

U GO!

spelregels



Inhoud

45 speelkaarten (landerijen)

4 speelborden (koninkrijken, 8 delen)

36 fiches (boeren)

Het spelidee

De spelers proberen een machtig koninkrijk te stichten. Gretig breiden zij hun rijk uit met landerijen. Maar alleen wanneer de boeren de landerijen goed onderhouden zal een koninkrijk echt floreren.

Vorbereiding

Kies een deler. Hij schudt de speelkaarten (landerijen) en deelt iedere speler 10 kaarten, die zij op handen nemen. Dit geldt zowel voor 2, 3 en 4 spelers. De overige kaarten worden opzijgelegd en niet meer gebruikt in het eerste potje. De spelers krijgen ieder 1 speelbord (koninkrijk), bestaande uit 2 delen. Zij leggen deze voor zich op tafel in de afgebeelde volgorde:



Wie begint en wie wint?

- De linkerbuurman van de deler begint het potje door de eerste speelkaart uit te spelen.

- Na het spelen van 4 potjes wint de speler met het hoogste totaal aantal punten.

De speelronde

De startspeler speelt een kaart uit zijn hand. Vervolgens moeten de andere spelers in klokrichting om de beurt een kaart van dezelfde kleur spelen. Alleen wanneer een speler de gevraagde kleur niet heeft, moet hij een andere kaart spelen. Degene met de hoogste waarde wint en neemt alle kaarten van de slag. *Bij gelijke hoogste waardes wint van hen degene die kleur heeft bekend. Heeft van hen niemand kleur bekend, dan wint degene die deze slag als eerste de hoogste waarde heeft gespeeld (zie voorbeeld c + d).*

De winnaar van de slag legt de gewonnen kaarten van links naar rechts en gesorteerd op kleur in zijn koninkrijk (zie voorbeeld a). Zijn er nog geen speelkaarten afgelegd, dan mag hij zelf weten hoe hij op kleur sorteert. Liggen er al wel speelkaarten, dan moet hij de nieuwe kaarten op de stapel(s) van de juiste kleur(en) leggen. De speler bepaalt zelf welke kaart bovenop de stapel komt te liggen.

Tip: Leg de hoogste kaart boven. Zodra de kaarten zijn neergelegd en de volgende slag is begonnen, mag je ze niet meer verplaatsen.

Belangrijk: aan het einde van een potje leveren alleen de bovenste kaarten punten op.

De winnaar van de huidige slag begint de volgende slag door een kaart uit zijn hand te spelen.

Voorbeeld a:

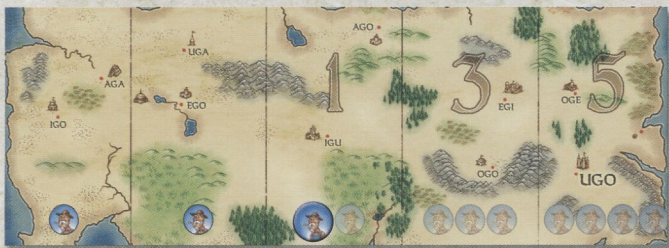
Richard is de startspeler. Hij speelt een **rode 3**. Susan heeft geen rode kaart en speelt een **blauwe 5**. Frank speelt een **rode 6** en Lucy speelt een **rode 4**. Frank wint de slag en plaatst zijn kaarten bijvoorbeeld als volgt. Op dit moment heeft hij $5+6=11$ punten.



Frank krijgt ook nog één boer vanwege zijn **winnende kaart**, de rode 6.

Boeren

Boeren zorgen ervoor dat de landerijen vruchtbaar zijn en dat er voldoende voedsel is voor de bevolking. Als een speler een slag wint, krijgt hij het aantal boeren dat is afgebeeld op zijn kaart waarmee hij de slag heeft gewonnen. Op de rode 6 van Frank is 1 boer afgebeeld. Hij krijgt dus 1 boer, die hij in zijn koninkrijk moet plaatsen. De eerste 2 aflegplaatsen van het koninkrijk zijn voorzien van 'gratis' boeren. Frank moet zijn nieuwe boer plaatsen op de eerste cirkel waar geen boer aanwezig is. In dit geval op de 3e aflegplaats. Zie de afbeelding:



Belangrijk: als aan het einde van het spel bij een aflegplaats een kaart ligt, maar daar boeren ontbreken, dan levert die kaart geen punten meer op en krijg je 5 strafpunten per ontbrekende boer. Zie ook voorbeeld b en f. Daarnaast kan het voorkomen dat je aflegplaats wel is voorzien van het benodigde aantal boeren, maar er geen speelkaart ligt. In dat geval krijg je het aantal punten dat op jouw aflegplaats staat. Zie ook voorbeeld g.

