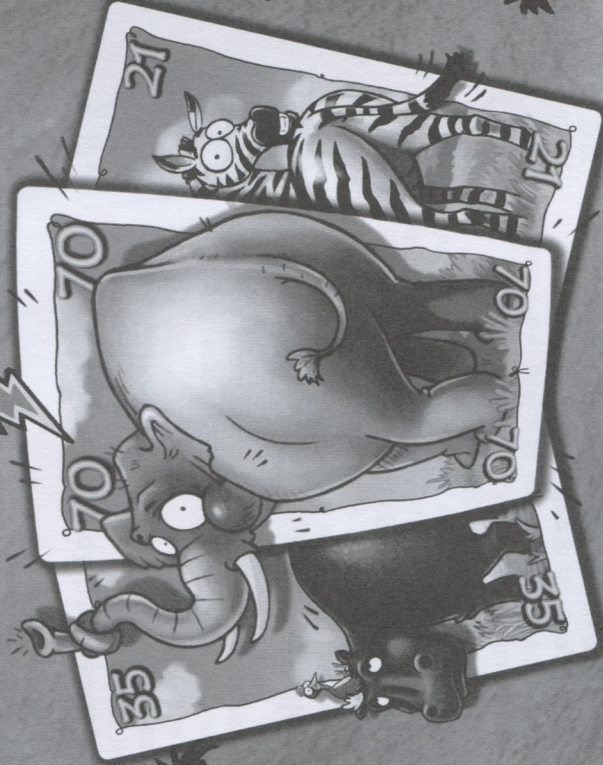


Bumbesi



Klaus Kreowski



Ravensburg

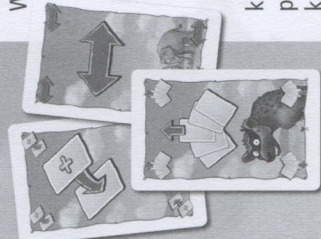
Auteur: Klaus Kreowski
 Design: DE Ravensburger,
 Die Kommunikatur
 Illustraties: Michael Menzel
 Redactie: Gregor Thomas
 Ravensburger® Spiele Nr. 27 176 4

Voor 3 – 6 spelers vanaf 8 jaar

Inhoud:

- 70 kaarten (getallen 1 – 70)
- 15 speciale kaarten (3 bijzondere acties)
- 1 pijlkaart
- 1 markeerkaart

Speciale kaarten



Pijlkaart



Markeerkaart



Spelverloop

Na de startspeler volgt de speler die links van hem zit en zo verder. Let op: in de loop van het spel kan de speelrichting veranderen (zie de speciale kaart "verandering van richting"). Wie aan de beurt is, speelt een kaart uit (getallenkaart of speciale kaart) of neemt – wanneer hij geen passende kaart kan of wil uitspelen – de stapel kaarten waar boven de markeerkaart ligt.

Getallenkaart uitspelen:

Wie aan de beurt is en een getallenkaart uitspeelt, legt deze onder één van de beide doelkaarten. Zo ontstaat onder beide doelkaarten een daarbij behorend "aflegveld".

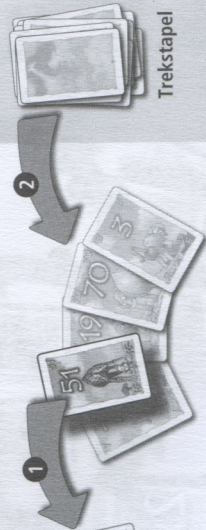
Nu zijn er 2 mogelijkheden:

- als op het aflegveld nog geen kaart ligt, moet de speler hier een kaart neerleggen waarvan het getal **lager** is dan dat van de daarboven liggende doelkaart.
- Als op het aflegveld tenminste één kaart ligt, moet de speler hier een kaart afleggen waarvan het getal
 - **lager** is dan dat van de daarboven liggende doelkaart
 - en **tegelijktijdig**
 - **hoger** is dan dat van de bovenste kaart van dit aflegveld.
 Deze nieuw uitgespeelde kaart dekt de daar onderliggende kaart op het aflegveld af.



