



Spelregels

Doel van het spel: Maak zoveel mogelijk vlekken en probeer als eerste al je kaarten kwijt te zijn!

Voorbereiding:

- 1 - Plaats het spelbord tussen de spelers.
- 2 - Schud de kaarten (kant met de "gekleurde vlekken" naar beneden).
- 3 - Leg één kaart in elk deel van het spelbord (kant met de "gekleurde vlekken" zichtbaar).
- 4 - Ledere speler krijgt 6 kaarten.
- 5 - Leg de overgebleven kaarten op een stapel naast het spelbord.
- 6 - Zorg voor pen en papier om de stand bij te houden.

Begin van het spel: Bepaal de tijdsduur van het spel door te kiezen bij hoeveel punten je gewonnen hebt.

Voor een kort spel: Met 2 spelers: bij 20 punten gewonnen, met 3 spelers: bij 40 punten gewonnen, met 4 spelers: bij 75 punten gewonnen, met 5 spelers: bij 100 punten gewonnen.

Voor een lange partij: Met 2 spelers: bij 40 punten gewonnen, met 3 spelers: bij 80 punten gewonnen, met 4 spelers: bij 150 punten gewonnen, met 5 spelers: bij 200 punten gewonnen.

Spelverloop: Iedereen probeert tegelijkertijd zo snel mogelijk al zijn of haar kaarten kwijt te spelen. Als je een kaart kan aanleggen moet je "Splash" roepen. Je kunt alleen een kaart neerleggen als de kleuren aan 2 zijden overeenkomen of verbonden zijn door pijlen.

Voorbeeld: een kaart past met een rode helft aan een andere rode helft en met een blauwe helft tegen een andere blauwe helft. Pas op: als je per ongeluk een kaart legt die maar één vlek maakt of je vergeet "Splash" te roepen dan moet je een nieuwe kaart pakken. De personages op de kaarten tellen niet mee voor of je een kaart wel of niet kunt neerleggen, maar let op, je kunt ze wel voor je tactiek gebruiken! Als een speler geen kaart meer kan neerleggen dan telt hij/zij langzaam tot 5. Als de andere spelers na 5 tellen ook nog geen kaart hebben gespeeld dan wordt er een nieuwe kaart van de stapel in het middenvak gelegd.

Het aantal vlekken:

Leg je een kaart neer met:

- 1 vlek = fout, pak voor straf een kaart van de stapel en pak de verkeerde kaart terug.
- 2 vlekken = goed gedaan!
- 3 vlekken = prima gespeeld! Al je tegenstanders pakken ieder 1 strafkaart.
- 4 vlekken = fantastisch! Al je tegenstanders pakken ieder 3 strafkaarten.

Punten berekening: Wanneer een speler zijn laatste kaart neer legt, is de ronde voorbij. Nu gaan de personages meetellen. De andere spelers berekenen de punten van de overgebleven kaarten als volgt:

Dochter of zoon =	1 punt per kaart.
Moeder of vader =	2 punten per kaart.
Oma of opa =	3 punten per kaart.
Kat =	4 punten per kaart.
Hond =	5 punten per kaart.

De winnaar krijgt het totaal aantal punten van al zijn tegenstanders! Hiervan wordt de stand bijgehouden.

Een nieuwe ronde begint...

Opmerking: Je kunt ook spelen zonder de punten te tellen. In dit geval is de eerste speler zonder kaarten de winnaar. Als tijdens het spel de stapel leeg is, neem je alle kaarten behalve de bovenste uit de doos om een nieuwe stapel te maken.

Einde van het spel: De winnaar is degene die als eerste het vooraf bepaalde aantal punten heeft behaald.

Aanpassing voor jonge spelers: De spelers spelen niet tegelijkertijd, maar om de beurt met de wijzers van de klok mee. Er wordt niet bijgehouden hoe lang een speler erover doet om een kaart neer te leggen. Als een speler geen kaart kan aanleggen, pakt hij kaarten van de stapel tot hij een kaart heeft die hij kan neerleggen. De winnaar is degene die als eerste al zijn kaarten kwijtgespeeld heeft.



Règles du jeu

But du jeu: Faire un maximum de tâches pour être le premier à ne plus avoir de cartes.

Préparation du jeu: Placer le plateau «bac à cartes» au centre des joueurs.

Mélanger les cartes (face «tâches de couleur» cachée).

Mettre une carte dans chaque partie du bac (face «tâches de couleur» visible).

Distribuer 6 cartes à chaque joueur.

Poser le paquet de cartes à côté du plateau, celui-ci forme «la pioche».

Vous munir d'une feuille et d'un crayon pour noter les points de chaque joueur.

Au départ : On choisit la durée du jeu en déterminant le nombre de points à atteindre pour gagner.

Pour une partie courte: A 2 joueurs: définir 20 points, à 3 joueurs: définir 40 points, à 4 joueurs: définir 75 points, à 5 joueurs: définir 100 points.

Pour une partie longue: A 2 joueurs: définir 40 points, à 3 joueurs: définir 80 points, à 4 joueurs: définir 150 points, à 5 joueurs: définir 200 points.

Déroulement d'une manche:

Tous les joueurs jouent en même temps et tentent de poser toutes leurs cartes dans les compartiments du bac. Pour poser une carte il faut au préalable crier «Splash». Lorsqu'un joueur pose une carte son but est de générer des tâches soit par deux cartes bords à bords soit par deux cartes reliées par une flèche. Pour avoir le droit de poser une carte il faut que celle-ci génère au moins deux tâches.

Exemple: moitié rouge contre moitié rouge et moitié bleu contre moitié bleu.

Attention si par erreur vous poser une carte qui génère qu'une seule tâche ou que vous oublier de crier «splash», vous devrez piocher une nouvelle carte. Les personnages n'entrent pas en compte dans les correspondances.

Lorsqu'un joueur ne peut plus poser de cartes, il compte jusqu'à 5 lentement et si personne ne joue, il retourne la première carte de la pioche et la pose au milieu du bac.

Suivant le nombre de tâches:

1 tâche = erreur, piocher 1 cartes de pénalité et retirer la carte.

2 tâches = bien joué !

3 tâches = bien joué ! Faire ramasser 1 carte à chacun de vos adversaires.

4 tâches= Génial !! Faire ramasser 3 cartes à chacun de vos adversaires.

Calcul des points:

Lorsqu'un joueur n'a plus de cartes en mains, la manche est terminée. Compter les points des cartes restantes de chaque adversaire, comme suit:

Fille ou fils	= 1 point par carte.
Mère ou père	= 2 points par carte.
Grand-mère ou grand-père	= 3 points par carte.
Chat	= 4 points par carte.
Chien	= 5 points par carte.

Le gagnant additionne les points qui restent en mains de ses adversaires. Une nouvelle manche commence...

Remarque: Vous pouvez aussi jouer sans le comptage des points, dans ce cas le premier joueur qui n'a plus de cartes a gagné. Si au cours d'une partie la pioche est épuisée, il suffit de récupérer l'ensemble des cartes contenues dans le sabot en prenant soin de ne laisser uniquement les 5 cartes visibles.

Fin de la partie: Le vainqueur est celui qui a atteint le nombre de point défini en début de partie.

Nota Bene, voici une adaptation de la règle accessible aux plus petits:

Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune commence, joue sans limite de temps et suit la règle inscrite ci-dessus. S'il ne peut pas poser de cartes, il pioche jusqu'à en avoir une. Le premier à ne plus avoir de cartes est le gagnant.