

Monster Trick



233065

© 2015 Ravensburger Spieleverlag
Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG | Grundstr. 9 | CH-5436 Würenlos
Ravensburger Spieleverlag | Postfach 24 60 | 88194 Ravensburg
www.ravensburger.com

Ravensburger

Ravensburger

Monster Trick

Un jeu original de prédiction de plis pour 2-5 joueurs âgés de 10 ans et plus

Par : Ralf zur Linde
Illustrations : Charlotte Wagner · Design : DE Ravensburger
Editeur : Stefan Brück

Idée du jeu

Pouvez-vous prédire le nombre de plis que vous allez faire ? Il existe d'autres jeux de prédiction de plis, mais aucun où vous devez surveiller jusqu'à 4 plis *en même temps*. Faites exactement le nombre de plis que vous avez prédit, pas un de plus, pas un de moins. Si vous perdez votre concentration ne serait-ce qu'une minute, vos astucieux adversaires remporteront vos plis ...

Le vainqueur est le joueur avec le plus de points de victoire après 3 rounds.

Matériel

- 60 cartes (numérotées 1-15, en 4 couleurs)
- 20 marqueurs (4 de chaque couleur)
- 45 cartes Points de Victoire (9 de chaque couleur)



cartes Points de Victoire



cartes



marqueurs

Installation du jeu

Chaque joueur choisit une couleur et reçoit :

- 4 marqueurs de sa couleur, qu'il place devant lui
- 9 cartes Points de Victoire de la même couleur, qu'il place aussi devant lui

S'il y a moins de 5 joueurs, remettez les marqueurs et les cartes Points de Victoire restants dans la boîte.

La taille du deck dépend du nombre de joueurs :

- A 5 joueurs : utilisez les 60 cartes.
- A 4 joueurs : utilisez 48 cartes (1-12 de chaque couleur) ; remettez les cartes numérotées 13-15 dans la boîte.
- A 3 joueurs : utilisez 36 cartes (1-9 de chaque couleur) ; remettez les cartes numérotées 10-15 dans la boîte.
- A 2 joueurs : utilisez 24 cartes (1-6 de chaque couleur) ; remettez les cartes numérotées 7-15 dans la boîte.

Déroulement du jeu

Le jeu se joue sur 3 rounds. Chaque round se déroule de la façon suivante :

1. Mélangez les cartes (24, 36, 48 ou 60 cartes, suivant le nombre de joueurs), et distribuez-en 12 à chaque joueur.

2. Chaque joueur examine ses cartes et décide de l'ordre dans lequel il va placer devant lui ses 3 cartes Points de Victoire.

- Lors du 1^{er} round, chaque joueur dispose des 3 cartes Points de Victoire avec 1 punaise en bas de la carte et de valeurs 1, 2 et 3
- Lors du 2^{ème} round, chaque joueur dispose des 3 cartes Points de Victoire avec 2 punaises en bas de la carte et de valeurs 2, 4 et 6
- Lors du 3^{ème} round, chaque joueur dispose des 3 cartes Points de Victoire avec 3 punaises en bas de la carte et de valeurs 3, 6 et 9



Chaque joueur aligne ses 3 cartes Points de Victoire *face cachée* de gauche à droite devant lui. L'ordre des cartes dépend du nombre de plis qu'il pense faire lors de ce round (voir plus loin).

3. Tous les joueurs jouent leurs cartes en suivant les règles détaillées dans la section "Prise de plis" (voir plus loin).
4. Après 12 tours, le round est terminé. Chaque joueur prend la carte Points de Victoire gagnée et la place face visible à côté de lui. Continuez avec le round suivant.

Prise de plis

Attention ! Contrairement à d'autres jeux de plis, dans "Monster Tricks" il n'y a pas qu'un seul pli, mais jusqu'à quatre plis joués en même temps, quel que soit le nombre de joueurs.

Le joueur le plus âgé commence. Le jeu se déroule en sens horaire jusqu'à la fin du round, c-à-d. après le 12^{ème} tour. Le round est alors scoré, et le round suivant commence. Le jeu se termine après 3 rounds.

