

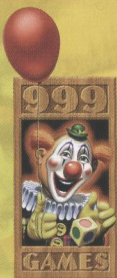
Ze legt beide kaarten als strafpunten bij zich neer. Nu mag ze haar tweede kaart spelen. Omdat de bijenkaart weg is, kan ze meer risico nemen. Ze speelt een Vleermuis en legt deze met haar ogen dicht op de boom. Ten slotte legt ze een bijenkaart midden op de boom om het voor de volgende speler moeilijker te maken. Meer dan 3 kaarten mag Claudia niet spelen, dus haar beurt is nu voorbij.

Dan is de volgende speler aan de beurt. Hij trekt weer 3 kaarten van zijn stapel, enzovoort. Er is geen limiet aan het aantal handkaarten.

Opmerking: in dit spel kunnen de spelers de spelregels zo streng of flexibel toepassen als ze zelf willen. Soms kan het namelijk voorkomen dat een speler niet kan, omdat er bijvoorbeeld allemaal bijen bovenop de boom liggen of er nog geen 2 kaarten op de boom liggen om een Slang tussen te steken. Spreek met elkaar af of een speler dan een beurt mag overslaan of dat hij een nieuwe hand moet trekken en alsnog aan de beurt is. Het is de bedoeling dat iedereen er plezier aan beleeft!

Einde van het spel

Het spel is direct afgelopen als de gedekte trekstapel van een speler leeg is en hij zijn laatste handkaart correct op de boom heeft gelegd. Iedere speler telt nu hoeveel kaarten hij heeft verzameld (overgebleven kaarten in zijn trekstapel en hand, verkeerd gelegde en van de boom gevallen kaarten). De speler met de minste kaarten wint het spel.



© 2012 Piatnik
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice: 0900 - 999 0000
klantenservice@999games.nl
Auteur: Josep Maria Allué
Illustraties: arteffekt.at
Vertaling en eindredactie: 999 Games
Alle rechten voorbehouden
Made in the EU

PLAY RIGHT

Nu alle spelregels
binnen handbereik.
Download snel de
Play it right-applicatie!



BAOBAB



WIE VALT ER UIT DE BOOM?

Speelmateriaal

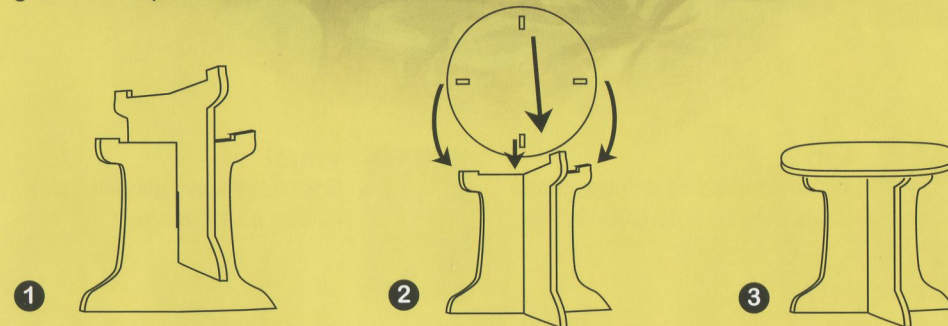
110 speelkaarten
1 Baobab (uit 3 delen)
De spelregels

Kort speloverzicht

De spelers proberen zoveel mogelijk kaarten op de Baobab-boom te leggen zonder dat deze eraf vallen. Wie als eerste zijn kaarten kwijt is, wint het spel.

Vorbereiding

Zet de Baobab-boom zo in elkaar: schuif de twee stamdelen kruiselings in elkaar en druk daarna de ronde kruin erop. Zet de boom midden op tafel. Schud alle speelkaarten en verdeel deze gelijkmatig over de spelers. Leg eventueel overgebleven kaarten opzij. Iedere speler legt zijn kaarten als gedekte stapel voor zich neer.



Spelverloop

- Bepaal de startspeler door loting. Er wordt met de klok mee gespeeld.
- De speler die aan de beurt is, trekt eerst 3 kaarten van zijn gedekte stapel.
- Daarna legt hij 1, 2 of 3 kaarten uit zijn hand op de Baobab-boom.

Afhankelijk van de afbeelding op de kaart, legt de speler de kaart op de volgende manier op de boom:



Tak

Leg deze kaart op elke gewenste plek op de boom.



