

DANGER

13

4

Ravensburger

Auteur: Rüdiger Dorn
Illustration: Sebastian Lohfert
Design: pinball werbeagentur · DE Ravensburger · KniffDesign
Ravensburger® Spiele Nr. 27 181 8
Voor 2 – 5 spelers vanaf 8 jaar

Spelmateriaal

109 speelkaarten
1 kaart voor de startspeler

Spelidee

De spelers proberen, in verschillende ronden de speelkaarten zo te verdelen, dat zijzelf de goede kaarten en de gewaardeerde medespelers de slechte kaarten krijgen. Eenvoudiger gezegd dan gedaan!

De meeste speelkaarten hebben een waarde tussen 0 en 5 en een symbool, zoals bijvoorbeeld een + of een hand.

Hoe hoger de waarde, des te slechter de kaart. Daarentegen komen de symbolen meestal goed van pas. Vooral de pluspunten want: **wie bij het eind de meeste pluspunten bezit, is winnaar.**

Vorbereiding

De kaart voor de startspeler krijgt de jongste speler waarmee hij de startspeler is.

De resterende 109 speelkaarten worden goed geschud en als afneemstapel met de beeldzijde naar beneden in het midden van de tafel gelegd.



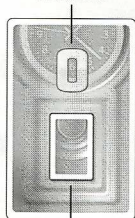
NL

waarde



symbool

waarde



symbool

Alle speelkaarten
als goed
geschudde stapel
klaarleggen

Spelverloop

De startspeler begint als eerste "gever". Hij neemt zoveel kaarten van de stapel als er spelers (dus inclusief de gever) deelnemen en legt ze als kleine stapel met de beeldzijde naar beneden voor zich op tafel. (*Bij 2, 3, 4 of 5 spelers neemt hij dus 2, 3, 4 of 5 kaarten van de afneemstapel.*)

Belangrijk: **Niemand** mag kaarten inzien, ook de gever niet! Vervolgens draait de gever de bovenste kaart van zijn stapeltje om. Hij **moet** nu beslissen wie hij deze kaart toespeelt. Hij mag hem dus zelf houden of aan een andere speler geven. Alle kaarten die een speler in de loop van het spel ontvangt, legt hij in een open rij voor zich uit. Daarbij moeten nieuwe kaarten steeds rechts aansluiten.

Daarna draait de gever de volgende kaart van zijn stapeltje om en speelt ook die uit. In geen geval mag hij in zijn beurt een speler, zichzelf niet uitgezonderd, meer dan 1 kaart toespelen! De gever verdeelt zodoende de kaarten van zijn stapeltje onder de spelers (inclusief zichzelf) zodat ieder steeds slechts één kaart ontvangt.

Als de gever alle kaarten van zijn stapeltje heeft verdeeld is de speler links van hem de volgende gever die weer evenveel kaarten van de afneemstapel neemt als er spelers zijn enzovoort. Dit gaat net zolang door tot een speler....

Danger 13!

Telkens wanneer een speler een kaart ontvangt, wordt gecontroleerd of daarmee de totale waarde van zijn kaarten **13 of meer** is geworden. Als dat niet het geval is, wordt het spel voortgezet. Maar als de totale waarde van de kaarten van een speler 13 of meer is, eindigt deze ronde **onmiddellijk**. De resterende kaarten van het stapeltje van de gever worden dus **niet verder** verdeeld maar *niet- ingezien* teruggelegd op de afneemstapel. Nu volgt de ...

Afhandeling

De speler die in totaal 13 of meer punten heeft, legt **alle open** voor hem liggende kaarten op een open aflegstapel naast de afneemstapel. *De andere* spelers leggen alle kaarten **met pluspunten** met de beeldzijde naar beneden voor zich af. Deze kaarten zijn hun winst en blijven tot het eind van het spel zo liggen. Ze hoeven ook niet afgegeven te worden als deze speler in een latere ronde tegen de 13-grens op zou lopen. De overige kaarten (dus zonder pluspunten) leggen de spelers ook op de aflegstapel.

Een nieuwe ronde

... kan beginnen. De speler met de startkaart geeft deze kaart aan zijn linker buurman, die nu de gever is.

