

Switch®

Règle du jeu Spelregels

JETER LES DES, COMBINER, DÉPOSER DES CARTES ET GAGNER!
DOBBELEN, COMBINEREN, KAARTEN WEG LEGGEN, WINNEN!

F

MATÉRIEL DE JEU :

- 4 jeux de cartes numérotées de 1 à 16
- 1 piste de dés
- 5 dés classiques
- 1 dé spécial (Dé Switch)
- 5 jeton 'Block'

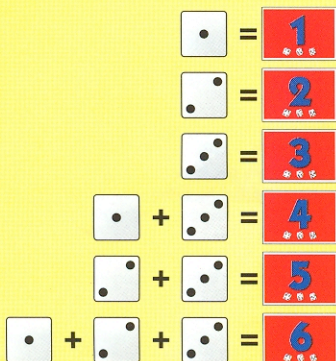
BUT DU JEU

Etre le premier joueur à se débarrasser de la carte numéro 16.

Exemple : points obtenus



Combinaisons possibles :



PRÉPARATIFS :

Chaque joueur se munit des 16 cartes à sa couleur. Après les avoir triées dans l'ordre croissant (le 1 sur le haut du paquet), il les place dans l'une des 4 encoches prévues à cet effet.

Les 5 dés, le dé spécial et les jetons 'Block' sont gardés à portée de main.

On met en jeu autant de jetons 'Block' qu'il y a de joueurs + 1 : 3 jetons pour 2 joueurs, 4 jetons pour 3 joueurs et 5 jetons pour 4 joueurs (les jetons restants sont rangés dans la boîte et ne serviront pas).

Le joueur qui obtient le chiffre le plus élevé aux dés commence la partie, qui se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

TOUR D'UN JOUEUR :

Le joueur dont c'est le tour devra choisir entre 2 options :

A. Lancer les dés normaux.

ou

B. Lancer le dé Switch

Option A : Lancer les dés normaux :

Le nombre de dés qu'un joueur est autorisé à lancer est toujours indiqué par la carte visible sur le dessus de son paquet.

Après avoir lancé les dés au milieu de la piste, il essaie de se défausser d'un maximum de cartes.

Le joueur vérifie ensuite s'il peut combiner les dés pour se défausser d'une carte. Il faut, pour cela, obtenir la valeur exacte de celle-ci aux dés. Pour obtenir cette valeur, on peut n'utiliser qu'un seul des dés lancés ou en additionner plusieurs. Cependant, le joueur n'est pas autorisé à soustraire la valeur des dés pour se défausser d'une carte.

Si, après avoir lancé les dés, un joueur ne peut pas défausser la carte supérieure de son paquet, il passe la main au joueur suivant.

Exemple 1 : vous obtenez le lancé suivant :



Seule la carte numéro 1 peut être défaussée.

Il est impossible de se défausser de la carte numéro 2 avec ce lancé de dés car il ne comporte pas de 2, et qu'aucune combinaison ne permet d'obtenir cette valeur puisque il n'est en aucun cas permis de soustraire la valeur des dés.

Il est également impossible de se défausser de la carte numéro 3, car il faut d'abord se débarrasser du 2.

INHOUD :

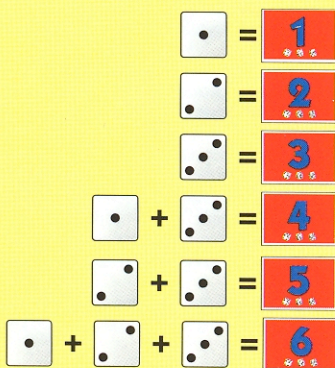
- 4 sets kaarten (genummerd van 1 t/m 16 in 4 verschillende kleuren)
- 1 spelplateau
- 5 gewone dobbelstenen
- 1 'Switch' dobbelsteen
- 5 'Block'-fiches

DOEL: Alle 16 kaarten (1 tot en met 16) van de eigen stapel weg leggen door de benodigde cijfercombinaties te maken met de gegooide ogen van de dobbelstenen. (zie voorbeelden)

Voorbeeld : gegooide ogen



Mogelijke combinaties :



WINNAAR: De eerste speler die kaart nummer 16 weg kan leggen, is de ronde-winnaar.

