

CALLISTO™

SPELREGELS

Inhoud

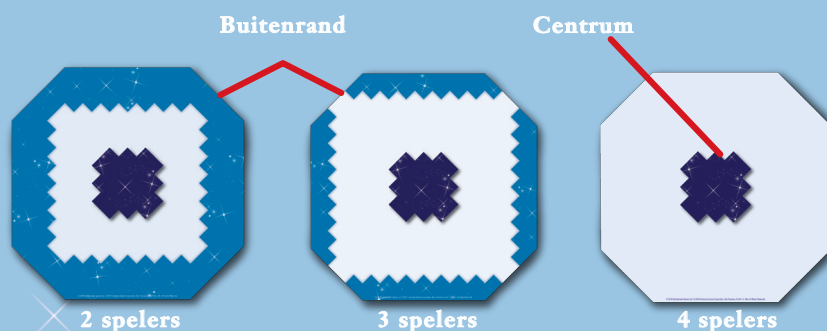
- 72 Speelstukken
- 12 Pilaren
- 1 Spelbord
- 3 Achtergronden (voor 2, 3 of 4 spelers)

Doel van het spel

Spelers proberen al hun speelstukken op het spelbord te plaatsen. De speelstukken die de spelers niet kunnen plaatsen, leveren op het eind van het spel strafpunten op. De speler met de laagste score wint het spel.

Voorbereiding

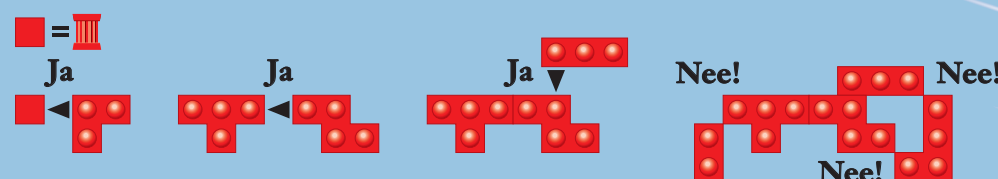
- Iedere speler kiest een kleur en neemt de bijhorende 18 speelstukken en 3 pilaren.
- Neem de juiste achtergrond, afhankelijk van het aantal spelers (zie afbeelding hieronder), en plaats deze onder het doorschijnende spelbord.



Het spel

- De jongste speler begint, het spel verloopt kloksgewijs.
- In de eerste beurt plaatst iedere speler één van zijn pilaren op het spelbord.
- Tijdens de tweede beurt plaatst iedere speler een tweede pilaar op het spelbord.
→ Pilaren mogen overal geplaatst worden, behalve in het "centrum" en de "buitenrand".
- Nadat iedere speler twee pilaren geplaatst heeft, kunnen ook de speelstukken gespeeld worden.
- Per beurt mag één speelstuk geplaatst worden, volgens de volgende richtlijnen.

Richtlijn 1: Speelstukken worden tegen een pilaar of een ander speelstuk van de eigen kleur geplaatst. Hierbij moet minimaal één zijde van beide speelstukken elkaar raken, en dus niet enkel hoek tegen hoek. (zie de voorbeelden hieronder). Het maakt hierbij niet uit of speelstukken van de tegenstander(s) geraakt worden.



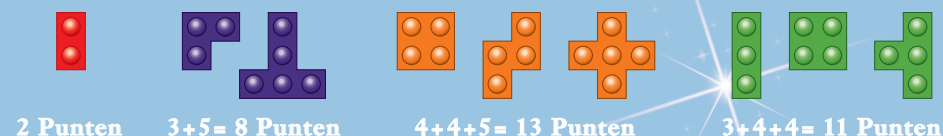
Richtlijn 2: Als je met 2 of 3 spelers speelt, mogen er geen speelstukken geplaatst worden in de "buitenrand". Spelers mogen hun speelstukken wel in het "centrum" plaatsen. (Speel je met 4 spelers, dan is er geen buitenrand en mag je de speelstukken dus overal plaatsen.)

Richtlijn 3: Op ieder moment tijdens het spel mag een speler zijn derde pilaar op het spelbord plaatsen, maar niet in het "centrum" of de "buitenrand". Het plaatsen van een pilaar telt als een volledige speelbeurt.

Einde van het spel

- Als een speler geen speelstukken meer kan plaatsen, betekent dit dat het spel voor deze speler afgelopen is.
- Het spel gaat door totdat de laatste speler geen stukken meer kan plaatsen.
- De score wordt bepaald door de stippen te tellen op de overgebleven speelstukken. Dit zijn de strafpunten. Iedere speler telt de stippen op de speelstukken van zijn eigen kleur, die niet op het spelbord zijn geplaatst.
- De speler met het laagste aantal strafpunten wint.
- Een overgebleven derde pilaar wordt niet meegeteld bij de score van een speler.
- Bij gelijkspel wint de speler, die het laatst begonnen is.

Voorbeelden van strafpunten:



Tip

Speel Callisto meerdere keren, zodat iedere speler minimaal één keer is begonnen. Tel vervolgens alle scores bij elkaar op. De speler met de laagste score is de winnaar!

