

Hulp nodig?

Ga naar dizzylizzygame.com voor meer instructies en 'how to play' videos.

Besoin d'aide ?

Rendez-vous sur dizzylizzygame.com pour obtenir plus d'instructions et de vidéos sur la façon de jouer.



Begin hier!

Commencer ici !



NL - Introductieboekje

Kaartelementen, basis mechaniek & introductie spelvorm!

FR - livret d'introduction

Éléments de cartes, mécanismes de base et jeu d'introduction !



NL - "Lizzy wordt wakker en draait nog na, ze is gevangen in een duizelingwekkend kaartspel met 54 kaarten, drie kleur-, en drie patroon variaties... Driedubbel draaiërig speelplezier!"

FR - "Alors qu'elle se réveille avec des vertiges, Lizzy se retrouve coincée dans un jeu de cartes vertigineux composé de 54 cartes, de 3 couleurs et de 3 variations de motifs... C'est un jeu à triple changement !"

Bedankt voor het spelen!
Merci d'avoir joué !



NL - Welkom bij Dizzy Lizzy

Dizzy Lizzy is een kaartspel dat speelt met vormen, patronen en kleuren. Met dit introductieboekje ben je in mum van tijd aan het spelen – Leer hoe de kaarten werken en probeer ze uit in het introductie-spel van Dizzy Lizzy: *Nice 'n Easy!* Als je eenmaal op gang bent, vind je nog vijf spelvormen om te ontdekken in het boekje *Extra Spelvormen*.

Dizzy Lizzy is een 'levend spel': Samen bedenken wij steeds nieuwe manieren om te spelen. Kijk op dizzylizzygame.com en volg ons op socials [@dizzylizzygame](https://www.instagram.com/dizzylizzygame) voor de nieuwste spelvormen!

FR - Bienvenue à Dizzy Lizzy

Dizzy Lizzy est un jeu de cartes qui joue avec les formes, les motifs et les couleurs. Ce livret d'introduction vous permettra de jouer en un rien de temps. Apprenez comment fonctionnent les cartes et testez-les dans le jeu d'introduction de Dizzy Lizzy: *Nice 'n Easy!* Une fois que vous aurez commencé, vous trouverez cinq autres formes de jeu à explorer dans le livret *Formes de jeu supplémentaires*.

Dizzy Lizzy est un "jeu vivant": ensemble, nous pouvons inventer de nouvelles façons de jouer. Visitez dizzylizzygame.com et suivez-nous sur les réseaux sociaux [@dizzylizzygame](https://www.instagram.com/dizzylizzygame) pour connaître les dernières variantes de jeu !



Begin op pagina 3!



Commencez à la page 9 !

Lizzy bestaat altijd uit drie **delen**:
Haar hoofd, haar lichaam, en haar staart.



Elk deel heeft ook één van de drie **patronen**...
(stippen, diamanten, of strepen).



...En één van de drie
kleuren (blauw, paars, rood).



Als haar kleuren allen hetzelfde óf allen anders zijn
heeft zij een **geldige kleurcombinatie**:



Dit is Lizzy met 3 kleuren!



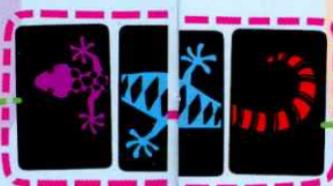
En als haar patronen allen hetzelfde óf anders zijn
heeft zij een **geldige patrooncombinatie**:



En dit is een Lizzy met 3 patronen!



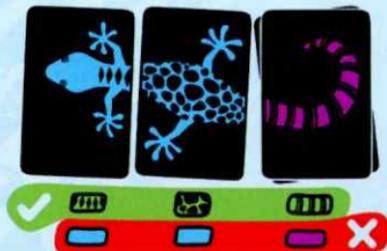
Als we de delen, kleuren, en patronen combineren krijgen
we een complete Lizzy!



Er is maar één geldige combinatie nodig om een geldige
Dizzy Lizzy te maken. Deze Lizzy heeft zelfs twee geldige
combinaties: Alle kleuren anders + alle patronen anders!

Dizzy Lizzy is een Lizzy die steeds verandert: Ze kan wisselen tussen kleur en patrooncombinaties door één voor één nieuwe kaarten op haar te leggen! Ze kan enkele-, dubbele-, speciale-, en ongeldige combinaties laten zien. Laten we eens kijken hoe ze verandert.

We starten met de 1e combinatie.



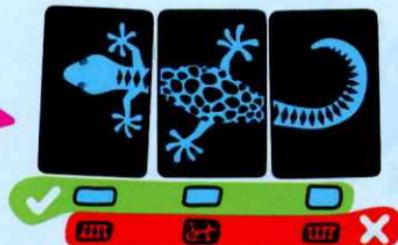
Enkele combinatie (patronen) – De nieuwe kaart veranderde de geldige combinatie van kleuren naar patronen: Allemaal anders! Laten we nog een kaart bovenop Dizzy Lizzy leggen!

Nieuwe kaart!



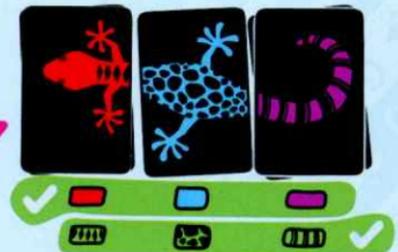
Ongeldige combinatie – Oeps! Deze Lizzy is niet toegestaan: Ze vertoont géén van de vier geldige combinaties:

1. Alle kleuren hetzelfde
2. Alle kleuren anders
3. Alle patronen hetzelfde
4. Alle patronen anders



Enkele combinatie (kleuren) – Dit is een geldige combinatie op basis van kleuren: Allemaal blauw! Laten we een nieuwe kaart bovenop Dizzy Lizzy leggen!

Nieuwe kaart!



Dubbele combinatie – Nu vertonen zowel de kleuren als de patronen een geldige combinatie! Dubbele combinaties functioneren hetzelfde als enkele combinaties, maar kunnen een extra rol spelen afhankelijk van de spelvorm.

Ok... Nog één laatste kaart!

Speciale Dizzy Lizzy combinaties – 9 kaarten hebben een gouden achtergrond: De speciale kaarten. Deze hebben dezelfde patronen en kleuren maar een geldige combinatie met 3 speciale kaarten kan een vroege winst opleveren!

Hmm...
Zij komt mij bekend voor?



Eerste keer spelen?
Begin hier!

Leer Dizzy Lizzy kennen met dit introductiespel waarbij spelers om de beurt kaarten neerleggen op de Lizzy. De eerste die alle kaarten heeft weggelegd, óf de eerste die een speciale combinatie maakt wint!