VOORBEREIDING

Zet het spelplateau midden op de tafel. Elke speler krijgt een stapel kaarten van één kleur en rangschikt deze in de juiste volgorde van 1 tot 16; de 1 bovenop en de 16 onderop. Alle spelers leggen hun stapel in één van de vier uitsparingen in het spelplateau.

De 5 gewone dobbelstenen, de Switch-dobbelsteen, en de Block-fiches worden binnen handbereik van alle spelers gelegd. Speel je met 2 spelers dan gebruik je 3 Block-fiches, met 3 spelers 4 Block-fiches, met 4 spelers 5 Block-fiches. Dit is de pot. Fiches die je niet nodig hebt, leg je terug in de doos.

Alle spelers gooien één dobbelsteen. Wie het hoogst gooit, mag beginnen.

Het spel

Elke keer als jij aan de beurt bent kun je kiezen uit 2 mogelijkheden:

A. Je gooit met de gewone dobbelstenen

OF

B. Je gooit met de Switch-dobbelsteen.

MOGELIJKHEID A – GEWONE DOBBELSTENEN

Gooi met het aantal dobbelstenen zoals afgebeeld op de bovenste kaart van je eigen stapel. Je gooit de dobbelstenen in het speelveld in het midden van het spelplateau. Dan kijk je of je aan de hand van de gegooide dobbelstenen, kaarten van je stapel weg kunt leggen. Om een kaart weg te leggen, moet je een dobbelsteen of een combinatie van dobbelstenen gooien die (bij elkaar opgeteld) gelijk is aan het getal op de bovenste kaart van je stapeltje.

Als je worp niet het benodigde getal bevat dat op de bovenste kaart van je stapel staat en je dus geen kaart kunt wegleggen, dan is je beurt voorbij en is de speler links van je aan de beurt.

VOORBEELDEN

Voorbeeld 1: Je gooit



Hier mag je alleen kaart nummer 1 wegleggen want er is geen 2 gegooid en er is geen combinatie te maken (bij elkaar opgeteld) die een 2 vormt. En voordat de kaart met nummer 3 weggelegd mag worden moet je eerst de kaart met nummer 2 wegleggen.

Voorbeeld 2: Je gooit



Hier mag je kaart 1, 2, 3 (combinatie van dobbelsteen 1 en 2), 4, 5 (dobbelsteen 1 en 4), 6 (4 en 2) en 7 (1, 2 en 4) wegleggen.

Je mag zoveel kaarten als je kunt wegleggen, zolang het maar klopt met de combinaties die je gegooid hebt. Het enige vereiste is dat de kaarten in volgorde worden weggelegd. Als je één of meer kaarten weg kunt leggen, pak je ze één voor één van je stapel en je legt ze ondersteboven op een weglegstapel naast het spelplateau.

Voor het wegleggen van een kaart, mag je per kaart elke dobbelsteen maar één keer meetellen.

Op dit punt aangekomen, kun je jouw beurt beëindigen. Maar je mag ook kiezen voor **EEN GOKJE WAGEN** en binnen dezelfde beurt de dobbelstenen nog eens gooien.

EEN GOKJE WAGEN: Als je besluit je dobbelstenen een tweede keer (of vaker) te gooien in dezelfde beurt, maar je kunt geen combinaties vormen met het aantal gegooide ogen, die gelijk is aan het getal van je bovenste kaart, is je beurt voorbij en je krijgt de volgende straf opgelegd:

1) Als je bovenste kaart tussen 2 en 8 (Click-kaart) ligt, moet je het totaal van al je weggelegde kaarten terug leggen en helemaal opnieuw beginnen met nummer 1 bovenaan.

