



Ally Steven Severi

3-6 spelers
Leeftijd 8 en ouder

BABY CRUISE

Inhoud

- 11 Jackpotkaarten
- 11 Baby Fortuna kaarten
- 11 Kapitein Baby kaarten
- 11 Verlegen Baby kaarten
- 11 Politie Baby kaarten
- 16 Papflessen

Zon, zee, gratis drankjes en gokautomaten!

Welkom aan boord van de luxe Baby Cruise. Terwijl je echtgenoot het zonnedeck bezoekt, zorg jij voor de kinderen... In het casino aan boord... Met een cocktail in je hand.

Daar geef je gul gratis drankjes aan andere "verantwoordelijke" ouders.

De instinker... Elke Cocktail die je aanbiedt, verhoogt hun kansen om de Jackpot te winnen. Maar de baby's laten alles in het honderd lopen. Baby Fortuna geeft je extra pokerchips, de Kapitein Baby laat een cocktail van de ene hand naar de andere gaan. De Verlegen Baby geeft een cocktail aan de meest dorstige passagier en de Politie Baby kan je verklikken aan je echtgenoot als je te veel cocktails hebt gedronken. Al die chaos geeft je veel kansen om te bluffen en er zelf met de Jackpot vandoor te gaan.

WAT STAAT ER OP DE KAARTEN?



BABYKAART

Cocktails

Gratis cocktails voor iedereen! Voorzichtig! Als je **3 dezelfde drankjes** drinkt, kan je "zeeziek" worden. Maar dat is oké. Zolang de **Politie Baby** (en je echtgenoot) het niet ontdekken.

Fruit

Derde keer, goede keer! Verzamel **3 gelijke Fruitsymbolen** (3 druiven, 3 sinaasappels, 3 kokosnoten of 3 kersen) en laat de Jackpot vallen (en win de ronde).

Pokerchips

Sommige baby's geven je **rode** of **zwarte** Pokerchips. belangrijk voor **Jackpotkaarten**.

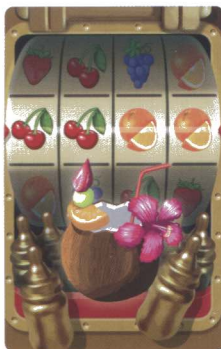
Papfles Icoon

Enkel belangrijk als je voor **Papflessen** speelt. Negeer dit symbool voor een snel spelletje.



Baby

De baby's laten je toe om iets speciaals te doen dat de koers van het schip (spel) kan veranderen.



JACKPOTKAART

Symbolen

Je hebt 4 specifieke symbolen in je hand nodig om de **extra overwinningsvoorwaarde** te volbrengen en met een jackpotkaart te winnen.

Cocktails

Eén extra drankje kan geen kwaad.

Jackpotkaarten geven jou (en enkel jou) een extra manier om een ronde te winnen.



DOEL VAN HET SPEL

Tijdens het spel proberen spelers te onthouden welke kaarten de andere spelers in hun handen verbergen.

Gebruik de eigenschappen van de baby's correct, en overtuig andere spelers je de kaarten te geven die je nodig hebt om te winnen. Of als dat faalt, geef dan iemand genoeg cocktails en laat de **Politie Baby** hem uitschakelen.

ALLE HENS AAN DEK

- De speler met de schoonste handen schudt de kaarten.
- Na intens schudden, plaats je de kaarten gedekt in het midden van de tafel.
- Dit is de **trekstapel**.
- Dan neemt iedereen **één kaart**.
- Je mag je kaart bekijken, maar je houdt deze **verborgen** voor de andere spelers.

Dit is al het geluk dat je zal krijgen. De rest van je succes hangt af van je geheugen, slim gebruik van de baby's en je persoonlijke overtuigingskracht.

BEURTVOLGORDE

Je moet niet denken dat je mooi om de beurt gaat spelen.

Als je een kaart van iemand krijgt, ben je daarna zelf aan de beurt.

EN DE V.I.P. IS...

Het oudste "scheepsmaatje" begint. Anders begint de winnaar van de vorige ronde.

