

- * Korte spelregels
- * Direct beginnen
- * Slim combineren

13

NL

Lucky Numbers

Wie het nummer heeft, heeft de keuze!

Voor 2-4 spelers vanaf 8 jaar

Design: DE Ravensburger, W. Pepperle, Schwarzschild, KniffDesign (spelregels)

Illustraties: W. Pepperle, DE Ravensburger

Auteur: Michael Schacht · Redactie: Stefan Brück

Spelmateriaal

4 spelborden
4 x 20 cijferfiches in 4 kleuren
(cijfers van 1-20)

Spelidee

Elke speler probeert als eerste zijn spelbord helemaal vol te leggen met cijferfiches. Daarbij moet hij er steeds voor zorgen dat alle getallen in alle rijen resp. in alle kolommen uitsluitend in oplopende volgorde gerangschikt zijn.

Spelvoorbereiding

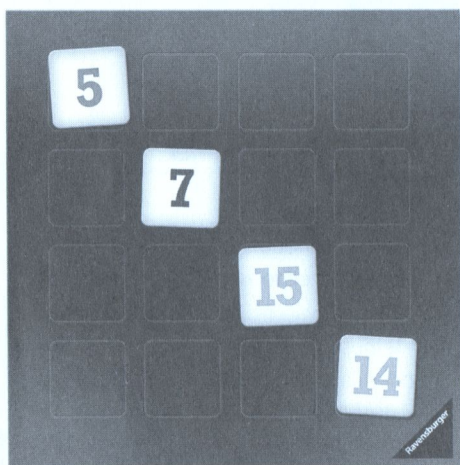
De cijferfiches:

Per speler wordt een complete set cijferfiches van dezelfde kleur (1-20) gebruikt. (De kleuren van deze fiches spelen gedurende het spel verder geen rol meer). Als er minder dan vier spelers meedoen, worden ook evenzoveel complete kleurensets niet gebruikt en teruggelegd in de speldoos. De cijferfiches worden vervolgens goed door elkaar geschud en met de rugzijde naar boven als "gesloten" voorraad in het midden van de tafel gelegd.



Ravensburger

Elke speler krijgt een spelbord dat hij, met de "blauwe driehoek" rechtsonder, voor zich neerlegt. Vervolgens nemen *alle* spelers een cijferfiche uit de voorraad in het midden van de tafel en leggen dit met de *cijferzijde naar boven* (open) op één van de vier met een punt gemarkeerde diagonale velden op hun spelbord. Vervolgens neemt iedereen tegelijkertijd een tweede fiche uit de voorraad en legt het op één van de drie overgebleven gemarkeerde velden enzovoort, tot iedereen op zijn vier diagonale velden een fiche gelegd heeft. Hierbij moeten de spelers natuurlijk steeds het doel van het spel voor ogen houden, dus een laag getal eerder linksboven en een hoog getal eerder rechtsonder neerleggen.



Een voorbeeld van een mogelijke startindeling

Let op:

Een eenmaal afgelegd fiche mag in deze voorbereidingsfase niet meer van plaats veranderd of omgeruild worden. (De gemarkeerde velden hebben tijdens het spel verder geen betekenis meer.)

Spelverloop

De oudste speler begint, daarna gaat het linksom verder. Wie aan de beurt is, beslist één van de twee volgende mogelijkheden:

A) Een gesloten fiche pakken

De speler draait een fiche uit de gesloten voorraad om. Vervolgens legt hij dit open op zijn spelbord (zie ook "de regels van het neerleggen"). Als hij het fiche niet kan of wil gebruiken, legt hij het open in het midden van de tafel als "open" voorraad.

B) Open fiche pakken

De speler draait geen fiche uit de gesloten voorraad om maar neemt **in plaats daarvan** een fiche uit de open voorraad in het midden van de tafel en legt het volgens de regels van het neerleggen op zijn spelbord. (Deze mogelijkheid bestaat natuurlijk alleen wanneer er ten minste één open fiche op tafel ligt.)

De regels van het neerleggen:

- Een speler kan een nieuw cijferfiche op een **vrij veld** van zijn spelbord leggen of tegen een al gelegd fiche **omruilen**. Het omgeruilde fiche legt hij vervolgens op de **open** voorraad in het midden van de tafel.
- Alle cijfers in een rij van links naar rechts resp. een kolom van boven naar beneden moeten altijd (willekeurig) oplopend zijn. Elk cijferfiche moet dus altijd bij **alle** andere fiches **in dezelfde rij resp. dezelfde kolom passen**.

