

Beep! Beep! is een supersnel spel voor 2 tot 6 spelers, waarbij je reflexen en onderscheidingsvermogen tot het uiterste getest worden.

Inhoud

112 kaarten met dieren
1 **Beep! Beep!** autootje

Voorbereiding

Plaats de **Beep! Beep!** auto in het midden van de tafel, binnen bereik van alle spelers.

Deel 2 kaarten aan elke speler. Deze worden open naast elkaar geplaatst vóór de speler, om 2 stapels te vormen.

Opmerking: bij 2 spelers krijgt elke speler 3 kaarten, om 3 stapels te vormen.

Mak met de overige kaarten 5 ongeveer gelijke stapels en leg deze open rond de **Beep! Beep!** auto, in een cirkel vorm.

Opzet voor 2 spelers



Opzet voor 3 spelers



Doel van het spel

Iedereen probeert zo veel mogelijk dieren te ontwijken.

Dit doe je door, volgens de regels van het spel, kaarten van de stapels in het midden op je eigen stapels te leggen.

De speler die op het einde van het spel de meeste kaarten heeft in zijn kleinste stapel, is de winnaar.

Het spel spelen

De jongste speler zegt **"Start!"** en alle spelers beginnen, gelijktijdig, zo vlug mogelijk dieren die bovenop de 5 centrale stapels liggen, te nemen. Om dit te mogen doen, moet het dier van dezelfde **kleur** of hetzelfde **type** zijn, als één van de dieren die bovenaan zijn persoonlijke stapels liggen.

Elke speler gebruikt EEN hand en neemt een passende kaart van een stapel in het midden van de tafel. Vervolgens legt hij de kaart bovenop de passende stapel die voor hem ligt. Dit dier is nu ontweken. Spelers mogen voor het nemen van kaarten slechts EEN hand gebruiken, de andere hand mag helemaal niet gebruikt worden, ook niet om kaarten te bedekken.

Voorbeeld: Als een speler een groene kikker neemt, moet hij dit dier op een kikker OF op eender welk groen dier leggen.

Aangezien alle spelers dit gelijktijdig doen, is het belangrijk snel te zijn, zo niet zal iemand anders gaan lopen met de kaarten die jij zelf wou gebruiken!

Opstopping

Als er op eender welk moment drie of meer dieren van hetzelfde type of dezelfde kleur rond de **Beep! Beep!** auto liggen, mag iedere speler meteen op de **Beep! Beep!** claxon duwen, door op de **Beep! Beep!** auto te meppen. Het spel wordt even gepauzeerd, en er wordt gecontroleerd of er inderdaad een opstopping is.

Indien er inderdaad een opstopping is, mag de speler die als eerste op de **Beep! Beep!** auto mepte, als beloning twee van de drie betrokken kaarten nemen en deze gedekt naast zijn persoonlijke stapels leggen. Dit zijn bonus punten bij de puntentelling.

Indien er geen opstopping was, moet de speler die per vergissing op de **Beep! Beep!** auto mepte de bovenste kaart van elk van zijn persoonlijke stapels uit het spel verwijderen.

Van zodra alle spelers weer klaar zijn, roept de jongste speler opnieuw **"Start!"** en gaat het spel weer gewoon verder.

Indien er zich meteen na het afhandelen van een opstopping weer één voordoet, mag iedereen meteen weer op de **Beep! Beep!** auto meppen, van zodra het spel hervat is.

Geen gepaste dieren

In het uiterst zeldzame geval dat er geen enkele speler een gepaste kaart vindt om te ontwijken omdat geen enkele van de kaarten in het midden een dier van hetzelfde type of dezelfde kleur is als de kaarten bovenaan de stapels van de spelers, wordt het spel gepauzeerd. Elke speler mag één kaart van een van de stapels nemen en deze uit het spel halen en weggleggen.

Van zodra alle spelers weer klaar zijn, roept de jongste speler opnieuw **"Start!"** en gaat het spel weer gewoon verder.