Voorbeeld: Het uitspelen van een getallenkaart

Op de linker aflegstapel kan alleen nog maar het getal "27" afgelegd worden. Op de rechter aflegstapel past een getal tussen 50 en 63 – de speler legt daar zijn "51" af **1**. Voor de uitgespeelde kaart neemt hij een nieuwe van de trekstapel **2**.



Trekstapel

Idee en doel van het spel

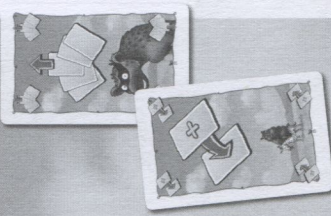
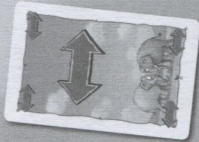
Wie aan de beurt is, speelt een kaart uit of hij moet alle kaarten die onder de markeerkaart liggen als minpunten nemen. Daarbij telt iedere kaart voor 1 minpunt. Winnaar is de speler die aan het slot het minste aantal minpunten heeft.

Voorbereiding

De markeerkaart en de pijlkaart worden in het begin terzijde gelegd. Vervolgens worden alle getallenkaarten en speciale kaarten geschud en met de beeldzijde naar beneden als trekstapel in het midden van de tafel gelegd. Iedere speler krijgt 5 kaarten van de trekstapel, die hij in de hand houdt zonder dat de andere spelers ze kunnen inzien. De bovenste 2 kaarten van de trekstapel worden omgedraaid en naast elkaar op tafel gelegd.

Mochten er speciale kaarten omgedraaid zijn dan worden die in de trekstapel teruggestoken en door getallenkaarten vervangen. De beide nu openliggende kaarten zijn de **doelkaarten** bij het begin van het spel. Boven de kaart die als eerste werd omgedraaid, wordt de markeerkaart gelegd.

De pijlkaart geeft aan in welke richting gespeeld wordt. Voor het begin wijst deze kaart naar links.



Speciale kaart uitspelen:

Wil of kan de speler geen getallenkaart uitspelen, dan mag hij **in plaats daarvan** een speciale kaart uitspelen, die hij open (als minpunt) op zijn mesthoop aflegt. Wie een speciale kaart uitspeelt, legt in deze ronde **geen** getallenkaart op een aflegveld. Er zijn drie soorten speciale kaarten:

- **Verandering van richting (6x):** Als deze kaart wordt gespeeld, wordt in de tegenovergestelde richting verder gespeeld. Voor alle duidelijkheid wordt de pijlkaart omgedraaid. Na een "verandering van richting"-kaart mag de volgende speler op zijn beurt een "verandering van richting"-kaart uitspelen enzovoort.
- **Diefstal (5x):** de speler die deze kaart speelt, trekt bij een willekeurige speler een kaart uit de hand, zonder dat hij kan zien welke kaart en steekt deze bij zijn eigen handkaarten. De bestolen speler trekt direct een kaart van de trekstapel.
- **Doel verhogen (4x):** de speler legt één van zijn handkaarten op één van de beide doelkaarten. Het getal van die handkaart moet hoger zijn dan het getal van de doelkaart waarop hij gelegd wordt. De uitgespeelde getallenkaart geldt nu als de nieuwe doelkaart (de oude blijft eronder liggen).

Voorbeeld: speciale kaart "Doel verhogen"

De speler legt de speciale kaart op zijn mesthoop **1**. Hij verhoogt de linker doelkaart met één van zijn handkaarten **2**. Aan het eind van zijn beurt trekt hij 2 kaarten van de trekstapel **3**.



