

HAPPY MOCHI



INHOUD

70 kaarten genummerd van 0 tot 9, in 7 kleuren



1 waardekaart

+ voorzijde, - achterzijde



1 spelhandleiding

DOEL VAN HET SPEL

Het doel van het spel is om met de laagste score te eindigen.

Speel je kaarten zo snel mogelijk uit om elke ronde zo min mogelijk punten te scoren, maar let op: je kunt de kaarten in je hand niet herschikken!

SPELVOORBEREIDING

1 Schud de kaarten en geef er 7 aan elke speler. Je mag de kaarten in je hand niet herschikken, ze moeten in dezelfde volgorde blijven zitten zoals je ze gekregen hebt!

2 Leg de waardekaart in het midden van de tafel, met de + zijde naar boven.

3 Leg onder de waardekaart 2 willekeurige kaarten open naast elkaar. Dit is het centrale duo.

4 Maak met de overgebleven kaarten een trekstapel en leg deze gedekt onder het centrale duo.



Het centrale duo vormt een nummer (hier «68»): de linkerkaart stelt het cijfer van de tientallen voor, de rechterkaart het cijfer van de eenheden.



SPELERLOOP

Een spel bestaat uit één of meer rondes. Wanneer een speler zijn laatste kaart speelt, luidt dit het einde van een ronde in. De andere spelers tellen de waarde van hun overgebleven kaarten op. Dit zijn strafpunten.

Het spel eindigt wanneer een speler 30 of meer strafpunten heeft.

Met de wijzers van de klok mee spelen alle spelers om de beurt. Wie het laatst mochi's (of een ander Japans gerecht) heeft gegeten, begint het spel.

Tijdens je beurt speel je een van de twee mogelijke acties:

Een kaart nemen

OF

Een duo spelen

Een kaart nemen

Je mag:

1 Een van de kaarten van het centrale duo nemen.



2 De bovenste kaart van de trekstapel nemen.



3 Een van je gereserveerde kaarten nemen, als je die hebt (zie «Gereserveerde kaarten»).



Plaats de kaart op een positie naar keuze in je hand!

Een duo spelen

Neem twee aangrenzende kaarten uit je hand, zonder de volgorde ervan te veranderen (de linkerkaart stelt het cijfer van de tientallen voor en de rechterkaart het cijfer van de eenheden) en leg ze bovenop het centrale duo.



Als je een duo speelt, moet je rekening houden met de volgende beperkingen:

WAARDEBEPERKING

Als de waardekaart op de + zijde ligt, moet het getal dat gevormd wordt door jouw duo groter zijn dan het centrale duo. Als de waardekaart op de - zijde ligt, moet het getal dat gevormd wordt door jouw duo kleiner zijn dan het centrale duo.



KLEURBEPERKING

Als de kaarten van het centrale duo dezelfde kleur hebben, moeten de kaarten van jouw duo ook dezelfde kleur hebben (dit hoeft niet dezelfde kleur te zijn als het huidige centrale duo). Waarde- en kleurbeperkingen kunnen tegelijkertijd voorkomen!

Voorbeeld: Hier moet jouw duo van kaarten kleiner zijn dan 95 EN de kaarten moeten onderling dezelfde kleur hebben.



HAPPY MOCHI

Als je een duo speelt met dezelfde cijfers, ook wel een Happy Mochi genoemd, dan mag je alle waarde- en kleurbeperkingen negeren. Maak je tegenstanders hierop attent door hardop «Happy Mochi!» te zeggen. Met een Happy Mochi kun je een moeilijk te kloppen centraal duo toch omzeilen.



KAARTEFFECTEN

Sommige kaarten veroorzaken een bepaald effect als je ze speelt. Er zijn 4 verschillende effecten:



VERPLICHTE EFFECTEN



Draai de waardekaart om.



Kies een speler (jij of iemand anders) die een kaart neemt (zie «Een kaart nemen»).

OPTIONELE EFFECTEN

(Als je de kaart speelt, mag je kiezen of je het effect activeert of niet)

Alle spelers geven gelijktijdig een kaart uit hun hand aan de speler links van hen. Plaats de kaart die je ontvangt op een positie naar keuze in je hand.

Neem een kaart uit je hand en leg die gedekt voor je neer. Dit is nu een «gereserveerde kaart» (zie «Gereserveerde kaarten»).

OPMERKINGEN

A Als je door het nemen van één van de kaarten van het centrale duo de bijbehorende stapel leegmaakt, vervang je deze door de bovenste kaart van de trekstapel.

B Als je door het nemen van één van de kaarten van het centrale duo een effect onthult, dan gebeurt er niets (effecten worden alleen geactiveerd wanneer de kaart gespeeld wordt).

C Als beide kaarten van het duo dat je speelt een effect activeren, pas de effecten dan allebei toe in een volgorde naar keuze.