A chaque tour, un joueur joue exactement *une* carte. Le joueur peut soit la poser sur un pli déjà ouvert, soit ouvrir un nouveau pli. Note : il ne peut y avoir plus de 4 plis ouverts simultanément.

Chaque pli forme sa propre pile, et les cartes jouées sur un pli doivent être posées de façon à ce que la valeur de chaque carte du pli soit visible.

Le joueur qui commence un nouveau pli place son marqueur à côté pour le revendiquer. Tout joueur qui pose ultérieurement une carte de plus grande valeur *et de la même couleur* sur ce pli, rend le marqueur à son propriétaire et le remplace par le sien.



Exemple:

Actuellement, 3 plis (sur 4) sont ouverts. Le joueur Orange a ouvert le pli de gauche avec la carte verte de valeur 8 et, puisque chaque carte posée ultérieurement est de valeur inférieure à 8, le marqueur orange est resté à côté de ce pli. Le joueur Rouge a ouvert le pli du haut avec la carte verte de valeur 7 et aucun joueur n'a encore placé de carte sur ce pli. Le joueur Gris a posé une carte jaune de valeur 4 sur le pli ouvert avec une carte jaune de valeur 1, et a donc remplacé le marqueur précédent par le sien. Il y a encore de la place pour un 4^{ème} pli, qui peut être ouvert avec une carte de n'importe quelle couleur ...



Règles de pose des cartes et de prise de pli :

- Lorsque l'on pose une carte sur un pli, on doit suivre la couleur de la 1^{ère} carte posée sur ce pli (c'est la *couleur d'ouverture*). On ne peut jouer une carte de couleur différente sur un pli donné que si l'on ne peut pas jouer cette même carte ailleurs sur un autre pli. Cependant, on peut choisir de jouer une carte de couleur différente sur un pli (si autorisé) même si on peut jouer une carte de la couleur d'ouverture sur un pli *différent*.

Dans l'exemple plus haut, n'importe quelle carte verte peut être posée sur le pli de gauche, sur le pli du haut ou sur le pli "vide" de droite, mais pas sur le pli "jaune" du bas. N'importe quelle carte jaune peut être posée sur le pli du bas ou sur le pli "vide" de droite. Si un joueur a en main une carte violette, il peut l'utiliser pour ouvrir un nouveau pli dans le spot "vide", mais ne pourrait la poser sur aucun des 3 plis ouverts.

- Un joueur peut, mais n'est pas obligé, de jouer sur un pli ouvert : tant qu'il y a moins de 4 plis en jeu, on peut toujours décider d'ouvrir un nouveau pli. On peut ouvrir un nouveau pli avec une couleur déjà présente sur la table (voir l'exemple précédent, avec plus d'un pli "vert" en jeu).

- Un joueur peut poser – sur plusieurs tours – plus d'une carte sur un même pli. Note : si le marqueur d'un joueur figure déjà à côté d'un pli, et que ce même joueur y pose une carte de plus grande valeur, son marqueur reste à côté de ce pli.

- Un pli est "complet" lorsqu'une **quatrième carte** y est posée. Le joueur qui y a posé la carte de plus grande valeur et *de la couleur d'ouverture* défausse les 4 cartes et récupère le marqueur.

- Le joueur remportant le pli retourne *immédiatement* face visible la carte Points de Victoire de gauche de sa zone de jeu : cette carte est maintenant "activée". Si ce même joueur remporte ultérieurement un autre pli ce round, il retournera *face cachée* sa 1^{ère} carte Points de Victoire, et retournera *face visible* sa 2^{ème} carte Points de Victoire, etc.

Important : lorsqu'un joueur remporte le 4^{ème} pli d'un round, il réactive sa 1^{ère} carte Points de Victoire ; s'il remporte le 5^{ème} pli, il réactive sa 2^{ème} carte Points de Victoire, etc.

Note : après avoir défaussé un pli "complet" de 4 cartes, le jeu reprend en sens horaire à partir du joueur situé à la gauche du dernier joueur à avoir posé une carte.

Exemple :

Le joueur Rouge pose la carte 9 bleue sur le pli de gauche, ce qui le complète. Puisque le 9 bleu est la carte de plus grande valeur mais n'est pas de la couleur d'ouverture (vert), le pli est remporté par le joueur Orange, qui défausse les 4 cartes et s'empare du marqueur orange. Il y a maintenant de la place pour un nouveau 4^{ème} pli.



