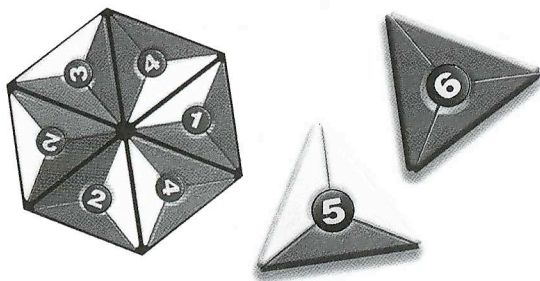


NL SPECTRANGLE®

Inhoud:

- 1 Speelbord
- 36 gekleurde driehoekige stenen
- 8 score-pionnen in vier kleuren
- 1 zak
- spelregels



Spectrangle® is een familiespel voor twee, drie of vier spelers. Met vier spelers kun je ook in teams spelen. Teamgenoten zitten tegenover elkaar aan tafel.

Vorbereiding:

1. Doe alle stenen in de zak.
2. Om te bepalen wie er mag beginnen, neemt elke speler één steen uit de zak.
Degene die de steen met de hoogste waarde heeft getrokken, mag het spel beginnen.
3. Elke speler neemt nu nog eens drie stenen uit de zak, zodat iedere speler 4 stenen heeft.
De stenen worden zodanig op tafel gelegd dat de andere spelers ze goed kunnen zien.
4. Elke speler of team neemt twee score-pionnen van één kleur.

Doel van het spel;

Doel van het spel is om het hoogste aantal punten te scoren.

Dit bereik je door zo goed mogelijk gebruik te maken van de scoringsmogelijkheden en door te proberen de andere speler(s) of het andere team te blokkeren.

Het spel:

De speler die mag beginnen legt als eerste een steen op het bord neer. Hij mag kiezen op welk veld hij een steen legt, maar dit veld mag geen bonusveld zijn (veld met cijfer). Zijn score is het aantal punten van de steen die hij heeft neergelegd. De speler neemt nu weer een nieuwe steen uit de zak en vult zo zijn totale aantal stenen weer aan tot vier. Daarna volgen volgens de wijzers van de klok de andere spelers. Ieder legt op zijn beurt een nieuwe steen neer, die met minimaal één kleur moet aansluiten aan één van de stenen die al op het bord liggen. Alle zijden die naast elkaar liggen moeten van dezelfde kleur zijn. Er is één uitzondering: de joker, die helemaal wit is, kan voor alle kleuren worden gebruikt. En als de joker eenmaal op het bord ligt, kunnen ook alle stenen aan de joker gelegd worden. Als de steen eenmaal is geplaatst dan mag hij niet meer verplaatst worden (dit geldt ook voor de joker). Een speler móet spelen als hij een steen kan neerleggen en mag dus zijn beurt niet voorbij laten gaan. Als een speler niet kan aanleggen dan kan hij:

- a. zijn beurt voorbij laten gaan.
- b. één van zijn stenen verwisselen voor een nieuwe en zijn beurt voorbij laten gaan.

Iedere speler moet aan het einde van zijn beurt een nieuwe steen nemen; vergeet een speler

dit dan moet hij zodra het wordt ontdekt alsnog een steen pakken. Het spel is afgelopen als de zak leeg is en niemand meer een steen kan spelen. Daarbij kan het voorkomen dat een speler een aantal beurten geen steen kan aanleggen. Zodra hij weer een steen aan kan leggen dan moet hij deze spelen.

Puntentelling:

De score van de spelers of teams wordt bijgehouden op de buitenbaan. De gekleurde score-pionnetjes geven de punten van iedere speler of van elk team aan. Iedere speler (team) heeft er twee om het bijhouden van de score te vergemakkelijken. De scorebaan begint bij het driehoekje naast het nummer 100, je begint te tellen met 1. Om het tellen te vergemakkelijken zijn de tientallen aangegeven en is er bij iedere '5' een streepje gezet. Zodra een speler een steen heeft gespeeld, worden de punten geteld. Eén van zijn score-pionnen wordt nu verplaatst naar deze score op de score-baan.

Bij volgende beurten worden de behaalde punten bij de score opgeteld en wordt de tweede pion naar de nieuwe score verplaatst. Je kan hierdoor dus altijd controleren of een speler wel goed heeft geteld. Een speler die de '100' bereikt, telt gewoon door. Eindigt hij bijvoorbeeld in het gaatje '9' dan is zijn score '109'. Het spel is immers pas afgelopen als alle stenen gespeeld zijn. Als twee spelers of teams dezelfde score hebben, dan worden de score-pionnetjes bovenop elkaar geplaatst.

De punten worden als volgt berekend:

1. De eerste steen op het bord en iedere volgende steen die aan één zijde past.
Score: De waarde van die steen.
2. Een steen past met twee of zelfs drie zijden.
Score: Het aantal passende zijden maal de waarde van die steen.
3. Een steen wordt op een bonusveld (de velden met een 2, een 3 of een 4) gelegd.
Score: De bonus maal het aantal passende zijden maal de waarde van de steen.

Samenvattend:

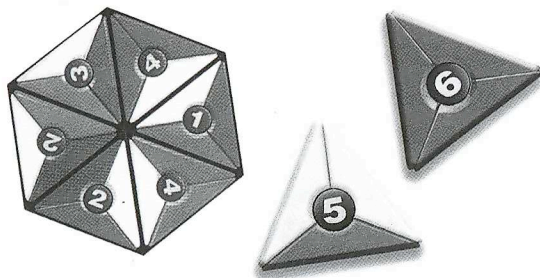
Je score wordt altijd als volgt berekend: De waarde van de steen die je aanlegt x het aantal passende zijden x de eventuele bonus. Voorbeelden vind je op de onderzijde van de doos.

