

CUP KING

Speelmateriaal



- 60 kunststoffen emmers (12 per kleur)



- 80 kaarten (16 per kleur met waarden 1-8)
- 1 stickervel
- De spelregels

Kort speloverzicht

Iedere speler bouwt een eigen driedimensionale piramide en verdedigt deze tegen de aanvallen van de andere spelers. De speler die aan het einde van het spel de meeste emmers in zijn piramide overheeft, wint.

Vorbereiding

- Schud alle kaarten en geef iedere speler er 10. Leg de overige kaarten als gedekte stapel op tafel. De spelers nemen hun kaarten in de hand en houden deze geheim voor de anderen.
- In een spel met 2, 3 of 4 spelers krijgt iedere speler 15 emmers (3 per kleur).
- In een spel met 5 of 6 spelers krijgt iedere speler 10 emmers (2 per kleur).
- Iedere speler bekijkt zijn handkaarten en bouwt dan zijn piramide op. Bij 15 emmers bestaat de onderste rij uit 5 emmers, bij 10 emmers zijn dat er 4. Zet de emmers met de opening naar beneden op tafel. Bouw daarna de tweede rij op door steeds op elke 2 emmers een nieuwe te zetten. Zo ontstaat uiteindelijk een piramide van 5 of 4 rijen.



Voorbeeld van een
piramide met 15
emmers

Spelverloop

Het spel duurt een onbekend aantal ronden. Bepaal door loting wie startspeler wordt.

- De startspeler in een ronde bepaalt of er met de klok mee of tegen de klok in wordt gespeeld. Hij voert dan zijn beurt uit. Daarna komen in de gekozen richting de andere spelers aan de beurt.
- De speler die aan de beurt is, voert 1 van de 2 volgende acties uit:

A: 1, 2 of 3 kaarten spelen.

B: 1 emmer uit de eigen piramide "schieten".

A) Kaart(en) spelen

Normaal gesproken kiest de startspeler ervoor om 1 kaart naar keuze te spelen en deze open voor zich op tafel te leggen. Hij mag er echter ook voor kiezen om 2 of 3 kaarten van **dezelfde kleur** te spelen. Hij telt de waarden van de gespeelde kaart(en) bij elkaar op. Hiermee valt hij de piramide van de volgende speler aan. De aangevallen speler moet nu met 1, 2 of 3 kaarten

van de door de startspeler gespeelde kleur een hogere waarde bereiken om de aanval af te weren. Doet hij dat, dan roept hij de betreffende waarde, waarmee hij de volgende speler aanvalt, enzovoort. Is een speler die al kaarten voor zich heeft weer aan de beurt, dan mag hij opnieuw 1, 2 of 3 kaarten van de betreffende kleur spelen. Hij mag de waarden ervan bij de waarde van zijn openliggende kaart(en) optellen.

Voorbeeld:

De startspeler wijst zijn linkerbuurman aan en bepaalt daarmee dat deze ronde met de klok mee wordt gespeeld. Hij speelt een rode 5 en legt deze open voor zich neer. Hij trekt direct een nieuwe kaart van de gedekte stapel.

Zijn linkerbuurman speelt een rode 7 en een rode 3 (waarde 10). Hij had ook alleen de 7 kunnen spelen, omdat die hoger is dan de 5. Daarna trekt hij 1 kaart van de gedekte stapel.

De volgende speler met de klok mee moet nu rode kaarten spelen met een waarde hoger dan 10 om de aanval af te weren.

Let op: na het spelen van 1, 2 of 3 kaarten trekt een speler steeds **één** kaart van de gedekte stapel (ook als hij 2 of 3 kaarten heeft gespeeld). Wie dit vergeet, heeft pech en moet de rest van het spel met minder kaarten spelen.

B) Een emmer uit de eigen piramide "schieten"

Kan of wil een speler geen kaarten spelen om de gevraagde waarde te overtreffen, dan verliest hij 1 emmer van de betreffende kleur. Hij moet deze met 1 vinger uit zijn piramide tikken. Heeft hij geen emmers van de betreffende kleur, dan verliest hij een emmer naar keuze.