De nieuwe gever neemt evenveel kaarten van de afneemstapel als er spelers deelnemen en verdeelt die op de voorgeschreven wijze.

Eind van het spel

Wanneer de afnamestapel helemaal gebruikt is, worden de kaarten van de aflegstapel goed geschud en vormen de nieuwe afneemstapel. Het spel duurt nu nog tot de eerstvolgende afhandeling. Deze wordt volgens de regels uitgevoerd, waarna dit spel afgelopen is. De spelers tellen de pluspunten van hun winstkaarten. **Wie de meeste pluspunten bezit, heeft gewonnen.** Bij gelijkspel wint van hen de speler met de hoogste kaartenwaarde.

afhandeling:
de onfortuinlijke
speler legt al zijn
openliggende
kaarten af, de
andere spelers
geven alleen hun
kaarten zonder
pluspunten af. De
kaarten met
pluspunten leggen
ze met de beeld-
zijde naar bene-
den voor zich af.

De kaart voor de
startspeler wordt
doorgegeven; een
nieuwe ronde
begint

Na de laatste
puntentelling
eindigt het spel

De speler met de
meeste pluspunten
is de winnaar

De betekenis van de verschillende kaarten



Wie een dergelijke kaart krijgt, legt die rechts in de rij voor zich af. Verder gebeurt er niets (behalve wanneer hij nu 13 of een hogere totaalwaarde heeft uitliggen...).

In het totaal zijn er 21 van deze kaarten met de waarden van 1 tot en met 4.



Wie een dergelijke kaart krijgt, legt die rechts in de rij voor zich af. Verder gebeurt er niets (behalve wanneer hij nu 13 of een hogere totaalwaarde heeft uitliggen...).

In het totaal zijn er 39 van deze kaarten, 21 met een pluspunt en waarden van 0 tot en met 4 en 18 met 2 pluspunten en waarden van 1 tot en met 5.



Wie een dergelijke kaart krijgt, moet de laatste kaart die hij in zijn rij heeft afgelegd tezamen met deze kaart op de aflegstapel leggen.

Wanneer een speler die nog geen kaart voor zich afgelegd heeft deze kaart krijgt, dan wordt hij alleen op de aflegstapel gelegd. Er zijn 6 van deze kaarten in het spel.



Wie een dergelijke kaart krijgt, legt die rechts in de rij voor zich af. Hiermee stijgt de "gevaar" grens voor deze speler van 13 naar 18. Dat wil zeggen dat deze speler de ronde beëindigt wanneer de som van de waarde van zijn kaarten 18 of meer is.

Mocht een speler meer van deze kaarten krijgen, dan hebben die geen extra uitwerking. Er zijn 5 van deze kaarten.

Wie een dergelijke kaart krijgt, legt die rechts in de rij voor zich af en moet vervolgens de bovenste kaart van de afneemstapel pakken en hem volgens de regels behandelen!

Wanneer hij bijvoorbeeld weer net zo'n kaart treft, legt hij hem rechts in de rij voor zich en pakt vervolgens weer de bovenste kaart van de afneemstapel enzovoort. Komt de speler zodoende aan of over de 13- resp. 18-grens, dan eindigt deze ronde onmiddellijk. In het totaal zijn er 21 van deze kaarten met waarden van 0 tot 4



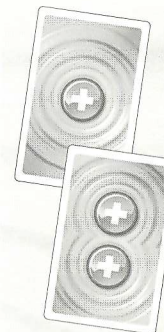
Wie een dergelijke kaart krijgt, legt die rechts in de rij voor zich af. Een latere ongewenste kaart mag hij tezamen met deze kaart op de aflegstapel leggen.

Deze "hand"-kaart mag de speler tegen elke kaart gebruiken, dus ook tegen een kaart die hij van de afneemstapel nemen moet. Er zijn 8 van deze kaarten in het spel.



Wie een dergelijke kaart krijgt, legt hem niet in de rij voor zich af. In plaats daarvan legt hij hem direct als winst met de beeldzijde naar beneden af.

Deze kaart kan de speler niet meer verliezen, zelfs niet met een "Pijl-kaart" (zie de vorige bladzijde). Er zijn in totaal 9 van deze kaarten, 6 met één en 3 met twee pluspunten.