Bijen

Leg deze kaart op elke gewenste plek op de boom. Direct op een bijenkaart mag je alleen een Tak of een Bloem leggen.



Bloem

Leg de kaart zo op de boom dat 1 hoek ervan uit de kruin steekt.



Luipaard

Houd deze kaart ongeveer 10 centimeter boven de boom en laat hem dan vallen.



Aap

Leg de kaart zo op de boom dat 2 hoeken ervan uit de kruin steken.



Vogel

Gooi deze kaart als een frisbee op de boom.



Vleermuis

Houd deze kaart bij je borst, sluit je ogen en leg de kaart dan op de boom. Pas als je de kaart losgelaten hebt, mag je je ogen weer openen.



Slang

Steek deze kaart zo tussen 2 kaarten op de boom dat ten minste 1 hoek van de Slang uit de kruin steekt. Daarbij mag de Slang geen Bijen bedekken.



Kameleon

Leg deze kaart op dezelfde manier op de boom als de laatste kaart die op de boom is terechtgekomen. Gaat het om een Tak of een Bloem, dan mag je de Kameleon ook op een bijenkaart leggen.



- Vallen er tijdens de beurt van een speler 1 of meer kaarten uit de boom, dan pakt hij deze en legt ze gescheiden van zijn andere kaarten voor zich neer.
- Maakt een speler tijdens zijn beurt een fout, dan pakt hij de betreffende kaart (eventueel van de boom) en legt deze ook bij zijn opzijgelegde kaarten.
- Na een fout mag een speler gewoon doorspelen. In totaal mag hij in zijn beurt dus 3 keer proberen om een handkaart op de boom te leggen, schuiven of gooien.

Voorbeeld: Claudia speelt haar eerste kaart en wil een Luipaard op de boom laten vallen. Helaas valt de kaart zo op de boom dat een hoek ervan op een bijenkaart terecht komt. Ze pakt de Luipaard van de boom en gooit per ongeluk ook de bijen ervan af.

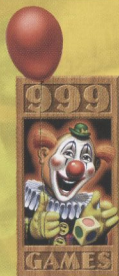
Elle dépose les deux cartes près d'elle, ce sont des points pénalisation. Elle peut maintenant jouer sa deuxième carte. Parce que la carte d'abeilles n'est plus là, elle peut prendre plus de risques. Elle joue une Chauve-souris et la dépose sur l'arbre en fermant les yeux. Enfin, elle dépose une carte d'abeilles au milieu de l'arbre afin de compliquer les choses pour le joueur suivant. Claudia ne peut pas jouer plus de 3 cartes, son tour est donc passé maintenant.

C'est au joueur suivant de jouer. Il tire de nouveau 3 cartes de son tas, et ainsi de suite. Il n'y a pas de limite aux cartes que l'on a en main.

Remarque : dans ce jeu, les joueurs peuvent appliquer les règles à leur gré, de façon sévère ou accommodante. Il peut arriver en effet parfois qu'un joueur ne puisse pas jouer parce que par exemple, le dessus de l'arbre est tout entier couvert d'abeilles ou qu'il n'y a pas encore 2 cartes sur l'arbre pour y insérer un Serpent. Il faut alors se mettre d'accord pour savoir si un joueur peut passer un tour ou s'il doit tirer une nouvelle main et que c'est toujours à lui de jouer. L'idée est que chacun y trouve du plaisir !

Fin du jeu

Le jeu se termine dès que le tas retourné d'un joueur est vide et qu'il a déposé correctement la dernière carte de sa main sur l'arbre. Chaque joueur compte maintenant les cartes qu'il a rassemblées (cartes restées dans son tas et sa main, cartes déposées non correctement et tombées de l'arbre). Le joueur avec le moins de cartes gagne le jeu.



© 2012 Piatnik
Éditeur et distributeur :
999 Games b.v.
Boite postale 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Service après-vente: 0900 - 999 0000
klantenservice@999games.nl
Auteur: Josep Maria Allué
Illustrations: arteffekt.at
Traduction en rédaction définitive:
999 Games Tous droits réservés
Made in the EU

PLAY  RIGHT

Maintenant que vous disposez de toutes les règles du jeu. Téléchargez sans tarder l'application Play it right!