TIJDENS JE BEURT

- **Onthul de bovenste kaart van de trekstapel**
- **Geef de kaart aan een andere speler**
- **De ontvanger controleert of hij/zij gewonnen heeft.**

Laten wij dit eens van dichterbij bekijken...

ONTHUL DE BOVENSTE KAART VAN DE TREKSTAPEL

Neem gewoon de **bovenste kaart** van de **trekstapel** en leg deze open op tafel neer.

GEEF EEN KAART AAN EEN ANDERE SPELER

De speler geeft de open kaart aan een andere speler. Je kan de kaart enkel aan een andere speler geven en dus niet aan jezelf.

DE ONTVANGER CONTROLEERT DAT HIJ/ZIJ GEWONNEN HEEFT

De ontvanger neemt de gekregen kaart in zijn hand en **kijkt** of hij 3 kaarten met **hetzelfde fruitsymbool** heeft. Zo niet, dan is je beurt gedaan en de andere speler onthult de volgende kaart van de trekstapel.

Maar de baby's laten alles in het honderd lopen...



Baby Fortuna

Opzij Dame Fortuna. Maak kennis met Baby Fortuna!

Geef deze cocktail aan een medespeler...

Deze wint als hij 3 kaarten met **kersen** in zijn hand heeft.

Zo niet... Dan onthult de ontvanger de volgende kaart van de trekstapel.

Baby Fortuna geeft **2 Pokerchips**.

Deze werken samen met sommige

Jackpotkaarten.



Kapitein Baby

Geef deze cocktail aan een medespeler...

De speler wint als hij 3 kaarten met **kokosnoten** in zijn hand heeft.

Zo niet...

In plaats van de volgende kaart van de trekstapel te onthullen, moet deze speler een kaart uit zijn hand kiezen en open op tafel leggen.

Je mag om het even welke kaart op tafel leggen **met uitzondering van een Kapitein Baby**. De speciale eigenschap van de baby wordt ook uitgevoerd.

Wat gebeurt er als je geen kaart kan weggeven, omdat je enkel Kapitein Baby kaarten in je hand hebt?

In dat geval, toon de 2 kaarten in je hand aan iedereen om dit te bewijzen. Dan onthul je de volgende kaart van de trekstapel zoals gewoonlijk.





De Verlegen Baby

Een drankje voor mij? Hoe lief!

Je moet deze cocktail geven aan de **speler met de minste kaarten in zijn hand** (jezelf niet meegerekend). In geval van een gelijk aantal kaarten, mag je tussen deze spelers kiezen. Deze speler wint als hij **3 sinaasappelkaarten op hand heeft**. Zo niet... Dan onthult deze speler de volgende kaart van de trekstapel.

Let op "verlegen spelers". In andere woorden: sluit niemand uit.

Politie Baby

Excuseer Meneer, Mevrouw! Heeft u soms te veel gedronken?



Geef de **Politie Baby** aan een andere speler...

De ontvanger moet zijn kaarten aan alle spelers laten zien. Als je **3 dezelfde cocktails** in zijn hand ontdekt, dan staat deze speler "**onder arrest**" en jij wint de ronde (ook al zou dit de derde druif zijn die de speler ontvangt). Als de speler niet is gearresteerd, kan hij winnen als hij 3 kaarten met **druiven** in zijn hand heeft. Als dat niet het geval is, verbergt hij zijn kaarten opnieuw en onthult de volgende kaart van de trekstapel.

Optionele regel voor super spelers:

De speler die de Politie Baby geeft kan de ontvanger vragen om een specifiek type cocktail te tonen. Voorbeeld: **Toon mij alle sinaasappelcocktails!** De andere speler moet dan de correcte kaarten aan iedereen tonen. Als deze 3 of meer gelijke cocktails moet onthullen, dan is deze speler gearresteerd.



De Verlegen Baby heeft ook een extra **papflessymbool**. We leggen verderop nog uit wat dit precies betekent.

JACKPOTKAARTEN

Je geeft **Jackpotkaarten** op dezelfde manier door als elke andere kaart.