CALLISTO™

RÈGLE DU JEU

Contenu

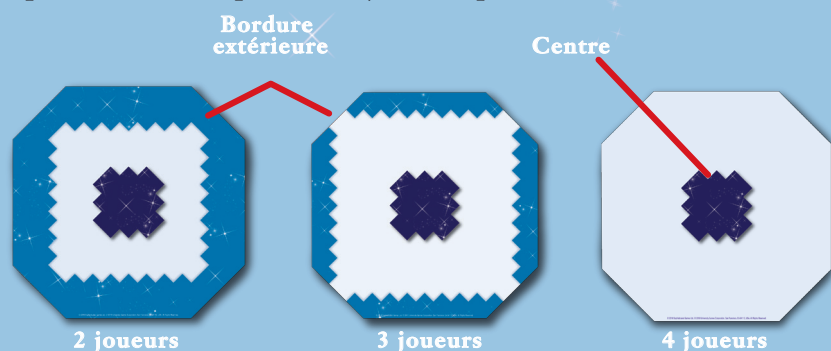
- 72 Pièces
- 12 Colonnes
- 1 Plateau de jeu
- 3 Décors (pour jouer à 2, 3 ou 4)

But du jeu

Les joueurs essaient de placer toutes leurs pièces sur le plateau de jeu. Les pièces que les joueurs ne peuvent pas placer compteront comme pénalités à la fin de la partie. Le joueur ayant le plus petit score remporte la partie.

Préparation

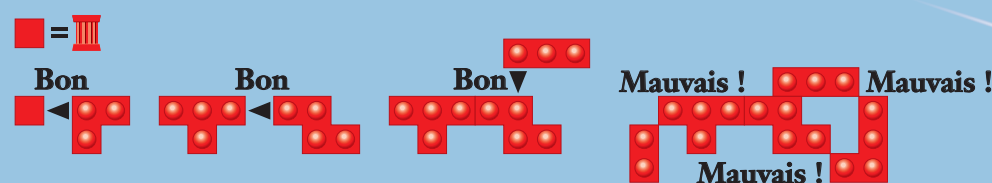
- Chaque joueur choisit une couleur et prend les 18 pièces et les 3 colonnes correspondantes.
- Prenez le décor adapté au nombre de joueurs (voir ci-dessous), et placez-le sous le plateau de jeu transparent.



Le jeu

- Le plus jeune joueur commence, le jeu tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Au premier tour, chaque joueur place une de ses colonnes sur le plateau de jeu.
- Au deuxième tour, chaque joueur place une deuxième colonne sur le plateau de jeu.
→ Les colonnes peuvent être placées n'importe où, sauf au « centre » et sur la « bordure extérieure ».
- Après que chaque joueur ait placé deux colonnes, les autres pièces peuvent alors être jouées.
- Par tour ne peut être placée qu'une seule pièce, selon les règles suivantes.

Règle 1 : Les pièces sont placées à côté d'une colonne ou d'une autre pièce de la même couleur. Pour cela, les deux pièces doivent se toucher par au moins un côté, et donc pas uniquement par un de leurs angles. (voir les exemples sur l'illustration ci-dessous). Les joueurs ont le droit de placer leurs pièces à côté des pièces adverses.



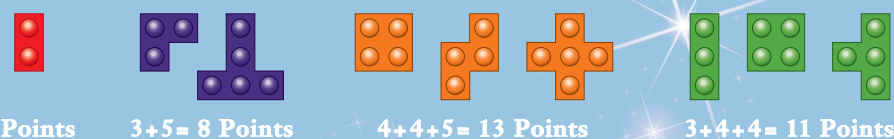
Règle 2 : Si vous jouez à 2 ou à 3, aucune pièce ne peut être placée sur la « bordure extérieure ». Les joueurs peuvent bien placer leurs pièces au « centre » (si vous jouez à 4, la bordure extérieure n'est pas présente et vous pouvez dès lors placer vos pièces partout).

Règle 3 : À tout moment du jeu, un joueur peut placer sa troisième colonne sur le plateau de jeu, mais dans ce cas pas au « centre » ni sur la « bordure extérieure ». Le placement d'une colonne compte pour un tour de jeu complet.

Fin de la partie

- Lorsqu'un joueur ne peut plus placer de pièce, cela signifie pour lui la fin de la partie.
- Le jeu se poursuit jusqu'à ce que le dernier joueur ne puisse plus placer de pièce.
- Les scores sont calculés en additionnant le nombre de points présents sur les pièces restantes (les points de pénalité). Chaque joueur compte les points sur les pièces de sa couleur qui n'ont pas été placées sur le plateau de jeu.
- Le gagnant sera le joueur qui aura le moins de points de pénalité.
- Une troisième colonne non placée n'est pas comptabilisée dans le score d'un joueur.
- En cas d'égalité de points, le joueur qui a commencé le dernier est déclaré vainqueur.

Exemples pénalités



Astuce

Jouez autant de parties qu'il y a de joueurs, et faites commencer un autre joueur à chaque fois. Additionnez ensuite les scores de toutes les parties, et le joueur avec le plus petit score est déclaré vainqueur !