

UNIKATO

BERNHARD WEBER / RICHARD POLLE
FÜR 2 BIS 4 SPIELER AB 8 JAHREN



Inhalt

- 81 Unikato-Plättchen
- 4 Ablagebänke
- 1 Stoffbeutel

Vor dem ersten Spiel müssen die Ablagebänke vorsichtig voneinander getrennt werden. Für das Spiel über mehrere Runden werden zusätzlich Stift und Papier benötigt.

Jedes Unikato-Plättchen besteht aus einer einzigartigen Kombination von vier Merkmalen:

- Symbolform: Kreis, Quadrat, Kreuz



- Symbolfarbe: Rot, Grün, Blau



- Symbolgröße: Klein, Mittel, Groß



- Hintergrundfarbe: Weiß, Grau, Schwarz



Spielziel

Die Spieler versuchen, all ihre Unikato-Plättchen anzulegen. Dabei dürfen sich aneinandergrenzende Plättchen immer nur in einem Merkmal unterscheiden. Der Spieler der als Erster all seine Plättchen anlegen konnte, gewinnt.

Vorbereitung

- Jeder Spieler nimmt sich eine Ablagebank.
- Die Unikato-Plättchen werden in den Stoffbeutel gegeben und gemischt.

- Jedes Spielplatzfeld ist mit 9 Unikato-Plättchen besetzt, die für die anderen Spieler nicht einsehbar, auf seine Ablagebank.
- 3 Unikato-Plättchen werden als offene Auslage aufgedeckt.
- 1 Unikato-Plättchen wird als Startplättchen in die Mitte des Tisches gelegt.

Spielablauf

Der älteste Spieler beginnt, danach verläuft das Spiel reihum im Uhrzeigersinn. Der Spieler am Zug hat die Wahl zwischen zwei **Aktionen**:

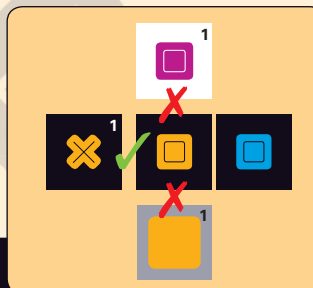
- A. Plättchen legen oder**
- B. Plättchen tauschen**

A. Plättchen legen

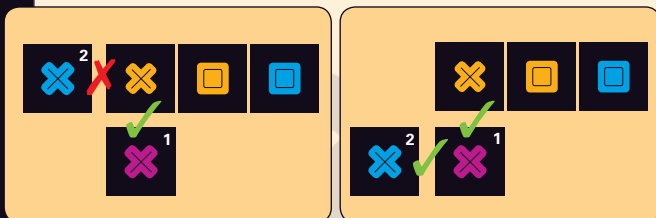
Der Spieler kann beliebig viele seiner Unikato-Plättchen legen, solange er die zwei Legeregeln befolgt.

Legeregeln

- Unikato-Plättchen dürfen aneinander gelegt werden, wenn sie sich in nur einem Merkmal unterscheiden, also in den restlichen drei Merkmalen übereinstimmen.

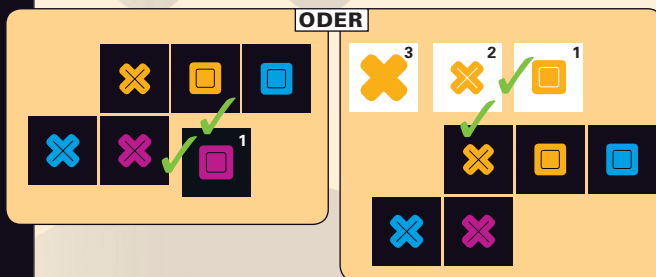


- Das erste Unikato-Plättchen im Zug eines Spielers darf an ein beliebiges, bereits liegendes Plättchen angelegt werden, weitere Plättchen nur an das jeweils zuletzt vom Spieler gelegte.



Doppelzug

Legt ein Spieler während seiner Aktion ein Unikato-Plättchen den Legeregeln entsprechend so an, dass es an mindestens zwei andere Plättchen angrenzt, ...