Elke **Jackpotkaart** in je hand, geeft jou (en enkel jou) een extra manier om te winnen.

Wanneer je controleert dat je 3 gelijke Fruitsymbolen hebt verzameld, check ook of je een **extra overwinningsvoorwaarde** op één van je **Jackpotkaarten** hebt vervuld.

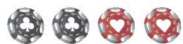
Als je een **Jackpotkaart** van iemand krijgt, controleer je onmiddellijk dat de andere kaarten in je hand overeenkomen met de symbolen op de Jackpot kaarten.

Voorbeelden:



Verzamel 2 kers- en 2 sinaasappelkaarten!

Als je 2 kers- en 2 sinaasappelkaarten in je hand hebt, win je de ronde!



Verzamel 2 rode en 2 zwarte Pokerchips!

Check welke Pokerchips op de kaarten in je hand staan. Als je 2 rode en 2 zwarte Pokerchips hebt, win je de ronde!

NAAR HET ACHTERDEK

Wat gebeurt er als je absoluut zeker bent dat alle andere spelers de ronde kunnen winnen als je iemand de kaart geeft die je getrokken hebt?

Blij dat je dit vraagt... In plaats van gratis cocktails te geven, mag je ook de kaart die je net hebt getrokken **open** op de **trekstapel** leggen. Belangrijk! Wanneer je de **Verlegen Baby** trekt, dan **MOET** je deze aan de speler met de minste kaarten geven. Je kan dus niet met een Verlegen Baby naar het "achterdek".

Voorbeeld: **"Je plaatst een kerskaart boven op de trekstapel.**

Als iedereen omheen de tafel een paar kersenkaarten in zijn hand heeft, dan win je de ronde."

Wat als je een vergissing maakt?

Als één speler kan bewijzen dat je een vergissing begaat (door al zijn kaarten te tonen), dan mag deze speler de kaart van boven op de trekstapel nemen en **blind één willekeurige kaart uit je hand trekken**. Als deze speler niet heeft gewonnen, onthult hij de volgende kaart van de trekstapel. Als meer dan één speler kan bewijzen dat je een vergissing hebt begaan, kies dan tussen hen. Enkel die speler onthult zijn kaarten en krijgt de kaart boven op de trekstapel en mag blind één kaart uit je hand trekken.

Gebruik enkel het **Achterdek** als je absoluut zeker bent.

SPECIALE ZWEMBADREGEL

Sommige spelers doen er zeer lang over om een kaart weg te geven aan een andere speler. Om ze "aan te moedigen" mag er iemand roepen: **"Vooruit met de geit!"**

Dan moet deze speler **zijn adem inhouden**.

Als deze naar lucht hapt (of zijn bewustzijn verliest) voor hij de kaart door heeft gegeven, dan is de kaart voor de speler links van hem.

SPELEN VOOR GOUDEN PAPPFLESSEN

Voor een langer spel, kan je **Baby Cruise** voor de meeste gouden pappflessen spelen. De regels van het spel zijn net hetzelfde, behalve dat de winnaar van elke ronde wordt beloond met **Pappflessen** en ook de volgende ronde start.

Als extra voorbereiding:

- Plaats de voorraad van pappflessen naast de trekstapel.
- Leg 4 van deze pappflessen terug in de doos. Deze zijn de reserve-flessen.





BABY CRUISE

COMPOSANTS

- 11 Cartes Jackpot
- 11 Cartes Bébé Chance
- 11 Cartes Capitaine Bébé
- 11 Cartes Bébé Timide
- 11 Cartes Bébé Police
- 16 Bouteilles d'or

Soleil, mer, boissons gratuites et machines à sous! Bienvenue à bord du luxueux Baby Cruise. Alors que votre conjoint visite le solarium, vous prenez soin des enfants ... dans le casino ... cocktail à la main. Donnant gracieusement des boissons gratuites à d'autres parents «responsables».