Verwijder een uit de piramide getikte emmer en emmers die bij deze actie ook uit de piramide zijn gevallen uit het spel.

Opmerking: zorgt wild gedrag bij het verwijderen van een emmer ervoor dat emmers uit piramides van andere spelers vallen, dan mogen zij de betreffende emmers weer op hun plaats terugzetten.

Speciale situaties



A) Verwijder emmers die niet meer op de juiste positie in de piramide staan ook uit het spel (in bovenstaand voorbeeld de groene en twee gele emmers).



B) De gele emmer is maar een beetje verschoven. Deze blijft in het spel.



C) In bovenstaand voorbeeld is de gele emmer zo ver verschoven dat er tussen de rest van de piramide en de gele emmer nog een emmer zou passen. Verwijder in deze situatie de gele emmer uit het spel.



D) De piramide is in 2 stukken gebroken. Verwijder 1 van deze delen uit het spel.

Verliest een speler 1 of meer emmers, dan eindigt de ronde direct. Leg alle kaarten die open voor de spelers liggen op de aflegstapel. Is de gedekte stapel leeg, schud dan de kaarten van de aflegstapel en gebruik deze als nieuwe trekstapel.

Een nieuwe ronde

De speler die 1 of meer emmers heeft verloren, start een nieuwe ronde, zoals hierboven beschreven (speelrichting kiezen, 1, 2 of 3 kaarten spelen en 1 nieuwe kaart trekken).

Einde van het spel

- In een spel met 2, 3 of 4 spelers is het spel afgelopen, zodra één van de spelers zijn laatste emmer verliest.
- In een spel met 5 of 6 spelers is de speler die als eerste zijn laatste emmer verliest uitgeschakeld. De speler die naast hem zit, maar hem in deze ronde niet had aangevalen, wordt de nieuwe startspeler. Het spel is afgelopen zodra een volgende speler zijn laatste emmer verliest.

De speler met de meeste emmers in zijn piramide wint het spel.

Variant

De spelers kunnen afspreken om meerdere partijen te spelen. Noteer in dat geval na elke partij het aantal emmers dat een speler in zijn piramide overheeft. Wie na het afgesproken aantal partijen de meeste punten heeft, wint.

Variant voor ervaren spelers

Speelt de speler die aan de beurt is een kaart met waarde "1" in de gevraagde kleur, dan mag hij direct 1 extra kaart van **een andere kleur** spelen en de waarde ervan bij zijn totaalwaarde optellen. Daarna trekt hij **twee** kaarten van de gedekte stapel (1 zoals gebruikelijk en 1 voor de extra gespeelde kaart).

Voorbeeld: blauw is de gevraagde kleur. De speler speelt een blauwe 1 en doet daar een rode 4 bij (waarde 5). Hij trekt 2 nieuwe kaarten van de gedekte stapel.

Speelt een speler 2 kaarten met waarde "1", dan mag hij voor elk van beide een extra kaart spelen, die niet van dezelfde kleur hoeven te zijn. Hij trekt daarna 3 nieuwe kaarten van de gedekte stapel (1 zoals gebruikelijk en 2 voor beide extra kaarten).

Een speler mag zo bij uitzondering meer dan 3 kaarten in zijn beurt spelen. Omdat er per kleur maar 2 kaarten met waarde "1" zijn, kan een speler in zijn beurt nooit meer dan 5 kaarten spelen.

Voorbeeld: blauw is de gevraagde kleur. De speler speelt 3 blauwe kaarten: 1, 1 en 6. Hij doet daar een rode 4 en een gele 3 bij (totaal waarde 15). Hij trekt vervolgens 3 kaarten van de gedekte stapel.

Variant voor jonge spelers

In plaats van een emmer uit zijn piramide te tikken, mag een speler die een emmer verliest deze voorzichtig met 2 vingers uit de piramide nemen.



© 2014 Jolly Thinkers' Learning Centre Ltd.
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice:
0900 - 999 0000
klantenservice@999games.nl

Auteur: Stefan Dorra
Illustraties: Hayo van Dusseldorp
Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden
Made in China

CUP KING

Matériel



- 60 seaux en plastique (12 par couleur).