Type: competitief
Spelers: 2+
Spelduur: 5 - 10 min

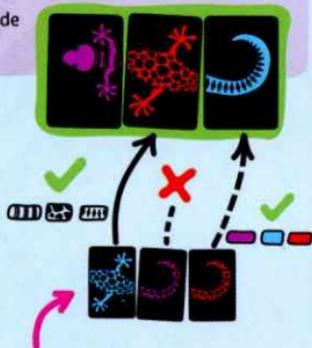
Snelheid: ○○○○○
Complexiteit: ●○○○○
Geluk: ●●●●●



Vorbereitung

- Schud alle kaarten, en leg één hoofd-, lichaam-, en staartkaart open op de tafel. Dit is de begin Dizzy Lizzy (deze hoeft nog niet te kloppen).
- Elke speler ontvangt hetzelfde aantal aan blinde kaarten (tot drie spelers 15 per speler, daarboven 10 per speler).
- Alle overgebleven kaarten gaan op een blinde stapel naast de Dizzy Lizzy.

Dit is een voorbeeld begin tafel voor een spel met drie spelers. Allen hebben hun 1e drie kaarten geopend.



De eerste speler legt een blauw lichaam met stippenkaart (maakt alle patronen anders), en daarna een rode staart met stippen (maakt alle kleuren anders). De paarse stippenstaart kan niet gelegd worden, deze eerste beurt is voorbij.

Spelverloop

- Alle spelers leggen hun top 3 kaarten open: De eerste speler begint.
- De spelers leggen met de klok mee om de beurt zoveel mogelijk van hun open kaarten, maar één kaart tegelijk, en alleen geldige Lizzies maken! Als een speler een foute combinatie legt is de beurt direct voorbij en moet de speler een extra strafkaart pakken. Wanneer een speler geen kaarten meer kan leggen gaat de beurt naar de volgende speler. Na een beurt vult de speler zijn open kaarten aan vanuit zijn blinde kaarten voor de volgende beurt.
 - In het geval dat geen van de spelers een kaart kon neerleggen in de laatste beurt gaat de 'vastgelopen' regel van kracht. - Zie de spelregels hieronder!
 - In het geval dat de blinde stapel leeg raakt kan deze aangevuld worden met de kaarten die voorheen onder de Dizzy Lizzy gespeeld zijn.
- Het spel eindigt als één van de spelers alle kaarten heeft neergelegd óf als één van de spelers erin slaagt de laatste kaart aan een Speciale Dizzy Lizzy te leggen!



Basisregels

Foutje: Wanneer een speler een ongeldige combinatie neerlegt eindigt de beurt van de speler en moet de speler een strafkaart van de gezamenlijke blinde stapel toevoegen aan zijn/haar blinde kaarten.

Pechbeurt: Als een speler geen kaarten heeft kunnen neerleggen eindigt de beurt. Maar niet getreurd: Dizzy Lizzy verandert steeds, volgende beurt beter!

Vastgelopen: In het geval dat geen van de spelers een kaart heeft kunnen neerleggen tijdens hun laatste beurt legt de laatste speler een willekeurige kaart van de gezamenlijke blinde stapel op de Dizzy Lizzy en de beurt gaat naar de volgende speler.

Optionele regel

'Double Trouble': Voegt strategie toe en maakt het spel langer! Wanneer een speler een kaart neerlegt en een dubbele combinatie maakt, moet de volgende speler (met de klok mee) de onderste kaart van de stapel waar de laatste kaart op gelegd is pakken om toe te voegen aan zijn/haar blinde stapel.

Klaar voor meer?

Ga met ons mee 'Down the Dizzy hole' in het extra spelvormen boekje voor meer solo-, snelheid-, en collaboratieve spelvormen!

Lizzy se compose toujours de trois parties :
sa tête, son corps et sa queue.



Chaque pièce présente également l'un des trois motifs suivants...
(points, losanges ou rayures).

...Et l'une des trois couleurs (bleu, violet, rouge).

Si ses couleurs sont toutes identiques ou toutes différentes, la combinaison de couleurs est valable :



Voici Lizzy avec 3 couleurs !



En combinant les parties, les couleurs et les motifs, nous obtenons une Lizzy complète !

Et si ses motifs sont tous identiques ou tous différents, elle a une combinaison de motifs valable :



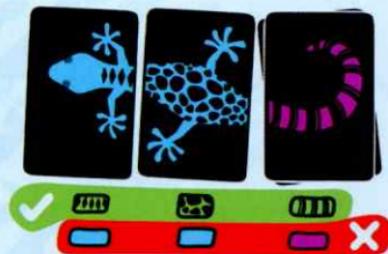
Et voici une Lizzy avec 3 motifs !



Une seule combinaison valide est nécessaire pour obtenir un Dizzy Lizzy valide. Cette Lizzy a même deux combinaisons valables : Toutes les couleurs sont différentes + tous les motifs sont différents !

Dizzy Lizzy est une Lizzy en perpétuelle évolution : elle peut changer de combinaison de couleurs et de motifs en plaçant de nouvelles cartes sur elle une par une ! Elle peut montrer des combinaisons simples, doubles, spéciales et non valides. Voyons comment elle change.

Nous commençons par la première combinaison.



Combinaison unique (motifs) - La nouvelle carte a changé la combinaison valide de couleurs en motifs : Tous différents ! Posons une autre carte sur Dizzy Lizzy !

Nouvelle carte !



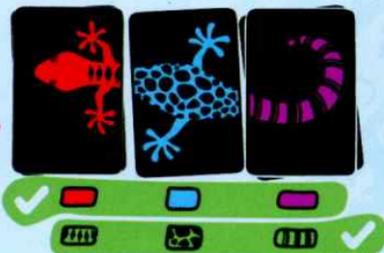
Combinaison non valide - Oups ! Cette Lizzy n'est pas autorisée : elle ne présente aucune des quatre combinaisons valables :

1. Toutes les couleurs sont identiques
2. Toutes les couleurs sont différentes
3. Tous les motifs sont identiques
4. Tous les motifs sont différents



Combinaison unique (couleurs) - Il s'agit d'une combinaison valide basée sur les couleurs : Tout bleu ! Posons une nouvelle carte sur Dizzy Lizzy !

Nouvelle carte !



Double combinaison - Désormais, les deux couleurs et les deux motifs présentent une combinaison valide ! Les combinaisons doubles fonctionnent de la même manière que les combinaisons simples, mais peuvent jouer un rôle supplémentaire selon la variante de jeu.

Ok... Une dernière carte !

Combinaisons spéciales Dizzy Lizzy - 9 cartes ont un fond doré : les cartes spéciales. Elles ont les mêmes motifs et les mêmes couleurs, mais une combinaison valide avec 3 cartes spéciales peut vous permettre de gagner rapidement !

Hmm...
Elle me semble familière ?



Vous jouez pour la première fois ? Commencez ici !



Apprenez à connaître Dizzy Lizzy avec ce jeu d'introduction où les joueurs placent à tour de rôle des cartes sur la Lizzy. Le premier à se débarrasser de toutes ses cartes ou le premier à réaliser une combinaison spéciale gagne !