Speelkaarten (landerijen) met de waarde 1 of 2



De kaarten 1 en 2 zijn speciale kaarten. *Je kunt er alleen boeren mee winnen als je deze kaarten in een slag verliest.* Bij kaart 1 krijg je één boer als je deze kaart verliest in een slag die door dezelfde kleur is gewonnen (zie voorbeeld b). Je krijgt bij kaart 1 zelfs twee boeren als je deze kaart verliest in een slag die door een andere kleur is gewonnen (zie voorbeeld c). **Belangrijk:** je moet altijd kleur bekennen. Bij kaart 2 kun je alleen maar één boer verdienen als je deze kaart verliest in een slag die door een andere kleur is gewonnen. Zie ook voorbeelden d en e.

Speelkaarten zonder waarde



Voor deze landerijen is de hoop al jaren vervlogen...
Tip: Met de kaart 0 kun je natuurlijk wel de waarde van een ander koninkrijk verlagen. Zie voorbeeld b.

Voorbeeld b:

We spelen verder. Frank is nu de startspeler. Hij won immers de vorige slag. Hij speelt een **blauwe 8**. Lucy heeft geen blauw en speelt een **groene 6**, Richard speelt een **blauwe 1**. Susan heeft ook geen blauw en speelt een **rode 0**. Frank wint opnieuw. Hij legt de 2 blauwe kaarten op de blauwe kaart die er al lag, vanzelfsprekend met zijn

8 bovenop. De groene 6 komt ernaast. De rode 0 moet hij leggen op de rode kaarten die er al lagen. **Richard** speelde een 1 van dezelfde kleur als de winnaar en **krijgt 1 boer**. De nieuwe situatie bij Frank is als volgt:



Op dit moment heeft Frank $0+8-5=3$ punten. Zie ook voorbeeld f voor meer uitleg.

Speciale speelrondes

Voorbeeld c:

*Stel: Frank speelt een **blauwe 3**. Susan heeft geen blauw en speelt een **groene 7**. Richard heeft ook geen blauw en speelt een **rode 1**. Mary speelt een **blauwe 7**. Mary wint in dit geval: blauw is de te bekennen kleur. Zij legt de 2 blauwe kaarten, de groene en de rode kaart in haar koninkrijk. Daarnaast krijgt ze 1 boer die op haar winnende blauwe 7 staat. Richard speelde een 1 van een andere kleur dan de winnaar en krijgt dus 2 boeren.*

Voorbeeld d:

*Stel: Frank speelt een **blauwe 2**. Susan heeft geen blauw en speelt een **groene 8**. Richard heeft ook geen blauw en speelt een **rode 2**. Mary heeft ook geen blauw en speelt een **rode 8**. Susan wint in dit geval: zij was als eerste met een - niet kleur bekennende - 8. Zij legt de 2 rode kaarten, de groene en de blauwe kaart in haar koninkrijk. Richard speelde een 2 van een andere kleur dan de winnaar en krijgt 1 boer. Voor Frank geldt hetzelfde; ook 1 boer.*

Voorbeeld e:

*Stel: Frank speelt een **blauwe 7**. Susan heeft geen blauw en speelt een **groene 2**. Richard heeft ook geen blauw en speelt een **groene 8**. Mary speelt een **blauwe 2**. Richard wint in dit geval: hij heeft de hoogste waarde 8. Hij legt de 2 blauwe kaarten en de 2 groene in zijn*

koninkrijk. Mary speelde een 2 van een andere kleur dan de winnaar en krijgt 1 boer. Susan heeft pech want zij speelde een 2 van dezelfde kleur als de winnaar en krijgt dus geen boer.

Puntentelling en einde van een potje.

Wanneer de spelers al hun speelkaarten hebben uitgespeeld volgt de puntentelling.