La règle ... Chaque Cocktail que vous offrez, augmente leurs chances de déclencher le Jackpot. Mais les bébés interfèrent. Bébé Chance vous donne des jetons de poker supplémentaires, le capitaine bébé passe un cocktail d'une main à l'autre. Le bébé timide donne un cocktail au passager le plus assoiffé et le bébé police peut vous transmettre à votre conjoint si vous aviez trop de cocktails. Tout ce chaos accorde de nombreuses opportunités de bluff pour arracher le jackpot vous-même.

Qu'il y a t'il sur les cartes?



CARTE BÉBÉ

Cocktails

Des cocktails gratuits pour tous! Mais faites attention. Si vous buvez **3 boissons assorties**, vous pouvez obtenir le «mal de mer». Ce qui n'est pas grave. Tant que **Police Bébé** (et votre conjoint) ne le découvre pas.

Fruit

La troisième fois est un charme! Recueille **3 cartes correspondants** (3 raisins, 3 oranges, 3 noix de coco ou 3 cerises), déclenche le Jackpot et gagne le tour.

Jetons de Poker

Certains bébés vous donnent des jetons de poker **rouges** ou **noirs**. Important pour les **cartes Jackpot**.

L'icone bouteille de lait

Seulement important si vous jouez pour les bouteilles de lait. Ignorez ce symbole pour un jeu rapide.

Bébé

Les bébés vous permettent de faire quelque chose de spécial qui peut changer le parcours du navire (jeu).

OBJECTIF DU JEU

Pendant le jeu, les joueurs essaient de suivre les cartes que les autres joueurs cachent entre leurs mains.

Utilisez les capacités des bébés, essayez de convaincre les autres joueurs en vous donnant les cartes qu'il vous faut pour gagner. Ou si cela échoue, donnez à quelqu'un d'autre suffisamment de cocktails et laissez la Police Bébé l'emporter.



CARTE JACKPOT

Symboles

Vous avez besoin de 4 symboles spécifiques dans votre main pour déclencher la condition de victoire supplémentaire et gagner le jeu de cette manière.

Cocktails

Une boisson supplémentaire ne peut pas nuire.

Les Cartes Jackpot vous donne (et seulement vous) une façon supplémentaire de gagner le jeu.



TOUTES LES MAINS À BORD

- Le joueur avec les mains les plus propres mélange les cartes.
- Après un brassage intense, placez les cartes face vers le bas au milieu de la table.
- C'est la **pile de tirage**.
- Ensuite, tout le monde va tirer **une carte**.
- Vous pouvez regarder votre carte, mais vous la gardez **cachée** pour les autres joueurs.

C'est la chance que vous allez avoir. Le succès dépend de votre mémoire, de l'utilisation intelligente des bébés et de votre talent de persuasion.

DÉROULEMENT DES TOURS

Oubliez de tourner autour de la table. Au lieu de cela: **si vous obtenez une carte de quelqu'un, c'est votre tour après.**

ET L'INVITÉ V.I.P. EST...

Le plus ancien "compagnon de bord" commence.
Sinon, le gagnant du tour précédent commence.

DURANT VOTRE TOUR

- Révélez la carte supérieure de la pile de tirage
- Donnez la carte à un autre joueur
- Vérifiez la victoire

Regardons de plus près ...

RELEVER LA CARTE SUPÉRIEURE DE LA PILE

Il suffit de prendre la **carte supérieure** de la **pile de tirage** et de la mettre en **face sur la table**.

DONNER LA CARTE À UN AUTRE JOUEUR

Ensuite, **donnez** cette carte face en haut à **un autre joueur**. Vous pouvez la donner à quiconque sauf à vous.

VÉRIFICATION DE LA VICTOIRE

Le joueur qui a reçu cette carte le met dans sa main et **vérifie** s'il a **3 symboles de fruits correspondants**.

Sinon, votre tour se termine et l'autre joueur révélera la prochaine carte de la pile.
Mais les bébés interfèrent ...



Bébé Chance

Déplacez-vous sur Mademoiselle Chance. Rencontrez Bébé Chance!

Donner ce cocktail à un joueur ...

Le joueur gagne s'il a **3 cartes de cerises** dans les mains. Sinon ...

Le joueur révèle la prochaine carte de la pile de tirage.

Bébé Chance vous offre **2 jetons de poker**.