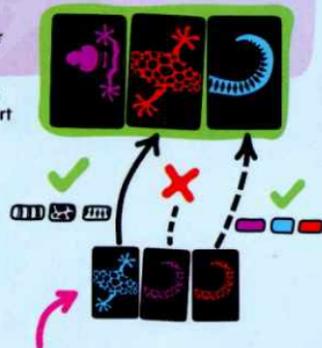
Type : compétitif
Joueurs : 2+
Durée du jeu : 5 - 10 min

Vitesse : ○○○○
Complexité : ●○○○
Chance : ●●●●

Préparation

- Mélangez toutes les cartes et placez une carte tête, une carte corps et une carte queue face visible sur la table. Il s'agit de la première Dizzy Lizzy (il n'est pas nécessaire qu'elle corresponde à la précédente).
- Chaque joueur reçoit le même nombre de cartes aveugles (jusqu'à trois joueurs, 15 par joueur, au-delà, 10 par joueur).
- Toutes les cartes restantes sont placées sur une pile aveugle à côté du Dizzy Lizzy.

Voici un exemple de table de départ pour une partie à trois joueurs. Tous les joueurs ont ouvert leurs trois premières cartes.



Le premier joueur pose une carte corps bleu à points (tous les motifs sont différents), puis une carte queue rouge à points (toutes les couleurs sont différentes). La queue violette à points ne peut pas être posée, ce premier tour est terminé !

Déroulement du jeu

- Tous les joueurs révèlent leurs trois premières cartes : Le premier joueur commence.
- Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre pour poser le plus grand nombre possible de leurs cartes visibles, mais une seule carte à la fois et uniquement des Lizzies valides ! Si un joueur pose une mauvaise combinaison, son tour est immédiatement terminé et il doit prendre une carte de pénalité supplémentaire. Si un joueur ne peut plus poser de cartes, le tour passe au joueur suivant. Après un tour, le joueur complète son nombre de cartes ouvertes à partir de ses cartes fermées pour le tour suivant.
- Si aucun des joueurs n'a pu poser de carte lors du dernier tour, la règle du "coincé" s'applique. - Voir les règles du jeu ci-dessous !
- Si la pile de cartes fermées est épuisée, elle peut être reconstituée avec des cartes jouées précédemment sur la Dizzy Lizzy.
- La partie se termine lorsqu'un des joueurs a posé toutes ses cartes ou si un des joueurs réussit à poser sa dernière carte sur une Dizzy Lizzy spéciale !



Règles de base

- Erreur :** Si un joueur pose une combinaison non valide, son tour se termine et il doit ajouter une carte de pénalité de la pile commune à ses cartes aveugles.
- Malchance :** si un joueur n'a pas pu poser de cartes, le tour se termine. Mais ne vous inquiétez pas : Dizzy Lizzy évolue sans cesse, de sorte que le prochain tour sera meilleur !
- Coincé :** Si aucun des joueurs n'a pu poser de carte lors de son dernier tour, le dernier joueur pose une carte aléatoire de la pile aveugle collective sur le Dizzy Lizzy et le tour passe au joueur suivant.

Règle facultative

"Double Trouble" : ajout de la stratégie et rallonge le jeu ! Lorsqu'un joueur pose une carte et réalise une double combinaison, le joueur suivant doit prendre (dans le sens des aiguilles d'une montre) la carte du bas de la pile sur laquelle la dernière carte a été posée pour l'ajouter à sa pile aveugle.

Vous en voulez plus ?

Rejoignez-nous 'Down the Dizzy hole' dans le livret des modes de jeu supplémentaires pour d'autres formes de jeu en solo, en vitesse et en collaboration !



Op zoek naar meer?

Dizzy Lizzy is een 'Levend spel':
Samen met jullie bedenken wij
steeds meer nieuwe manieren om te
spelen! Kijk op dizzylizzygame.com
en volg ons op social media
@dizzylizzygame voor de
nieuwste spelvormen.

Vous en voulez plus ?

Dizzy Lizzy est un " jeu vivant " : avec
vous, nous inventons sans cesse de
nouvelles façons de jouer ! Visitez
dizzylizzygame.com et suivez-
nous sur les médias sociaux
@dizzylizzygame pour connaître
les derniers modes de jeu.



" Down the Dizzy Hole "



NL - Extra spelvormen

Vijf extra spelvormen om te ontdekken!

FR - Modes de jeu supplémentaires

Cinq modes de jeu supplémentaires à découvrir !

1. Spelvormen: overzicht / Modes : Vue d'ensemble

NL - Dit boekje bevat 5 extra spelvormen om door te spelen! Je kunt nog meer spelvarianten en langere strategische spellen online vinden op dizzylizzygame.com.

FR - Ce livret contient 5 modes de jeu supplémentaires à découvrir ! Vous trouverez encore plus de variantes de jeux et des jeux stratégiques plus longs en ligne sur dizzylizzygame.com.



2.



Begin op pagina 3!



Commencez à la page 13 !

Spelvorm 2: Down 'n Dizzy

Klaar om Nice 'n easy chaotisch te spelen? Let's go!



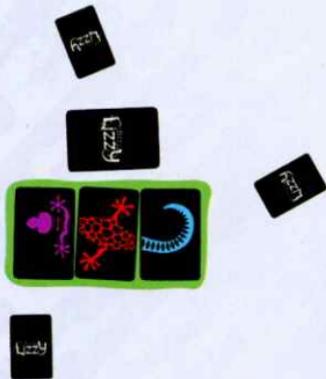
Net als Nice 'n Easy, maar nu spelen alle spelers tegelijk! Het doel blijft om als eerste alle kaarten neer te leggen, of om als eerste een speciale combinatie te maken.

Type: competitief
Spelers: 2+
Spelduur: 5 – 10 min

Snelheid: ●●●●●●
Complexiteit: ●●○○○○
Geluk: ●●●○○○

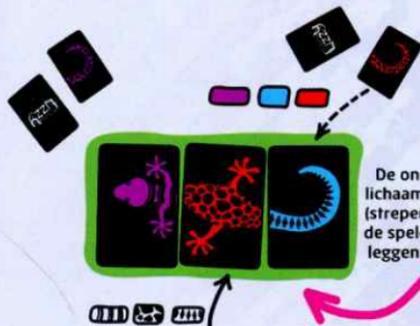
Vorbereiding

- Schud alle kaarten, leg één hoofdlichaam-, en staartkaart open op de tafel. Dit is de begin Dizzy Lizzy.
- Elke speler ontvangt hetzelfde aantal blinde kaarten (tot drie spelers 15 per speler, daarboven 10 per speler).
- Overige kaarten gaan op een blinde stapel naast de Dizzy Lizzy.



Spelverloop

- Alle spelers openen hun bovenste blinde kaart tegelijk ("3-2-1-open")
- Alle spelers spelen tegelijkertijd; de eerste speler die een combinatie vindt mag deze noemen en zijn/haar kaart bovenop de Dizzy Lizzy leggen. Wanneer een speler geen kaarten open heeft, mag de speler een nieuwe blinde kaart openen.
- Het spel is afgelopen als één van de spelers alle kaarten heeft gelegd óf als één van de spelers erin slaagt de laatste kaart te leggen aan een Speciale Dizzy Lizzy!



