

Hou jij de kaarten in de gaten? Enkel spelers die aandachtig kijken naar de kaarten van hun tegenstanders, kunnen dit spel winnen. Hoe meer kaarten van dezelfde kleur op tafel liggen, hoe groter de kans om te scoren. Maar als er te veel zijn, zijn ze niets waard!

Inhoud

100 kaarten, 20 in elk van de 5 kleuren. Waarvan 5 kaarten een Kododo icoon* hebben die 1 punt waard zijn, 6 kaarten die 2 punten waard zijn, 5 kaarten die 3 punten waard zijn, 2 kaarten die 4 punten waard zijn, 1 kaart die 5 punten waard is en 1 andere die 6 punten waard is.

Startopstelling

Schud de kaarten en verwijder willekeurig een aantal kaarten (gedekt), volgens het aantal spelers (zie tabel). Leg de verwijderde kaarten terug in de doos, deze zullen niet gebruikt worden tijdens het spel.

Deel 5 kaarten, gedekt, aan elke speler. Maak een trekstapel met de overblijvende kaarten. Plaats de trekstapel in het midden van de tafel, binnen het bereik van alle spelers.

OPSTELLING	
Spelers	Kaarten te verwijderen
2	10
3	13
4	0
5	15

Speloverzicht

Het spel wordt gespeeld over verschillende rondes. Tijdens elke ronde speelt elke speler in totaal **4 kaarten** in 3 beurten: 2 kaarten bij de eerste beurt, en 1 bij de twee volgende beurten. **Na elke beurt** wordt de hand van elke speler terug aangevuld tot 5 kaarten.

Er is een scorefase aan het einde van elke ronde. Is er een exact aantal Kododo-kaarten in het spel? Indien niet, welke kleur is in de meerderheid? Het spel gaat zo verder tot de trekstapel leeg is en elke speler slechts één kaart in zijn hand heeft. De speler met de meeste punten aan het einde van het spel wint.

*Een Kododo is een prachtige hagedis, die men vindt op de eilanden Curaçao en Aruba.

Spelverloop

1. Speel kaarten

Eerste beurt

Elke speler kiest **2** kaarten uit zijn hand en plaatst deze gedekt voor zich neer. Wanneer alle spelers klaar zijn, worden de kaarten samen onthuld.

Elke speler trekt 2 kaarten van de trekstapel, om zijn hand terug aan te vullen tot 5 kaarten.

Tweede en derde beurt

Tijdens de volgende beurten, kiest elke speler **1** kaart en plaatst hij ze gedekt voor zich neer. Wanneer alle spelers klaar zijn, worden de kaarten samen onthuld. Aan het einde van elke beurt, trekken de spelers elk een kaart van de trekstapel.

Aan het einde van de 3de beurt, heeft elke speler 4 kaarten voor zich liggen en 5 kaarten in zijn hand.

2. Een ronde evalueren en scoren

Aan het einde van een ronde, is er een scorefase. Is er een exact aantal Kododo kaarten in het spel? Indien niet, welke kleur is in de meerderheid? De kaarten die punten opleveren, worden door de spelers behouden op een gedekte persoonlijke aflegstapel. De overblijvende gespeelde kaarten worden op een gezamenlijke aflegstapel gelegd. De volgende ronde begint.

Het scoren aan het einde van een ronde wordt als volgt uitgevoerd:

2.1 — Is er een exact aantal Kododo kaarten in het spel?

2.2 — Indien niet, welke kleur is in de meerderheid?

2.1 — Kododo kaarten

Indien een **exact aantal** Kododo kaarten werd gespeeld, worden enkel deze kaarten gescoord. Het aantal komt overeen met het aantal spelers + 2 (zie tabel). Elke speler die Kododo kaarten heeft gespeeld, voegt ze toe aan zijn persoonlijke aflegstapel. Alle andere gespeelde kaarten worden op de gezamenlijke aflegstapel gelegd. Daarna begint de volgende ronde

AANTAL KODODO KAARTEN	
Spelers	Kododo kaarten
2	4
3	5
4	6
5	7

Voorbeeld:

In een spel met 4 spelers, werden exact 6 Kododo kaarten gespeeld. Daarom, wordt enkel met deze kaarten gescoord.

