



Contenu :

9 piments répartis en 3 couleurs, 40 cartes, 24 jetons "cactus", la règle du jeu.

But du jeu :

Récolter un maximum de cactus afin d'en tirer le jus. Chaque cactus rapporte 1 point en fin de partie.

Mise en place :

Disposer les piments au centre de la zone de jeu de manière à former un cercle tout en intercalant les couleurs : vert/jaune/rouge/vert/jaune/rouge... etc.

Toujours utiliser 1 set de moins qu'il n'y a de joueurs.

Un set est constitué de 3 piments : 1 vert + 1 rouge + 1 jaune.

- Pour 4 à 5 joueurs, utiliser les 3 sets de piments
- Pour 3 joueurs, utiliser 2 sets de piments
- Pour 2 joueurs, utiliser 1 set de piments

Former un tas avec les jetons cactus et les garder à portée de main. Chaque joueur reçoit 8 cartes et forme une pile face cachée. Les logos des cartes doivent être orientés vers le joueur afin qu'elles soient dans le bon sens quand on les retourne.

Note : Lorsque l'on joue à 2, chaque joueur reçoit 2 paquets de 8 cartes. Chacun des joueurs retourne 2 cartes en même temps, une avec la main gauche, une avec la main droite.

Déroulement de la partie :

La partie se joue en 8 tours. Tous les joueurs comptent jusqu'à 3 puis retournent simultanément la carte située au sommet de leur pile. Ce mouvement doit être effectué rapidement, tout en orientant la carte vers les autres joueurs afin d'éviter toute triche.

Les joueurs doivent alors suivre les indications données par les cartes et tenter d'attraper **1 piment** de la bonne couleur.



Inhoud :

9 pepers in 3 kleuren, 40 speelkaarten, 24 "cactus"-fiches, handleiding.

Doel van het spel :

Verzamel zoveel mogelijk cactussen om hun sap te verkrijgen. Elke cactus is 1 punt waard wanneer het spel eindigt.

Vorbereiding :

Plaats de pepers in het midden van de tafel en vorm een cirkel met afwisselende kleuren: groen / geel / rood / groen / geel / rood etc...

Gebruik altijd 1 set minder dan het aantal spelers.

1 set bestaat uit 3 pepers: 1 groene + 1 rode + 1 gele.

- Voor 4 tot 5 spelers: 3 sets pepers
- Voor 3 spelers: 2 sets pepers
- Voor 2 spelers: 1 set pepers

Verzamel de cactus-fiches op een stapel en houd ze binnen handbereik. Elke speler krijgt 8 kaarten en vormt daarmee een gesloten stapel. De logo's van de kaarten zijn naar de speler toe gericht, zodat de kaarten in de juiste positie worden omgedraaid.

Let op: als je met 2 spelers speelt, krijgt elke speler 2 stapels van 8 kaarten. Elke speler draait 2 kaarten tegelijk om: één met de linkerhand en één met de rechterhand.

Tijdens het spel :

Het spel is verdeeld in 8 rondes. Alle spelers tellen tot 3 en draaien gelijktijdig de bovenste kaart van hun stapel om. Deze beweging moet snel gebeuren en de onderkant van de kaart moet naar de medespelers gericht zijn om valsspelen te voorkomen.

Spelers moeten de uitkomst van de kaarten volgen en **1 peper** in de juiste kleur proberen te pakken.

Er zijn 4 mogelijke uitkomsten:



- a) als **1 kleur het hoogste aantal heeft**, pak 1 peper van deze kleur. (Fig. A)
- b) als **2 kleuren een gelijk aantal hebben en er een derde kleur aanwezig is**, pak dan 1 peper van de derde kleur. (Fig. B)
- c) als **2 kleuren een gelijk aantal hebben en er is geen derde kleur aanwezig** op de kaarten, pak dan niks. (Fig. C)
- d) als **alle 3 de kleuren een gelijk aantal hebben**, pak dan niks. (Fig. D)

Let op! Spelers mogen maar **1 peper per keer** pakken en bij zich houden. Wanneer een speler een peper heeft gepakt, mag hij van mening veranderen en deze **omruilen voor een andere peper**. **Het is verboden om de peper zomaar terug op tafel te zetten om een straf te ontlopen.**

- Elke speler die erin slaagde de juiste peper te pakken, krijgt een cactus-fiche als beloning.
- Een speler die niks heeft gepakt, krijgt niks
- Een speler met een verkeerde kleur peper, moet 1 cactus-fiche teruggeven (als hij er 1 heeft).