Geen kaart uitspelen:

Wanneer een speler geen kaart kan of wil uitspelen (dus een getallenkaart noch een speciale kaart), **moet hij de doelkaart en alle getallenkaarten van het daarbij behorende aflegveld die onder de markeerkaart liggen als minpunten, open, op zijn mesthoop leggen!**

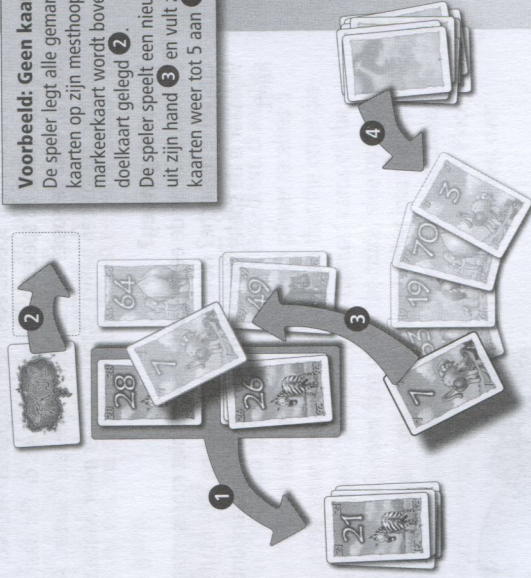
De markeerkaart legt hij vervolgens boven de nog op tafel liggende doelkaart. Daarna legt hij een van de getallenkaarten uit zijn hand als nieuwe tweede doelkaart daarnaast waarmee zijn beurt is beëindigd.

(uitzondering: mocht een speler niet in staat zijn om een nieuwe getallenkaart uit te leggen omdat hij uitsluitend speciale kaarten in zijn hand heeft, wordt de bovenste getallenkaart van de trekstapel de nieuwe doelkaart.)

Voorbeeld: Geen kaart uitspelen

De speler legt alle gemarkeerde kaarten op zijn mesthoop **1**. De markeerkaart wordt boven de andere doelkaart gelegd **2**.

De speler speelt een nieuwe doelkaart uit zijn hand **3** en vult zijn handkaarten weer tot 5 aan **4**.



Handkaarten aanvullen:

Aan het eind van zijn beurt trekt de speler net zoveel kaarten van de trekstapel tot hij weer 5 kaarten in de hand houdt. Als de trekstapel uitgeput is, vervalt deze actie en is dit het teken voor het eind van het spel.

Eind van het spel

Nadat de laatste kaart van de trekstapel genomen is, gaat het spel door tot een speler in zijn beurt geen kaart meer uitspelen kan of wil. Deze speler legt in plaats daarvan, zoals hier boven beschreven, de kaarten die onder de markeerkaart liggen als minpunten op zijn mesthoop. Het spel is daarmee ten einde, de tweede doelkaart en de kaarten op het afgelegd blijven liggen en tellen niet mee. Eveneens worden de handkaarten van de spelers ter zijde gelegd, ook zij tellen niet mee.

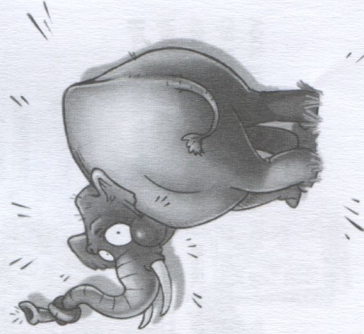
Nu tellen de spelers de getallenkaarten en speciale kaarten van hun mesthoop. Iedere kaart telt voor 1 minpunt. Wie de minste minpunten heeft, is de winnaar.

Gelijke stand?

Als twee of meer spelers even veel minpunten hebben, noteren ze deze stand en spelen nog een ronde. Als de tijd daarvoor te kort is, wint de speler met de minste speciale kaarten. Als er dan nog steeds een gelijke stand is, zijn er meer winnaars.

Nog niet genoeg?

De eindstand na de eerste ronde vind je niet representatief en dus wil je revanche? Noteer de minpunten na elke ronde. Winnaar is de speler die na 3 ronden de minste minpunten heeft.



