



Menhirs

Een stormachtig legspel voor 2 - 4 bliksems slimme tovenaars van 7 - 99 jaar.

Auteur: Günter Burkhardt

Illustraties: Franz Vohwinkel

Speelduur: ca. 15 minuten



De tijd voor de grote druïdenwedstrijd is aangebroken! Alle deelnemers krijgen de opdracht om de wild door elkaar wervelende stortvloed van elementen weer in ordelijke banen te leiden. Daarvoor moet elke druïde goed opletten en snel reageren: alleen wie zo snel mogelijk de symbolen van de afzonderlijke elementen op de juiste volgorde legt, slaagt erin de krachten van aarde, water, vuur, lucht en magie weer te ontwarren. Als dit je lukt en je inspanningen de controlerende blik door het magische oog doorstaan, kan je als winnaar uit de wilde wedstrijd tevoorschijn komen!

Spelinhoud

60 elementenkaarten, 15 puntenkaarten, 1 „magisch oog” (voor zelfcontrole), spelregels

Spelvoorbereiding

Schud alle puntenkaarten en leg ze als verdeckte stapel aan de rand van de tafel klaar. Pak hiervan een aantal kaarten dat één kaart minder is dan het aantal spelers en leg ze open op een rij naast de stapel neer. Leg alle elementenkaarten open en kriskras door elkaar in het midden op tafel neer. Het „magische oog“ leggen jullie aan de rand klaar.

Spelverloop

Er wordt tegelijk en over meerdere ronden gespeeld. Elke speler pakt aan het begin een willekeurige elementenkaart van tafel en legt hem open voor zich neer. Geef dan samen het startsein „Menhirs!“ en dan gaat het beginnen:

Ga allemaal snel op zoek naar een kaart die jullie bij de eerste kaart kunnen aanleggen (zie **kaart aanleggen**).

Belangrijk:

Tijdens het zoeken en grijpen van een kaart mogen jullie altijd maar één hand gebruiken!

Kaart aanleggen:



- Tel eerst de gekleurde symbolen (vuur, water, aarde, lucht, magie) op de rand van de kaart die voor je ligt. **Welk komt het meest voor?** Dit symbool moet op de steen in het midden van je **volgende** kaart staan afgebeeld.



- Als je een bijpassende kaart hebt gevonden, leg je hem rechts naast de kaart die je als laatste hebt neergelegd. Daarna tel je de gekleurde symbolen op de rand van deze **nieuwe** kaart en zoek je de erbij horende **volgende** kaart.



- Als je merkt dat je een kaart met het verkeerde symbool hebt gepakt, moet je hem weer open terug op tafel leggen en verder zoeken.

Einde van de ronde en controle

Het zoeken en aanleggen van kaarten gaat net zolang door tot een van jullie een rij van zes kaarten voor zich heeft liggen. Deze speler roept opnieuw „Menhirs!“ en de ronde is onmiddellijk afgelopen.

Nu controleert de speler die de ronde beëindigd heeft of zijn kaarten goed liggen. Draai hiervoor de eerste kaart uit je rij om en leg het „magische oog“ met de ruwe kant naar beneden op de achterzijde. Het symbool dat in het „magische oog“ verschijnt, geeft aan welk symbool er op het midden van de volgende kaart moet staan. Zie je in het „magische oog“ het juiste element, dan draai je de volgende kaart om en controleer je op dezelfde manier de volgende kaarten.

Als in het „magische oog“ een ander symbool verschijnt dan wat er op de volgende kaart in het midden staat, klopt de rij niet. Pak alle volgende kaarten uit de rij en leg ze weer open tussen de andere kaarten midden op tafel.

Om de beurt controleren alle spelers op deze manier hun eigen rij kaarten.

Wie na het controleren de langste, geldige rij kaarten voor zich heeft liggen, mag de puntenkaart met de hoogste waarde die open op tafel ligt, pakken. Daarna volgt de speler met de een-na-langste geldige rij enzovoort.

Belangrijk:

Een rij kaarten is alleen geldig als hij uit meer dan twee kaarten bestaat!

Even lange rijen kaarten

Als meerdere spelers een even lange geldige rij kaarten hebben, en een van hen heeft de ronde beëindigd door „Menhirs!“ te roepen, dan krijgt hij de waardevolste puntenkaart. Anders mag de speler die als eerste links van de speler die „Menhirs!“ geroepen heeft, het eerst een puntenkaart uitkiezen. Als er aan het eind van de ronde puntenkaarten over blijven, bijvoorbeeld omdat verschillende spelers geen geldige rijen hebben neergelegd, dan gaan deze terug in de doos.

Nieuwe ronde

Voor de volgende ronde schudden jullie alle elementenkaarten weer samen met de andere die midden op tafel liggen en draaien jullie nieuwe puntenkaarten om.

Einde van het spel

Het spel is na vijf ronden afgelopen. Tel nu jullie punten: Wie de meeste heeft verzameld, heeft de wilde druïdenwedstrijd gewonnen en wordt tot winnaar uitgeroepen. Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.



