



2 tot 5 spelers - vanaf 8 jaar - speelduur : 15 tot 20 min.

INHOUD

63 genummerde spelkaarten met 0 tot 3 zandlopers: (25 rode kaarten, genummerd van 1 tot 25, 25 paarse kaarten, genummerd van 1 tot 25, 13 jokerkaarten, genummerd met de oneven getallen van 1 tot 25); 3 seriekaarten +/--; 3 kaarthouders.

DOEL VAN HET SPEL

Zoveel mogelijk zandlopers verzamelen.

VOORBEREIDING

Plaats de drie kaarthouders en de drie seriekaarten in het midden van de tafel. Schud de 63 andere kaarten. Elke speler krijgt zes kaarten (wanneer er met 2 spelers gespeeld wordt, krijgen de spelers er elk zeven) en kijkt er discreet naar. De resterende kaarten worden op een stapel op de tafel gelegd, zodanig dat de speelzijde verborgen is (afb. 1).

SPELVERLOOP

De jongste speler mag beginnen en vervolgens wordt er met de klok mee gespeeld.

In zijn beurt kan de speler één van de drie volgende acties uitvoeren:

- een lege, beschikbare kaarthouder nemen (de eerste speler is verplicht deze actie uit te voeren);

de speler neemt een seriekaart, plaatst deze op de lege kaarthouder en kiest de zichtbare speelzijde. Deze zichtbare speelzijde bepaalt de volgorde waarin de kaarten geplaatst zullen moeten worden: de + geeft aan dat de kaarten in een stijgende numerieke volgorde gespeeld moeten worden, de - duidt op een dalende volgorde. De speler plaatst vervolgens een kaart uit zijn hand in de kaarthouder. Deze eerste kaart geeft de kleur van de serie aan: rood, paars of joker. Tenslotte plaatst de speler de kaarthouder voor hem. *Bijvoorbeeld (afb. 2): Arthur neemt een kaarthouder en plaatst er de seriekaart met de zichtbare zijde - in. Vervolgens plaatst hij een rode 5 uit zijn hand om de serie te beginnen en plaatst hij de kaarthouder voor hem.*

- een serie overnemen door een kaart uit zijn hand te plaatsen op één van de series die zich voor een tegenspeler bevinden:

de speler dient een kaart met dezelfde kleur als de laatst gespeelde kaart te plaatsen (met uitzondering van de jokerkaarten) en dient de volgorde te respecteren die aangegeven wordt door de seriekaart. Als de seriekaart een + toont, moet de speler een kaart met een hogere waarde dan de laatst gespeelde kaart plaatsen. Als ze een - toont, moet de speler een kaart met een lagere waarde plaatsen. De speler plaatst vervolgens de serie voor zich. De laatste speler die een kaart op een serie plaatst wint alle kaarten van deze serie op het einde van de ronde.

Opgelet: een speler mag nooit kaarten plaatsen op een serie die reeds voor zich staat.

Bijvoorbeeld, afb. 3: Michael speelt een rode 3 op de serie die zich voor Arthur bevindt. Deze 3 is lager dan de reeds geplaatste 5 en respecteert de kleur van de serie. Michael neemt de kaartenserie over en plaatst ze voor zich. De laatste speler die een kaart op deze serie geplaatst heeft, zal ze op het einde van de ronde in de wacht slepen.

- wanneer een speler geen kaart kan of wil plaatsen om een serie te beginnen of over te nemen, plaatst hij een kaart naar keuze uit zijn hand (ongeacht de kleur en de waarde) onder de serie van een tegenspeler naar keuze (niet bij één van zijn eigen series). Deze laatste behoudt zijn serie.

Bijvoorbeeld, afbeelding 4: het is de beurt van Nina, alle series zijn begonnen en ze kan geen enkele serie van een tegenspeler overnemen. Ze kiest ervoor om haar paarse 7 onder de serie van Michael te stoppen, die zijn serie behoudt.

Bijzonder geval: wanneer alle series zich voor dezelfde speler bevinden en het zijn beurt is, dient hij een slechte kaart uit zijn hand te kiezen en ze onder de stapel te plaatsen.

