

Pearls

Op zoek naar glimmende parels duik je naar de bodem van de helderblauwe zee. Je kunt je adem niet lang inhouden, dus af en toe moet je boven water komen om je verzamelde schatten te verkopen. Wie veel gelijke parels heeft gevonden, kan daar mooie halskettingen van maken en de waarde ervan nog meer verhogen.

SPELMATERIAAL

100 parelkaarten (achterkant: zee)



16x joker Waarde 0 24x geel Waarde 1 20x rood Waarde 1 16x groen Waarde 2 12x blauw Waarde 2 8x groenblauw Waarde 3 4x paars Waarde 5

10 halskettingkaarten (achterkant is gelijk aan de voorkant)



1x waarde 4 2x waarde 5 2x waarde 6 2x waarde 7 2x waarde 8 1x waarde 9

KORT SPELOVERZICHT

In Pearls verzamelen of tellen de spelers elke beurt parelkaarten van één kleur. Kaarten met hogere waarden leveren veel punten op, maar zijn ook schaarser. Maar ook vaker voorkomende parels met vermeende lagere waarden zijn lucratief. Wie namelijk extra veel parels in één keer telt, kan door halskettingkaarten waardevolle bonuspunten verdienen. Helaas zorgen de handkaartenlimiet en de andere spelers regelmatig voor een streep door de rekening. Wie aan het einde de meeste punten heeft, wint het spel.

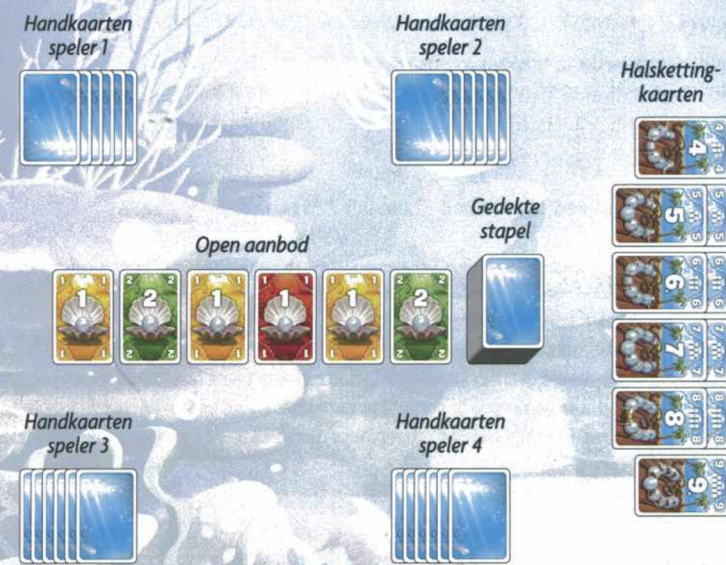
VOORBEREIDING

- Doe afhankelijk van het aantal spelers de volgende parelkaarten terug in de doos:

AANTAL SPELERS	PARELKAARTEN VERWIJDEREN	PARELKAARTEN IN HET SPEL
2	De 24 gele parelkaarten (waarde 1) en de 16 groene parelkaarten (waarde 2)	60
3	De 20 rode parelkaarten (waarde 1)	80
4-6	Geen	100

- Schud alle overgebleven parelkaarten gedekt en geef iedere speler 6 handkaarten.
- Leg de resterende parelkaarten als gedekte stapel op tafel.
- Trek de bovenste 6 kaarten van de gedekte stapel en leg deze er als open aanbod in een rij naast.
- Sorteert de halskettingkaarten op waarde en leg deze in oplopende volgorde op enige afstand van het aanbod op tafel.
- De jongste speler wordt startspeler en begint het spel.

Voorbeeld van een startopstelling bij 4 spelers:



SPELVERLOOP

Er wordt met de klok mee gespeeld. De speler die aan de beurt is moet één van de volgende acties uitvoeren:

A) KAARTEN NEMEN

De speler kiest één kleur van de 6 parelkaarten die in het open aanbod liggen en neemt alle parelkaarten van deze kleur uit het aanbod in zijn hand.

Daarbij gelden de volgende spelregels:

- Hij moet alle parelkaarten van de gekozen kleur uit het aanbod in zijn hand nemen. In het voorbeeld links zou hij dus de 3 gele kaarten van waarde 1, de rode 1 of beide groene kaarten van waarde 2 kunnen nemen.
- Jokers gelden bij het nemen van kaarten altijd als een **afzonderlijke kleur** en kunnen dus nooit samen met een andere kleur worden genomen. Kiest een speler voor het nemen van jokers, dan neemt hij alle jokers uit het aanbod.
- Een speler mag op geen enkel moment meer dan 10 handkaarten hebben. Zou hij deze limiet door het nemen van kaarten overschrijden, dan mag hij de betreffende kleur niet nemen. Hij moet in zo'n geval een andere beschikbare kleur kiezen of in plaats daarvan actie **B) Handkaarten afleggen** uitvoeren.