Einde van het spel

Het spel eindigt van zodra twee van de vijf stapels rond de **Beep! Beep!** auto op zijn. De spelers tellen nu hun punten.

Puntentelling

Elke speler telt de kaarten in zijn kleinste stapel. Elke kaart is 1 punt waard.

Elke speler telt de bonus punten van de kaarten die ze tijdens opstoppen hebben verworven. Ook deze kaarten zijn elk 1 punt waard.

Voorbeeld: Peter heeft 12 kaarten in zijn kleinste stapel (=12 punten). Hij heeft 4 kaarten gedekt naast zijn stapels liggen, omdat hij deze tijdens opstoppen verworven heeft (=4 punten). Peter's eindscore is dus 16 punten.

De speler met het meeste punten is de winnaar.

Wedstrijd regels

Beep! Beep! is uiterst geschikt voor wedstrijden omdat het makkelijk is om op een uur 5 rondes te spelen. De speler met de beste score na 5 rondes is de winnaar.

Na elke ronde, tijdens de puntentelling, moeten de stapels gecontroleerd worden, om zeker te zijn dat de kaarten in de juiste volgorde genomen zijn. Elke speler neemt na elke ronde de kleinste stapel van de tegenstander links van hem, en begint de kaarten één voor één open op tafel te leggen, beginnend met de onderste kaart. Zo kan iedereen mee controleren of de kaarten volgens de regels genomen zijn.

Indien er ongeldige kaarten in de stapel zitten, trek dan twee punten voor elke ongeldige kaart van de eindscore af, en tel gewoon verder, alsof de kaart wel geldig was.

Spel ontwerp: Reinhard Staupe

Lay-out: Rik Falch

Artwork: Kevin LeBlanc

Vertaling: Intrafin nv

GEEN DIEREN WERDEN GEKWETST TIJDENS HET NAKEN VAN DIT SPEL.

© 2008 Valley Games, Inc. © 2009 Intrafin Games.

Beep! Beep!

Beep! Beep! est un jeu super rapide pour 2 à 6 joueurs, dans lequel vos réflexes et votre vivacité seront mise à rude épreuve.

Contenu

112 cartes d'animaux
1 voiture **Beep! Beep!**

Préparation

Placez la voiture **Beep! Beep!** au milieu de la table, à portée de main de tous les joueurs.

Distribuez 2 cartes à chaque joueur. Les cartes sont mises l'une à côté de l'autre devant le joueur, face visible, afin de former deux piles.

Remarque: dans une partie à 2, chaque joueur reçoit 3 cartes pour en faire 3 piles.

Avec les cartes restantes vous formez 5 piles à peu près identiques et vous les mettez face visible en cercle autour de la voiture **Beep! Beep!**

Mise en place pour 2 joueurs



Mise en place pour 3 joueurs



But du jeu

Le but du jeu consiste à éviter un maximum d'animaux.

Pour ce faire il faudra mettre les cartes des piles du milieu sur ses propres piles (CF schéma) selon les règles du jeu.

A la fin du jeu les joueurs comptent les cartes dans leur plus petite pile.

Le joueur qui a le plus de cartes dans cette pile a gagné.

Séquence de jeu

Le plus jeune des joueurs lance la partie en disant « **Départ!** » et tous les joueurs commencent, simultanément. Pour éviter un animal, et pouvoir mettre la carte du milieu sur une de ses propres piles, sa couleur ou son type doivent être les mêmes que l'un des animaux au dessus des piles personnelles du joueur en question.

Chaque joueur ne peut utiliser qu'UNE seule main pour piocher une seule carte correspondante de l'une des piles au milieu de la table. Ensuite il met cette carte au dessus de la pile correspondante qui se trouve devant lui. Désormais, cet animal a été évité. Les joueurs ne peuvent utiliser qu'UNE main pour prendre les cartes, l'autre main ne peut pas être utilisée, ni pour bloquer les cartes ou gêner la visibilité des piles autour de la voiture.