... dann darf der Spieler nach der Beendigung seiner Aktion eine weitere Aktion seiner Wahl durchführen. **Nach dieser zweiten Aktion ist sein Zug in jedem Fall beendet.**

B. Plättchen tauschen

Kann oder möchte der Spieler keines seiner Unikato-Plättchen anlegen, legt er zuerst eines seiner Plättchen in die offene Auslage und nimmt sich dafür entweder ein anderes Plättchen der offenen Auslage oder eines aus dem Stoffbeutel.

Plättchen nachziehen

Hat ein Spieler zum Abschluss seines Zuges weniger als zehn Unikato-Plättchen auf seiner Ablagebank, zieht er ein Unikato-Plättchen von der offenen Auslage oder aus dem Stoffbeutel nach.

Danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn am Zug.

Achtung! Sobald kein Plättchen mehr in der offenen Auslage liegt, werden drei neue Unikato-Plättchen aus dem Stoffbeutel nachgezogen und als offene Auslage aufgedeckt.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler sein letztes Unikato-Plättchen legen konnte. Dieser Spieler gewinnt.

Das Spiel über mehrere Runden

Die Spieler legen Papier und Stift bereit und einigen sich zu Beginn des Spieles auf eine Anzahl Runden. Jede Runde wird wie ein komplettes Spiel gespielt. Am Ende einer Runde erhalten die Spieler für jedes Unikato-Plättchen auf ihrer Ablagebank einen Minuspunkt.

Der Spieler mit den wenigsten Minuspunkten nach der vereinbarten Rundenanzahl gewinnt.

Nach dem Spiel

Die Ablagebänke lassen sich paarweise ineinanderschieben. So ist genügend Platz, um auch die Unikato-Plättchen in der Schachtel zu verstauen.



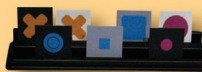
Made in Germany
© 2009 HUCH & friends

Vertrieb: Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg
www.huchandfriends.de

Autoren: Bernhard Weber / Richard Polle
Gestaltung: Richard Polle / HUCH & friends

UNIKATO

BERNHARD WEBER / RICHARD POLLE
FOR 2 TO 4 PLAYERS AGED 8 YEARS AND UP



Contents

- 81 Unikato tiles
- 4 racks
- 1 cloth bag

If you are playing for the first time, disjoin the racks carefully.

For a game consisting of several rounds, you need a sheet of paper and a pencil in addition.

Each Unikato tile indicates a unique combination of four features:

- Form:



- Colour:



- Size:



- Background:



Aim of the game

Players try to set out all their Unikato tiles. Tiles that are adjacent to one another may only differ in one single feature. The first to get rid of all his tiles wins the game.

Preparation

- Each player takes a rack.
- Put the Unikato tiles into the bag and shake them.
- Each player draws at random 10 Unikato tiles and places them on his rack so that the other players cannot see them.

- Place 3 Unikato tiles face-up on the table: This is the stock.
- 1 Unikato tile is placed in the middle of the table as starting tile.

How to play

The oldest player starts. Then continue in turns in a clockwise direction. The player whose turn it is may choose one of the following two actions:

A. Set out a tile or

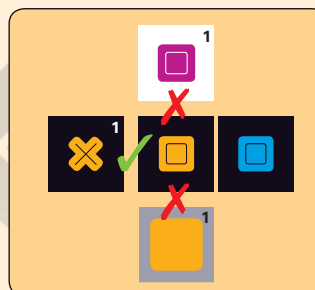
B. Change a tile

A. Set out a tile

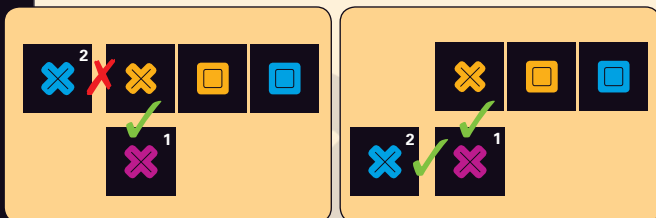
The player may place on the table any number of his Unikato tiles, as long as he sticks to the following two rules.

Placement rules

- You may lay Unikato tiles next to each other if they differ in exactly one feature – that is they match in the remaining three features.