Cartes numérotées



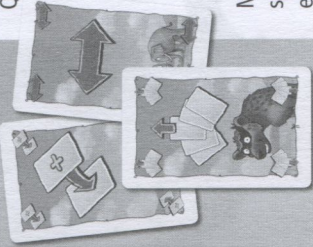
Auteur : Klaus Kreowski
 Design : DE Ravensburger,
 Die Kommunikator (notice)
 Illustrations : Michael Menzel
 Rédaction : Gregor Thomas
 Jeux Ravensburger® n° 27 176 4

Pour 3 à 6 joueurs à partir de 8 ans

Contenu

- 70 cartes numérotées de 1 à 70
- 15 cartes spéciales (3 actions spéciales)
- 1 carte Flèche
- 1 carte Marqueur

Cartes spéciales



Carte Flèche



Carte Marqueur



Principe et but du jeu

Quand vient son tour, le joueur doit poser une carte ou récupérer toutes les cartes situées sous la carte Marqueur ! Chacune d'elles vaut 1 point. Le vainqueur est celui qui possède le moins de points en fin de partie.

Préparation du jeu

Commencer par mettre les deux cartes Flèche et Marqueur de côté.

Mélanger ensemble toutes les cartes numérotées et les cartes spéciales et placer le paquet au milieu de la table, face cachée ; elles constituent la pioche.

Distribuer 5 cartes de la pioche à chaque joueur ; chacun les prend en main sans les montrer aux autres.

Retourner les deux cartes supérieures de la pioche et les placer côte à côte sur la table. S'il s'agit de cartes spéciales, celles-ci sont remlangées dans la pioche et remplacées par deux cartes numérotées. Ces deux cartes sont les **cartes Limite** du début de partie. Placer la carte Marqueur au-dessus de la première carte Limite retournée.

La carte Flèche indique le sens de jeu. La poser devant le premier joueur de manière à ce qu'elle indique le sens des aiguilles d'une montre.

Un dernier coup d'œil pour vérifier : tout ressemble à l'illustration ? Alors la partie peut commencer !

Déroutement de la partie

Le joueur qui jure le plus souvent commence. Dans un premier temps, la partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Attention : au cours de la partie, le sens de jeu peut changer (voir carte spéciale « Sens »). Quand vient son tour, le joueur pose une carte (numérotée ou spéciale) ou récupère le paquet indiqué par la carte Marqueur s'il ne peut ou ne veut pas jouer de carte qui convienne. Les cartes récupérées sont placées devant le joueur et constituent sa « poubelle ».

Pose d'une carte numérotée :

Si le joueur décide de poser une carte numérotée, il la place sous l'une des deux cartes Limite. Sous chacune d'elle se forme ainsi une **pile de « défausse »**.

Deux possibilités se présentent alors :

- Si cette défausse est encore **vide**, le joueur doit y poser une carte dont la valeur est **inférieure** à la carte Limite au-dessus d'elle.
- Si cette défausse contient déjà au moins une carte, le joueur doit y poser une carte dont la valeur doit être **à la fois ...**
 - ... **inférieure** à la carte Limite au-dessus d'elle
 - et**
 - ... **supérieure** à la valeur de la carte supérieure de cette défausse.

La carte jouée recouvre ainsi la précédente carte sur la défausse.



Carte Limite



Défausses

Exemple : Pose d'une carte numérotée

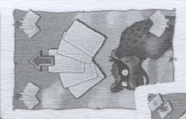
Sur la défausse de gauche, seul le « 27 » peut encore être posé. Sur celle de droite peut être posée une carte entre 50 et 63. Le joueur choisit d'y poser son « 51 » 1. Il pioche une carte pour remplacer celle posée 2.





Pose d'une carte spéciale :

Si le joueur ne veut ou ne peut pas poser de carte numérotée, il peut jouer à la place une carte spéciale qu'il place dans sa poubelle devant lui. Celui qui joue une carte spéciale ne pose aucune carte numérotée durant ce tour. Il existe 3 cartes spéciales différentes :



- **Sens (6x)** : Le joueur qui joue cette carte change le sens de jeu. Pour s'en souvenir, la carte Flèche est tournée. Après une carte « Sens », le joueur suivant peut jouer une nouvelle carte « Sens »...

