

Domicolor

Goed gelegd is half gewonnen.

Ravensburger® Spelen No. 602 5 058 8

Auteur: Kenneth Rand

Legspel voor 2–4 spelers vanaf 9 jaar

Inhoud: 48 kaartjes, 4 legplankjes

Doel van het spel

De spelers leggen om de beurt telkens een kaartje aan. De bedoeling hierbij is, om zo lang mogelijke rijen van vierkantjes van dezelfde kleur te vormen, want dat levert punten op. Wie aan het eind van het spel de meeste punten heeft, is winnaar.

Vorbereiding

Elke speler krijgt een legplankje om zijn kaartjes op te leggen. Vóór het eerste spel moeten de kaartjes zorgvuldig uit elkaar worden gehaald. De kaartjes worden geschud en met de gekleurde kant naar beneden op tafel gelegd. Ze moeten voor alle spelers binnen bereik liggen. Elke speler pakt 3 kaartjes en legt deze op zijn plankje, maar wel zo dat de andere spelers ze niet zien. Van de kaartjes op tafel wordt er één als begin open in het midden van de tafel gelegd.

De spelers spreken af wie er begint en wie de punten voor

alle deelnemers moet opschrijven. Deze legt potlood en papier klaar.

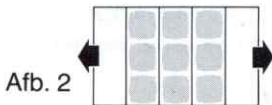
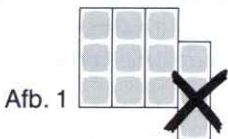
Spelregels

De spelers zijn aan de beurt in de richting van de wijzers van de klok, dus van rechts naar links.

De eerste speler kiest één van zijn 3 kaartjes en legt dit open aan. Als de speler hierdoor punten heeft behaald, noemt hij deze op (puntentelling zie onder), en vult dan zijn kaartjes weer tot 3 aan. Daarna is de volgende speler aan de beurt.

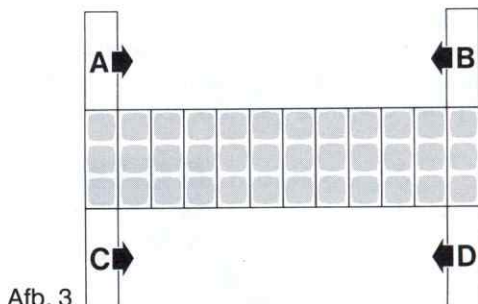
De kaartjes worden met de gehele zijkant en niet met een gedeelte tegen elkaar aangelegd in één horizontale rij (zie afb. 1).

Bij de eerste horizontale rij kunnen de kaartjes naar keuze aan weerskanten worden aangelegd, totdat er 12 kaartjes liggen en de rij hiermee compleet is (afb. 2).



Tijdens het spel ontstaan er 4 tegen elkaar aan liggende horizontale rijen. Telkens als er één horizontale rij van 12 kaartjes compleet is mag de volgende speler kiezen op welke hoek hij er boven of beneden aan de volgende horizontale rij begint. Zodra het begin van een nieuwe horizontale rij vastligt, mag er alleen verder worden aangelegd in één van de richtingen A, B, C of D zoals aangegeven op afb. 3.

Er mag altijd maar aan één horizontale rij tegelijk worden begonnen.



Afb. 3

Puntentelling: Er kunnen telkens dan pas punten worden behaald, als door het aanleggen van een kaartje rijtjes van minstens 3 vierkantjes van dezelfde kleur zijn ontstaan, horizontaal, vertikaal of diagonaal.

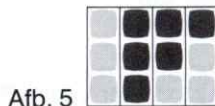
Bij horizontale en verticale rijtjes krijgt men per vierkantje 1 punt. Bij diagonale rijtjes krijgt men voor ieder vierkantje 2 punten.

Dezelfde puntentelling geldt ook voor het verlengen van reeds gevormde rijtjes. Door het aanleggen kunnen er gelijktijdig meerdere rijtjes in verschillende richtingen ontstaan. Deze tellen alle mee bij de puntentelling.

Voorbeelden: Een speler legt een kaartje aan met 3 vierkantjes van dezelfde kleur (afb. 4). Dat is een vertikaal rijtje van 3; hij krijgt hiervoor 3 punten. Afb. 5 laat zien hoe het eruit kan zien als de volgende speler zijn kaartje heeft aangelegd. Hiermee is een horizontale en een diagonale rij ontstaan. Deze speler krijgt 9 punten.

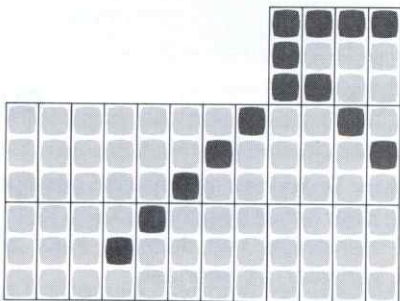


Afb. 4



Afb. 5

In afb. 6 zijn door het aanleggen van het laatste kaartje de volgende rijtjes ontstaan: een horizontaal rijtje van 4, een vertikaal rijtje van 3, een diagonaal rijtje van 4 en een diagonale rij van 6 vierkantjes. De speler krijgt hiervoor 27 punten.



Afb. 6

Elke speler moet er zelf op letten, dat hij alle punten krijgt die hem toekomen en dat deze worden opgeschreven. Noemt hij er teveel op, dan zal hij door de andere spelers worden gecorrigeerd. Ziet hij echter punten over het hoofd, dan worden hem alleen die punten gegeven, die hij zelf heeft opgenoemd.