Na het nemen van kaarten vult hij het open aanbod weer tot 6 parelkaarten aan. Deze trekt hij van de gedekte stapel.

B) HANDKAARTEN AFLEGGEN

De speler kiest zoveel kaarten van één kleur uit zijn hand als hij wil, laat deze aan de andere spelers zien en legt ze daarna gedekt voor zich neer. Deze kaarten vormen zijn telstapel.

Daarbij gelden de volgende spelregels:

- Hij moet ten minste 1 kaart afleggen.
- Jokers mogen als afzonderlijke kleur of in combinatie met ten minste 1 kaart van een kleur worden afgelegd om zo het aantal afgelegde kaarten van de betreffende kleur te verhogen.
- Is het aantal in zijn beurt afgelegde kaarten (inclusief jokers) gelijk aan de waarde van een open halskettingkaart op tafel, dan mag de speler deze nemen en ook gedekt op zijn telstapel leggen.

Belangrijk: het aantal afgelegde kaarten moet precies met de waarde van de halskettingkaart overeenkomen. Ligt er geen halskettingkaart van de betreffende waarde (meer) op tafel, dan krijgt de speler niets, ook geen halskettingkaart met een lagere waarde.

Na het uitvoeren van actie A) of B) eindigt de beurt van de speler en is de volgende speler (met de klok mee) aan de beurt.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen als één van de 2 volgende situaties zich voordoet:

- 1) De gedekte stapel is leeg; of
- 2) Er liggen geen open halskettingkaarten meer op tafel.

Daarna zijn alle spelers, inclusief de speler die één van bovenstaande situaties heeft veroorzaakt, nog één keer aan de beurt. In deze laatste beurt mag iedere speler uitsluitend actie **B) Handkaarten afleggen** uitvoeren. Heeft een speler voor zijn laatste beurt geen handkaarten meer, dan moet hij passen.

PUNTELLING

Iedere speler telt eerst de waarden van zijn parel- en halskettingkaarten in zijn telstapel bij elkaar op.

Daarna trekt hij de waarden van de kaarten in zijn hand van zijn totaal af (handkaarten leveren dus minpunten op!). Het resultaat is zijn eindscore.

Ter herinnering: een joker heeft waarde 0.

De speler met de hoogste eindscore wint het spel. Bij een gelijke stand wint van hen de speler die de meeste handkaarten overheeft. Is het dan nog gelijk, dan delen de betreffende spelers de winst.

VARIANT VOOR 2 & 3 SPELERS

De spelers kunnen er voor kiezen om geen kaarten uit het spel te verwijderen. Het spel kan dan wat langer duren, afhankelijk van de snelheid waarmee de spelers de halskettingkaarten verdienen.



© 2019 ABACUSSPIELE
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice: 0900 - 999 0000
999games.nl/klantenservice

Auteurs: Christian Fiore & Knut Happel
Illustraties: Fiore GmbH
Vertaling en eindredactie:
999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden
Made in EU





Pearls

À la recherche de perles brillantes, vous plongez au fin fond du grand bleu. Comme vous ne pouvez pas retenir votre souffle éternellement, vous remontez de temps en temps à la surface pour vendre vos trésors collectés. Celui qui trouve de nombreuses pierres similaires, peut alors en faire de jolis colliers et en augmenter la valeur.

MATÉRIEL DU JEU

100 cartes perle (face arrière : mer)



10 cartes collier (face avant et arrière sont égaux)



APERÇU COURT DU JEU

Le but de Pearls est que les joueurs collectent ou comptent les cartes perle de la même couleur, à chaque tour. Les cartes de valeurs plus élevées, rapportent beaucoup de points mais sont aussi plus rares. En revanche, les perles, plus fréquentes et avec des valeurs soi-disant inférieures, sont aussi lucratives. Celui qui arrive à compter beaucoup de perles à la fois, obtient des points bonus. Malheureusement, les cartes à mains limitées et les autres joueurs viennent souvent faire une croix sur ce gain. Le gagnant est celui qui a le plus de points à la fin du jeu.