- **Vol (5x)** : Le joueur tire une carte au hasard de la main de l'adversaire de son choix et l'ajoute aux siennes. Le joueur qui vient de se faire voler une carte en pioche immédiatement une pour la remplacer.

- **Limite (4x)** : Le joueur pose une de ses cartes sur l'une des deux cartes Limite. Sa valeur doit cependant être supérieure à celle de la carte Limite recouverte. La carte jouée devient la nouvelle carte Limite ; la précédente reste en dessous.



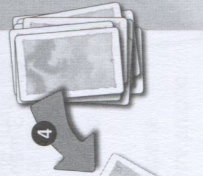
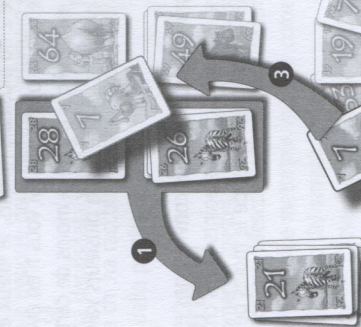
Exemple : Pose d'une carte spéciale « Limite »

Le joueur pose cette carte spéciale dans sa poubelle **1**.
Il augmente la carte Limite de gauche avec une carte de sa main **2**.
À la fin de son tour, il pioche 2 cartes **3**.

Pose d'aucune carte

Le joueur qui ne veut pas ou ne peut pas jouer de carte (ni numérotée, ni spéciale) récupère la carte Limite ainsi que toute la pile de défausse correspondante en dessous de la carte Marqueur dans sa poubelle ; elles lui feront perdre des points en fin de partie ! Il déplace ensuite la carte Marqueur au-dessus de l'autre carte Limite. Pour finir, il pose une carte numérotée au choix de sa main comme seconde carte Limite à côté de l'autre.

(Cas particulier : Si un joueur ne peut pas placer de seconde carte Limite car il n'a plus que des cartes spéciales en main, il retourne la carte supérieure de la pioche pour la remplacer.)



Exemple : Pose d'aucune carte

Le joueur récupère toutes les cartes sous la carte Marqueur dans sa poubelle **1**. Il déplace la carte Marqueur au-dessus de la seconde carte Limite **2**. Pour finir, il place une nouvelle carte Limite de sa main **3** et complète sa main à 5 cartes **4**.

Pioche

À la fin de son tour, le joueur pioche autant de cartes que nécessaire pour en avoir de nouveau 5 en main. Si la pioche est épuisée, cette action est ignorée et la fin de la partie approche.

Fin de la partie

Après que la dernière carte de la pile a été piochée, la partie continue jusqu'à ce qu'un joueur ne puisse plus ou ne veuille plus jouer de carte. À la place, celui-ci récupère les cartes en dessous de la carte Marqueur, comme expliqué précédemment, et les ajoute à sa poubelle.

La partie est terminée. La seconde carte Limite et la défausse correspondante restent sur la table et ne comptent pas.

De même, les cartes que les joueurs ont en main sont mises de côté et sont ignorées pour le décompte final. Chaque joueur compte alors l'ensemble des cartes numérotées et spéciales de sa poubelle. Chaque carte vaut 1 point quelle que soit sa valeur. Celui qui possède le moins de points remporte la partie.

Égalité ?

En cas d'égalité entre 2 ou plusieurs joueurs, le mieux est de noter les points et de refaire une partie. Si vous n'en avez pas le temps, le vainqueur est celui qui a joué le moins de cartes spéciales. En cas de nouvelle égalité, il y a plusieurs vainqueurs.

Toujours plus ?

Le résultat de la première partie ne vous convient pas et vous voulez votre revanche ? Alors, notez les points après chaque manche. Le vainqueur est celui qui possède le moins de points après 3 manches.