De pepers worden hierna teruggezet in het midden van de tafel. Tel tot 3, draai een nieuwe kaart om en ga zo door.

Einde van het spel:

Tel de punten als alle spelers hun 8 kaarten hebben gespeeld.

De speler met de meeste cactussen is de winnaar.

In geval van een gelijk spel, spelen de betreffende spelers een laatste ronde genaamd «Sudden Death» om de winnaar te bepalen. Plaats 1 peper van iedere kleur in het midden van de tafel. De spelers trekken 2 kaarten van zijn stapel (1 voor elke hand). Na 3 tellen draaien de spelers hun 2 kaarten tegelijk om. Degene die de juiste peper pakt, wint het spel.

Extra informatie:

- Het is niet toegestaan om meer dan 1 peper in de hand te hebben
- Het is mogelijk om jouw gepakte peper om te ruilen voor een andere peper. Het is niet toegestaan deze terug te zetten om de straf te ontlopen.
- Ervaren spelers kunnen een geavanceerde regel hanteren, waarbij spelers de kaarten niet van een gedekte stapel, maar uit hun hand spelen. Zo kan iedereen per ronde zijn/haar kaart uitzoeken en tactiek bepalen.



4 cas de figure peuvent se présenter :



- a) Si **une couleur est en supériorité numérique**, attrapez 1 piment de cette couleur. (Fig. A)
- b) Si **deux couleurs arrivent à égalité devant la troisième**, elles s'annulent. Attrapez le piment en infériorité numérique. (Fig. B)
- c) Si **deux couleurs arrivent à égalité et que la troisième couleur n'est pas représentée** sur les cartes, vous ne devez rien attraper. (Fig. C)
- d) Si **les trois couleurs arrivent à égalité**, vous ne devez rien attraper. (Fig. D)

Attention ! Les joueurs ne sont autorisés à attraper et conserver **qu'un seul piment à la fois**. Une fois que l'on a attrapé un piment, il est encore possible de changer d'avis et de **l'échanger pour une autre couleur**. **Il est interdit de le reposer en jeu juste pour éviter la pénalité.**

- Chaque joueur ayant réussi à attraper le bon piment reçoit un jeton cactus en récompense.
- Le ou les joueur(s) n'ayant rien attrapé ne pioche(nt) pas de cactus.
- Un joueur avec un piment de la mauvaise couleur doit, s'il en possède, restituer 1 cactus.

Les piments retournent ensuite au centre de la table. On compte jusqu'à 3 avant de retourner une nouvelle carte et ainsi de suite.

Fin de la partie :

Une fois que les joueurs ont joué toutes leurs cartes, on fait le compte des points.

Le joueur ayant obtenu le plus de cactus remporte la partie.

En cas d'égalité, les joueurs concernés jouent un ultime tour appelé «La Mort Subite» pour déterminer le vainqueur. Placez 1 piment de chaque couleur au centre de la table. Chacun de ces joueurs pioche 2 cartes parmi celles de son paquet (une pour chaque main). Au décompte de 3, les joueurs retournent leurs cartes. Celui qui attrape le bon piment remporte la partie.

Précisions :

- Il n'est pas permis d'avoir plus d'un piment en main à la fois.
- Il est possible d'échanger le piment que l'on a attrapé. Mais on ne peut pas simplement le reposer pour éviter une pénalité.
- Les joueurs expérimentés peuvent utiliser une règle optionnelle légèrement plus stratégique qui leur permet de sélectionner la carte qu'ils vont jouer.

A



$$4\bullet + 1\circ + 1\bullet = \bullet$$

C



$$2\bullet + 2\circ + 0\bullet = \emptyset$$

B



$$3\bullet + 3\circ + 2\bullet = \bullet$$

D



$$2\bullet + 2\circ + 2\bullet = \emptyset$$