MISE EN PLACE

• Remettez les cartes perle suivantes dans la boîte, selon le nombre de joueurs :

NOMBRE DE JOUEURS	CARTES PERLE À ENLEVER	CARTES PERLE DANS LE JEU
2	Les 24 cartes perle jaunes (valeur 1) et les 16 cartes perle vertes (valeur 2)	60
3	Les 20 cartes perle rouges (valeur 1)	80
4-6	Aucun	100

- Secouez les cartes perle restantes et distribuez à chaque joueur 6 cartes à main.
- Formez une pile avec les cartes perle restantes et placez-la sur la table.
- Piochez les 6 cartes du dessus de la pile couverte et alignez-les face visible à côté de la pile.
- Triez les cartes collier par valeur et placez-les par ordre croissant à une certaine distance des cartes placées face visible sur la table.
- Le joueur le plus jeune commence la partie.

Exemple d'alignement de départ à 4 joueurs :



DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu va dans le sens des aiguilles. Le joueur qui a son tour doit exécuter une des actions suivantes :

A) PIOCHER DES CARTES

Le joueur choisit **une couleur** des 6 cartes perle alignées face visible et récupère toutes les cartes perle de cette couleur afin de les garder en main.

Les règles suivantes s'appliquent :

- Il doit prendre **dans** sa main toutes les cartes perle de la couleur choisie. Dans l'exemple de gauche il pourrait donc prendre les 3 cartes jaunes de la valeur 1, la rouge 1 ou les deux cartes vertes de la valeur 2.
- Les jokers sont toujours considérés comme une **couleur particulière** et ne peuvent donc jamais être prise ensemble avec une autre couleur. Si un joueur choisit de prendre des jokers, il devra alors prendre **tous** les jokers de l'alignement.
- À aucun moment le joueur **ne pourra posséder plus de 10 cartes** à main. Si, en se procurant des cartes, il dépasse cette limite, il ne pourra pas prendre la couleur correspondante. Dans ce cas, il doit choisir une autre couleur disponible ou à la place de celle-ci **B) Jouer les cartes à main**.

Après avoir tiré des cartes, il reconstitue à nouveau l'offre visible jusqu'à 6 cartes. Il la pioche de la pile couverte.

B) CARTES À MAIN À JOUER

Le joueur joue tant de cartes **de la même couleur** dans sa main qu'il souhaite, les montre aux autres joueurs et les place ensuite face cachée devant lui. Les cartes forment sont tas de comptage.

Les règles suivantes s'appliquent :

- Il doit jouer au moins 1 carte.
- Les jokers peuvent être rejoués comme une seule couleur ou en combinaison avec au moins 1 carte d'une couleur, afin d'augmenter le nombre de cartes de cette couleur jouées.
- Si le nombre de cartes (y compris les jokers) jouées à son tour est égal à la valeur d'une carte collier ouverte sur la table, le joueur peut la prendre et la placer sur sa pile, également cachée.

Important : le nombre de cartes jouées doit correspondre exactement à la valeur de la carte collier. S'il n'y a pas (plus) de carte collier de la valeur en question sur la table, le joueur ne reçoit rien, pas même une carte collier de valeur inférieure.

Après avoir effectué l'action A) ou B), le tour du joueur se termine et c'est au tour (dans le sens horaire) du joueur suivant.

FIN DE LA PARTIE

Le jeu est terminé lorsque l'une des situations suivantes se produit

- 1) La pioche cachée est vide ; ou
- 2) Il n'y a plus de cartes collier face ouverte sur la table.

Tous les joueurs auront alors encore droit à un tour, y compris le joueur qui a provoqué l'une des situations ci-dessus. Lors de ce dernier tour chaque joueur ne pourra qu'effectuer l'action **B) Jouer les cartes à main**. Si un joueur n'a plus de cartes en main pour son dernier tour, il doit passer.

COMPTAGE DES POINTS

Chaque joueur additionne d'abord la valeur des cartes perle et collier collectées dans son tas. Ensuite, il déduit la **valeur des cartes** qu'il a en main du total (chaque carte à main **constitue une pénalité !**). Le résultat sera son score final.

Pour rappel : un joker vaut 0.

Le joueur avec le score le plus élevé est le vainqueur du jeu. En cas d'ex æquo le joueur qui possède le plus de cartes à main gagne la partie. S'ils sont encore ex æquo, les joueurs en question se partageront les gains.

VARIANTE POUR 2 ET 3 JOUEURS

Les joueurs pourront choisir de ne retirer aucune carte du jeu. Selon la vitesse à laquelle les joueurs gagnent des cartes collier, le jeu peut durer dans le temps.



© 2019 ABACUSSPIELE
Éditeur et distributeur :
999 Games b.v.
Boîte postale 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Service client :
999games.nl/serviceclients

Auteurs : Christian Fiore & Knut Happel
Illustrations : Fiore GmbH
Traduction et rédaction finale :
999 Games b.v.

Tous droits réservés
Made in EU

