

NL SPELREGELS

VOOR

2 tot 3 spelers vanaf 6 jaar.

INHOUDSOPGAVE

- 1 driehoekig bord.
- 1 voetstuk.
- 3 sets gekleurde (oranje, groen en blauw) blokjes (elke set bevat drie blokjes met nummer 1, drie blokjes met nummer 2, drie blokjes met nummer 3, drie blokjes met nummer 4 en 1 blokje met nummer 5). Het spel bevat in totaal 39 blokjes
- Spelregels.

DOEL VAN HET SPEL

- ▲ Het hoogste aantal punten scoren door blokjes op het bord te leggen zonder dat het bord kantelt.

VOORBEREIDING

- ▲ Plaats het voetstuk in het midden van de tafel. Leg het driehoekige bord bovenop het voetstuk en zorg dat het in balans blijft. (Zie fig. 1 op de onderkant van de doos)
Elke speler krijgt het juiste aantal gekleurde blokjes.
 - Als er drie spelers zijn, krijgt iedereen 9 blokjes in de gekozen kleur: twee blokjes met nummer 1, twee blokjes met nummer 2, twee blokjes met nummer 3, twee blokjes met nummer 4 en één blokje met nummer 5.
 - Als er twee spelers zijn, krijgt iedereen alle 13 blokjes in de gekozen kleur.

TIJDENS HET SPEL

- ▲ De jongste speler begint. Het spel verloopt kloksgewijs.
- ▲ Om de beurt proberen de spelers een blokje op een vrij vakje te leggen dat zoveel mogelijk punten oplevert.
- ▲ Het aantal punten is de waarde van het blokje vermenigvuldigd met de waarde van het vakje. (bijvoorbeeld... 2 (waarde blokje) x 5 (waarde vakje) = 10). Als het spel is afgelopen, worden de punten bij elkaar opgeteld. Het is niet nodig om de score tijdens het spel bij te houden.

- ▲ Het bord gaat wankelen als je er een blokje op legt.
- ▲ Twee dingen kunnen gebeuren:
 - Het bord blijft in balans... **zelfs als de onderrand heel even de tafel heeft geraakt.** De zet is geldig. De volgende speler is aan de beurt.
 - Het bord blijft met een punt op de tafel liggen. De speler moet zijn blokje terugnemen en deze beurt overslaan. Hij kan het blokje later opnieuw gebruiken.

Zodra je een blokje op een bepaald vakje probeert te leggen, mag je je niet meer bedenken

EINDE VAN HET SPEL

- ▲ Als een speler zijn laatste blokje op het bord heeft gelegd, is de ronde nog niet afgelopen! De andere spelers mogen nu nog 1 beurt spelen om extra punten te scoren. De waarden van de blokjes die je niet hebt kunnen spelen worden van je puntentotaal afgetrokken.

PUNTEN SCOREN EN WINNEN

- ▲ Zet het speelbord op de pootjes van het voetstuk om te voorkomen dat het bord kantelt. Zo kun je alle punten tellen zonder dat alle blokjes van het bord vallen.
Om het puntentotaal te berekenen, nemen de spelers hun blokjes een voor een van het bord en tellen ze de resultaten bij elkaar op. Ze moeten ook de waarden van hun overgebleven blokjes van het totaal aftrekken.
- ▲ De speler met de meeste punten wint.

EXTRA REGELS

- ▲ - Het spel is ook afgelopen als er geen geldige zetten meer mogelijk zijn.
- Het is makkelijker om het aantal punten aan het eind van het spel te berekenen.
- Gebruik een vel papier om te bepalen of een zet geldig is. Als het papier tussen de onderrand van het bord en de tafel kan worden geschoven, is de zet geldig.

© 2013 Goliath BV, Vijzelpad 80, NL 8051 KR Hattem. Waarschuwing! Niet geschikt voor kinderen onder de 36 maanden. Bevat Kleine onderdelen die ingeslikt kunnen worden. Verstikkingsgevaar. Informatie bewaren voor referentie. Kleuren en inhoud kunnen afwijken. Made in China.

www.goliathgames.nl

F RÈGLE DU JEU

POUR

2 à 3 joueurs, à partir de 6 ans.

CONTENU

- 1 plateau de jeu triangulaire.
- 1 base.
- 3 séries de pions colorés (chaque série comprend trois pions 1, trois pions 2, trois pions 3, trois pions 4, un pion 5). Soit, un total de 39 pions.
- La règle du jeu.

BUT DU JEU

- ▲ Placer ses pions sans déséquilibrer le plateau afin d'obtenir le score le plus élevé.

MISE EN PLACE

- ▲ Placer la base au centre de la table. Poser le plateau, en équilibre, au milieu de la base (voir fig. 1 au dos de la boîte). Distribuer les pions aux joueurs selon leur couleur.
 - A trois joueurs, chacun dispose de 9 pions : deux pions 1, deux pions 2, deux pions 3, deux pions 4 et d'un pion 5 de sa couleur.
 - A deux joueurs, chacun prend l'ensemble des 13 pions de sa couleur.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

- ▲ Le joueur qui parvient à rester le plus longtemps en équilibre sur 1 pied commence la partie. Elle se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.
- ▲ Lors de votre tour, vous devez tenter de placer un de vos pions en le posant sur une case libre. C'est ainsi que vous marquez des points.
- ▲ Pour compter les points, il suffit de multiplier la valeur de la case par celle du pion posé (exemple : 5 (valeur de la case) x 2 (valeur du pion) = 10). Les points seront comptés en fin de partie, ne vous embêtez pas avec la tenue du score.
- ▲ Au moment où vous posez votre pion, un déséquilibre se fait, puis le plateau finit par se stabiliser.

- ▲ A l'issue du mouvement, il existe 2 situations possibles :
 - Le plateau reste en équilibre... **même après avoir touché la table pendant un instant.** Le coup est alors valide. Le joueur suivant entame son tour.
 - Le plateau reste collé à la table. Le joueur récupère son pion et passe son tour. Il pourra tenter de le rejouer plus tard.

Il est interdit de changer d'avis une fois que vous avez commencé à poser votre pion.

FIN DE LA PARTIE

- ▲ Quand un joueur pose **son dernier pion**, la partie n'est pas finie pour autant. Chacun des autres joueurs peut tenter de poser une dernière pièce pour rattraper son retard.

COMPTAGE DES POINTS ET GAGNANT

- ▲ Pour simplifier le comptage en fin de partie, il suffit de retirer les pions un à un, tout en additionnant les points. Les joueurs doivent également soustraire de leur score la valeur de leurs pions non posés.
- ▲ Placez le plateau en équilibre sur les 3 plots rouges. Vous pourrez ainsi compter vos points sans que les pions ne se renversent.

- ▲ Le vainqueur est le joueur ayant obtenu le plus de points.

PRÉCISIONS

- ▲ - La partie s'achève également si plus aucun coup "valide" n'est possible.
 - Pour plus de fluidité, nous vous conseillons de ne compter les points qu'en fin de partie.
 - En cas de litige, faites glisser une feuille de papier entre le plateau et la table. Si elle passe, le coup est valide.

© 2013 Goliath France, ZA, Route de Breuilpont, 27730 Bueil, France.
Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois.
Contient de petits éléments pouvant être avalés. Danger d'étouffement.
Informations à conserver. Photos non contractuelles : les couleurs et les détails peuvent varier de l'illustration. Fabriqué en Chine.

www.jeux-goliath.com