Speciale situatie: Als één van de twee kaarten het effect activeert en je beslist om dit effect eerst toe te passen, dan mag je de 2de kaart nemen van het duo dat je net gespeeld hebt en ook van die kaart het effect activeren.

D Het effect wordt niet geactiveerd als je geen kaarten meer hebt. Alle spelers moeten het effect toepassen als het geactiveerd is.

E Het is toegestaan om je laatste kaart te spelen door middel van het effect.



EINDE VAN DE RONDE

Als een speler aan het eind van zijn beurt geen kaarten meer in zijn hand heeft, dan eindigt de ronde onmiddellijk. Alle andere spelers tellen de waarde van hun overgebleven kaarten op. Noteer hun score op een blad papier.



Voorbeeld: Floor heeft op het einde van de ronde 3 kaarten. Ze telt de waardes ervan op: $3 + 7 + 2 = 12$.

Floor	Ben	Jesse
12	4	0

Als je aan het einde van een ronde nog kaarten in je hand hebt, kies er dan één uit en leg deze gedekt voor je neer. Dit is een gereserveerde kaart. Leg de andere kaarten af.

GERESERVEERDE KAARTEN:

Je gereserveerde kaarten liggen gedekt voor je. Ze vormen je persoonlijke stapel en je mag ze tijdens het spel op elk moment bekijken.

Er zijn twee manieren om een kaart te reserveren:

- 1 Activeer tijdens je beurt het effect.
- 2 Kies aan het einde van een ronde één van de overgebleven kaarten uit je hand.

OPMERKING

Er staat geen limiet op het aantal gereserveerde kaarten dat voor je mag liggen.

Ze worden niet meegeteld bij het berekenen van de score aan het einde van een ronde.

DE VOLGENDE RONDE VOORBEREIDEN:

Wijzig de waardekaart niet.

Schud alle kaarten (behalve de gereserveerde kaarten) en bereid het spel voor zoals normaal (zie Spelvoorbereiding). De speler die links van de winnaar van de vorige ronde zit, begint de nieuwe ronde.

EINDE VAN HET SPEL

Als een speler 30 of meer punten heeft, eindigt het spel. De speler met de minste punten wint! Bij een gelijke stand deel je de overwinning.

Floor	Ben	Jesse
12	4	0
0	16	5
19	0	23
31	20	28



VOORBEELD VAN EEN BEURT



De waardekaart toont 5 en het centrale duo vormt samen 68. Floor speelt 57 en besluit een kaart te nemen.



Nu is Ben aan de beurt. De kaarten in het centrale duo (59) zijn allebei geel, wat een kleurbepending veroorzaakt. Hij heeft geen duo van eenzelfde kleur, kleiner dan 57! Hij moet daarom kiezen voor de actie «Een kaart nemen».



Jesse heeft twee mogelijkheden om bovenop de gele 57 te spelen: ofwel speelt hij zijn paarse 46, ofwel speelt hij zijn Happy Mochi 11. Hij kiest ervoor om de 46 te spelen, omdat dit de punten in zijn hand vermindert. Hij bewaart zijn Happy Mochi voor later.



HULPKAART



BEURTOVERZICHT

NEEM

Neem een kaart van het centrale duo, de bovenste kaart van de trekstapel, of een van je gereserveerde kaarten.

OF

SPEEL EEN DUO

Speel 2 aangrenzende kaarten uit je hand, rekening houdend met de beperkingen.

BEPERKINGEN

WAARDE

Speel een duo dat groter of kleiner is dan het centrale duo, afhankelijk van de waardekaart.

- Dit is altijd van toepassing -

KLEUR

Speel 2 kaarten van dezelfde kleur.

- Dit is van toepassing als de kaarten van het centrale duo dezelfde kleur hebben -

Als je een Happy Mochi speelt, neger je beide beperkingen!

EFFECTEN

VERPLICHT



Draai de waardekaart om.



Kies een speler (jij of iemand anders) die een kaart neemt.

OPTIONEEL



Alle spelers geven een kaart uit hun hand aan de speler links van hen. Plaats de kaart die je ontvangt op een positie naar keuze in je hand.



Neem een kaart uit je hand en leg die als gereserveerde kaart gedekt voor je neer.

Tussen twee rondes

Als je nog kaarten in je hand hebt, leg er dan één als gereserveerde kaart gedekt voor je neer.

Neem gereserveerde kaarten mee naar de volgende rondes.

Einde van het spel

Als een speler 30 of meer punten heeft, eindigt het spel!

Een spel van Johan Benvenuto en Romaric Galonnier
Grafisch ontwerp en schattige mochi: Amélie Maréchal
Lay-out spelregels: Allison Machepey
Vertaling: Hanne Guns



ColorADD is een unieke, universele, inclusieve en niet-discriminerende taal waarmee kleurenblinden kleuren kunnen identificeren.



www.coloradd.net