

GB / USA

The creator of this game earns royalties on each set sold! Don't hesitate writing us at Gigamic to propose a game you yourself may have designed.

FR

L'auteur de ce jeu perçoit des royalties pour chaque boîte vendue... N'hésitez pas à envoyer toute proposition de jeu de votre conception en écrivant à Gigamic.

DE

Des Erfinder erhält Tantiemen für jedes verkaufte Spiel. Zögern Sie daher nicht, alle von Ihnen entwickelten Ideen Für Spiele an Gigamic einzusenden.

ES

El autor percibe royalties por cada juego vendido... No dude en enviar cualquier propuesta de juego que Ud. haya creado escribiendo a Gigamic.

IT

L'autore percepisce i diritti d'autore per ogni gioco venduto... Non esitate ad inviare proposte di giochi da voi creati, scrivendo a Gigamic.

NL

Auter ontvangt royalties voor ieder verkocht spel... Aarzel niet spelvoorstel dat u zelf heeft uitgedacht op te sturen door te schrijven naar Gigamic.

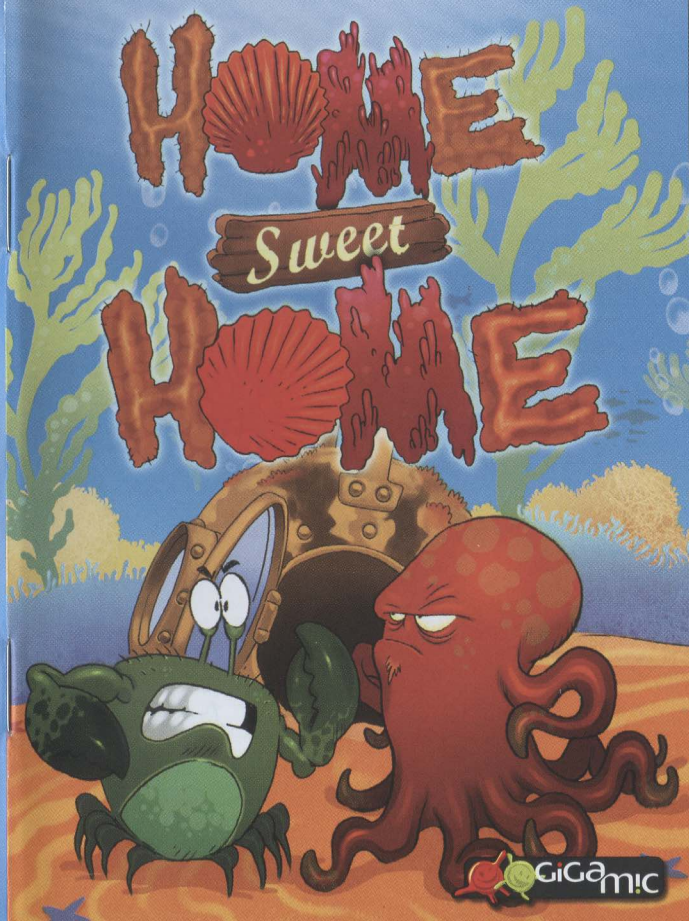
PT

o autor cobra direitos por cada jogo vendido... Não hesite em enviar toda e qualquer proposta de jogo concebido por si, escrevendo a Gigamic.

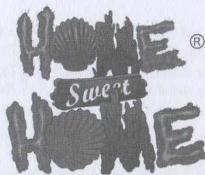
Gigamic - B.P. 30
F - 62930 WIMEREUX - FRANCE
www.gigamic.com

Informations à conserver.
informazioni da conservare
Please keep for future reference
Bitte bewahren Sie die Regel gut auf
Informaciones a conservar
Informatie te bewaren
Informação a conservar

www.gigamic.com



Gigamic



2 - 4 spelers vanaf 8 jaar – speelduur: 10 tot 20 minuten

INHOUD

60 dierkaarten: 30 inktvissen en 30 krabben ; 20 schuilplaatskaarten, genummerd van 1 tot 5; spelregels.

