

weggelegde kaarten terugleggen en helemaal opnieuw beginnen met kaart nummer 1.

b) Als je bovenste kaart tussen 9 en 16 ligt, moet je een deel van je weggelegde kaarten terugleggen – namelijk tot de Click-kaart, te weten kaart nummer 8.

Let op: je stapel is dus gedeeltelijk beschermd als je Click-kaart (nummer 8) tijdens het spel eenmaal hebt weggelegd. Mocht je er nu niet in slagen het getal van je bovenste kaart te gooien, dan gaat je stapel in elk geval niet verder terug dan tot deze Click-kaart.

Let op: Terwijl je al spelend je stapel langzaam maar zeker weglegt, wordt het aantal dobbelstenen waar je mee mag gooien, verhoogd volgens het aantal dobbelstenen dat op je bovenste kaart staat afgebeeld. (Bij kaarten 1-6 gooi je met 3 dobbelstenen, bij kaarten 7-11 met 4 en bij kaarten 12-16 met 5 dobbelstenen). Kortom je volgt de afbeelding op de kaarten.

SWITCH-DOBBELSTEEN :

Behalve de gewone dobbelstenen gooi je ook altijd de 'Switch-dobbelsteen'. Als je met de Switch-dobbelsteen iets anders gooit dan een leeg vlakje, gebeurt er het volgende:



Als je de 'groene Switch' gooit, mag je jouw stapeltje ruilen met een andere speler naar keuze. Zeg simpelweg met wie je wilt 'switchen'!

De twee stapeltjes op het speelplateau en de weglegstapeltjes worden verwisseld. Nu is je beurt voorbij, je mag dus geen kaarten wegleggen. Als je niet wilt Switchen, doe je niets met de Switch-dobbelsteen en je gebruikt alleen (net als anders) de gewone dobbelstenen.



Als je de 'rode Switch' gooit, moet je onmiddellijk je stapeltjes ruilen met de speler die de laagste bovenste kaart heeft. Dit is tevens de speler die de grootste achterstand heeft op zijn medespelers. Na het Switchen, is je beurt voorbij.

Als er meer spelers zijn met dezelfde laagste kaart, mag je kiezen met wie van deze spelers je wilt Switchen. Als er geen andere speler is met een lagere bovenste kaart dan jijzelf, dan houd je je eigen stapel en je beurt is voorbij.

BLOCK



Als je 'Block' gooit, pak je onmiddellijk het Block-fiche van de tafel of van één van je medespelers. Dan heb je de keuze uit twee mogelijkheden:

1. Beschermen tegen groene Switch van een medespeler of:

2. Blockeren van het spel van een medespeler.

1. Beschermen: Als je in bezit bent van een Block-fiche

ben je beschermd tegen groen-Switchen, diegene die groene Switch gooid moet dan "Switchen" met een andere speler. Het fiche beschermt zijn eigenaar overigens niet tegen een 'rode-Switch'. Als je een 'rode-Switch' gooit, moet je altijd ruilen; het fiche blijft echter wel in jouw bezit.

2. Blockeren: Als je heb gekozen voor blokkeren, leg dan het Block-fiche op de stapel van één van je medespelers, logischerwijs bij diegene die het dichtste bij de overwinning is! De geblokkeerde speler mag geen kaarten meer wegleggen; hij mag wel met de dobbelstenen gooien voor een Switch of een Block.

Die speler die een andere medespeler blokkeert, mag dat zelfs doen buiten zijn beurt, op elk willekeurig moment. Deze speler neemt ook de beurt over.

Gooit de geblokkeerde speler op zijn beurt, Switch, rood of groen, dan wordt "geswitched" volgens de normale regels. Echter de Block-fiche wordt niet geswitched; deze blijft in bezit van de laatste eigenaar tot een andere speler Block gooit. Door te Switchen wordt de blokkade opgeheven..

SPELVERVOLG :

Het spel gaat verder met de wijzers van de klok mee. De spelers gooien om de beurt met het aantal dobbelstenen dat op hun bovenste kaart staat, Switchen eventueel van stapeltjes en proberen hun 16e en tevens laatste kaart weg te leggen.

RONDE-WINNAAR

De eerste speler die kaart nummer 16 weg kan leggen, is ronde-winnaar.

SCORE

Om het nog spannender te maken kun je de score bijhouden; Als een speler kaart nummer 16 weglegt, krijgt hij/zij 16 punten. Alle andere spelers krijgen zoveel punten als hun hoogste weggelegde kaart.

En zo gaat het verder, per spelronde worden de punten telkens genoteerd. De speler die als eerste 100 punten heeft is uiteindelijk de winnaar.

NADERE UITLEG

1. Als je voor het eerst gooit in een bepaalde beurt, maar niet kan combineren, is je beurt voorbij en hoef je niet alles terug te leggen. Slechts wanneer je voor de tweede of meerdere keren in dezelfde beurt gooit en niet kan combineren ben af en moet je kaarten inleveren.

