



Inhoud

- 63 kaarten (53 Kaijū, 6 Mecha, 4 spelersoverzichten)
- 2 dobbelstenen
- 12 fiches (6 paarfiches, 6 wondfiches)
- 1 kaartenhouder
- Deze spelhandleiding

KIPIT

CORENTIN BRAND



BEKIJK DE VIDEO
MET DE SPELREGELS!

OVERZICHT EN DOEL

Gooi de dobbelstenen om Kaijū ⁽¹⁾ of Mecha ⁽²⁾ op te roepen en pak de kaarten die hen vertegenwoordigen.

Speel deze kaarten om de bijbehorende effecten te gebruiken of houd ze tot het einde van het spel in je hand om punten te verdienen. Zorg dat je de meeste punten scoort om het spel te winnen.

⁽¹⁾ **Kaijū** (怪獣) verwijst naar een gigantisch monster, meestal in de vorm van een vreemd wezen.

⁽²⁾ **Mecha** (メカ) verwijst naar een robotachtig harnas, meestal in menselijke vorm.

6×



Kaijū-kaarten

8×



1×



1×



Mecha-kaarten

VOORBEREIDING

Voorbeeld spelopzet voor een spel met 3 spelers

- 1 Pak de **kaartenhouder** uit de doos en zet deze op tafel.
- 2 Geef elke speler een **spelersoverzichtkaart**.
- 3 Leg de **6 Mecha-kaarten** open neer en leg daarna het bijbehorende **paarfiche** onderaan elke kaart.
- 4 Leg de **wondfiches** binnen het bereik van alle spelers.
- 5 Gebruik de doos als **dobbelbak**.



- 6 Schud de **Kaijū-kaarten** en leg de **stapel** gedekt aan één kant van de kaartenhouder. Gebruik de andere kant tijdens het spel als de **aflegstapel**.

Met 2 spelers: Verwijder 2 Kaijū-kaarten met waardes 1 t/m 8 (16 kaarten in totaal) uit de stapel. Deze kaarten zullen tijdens het spel niet gebruikt worden.

- 7 Pak de **bovenste 8 kaarten** van de stapel en leg deze open in het midden van de tafel.
- 8 Trek je **starthand**: pak de bovenste kaart van de stapel en leg deze open voor je neer. Herhaal dit proces indien nodig totdat je kaarten **een totale waarde van 10 of meer bereikt hebben**. Neem daarna deze kaarten in je hand en houd ze verborgen voor de andere spelers.

Voorbeeld: Je trekt achtereenvolgens een 5, een 2 en vervolgens een 8, waarmee je totaal boven de 10 komt. Je start het spel dus met 3 kaarten in je hand: een 2, een 5 en een 8.

Zodra iedereen zijn starthand heeft getrokken, begint het spel.



SPELVERLOOP

Start met de jongste speler en speel daarna om de beurt, met de klok mee, tot het einde van het spel.

Tijdens je beurt voer je de volgende acties in **deze volgorde** uit:

1. DOBBELSTENEN GOOIEN

2. KAARTEN SPELEN

Je mag één of meer kaarten uit je hand spelen om het bijbehorende effect te gebruiken. Om een kaart te spelen, leg je deze open af en voert daarna het bijbehorende effect uit (zie 'Kaarteffecten' op pagina 8).



3. KAARTEN AAN JE HAND TOEVOEGEN

Afhankelijk van de dobbelstenen die je hebt gegooid, mag je van de 8 kaarten in het midden van de tafel het volgende pakken:

- 1 kaart die overeenkomt met **de som** van beide dobbelstenen.
- 1 kaart die overeenkomt met **het verschil** tussen beide dobbelstenen.
- 1 of 2 kaarten die overeenkomen met de gerolde zijde van respectievelijk één of beide dobbelstenen.
- Niets, als geen van de kaarten overeenkomt.

4. EINDE VAN DE BEURT

Draai, indien nodig, kaarten van de stapel open totdat er weer 8 kaarten in het midden van de tafel liggen. Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Voorbeeld van een beurt

1

Je gooit de dobbelstenen en rolt een 1 en een 3.