Par exemple: si un joueur prend une grenouille verte, il ne peut mettre sur cette grenouille verte qu'une grenouille OU n'importe quel animal vert.

Etant donné que tous les joueurs jouent simultanément, il est important d'être rapide, sinon quelqu'un d'autre risque de prendre les cartes dont vous aviez besoin.

Bouchon

Si à un moment donné trois d'animaux ou plus du même type ou de la même couleur se trouvent autour de la voiture **Beep! Beep!**, n'importe quel joueur peut appuyer sur le klaxon **Beep! Beep!** en tapant sur la voiture **Beep! Beep!**. Ensuite il y aura une petite pause, et on contrôle s'il y a effectivement un bouchon.

S'il y a un bouchon, le joueur qui a tapé le premier sur la voiture **Beep! Beep!** peut prendre deux

des trois cartes concernées comme récompense et les mettre face cachée à côté de ses piles personnelles. Ce sont des points bonus pour le score final.

S'il n'y avait pas de bouchon, le joueur qui a tapé sur la voiture **Beep! Beep!** par accident doit enlever la carte supérieure de chacune de ses piles personnelles et les retirer de la partie.

A partir du moment où tous les joueurs sont prêts, le joueur le plus jeune crie à nouveau « **Départ!** » et le jeu continue.

Si juste après un bouchon il y en a encore un, tout le monde peut taper sur la voiture **Beep! Beep!** dès que le jeu a repris.

Pas d'animaux correspondants

Dans le cas extrêmement rare où aucun joueur ne trouve une carte à éviter parce qu'aucune des cartes au milieu ne représente un animal de la même couleur ou du même type que les cartes au dessus des piles personnelles, il y aura une pause. Chaque joueur peut enlever une carte d'une des piles autour de la voiture, l'enlever du jeu et la mettre de côté.

A partir du moment où tous les joueurs sont prêts, le joueur le plus jeune crie à nouveau « **Départ!** » et le jeu reprend.

Fin de la partie

Le jeu est fini lorsque deux des cinq piles autour de la voiture **Beep! Beep!** sont épuisées. Les joueurs comptent leurs points.

Comptage des points

Chaque joueur compte les cartes dans sa plus petite pile. Chaque carte vaut 1 point.

Chaque joueur compte les points bonus des cartes qu'il a obtenues lors des bouchons. Ces cartes valent également 1 point.

Par exemple: Pierre a 12 cartes dans sa plus petite pile (= 12 points). Il dispose de 4 cartes face cachée à côté de ses piles parce qu'il les a obtenues pendant les bouchons (= 4 points). Le score final de Pierre est donc 16 points.

Le gagnant est le joueur avec le plus de points.

Règles de tournoi

Beep! Beep! est parfaitement adapté pour les tournois parce qu'il est facile de jouer 5 parties en une heure. Le joueur avec le meilleur score après 5 parties gagne le tournoi.

Après chaque partie, pendant le comptage des points, les piles doivent être contrôlées pour s'assurer que les cartes aient été prises dans le bon ordre. Après chaque tour chaque joueur prend la plus petite pile du joueur à sa gauche et met les cartes l'une après l'autre face visible sur la table, en commençant par la dernière carte. Ainsi tout le monde peut contrôler avec lui si les cartes ont été prises en respectant les règles.

S'il se trouve qu'il y a des cartes irrégulières, vous enlevez deux points du score final pour chaque carte en infraction au règlement, continuer comme si la carte était régulière.

Développement du jeu: Reinhard Staube

Mise en page: Rik Falch

Design: Kevin LeBlanc

Traduction: Intrafin sa

AUCUN ANIMAL N'A ETE BLESSE PENDANT LE DEVELOPPEMENT DU JEU.

© 2008 Valley Games, Inc. © 2009 Intrafin Games.

Beep! Beep!