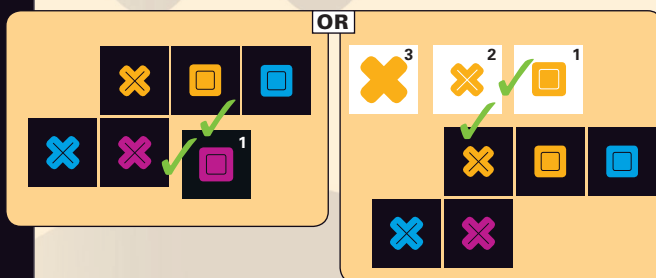


- During his turn, the player may place his first Unikato tile next to any tile already existing in the display. Further tiles must always be laid next to the last tile that the player has set out.



Double turn

If a player lays a Unikato tile during his action according to the placement rules so that it adjoins to at least two other tiles, ...



... he may – after completion of his action – execute another action of his choice. **After this second action, his turn is over in any case.**

B. Change a tile

If a player cannot lay any of his Unikato tiles or if he does not want to, he places one of his tiles in the face-up stock. In exchange for it, he chooses another tile from the stock or takes a tile from the bag.

Draw new tiles

At the end of his turn, the player draws a new Unikato tile from the face-up stock or from the bag, if he has less than ten Unikato tiles left on his rack.

Then, it's the next player's turn in a clockwise direction.

Important! When there are no tiles left in the face-up stock, three Unikato tiles are drawn from the bag and placed on the table as a new face-up stock.

End of the game

When a player has placed his last Unikato tile, the game is over. This player wins the game.

Playing several rounds

Prepare a sheet of paper and a pencil. At the beginning of the game, players agree on the number of rounds that they want to play. At the end of each round, players receive one negative point for each Unikato tile left on their rack.

After the agreed number of rounds, the player with the least number of negative points wins the game.

After the game

The racks fit together. If pairs are laid together, there is enough room for the racks and the Unikato tiles in the box.



Made in Germany

© 2009 HUCH & friends

Distribution: Hutter Trade GmbH + Co KG

Bgm.-Landmann-Platz 1-5

D-89312 Günzburg

www.huchandfriends.de

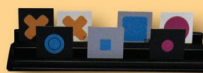
Authors: Bernhard Weber / Richard Polle

Design: Richard Polle / HUCH & friends

Translation: Birgit Irgang

UNIKATO

BERNHARD WEBER / RICHARD POLLE
POUR 2 À 4 JOUEURS À PARTIR DE 8 ANS



Contenu :

81 tuiles Unikato

4 chevalets

1 sac de toile

Avant la première partie, séparer soigneusement les chevalets.

Si vous jouez plusieurs parties de suite, prévoyez également un crayon et du papier.

Chaque tuile Unikato combine de façon unique 4 caractéristiques :

- Forme : rond, carré, croix



- Couleur : blanc, noir, rouge, vert



- Taille : petit, moyen, grand



- Fond : blanc, noir, rouge



But du jeu

Les joueurs essaient de se débarrasser de leurs tuiles Unikato. Chaque plaque placée doit avoir au maximum une seule caractéristique différente de sa voisine. Le premier à avoir ainsi posé toutes ses tuiles remporte la partie.

Préparation

- Chaque joueur prend un chevalet.
- Placer les tuiles Unikato dans le sac de toile et les mélanger.

- Chacun pioche 10 tuiles (non voyant) et les pose sur son chevalet, à l'abri des regards adverses.
- Piocher 3 tuiles supplémentaires et les poser sur la table, face visible.
- Placer une tuile au milieu de la table comme point de départ.

Déroulement du jeu

Le joueur le plus âgé commence, puis la partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient son tour, le joueur a le choix entre deux actions :

A. Poser des tuiles ou

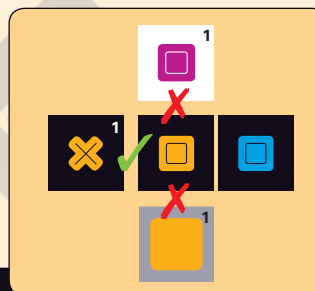
B. Échanger une tuile.

A. Poser des tuiles

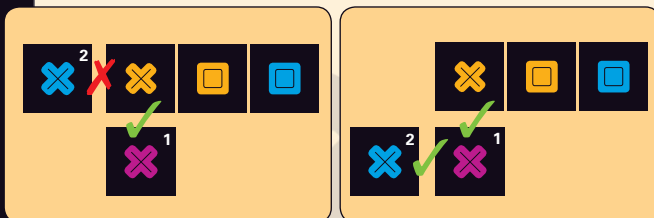
Un joueur peut poser autant de tuiles qu'il veut, tant qu'il respecte les règles de pose.