Ter verduidelijking: welke uitwerking de kaart die een speler ontvangt ook heeft, dit is de *enige* kaart die de geveer hem in deze ronde kan geven. Hij kan dus nooit meer dan één kaart in deze beurt van deze geveer ontvangen!

Auteur : Rüdiger Dorn
 Illustrations : Sebastian Lohfert
 Design : pinball werbeagentur · DE Ravensburger · KniffDesign
 Jeux Ravensburger® Nr. 27 181 8
 Pour 2 à 5 joueurs à partir de 8 ans



Valeur

Symbole



Valeur

Symbole

Contenu

109 cartes
 1 carte « 1^{er} joueur »

Principe du jeu

En plusieurs manches, les **joueurs** tentent de répartir les cartes de manière à garder les bonnes pour eux et de repasser les mauvaises aux autres. Mais, plus facile à dire qu'à faire ! La majorité des cartes indiquent une valeur entre 0 et 5 et un symbole, comme, par exemple, un « + » ou une « main ». Plus la valeur d'une carte est élevée, plus elle est mauvaise. Au contraire, les symboles sont, la plupart du temps, positifs ; surtout les signes « + », car **le vainqueur en fin de partie est celui qui en possède le plus.**

Préparation du jeu

La carte « 1^{er} joueur » est placée devant le plus jeune joueur ; c'est lui qui entame la première manche.

Bien mélanger les **109 autres cartes** et placer la pioche, face cachée, au centre de la table.

Former une
 pioche avec
 toutes les cartes
 bien mélangées.



Dérroulement de la partie

Le premier joueur commence : c'est le premier « donneur ». Il pioche un nombre de cartes égal au nombre de joueurs et place ce petit paquet, face cachée, devant lui.

(À 2, 3, 4 ou 5 joueurs, le joueur pioche donc respectivement 2, 3, 4 ou 5 cartes.)

Important : Personne ne doit voir le recto des cartes, y compris le donneur !

Le donneur retourne alors la carte supérieure de son petit paquet. Il **doit** maintenant décider à qui il la donne : il peut, soit la garder, soit la donner à un autre joueur.

Au cours de la manche, chaque joueur aligne toutes les cartes qu'il reçoit devant lui, **face visible**, en plaçant chaque nouvelle carte à droite de celles déjà posées.

Le donneur retourne ensuite la deuxième carte de son petit paquet et la donne de nouveau à un joueur. Il ne peut cependant pas donner de carte à un joueur qui en a déjà eu une dans ce tour (lui y compris) !

Le donneur répartit donc toujours toutes les cartes de son petit paquet entre tous les joueurs (lui y compris), de manière à ce que **chacun en ait une et une seule.**

Son voisin de gauche devient le nouveau donneur ; il pioche à son tour le nombre de cartes nécessaires...

La partie continue ainsi jusqu'à ce qu'un joueur atteigne ... :

13 !

À chaque fois qu'un joueur reçoit une carte, tous vérifient si la somme de ses cartes **atteint ou dépasse 13**. Si ce n'est pas le cas, le jeu continue comme précédemment.

Mais, si le total d'un joueur atteint ou dépasse 13, la manche s'arrête **immédiatement** : Le donneur cesse de donner les éventuelles cartes restantes de son paquet et les remet sur la pioche, sans les regarder. C'est le moment du ...

Quand vient son tour, le joueur pioche autant de cartes qu'il y a de joueurs, sans les retourner, et les donne, carte par carte, de manière à ce que chacun ait toujours exactement une carte.

Dès que la valeur des cartes d'un joueur atteint ou dépasse 13, un décompte a lieu :

... décompte

Le joueur concerné se défausse de toutes les cartes retournées devant lui ; les autres joueurs, uniquement de celles sans signe « + ». Ils gagnent les cartes avec des signes « + » et les placent devant eux, face cachée.