Voorbeeld:

Deze speler mag de door hem omgedraaide 13 alleen op veld **1** leggen – of tegen de 12 resp. de 15 omruilen. Hij kiest voor de zinvolste zet, door hem tegen de 12 om te ruilen, die hij vervolgens in de open voorraad op tafel legt.

Op de velden **2** mag hij de 13 niet leggen omdat 13 hoger dan 12 is. Op de velden **3** gaat het niet, omdat hij even hoog als de 13 is. En op de velden **4** gaat het ook niet omdat de 13 lager is dan de 15 resp. de 16.

Eind van het spel

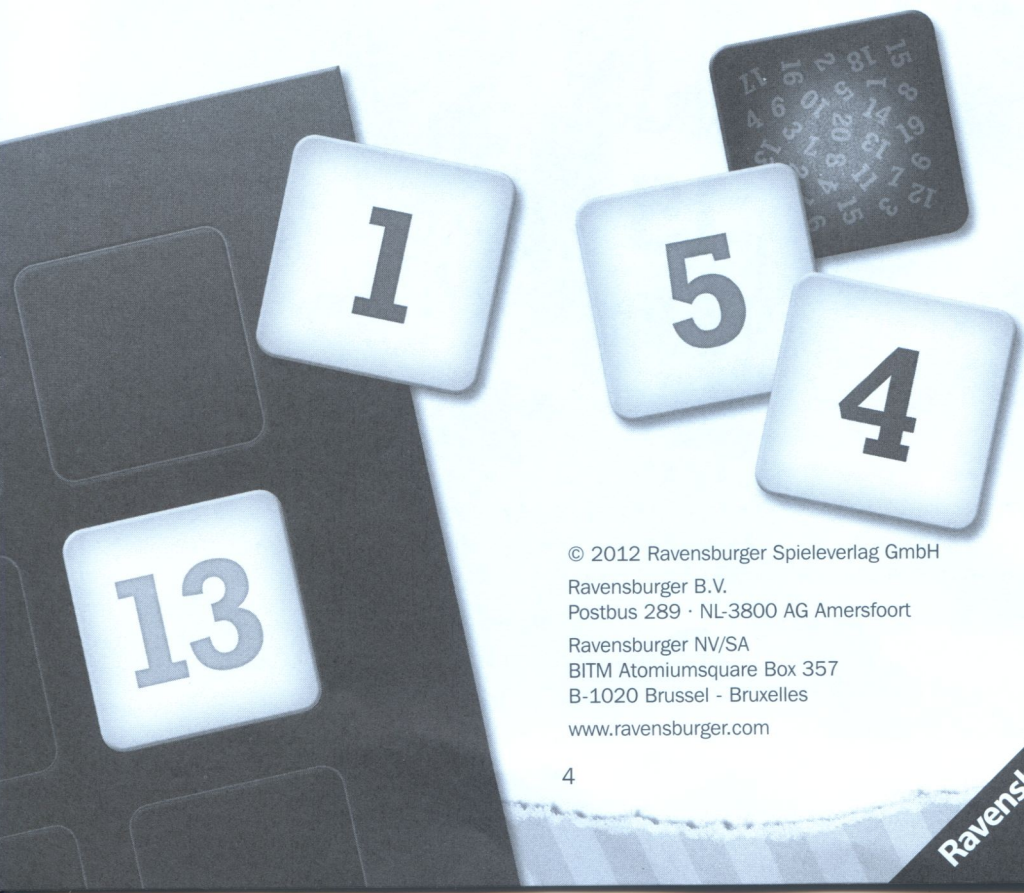
Het spel is afgelopen op het moment dat een speler een fiche reglementair op het laatste vrije veld van zijn spelbord legt.

Deze speler is de winnaar.

In een uitzonderlijk geval, eindigt het spel ook als een speler het laatste fiche van de gesloten voorraad omdraait en zijn beurt reglementair afrondt. In een dergelijk geval is diegene winnaar op wiens spelbord de minste vrije velden zijn. Bij een gelijke score zijn er meer winnaars.

Alternatief eind van het spel

De spelers kunnen voor het begin van het spel afspreken even veel partijen na elkaar te spelen als er spelers deelnemen zodat iedereen een keer startspeler is. In dat geval noteren de spelers na afloop van elke partij de volgende plus- resp. minpunten: de winnaar krijgt 2 pluspunten; alle anderen noteren voor ieder nog vrij veld op hun spelbord 1 minpunt. Winnaar is de speler die aan het eind van alle partijen de meeste pluspunten resp. de minste minpunten heeft. Bij een gelijke score zijn er meer winnaars.



© 2012 Ravensburger Spieleverlag GmbH

Ravensburger B.V.