De onderste speler kan het blauwe stippenlichaam leggen: Drie verschillende patronen! (strepen – stippen – diamanten). Daarna kan de speler rechtsboven de rode stippenstaart leggen: Drie kleuren! (paars – blauw – rood).



Spelregels

"Zeggen voor het leggen": De spelers moeten de combinatie noemen voordat ze hun kaart neerleggen.

Lege hand: Spelers mogen alleen zelf een kaart openen als hun open kaarten op zijn.

Volle hand: Spelers mogen maximaal 3 kaarten open hebben, daarna mogen zij geen kaarten meer openen.

Vast: Pas als geen van de spelers een combinatie kan maken mogen de spelers samen ieder nog 1 kaart openleggen; de spelers openen tegelijk hun kaart.

Héél vast: In het geval dat geen van de spelers kaarten kan neerleggen en nieuwe kaarten kan openen, wordt de bovenste kaart van de algemene blinde stapel op de Dizzy Lizzy gelegd.

foutje: Als een speler een foute combinatie neerlegt, moet de speler een extra kaart van de algemene blinde stapel toevoegen aan zijn/haar kaarten.

Optionele regel

'Double trouble': Meer strategie en speelduur! Wanneer een speler een kaart neerlegt en een dubbele combinatie maakt, moet de volgende speler (met de klok mee) de onderste kaart van de stapel waar de laatste kaart op gelegd is pakken om toe te voegen aan zijn/haar blinde stapel.

Spelvorm 3: Tag-Team Challenge

Werk samen en spot de combinaties voor je tegenstanders!

In dit spel ligt er maar één kaart tegelijk in het midden en omdat je maar één kaart tegelijk kunt leggen heb je jouw partner nodig om een kloppende Lizzy te maken! Het team dat eindigt met de minste kaarten, óf dat een speciale combinatie maakt, wint!

Type: competitief

Spelers: 4

Spelduur: 5 – 15 min

Snelheid: 

Complexiteit: 

Geluk: 



Vorbereiding

- Als eerste maken de spelers twee teams van 2 spelers!
- Schud alle kaarten, elk team krijgt 18 blinde kaarten. Alle andere kaarten worden op een blinde stapel midden op de tafel gelegd.
- Elk teamlid opent nu 3 kaarten van zijn/haar teamstapel en legt deze open voor zich neer.



De tafel is gezet voor twee 'Tag-Teams'. Zodra ze starten ziet het bovenste team een combinatie: Alle kleuren anders! Ze plaatsen hun kaarten naast de roden stippen lichaam kaart en winnen deze ronde!

Spelverloop

- Alle spelers hebben 3 kaarten open. De eerste speler opent de bovenste blinde kaart van de middelste stapel. Zodra deze open is zoeken de spelers naar een geldige combinatie die ze kunnen maken met de middelste kaart + één van hun open kaarten + één van de open kaarten van hun partner.
- Als een speler een geldige combinatie ziet, noemt de speler deze en leggen beide spelers hun kaarten naast de middelste kaart. Het eerste team dat dit doet wint de ronde. Het verliezende team moet alle kaarten uit het midden toevoegen aan hun teams blinde stapel. De winnende teamleden openen nu elk een nieuwe kaart van bovenaan hun blinde team stapel. Daarna opent de volgende speler (klokgewijs) een kaart van de middelste stapel voor de volgende ronde!
- Het spel gaat door totdat één van de teams wint door een Speciale Lizzy te maken, of alle teamkaarten weg te spelen, óf totdat de gezamenlijke blinde stapel leeg raakt: In dat geval tellen beide teams hun kaarten en het team met de minste kaarten wint!



Spelregels

- 3 kaarten open:** Elke ronde beginnen alle spelers met maximaal 3 open kaarten die iedereen kan zien. Als een team in de vorige ronde een Lizzy legde mogen beide teamleden één nieuwe blinde kaart van de teamstapel voor zich openleggen.
- Met de klok mee:** De bovenste kaart van de middelste blinde stapel wordt met de klok mee om de beurt open gelegd.
- Allen vast:** Als er geen combinatie kan worden gemaakt wordt de volgende kaart van de middelste blinde stapel geopend en bovenop de middelste kaart gelegd. Alle kaarten in het midden gaan naar het eerst volgende verliezende team!
- Team vast:** Serieuze? Hebben jij en je partner allemaal dezelfde lichaamsdelen open? Wat zijn de kansen!? In dat geval mogen jullie allebei één open kaart ruilen met de middelste stapel. Oh, en als je team nog maar één kaart over heeft mag je één extra kaart uit het midden openleggen... Laatst Lizzy!

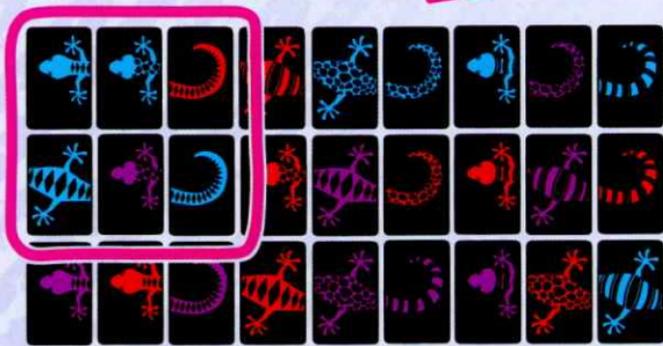
Spelvorm 4: Shuffle Puzzle

Een puzzelige nieuwe manier om je Lizzy kaartjes te schudden!

Een Dizzy Lizzy puzzel die elke keer anders is! Herschik de kaarten totdat alle Lizzies dubbele combinaties zijn met dezelfde kleuren + dezelfde patronen. Dit spel is een brainteaser die je alleen of tegen elkaar kunt spelen!

Type: Solo / competitief
 Spelers: 1 of 2
 Spelduur: 10 - 20 min

Snelheid: ●●○○○
 Complexiteit: ●●●●○
 Geluk: ○○○○○



Vorbereiding

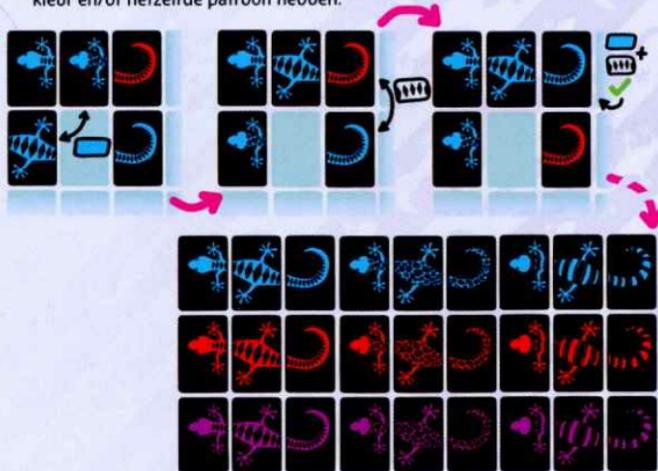
1. Selecteer de helft van de Lizzy-kaarten: Eén variatie van elke kaart. Bijvoorbeeld: Eén blauw hoofd met stippen, één blauw lichaam met stippen, enzovoort. In totaal selecteer je zo 27 kaarten.
2. Schud de kaarten en leg ze willekeurig in 3 rijen van 9 kaarten breed. Dit is de starttafel.



