

OVERAL ERWTJES

Een tactisch telspel voor 2 - 5 spelers vanaf 6 jaar.

Auteur: Thade Precht
Illustraties: Oliver Freudenreich
Redactie: Tim Rogasch
Duur van het spel: 10 - 15 minuten

Erwtjes! Overal erwttjes ... en ze liggen allemaal door elkaar!
Leg de erwten van 1 tot 6 in de juiste volgorde en ontvang als beloning de reuzenerwten! Er wordt druk gesorteerd, gerekend en geruild. Let ondertussen op voor erwttendieven en pecherwten! Ook een ogenschijnlijk waardeloze erwttensmurrie kan jullie op het einde de overwinning bezorgen.

Wie de erwten handig op volledige rijen legt, is op het einde de meester-erwtenteller met de meeste reuzenerwten en wint het al te gekke erwttentellen!

Inhoud van het spel:

123 erwtenkaarten (87 erwtenpuntkaarten, 21 erwttensmurries, 5 erwttendieven, 5 pecherwten, 5 bonuserwten), 12 reuzenerwten (overwinningspunten), 1 handleiding

Spelvoorbereiding:

Leg alle spelkaarten met de achterkant naar boven op de tafel en meng ze goed. Leg de 12 reuzenerwten binnen handbereik.



Verloop van het spel:

Je speelt met de wijzers van de klok mee. De oudste speler begint. De beurt van een speler bestaat uit de drie volgende acties: kaarten omdraaien, erwtenpuntkaarten leggen en eventueel erwtenpuntkaarten ruilen.

Kaarten omdraaien:

De startspeler draait vier willekeurige erwtenkaarten in het midden van de tafel om en neemt deze. De vier omgedraaide kaarten kunnen vier mogelijkheden hebben:



Erwtenpuntkaart (groene en rode achtergrond): Deze kaarten mag de speler in zijn uitlegplaats leggen. Over hoe hij de erwtenpuntkaarten moet leggen: zie paragraaf "Erwtenpuntkaarten leggen".



Erwtensmurrie: Deze kaarten zijn mislukkelingen, die de speler bij hem aan de kant legt en als eigen kaartenstapel verzamelt. Op het einde van het spel kunnen ze echter nog doorslaggevend zijn.



Pecherwt: Tijdens zijn beurt kan de speler deze kaart voor een andere speler leggen, zodat deze een ronde moet overslaan. De kaart wordt daarna weggenomen en weer in de doos gelegd. De speler kan de pecherwt-kaart ook aan de kant leggen om deze pas in een volgende beurt te gebruiken.



Erwtendief: Deze kaart mag de speler inruilen voor een kaart van een medespeler om onmiddellijk een groene erwtenpuntkaart uit diens uitlegplaats te stelen. Belangrijk: Rode erwtenpuntkaarten en kaarten die hieronder liggen, mogen niet gestolen worden. De gestolen erwtenpuntkaart moet onmiddellijk neergelegd worden in de uitlegplaats van de speler, die de erwtendiefkaart gebruikt. De erwtendiefkaart wordt na het gebruik weggenomen en weer in de doos gelegd.



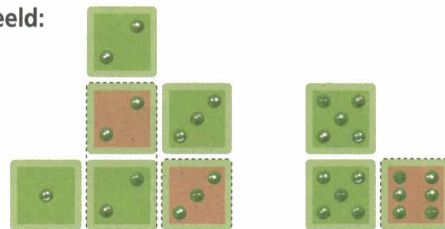
De speler kan de erwtendiefkaart ook aan de kant leggen om deze pas in een volgende beurt te gebruiken.

Bonuserwt: Als de speler deze kaart gebruikt en weer in de doos legt, mag hij onmiddellijk drie andere erwtenkaarten in het midden van de tafel omdraaien en deze in zijn beurt gebruiken.