Le joueur qui a atteint ou dépassé 13 pose toutes les cartes retournées devant lui sur une pile de défausse à côté de la pioche. Tous les autres joueurs commencent par retourner toutes leurs cartes avec des signes « + », face cachée, devant eux. Ils ont gagné ces cartes et elles resteront devant eux, face cachée, jusqu'à la fin de la partie. Si l'un de ces joueurs atteint ou dépasse 13 lors d'une manche ultérieure, il ne devra pas non plus s'en défausser.

Enfin, toutes les cartes restantes (sans signe « + ») sont également défaussées.

Une nouvelle manche ...

... peut commencer. Celui qui possède la carte « 1^{er} joueur » la passe à son voisin de gauche, qui devient ainsi le premier donneur de la nouvelle manche : il pioche de nouveau un nombre de cartes égal au nombre de joueurs, les donne...

Fin de la partie

Quand la pioche est épuisée, toutes les cartes de la défausse sont bien mélangées et constituent la nouvelle pioche. La partie continue jusqu'au prochain décompte. Celui-ci est encore effectué comme expliqué précédemment, puis le jeu est terminé. Chacun additionne les signes « + » des cartes retournées devant lui. **Le vainqueur est celui qui en possède le plus.** En cas d'égalité, celui dont les cartes totalisent la plus grande valeur.

Les différentes cartes

Le joueur qui reçoit une telle carte la pose à droite de sa rangée. Il ne se passe rien (à moins qu'il atteigne ou dépasse 13...).

Il y a 21 cartes de cette sorte en tout, avec des valeurs de 1 à 4.



Le joueur qui reçoit une telle carte la pose à droite de sa rangée. Il ne se passe rien (à moins qu'il atteigne ou dépasse 13...).

Il y a 39 cartes de cette sorte en tout, 21 avec 1 signe « plus » et des valeurs de 0 à 4, et 18 avec 2 signes « plus » et une valeur de 1 à 5.



Le joueur qui reçoit une telle carte doit s'en défausser ainsi que de la dernière carte de sa rangée.

Si un joueur reçoit une telle carte alors qu'il n'a pas encore de carte visible devant lui, elle n'a pas d'effet et est simplement défaussée. Il y a 6 cartes de cette sorte.



Le joueur qui reçoit une telle carte la pose à droite de sa rangée. La barre fatidique de ce joueur passe ainsi de 13 à 18 : avec lui, la manche ne s'arrête que si la somme de ses cartes atteint ou dépasse 18.

Si un joueur reçoit plusieurs de ces cartes, cela ne change rien. Il y a 5 cartes de cette sorte.





Le joueur qui reçoit une telle carte la pose à droite de sa rangée et doit, en plus, piocher la carte supérieure de la pile et suivre ses indications, c'est-à-dire respecter le symbole de la nouvelle carte !

Par exemple, s'il pioche de nouveau une telle carte, il doit la poser à droite de sa rangée, repiocher une carte de la pile...

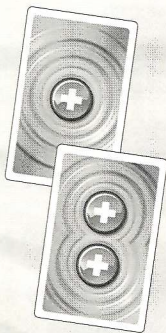
Si un joueur atteint déjà 13 (voire 18) avec la 1^{re} carte qui lui a été attribuée, la manche s'arrête immédiatement ; il ne pioche pas de carte supplémentaire.

Il y a 21 cartes de cette sorte en tout, avec des valeurs de 0 à 4.



Le joueur qui reçoit une telle carte la pose à droite de sa rangée. Elle lui permet de refuser n'importe quelle carte qu'il recevra ultérieurement : il place alors la « main » et la carte refusée sur la pile de défausse.

La « main » peut être utilisée contre n'importe quelle carte, y compris une carte qu'un joueur serait obligé de piocher de la pile (voir ci-dessus). Il y a 8 cartes de cette sorte.



Le joueur qui reçoit une telle carte ne la pose pas à droite de sa rangée, mais la gagne immédiatement et la place sur son paquet de cartes retournées face cachée.

Le joueur ne peut plus perdre ces cartes, même avec une carte « flèche » (voir page 11). Il y a 9 cartes de cette sorte en tout, 6 avec un et 3 avec deux signes « + ».

En clair : Peu importe l'effet d'une carte que reçoit un joueur ; il a reçu sa carte du donneur et ne pourra pas en recevoir d'autre dans ce tour !