Le joueur Orange après avoir remporté le 1^{er} (ou 4^{ème}) pli



Le joueur Orange après avoir remporté le 2^{ème} (ou 5^{ème}) pli

Fin d'un round



Après 12 tours, toutes les cartes ont été jouées et le round est terminé. Les plis en jeu qui ne sont pas complets sont ignorés. Chaque joueur pose sa carte Points de Victoire *face visible* au dessus des 2 autres, et met cette pile de côté. La carte Points de Victoire face visible sera scorée en fin de partie (c.-à-d. 1, 2 ou 3 lors du 1^{er} round, 2, 4 ou 6 lors du 2^{ème} round et 3, 6 ou 9 lors du 3^{ème} round). Chaque joueur peut ainsi scorer un maximum de 18 points de victoire en fin de partie. Un joueur qui n'a remporté aucun pli lors d'un round (aucune de ses cartes Points de Victoire n'est *face visible*) laisse ses 3 cartes face cachée, et scorera zéro point de victoire ce round.

Préparation du round suivant : mélangez toutes les cartes et distribuez-en 12 à chaque joueur. Les joueurs examinent leurs nouvelles cartes et alignent leur nouveau set de 3 cartes Points de Victoire (au 2^{ème} round : 2, 4, 6 et au 3^{ème} round : 3, 6, 9) face cachée dans l'ordre souhaité. Le nouveau round commence avec le joueur situé à la gauche du joueur qui a commencé le round précédent.

Fin du jeu

Le jeu se termine après le 3^{ème} round. Chaque joueur fait le total des cartes Points de Victoire gagnées, et le joueur avec le plus grand total l'emporte.

Toute égalité est tranchée en faveur du joueur qui a gagné la carte de plus grande valeur au 3^{ème} round, puis du joueur qui a gagné la carte de plus grande valeur au 2^{ème} round.

Si l'égalité persiste, il y a plusieurs vainqueurs.

Monster Trick

Het uitzonderlijke kaartspel voor 2 tot 5 spelers vanaf 10 jaar

Auteur: Ralf zur Linde
Illustration: Charlotte Wagner · Design: DE Ravensburger
Redactie: Stefan Brück

Spelidee

Er zijn veel kaartspellen maar niet één waarbij je met vier slagen tegelijkertijd bezig bent. Dat betekent, heel goed plannen en de andere spelers observeren, om niet te veel en niet te weinig slagen te maken. Als je een keer niet oppast, dan klopt je eigen bod al niet meer en je overwinningspunten worden minder...

De winnaar is de speler die na drie fasen de meeste overwinningspunten heeft.

Spelmateriaal

- 60 speelkaarten (van ieder 1-15 in 4 kleuren)
- 20 aangeefstenen (van ieder 4 in 5 spelerskleuren)
- 45 overwinningskaartjes (van ieder 9 in de 5 spelerskleuren)



overwinningskaartjes



speelkaarten

aangeefstenen



Vorbereitung

Iedere speler krijgt:

- De 4 aangeefstenen in de kleur van zijn keuze, die hij voor zich neerlegt;
- De 9 overwinningskaartjes in dezelfde kleur, die hij voor zich neerlegt.

Doen er minder dan 5 spelers mee, dan worden de overige aangeefstenen en overwinningskaartjes in de doos gelegd.

Afhankelijk van het aantal spelers dat meedoet, moeten speelkaarten voor het spel gesorteerd en terug in de doos gelegd worden:

- **5 spelers:** er worden geen kaarten uitgehaald, d.w.z. de 5 spelers spelen met alle 60 kaarten.
- **4 spelers:** de waarden 13-15 van alle vier de kleuren worden eruit gehaald, d.w.z. de 4 spelers spelen met 48 kaarten (1-12 x 4).
- **3 spelers:** de waarden 10-15 van alle vier de kleuren worden eruit gehaald, d.w.z. de 3 spelers spelen met 36 kaarten (1-9 x 4).
- **2 spelers:** de waarden 7-15 in alle vier de kleuren worden eruit gehaald, d.w.z. de 2 spelers spelen met 24 kaarten (1-6 x 4).