- Bij al hun aflegplaatsen met voldoende boeren mogen de spelers de waardes van de bovenste speelkaarten als winstpunten bij elkaar optellen.
- Bij al hun koninkrijkaarten met onvoldoende boeren, maar waar wel speelkaarten liggen, krijgen de spelers 5 strafpunten per ontbrekende boer. Hier speelt de waarde van de bovenste speelkaart geen rol en levert dus niets op.
- Bij aflegplaatsen zonder speelkaarten, maar die wel zijn voorzien van de benodigde boeren, krijgen de spelers de op deze aflegplaatsen afgebeelde winstpunten. Zo levert bijvoorbeeld het 4e koninkrijk 3 winstpunten op wanneer daar 3 boeren zonder speelkaart liggen (zie voorbeeld g).

Voorbeeld f:

Stel dat de situatie bij Frank uit voorbeeld b ook de eindstand is van het eerste potje. Hij telt nu de waardes van zijn speelkaarten. Die zijn $0+8=8$ punten. De groene 6 telt niet mee, omdat dit 3e koninkrijk onvoldoende boeren heeft. Hij komt hier namelijk één boer te kort om het land te kunnen bewerken. Dat levert hem ook nog eens 5 strafpunten op. Zijn eindscore is dus $8 - 5 = 3$ punten.

Voorbeeld g:

Stel dat Susan aan het einde van het eerste potje het volgende heeft:



Ze telt nu de waardes van haar landen op. Die is $8+6+2=16$ punten. Daarnaast heeft ze op haar 4e aflegplaats geen landen, maar wel voldoende boeren. Ze mag dus de 3 punten optellen die op haar aflegplaats staan. Totaal heeft Susan $16+3=19$ punten.

Einde spel

De punten worden per speler genoteerd en een nieuw potje wordt gestart. Dit herhaalt zich 4 keer (4 potjes). De speler met het hoogste totaal aantal punten wint.



Spelconcept: Ronald Hoekstra
Ontwikkeling spelconcept: Thomas Jansen en Patrick Zuidhof
Vormgeving & Packaging : Franz Vohwinkel

Speciale dank aan de volgende speltesters:
Edwin van Oosten, Corrie Hoekstra-Berk, Milo Zwemmer, Nisha Zwemmer, Rutger Fiesler, Leonie Goezinnen, Seb Goezinnen, Enrico van Kessel, Sandra Pellegrom, Saskia van Reeden, John Hoekstra, Richard Beers, Caroline Kokshoorn, Lody Kokshoorn, Erwin Broens, Marius, Fredy en Irvin Hoogland.

Kijk voor meer informatie op www.playthisone.com of like us op www.facebook.com/playthisone

U GO!

instructions



Contenu

5 cartes à jouer (les terres agricoles)

4 royaumes (8 morceau)

36 pièces (agriculteurs)

L'idée du jeu

Des joueurs tentent de créer un royaume puissant. Ardemment ils étendent leur domaine avec des terres agricoles. Mais ce n'est que lorsque les terres agricoles sont utilisées par des agriculteurs qu'un royaume peut véritablement s'épanouir.

Préparation

Donnez les 2 morceaux d'un royaume à chaque joueur. Mélangez les cartes des terres agricoles et donnez en 10 à chaque joueur. Cela vaut aussi bien pour 2, 3 et 4 joueurs. Les cartes restantes sont mises de côté. Les joueurs mettent devant eux les 2 morceaux d'un royaume dans l'ordre suivant :



Qui commence et qui gagne?

- Le voisin de gauche du distributeur commence le jeu en jouant la première carte de terre agricole.

- Après quatre manches, le gagnant sera le joueur avec le total de points le plus élevé.

La manche

Le jeu se déroule en 4 manches. Chaque manche est une succession de 10 batailles jusqu'à épuisement des cartes. Il n'y a pas de pioche. Le premier joueur joue une carte de sa main. Ensuite, les autres joueurs dans le sens horaire jouent une carte de la même couleur. C'est seulement si un joueur n'a pas la couleur demandée qu'il peut jouer une autre carte. Celui avec la plus grande valeur gagne et prend toutes les cartes de la bataille. En cas d'égalité sur la plus forte carte c'est la carte de la couleur indiquée par le premier joueur qui l'emporte.

S'il y a égalité et qu'aucune des cartes la plus forte n'est de la bonne couleur, c'est le joueur qui a posé la plus forte en premier qui l'emporte (voir les exemples c et d).