2. Je mag je medespelers telkens opnieuw blokkeren, ook al zijn zij zojuist van hun blokkade verlost.

3. Heb je een Block of Switch niet op tijd opgemerkt? Dat is dan jammer, het spel gaat verder.

Switch®

Règle du jeu Spelregels



**JETER LES DES, COMBINER, DÉPOSER DES CARTES ET GAGNER!
DOBBELEN, COMBINEREN, KAARTEN WEG LEGGEN, WINNEN!**

CE JEU EST DÉCONSEILLÉ POUR LES ENFANTS DE MOINS DE 36 MOIS. CONTIENT DE PETITS ÉLÉMENTS POUVANT ÊTRE AVALÉS. RISQUE D'ÉTOUFFEMENT. VEUILLEZ CONSERVER NOTRE ADRESSE POUR RÉFÉRENCE ULTÉRIEURE. LES COULEURS ET LES DÉTAILS PEUVENT VARIER DE L'ILLUSTRATION.
© Goliath France, 2A, Route de Brouilpont, 27730 Bueil, France. © 2001 Anthony Vadasz Jr. Produit sous la Licence de The Michael Kohner Corporation.
NIET GESCHIKT VOOR KINDEREN ONDER 36 MAANDEN. BEVAT KLEINE ONDERDELEN. INFORMATIE BEWAREN VOOR REFERENTIE. KLEUREN EN INHOUD KUNNEN AFWIJKEN.
© Goliath B.V., NL 8051 KR Hattem © 2001 Anthony Vadasz Jr. Made Under License from The Michael Kohner Corporation.



CONTENU DU JEU :

- 4 jeux de cartes numérotées de 1 à 16
- 1 piste de dés
- 5 dés classiques
- 1 dé spécial : 'Switch'
- 1 jeton 'Block'

BUT DU JEU

Etre le premier joueur à se débarrasser de la carte numéro 16.

PREPARATIFS :

Chaque joueur se munit des 16 cartes de sa couleur. Après les avoir triées dans l'ordre croissant (le 1 sur le haut du paquet), il les place dans l'une des 4 encoches prévues à cet effet.

Les 5 dés, le dé spécial et le jeton 'Block' sont laissés à portée de main.

Chaque joueur lance les 5 dés, celui qui obtient le chiffre le plus élevé commence la partie, qui se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

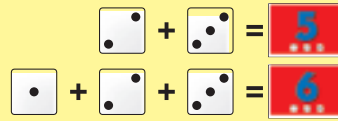
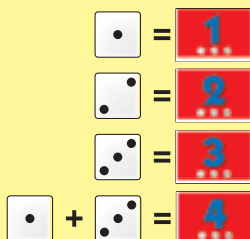
TOUR D'UN JOUEUR :

Le joueur commence par lancer, au centre du plateau, autant de dés qu'indiqués par la carte visible sur le dessus de son paquet (de 3 à 5), ainsi que le dé 'Switch'.

Après le lancer, il essaie de se défausser d'un maximum de cartes provenant de son paquet.

Pour avoir le droit de se défausser d'une carte, il faut obtenir la valeur exacte de celle-ci aux dés. Pour cela, il est possible d'utiliser un seul des dés lancés ou d'en additionner plusieurs.

Il est possible de se défausser de plusieurs cartes à partir de ce même lancer. Les cartes doivent être défaussées les unes après les autres, dans l'ordre croissant.

Exemple : points obtenus**Combinaisons possibles :**

Après avoir défaussé une ou plusieurs cartes, il est possible de passer la main ou de prendre des risques et relancer les dés pour jouer à nouveau.

RELANCER :

Si un joueur prend le risque de relancer les dés mais qu'il n'arrive pas à défausser au moins sa 1ère carte, il passe immédiatement la main au joueur suivant.

Il est également sanctionné :

a) Si la carte du dessus de son paquet est comprise entre 2 et 8, il doit reprendre toutes ses cartes et recommencer à zéro.

b) Si la carte du dessus de son paquet est comprise entre 9 et 16, il ne doit reprendre qu'une partie de ses cartes et recommencer à 9 (Carte Klick).

Une fois la carte 8 passée, le paquet est donc partiellement protégé.

N.B. : Le nombre de dés à lancer varie en fonction des indications de la carte supérieure du paquet du joueur. La valeur des dés dessinés sur les cartes n'est donnée qu'à titre d'exemple.

Si, après avoir lancé les dés, un joueur ne peut pas défausser la carte supérieure de son paquet, il passe immédiatement la main au joueur suivant.

Exemple 1 : Seul la carte numéro 1 peut être défaussée, il est impossible de réaliser un 2 avec ce lancer de dés.

Exemple 2 : Il est possible de défausser des cartes 1, 2, 3 (1+2), 4, 5 (4+1), 6 (4+2) et 7 (1+2+4)

DE 'SWITCH' :

En plus des dés, on lance toujours le dé 'Switch'. Il peut influencer le jeu de plusieurs façons :



Face 'Switch vert' : On peut échanger son tas de cartes avec celui d'un autre joueur. On passe ensuite son tour, pas de phase de défausse.