Postbus 289 · NL-3800 AG Amersfoort

Ravensburger NV/SA

BITM Atomiumsquare Box 357

B-1020 Brussel - Bruxelles

www.ravensburger.com

- * Des règles courtes
- * Pour commencer tout de suite
- * Pour combiner astucieusement

13

Lucky Numbers

F

Vous avez l'embarras du nombre

Pour 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans

Design : DE Ravensburger, W. Pepperle, Schwarzschild, KniffDesign (notice)

Illustrations : W. Pepperle, DE Ravensburger

Auteur : Michael Schacht · Rédaction : Stefan Brück

Contenu

4 planches de jeu
4 x 20 tuiles de 4 couleurs
(numérotées de 1 à 20)

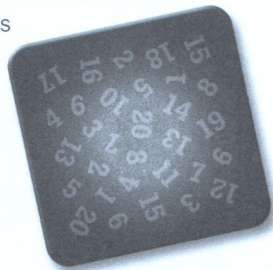
Principe du jeu

Chaque joueur essaye de compléter le premier sa planche avec des tuiles Nombre. Mais pour cela, il doit veiller constamment à ce que les nombres dans chaque rangée et chaque colonne soient toujours classés dans l'ordre croissant.

Préparation du jeu

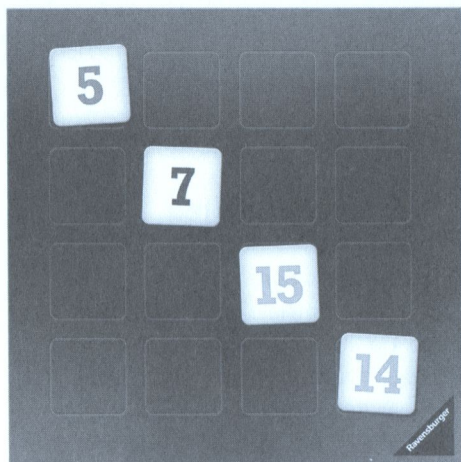
Les tuiles Nombre :

Une série complète de tuiles Nombre (de 1 à 20) de couleur est utilisée par joueur. (Durant la partie, les couleurs de ces tuiles n'ont ensuite plus aucune importance.) À moins de 4 joueurs, les séries non utilisées sont remises dans la boîte. Toutes les tuiles sont ensuite bien mélangées et empilées, face cachée, au centre de la table pour constituer la pioche.



Ravensburger

Chaque joueur reçoit une planche de jeu qu'il place devant lui, le « triangle bleu » en bas à droite. Chacun pioche ensuite une tuile Nombre et la place, face visible, sur l'une des quatre cases de la diagonale marquées d'un point, au choix. Puis, tous les joueurs piochent une deuxième tuile et la placent sur l'une des 3 cases marquées d'un point restantes, etc., jusqu'à ce que les quatre cases de la diagonale soient occupées. En les plaçant, les joueurs ne doivent bien sûr pas perdre de vue le but du jeu et donc placer un petit nombre plutôt en haut à gauche et un nombre élevé en bas à droite.



Exemple de position de départ

Important :

Une fois placée, une tuile ne peut plus être déplacée ou échangée pendant la phase de préparation.

(Au cours de la partie, les quatre cases marquées n'ont plus d'importance particulière.)

Déroulement de la partie

Le joueur le plus âgé commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

Quand vient son tour, le joueur choisit l'une des deux actions suivantes :