Jokerkaarten:

De jokerkaarten volgen dezelfde plaatsingsregels als de andere kaarten, maar hebben de volgende bijzondere eigenschappen:

- ze zijn kleurloos en kunnen dus willekeurig op een andere jokerkaart of een paarse of rode kaart geplaatst worden;
- het is mogelijk om een jokerkaart op een paarse of rode kaart met dezelfde waarde te plaatsen. In dit geval wordt de serie overgenomen door de speler die de jokerkaart met dezelfde waarde geplaatst heeft;

Bijvoorbeeld, afbeelding 5: Louise speelt een joker met waarde 3 op de rode 3 van de serie die zich voor Michael bevindt. Ze neemt de serie over en plaatst ze voor zich.

- het is eveneens mogelijk om een paarse of rode kaart op een jokerkaart met dezelfde waarde te plaatsen. In dit geval wordt de serie overgenomen door de speler die de paarse of rode kaart met dezelfde waarde geplaatst heeft;
- zodra er een jokerkaart op een serie geplaatst wordt, verliest deze serie haar kleur. De volgende kaart die op de jokerkaart geplaatst wordt, zal de nieuwe kleur van de serie bepalen.

EINDE VAN EEN RONDE

Een ronde eindigt wanneer alle spelers nog slechts 2 kaarten in de hand hebben. De spelers verzamelen dan de kaarten van de series die zich voor hen bevinden en leggen deze aan de kant. De kaarthouders en de seriekaarten worden opnieuw beschikbaar en worden in het midden van de tafel geplaatst. Elke speler neemt 4 nieuwe kaarten van de stapel om zijn hand aan te vullen (5 wanneer er met twee spelers gespeeld wordt) en daarna begint er een nieuwe ronde. De speler die zich links van de eerste speler van de vorige ronde bevindt, wordt de eerste speler van deze nieuwe ronde.

SPELEINDE

Het spel eindigt wanneer er onvoldoende kaarten zijn om de hand van alle spelers aan te vullen op het einde van een ronde. De spelers tellen dan het aantal zandlopers op de kaarten die ze verzameld hebben in de loop van de verschillende rondes.

Opgelet: de kaarten die zich op het einde van de ronde nog in de hand bevinden, tellen niet mee. De speler die de meeste zandlopers verzameld heeft, wint het spel.

Variant met 5 spelers

De spelers zullen spelen tot de stapel 2 keer uitgeput raakt. In dit geval worden de zandlopers geteld wanneer de stapel een eerste keer uitgeput is. Iedereen noteert zijn score, de kaarten worden opnieuw geschud en het spel gaat verder.

© Gigamic 2012 from a concept by A.Steinwender & W.Lepuschitz



2 à 5 joueurs - dès 8 ans - durée d'une partie : 15 à 20 min.

CONTENU

63 cartes de jeu numérotées et présentant entre 0 et 3 sabliers : (25 cartes Rouges numérotées de 1 à 25, 25 cartes Mauves numérotées de 1 à 25, 13 cartes Jokernumérotées avec les chiffres impairs de 1 à 25) ; 3 cartes séries +/=- ; 3 porte-cartes.

BUT DU JEU

Collecter le plus de sabliers possible.

MISE EN PLACE

Placez les trois porte-cartes et les trois cartes séries au centre de la table. Mélangez les 63 autres cartes. Chaque joueur reçoit six cartes (à 2 joueurs, chacun en reçoit sept) et en prend discrètement connaissance. Les cartes restantes sont placées en tas sur la table, faces cachées, pour former la pioche (fig. 1).

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Le plus jeune joueur commence puis on joue dans le sens horaire.

A son tour le joueur réalise une des trois actions suivantes :

- soit prendre un porte-cartes vide encore disponible (le premier joueur fera obligatoirement cette action) :

le joueur prend une carte série et la place sur le porte-cartes vide en choisissant la face visible. Cette face visible détermine l'ordre dans lequel les cartes devront être placées : le + indique qu'il faut jouer les cartes dans un ordre numérique croissant, le - dans un ordre décroissant. Le joueur pose ensuite une carte de sa main dans le porte-cartes. Cette première carte indique la couleur de la série, rouge, mauve ou Joker. Enfin, le joueur place le porte-cartes devant lui.