Spelverloop

Het doel is om deze kaarten te schuiven totdat je 9 Lizzy combinaties hebt met ieder helemaal hetzelfde patroon en kleur. Maar je kunt de kaarten alleen als volgt schuiven:

1. **Twee kaarten tegelijk** – Kaarten worden geschoven door 2 kaarten te ruilen.
2. **Alleen aangrenzende kaarten** – Alleen kaarten direct naast, boven of schuiven opzichte van elkaar mogen geruild worden.
3. **Alleen soortgelijke ruil** – Kaarten mogen alleen geruild worden als zij dezelfde kleur en/of hetzelfde patroon hebben.



Spelvarianties

Trek & zoek: Meer met jezelf! Maak een starttafel klaar, pak nu een willekeurige kop-, lichaam-, en staartkaart. Probeer deze combinatie van kaarten samen te brengen op je tafel. Extra uitdaging: Ruil alleen horizontaal en verticaal, niet diagonaal.

Eén tegen één: Daag elkaar uit! Maak twee starttafels en 3-2-1 start! De eerste die alle 9 Lizzies heeft wint!

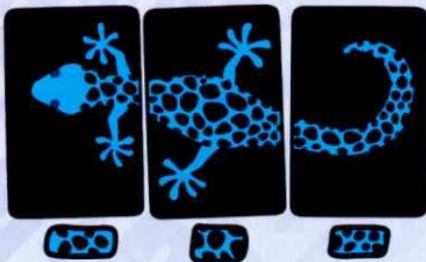
Spelvorm 5: Dizzy Detectives

Ontrafel Lizzie's kleuren en patronen zonder te kijken!



Werk samen om de verborgen Lizzy-combinatie te ontrafelen. Zodra het speurdersteam zich zeker voelt mogen ze alle drie de kaarten noemen – bijv. "hoofd blauw stippen, lichaam paars strepen, staart paars strepen") en de kaarten omdraaien!

Type :	Collaboratief	Snelheid:	●●●○○
Spelers :	2+	Complexiteit:	●●●●●
Spelduur:	10 - 30 min	Geluk:	●○○○○



Vorbereiding

1. Selecteer de Lizzies om mee te spelen. Elke Lizzy moet compleet zijn met helemaal dezelfde kleur en hetzelfde patroon. Selecteer één Lizzy per speler + één extra Lizzy.
2. Als de Lizzies zijn geselecteerd worden ze in drie blinde stapels gelegd: Eén stapel met hoofden, één met lichamen en één met staarten. Vervolgens worden de stapels geschud.
3. Nu krijgt elke speler één willekeurige hoofd-, lichaam-, en staart kaart. De overgebleven hoofd-, lichaam-, en staartkaart gaan op de kop midden op de tafel.



Spelverloop

De kaarten in de handen zeggen iets over de verborgen Lizzy-combinatie op tafel: De 'Mystery Lizzy' bestaat uit de kaarten die niet in de handen van de spelers zitten! De detectives mogen de kaarten die ze in handen hebben niet zomaar delen. Ze mogen informatie over deze kaarten allen als volgt delen:

1. De spelers spelen met de klok mee. Elke beurt mag een speler één ja-of-nee vraag stellen aan de andere spelers (dezelfde vraag aan alle spelers).
2. Na elke vraag moet de speler die de vraag heeft gesteld één van zijn/haar kaarten ondersteboven op tafel leggen (onthoud deze goed!).
3. Als alle kaarten ondersteboven op tafel liggen hebben de spelers geen vragen meer. Hopelijk hebben de spelers goed samengewerkt en kunnen ze nu de verborgen Lizzy-combinatie benoemen voordat zij de 'Mystery Lizzy' kaarten omdraaien!



Spelvariatie – Speel tegen elkaar!

Elke speler kiest 3 kaarten die samen een geldige Lizzy vormen. De spelers houden deze kaarten voor zichzelf.

Spelers stellen elkaar om de beurt 'ja of nee' vragen. Per beurt mogen ze 1 vraag stellen aan 1 tegenstander.

Spelers proberen de specifieke kaarten (lichaamsdeel+kleur+patroon) van hun tegenstanders te achterhalen. Zodra een speler erin slaagt om de kaart van een tegenstander volledige te beschrijven ("Heeft jouw Lizzy een rood hoofd met stippen?" – "ja"), dan legt de tegenstander deze kaart open.

Zodra alle drie de kaarten van een speler open liggen is deze speler af. De winnaar is de speler die als laatste overblijft!

11.

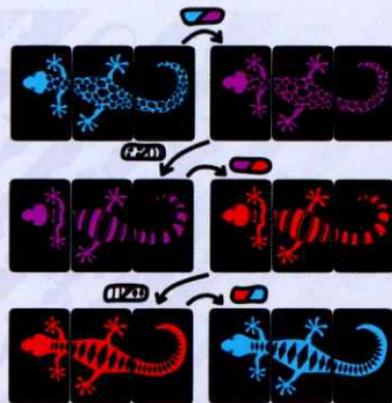
Spelvorm 6: Circle Share

Werk samen om alle Lizzies weer bij elkaar te krijgen... Blind!

Werk samen om alle kaarten te ruilen zodat alle Lizzies dubbele combinaties zijn met dezelfde kleur en hetzelfde patroon. Dit spel is het leukst met 6+ spelers.

Type: collaboratief
 Spelers: 3+
 Spelduur: 5-15 min

Snelheid: ●●○○○
 Complexiteit: ●●●○○
 Geluk: ●●●○○



Vorbereitung

- Selecteer als volgt evenveel Lizzies als er spelers zijn:
 - Eerste Lizzy: Hoofd-, lichaam-, staartkaart met allen dezelfde kleuren en patronen (bijv. allemaal blauw met stippen).
 - Volgende Lizzy: Allemaal dezelfde kleuren en patronen, de kleuren moeten anders zijn dan de vorige Lizzy, maar de patronen hetzelfde (bijv. allemaal paars met stippen).
 - Volgende Lizzy: Nu met dezelfde kleur als de vorige Lizzy maar met een ander patroon!
 - Volg de voorgaande stappen en selecteer evenveel Lizzies als er spelers zijn.
- Schud nu alle geselecteerde kaarten en geef elke speler blind drie kaarten. Alle ongebruikte kaarten gaan op een blinde stapel.

12.



Spelverloop

Alle spelers zitten in een kring. Ze mogen naar hun eigen kaarten kijken, maar geen informatie over hun kaarten delen, verder mag er vrij gepraat worden.