2) Als je bovenste kaart tussen 9 en 16 ligt, moet je een deel van je weggelegde kaarten terugleggen – namelijk tot de Click-kaart, te weten kaart nummer 8.

Let op: Je stapel is dus gedeeltelijk beschermd als je de Click-kaart (nummer 8) tijdens het spel eenmaal hebt weggelegd. Mocht je er nu niet in slagen het getal van je bovenste kaart te gooien, dan gaat je stapel in elk geval niet verder terug dan tot de Clickkaart.

Let op: Terwijl je al spelend je stapel langzaam maar zeker weglegt, wordt het aantal gewone dobbelstenen waarmee je mag gooien, verhoogd volgens het aantal dobbelstenen dat op je bovenste kaart staat afgebeeld. (Bij kaart 1-6 gooi je met 3 dobbelstenen, bij kaarten 7-11 met 4 en bij kaart 12-16 met 5 dobbelstenen). Kortom je volgt de afbeelding op de kaarten.

MOGELIJKHEID B – SWITCH-DOBBELSTEEN:

Kies je er voor om met de 'Switch dobbelsteen' te gooien, dan kun je niet alsnog kaarten wegleggen.

Er kunnen zich de volgende mogelijkheden voordoen.



Als je een blanco vakje gooit, gebeurt er niets, je beurt is voorbij en de volgende speler mag gooien.



Als je de 'groene Switch' gooit, mag je jouw stapeltje ruilen met een andere speler naar keuze. Zeg simpelweg met wie je wilt 'switchen'.

De twee stapeltjes op het spelplateau en de weglegstapeltes worden verwisseld en je beurt is voorbij. Wil je niet 'switchen', dit is niet verplicht, dan is ook je beurt voorbij.



Als je de 'rode Switch' gooit, moet je onmiddellijk je stapeltjes ruilen met de speler die de laagste bovenste kaart heeft, ook al is deze geblokkeerd met een 'Block'. Na het 'switchen', is je beurt voorbij. Als er meer spelers zijn met dezelfde laagste kaart, mag je kiezen met wie van deze spelers je wilt 'switchen'. Als er geen andere speler is met een lagere bovenste kaart dan jijzelf, dan houd je jouw eigen stapel en ook dan is je beurt voorbij. De volgende speler mag gooien.



BLOCK: Als je 'Block' gooit, dan pak je een 'Block-fiche' uit de pot en is je beurt voorbij. Wanneer er geen Block-fiche meer in de pot is, dan is dat jammer, maar ook dan is je beurt is voorbij.

HET BLOKKEER-FICHE



Hoe gebruik je de Block-fiches

Ben je in het bezit van een Block-fiche dan kun je die als volgt gebruiken.

1 – TEGENSTANDER BLOKKEREN:

Op elk willekeurig moment, ook buiten je beurt, kun je het Block-fiche gebruiken om een tegenstander te blokkeren. Roep 'Block' en leg je Block-fiche op de nog weg te leggen kaarten van de tegenstander die je wilt blokkeren. Je tegenstander kan nu geen kaarten meer wegleggen. (Zie ook 'BLOKKEREN BELETTEN')

2 – EIGEN STAPEL DEBLOKKEREN:

Als jouw stapeltje kaarten reeds is "geblokkeerd", kun je het stapeltje met een Block-fiche ook weer deblokkeren. Doe dit voordat je in jouw beurt de dobbelstenen gooit.

(Zowel jouw fiche als ook het blokkerende fiche gaan daarna terug in de pot). Wanneer je geblokkeerd bent en je kunt niet deblokkeren, dan heb je geen andere keus en moet je de Switch-dobbelsteen gooien. (Het heeft ook geen zin om de gewone dobbelstenen te gebruiken)

3 – SWITCHEN VERHINDEREN:

Je kunt ook, bij een 'groene Switch', het 'switchen' van kaarten tussen twee tegenspelers verhinderen, ook al ben jij niet bij deze 'Switch' betrokken. Roep 'Block' en de groene Switch gaat niet door. Je hebt je Block verbruikt en het fiche gaat terug in de pot. Degene die wilde 'switchen' verliest zijn/haar beurt. De volgende speler gaat verder. Dit kan echter niet bij een 'rode Switch'.