Speler 1	Speler 2	Speler 3	Speler 4
5 5 5 5 5	5 2 2 2 2	2 3 3 3 3	3 2 6 3 3

2.2 — Meerderheid in kleur

Indien het exacte aantal Kododo kaarten niet behaald is, kijkt men naar de kleur die het meest gespeeld werd. Tel voor elke kleur het aantal gespeelde kaarten. Elke speler neemt de kaarten die voor zich liggen in de kleur van de meerderheid, en voegt deze toe aan zijn persoonlijke aflegstapel. De aangegeven waarde op de kaarten, geeft de behaalde punten weer. De overblijvende kaarten worden op de gezamenlijke aflegstapel geplaatst. Daarna begint de volgende ronde.

Opgelet !

Twee situaties kunnen de meerderheid in kleur wijzigen:

- de kleur in de meerderheid bereikt of overschrijdt de limiet
- er is een gelijke meerderheid.

Limiet

De limiet is afhankelijk van het aantal spelers. Het aantal komt overeen met het aantal spelers + 3. (zie tabel).

Een kleur waarvan het totaal aantal kaarten, gespeeld door **alle spelers**, gelijk is aan de limiet of deze overschrijdt, **brengt geen punten op** tijdens deze ronde. Alle kaarten van deze kleur worden afgelegd. De volgende kleur in de meerderheid wordt bepaald.

Voorbeeld:

In een spel met 4 spelers, werden 8 groene kaarten gespeeld. Dit aantal overschrijdt de limiet van 7 kaarten. Daarom, worden de groene kaarten afgelegd. De volgende meerderheid zijn de gele kaarten, waarvan er 4 werden gespeeld. Deze kaarten leveren punten op.

Speler 1	Speler 2	Speler 3	Speler 4
2 X X X X	5 4 X X X	2 X X X X	3 X X X X

LIMIET	
Spelers	Limiet
2	5
3	6
4	7
5	8

Indien gelijke meerderheid van twee of meer kleuren, worden alle kleuren in de meerderheid afgelegd. Bepaal welke volgende kleur de meerderheid behaalt. Indien geen enkele kleur de meerderheid behaalt, worden alle kaarten afgelegd op de gezamenlijke aflegstapel.

Groen en geel hebben een gelijke meerderheid met 5 kaarten. De volgende meerderheid is oranje met 3 kaarten. Enkel met de oranje kaarten wordt deze ronde gescoord..



Groen en geel hebben een gelijke meerderheid. De volgende meerderheid is blauw, oranje en paars met eveneens een gelijke meerderheid. Geen enkele kaart zal deze ronde punten opleveren. Alle kaarten worden afgelegd



Wanneer de trekstapel leeg is, speelt meneen laatsteronde met de laatste 5 kaarten in de hand, zonder opnieuw aan te vullen tijdens elke beurt. De overblijvende kaart uit de hand wordt op de gezamenlijke aflegstapel gelegd. Elke speler telt de punten van de kaarten uit zijn persoonlijke aflegstapel op.

Wanneer de trekstapel leeg is, worden de punten van alle spelers genoteerd op een blad papier. Indien geen enkele speler een totaal van 50 punten heeft behaald, wordt er verder gespeeld. Meng de 100 kaarten, verwijder het aantal kaarten volgens het aantal spelers en begin een nieuw spel. Zodra een speler 50 punten of meer behaald aan het einde van een ronde, wordt het spel beëindigd.

De speler met het meeste aantal punten aan het einde van het spel, is de winnaar. Indien gelijkspel, wint de speler met de meeste kaarten in zijn aflegstapel. Indien nog steeds gelijkspel, delen de spelers de overwinning.

Vertaling : Jessica Prins



© 2019 Plan B Games Inc.
19 rue de la Coopérative
Rigaud QC J0P 1P0
Canada

Plan B Games Europe GmbH
Sinstorfer Weg 70
21077 Hamburg
Germany

Alle rechten voorbehouden.
Geen enkel deel van dit product mag
worden gereproduceerd zonder specifieke
toestemming. Bewaar deze informatie.
Gemaakt in Duitsland.