Einde van het spel

Als alle 48 kaartjes zijn aangelegd, is het spel afgelopen. De speler met het hoogste aantal punten is winnaar.

Domicolor

Bien placé c'est à moitié gagné

Jeux Ravensburger® No. 602 5 058 8

Auteur: Kenneth Rand

Jeu de juxtaposition pour 2–4 joueurs à partir de 9 ans.

Contenu: 48 cartes, 4 supports.

But du jeu

Les joueurs placent l'un après l'autre une carte. Le but du jeu est de former le maximum de suites de cases de la même couleur, ce qui rapporte des points. Celui qui à la fin du jeu a le plus de points, gagne.

Préparation du jeu

Chaque joueur reçoit un support pour mettre ses cartes. Avant de commencer le premier jeu, les cartes doivent être détachées soigneusement les unes des autres.

Les cartes sont ensuite mélangées sur la table, la face cachée. Elles restent sur la table bien accessibles pour tous les joueurs. Chaque joueur tire 3 cartes et les place sur son support, de telle façon que les autres joueurs ne les voient pas. Pour commencer le jeu, une carte est montrée et placée au milieu de la table.

Les cartes restantes forment le talon qui reste retourné sur la table, faces cachées.

Les joueurs se mettent d'accord qui commence et qui prend note des points pour tous les joueurs. Celui-ci prépare un crayon et du papier.

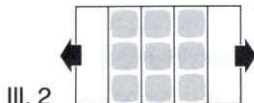
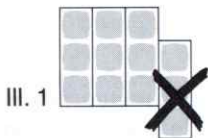
Le déroulement du jeu.

On joue l'un après l'autre dans le sens des aiguilles d'une montre.

On choisit une de ses 3 cartes et on la pose à découvert. Si le joueur a réalisé des points, il les annonce (voir pointage). Ensuite il complète ses cartes, en piochant dans le talon afin d'en avoir à nouveau 3. Puis c'est au tour du suivant.

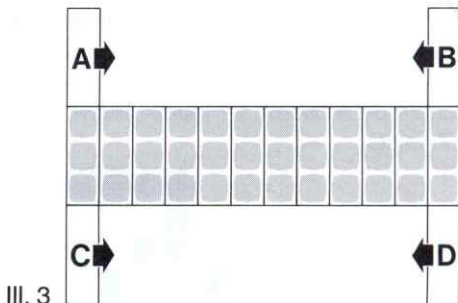
Les cartes sont déposées l'une à côté de l'autre en formant une rangée, sans décalage de côté (illustration 1).

Dans la première rangée, on peut déposer les cartes de part et d'autre selon son choix, jusqu'à ce que la rangée comporte 12 cartes et soit ainsi complète (illustration 2).



4 rangées se forment pendant le jeu. Chaque fois qu'une rangée est complète (12 cartes), le joueur suivant choisit l'extrémité à laquelle il commencera la nouvelle rangée. Dès que le début de la nouvelle rangée est établie, on peut déposer une carte à côté de l'autre dans la direction indiquée par l'illustration 3 (A, B, C, D).

Il n'est pas possible de commencer plus d'une rangée à la fois. Il faut attendre que 12 cartes soient posées pour recommencer une autre rangée.



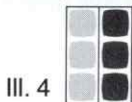
III. 3

Pointage: Les points sont toujours obtenus, lorsqu'en déposant une carte on forme des suites d'au moins 3 cases de la même couleur, dans le sens horizontal, vertical, ou en diagonale.

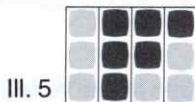
Pour les suites horizontales et verticales on reçoit 1 point pour chaque case. Pour les suites diagonales on reçoit 2 points pour chaque case.

Le même pointage est valable pour le rallongement de suites déjà existantes. En plaçant une carte, on peut former plusieurs suites dans différentes directions. Celles-ci sont toutes pointées.

Exemples: Un joueur pose une carte avec 3 cases de la même couleur. C'est une suite verticale; il reçoit pour celle-ci 3 points (illustration 4).



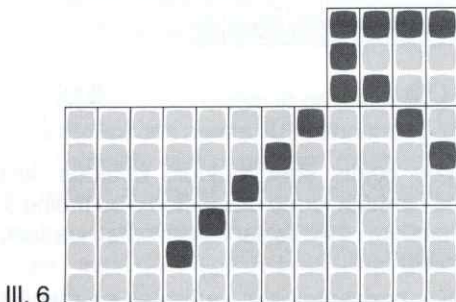
III. 4



III. 5

L'illustration 5 montre la situation, quand le troisième joueur a déposé sa carte. De cette façon une suite horizontale et une suite diagonale ont été formées. Ce dernier joueur reçoit 9 points.

L'illustration 6 montre qu'en déposant la dernière carte, les suites suivantes se sont formées: une horizontale de 4 cases, une verticale de 3 cases, une diagonale de 4 cases et une diagonale de 6 cases. Le joueur reçoit pour toutes ces suites 27 points.



Chaque joueur doit veiller lui-même, à reconnaître ses points et à les faire inscrire. S'il annonce trop de points, ses partenaires le corrigeront. Par contre s'il oublie des points, on ne mettra à son compte, que ceux qu'il a annoncé lui-même.

Fin du jeu

Lorsque toutes les 48 cartes sont déposées, le jeu est terminé. Le joueur qui obtient le plus de points gagne.

© 1984 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Otto Maier Benelux B. V. Amersfoort



258 935