Ils peuvent être utilisés en combinaison avec des **cartes Jackpot**.



Bébé Capitaine

Donnez ce cocktail à un joueur

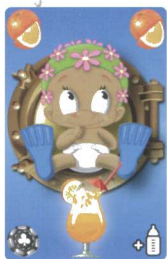
Le joueur gagne s'il collectionne **3 cartes de noix de coco dans les mains**. Sinon ... **Au lieu de révéler la carte suivante de la pile de tirage, ce joueur doit choisir une carte de sa main et la mettre sur la table. Puis il donne cette carte à un autre joueur.**

Vous pouvez Choisissez n'importe quelle carte de votre main **sauf un Bébé Capitaine**. Les capacités spéciales des bébés sont encore actives. Choisissez sagement.

Que se passe-t-il si vous ne pouvez pas donner une carte, parce que vous n'avez que des cartes Bébé Capitaine dans votre main?

Dans ce cas, montrez les 2 cartes dans votre main pour le prouver. Ensuite, piochez la carte suivante de la pile comme d'habitude.





Bébé Timide

Une boisson pour moi? Comme c'est mignon!

Vous devez donner ce cocktail au **joueur avec le moins de cartes en main** (à l'exception de vous-même).

En cas d'égalité, vous pouvez choisir parmi eux. Ce joueur gagne s'il collectionne **3 cartes oranges** dans sa main. Sinon ... Il révèle la prochaine carte de la pile.

Soyez conscient des "joueurs timides".
En d'autres termes, n'excluez personne.



Bébé Police

Excusez-moi, monsieur, madame! Avez-vous bu?

Donnez **le bébé police** à un joueur ...

Ce joueur doit révéler ses cartes à tous les joueurs.

Si vous découvrez 3 cocktails correspondants dans sa main, ce joueur est "arrêté" et vous gagnez le tour (même s'il avait 3 raisins en main). S'il n'est pas arrêté, il gagne s'il a **3 cartes de raisin**. Sinon, il cache sa main et révèle la carte suivante de la pile.

Règles pour les joueurs expérimentés: Le joueur qui a donné au **Bébé Police** peut demander de montrer un type spécifique de cocktail. Comme: **Montrez-moi tous vos cocktails d'orange!** L'autre joueur doit révéler les cartes correctes de sa main. Si ce joueur révèle 3 ou plus de cocktails assortis, il est "arrêté"!



Le **Bébé Timide** a également une **icône de bouteille de lait plus**. C'est important si vous jouez pour des bouteilles de lait dorées. Nous expliquons comment cela fonctionne plus tard dans les règles.

CARTES JACKPOT

Vous donnez des **cartes Jackpot** de la même manière que n'importe quelle autre carte. Chaque **carte Jackpot** dans votre main vous accorde (et seulement vous) une façon supplémentaire de gagner. Lorsque vous vérifiez si vous avez recueilli **3 symboles de fruits correspondants**, vérifiez également que vous rencontrez la **condition de victoire supplémentaire** sur l'une de vos **cartes Jackpot**.

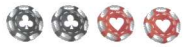
Si vous obtenez une **carte Jackpot** de quelqu'un, vérifiez simplement si vous avez d'autres cartes dans votre main qui correspondent aux symboles figurant sur la **carte jackpot**.

Exemples:



Recueillez chaque symbole Fruit cerise et d'orange deux fois!

Si vous avez la carte dans votre main, vous gagnez le tour!



Recueillez 2 jetons de poker rouges et 2 noirs!

Vérifiez s'il y a des jetons de poker sur vos cartes. Si vous avez 2 rouges et 2 puces de poker noir, vous gagnez le tour!

À l'arrière-pont

Que se passe-t-il si vous êtes absolument sûr que les autres joueurs peuvent gagner, si vous donnez à quelqu'un la carte que vous venez de tirer?

Bien que vous ayez demandé ... Au lieu de donner des cocktails gratuits, vous pouvez également placer la carte que vous venez de révéler face en haut au dessus de la pile.