Règles de pose

- Une tuile peut être placée à côté d'une autre si elles ne diffèrent que d'une caractéristique au maximum et que les trois autres correspondent.

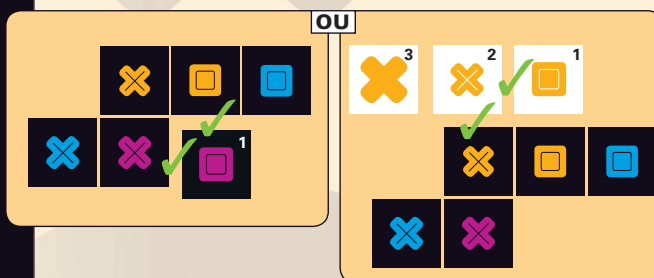


- La première tuile que pose un joueur dans un tour peut être placée à côté de n'importe quelle autre tuile déjà posée, mais les suivantes doivent toujours toucher celle qu'il vient de placer avant.



Coup double

Si un joueur place une tuile pendant son action, selon les règles, de telle manière qu'elle touche au moins deux autres tuiles, ...



... il peut effectuer une nouvelle action de son choix à l'issue de son tour. **Après cette seconde action, son tour est terminé quoi qu'il arrive.**

B. Échanger une tuile

Si un joueur ne peut ou ne veut pas poser, il commence par se défausser d'une de ses tuiles à côté de celles déjà retournées et l'échange, soit contre une autre tuile visible, soit contre une tuile piochée au hasard dans le sac.

Pioche

Si, à la fin de son tour, un joueur possède moins de 10 tuiles sur son chevalet, il pioche une tuile parmi celles visibles ou une tuile du sac.

C'est ensuite à son voisin de gauche de jouer.

Attention ! Dès qu'il n'y a plus de tuiles retournées disponibles, piocher 3 nouvelles tuiles du sac et les placer face visible sur la table.

Fin de la partie

La partie s'arrête dès qu'un joueur a placé sa dernière tuile. Il remporte la partie.

Règle sur plusieurs manches

Préparer un papier et un crayon. Les joueurs s'accordent ensuite sur le nombre de manches. Chacune est jouée comme une partie à part entière. Pour chaque tuile encore sur son chevalet en fin de partie, un joueur perd 1 point.

Celui qui possède le plus de points à l'issue du nombre de manches fixé remporte la partie.

Rangement

Les chevalets s'emboîtent parfaitement par paire, laissant ainsi suffisamment de place pour ranger les tuiles dans la boîte.



Made in Germany
© 2009 HUCH & friends

Distribution : Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg
www.huchandfriends.de

Auteurs : Bernhard Weber / Richard Polle
Graphisme : Richard Polle / HUCH & friends
Traduction : Eric Bouret

UNIKATO

BERNHARD WEBER / RICHARD POLLE
VOOR 2 TOT 4 SPELERS VAN 8 JAAR EN OUDER



Inhoud

81 Unikato-kaartjes
4 rekjes
1 stoffen zak

Wanneer je Unikato voor het eerst speelt, maak dan de kunststof rekjes voorzichtig van elkaar los. Voor een spel van meerdere ronden heb je ook pen en papier nodig.

Elk Unikato-kaartje beschikt over een unieke combinatie van vier eigenschappen:

- **Vorm** ah es ymboold: irkely ierkantk ruis



- **Kleur** ah es ymboold: ranjep aarsb lau



- **Grootte** ah es ymboold: leinm iddelg root



- **Achtergrondkleur** w itg rijsz wart



Doel van het spel

De spelers proberen al hun Unikato-kaartjes aan te leggen. Om een kaartje aan te kunnen leggen, mag het maar in een eigenschap van het kaartje waaraan aangelegd wordt, verschillen. De speler die als eerste al zijn kaartjes heeft aangelegd, is de winnaar.

Vorbereiding

- Elke speler neemt een rekje.
- Doe de Unikato-kaartjes in de stoffen zak en schudt ze.

- Elke speler neemt blind 10 Unikato-kaartjes en plaatst ze zo op het rekje, dat andere spelers ze niet kunnen zien.
- Leg 3 Unikato kaartjes open op tafel, dit is de voorraad.
- 1 Unikato kaartje komt in het midden van de tafel, dit is het startkaartje.