Spelverloop

Het spel verloopt in drie fasen. Iedere fase verloopt op dezelfde manier:

1. Eerst moeten de speelkaarten (afhankelijk van het aantal spelers dus 24, 36, 48 of alle 60 kaarten) goed worden geschud. Dan worden ze om de beurt één voor één blind aan de spelers uitgedeeld, zodat tenslotte ieder 12 handkaarten heeft.

2. Iedere speler kijkt naar z'n 12 handkaarten en beslist dan, in welke volgorde hij zijn overwinningspunten-kaarten voor zich neerlegt.

- Voor de eerste fase heeft iedere speler de drie overwinningspunten-kaartjes ter beschikking, waarvan op de voorkant één punaise en de waarden 1, 2 en 3 zijn afgebeeld;
- Voor de tweede fase de drie kaartjes met twee punaises en de waarden 2, 4 en 6;





- Voor de derde fase de drie kaartjes met drie punaises en de waarden 3, 6 en 9.

Iedere speler legt de drie overwinningpunten-kaartjes van een fase *blind* voor zich neer, van links naar rechts zo gesorteerd, waarvan hij denkt hoeveel slagen hij in deze fase gaat maken.

3. Daarna spelen de spelers om de beurt hun handkaarten volgens de regels uit, die hieronder onder “Het Spel” worden uitgelegd.

4. Na 12 rondes is een fase beëindigd en de spelers leggen hun gewonnen overwinningpunten-kaartjes open aan de kant en bereiden de volgende fase voor.

Het Spel

Let op! Het verschil met andere bekende kaartspellen is dat bij “Monster Trick” niet maar één slag wordt gespeeld, maar wel vier slagen tegelijkertijd!

De oudste speler speelt de eerste kaart uit, daarna wordt er om de beurt met de klok mee net zo lang verder gespeeld tot na 12 rondes iedere speler al zijn kaarten heeft uitgespeeld. Vervolgens wordt de fase geëvalueerd en de volgende voorbereid. Na de derde fase eindigt het spel.

Is een speler aan de beurt, dan moet hij precies één kaart uit z'n hand uitspelen. Daarbij heeft hij steeds de keuze, of hij de kaart bij een al geopende slag legt of dat hij er een nieuwe slag mee opent. Meer dan vier geopende slagen tegelijkertijd mag echter niet.

De vier slagen moeten steeds duidelijk apart van elkaar en alle kaarten steeds iets over elkaar heen gelegd worden, zodat hun waardes nog steeds goed te zien zijn.

Wie een slag opent, zet er één van z'n aangeefstenen naast, om zo aan te geven dat het (momenteel) “zijn” slag is. Zodra iemand anders een kaart met een hogere waarde (de gespeelde kleur!) op een slag speelt, geeft deze speler de aangeefsteen aan de eigenaar terug en zet in plaats daarvan een eigen aangeefsteen ernaast.



Voorbeeld:

Momenteel zijn 3 van de 4 mogelijke slagen geopend. De linker slag is speler oranje met de groene 8 begonnen, daarna volgden daar alleen lagere kaarten, daarom ligt z'n aangeefsteen nog steeds daar. De bovenste slag is speler rood met de groene 7 begonnen en er heeft nog niemand wat bij gelegd. De onderste slag heeft speler grijs met z'n gele 4 overgenomen van de speler die de gele 1 heeft gespeeld. Er zou nog een andere slag geopend kunnen worden, en wel met iedere willekeurige kleur...



Op grond van deze bijzondere spelmogelijkheid volgen hier de volgende slagregels:

- In iedere slag moet steeds de eerste kaart van de gespeelde kleur worden geslagen. Een kaart waarvan de kleur niet past mag alleen dan bij de slag worden gelegd, als er echt *geen* andere mogelijkheid is deze kaart bij een passende kleur uit te spelen.

In het voorgaande voorbeeld kon dus een groene kaart op de linker, de bovenste en de vrije slag worden gespeeld, echter niet op de onderste. Een gele kaart kon op de onderste of de vrije slag worden gespeeld. Met een paarse resp. een blauwe kaart moest de vrije slag worden geopend, die mochten op dit moment niet op één van de andere drie slagen worden “neergegoid”!