Elke speler probeert nu een complete Lizzy met allemaal dezelfde kleuren en patronen in zijn/haar hand te krijgen. De groep speelt in rondes waarbij ze elke ronde een willekeurige kaart openleggen van de blinde stapel. De spelers kijken dan naar de geopende kaart en als een kaart in hun hand op kleur en/of patroon overeenkomt met de kaart op tafel dan mogen ze deze voor zich neerleggen. Aan het eind van elke ronde schuiven alle neergelegde kaarten een plaats op met de klok mee. Nu pakken de spelers die gerveuld hebben hun nieuwe kaart in de hand. Hierna begint de volgende ronde.

Zodra een speler een dubbele Lizzy heeft, mag deze speler zijn/haar hand open op tafel leggen. Tijdens het spel mag een speler altijd een open Lizzy terugpakken in de hand en weer meedoen met de rondes. Misschien helpt dit de andere spelers? Het spel is geslaagd zodra alle spelers een complete Lizzy hebben neergelegd met allemaal dezelfde kleuren en patronen!

Spelvariantie – CIRCLE SMASH!

De voorbereiding is hetzelfde en de spelers zitten ook weer in een kring. Maar nu telt elke dubbele combinatie, en niet alleen dezelfde kleuren en patronen. Ook is het nu verplicht om te delen: De spelers spelen in rondes en delen één kaart naar keuze per ronde met de klok mee. "1-2-3-delen" – Op het moment van 'delen' schuift elke speler een kaart naar de speler links en ontvangt een kaart van de speler van rechts. Zodra een speler een dubbele combinatie heeft gaat de speler "SMASH" met de kaarten op het midden van de tafel. Alle andere spelers leggen snel hun handen er bovenop. De laatste 3 spelers (bovenste 3 handen) krijgen elk één van de 3 kaarten van de winnende speler als strafkaart. Deze strafkaarten blijven (nog) uit hun hand. De winnende speler mag één van zijn / haar strafkaarten openen en vult zijn / haar hand aan met twee kaarten van de gezamenlijke blinde stapel (als de winnaar geen strafkaarten heeft opent deze drie nieuwe kaarten van de blinde stapel). Nu hervatten de rondes. De laatst overgebleven speler met minder dan 3 strafkaarten wint!

Variante de jeu : Down 'n Dizzy

Prêt à jouer à Nice 'n easy chaotic ? Allons-y !



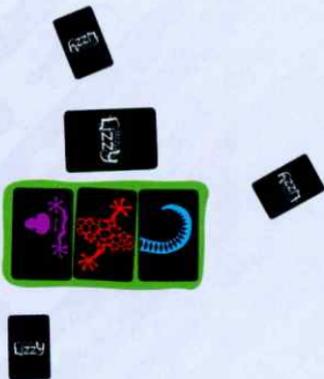
Tout comme Nice 'n Easy, mais tous les joueurs jouent en même temps ! Le but reste d'être le premier à poser toutes les cartes, ou d'être le premier à réaliser une combinaison spéciale.

Type : compétitif
 Joueurs : 2+
 Durée du jeu : 5 - 10 min

Vitesse : ●●●●●
 Complexité : ●●○●○
 Chance : ●●●○●

Préparation

- Mélanguez toutes les cartes et placez une carte tête, une carte corps et une carte queue face visible sur la table. Il s'agit de la première Dizzy Lizzy.
- Chaque joueur reçoit le même nombre de cartes aveugles (jusqu'à trois joueurs, 15 par joueur, au-delà, 10 par joueur).
- Toutes les cartes restantes sont placées dans une pile aveugle à côté du Dizzy Lizzy.



Déroulement du jeu

- Tous les joueurs ouvrent leur carte supérieure en même temps ("3-2-1-ouvert").
- Tous les joueurs jouent simultanément ; le premier joueur à trouver une combinaison peut l'annoncer et placer sa carte sur la Dizzy Lizzy. Si un joueur n'a plus de cartes visibles, il peut ouvrir une nouvelle carte aveugle.
- La partie se termine lorsque l'un des joueurs a posé toutes ses cartes ou si l'un des joueurs réussit à poser la dernière carte sur une Spéciale Dizzy Lizzy !



Le joueur du bas peut poser le corps de points bleus : Trois motifs différents ! (rayures - points - diamants). Ensuite, le joueur en haut à droite peut placer les points rouges de la queue : trois couleurs ! (violet - bleu - rouge).



Règles de base

" Dites soumettez " : Les joueurs doivent nommer la combinaison avant de poser leur carte.

Main vide : Les joueurs ne peuvent ouvrir eux-mêmes une carte que lorsque leurs cartes visibles sont épuisées.

Main pleine : Les joueurs peuvent avoir un maximum de 3 cartes ouvertes, après quoi ils ne peuvent plus ouvrir d'autres cartes.

Fixe : Ce n'est que lorsqu'aucun des joueurs ne peut faire une combinaison que les joueurs peuvent révéler ensemble une carte supplémentaire chacun ; les joueurs ouvrent leurs cartes en même temps.

Très fixe : Si aucun des joueurs ne peut poser de cartes et en ouvrir de nouvelles, la carte supérieure de la pile aveugle générale est placée sur la Dizzy Lizzy.

Erreur : Si un joueur pose une combinaison non valide, son tour se termine et il doit ajouter une carte de pénalité de la pile commune à ses cartes aveugles.

Règle facultative

" Double Trouble " : ajoute de la stratégie et rallonge le jeu ! Lorsqu'un joueur pose une carte et réalise une double combinaison, le joueur suivant doit prendre (dans le sens des aiguilles d'une montre) la carte du bas de la pile sur laquelle la dernière carte a été posée pour l'ajouter à sa pile aveugle.

Variante de jeu : Tag-Team Challenge

Travaillez ensemble et repérez les combinaisons avant vos adversaires !

Dans ce jeu, il n'y a qu'une seule carte au milieu à la fois et comme vous ne pouvez poser qu'une seule carte à la fois, vous avez besoin de votre partenaire pour faire une Lizzy valide ! L'équipe qui se retrouve avec le moins de cartes ou qui réalise une combinaison spéciale gagne !

Type :	Compétitif	Vitesse :	● ● ● ● ●
Joueurs :	4	Complexité :	● ● ● ○ ○
Durée du jeu :	5 - 15 min	Chance :	● ● ● ● ○

Préparation

1. Tout d'abord, les joueurs forment deux équipes de deux joueurs !
2. Mélangez toutes les cartes ; chaque équipe reçoit 18 cartes aveugles. Toutes les autres cartes sont placées dans une pile aveugle au milieu de la table.
3. Chaque membre de l'équipe ouvre maintenant 3 cartes du jeu de son équipe et les place face visible devant lui.



La table est mise pour deux "Tag Teams". Dès qu'elle commence, l'équipe supérieure voit une combinaison : Toutes les couleurs sont différentes !

Elle place ses cartes à côté de la carte du corps à points rouges et gagne ce tour !

