

Batamo



Vanaf 8 jaar



2 tot 4 spelers



Inhoud: 38 letterkaarten, 16 themakaarten.



Dieren



Plaatsen



Voornamen



Kleuren



Doel van het spel: Eindigen met alle kaarten in de hand.



Spelregels: De kaarten worden geschud en onder de spelers verdeeld. Elke speler houdt zijn pak kaarten zo in de hand dat de andere spelers ze niet kunnen zien. Alle spelers spelen tegelijkertijd. Ze draaien de 1e kaart uit hun pak om en leggen deze open midden op tafel.

De uit te voeren handeling hangt af van de omgedraaide kaarten:

- Met twee spelers :

- Als er twee letterkaarten worden omgedraaid: de 1e speler die een woord zegt met beide letters wint de twee kaarten.
- Als er een letterkaart en een themakaart wordt omgedraaid: de 1e speler die een woord zegt dat verband houdt met het thema en waarin de letter voorkomt, wint de twee kaarten.

Batamo



Dès 8 ans



De 2 à 4 joueurs



Contenu : 38 cartes «lettre», 16 cartes «thème».



animaux



villes



prénoms



couleurs



But du jeu : Finir avec toutes les cartes en main.



Règle du jeu : Toutes les cartes sont mélangées et distribuées entre les joueurs.

Chaque joueur tient en main son paquet de cartes faces cachées. Tous les joueurs jouent en même temps. Ils retournent la première carte de leur paquet et la posent face découverte au centre de la table.

L'action à effectuer dépend des cartes retournées :

- A deux joueurs :

- Si on retourne deux cartes «lettre» : le 1^{er} joueur à prononcer un mot en utilisant les deux lettres remporte les 2 cartes.
- Si on retourne une carte «lettre» + une carte «thème» : le 1^{er} à prononcer un mot en rapport avec le thème et en utilisant la lettre remporte les 2 cartes.

- Als er twee themakaarten worden omgedraaid: gelijkspel! Elke speler legt een kaart dicht op zijn eerder neergelegde kaart en daarop nog een kaart, maar deze open.

Vervolgens wordt volgens de bovenstaande regels gespeeld.

- Met drie spelers en meer:

- Als er alleen letters worden omgedraaid: de 1e speler die een woord zegt met minstens twee van de letters wint alle kaarten.
- Als er letters en een themakaart worden omgedraaid: de 1e speler die een woord zegt dat verband houdt met het thema en één van de letters bevat, wint alle kaarten.
- Als er minstens twee themakaarten worden omgedraaid: gelijkspel! De spelers die de themakaarten hebben omgedraaid leggen een kaart dicht op hun eerder neergelegde kaart en daarop nog een kaart, maar deze open.

Vervolgens wordt volgens de bovenstaande regels gespeeld. Let op: alle spelers, ook de spelers die geen gelijkspel hadden, mogen spelen en alle kaarten winnen.

Zodra de in het midden van de tafel gelegde kaarten door een speler gewonnen zijn, gaat de partij verder: alle spelers leggen opnieuw de eerste kaart van hun pak neer. En zo voort.

De partij is afgelopen zodra een van de spelers geen kaarten meer heeft. De speler die op dat moment de meeste kaarten heeft, is de winnaar!



DJECO

- Si on retourne deux cartes «thème» : il y a bataille! Chacun pose une carte face cachée sur sa carte déjà posée puis, par-dessus, une autre carte, face découverte. Puis, on joue selon les règles ci-dessus.

- A trois joueurs et plus :

- Si on ne retourne que des lettres : le 1^{er} joueur à prononcer un mot utilisant au moins 2 lettres remporte toutes les cartes.
 - Si on retourne des lettres et une carte thème : le 1^{er} à prononcer un mot en rapport avec le thème utilisant une des lettres remporte toutes les cartes.
 - Si on retourne au moins deux cartes «thème» : il y a bataille ! Les joueurs qui ont posé les cartes «thème» posent une carte face cachée sur leur carte déjà posée puis, par-dessus, une autre carte, face découverte. Puis, on joue selon les règles ci-dessus.
- NB : Tous les joueurs, y compris ceux qui n'avaient pas de bataille, peuvent jouer et remporter toutes les cartes.

Une fois que les cartes posées au centre de la table ont été gagnées par un joueur, la partie continue : tous les joueurs posent à nouveau la 1^{ère} carte de leur paquet. Et ainsi de suite.

La partie prend fin dès qu'un joueur n'a plus de carte.

Le gagnant est alors celui qui en a le plus.



DJECO