- 80 cartes (16 par couleur ayant des valeurs de 1 à 8).
- 1 feuille d'autocollants.
- Les règles du jeu.

Aperçu du jeu

Chaque joueur construit sa propre pyramide tri-dimensionnelle et la défend contre les attaques des autres joueurs. Le joueur qui dispose du plus grand nombre de seaux dans sa pyramide à la fin du jeu remporte la partie.

Préparation

- Mélangez les cartes et donnez-en dix à chaque joueur. Empilez les cartes restantes sur la table. Les joueurs prennent leurs cartes en main et ne les dévoilent pas aux autres.
- Dans une partie à 2, 3 ou 4 joueurs, chacun reçoit 15 seaux (3 par couleur).
- Dans une partie à 5 ou 6 joueurs, chacun reçoit 10 seaux (2 par couleur).
- Chaque joueur regarde les cartes qu'il a en main et construit ensuite sa pyramide. À 2, 3 ou 4 joueurs (15 seaux), le premier étage consiste en 5 seaux ; à 5 ou 6 joueurs (10 seaux) il n'y en a que 4. Posez les seaux avec l'ouverture vers le bas. Ensuite, construisez le deuxième étage en ajoutant un seau sur les deux seaux inférieurs, et ainsi de suite jusqu'au dernier étage. Vous obtiendrez ainsi une pyramide à 5 ou à 4 étages.



Exemple
d'une pyramide
contenant 15 seaux

Déroulement du jeu

Le nombre de tours de jeu est illimité. En tirant au sort, déterminez qui commence à jouer.

- Le joueur qui commence le tour détermine si le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre ou dans le sens contraire. Ensuite, il joue son tour. Puis, c'est aux autres joueurs de jouer leur tour dans le sens préalablement choisi.
- La personne qui doit jouer réalise une des deux actions suivantes :

A : jouer 1, 2 ou 3 cartes.

B : « expulser » 1 seau hors de sa pyramide.

A) Jouer la/les carte(s)

Le joueur actif peut poser sur la table, face visible, 1, 2 ou 3 cartes au choix, mais toutes de couleur identique. Il additionne ensuite les valeurs de cette / ces carte(s) pour connaître sa valeur d'attaque contre la pyramide du joueur suivant. Le joueur attaqué doit maintenant atteindre une valeur supérieure en jouant 1, 2 ou

3 cartes et en totalisant à nouveau leurs valeurs. Si un tour de table complet est réalisé, le jeu continue de la même manière, mais en ajoutant la valeur des cartes nouvellement jouées à celle des cartes déjà précédemment posées.

Exemple:

La personne qui commence le jeu désigne son voisin de gauche et détermine ainsi que le tour se déroulera en sens horaire. Il joue une carte 5 rouge et la dépose face visible sur la table. Immédiatement, il tire une nouvelle carte de la pile.

Son voisin gauche joue une carte 7 rouge et une carte 3 rouge (valeur totale = 10). Il aurait pu également jouer la 7 uniquement, car elle a une valeur supérieure à la 5. Ensuite, il tire une carte de la pile.

Le joueur suivant (dans le sens des aiguilles d'une montre) doit maintenant jouer des cartes rouges ayant une valeur totale supérieure à 10, afin de repousser l'attaque.

Attention : après avoir joué 1, 2 ou 3 cartes, le joueur tire toujours **une** seule carte du paquet retourné, même s'il a joué 2 ou 3 cartes. Pas de chance pour celui qui oublie cette étape ; il devra jouer le restant de la partie avec moins de cartes !

B) « Expulser » un seau de sa propre pyramide

Lorsqu'un joueur ne peut ou ne veut pas jouer de cartes pour dépasser la valeur requise, il perd 1 seau de la couleur en question. Il doit expulser ce seau de sa pyramide en donnant une pitchenette. S'il n'a plus de seau de cette couleur, il choisit alors le seau à perdre.

Retirez du jeu le seau qui a été expulsé ainsi que les autres éventuellement tombés pendant cette action.