Le vainqueur de la bataille va ranger les cartes agricoles gagnées dans son royaume. Il doit remplir les cases de son royaume en commençant par la gauche et continuera vers la droite sans laisser de trou en mettant une couleur différente par case. Une fois placée la couleur ne pourra plus être changée de case.

Si parmi les cartes gagnées des couleurs sont déjà présentes dans les cases du royaume, elles devront être placées dans la case de la couleur correspondante au dessus des cartes déjà présentes.

Une fois que les cartes sont posées et que la prochaine bataille est lancée, les joueurs ne peuvent plus les déplacer.

Important: A la fin d'une manche seule la valeur du dessus des cartes donne des points.

Le vainqueur de la bataille commence la bataille suivante en jouant une carte de sa main.

Exemple a:

Richard est le premier joueur. Il joue un **3 rouge**. Susan n'a aucune carte rouge et joue un **5 bleu**. Frank joue un **6 rouge** et Lucy joue un **4 rouge**. Frank gagne la bataille. Frank choisit de mettre ses cartes comme suit. Il dispose actuellement de $5 + 6 = 11$ points.



Frank obtient également un agriculteur grâce à sa carte gagnante, le 6 rouge.

Les agriculteurs

Les agriculteurs veillent à ce que les terres agricoles soient fertiles et qu'il y ait assez de nourriture pour la population. Si un joueur gagne

une bataille, il obtient le nombre d'agriculteurs indiqué sur la carte avec laquelle il a gagné la bataille. Frank vient de gagner un agriculteur et il doit le placer dans son royaume. Les deux premières cartes du royaume ont un agriculteur «gratuit». Frank doit mettre l'agriculteur sur le premier cercle clair où aucun agriculteur n'est présent. Dans ce cas, la troisième case du royaume. Voir l'image :



Important: Si à la fin du jeu, il y a une carte sur une case de royaume, mais pas assez d'agriculteur, la carte ne délivre pas de points et le joueur reçoit 5 points de pénalité par agriculteur requis manquant. Voir les exemples b et f.

Si une case du royaume contient le nombre d'agriculteurs requis, mais aucune terre agricole, le joueur obtient le nombre de points indiqué sur la case du royaume. Voir aussi l'exemple g.

Cartes de Terres agricoles avec la valeur 1 ou 2



Les cartes 1 et 2 sont des cartes spéciales. *Le joueur ne peut gagner les agriculteurs que s'il perd ces cartes dans une bataille.* Avec la carte 1, le joueur obtient 1 agriculteur s'il perd cette carte dans une bataille qui a été remportée par la même couleur (voir l'exemple b). il obtient même deux agriculteurs, s'il perd cette carte dans une bataille qui a été remportée par une couleur différente (voir l'exemple c).

Important: le joueur doit toujours suivre la couleur jouée en premier. Avec la carte 2, le joueur ne peut gagner un agriculteur que s'il perd cette carte dans une bataille qui a été gagnée par une autre couleur. Voir les exemples d et e.

Cartes de terre agricole sans valeur



Pour ces terres agricoles l'espoir a disparu depuis des années ...
Astuce: La carte 0 peut être utilisée pour réduire la valeur d'un autre royaume. Voir l'exemple b.

Exemple b:

Continuons à jouer. Frank est maintenant le premier joueur car il a gagné la bataille précédente. Il joue un 8 bleu. Lucy n'a pas de bleu et joue un 6 vert. Richard joue un 1 bleu. Susan n'a pas de bleu et joue un 0 rouge. Frank gagne de nouveau. Il pose les deux cartes bleues sur la carte bleue qu'il avait déjà, bien sûr, avec son 8 au dessus. Le vert 6 vient à côté. Le 0 rouge doit être mis sur les cartes rouges qui y étaient déjà. Richard a joué un 1 de la même couleur que le gagnant et obtient 1 agriculteur. La nouvelle situation pour Frank est comme suit:



Pour l'instant Frank a $0+8-5=3$ points. Voir aussi l'exemple f pour plus d'informations.