Spelverloop

De oudste speler begint. Daarna is de speler links daarvan aan de beurt en zo gaat het kloksgewijs verder. De speler die aan de beurt is kan kiezen uit een van de volgende acties:

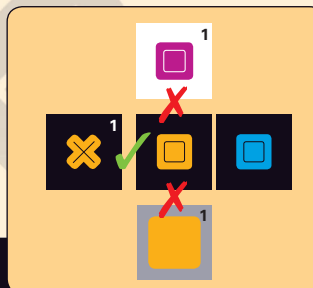
- A. Een kaartje aanleggen of
- B. Een kaartje ruilen

A. Een kaartje aanleggen

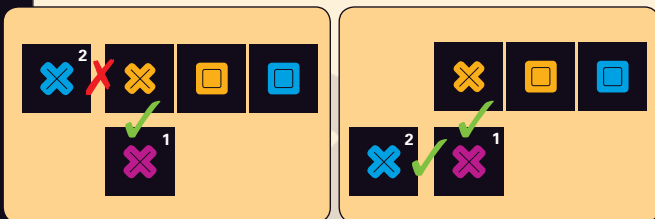
De speler mag zoveel kaartjes als mogelijk aanleggen, zolang de volgende twee regels in acht genomen worden.

Aanlegregels

- Je mag een kaartje aan een ander kaartje aanleggen, wanneer het zich slechts in een eigenschap van het reeds gelegde kaartje onderscheidt, de andere drie eigenschappen moeten dus overeenkomen.

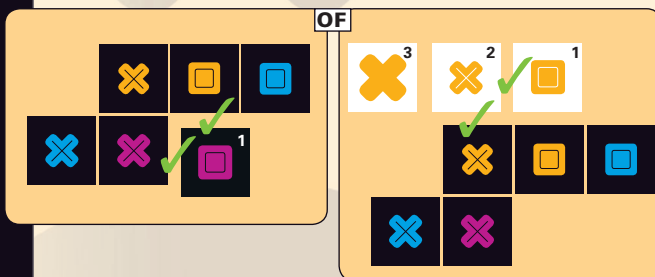


- Gedurende zijn beurt mag de speler zijn eerste kaartje aan elk van de reeds liggende kaartjes aanleggen. Elk volgende kaartje moet worden aangelegd aan het laatste kaartje dat de speler heeft neergelegd.



Nog een keer

Legt een speler gedurende zijn actie een kaartje, met inachtneming van de regels, zo aan, dat het aan twee andere kaartjes grenst, ...



... mag hij nog een keer en kan opnieuw kiezen uit actie A of B. **Na deze tweede actie is zijn beurt voorbij.**

B. Een kaartje ruilen

Wanneer een speler geen van zijn kaartjes kan of wil aanleggen, legt hij een van zijn kaartjes bij de voorraad, en neemt een ander kaartje uit de voorraad, of uit het zakje.

Nieuwe kaartjes

Aan het eind van zijn beurt neemt de speler, wanneer hij minder dan 10 Unikato kaartjes op zijn rekje heeft, een nieuw Unikato-kaartje uit de voorraad of uit het zakje. Daarna is de speler links van hem aan de beurt. **Belangrijk!** Wanneer er geen kaartjes meer in de voorraad liggen, worden er drie kaartjes uit het zakje genomen. Die vormen dan de nieuwe voorraad.

Eind van het spel

Zodra een speler zijn laatste Unikato-kaartje heeft aangelegd, is het spel voorbij. Deze speler heeft gewonnen.

Spel over meerdere ronden

Leg pen en papier klaar. Aan het begin van het spel spreken de spelers af hoeveel ronden er gespeeld gaan worden. Aan het eind van elke ronde, krijgen spelers een punt voor elk Unikato-kaartje dat zich nog op hun rekje bevindt.

Nadat alle ronden gespeeld zijn, wint de speler met het minst aantal punten.

Na het spel

De rekjes passen in elkaar. Wanneer je ze per twee in de doos doet, is er genoeg plek voor de Unikato-kaartjes



Madè in ermany
© 0091 UC friends

DistributieH uttef rad mbHC & G
Bgm.-Landmann-Platz -5
D-89318 ünzburg
www.huchandfriends.de

Auteurs: Bernhard Weber / Richard Polle
Vormgeving: Richard Polle / HUCH & friends
Vertaling: Richard Polle