Remarque : si, suite à une pitchenette trop puissant, des seaux d'autres joueurs sont tombés aussi, il convient de les remettre en place.

Situations spécifiques



A) Enlevez également les seaux qui ne sont plus dans la bonne position dans la pyramide (dans l'exemple ci-dessus, le seau vert et deux jaunes).



B) Le seau jaune a uniquement été déplacé légèrement. Celui-ci reste en jeu.



C) Dans l'exemple ci-dessus, le seau jaune a tellement bougé qu'un autre seau pourrait virtuellement être glissé entre ce seau jaune et le reste de la pyramide. Le seau jaune est donc écarté du jeu.



D) Dans l'exemple ci-dessus, la pyramide a été scindée en deux parties entre lesquelles un seau pourrait virtuellement être glissé. Écartez du jeu une de ces parties.

Lorsqu'un joueur perd un ou plusieurs seaux, le tour s'achève immédiatement. Défaussez toutes les cartes jouées. Si la pioche est vide, mélangez la défausse pour créer une nouvelle pioche.

Un nouveau tour

Le joueur qui a perdu un ou plusieurs seaux commencera un nouveau tour, comme indiqué plus haut (choisir la direction du jeu, jouer 1, 2 ou 3 cartes et tirer une nouvelle carte).

Fin du jeu

- Dans un jeu à 2, 3 ou 4 joueurs, le jeu s'achève lorsqu'un des joueurs perd son dernier seau.
- Dans un jeu à 5 ou 6 joueurs, le joueur qui perd son dernier seau en premier est éliminé. Le joueur à côté de ce dernier, mais qui ne l'a pas attaqué pendant ce tour, commencera le prochain tour. Le jeu s'achève lorsqu'un autre joueur perd son dernier seau.

Le joueur ayant le plus de seaux dans sa pyramide remporte la partie.

Variante

Les joueurs peuvent décider de jouer plusieurs parties. Dans ce cas, n'oubliez pas de noter à chaque fois le nombre de seaux restant dans les pyramides de chaque joueur. Celui qui, après le nombre de parties convenu, a le plus de points, remporte la partie.

Variante pour les joueurs expérimentés

Si le joueur joue une carte ayant la valeur « 1 » et la couleur demandée, alors il peut directement jouer une carte extra d'une autre couleur et en additionner la valeur à son score total. Ensuite, il tire deux cartes du paquet (1 comme d'habitude et 1 pour la carte supplémentaire jouée).

Exemple: *bleu est la couleur demandée. Le joueur joue la carte 1 bleue et en rajoute une carte 4 rouge (valeur 5). Il tire 2 nouvelles cartes du paquet.*

Si un joueur joue 2 cartes ayant une valeur "1", il pourra pour chacune des deux jouer une carte supplémentaire, qui ne doit pas être de la même couleur. Ensuite, il tire 3 nouvelles cartes du paquet (1 comme d'habitude et 2 pour les deux cartes supplémentaires).

Un joueur pourra, de cette manière, jouer plus de 3 cartes pendant son tour. Étant donné qu'il n'existe que 2 cartes ayant la valeur « 1 », un joueur ne pourra jamais jouer plus de 5 cartes pendant son tour.

Exemple: *bleu est la couleur demandée. Le joueur joue 3 cartes bleues : 1, 1 et 6. Il ajoute une carte 4 rouge et une carte 3 jaune (valeur totale 15). Ensuite, il tire 3 cartes du paquet.*

Variante pour les jeunes joueurs

Au lieu d'expulser un seau de sa pyramide, le joueur qui perd un seau, peut l'enlever doucement de sa pyramide à l'aide de deux doigts.



© 2014 Jolly Thinkers' Learning Centre Ltd.
Éditeur & distributeur:
999 Games b.v.
Boîte postale 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Service clientèle:
0900 - 999 0000
serviceclients@999games.nl

Auteur: Stefan Dorra
Illustrateur: Hayo van Dusseldorp
Traduction & édition: 999 Games b.v.

Tous droits réservés.
Fabriqué en Chine.