Batailles spéciales

Exemple c:

Supposons que Frank joue un 3 bleu. Susan n'a pas de bleu et joue un 7 vert. Richard n'a pas de bleu et joue un 1 rouge. Mary joue un 7 bleu. Mary gagne dans ce cas: le bleu est la couleur de départ. Elle rajoute les deux cartes bleues, la carte verte et la rouge dans son royaume. Elle obtient également un agriculteur pour sa carte 7 bleu gagnante. Richard a joué un 1 d'une couleur différente de celle du gagnant et obtient ainsi deux agriculteurs.

Exemple d:

Supposons que Frank joue un 2 bleu. Susan n'a pas de bleu et joue un 8 vert. Richard n'a pas de bleu et joue un 2 rouge. Marie n'a également pas de bleu et joue un 8 rouge. Susan gagne car elle était la première avec une carte 8 d'une autre couleur que celle du départ. Elle pose les deux cartes rouges, la verte et la bleue dans son royaume. Richard a joué un 2 d'une couleur différente de celle du gagnant et obtient 1 agriculteur. Idem pour Frank qui obtient aussi 1 agriculteur.

Exemple e:

Supposons que Frank joue un **7 bleu**. Susan n'a pas de bleu et joue un **2 vert**. Richard n'a pas de bleu et joue un **8 vert**. Mary joue un **2 bleu**. **Richard gagne** dans ce cas il a la plus haute avec son 8. Il pose les deux cartes bleues et les deux cartes vertes dans son royaume. Mary a joué un 2 d'une couleur différente de celle du gagnant et obtient 1 agriculteur. Susan est malheureuse, elle a joué un 2 de la même couleur que le gagnant et n'obtient donc aucun agriculteur.

Le score et la fin de la manche

Lorsque les joueurs ont joué toutes leurs cartes de terre agricole le score est calculé de la façon suivante :

- Sur toutes leurs cases de royaume avec les agriculteurs requis, les joueurs additionnent la valeur de la carte de terre agricole du dessus comme points.
- Sur toutes leurs cartes de royaume sans suffisamment d'agriculteurs, et où il y a des cartes de terres agricoles, les joueurs perdent 5 points de pénalité par agriculteur manquant. Ici, la valeur de la terre agricole sur la carte de royaume ne joue aucun rôle et ne donne donc aucun point.
- Pour les cases royaume sans carte de terres agricoles, mais qui contiennent tous les agriculteurs requis, les joueurs obtiennent les points représentés sur la case du royaume. Ainsi, la quatrième case du royaume par exemple fourni 3 points quand il y a trois agriculteurs sans carte de terre agricole. Voir aussi l'exemple g.

Exemple f: Supposons que la situation avec Frank dans l'exemple b est le score final de la première manche. Il a maintenant les valeurs de ses cartes de terre agricole. Elle est de $0 + 8 = 8$ points. Le 6 vert ne compte pas, parce que ce 3ème royaume n'a le nombre d'agriculteur requis. Il lui manque un agriculteur pour travailler la terre agricole. Cela lui enlève en plus 5 points de pénalité. Son score final est $8 - 5 = 3$ points.

Exemple g:

Supposons que Susan à la fin de la première manche a les éléments suivants:



Elle calcule maintenant les valeurs de ses terres agricoles. C'est $8 + 6 + 2 = 16$ points. En plus, sa 4ème case de royaume n'a aucune carte de terre agricole, mais tous les agriculteurs requis. Elle peut donc ajouter les trois points de cette case. Susan a $16 + 3 = 19$ points.

Fin du jeu

Les points sont comptabilisés par joueur et une nouvelle manche est lancée. Cela est répété quatre fois (4 manches). Le joueur avec le plus grand nombre de points total à la fin des 4 manches gagne le jeu.



Concept de jeu: Ronald Hoekstra

Développement du concept de jeu: Thomas Jansen en Patrick Zuidhof

Illustration: Franz Vohwinkel

Un merci spécial aux testeurs de jeux suivants:

Edwin van Oosten, Corrie Hoekstra-Berk, Milo Zwemmer, Nisha Zwemmer, Rutger Fiesler,

Leonie Goezinnen, Seb Goezinnen, Enrico van Kessel, Sandra Pellegrom, Saskia van Reeden, John Hoekstra, Kasajoux, Richard Beers, Caroline Koks-hoorn, Lody Kokshoorn, Marius, Fredy et Irvin Hoogland.

Jouez également notre chouette jeu de famille BLOQS:

Pour plus d'informations: www.playthisone.com