Erwtenpuntkaarten leggen:

- Met de erwtenpuntkaarten probeert elke speler volledige rijen getallen van 1 - 6 te vormen.
- Erwtenpuntkaarten worden volgens de puntenwaarde stijgend, in een rij van links naar rechts gelegd.
- Erwtenpuntkaarten met dezelfde waarde worden boven elkaar geplaatst.
- Erwtenpuntkaarten met een rode achtergrond beschermen alle kaarten eronder tegen erwtendieven. Al deze kaarten mogen echter ook niet tegen andere kaarten ingeruild worden (in het voorbeeld aangeduid met een stippellijn).

Bijvoorbeeld:



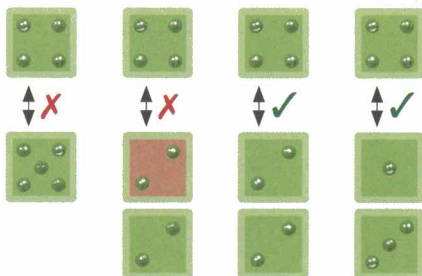
Erwtenpuntkaarten ruilen:

Nadat de speler erwtenkaarten genomen en evt. erwtenpuntkaarten in een rij voor zich geplaatst heeft, mag hij om het even hoeveel van zijn onbeschermd groene erwtenpuntkaarten ruilen

tegen die van zijn medespelers. Zij moeten daarvoor geen toestemming geven.

De som van de erwtenpunten op de geruilde kaarten moet altijd gelijk zijn.

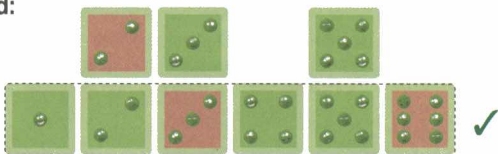
Voorbeelden:



Getallenrij vervolledigen:

Zodra een speler een getallenrij van 1 - 6 vervolledigd heeft, neemt hij de erwtenpuntkaarten van deze getallenrij uit zijn uitlegplaats en legt deze terug in de doos. Als beloning neemt hij een reuzen-erwt.

Bijvoorbeeld:



Einde van het spel:

Als alle erwtenkaarten, uit het midden van de tafel genomen, gebruikt werden, eindigt het spel. De speler met de meeste reuzenervten wint. Bij een gelijke stand wint de speler met de meeste erwtenmurrie kaarten.

A VOS PETITS POIS !

Un jeu rigolo de comptage et d'addition pour 2 à 5 joueurs à partir de 6 ans.

Auteur : Thade Precht

Illustration : Oliver Freudenreich

Rédaction : Tim Rogasch

Durée du jeu : 10 à 15 minutes

Des petits pois ! Il y en a partout... Quelle pagaille ! Replacez les petits pois dans le bon ordre, de un à six, et vous recevrez des petits pois géants en récompense ! On trie, calcule et échange à tout va. Dans la bataille, faites attention aux voleurs de petits pois et aux petits pois porte-malheur ! Même les petits pois écrasés, inutiles à première vue, pourraient finalement vous assurer la victoire. Il vous faudra faire le plus possible de rangées de petits pois, classés de 1 à 6, pour remporter des petits pois géants. Celui qui aura le plus de petits pois géants à la fin gagnera ce jeu de comptage de petits pois loufoque !

FRANÇAIS

Contenu du jeu :

123 cartes « petits pois » (87 cartes à points « petits pois »,
21 cartes « petit pois écrasé », 5 cartes « voleur de petits pois »,
5 cartes « petit pois porte-malheur », 5 cartes « bonus »),
12 petits pois géants (= points de victoire), 1 règle du jeu

Déroulement du jeu :

Étalez toutes les cartes
faces cachées sur la table et
mélangez-les bien. Placez les
12 petits pois géants à portée
de main.



Déroulement du jeu :

Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus âgé commence. Le tour d'un joueur comporte les trois actions suivantes : retourner des cartes, placer des cartes à points « petits pois » et éventuellement échanger des cartes à points « petits pois ».

Retourner des cartes :

Le joueur qui commence retourne et prend quatre cartes « petits pois » de son choix au milieu de la table. Avec les quatre cartes retournées, il réalise les actions suivantes :



Carte à points « petits pois » (fond vert ou rouge) : le joueur doit placer ces cartes faces visibles devant lui (= sa réserve). Pour savoir comment placer les cartes à points « petits pois », voir la section « Placer les cartes à points « petits pois » ».