Face 'Switch rouge' : On doit immédiatement échanger son paquet, avec celui du joueur ayant la carte la plus basse au sommet du sien. Si personne n'a de carte plus basse, le joueur passe simplement son tour.



Face 'Block' : Le joueur qui obtient la face 'Block' obtient immédiatement le jeton correspondant. Le jeton 'Block' peut être utilisé de deux façons :

A. Il peut bloquer un échange de cartes entre deux joueurs, même si le propriétaire du jeton n'est pas concerné. Il reste sans effet contre un 'Switch rouge'

B. Il peut servir à bloquer le paquet d'un adversaire pour l'empêcher de se défausser de nouvelles cartes. Dans ce cas, le jeton est posé sur le paquet du joueur visé.

Pour débloquer son paquet il faut soit, obtenir la face 'Block' aux dés, soit obtenir un Switch rouge ou vert et ainsi échanger son paquet bloqué avec un autre joueur.

Le joueur possédant le jeton 'Block' peut le jouer à tout moment, même en dehors de son tour, et ainsi bloquer un adversaire.

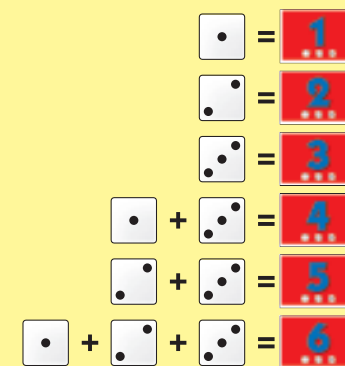
GAIN DE LA PARTIE : le premier joueur qui se défausse de sa carte 16 gagne la partie.

NL**INHOUD :**

- 4 sets kaarten (genummerd van 1 t/m 16 in 4 verschillende kleuren)
- 1 spelplateau
- 5 gewone dobbelstenen
- 1 'Switch' dobbelsteen
- 1 'Block'-fiche

DOEL

Als eerste speler alle 16 kaarten van je eigen stapel wegleggen door de benodigde cijfercombinaties te maken met de beschikbare dobbelstenen. (zie afbeelding en voorbeelden)

Voorbeeld : gegooide ogen**Mogelijke combinaties :****AANTAL SPELERS : 2 - 4****VOORBEREIDING :**

Zet het spelplateau midden op de tafel. Elke speler krijgt een stapel kaarten van één kleur en rangschikt deze in de

juiste volgorde van 1 tot 16 ; de 1 bovenop en de 16 onderop. Alle spelers leggen hun stapel in één van de vier uitsparingen in het spelplateau.

De 5 gewone dobbelstenen, de Switch-dobbelsteen, en het Block-fiche worden binnen handbereik van alle spelers gelegd. Alle spelers gooien één dobbelsteen. Wie het hoogst gooit, mag beginnen.

HET SPEL :

Als jij aan de beurt bent, pak je drie gewone dobbelstenen en de Switch-dobbelsteen en je gooit ze in het speelveld in het midden van het spelplateau. Dan kijk je of je aan de hand van de gegooide dobbelstenen, kaarten van je stapel weg kunt leggen. Om een kaart weg te leggen, moet je een dobbelsteen of een combinatie van dobbelstenen gooien die gelijk is aan het getal op de bovenste kaart van je stapeltje.

VOORBEELDEN**Zie voorbeeld :**

Voorbeeld 1: Je gooit Voorbeeld 1: Je gooit

Hier mag je alleen de kaart met nummer 1 wegleggen want er is geen 2 gegooid ! En voordat de kaart met nummer 3 weggelegd mag worden moet je eerst de kaart met nummer 2 wegleggen.

Voorbeeld 2: je gooit Voorbeeld 2: je gooit

Hier mag je kaart 1, 2, 3 (combinatie van dobbelsteen 1 en 2), 4, 5 (dobbelsteen 1 en 4), 6 (4 en 2) en 7 (1, 2 en 4) wegleggen.

Je mag zoveel kaarten als je kunt wegleggen, zolang het maar klopt met de combinaties die je gegooid hebt. Het enige vereiste is dat de kaarten in volgorde worden weggelegd. Als je worp niet het benodigde getal bevat dat op de bovenste kaart van je stapel staat, dan is je beurt voorbij en is de speler links van je aan de beurt.

Als je één of meer kaarten weg kunt leggen, pak je ze één voor één van je stapel en je legt ze ondersteboven op een weglegstapel naast het spelplateau.

Op dit punt aangekomen, kun je je beurt beëindigen en de dobbelsteen doorgeven aan de speler links van je. Maar je mag ook kiezen voor EEN GOKJE WAGEN en de dobbelstenen nog eens gooien.

EEN GOKJE WAGEN :

Als je besluit je dobbelstenen een tweede keer (of vaker) te gooien in dezelfde beurt, maar je kunt geen combinatie vormen die gelijk is aan het getal van je bovenste kaart, is je beurt voorbij en bovendien krijg je de volgende straf opgelegd:

a) Als je bovenste kaart tussen 2 en 8 ligt, moet je al je