Exemple (fig. 2) : Arthur prend un porte-cartes et y place une carte série, face -. Il pose ensuite un 5 rouge de sa main pour débiter la série et place le porte-cartes devant lui.

- soit récupérer une série en posant une carte de sa main sur une des séries placée devant un adversaire :

le joueur doit poser une carte de la même couleur que la dernière carte jouée (sauf exception des Cartes Joker) et respecter l'ordre indiqué par la carte série. Si la carte série est sur le +, le joueur doit poser une carte d'une valeur supérieure à la dernière carte jouée. Si elle est sur le -, il doit poser une carte de valeur inférieure. Le joueur place ensuite la série devant lui. Le dernier joueur à poser une carte sur une série gagne toutes les cartes de cette série en fin de manche.

Attention : un joueur ne peut jamais poser de cartes sur une série qui est déjà devant lui.

Exemple, fig. 3 : Mickael joue un 3 rouge sur la série placée devant Arthur. Ce 3 est inférieure au 5 déjà placé et respecte la couleur de la série. Mickael récupère la série de cartes et la place devant lui. Le dernier joueur qui aura placé une carte sur cette série la remportera à la fin de la manche.

- soit, si un joueur ne peut pas, ou ne veut pas, poser une carte pour entamer ou récupérer une série, il place une carte de sa main de son choix (quelle que soit sa couleur et sa valeur) sous la série de l'adversaire de son choix (pas devant une de ses propres séries). Ce dernier conserve sa série.

Exemple, figure 4 : c'est le tour de Nina, toutes les séries sont entamées et elle ne peut récupérer aucune série d'un adversaire. Elle choisit donc de jouer son 7 Mauve sous la pile de Mickael qui conserve sa série.

Cas particulier : si toutes les séries se retrouvent devant le même joueur, quand vient son tour, il doit défausser une carte de sa main et la placer sous la pioche.

Cartes Joker :

Les cartes Jokers suivent les mêmes règles de pose que les autres cartes mais possèdent les particularités suivantes :

- elles sont incolores et peuvent donc être posées indifféremment sur une carte Joker, Mauve ou Rouge ;
- il est possible de poser une carte Joker sur une carte Mauve ou Rouge de la même valeur. Dans ce cas le joueur qui a placé la carte Joker de la même valeur récupère la série ; *Exemple, figure 5 : Louisa joue un 3 Joker sur la carte 3 Rouge de la série placée devant Mickael. Elle récupère la série et la place devant elle.*
- il est également possible de poser une carte Mauve ou Rouge sur une carte Joker de la même valeur. Dans ce cas le joueur qui a placé la carte Mauve ou Rouge de la même valeur récupère la série ;
- dès qu'une carte Joker est posée sur une série, cette série perd sa couleur. La prochaine carte qui sera placée sur la carte Joker déterminera la nouvelle couleur de la série.

FIN D'UNE MANCHE

Une manche se termine dès que tous les joueurs n'ont plus que deux cartes en main. Les joueurs ramassent alors les cartes de la ou des séries qui se trouvent devant eux et les mettent de côté. Les porte-cartes et les cartes séries sont à nouveau disponibles et placés au centre de la table. Chaque joueur pioche quatre nouvelles cartes pour compléter sa main (cinq à 2 joueurs) puis une nouvelle manche commence. Le joueur placé à la gauche du premier joueur de la manche précédente devient le premier joueur de cette nouvelle manche.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine quand il n'y a plus assez de cartes pour que tous les joueurs complètent leur main à la fin d'une manche. Les joueurs comptent alors le nombre de sabliers présents sur les cartes qu'ils ont accumulées pendant les différentes manches

Attention : les cartes encore en main à la fin de la manche ne comptent pas. Le joueur qui a collecté le plus de sabliers gagne la partie.

Variante à 5 joueurs

Les joueurs vont jouer jusqu'à épuiser deux fois la pioche. Dans ce cas, lorsque la pioche est épuisée une première fois, on procède à un décompte des sabliers. Chacun note son score puis toutes les cartes sont à nouveau mélangées et la partie continue.