Déroulement du jeu

1. Tous les joueurs ont 3 cartes face visible. Le premier joueur ouvre la carte aveugle supérieure de la pile du milieu. Une fois la carte ouverte, les joueurs cherchent une combinaison valide qu'ils peuvent faire avec la carte du milieu + une de leurs cartes ouvertes + une des cartes ouvertes de leur partenaire.
2. Si un joueur voit une combinaison valable, il la nomme et les deux joueurs placent leurs cartes à côté de la carte du milieu. La première équipe qui y parvient remporte la manche. L'équipe perdante doit ajouter toutes les cartes du milieu à la pile aveugle de son équipe. Les membres de l'équipe gagnante ouvrent alors chacun une nouvelle carte du haut de la pile aveugle de leur équipe. Ensuite, le joueur suivant (dans le sens des aiguilles d'une montre) ouvre une carte de la pile du milieu pour le tour suivant !
3. Le jeu continue jusqu'à ce que l'une des équipes gagne en faisant une Lizzy spécial, ou en jouant toutes les cartes de l'équipe, ou jusqu'à ce que la pile aveugle collective soit épuisée : dans ce cas, les deux équipes comptent leurs cartes et celle qui en a le moins gagne !



Règles de base

3 cartes face visible : à chaque tour, tous les joueurs commencent avec un maximum de 3 cartes face visible que tout le monde peut voir. Si une équipe a posé une Lizzy lors du tour précédent, les deux membres de l'équipe peuvent révéler une nouvelle carte aveugle de la pile de l'équipe devant eux. **dans le sens horaire :** la carte supérieure de la pile aveugle du milieu est placée face visible dans l'ordre des aiguilles d'une montre.

Toutes les cartes sont bloquées : Si aucune combinaison ne peut être réalisée, la carte suivante de la pile aveugle du milieu est ouverte et placée sur la carte du milieu. Toutes les cartes du milieu vont à l'équipe perdante suivante !

L'équipe est bloquée : Sérieusement ? Est-ce que vous et votre partenaire avez toutes les mêmes parties du corps ouvertes ? Quelles sont les chances ? Dans ce cas, vous pouvez tous les deux échanger une carte ouverte avec la pile du milieu. Oh, et si votre équipe n'a plus qu'une seule carte, vous pouvez révéler une carte supplémentaire de la pile du milieu... Dernier Lizzy !

Variante de jeu : **Shuffle Puzzle**

Une nouvelle façon de mélanger les cartes Lizzy !



Un puzzle Dizzy Lizzy différent à chaque fois ! Réarrangez les cartes jusqu'à ce que tous les Lizzies soient des combinaisons doubles avec les mêmes couleurs + les mêmes motifs. Ce jeu est un casse-tête auquel vous pouvez jouer seul ou l'un contre l'autre !

Type : solo / compétitif

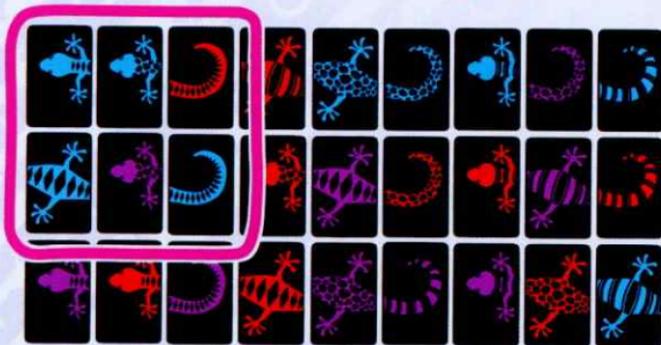
Joueurs : 1 ou 2

Durée du jeu : 10 - 20 min

Vitesse : ●●○○○

Complexité : ●●●●●

Chance : ●○○○○

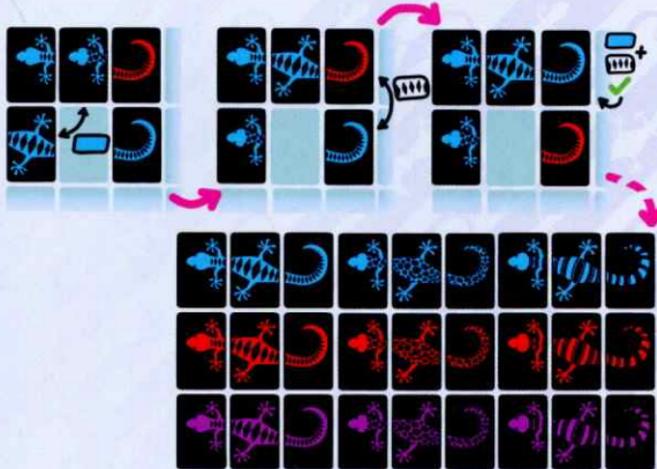
**Préparation**

- Sélectionnez la moitié des cartes Lizzy : une variante de chaque carte. Par exemple, une tête bleue avec des points, un corps bleu avec des points, etc. : Une tête bleue avec des points, un corps bleu avec des points, et ainsi de suite. Au total, vous sélectionnez 27 cartes de cette manière.
- Mélangez les cartes et placez-les au hasard en 3 rangées de 9 cartes. C'est la table de départ.

**Déroulement du jeu**

Le but est de mélanger ces cartes jusqu'à ce que vous obteniez 9 combinaisons Lizzy, chacune avec un motif et une couleur identiques. Mais vous ne pouvez mélanger les cartes que de la manière suivante :

- Deux cartes à la fois** - Les cartes sont mélangées en échangeant deux cartes.
- Cartes adjacentes uniquement** - Seules les cartes immédiatement adjacentes, au-dessus ou en diagonale les unes des autres peuvent être échangées.
- Échange de cartes similaires uniquement** - Les cartes ne peuvent être échangées que si elles ont la même couleur et/ou le même motif.

**Variantes du jeu**

loterie : Plus avec vous-même ! Préparez une table de départ, puis choisissez au hasard une carte de la tête, du corps et de la queue. Essayez de rassembler cette combinaison de cartes sur votre table. Défi supplémentaire : permutuez uniquement horizontalement et verticalement, pas en diagonale.

Un contre un : défiez-vous les uns les autres ! Faites deux tables de départ et et 3, 2, 1... Le premier à avoir les 9 Lizzies gagne !

Variante de jeu : Dizzy Detectives

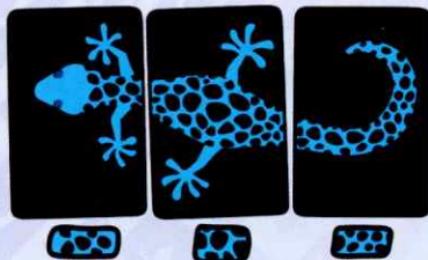
Démêlez les couleurs et les motifs de Lizzie sans regarder !



Travaillez ensemble pour découvrir la combinaison cachée de Lizzy. Lorsque l'équipe de détectives est sûre d'elle, elle peut nommer les trois cartes (par exemple, " tête à points bleus, corps à rayures violettes, queue à rayures violettes ") et retourner les cartes !