- Bovendien hoeft een speler niet automatisch een slag te slaan, hoewel hij dit zou kunnen, maar mag in plaats daarvan ook – *altijd met iedere willekeurige kleur* – een nieuwe slag openen, voor zover er nog geen vier slagen open op tafel liggen. Daarbij mag hij ook heel bewust met een kleur een slag openen, die al open uitligt. (Zie voorgaand voorbeeld: meerdere open “groene” slagen.)

Ook mag een speler een kaart “neergooien” (indien geoorloofd), hoewel hij andere slagen kan slaan.

- Het is zonder enige beperking geoorloofd, dat een speler over meerdere rondes ook vaker kaarten bij dezelfde slag legt. “Overtroeft” hij daarbij zichzelf, dan blijft zijn aangeefsteen daar natuurlijk gewoon liggen.

- Een slag is “vol”, als de vierde kaart erop gelegd wordt. Wie hier nu de hoogste kaart van de *gespeelde* kleur heeft neergelegd, verwijdert direct de vier kaarten van deze slag samen met zijn aangeefsteen. De speler legt de kaarten op een aflegstapel en de aangeefsteen mag hij weer gebruiken.

Let op! Het verder uitspelen van de handkaarten (om de beurt met de klok mee) wordt door het verwijderen van een volle slag alleen kort onderbroken, echter niet veranderd!

- *Meteen daarna* moet hij zijn eerste (helemaal links liggende) overwinningpunten-kaartje omdraaien; dit kaartje is nu “geactiveerd”. Krijgt de speler later in de fase nog een slag, dan draait hij dit overwinningpunten-kaartje weer terug en draait in plaats daarvan het volgende kaartje om, waarmee dit kaartje nu geactiveerd is enz.

Voorbeeld:

Speler rood legt de blauwe 9 bij de linker slag, waarmee deze nu “vol” is. Aangezien de blauwe 9 hier weliswaar de hoogste kaart is, maar niet in de gespeelde kleur, is de slag voor speler oranje, die hem nu samen met z'n aangeefsteen verwijdert.

Vervolgens is er weer een vrije plek beschikbaar voor een vierde slag.



Speler oranje na zijn 1^e (of 4^e) slag



Speler oranje na zijn 2^e (of 5^e) slag



Einde van een fase

Zodra na 12 rondes alle kaarten zijn uitgespeeld, eindigt de fase. Met niet “volledige” slagen die nu nog in het midden op tafel uitliggen, wordt geen rekening gehouden. Iedere speler legt zijn nu open liggende overwinningpunten-kaartje met de voorkant naar boven op de twee omgekeerde kaartjes van dezelfde fase een beetje terzijde bij zich neer.

Dit zijn de overwinningpunten die hij aan het einde van het spel krijgt (1-3 overwinningpunten in de eerste, 2-6 in de tweede en 3-9 in de derde fase = maximaal 18 overwinningpunten). Wint een speler in een fase geen enkele slag en heeft daardoor geen een van zijn drie actuele overwinningpunten-kaartjes omgedraaid, dan legt hij deze drie kaartjes blind terzijde en heeft daarmee in deze fase 0 punten verdiend.

De volgende fase wordt voorbereid: de speelkaarten worden goed geschud en weer gelijkelijk onder de spelers verdeeld. Iedere speler kijkt naar zijn kaarten en legt de volgende drie overwinningpunten-kaartjes (2e fase met 2, 4, 6 / 3e fase met 3, 6, 9) in een door hem te bepalen volgorde blind voor zich neer.

De linker buurman van de speler die de vorige fase heeft gewonnen, mag de nieuwe fase beginnen.

Einde van het spel

Na de derde fase eindigt het spel. Iedere speler telt de waardes van zijn gewonnen (= open) overwinningpunten-kaartjes. Wie de meeste overwinningpunten heeft, is de winnaar. Bij gelijke stand wint van deze spelers de speler die in de derde (resp. bij opnieuw een gelijke stand, in de tweede) fase meer overwinningpunten had. Zijn alle drie de waardes gelijk, dan zijn er meer winnaars.