Gardez en tête! Lorsque vous révélez un **bébé timide**, vous devez le donner au joueur avec le moins de cartes en main, afin que vous ne puissiez pas aller à l'arrière-pont!!

Par exemple: **“Vous placez une carte Cerise au dessus de la pile. Si tout le monde autour de la table a une paire de cerises à la main, vous gagnez!**

Si vous avez tort:

Si un autre joueur peut prouver que vous avez tort (en révélant sa main), que ce joueur obtient la carte sur le dessus du pont et peut **tirer une carte** aléatoire aveugle de votre main. Si ce joueur n'a pas gagné, il révèle la prochaine carte de la pile. Si plus d'un joueur peut prouver votre erreur, choisissez parmi eux. Seul ce joueur révèle sa main et obtient la carte et tire une carte aléatoire aveugle de votre main.

Utilisez uniquement l'**arrière-pont** si vous êtes absolument sûr.

RÈGLE SPÉCIALE DE PISCINE

Certains joueurs prennent une éternité pour donner une carte à un autre joueur. Pour les «encourager», n'importe quel autre joueur peut crier:

“Continuez!”

Ensuite, le joueur doit retenir son souffle.

S'il respire avant de retirer sa carte.
La carte est destinée au joueur à sa gauche.



JEUX POUR BOUTEILLES À LA LAINE D'OR

Pour une expérience de jeu plus longue, vous pouvez jouer à Baby Cruise pour la plupart des **bouteilles de lait doré**.

Les règles du jeu sont exactement les mêmes, sauf que le gagnant de chaque tour sera récompensé par les bouteilles de lait et commencera le prochain tour.

Comme préparation supplémentaire:

- Mettre l'approvisionnement dans les bouteilles de lait à côté de la pile de tirage.
- Remettre 4 des bouteilles dans la boîte. Ce sont des bouteilles de rechange.

MARCHANDISES

Lorsque vous disposez de **3 symboles Fruits** ou que vous pouvez remplir une condition de victoire supplémentaire sur une carte Jackpot, vous gagnez le tour!



Vous obtenez une bouteille de lait pour gagner le tour plus **une bouteille de lait supplémentaire** pour chaque **icône de bouteille de lait** que vous pouvez compter en main. Prenez beaucoup de bouteilles de lait en approvisionnement.

2 bouteilles de lait si vous passez correctement à l'arrière-pont. Vous marquez 2 bouteilles de lait si vous parvenez avec succès à l'arrière-pont.

Soudoyez le bébé police

Si vous cachez **3 cocktails correspondants** dans votre main. Vous pouvez être “bloqué” par le **Bébé Police**. Il va tout dire à votre conjoint, à moins que vous ne le soudoyez. Vous devez soudoyer le joueur avec **1 bouteille bébé de votre propre flacon bébé + 1 de l'approvisionnement**. Si vous n'avez pas de bouteilles à donner le joueur peut prendre **2 bouteilles de l'approvisionnement**.



BALAYEZ À BORD

Le gagnant de la ronde recueille et mélange toutes les cartes pour créer une nouvelle pile de tirage. Tout le monde tire une carte et le vainqueur du tour précédent commence.

GAGNER LE JEU

Lorsque la dernière bouteille est retiré de l'approvisionnement, le jeu se termine. Si, au dernier tour, vous avez marqué plus de bouteilles de lait que disponible dans l'approvisionnement, prenez les jetons supplémentaires des jetons de rechange que vous avez mis dans la boîte. Le joueur avec **les bouteilles de lait** les plus gagne le jeu! Quand il y a égalité le joueur avec le plus de jetons de poker en main gagne!

Santé et amusez-vous!

Editeur: Tenk VOF - Begijnendijksesteenweg 60A,
2230 Ramsel, België www.jumpingturtlegames.be
Jeu créé par Ally Steven Severi
Illustrations and édition graphique: Ally Steven Severi
Réalisation: Tom Delmé, Mathias Gezel, Ally Steven Severi
Redaction Finale: Tom Delmé

Tous droits réservés

Made in Poland

Attention! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans car contient des éléments de petite taille.

Prière de conserver l'emballage pour une référence ultérieure éventuelle.

