

GB / USA The creator of this game earns royalties on each set sold! Don't hesitate writing us at Gigamic to propose a game you yourself may have designed.

FR L'auteur de ce jeu perçoit des royalties pour chaque boîte vendue... N'hésitez pas à envoyer toute proposition de jeu de votre conception en écrivant à Gigamic.

DE Des Erfinder erhält Tantiemen für jedes verkaufte Spiel. Zögern Sie daher nicht, alle von Ihnen entwickelten Ideen für Spiele an Gigamic einzusenden.

ES El autor percibe royalties por cada juego vendido... No dude en enviar cualquier propuesta de juego que Ud. haya creado escribiendo a Gigamic.

IT L'autore percepisce i diritti d'autore per ogni gioco venduto... Non esitate ad inviare proposte di giochi da voi creati, scrivendo a Gigamic.

NL Auteur ontvangt royalties voor ieder verkocht spel... Aarzel niet spelvoorstellen dat u zelf heeft uitgedacht op te sturen door te schrijven naar Gigamic.

PT o autor cobra direitos por cada jogo vendido... Não hesite em enviar toda e qualquer proposta de jogo concebido por si, escrevendo a Gigamic.

Gigamic - B.P. 30
F - 62930 WINNEREUX - FRANCE
www.gigamic.com

Informations à conserver.
Informazioni da conservare.
Please keep for future reference.
Bitte bewahren Sie die Regel gut auf.
Informaciones a conservar.
Informație te bewaren
Informação a conservar

www.gigamic.com



Inhoud

1 dobbelsteen met 8 vlakken, 40 van 1 tot 10 genummerde kaarten, verdeeld in Schoppen, Harten, Ruiten en Klavren en 20 van 1 tot 20 genummerde Payookaarten.

Waarde van de kaarten

Iedere Payoo heeft zijn eigen waarde, dus 1 tot 20 punten, een van de 4 zevens (Schoppen, Harten, Klavren of Ruiten) is de Papayoo: Deze verandert bij iedere deelbeurt afhankelijk van de worp van de dobbelsteen en is 40 punten waard. De andere kaarten hebben geen waarde.

Doel van het spel

Zo min mogelijk punten verzamelen.

Delen

De dealer verandert bij elke beurt, hij verdeelt de kaarten volgens de tabel hieronder (bij drie spelers geeft hij bijvoorbeeld aan elke speler zes maal drie kaarten en dan nog één keer twee kaarten) Bij 7 of 8 spelers moeten de enen van te voren uit het spel gehaald worden.

Aantal spelers	Vooraf uit het spel te halen kaarten	Numero di carte da distribuire ad ogni giocatore	Scarto (vedere sotto)
3	geen	20 (6x3 + 1x2)	5
4	geen	15 (5x3)	5
5	geen	12 (4x3)	4
6	geen	10 (3x3 + 1x1)	3
7	De 1 van de Schoppen, Harten, Ruiten en Klavren	8 (2x3 + 1x2)	3
8	Ruiten en Klavren	7 (2x3 + 1x1)	3

Wegleggen

Nadat de spelers hun kaarten in de hand hebben genomen kunnen ze kaarten gaan wegleggen, iedere speler kiest de kaarten die hij wil wegleggen, volgens de aantallen die in de tabel zijn aangegeven, en legt ze, gestoten, voor zijn linkerbuurman. De speler moet eerst bij zijn linkerbuurman kaarten wegleggen, voordat hij kijkt welke kaarten hij van zijn rechterbuurman heeft gekregen.

De Papayoo bepalen

Als alle spelers hebben weggelegd werpt de dealer de dobbelsteen die de kleur van de Papayoo bepaalt. Als bijvoorbeeld Schoppen gegooid wordt, dan is Schoppen 7 de Papayoo en is die in deze partij 40 punten waard.

Verloop van een partij

De dealer komt het eerst uit door de kaart van zijn keuze, open, in het midden van de tafel te leggen. De andere spelers komen daarna één voor één uit, met de klok mee, en moeten de kleur van de eerste speler volgen (maar ze zijn niet verplicht om een kaart met een hogere waarde neer te leggen). De Payoo moet gezien worden als een vijfde kleur, zoals Harten, Schoppen, Klavren of Ruiten. Als een speler de gevraagde kleur niet heeft kan hij iedere andere kaart van zijn keuze neerleggen. Degene die de hoogste kaart in de gevraagde kleur heeft neergelegd neemt alle kaarten in en komt als eerste in de volgende ronde uit. Als geen enkele andere speler in de gevraagde kleur kan volgen, moet de speler die als eerste is uitgekomen de kaarten van die ronde innemen.

Einde van een partij

Aan het einde van de laatste ronde tellen de spelers hun punten. Iedere Payoo heeft zijn eigen waarde, de Papayoo is 40 punten waard en de andere kaarten niets. Het totaal van de scores van een partij moet 250 zijn. De scores worden bij de punten van de voorgaande partijen opgeteld.

Einde van een spel

De spelers bepalen aan het begin van het spel hoeveel partijen ze willen spelen (4 partijen duren ongeveer 30 minuten). De speler die bij het einde van de laatste partij de minste punten heeft is de winnaar.