Type : collaboratif
Joueurs : 2+
Durée du jeu : 10 - 30 min

Vitesse : ●●●○○
Complexité : ●●●●●
Chance : ●○○○○



Préparation

1. Sélectionnez les Lizzies avec lesquelles vous voulez jouer. Chaque Lizzy doit être entièrement de la même couleur et du même motif. Sélectionnez une Lizzy par joueur + une Lizzy supplémentaire.
2. Une fois les Lizzies sélectionnés, ils sont placés dans trois piles aveugles : Une pile avec les têtes, une pile avec les corps et une pile avec les queues. Les piles sont ensuite mélangées.
3. Chaque joueur reçoit maintenant une carte tête, corps et queue au hasard. Les cartes tête, corps et queue restantes sont placées à l'envers au milieu de la table.



Déroulement du jeu

Les cartes dans les mains disent quelque chose sur la combinaison Lizzy cachée sur la table : la " Lizzy mystère " est constituée des cartes qui ne sont pas dans les mains des joueurs ! Les détectives ne sont pas autorisés à partager simplement les cartes qu'ils ont en main. Ils ne peuvent partager des informations sur ces cartes que de la manière suivante :

1. Les joueurs jouent dans le sens des aiguilles d'une montre. À chaque tour, un joueur peut poser une question par oui ou par non aux autres joueurs (la même question à tous les joueurs).
2. Après chaque question, le joueur qui a posé la question doit poser une de ses cartes à l'envers sur la table (retenez-la bien !).
3. Lorsque toutes les cartes sont retournées sur la table, les joueurs n'ont plus de questions à poser. Espérons que les joueurs ont bien travaillé ensemble et qu'ils peuvent maintenant nommer la combinaison cachée de Lizzy avant de retourner les cartes " Lizzy mystère " !



Variante du jeu - Jouez l'un contre l'autre !

Chaque joueur choisit 3 cartes qui constituent une Lizzy valide. Les joueurs gardent ces cartes pour eux. Les joueurs se posent des questions fermées " oui ou non " à tour de rôle. À chaque tour, ils peuvent poser une question à un adversaire.

Les joueurs essaient de découvrir les cartes spécifiques (partie du corps + couleur + motif) de leurs adversaires.

Dès qu'un joueur parvient à décrire complètement la carte d'un adversaire (" Votre Lizzy a-t-elle une tête rouge avec des points ? " - " oui "), l'adversaire se pose cette carte de façon ouverte.

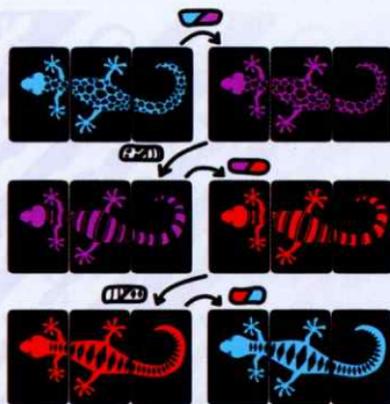
Une fois que les trois cartes d'un joueur sont retournées, ce joueur a terminé. Le gagnant est celui qui reste le dernier !

Variante de jeu : Circle Share



Travaillez ensemble pour échanger toutes les cartes afin que toutes les Lizzies soient des combinaisons doubles de la même couleur et du même motif. Ce jeu est plus amusant à partir de 6 joueurs.

Type :	collaboratif	Vitesse :	●●○○○
Joueurs :	3+	Complexité :	●●●○○
Durée du jeu :	5-15 min	Chance :	●●●○○



Préparation

- Sélectionnez autant de Lizzy qu'il y a de joueurs, comme suit :
 - Premier Lizzy : carte tête, corps, queue avec toutes les mêmes couleurs et motifs (par exemple, tous les bleus avec des points).
 - Lizzy suivante : toutes les mêmes couleurs et motifs, les couleurs doivent être différentes de celles de la Lizzy précédente, mais les motifs doivent être les mêmes (par exemple, toutes les cartes violettes avec des points).
 - Lizzy suivant : de la même couleur que le Lizzy précédent, mais avec un motif différent !
- Suivez les étapes précédentes et sélectionnez autant de Lizzy qu'il y a de joueurs.
- Mélangez maintenant toutes les cartes sélectionnées et donnez à chaque joueur trois cartes à l'aveugle. Toutes les cartes non utilisées sont placées sur une pile aveugle.



Déroulement du jeu

Tous les joueurs sont assis en cercle. Ils peuvent regarder leurs propres cartes mais ne doivent pas partager d'informations sur celles-ci, ils peuvent cependant parler librement d'autres choses. Chaque joueur essaie maintenant d'obtenir une Lizzy complet avec toutes les mêmes couleurs et tous les mêmes motifs dans sa main. Le groupe joue en plusieurs tours, chaque tour révélant une carte aléatoire de la pile aveugle. Les joueurs regardent alors la carte ouverte et si une carte de leur main correspond à la carte sur la table en termes de couleur et/ou de motif, ils peuvent la placer devant eux. À la fin de chaque tour, toutes les cartes posées se déplacent d'une place dans le sens des aiguilles d'une montre. Les joueurs qui ont échangé prennent alors leur nouvelle carte en main. Le tour suivant commence.

Dès qu'un joueur a un double Lizzy, il peut placer sa main ouverte sur la table. Pendant le jeu, un joueur peut toujours reprendre un Lizzy ouvert dans sa main et rejoindre les tours. Peut-être cela aidera-t-il les autres joueurs ? Le jeu est terminé lorsque tous les joueurs ont posé un Lizzy complet avec toutes les mêmes couleurs et tous les mêmes motifs !

Variante du jeu - CIRCLE SMASH !



La préparation est la même et les joueurs sont à nouveau assis en cercle. Mais désormais, toutes les combinaisons doubles comptent, et non plus seulement les mêmes couleurs et les mêmes motifs. Il est également obligatoire de distribuer : les joueurs jouent à tour de rôle et distribuent une carte de leur choix par tour dans le sens des aiguilles d'une montre. "Distribution 1, 2, 3" - Au moment de la distribution, chaque joueur glisse une carte vers le joueur de gauche et reçoit une carte du joueur de droite. Lorsqu'un joueur a une combinaison double, il fait "SMASH" avec les cartes au centre de la table. Tous les autres joueurs placent rapidement leurs mains dessus. Les 3 derniers joueurs (les 3 dernières mains) reçoivent chacun une des 3 cartes du joueur gagnant comme carte de pénalité. Ces cartes de pénalité restent hors de leur main (pour l'instant). Le joueur gagnant peut ouvrir une de ses cartes de pénalité et reconstituer sa main avec deux cartes de la pile aveugle collective (si le gagnant n'a pas de cartes de pénalité, il ouvre trois nouvelles cartes de la pile aveugle). Les tours reprennent. Le dernier joueur restant avec moins de 3 cartes de pénalité gagne !