3

Met dit nieuwe resultaat kun je de volgende kaarten pakken: de 7 (6+1), de 5 (6-1) of een 1 en de 6. Je besluit om de kaart met een 7 te pakken.



2

Voordat je een kaart uit het midden van de tafel pakt, leg je een kaart met een 2 uit je hand af, waardoor je de dobbelstenen opnieuw mag gooien. Je rolt nu een 1 en een 6.



4

Je draait de bovenste kaart van de stapel open zodat er weer 8 kaarten in het midden van de tafel liggen. Daarna is je beurt voorbij.



5

Wanneer je twee **dezelfde cijfers** rolt, heb je twee extra opties:

- Als de overeenkomende Mecha **beschikbaar is op tafel**, mag je deze pakken en aan je hand toevoegen.
- Als de overeenkomende Mecha **in de hand van een andere speler** is, mag je proberen om deze te stelen door een willekeurige kaart uit de hand van deze speler te trekken. Laat de gestolen kaart zien en voeg deze toe aan je hand (zelfs als dit niet de overeenkomende Mecha is).

Paarfiches tonen aan welke speler welke Mecha heeft. Telkens als er een Mecha wordt gepakt of van hand wisselt, wordt het bijbehorende paarfiche voor de eigenaar neergelegd, met de paarzijde naar boven.



EINDE VAN HET SPEL

Het einde van het spel wordt geactiveerd zodra de stapel op is. **Alle spelers** mogen nu nog één laatste beurt spelen. Daarna bepaal je jouw score door de volgende onderdelen bij elkaar op te tellen:

- Punten van Kaijū in je hand.
- 15 punten per Mecha in je hand (ter herinnering achterop de paarfiches).
- Punten op basis van bonussen en strafpunten (zie 'Kaarteffecten' op pagina 8).

De speler met de hoogste score wint het spel.

Bij een gelijkspel wint de speler met het minste aantal kaarten (Kaijū en Mecha). Als het dan nog een gelijkspel is, delen de gelijkstaande spelers de overwinning.

Ontwerper: **Corentin Brand**

Illustrator: **Sylvain Repos**

Credits en dankwoord: www.rprod.com/en/pikit/credits

© REPOS PRODUCTION 2024. ALLE RECHTEN VOORBEHOUDEN.

Repos Production SA • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brussel – België • www.rprod.com

Dit materiaal mag alleen gebruikt worden voor privé doeleinden.



Voorbeeld: Je verdient 39 punten met je Kaijū en 15 punten met je Mecha. Omdat je ook een bonus van 15 punten en 3 strafpunten hebt, komt je totale score uit op 66 punten (39+15+12).



KAARTEFFECTEN

Er zijn twee soorten Kaijū: kaarten met een **aflegeffect** (als je de kaart speelt) en kaarten met een **speciaal effect**.

AFLEGEFFECTEN



Gooi 1 of 2 dobbelstenen opnieuw.



Steel 1 willekeurige kaart uit de hand van een andere speler. Laat deze kaart zien en voeg deze toe aan je hand.



Pak de bovenste kaart van de stapel en voeg deze toe aan je hand, zonder de kaart te laten zien.



Annuleer op elk gewenst moment het effect van **een kaart naar keuze** die een andere speler zojuist gespeeld heeft.



Draai 1 dobbelsteen om naar een zijde naar keuze.



Kies één van de 5 andere **aflegeffecten** en voer dit effect uit.

8

SPECIALE EFFECTEN



Aan het einde van het spel ontvangt de speler (of spelers) die de meeste kaarten met een **1** heeft, een bonus van 15 punten (draai ter herinnering je spelersoverzicht om).



Als je een kaart met een **3** van een tegenstander steelt, moet je deze kaart onmiddellijk afleggen en een wondfiche voor je neerleggen. Aan het einde van het spel verlies je 3 punten.



Als je een kaart met een **8** van het midden van de tafel pakt, moet je ook alle andere kaarten met een **8** van het midden van de tafel pakken.