Menhirs

Un jeu turbulent pour 2 à 4 druides observateurs de 7 à 99 ans.

Auteur : Günter Burkhardt
Illustration : Franz Vohwinkel
Durée de la partie : env. 15 minutes



Le jour de la grande compétition des druides est arrivé ! Tous les participants doivent replacer correctement les symboles indiqués sur les menhirs. Pour cela, chaque druide doit observer attentivement et réagir vite : seul celui qui classera le plus vite possible et dans le bon ordre les symboles des menhirs pourra démêler les forces des 4 éléments (la terre, l'eau, le feu, l'air) et de la magie. Si tu réussis et si l'œil magique qui surveille la compétition valide tes choix, tu en sortiras vainqueur.

Contenu du jeu

60 cartes de menhirs, 15 cartes de points, 1 « œil magique » (pour s'auto-contrôler), 1 règle du jeu

Préparatifs

Mélangez toutes les cartes de points, empilez-les faces cachées et mettez la pile de côté. Dans cette pile, tirez un nombre de cartes équivalent au nombre de joueurs moins une carte et posez-les faces visibles en une rangée à côté de la pile. Posez toutes les cartes de menhirs de manière visible au milieu de la table en les mélangeant bien. Posez l'œil magique à côté du jeu.

Déroulement de la partie

Vous jouez tous ensemble sur plusieurs tours. Chaque joueur prend au début n'importe quelle carte de menhir posée au milieu de la table et la pose devant lui face visible. Ensuite, vous donnez tous ensemble le signal de départ en disant « Menhir ! » et c'est parti :

Cherchez tous vite une carte que vous pourrez poser à côté de la première (**voir Poser une carte contre une autre**).

N.B. :

Pour chercher et attraper une carte, on ne se sert que d'une seule main !

Poser une carte contre une autre :



- Compte d'abord les symboles de couleur (feu, eau, terre, air, magie) représentés sur le pourtour de la carte posée devant toi. **Lequel apparaît le plus souvent ?** Ce symbole devra être représenté sur le menhir de ta carte **suivante**.



- Quand tu as trouvé une carte qui convient, tu la poses à droite de celle que tu as posée en dernier. Compte alors les symboles de couleur représentés tout autour de cette **nouvelle** carte et cherche la carte **suivante** qui va convenir.



- Si tu remarques que la carte que tu viens d'attraper n'a pas le bon symbole, tu la reposes au milieu de la table, face visible, et tu continues à chercher.

Fin des tours et vérification

Vous continuez de chercher des cartes et de les poser de cette manière jusqu'à ce que l'un d'entre vous ait une rangée de six cartes devant lui. Ce joueur dit de nouveau « Menhir ! » et le tour se termine tout de suite.

Le joueur qui a terminé le tour vérifie si sa rangée de cartes est bonne, Pour cela, il retourne la première carte de sa rangée et pose « l'œil magique » dessus, le côté rugueux de l'œil magique étant tourné vers le bas. Le symbole apparaissant sur « l'œil magique » indique quel symbole de couleur doit être représenté au milieu de la carte suivante. S'il voit le bon élément sur « l'œil magique », il retourne alors la carte suivante et vérifie de la même manière pour toutes les cartes suivantes.

Si un symbole différent de celui représenté sur la carte suivante apparaît sur « l'œil magique, la rangée n'est pas bonne : le joueur retire toutes les cartes suivantes de sa rangée et les mélange, faces visibles, à celles posées au milieu de la table.

Les autres joueurs vérifient chacun à leur tour leur propre rangée de cartes.

Celui qui, après la vérification, aura la plus grande rangée de cartes posées dans le bon ordre a le droit de prendre la carte de points indiquant le nombre de points le plus élevé. Ensuite vient le joueur dont la rangée de cartes est en deuxième position et ainsi de suite.

N. B.:

Une rangée de cartes doit comprendre au moins deux cartes pour pouvoir être prise en compte !

Rangées de cartes de même longueur

Si plusieurs joueurs ont une rangée de cartes correcte et de même longueur et si l'un d'eux est celui qui a terminé le tour en disant « Menhir ! », c'est lui qui récupère la carte au nombre de points le plus élevé. Sinon, c'est le joueur assis à gauche du joueur ayant dit « Menhir ! » qui choisit en premier une carte de points. Si, à la fin d'un tour, il reste des cartes de points non distribuées, par exemple parce que plusieurs joueurs ont formé de mauvaises rangées de cartes, celles-ci sont remises dans la boîte.

Nouveau tour

Pour le tour suivant, vous mélangez vos cartes de menhirs à celles posées au milieu de la table et retournez de nouvelles cartes de points.

Fin de la partie

La partie se termine après cinq tours. Maintenant, comptez vos points : celui qui en a le plus a gagné la compétition des druides et est nommé vainqueur. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants..

The logo for HABA, featuring the word "HABA" in a bold, red, stylized font with a registered trademark symbol (®) to the upper right. The letters are thick and rounded, with a slight shadow effect.