GALLERY
OUCHI

Development by:



www.nextmovegames.com
info@nextmovegames.com



5211

Een spel door **Tsuyoshi Hashiguchi**

Een spel door **Tsuyoshi Hashiguchi**

SPELREGELS

Avez-vous les cartes bien en vue? Seuls les joueurs à l'affut de ce que les autres manigancent pourront marquer des points dans ce jeu de cartes. Plus il y a de cartes d'une même couleur sur la table, plus vous pourriez gagner de points. Mais soyez vigilants, s'il y en a trop, elles ne vaudront rien!

Matériel

100 cartes, dont 20 dans chacune des cinq couleurs. Parmi ces couleurs, il y a 5 cartes Kododo* de valeur 1, 6 de valeur 2, 5 de valeur 3, 2 de valeur 4, 1 de valeur 5, et 1 de valeur 6.

Mise en place

Mélangez les cartes et retirez-en au hasard un certain nombre, face cachée, selon le nombre de joueurs (voir le tableau). Remettez ces cartes dans la boîte. Elles ne seront pas utilisées lors de cette partie.

Distribuez **5 cartes** face cachée à chaque joueur. Formez une pioche, face cachée, avec les cartes restantes. Placez-la au centre de la table, à portée de main de tous les joueurs.

MISE EN PLACE	
Nombre de joueurs	Cartes à retirer
2	10
3	13
4	0
5	15

Aperçu

La partie se déroule sur plusieurs manches. À chaque manche, chacun jouera un total de **4 cartes** sur 3 tours : 2 cartes au premier tour, et 1 carte lors des deux tours suivants. Après **chaque tour**, piochez des cartes afin d'avoir à nouveau une main de 5 cartes.

À la fin de chaque manche, vous procédez à l'évaluation. Y a-t-il le nombre exact de cartes Kododo? Sinon, quelle est la couleur majoritaire?

La partie se poursuit ainsi jusqu'à ce que la pioche soit épuisée et qu'il ne vous reste qu'une seule carte en main.

Le joueur ayant accumulé le plus de points remporte la partie.

* Un Kododo est un magnifique lézard de couleur turquoise que l'on retrouve sur les îles de Curaçao et Aruba.

Déroulement de la partie

1. Jouer des cartes

Tour 1

Chaque joueur choisit **2** cartes de sa main et les place, face cachée, devant lui. Lorsque tous les joueurs ont fait leur choix, les cartes choisies sont révélées simultanément. Ensuite, chaque joueur pioche 2 cartes pour avoir de nouveau une main de 5 cartes.

Tour 2 et 3

À chaque tour, chaque joueur choisit **1** carte de sa main et la place, face cachée, devant lui. Lorsque tous les joueurs ont fait leur choix, les cartes choisies sont révélées simultanément. À la fin de chaque tour, chaque joueur pioche 1 carte.

À la fin du tour 3, chaque joueur possède 4 cartes, face visible, devant lui, ainsi que 5 cartes en main.

2. Évaluation de fin de manche

À la fin de chaque manche, vous procédez à l'évaluation. Y a-t-il le nombre exact de cartes Kododo? Sinon, quelle est la couleur majoritaire? Dans un cas comme dans l'autre, vous conservez dans une pile face cachée, les cartes qui vous rapporteront des points. Les autres cartes posées sur la table sont défaussées et une nouvelle manche débute.

L'évaluation de fin de manche se fait dans l'ordre suivant :

2.1 — D'abord, y a-t-il le nombre exact de cartes Kododo?

2.2 — Sinon, quelle est la couleur majoritaire?

2.1 — Nombre exact de Kododo

Si le nombre exact de cartes Kododo a été joué, seules les cartes Kododo rapportent des points. Ce nombre correspond au nombre de joueurs plus 2 (voir le tableau). Chaque joueur ayant posé des cartes Kododo les ajoute face cachée devant lui à sa pile de score. Chaque carte Kododo rapporte 1 point. Toutes les autres cartes jouées sont placées dans une défausse. La manche suivante commence.

NOMBRE DE CARTES KODO DO	
Nombre de joueurs	Nombre
2	4
3	5
4	6
5	7

Exemple :

Dans une partie à 4 joueurs, il y a exactement 6 cartes Kododo qui ont été jouées. Conséquemment, seules les cartes Kododo rapportent des points.

Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3	Joueur 4

2.2-Couleur majoritaire

S'il n'y a pas le nombre exact de cartes Kododo jouées, on détermine la couleur majoritaire. Pour chacune des couleurs, on compte le nombre de cartes jouées par tous les joueurs durant la manche. Chaque joueur prend ses cartes jouées de la couleur majoritaire et les ajoute face cachée à sa pile de score. Ces cartes rapportent des points selon leur valeur. Les cartes restantes sont défaussées. La manche suivante débute.

Attention !

Deux situations peuvent faire basculer l'évaluation de la couleur majoritaire :

- la ou les couleurs majoritaires **atteignent ou dépassent la limite** ;
- les couleurs majoritaires sont à **égalité**.

Limite

La limite varie selon le nombre de joueurs. Elle correspond au nombre de joueurs plus 3 (voir le tableau).

Une couleur dont le nombre total de cartes jouées par **tous les joueurs** est égal ou supérieur à la limite **ne rapporte aucun point** lors de cette manche. Ces cartes doivent être défaussées. Déterminez ensuite la prochaine couleur majoritaire.

LIMITE	
Nombre de joueurs	Limite
2	5
3	6
4	7
5	8

Exemple :

Dans une partie à 4 joueurs, 8 cartes vertes ont été jouées. Ce nombre dépasse la limite de 7 cartes. Par conséquent, toutes les cartes vertes sont défaussées. La prochaine couleur majoritaire est le jaune, avec 4 cartes. Seules ces cartes rapportent des points.

Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3	Joueur 4

En cas d'égalité pour la couleur majoritaire, toutes les cartes concernées sont défaussées. Déterminez plutôt la couleur majoritaire suivante. Si vous ne parvenez pas à déterminer une couleur majoritaire, personne ne marque de points et toutes les cartes jouées sont défaussées.

Exemple 1 :
Les couleurs jaune et vert sont à égalité pour la majorité, avec 5 cartes jouées chacune.
La prochaine couleur majoritaire est le orange avec 3 cartes. Seules ces 3 cartes oranges rapportent des points.

[illegible]

Exemple 2 :
Dans cet autre cas, les couleurs jaune et vert sont à égalité pour la majorité. La prochaine couleur majoritaire ne peut pas être déterminée puisque bleu, orange et violet sont aussi à égalité. Aucune carte ne rapporte de points.

[illegible]

Dès que la pioche est épuisée, jouez une dernière manche avec les 5 cartes qu'il vous reste en main. Aucune carte ne peut être piochée puisque la pioche est épuisée. Défaussez-vous de votre dernière carte avant l'évaluation finale. Faites la somme des valeurs des cartes se trouvant dans votre pile de score.

A chaque fois que la pioche est épuisée, prenez note du pointage de chaque joueur. A ce moment, si aucun joueur n'a atteint ou dépassé 50 points, continuez de jouer. Récupérez et mélangez les 100 cartes du jeu et retirez de nouveau le nombre de cartes selon le tableau à la page 2 et débutez ensuite une nouvelle manche.

Dorénavant, à la fin d'une manche, si au moins un joueur atteint ou dépasse un score cumulatif de 50 points ou plus, la partie prend fin.

Le joueur ayant accumulé le plus grand nombre de points remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur ayant le plus grand nombre de cartes dans sa pile de score remporte la partie. Si l'égalité subsiste, les joueurs concernés se partagent la victoire.

Auteur : Tsuyoshi Hashiguchi

Réalisation : Sophie Gravel

Développement : Peter Eggert, Katja Volk,
André Bierth & Moritz Thiele

Direction artistique : Sophie Gravel

Illustrations : Chris Quilliams

Conception graphique : Maryse Hébert-Lemire
& Stéphane Vachon

Traduction française : Anh Tú Tran



© 2019 Plan B Games Inc.
19 rue de la Coopérative
Rigaud QC J0P 1P0
Canada

Plan B Games Europe GmbH
Sinstorfer Weg 70
21077 Hambourg
Allemagne

Tous droits réservés.
Aucune partie de ce produit ne peut être
reproduite sans permission spécifique.
Informations à conserver.
Fabriqué en Allemagne

GALLERY
OUCHI

Développement par :



www.nextmovegames.com
info@nextmovegames.com



5211

Un jeu de **Tsuyoshi Hashiguchi**

Un jeu de **Tsuyoshi Hashiguchi**

LIVRET DE RÈGLES