Tips:

Bedenk bij het wegleggen dat het wegleggen van alle kaarten van één kleur, met het idee later makkelijker van slechte kaarten af te komen, ook betekent dat het risico om met een 7 en/of een 9 en/of een 10 van je buurman te blijven zitten groter wordt!

Om te voorkomen dat je een ronde moet nemen is het vaak verstandig om lagere kaarten dan de laagst neergelegde kaart te spelen; maar het is soms beter om in de eerste beurten, als het spel nog niet gevorderd is, wat punten te nemen en zo in de volgende beurten van de hoogste kaarten af te kunnen komen en de laagste te bewaren; dit is zeker een goede optie voor de laatste speler omdat deze de waarde van de ronde kent.

WAARSCHUWING: Niet geschikt voor kinderen beneden de 3 jaren. Bevat kleine onderdelen, die ingeslikt kunnen worden. Informatie bewaren voor referentie.

Contenu :
1 dé à 8 faces, 40 cartes numérotées de 1 à 10 déclinées en Pique, Cœur, Carreau et Trèfle, et 20 cartes Payoo numérotées de 1 à 20.

Valeur des cartes :

Chaque Payoo vaut sa propre valeur, soit 1 à 20 points; l'un des quatre 7 (Pique, Cœur, Trèfle ou Carreau) est le Papayoo : il change à chaque donne en fonction du tirage du dé et vaut 40 points. Les autres cartes n'ont aucune valeur.

But du jeu :

Récouter aussi peu de points que possible.

La donne :

Le donneur change à chaque tour : il distribue les cartes conformément au tableau ci-dessous (par exemple à 3 joueurs, il distribue alternativement à chacun six fois trois cartes puis une fois deux cartes). A 7 ou 8 joueurs, il faut retirer les 1 du jeu avant la partie.

Nombre de joueurs	Cartes à retirer avant la partie	Nombre de cartes par joueur (distribution)	Ecart (voir plus bas)
3	aucune	20 (6x3 + 1x2)	5
4	aucune	15 (5x3)	5
5	aucune	12 (4x3)	4
6	aucune	10 (3x3 + 1x1)	3
7	1 de Pique, Cœur, Carreau	8 (2x3 + 1x2)	3
8	et de Trèfle	7 (2x3 + 1x1)	3

L'écart :

Après avoir rangé leurs jeux, les joueurs procèdent à l'écart. Chacun se débarrasse des cartes de son choix en retirant de son jeu le nombre de cartes précisé sur le tableau et les pose, faces cachées, devant son voisin de gauche. Il est impératif de donner l'écart à son voisin de gauche avant de prendre connaissance des cartes de l'écart arrivant de son voisin de droite.

Le tirage au sort du Papayoo :

Quand tous les joueurs ont procédé à l'écart, le donneur lance le dé qui détermine la couleur du Papayoo. Si par exemple le dé indique Pique, le 7 de Pique est le Papayoo et vaut 40 points pour cette manche.

Dérèglement d'une manche :

Le donneur entame le premier pli en lançant la carte de son choix, face visible, au centre de la table. Les autres joueurs jouent ensuite chacun à leur tour dans le sens horaire, en suivant impérativement la couleur demandée par le premier (*mais il n'est pas impératif de jouer une carte de plus forte valeur*). Le Payoo doit être considéré comme une cinquième couleur, au même titre que le Cœur, le Pique, le Trèfle ou le Carreau. Si un joueur n'a pas en main la couleur demandée, il se dérausse de toute autre carte de son choix. Celui qui a joué la plus forte carte dans la couleur demandée ramasse le pli et entame le pli suivant. Si aucun joueur ne peut suivre dans la couleur demandée, c'est le joueur qui a entamé qui ramasse le pli.

Fin d'une manche :

A l'issue du dernier pli, les joueurs comptent leurs points. Chaque Payoo vaut sa propre valeur, le Papayoo vaut 40 points et les autres cartes ne valent rien. Le total des scores de la manche doit faire 250. On additionne ces points à ceux des manches précédentes.

Fin d'une partie :

Les joueurs fixent en début de partie le nombre de manches qu'ils souhaitent jouer (4 manches durent environ 30 minutes). Celui qui a le moins de points à l'issue de la dernière manche est déclaré vainqueur.

Notes :

Au moment de l'écart, il ne faut pas oublier qu'écarter totalement une couleur pour se créer de meilleures possibilités de défausse, c'est aussi prendre le risque de se retrouver avec un 7 et/ou un 9 et/ou un 10 « secs » provenant de l'écart du voisin !

Pour éviter de faire un pli, il est souvent tentant de jouer des cartes inférieures à celles des joueurs précédents ; il faut pourtant savoir « prendre quelques points » dès les premiers tours, quand l'enjeu n'est pas trop lourd pour se débarrasser de ses plus fortes cartes et en garder de plus faibles pour les tours suivants: cela peut même être très opportun pour le dernier joueur, car il connaît clairement la valeur du pli.

Durée :

30 minutes et plus

ATTENTION ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Données et adresse à conserver.