DOEL VAN HET SPEL

Tijdens het spel laten de spelers de zeedieren in hun schuilplaatsen binnen: winnaar is degene die, wanneer alle kaarten gespeeld zijn, de meeste krabben en inktvissen heeft.

VOORBEREIDING

Iedere speler ontvangt 5 schuilplaatskaarten, genummerd van 1 tot 5, die hij zichtbaar voor zich op tafel legt in oplopende volgorde (fig.1).

De dierkaarten worden geschud. Iedere speler krijgt 4 kaarten die hij gedekt in de hand houdt. De overige kaarten worden gesloten op een stapel gelegd.

SPELVERLOOP

De speler die het best een inktvis kan imiteren mag beginnen. Er wordt met de klok mee gespeeld.

De speler die de beurt heeft kiest een van zijn 4 dierkaarten en legt deze zichtbaar in het midden van de tafel; dan zegt hij hardop hoeveel dieren er zichtbaar op tafel liggen (krabben en inktvissen samen).

Voorbeeld (zie fig.2):

Arthur legt een kaart met 1 krab neer en roept '1'

Nina legt een kaart met 2 inktvissen neer en roept '3' (1+2)

Maël legt een kaart met 2 krabben neer en roept '5' (3+2)

Louisa legt een kaart met 3 krabben neer en roept '8' (5+3)

Aan het eind van zijn beurt neemt de speler een nieuwe kaart van de stapel zodat hij weer 4 kaarten heeft. Dan mag de volgende speler.

Zodra een speler '12' of meer roept, moet hij alle kaarten van de tafel oprapen en in zijn schuilplaatsen leggen, afhankelijk van het aantal dieren dat op de kaarten staat. Dan is de volgende speler aan de beurt.

fig.3

kaart met 1 krab of kaart met 1 inktvis in schuilplaats N°1

kaart met 2 krabben of kaart met 2 inktvissen in schuilplaats N°2

kaart met 3 krabben of kaart met 3 inktvissen in schuilplaats N°3

kaart met 4 krabben of kaart met 4 inktvissen in schuilplaats N°4

kaart met 5 krabben of kaart met 5 inktvissen in schuilplaats N°5

Maar opgelet! Er kan maar één diersoort in elke schuilplaats: inktvissen en krabben kunnen elkaar niet uitstaan! Wanneer een speler een kaart pakt waarvan hij er al een in zijn schuilplaats heeft (een kaart met hetzelfde aantal maar met een ander dier) dan moet hij beide kaarten wegleggen!

Voorbeeld (fig.4): een speler pakt een kaart met 3 krabben terwijl hij al enkele kaarten met 3 inktvissen in zijn schuilplaats N°3 heeft. Dan moet hij onmiddellijk de kaart met 3 krabben en één van zijn kaarten met 3 inktvissen wegleggen.

EINDE VAN HET SPEL

Wanneer de stapel op is, wordt de laatste ronde afgemaakt en is het spel ten einde. (Wanneer na de laatste beurt het totaal aantal dieren van de kaarten op tafel onder de 12 is, worden deze kaarten niet meegeteld en is het spel afgelopen). Alle spelers tellen vervolgens hoeveel dieren ze in hun schuilplaatsen hebben: winnaar is degene met de meeste dieren!

Voorbeeld puntentelling (zie fig.5):

De speler heeft in zijn schuilplaats:

3 x 1 krab

+

1 x 2 krabben

+

2 x 3 inktvissen

+

1 x 4 inktvissen

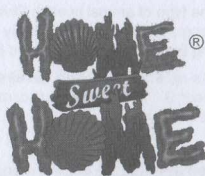
+

1 x 5 inktvissen

= 20 dieren.

'GEHEUGEN'-VARIANT

Bovenstaande regels blijven hetzelfde, maar de dierkaarten worden nu niet open naast elkaar gelegd, maar op een stapel in het midden van de tafel, zodat alleen de bovenste kaart zichtbaar is. De spelers moeten dus goed onthouden welke dieren er in de stapel zitten om nare verrassingen te voorkomen wanneer ze de kaarten moeten oprapen! (fig. 6)



2 à 4 joueurs - dès 8 ans - durée d'une partie: de 10 à 20 minutes

CONTENU

60 cartes Animaux : 30 Poulpes et 30 Crabes ; 20 cartes Scaphandres, numérotées de 1 à 5 ; règle du jeu.

