

fakir

INHOUD

Spijkerbed speelbord, 28 spijkers, 24 fakir kaarten, 4 fakir kleedkamers, stoffen zakje

DOEL VAN HET SPEL:

Het doel is om de meeste rondes te winnen door je fakirkaart zo snel mogelijk op het spijkerbed te kunnen leggen voordat de anderen dat doen.

VOOR JE BEGINT:

Plaats het spijkerbed in het midden van de tafel. Elke speler neemt een setje van 7 spijkers van dezelfde kleur en een fakir kleedkamer. Zet de kleedkamer voor je neer (zie afb. 1). Doe de fakirkaarten volgens onderstaand schema in het zakje:

- 2 spelers – 12 fakirkaarten
- 3 spelers – laat 6 kaarten weg
- 4 spelers – gebruik alle kaarten

Laat het zakje rond gaan. Elke speler pakt er een fakirkaart uit. Laat jouw kaart niet aan de andere spelers zien! Zet dan je kaart in je kleedkamer en laat de fakir naar jou kijken. Hij mag schuin staan, ondersteboven, maakt niet uit.



afb. 1

HET NEERZETTEN VAN DE FAKIRKAART

De manier waarop de fakir in zijn kleedkamer staat, bepaald welk gedeelte zichtbaar is voor de andere spelers. Hou goed in de gaten wat er op hun kaarten zichtbaar is. Zie je bijvoorbeeld een stukje van een kaart waarop 3 gaten achter elkaar staan, probeer dan zo lang mogelijk om niet 3 spijkers achter elkaar te plaatsen (tenzij je die natuurlijk nodig hebt voor je eigen fakir).

HET SPEL:

De jongste speler begint en daarna volgens de wijzers van de klok verder. Tijdens jouw beurt kun je:

- één van jouw spijkers op het bed plaatsen
- Of
- één van je al geplaatste spijkers op een andere plek op het bed zetten

Tijdens jouw beurt mag je je fakirkaart op het bed plaatsen als het perfect past (elke spijker komt door een gat in de kaart). Je mag dit ook doen als jouw beurt begint, zonder dat je een spijker plaatst of verplaatst. Zorg wel dat je fakir niet buiten de randen van het speelbord terecht komt! Past jouw fakir perfect, dan maakt dit jou de winnaar van deze ronde: je krijgt alle fakirkaarten van deze ronde van iedereen.

Alle spelers halen hun spijkers van het spijkerbed af en pakken nieuwe kaarten. De nieuwe ronde begint met de speler die links zit van de speler die de vorige ronde is begonnen.

WINNAAR!

Het spel is afgelopen als alle fakirkaarten zijn gespeeld. De speler met de meeste kaarten wint het spel! Als het een gelijkspel is, worden de fakirkaarten teruggedaan in het zakje en spelen deze spelers samen nog een ronde om te bepalen wie de winnaar wordt.



7+ 2-4 30+
ans joueurs minutes

FR

Faqir



CONTENU

1 lit de clous plateau de jeu, 28 cônes, 24 cartes Faqir, 4 paravents, 1 sac.

BUT DU JEU

Le but du jeu est de gagner un maximum de parties en étant le premier à « asseoir » correctement sa carte Faqir sur le plateau de jeu.

AÏE, AÏE, AÏE ! CA RISQUE DE PIQUER...

PRÉPARATION DU JEU

Posez le plateau de jeu, lit de clous du Faqir, vide devant les joueurs. Chacun prend 7 cônes d'une même couleur et un paravent dressing pour son Faqir.

Installez ce paravent devant vous (voir illustration).

Placez des cartes Faqir dans le sac, en fonction du nombre de joueurs :

- 2 joueurs – utilisez 12 cartes Faqir
- 3 joueurs – utilisez 18 cartes Faqir
- 4 joueurs – utilisez toutes les cartes Faqir

Faites tourner le sac afin que chaque joueur prenne une carte Faqir en évitant de la montrer aux adversaires. Posez la carte derrière votre paravent, face à vous, à l'abri des regards indiscrets. Orientez-la dans le sens que vous souhaitez.



Fabrique par Nelostuote Oy Pori, Finlande
Distributeur: Tactic France S.A., Z.A Coignières-Maurepas, 10/12 rue Marie Curie, 78310 Maurepas
Tactic® est une marque déposée par Nelostuote Oy, Finlande. © 2010 Nelostuote Oy



ATTENTION ! Ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois.
Contient de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Garder l'adresse pour référence.

« ASSEYEZ » VOTRE CARTE FAQIR

Quelle que soit l'orientation de votre carte, vous en dévoilerez toujours une partie. Ce qui vous permettra, à vous aussi, d'avoir un œil sur celles de vos adversaires...

Par exemple, si vous apercevez une carte adverse révélant un côté avec 3 trous alignés, vous éviterez, autant que possible, de placer trois clous ainsi rangés (à moins bien sûr que ces placements vous intéressent pour votre propre carte Faqir).

COMMENT JOUER ?

Le plus jeune joueur commence la partie, puis le tour continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

A votre tour de jeu, vous pouvez :

- poser un de vos cônes dans un des trous du plateau de jeu

OU

- déplacer, l'un de vos cônes déjà positionné sur le plateau, dans un autre trou disponible.

Immédiatement après avoir joué une de ces possibilités, vous pourrez « asseoir » votre carte Faqir sur le lit de clous, à la condition que votre carte s'encastre parfaitement (c'est-à-dire qu'un clou, quelle que soit sa couleur, passe au travers de chaque trou de la carte et que cette carte ne dépasse pas les bords du plateau de jeu.) Vous pourrez également procéder ainsi, au début de votre tour, sans avoir eu besoin d'ajouter ou déplacer l'un de vos cônes. Vous gagnez aussitôt la partie : ramassez toutes les cartes Faqir des joueurs pour vous-même !

Tous les joueurs ramassent leurs clous sur le plateau et tirent de nouvelles cartes Faqir. Une nouvelle partie peut rapidement commencer par le joueur situé à gauche de celui qui avait démarré précédemment.

LE GAGNANT

Le jeu se termine lorsque toutes les cartes Faqir ont été jouées. Le joueur qui collecte le plus de cartes gagne la partie !

Si certains joueurs sont à égalité, les cartes Faqir de tous les joueurs sont remises dans le sac, et les ex-æquo jouent une dernière partie pour déterminer le gagnant.

Jouez et découvrez notre collection sur www.tactic.net