A) Piocher une tuile cachée

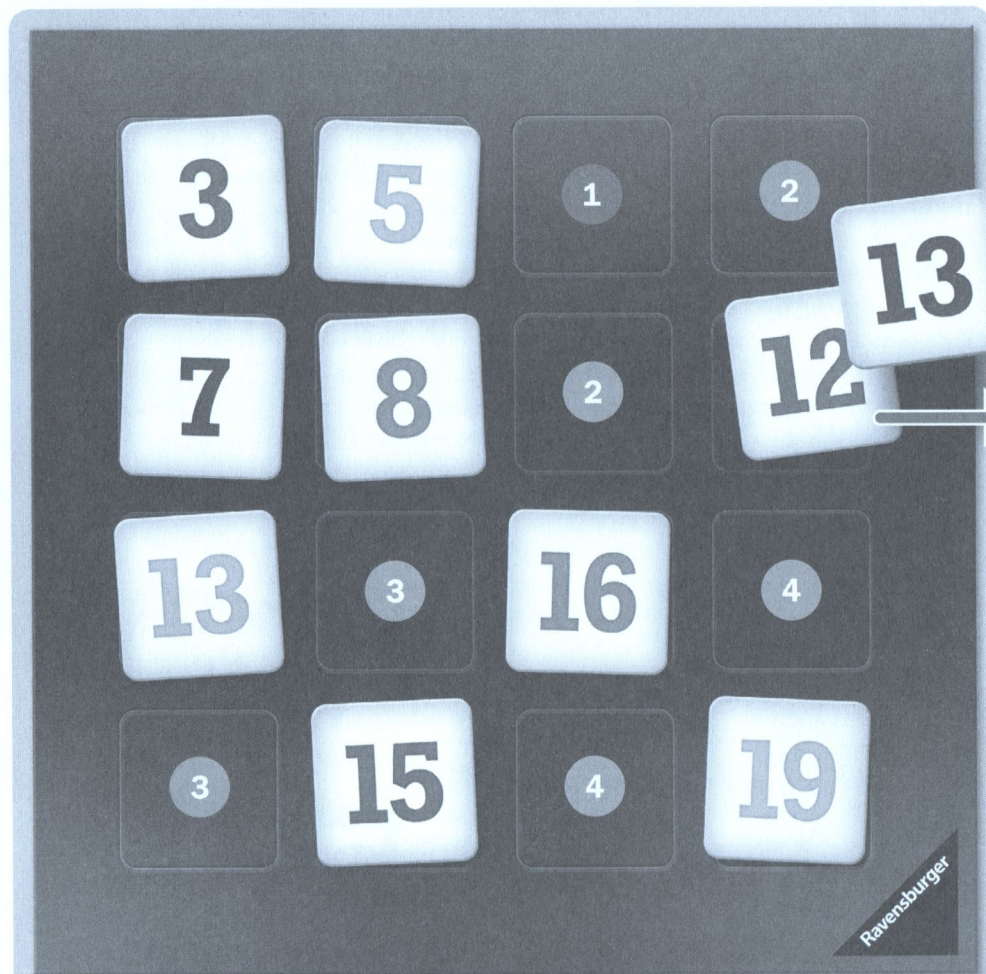
Le joueur pioche une tuile face cachée au centre de la table. Il la place ensuite, face visible, sur sa planche (voir « Règles de pose »). S'il ne peut ou ne veut pas la placer, il la défausse, face visible, au centre de la table.

B) Récupérer une tuile visible

Le joueur ne pioche aucune tuile mais récupère à la place une des tuiles défaussées face visible au centre de la table et la place sur sa planche, en respectant les règles de pose. (Bien sûr, cette option n'est possible que s'il y a au moins une tuile défaussée au centre de la table.)

Règles de pose :

- Un joueur peut, soit placer une nouvelle tuile sur une case libre de sa planche, soit l'échanger contre une tuile déjà posée. La tuile échangée est alors défaussée, face visible, au centre de la table.
- Tous les nombres d'une rangée, de gauche à droite, ou d'une colonne, de haut en bas, doivent toujours être classés dans l'ordre croissant (les nombres sont libres). Chaque tuile doit donc correspondre à toutes les autres tuiles de la même rangée et de la même colonne.



Exemple :

Le joueur ne peut placer le « 13 » pioché que sur la case 1 ou l'échanger contre le « 12 » ou le « 15 ». Il choisit le coup le plus judicieux : l'échanger contre le « 12 » qu'il défausse ensuite au centre de la table.

Il ne peut pas placer son « 13 » ni sur la case 2 car il est supérieur au « 12 », ni sur la case 3 car il y a déjà un « 13 ». La case 4 ne convient pas non plus car le « 13 » est inférieur au « 15 » et au « 16 ».

Fin de la partie

La partie s'arrête dès qu'un joueur place une tuile sur la dernière case libre de sa planche en respectant les règles. Celui-ci est déclaré vainqueur.

Il peut arriver que la partie s'arrête également si un joueur pioche la dernière tuile cachée et termine son tour normalement. Dans ce cas, le vainqueur est le joueur à qui il reste le moins de cases libres sur sa planche.

En cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs.

Alternative à la fin de la partie

Au début du jeu, il est possible de décider de jouer autant de parties à la suite qu'il y a de joueurs, pour que chacun puisse tenir le rôle de « 1^{er} joueur ».

Dans ce cas, les points positifs et négatifs sont notés à la fin de chaque partie de la manière suivante : le vainqueur marque 2 points ; tous les autres joueurs perdent 1 point par case libre sur leur planche. Le vainqueur est alors celui qui possède le plus de points à l'issue de toutes les parties. En cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs.



© 2012 Ravensburger Spieleverlag GmbH

Distr. CH : Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos

Jeux Ravensburger S.A.S.
21, rue de Dornach · F-68120 Pfastatt

www.ravensburger.com