BUT DU JEU

Durant la partie, les joueurs vont faire entrer des animaux marins dans leurs Scaphandres : le gagnant est celui qui possède le plus grand nombre de crabes et de poulpes quand toutes les cartes auront été jouées.

MISE EN PLACE

Chaque joueur reçoit 5 cartes Scaphandre, numérotées de 1 à 5, qu'il dispose devant lui, faces visibles et en ordre croissant (fig. 1).

Les cartes Animaux sont mélangées puis on en distribue 4 à chaque joueur, qui les garde en main. Les cartes restantes forment la pioche, faces cachées.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Le joueur qui a le mieux le poulpe commence, puis on joue à tour de rôle dans le sens horaire. A son tour, le joueur choisit l'une de ses 4 cartes Animaux et la pose au centre de la table, face visible ; puis il annonce le nombre total d'animaux visibles (Crabes et Poulpes confondus).

Exemple (voir fig. 2):

Arthur pose une carte 1 Crabe et annonce 1

Nina pose une carte 2 Poulpes et annonce 3 (1+2)

Maël pose une carte 2 Crabes et annonce 5 (3+2)

Louisa pose une carte 3 Crabes et annonce 8 (5+3)

A la fin de son tour, le joueur pioche une carte pour compléter sa main. Puis c'est le tour du joueur suivant.

Dès qu'un joueur annonce 12 ou plus, il doit ramasser toutes les cartes du centre de la table et les disposer dans ses Scaphandres en fonction du nombre d'Animaux représentés sur les cartes. Puis c'est le tour du joueur suivant.

fig. 3

carte 1 Crabe ou carte 1 Poulpe dans le Scaphandre N°1

carte 2 Crabes ou carte 2 Poulpes dans le Scaphandre N°2

carte 3 Crabes ou carte 3 Poulpes dans le Scaphandre N°3

carte 4 Crabes ou carte 4 Poulpes dans le Scaphandre N°4

carte 5 Crabes ou carte 5 Poulpes dans le Scaphandre N°5

Mais attention, il ne peut y avoir qu'un type d'animal dans chaque Scaphandre : Poulpes et Crabes ne peuvent pas se voir en peinture ! Quand un joueur récupère une carte alors qu'il en a déjà une dans son Scaphandre, du même type mais avec l'autre animal, il doit alors obligatoirement se défausser des 2 cartes !

Exemple (fig. 4): un joueur récupère une carte 3 Crabes alors qu'il possède déjà dans son Scaphandre N° 3 des cartes 3 Poulpes. Il doit alors immédiatement se défausser de cette carte 3 Crabes et d'une de ses cartes 3 Poulpes.

FIN DE LA PARTIE

Lorsque la pioche est épuisée, on termine la manche en cours et la partie se termine. (Si à l'issue du dernier tour le total des cartes au centre de la table n'atteint pas 12, ces cartes ne sont pas comptabilisées et la partie s'arrête). Chacun totalise alors le nombre d'animaux qu'il a dans ses Scaphandres : celui qui en a le plus l'emporte !

Exemple de décompte (voir fig. 5):

Dans ses Scaphandres le joueur a :

3 x 1 Crabe

+

1 x 2 Crabes

+

2 x 3 Poulpes

+

1 x 4 Poulpes

+

1 x 5 Poulpes

= 20 Animaux.

VARIANTES « MÉMOIRE » :

Les règles ci-dessus restent les mêmes, mais au lieu de poser les cartes Animaux faces visibles les unes à côté des autres, les joueurs les empilent au centre de la table, de sorte que la carte du dessus cache les cartes qui ont été posées précédemment. Chacun doit alors bien mémoriser les animaux présents dans la pile, sous peine d'avoir une mauvaise surprise lors de la ramasse ! (fig. 6)