Als het spel is afgelopen en er zijn nog spelers die stenen over hebben, wordt de waarde van die stenen van hun score afgetrokken.

Probeer óf zoveel mogelijk punten te scoren óf probeer zoveel mogelijk om je tegenstander te blokkeren. Het spel is extra spannend wanneer je het met vier spelers in teams speelt. Teamgenoten zitten tegenover elkaar. De ene speler kan dan een voorzet geven aan zijn teamgenoot, zodat deze laatste een hoge score kan bereiken. Je bereidt combinaties voor elkaar voor. Teamgenoten spelen dan ook met één kleur score-pion. Het is een aardig idee om de in een spel behaalde score ergens te noteren. Op deze manier is het mogelijk de maximaal behaalde score gedurende een periode vast te leggen. De hoogste score van de maand bijvoorbeeld.

F**SPECTRANGLE®****Contenu:**

- 1 plateau de jeu
- 36 pièces triangulaires multicolores
- 8 marqueurs de 4 couleurs
- 1 sac
- 1 règle de jeu



Spectrangle® est un jeu de société pour deux, trois ou quatre joueurs. A quatre, on peut également jouer en équipes (voir plus loin).

Préparation du jeu:

1. Mettre toutes les pièces dans le sac.
2. Chaque joueur tire au hasard une pièce du sac. Celui dont la pièce a la valeur la plus élevée commence la partie.
3. Chaque joueur tire encore trois pièces du sac afin que chacun en ait quatre. Les pièces sont posées sur la table et doivent être bien visibles par tous.
4. Chaque joueur ou équipe prend deux marqueurs d'une même couleur.

But du jeu:

Le but du jeu est de marquer le plus de points possible. Pour y parvenir, il faut utiliser au mieux les combinaisons offertes et essayer de bloquer son ou ses adversaires.

Le jeu:

Le joueur qui commence pose la première pièce sur le plateau. Il peut s'agir de n'importe quelle case, à l'exception d'une "case bonus" (case comportant un chiffre). Il gagne alors le nombre de points marqués sur la pièce qu'il pose. Le joueur tire ensuite une autre pièce du sac et complète ainsi son jeu de façon à avoir toujours 4 pièces.

C'est ensuite au tour des autres joueurs en suivant le sens des aiguilles d'une montre. Chacun à son tour pose une nouvelle pièce qui doit en toucher au moins une déjà posée et coïncider avec sa couleur.

Une exception:

Le joker (blanc) remplace n'importe quelle couleur. Lorsque qu'il est posé sur le plateau, toutes les autres pièces peuvent venir s'y juxtaposer.

Une pièce posée ne peut plus être déplacée (il en est de même pour le joker).

Un joueur n'a pas le droit de passer son tour s'il a la possibilité de jouer.

Si un joueur ne peut pas poser de pièce il a le choix entre:

- a. passer son tour.
- b. échanger une de ses pièces contre une autre du sac et passer son tour. Chaque joueur doit

reprendre une pièce après avoir joué pour compléter son jeu. La partie est terminée lorsque le sac est vide et que plus personne ne peut jouer. Il peut arriver qu'un joueur ne puisse pas poser de pièce pendant plusieurs tours.

Compter les points:

Les points obtenus par les joueurs sont notés sur le tableau de marque entourant le plateau à l'aide des marqueurs de couleur. Chaque joueur ou équipe en a deux afin de noter plus facilement son score. Dès qu'un joueur a posé une pièce, il compte ses points en avançant son premier marqueur du nombre de points réalisés. Au tour suivant les points obtenus sont ajoutés à ceux déjà acquis. On utilise alors le second marqueur pour compter le nouveau score, en partant du premier marqueur. On peut ainsi toujours vérifier qu'un joueur n'a pas fait d'erreur en comptant. La partie n'est terminée que lorsque le sac est vide et que plus personne ne peut jouer. Si deux joueurs ou équipes font le même nombre de points, les marqueurs doivent être placés l'un sur l'autre sur le tableau de marquage.

Les points sont comptés comme suit:

1. La première pièce posée sur le plateau, puis toute pièce ayant un côté commun avec une seule autre pièce posée. Points marqués: la valeur de la pièce.
2. Une pièce touchant deux ou trois autres pièces. Points marqués: on multiplie la valeur de la pièce par le nombre de côtés communs.
3. Une pièce posée sur une "case bonus" (les cases avec un 2, un 3 ou un 4). Points marqués: on multiplie le bonus par la valeur de la pièce.

Résumé:

Les points sont toujours calculés comme suit: la valeur de la pièce posée, multipliée par le nombre de côtés touchés, multiplié par le bonus éventuel.

Si la partie est terminée et que des joueurs ont encore des pièces, la valeur de celles-ci sera déduite de leurs points.

Variante du jeu en équipe:

Le jeu est encore plus passionnant à 2 joueurs contre 2 autres. Les partenaires d'une même équipe sont assis face à face. Les joueurs jouent chacun à leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque équipe doit imaginer des combinaisons ou tactiques pour gagner. Exemple: le premier joueur peut placer sa pièce de façon à bloquer l'adversaire, tout en permettant à son partenaire de marquer un grand nombre de points. NB: les deux membres d'une équipe jouent alors avec une seule couleur de marqueur.