Petit pois écrasé : ces cartes ne rapportent rien. Les joueurs les empilent sur le côté. Néanmoins, elles peuvent s'avérer décisives en fin de partie.



Petit pois porte-malheur : le joueur dont c'est le tour peut poser cette carte devant un autre joueur, pour qu'il passe son tour. Ensuite, le joueur range cette carte dans la boîte. Cette carte « petit pois porte-malheur » peut aussi être mise de côté et être utilisée durant un prochain tour.



Voleur de petits pois : le joueur peut se servir de cette carte contre un autre joueur pour lui voler une carte à points « petits pois » verte de sa réserve. Attention : les cartes à points « petits pois » rouges et les cartes qui se trouvent en dessous ne peuvent pas être volées. Le voleur de la carte à points « petits pois » la place aussitôt dans sa réserve. Ensuite, le joueur se défait de la carte « voleur de petits pois » en la rangeant dans la boîte. Le

joueur peut aussi choisir de mettre la carte « voleur de petits pois » de côté pour s'en servir lors d'un prochain tour.

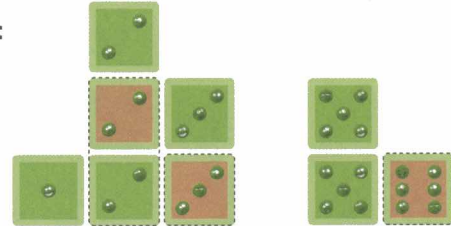


Bonus : lorsque le joueur se défait de cette carte en la rangeant dans la boîte, il retourne aussitôt 3 autres cartes « petits pois » au milieu de la table et les utilise pendant son tour.

Placer des cartes à points « petits pois » :

- Chaque joueur essaye de former des rangées de chiffres complètes de 1 à 6 à l'aide de ses cartes à points « petits pois ».
- Les cartes à points « petits pois » sont placées par ordre croissant de gauche à droite.
- Les cartes à points « petits pois » représentant le même chiffre sont placées les uns au-dessus des autres.
- Les cartes à points « petits pois » sur fond rouge protègent toutes les cartes inférieures contre les voleurs de petits pois. Toutefois, ces cartes ne peuvent pas non plus être échangées contre d'autres cartes (encadrées dans l'exemple).

Exemple :



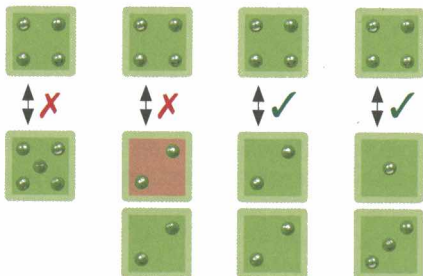
Échanger des cartes à points « petits pois » :

Une fois que le joueur a tiré ses cartes « petits pois » et qu'il en a éventuellement placées dans sa réserve, il peut échanger des cartes à points

« petits pois » vertes non protégées contre les cartes d'autres joueurs. Il n'a pas besoin d'avoir leur accord.

La somme des points « petits pois » des cartes échangées doit toujours être identique. Elke speler plaatst de geruilde kaarten vervolgens op de juiste plaats in zijn/haar uitlegplaats.

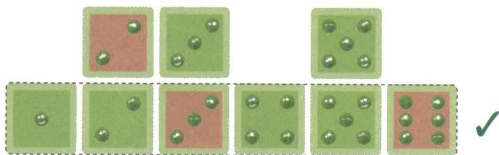
Exemples :



Compléter une rangée de chiffres :

Dès qu'un joueur a complété une rangée de chiffres de 1 à 6, il prend les cartes à points « petits pois » qui composent cette rangée de chiffres dans sa réserve et les dépose dans la boîte. En récompense, il obtient un petit pois géant.

Exemple :



Fin de la partie :

La partie est terminée lorsqu'il n'y a plus de cartes « petits pois » au milieu de la table. Le gagnant est le joueur qui a le plus grand nombre de petits pois géants. En cas d'égalité, le gagnant est le joueur qui a le plus de cartes « petit pois écrasé ».