4 – BLOKKEREN BELETTEN:

Wanneer iemand je wil blokkeren, 'Block' roept en zijn/haar Block-fiche op jouw kaarten wil leggen, kun je hem/haar dit beletten door jouw Block in te zetten. Deze Block-fiches gaan daarna terug in de pot. Je stapel is niet geblokkeerd en het spel gaat verder.

Let op: Je bent niet verplicht een Block te gebruiken, je mag zelf beslissen wanneer je deze wilt inzetten. Je mag meerdere Block-fiches in je bezit hebben.

SPELVERVOLG:

Het spel gaat verder met de wijzers van de klok mee. De spelers gooien om de beurt met de gewone dobbelstenen om kaarten weg te kunnen leggen of met de Switch-dobbelsteen om een 'Block' of 'Switch' te gooien. Zij 'switchen' eventueel van stapeltjes, blokkeren elkaar en proberen hun 16e en laatste kaart weg te leggen.

WINNAAR :

De eerste speler die kaart nummer 16 weg kan leggen, is de winnaar.

NADERE UITLEG EN TIPS:

- Wanneer je in een willekeurige beurt voor de eerste keer gooit, maar niet kan combineren, is je beurt voorbij en hoeft je niet alles terug te leggen. Slechts wanneer je een gokje wilt wagen en voor de tweede of meerdere keren in dezelfde beurt gooit en niet kan combineren ben je af en moet je kaarten terug leggen.

- Je mag je medespelers telkens opnieuw blokkeren (als je tenminste een Block-fiche hebt), ook al zijn zij zojuist van hun blokkade verlost.

- Een speler kan op ieder willekeurig moment zijn Block-fiche gebruiken, zelfs tussen het wegleggen van kaarten door en zo zijn tegenstanders blokkeren terwijl deze spelen.

- Een speler moet zijn kaarten, zodanig één voor één wegleggen, dat de andere spelers in de gelegenheid zijn om hun Block-fiche te gebruiken.

- Wanneer je door het 'switchen' een stapel kaarten krijgt die geblokkeerd is, dan blijft deze blokkade van kracht.

- Je mag in dezelfde beurt of met de speciale Switch-dobbelsteen gooien of met de normale dobbelstenen. (niet met beide verschillende soorten in één beurt)

- Algemeen geldt: Eenmaal gebruikt leg je de Block-fiches terug in de pot, behalve als hiermee een stapeltje kaarten wordt geblokkeerd.

- Gebruik het "Block"-fiche op een verstandige manier, bijv. wanneer een tegenstander een gunstige combinatie van dobbelstenen heeft gegooid en zijn laatste kaarten kan wegleggen.

- Wanneer je slechts de eerste 2 kaarten hebt weggelegd, kan het verstandig zijn geen gokje te wagen, door nog een keer te gooien.

SCORE:

Om het nog spannender te maken kun je de score bijhouden; Als een speler de 16 weglegt, krijgt hij/zij 16 punten. Alle andere spelers krijgen zoveel punten als hun hoogste weggelegde kaart.

En zo gaat het verder, per spelronde worden de punten telkens getoerd. De speler die als eerste 100 punten heeft is uiteindelijk de winnaar.

Met de juiste tactiek, een beetje geluk en door slim te 'switchen' kun je zonder veel kaarten weg te leggen het spel toch winnen.



NIET GESCHIKT VOOR KINDEREN ONDER 36 MAANDEN. BEVAT KLEINE ONDERDELEN. INFORMATIE BEWAREN VOOR REFERENTIE. KLEUREN EN INHOUD KUNNEN AFWIJKEN.

© Golath B.V., NL 8051 KR Haeltem © Distributed under license from the Michael Kohner Corp.