BAOBAB

QUI TOMBE DE L'ARBRE ?



Pour jouer il faut

110 cartes à jouer

1 Baobab (composé de 3 éléments)

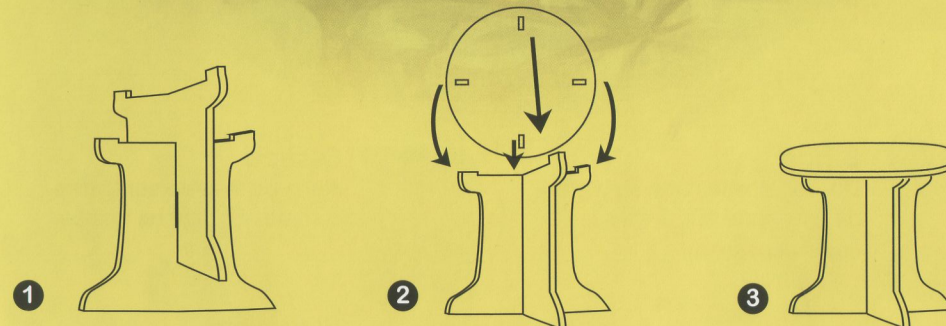
Les règles du jeu

Bref aperçu

Les joueurs essaient de déposer le plus de cartes possible sur le Baobab, sans les faire tomber. Le gagnant est celui qui, le premier, se débarrasse de ses cartes.

Préparation

Le Baobab est à monter comme ceci : les deux éléments de base sont à emboîter en les entrecroisant et le dessus rond est à insérer ensuite. Placez l'arbre au milieu de la table. Battez toutes les cartes et distribuez-les également à tous les joueurs. Les cartes qui restent éventuellement sont à mettre de côté. Chaque joueur pose devant lui ses cartes en les retournant.



Déroulement du jeu

- Tirez au sort le joueur qui commence. On joue dans le sens horaire.
- Le joueur dont c'est le tour commence par tirer 3 cartes de son tas retourné.
- Il dépose ensuite 1, 2 ou 3 cartes de sa main sur le Baobab.

Selon la figure sur la carte, le joueur dépose la carte de la manière suivante sur l'arbre :



Branche

Déposez cette carte où vous voulez sur l'arbre



Abeilles

Déposez cette carte à n'importe quel endroit sur l'arbre. Sur une carte d'Abeilles, on ne peut déposer qu'une Branche ou une Fleur.



Fleur

Déposez cette carte sur le dessus de l'arbre de telle sorte qu'un coin dépasse.



Léopard

Tenez cette carte à 10 cm environ au-dessus de l'arbre et ensuite laissez-la tomber.



Singe

Déposez cette carte sur l'arbre de telle sorte que 2 de ses coins dépassent.



Oiseau

Jetez cette carte sur l'arbre comme si c'était un frisbee.



Chauve-souris

Tenez cette carte sur la poitrine, fermez les yeux puis déposez la carte sur l'arbre. Vous ne pouvez rouvrir les yeux qu'une fois la carte lâchée.



Serpent

Insérez cette carte entre 2 cartes sur l'arbre de telle façon qu'au moins 1 coin du Serpent dépasse du dessus. Le Serpent ne peut en outre pas recouvrir d'Abeilles.



Caméléon

Déposez cette carte sur l'arbre tout comme la dernière carte. S'il s'agit d'une Branche ou d'une Fleur, on peut déposer le Caméléon aussi sur une carte d'abeilles.



- Si, pendant le tour d'un joueur, 1 ou plusieurs cartes tombent de l'arbre, il les prend et les pose devant lui en les séparant de ses autres cartes.
- Si un joueur commet une faute pendant son tour de jeu, il prend la carte concernée (de l'arbre éventuellement) et l'ajoute aux cartes mises de côté.
- Après une faute, un joueur peut continuer à jouer. Quand c'est à son tour de jouer, il peut donc essayer au total 3 fois de déposer, de glisser ou de jeter sur l'arbre une carte de sa main.

Exemple : Claudia joue sa première carte et veut laisser tomber un Léopard sur l'arbre. Hélas, la carte tombe sur l'arbre de telle façon qu'un de ses coins atterrit sur une carte d'abeilles. Elle retire le Léopard de l'arbre et par malheur en fait tomber aussi les abeilles.