

Matthias Etter

»LUCKY CHANCE«

»Au petit bonheur la chance«

»Gelukkig Toeval«

»Il caso Fortunato«

SERENDIPITY

»Glücklicher Zufall«



...ein taktisches
Legespiel

...a tactical
laying game

...un jeu de
pose tactique

...een tactisch
kaartspel

...un gioco di scoperta
delle carte in modo tattico



© Copyright 2008
Drei Magier Spiele GmbH
Mühlenstraße 10
D-91486 Uehlfeld
Art.-Nr. 610/1-109
www.dreimagier.de



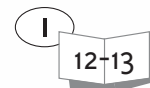
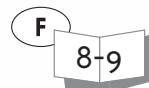
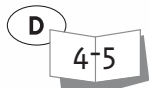
Vertrieb:
Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437
12313 Berlin
Art.-Nr. 40842
www.schmidtspiele.de

Matthias Etter

»LUCKY CHANCE«
»Au petit bonheur la chance«
»GELÜCKIG TOEFALL«
»Il caso fortunato«

SERENDIPITY

»Glücklicher Zufall«





Autor: Matthias Etter
Grafik: Johann Rüttinger
Redaktion: Kathi Kappler
© 2008: DREI MAGIER SPIELE GmbH
Spieler(innen): 2 - 6
Alter: 6-99 Jahre
Spieldauer: ca. 50-60 Minuten

Material

- 91 sechseckige Blütenkärtchen
(je 13 Kärtchen in Blau, Violett, Rot, Gelb, Orange, Grün + 13 Serendip-Kärtchen)
- Spielanleitung

Spielidee und Spielziel

In der Natur dreht sich (fast) alles um die Verbreitung der eigenen Art ... so auch hier ;-).

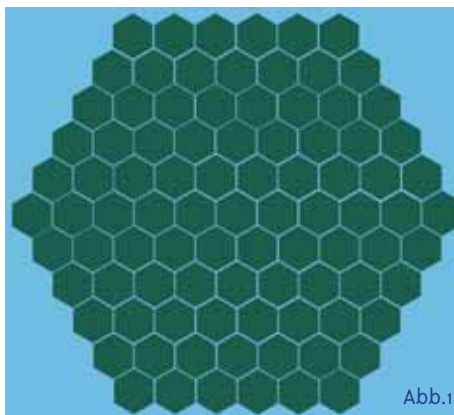
Jeder Spieler versucht, die Kärtchen seiner Farbe zu einem möglichst großen, durchgehenden Blütenteppich zu legen. Auf der Suche nach den eigenen Blüten treffen die Spieler durch einen glücklichen Zufall dreizehnmal auf einen „Serendip“, auf dem alle sechs Farben zu sehen sind.

Geschickt zum eigenen Blütenmeer gelegt, bringen sie bei der Endabrechnung viele zusätzliche Punkte – und wer die meisten Punkte erreichen kann, gewinnt das Spiel!

Vorbereitung

Alle Karten kommen verdeckt auf den Tisch und werden gut gemischt.

Danach werden sie zu einem großen Sechseck ausgelegt, dessen Außenkanten aus jeweils 6 Kärtchen bestehen. (siehe Abb. 1)



Spielverlauf

Jeder Spieler entscheidet sich vor Spielbeginn für eine der 6 Blütenfarben, die es in Blau, Violett, Rot, Gelb, Orange und Grün gibt, indem er die Farbe ansagt.

Bei 2 oder 3 Spielern ist es auch erlaubt, 3 oder 2 verschiedene Farben zu wählen. Alle nicht ausgewählten Farben haben keine Besitzer und auch keine Bedeutung.

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der jüngste Spieler beginnt.

Er deckt ein beliebiges Kärtchen auf, sodass jeder die Blüte und ihre Farbe sehen kann:

1. Deckt er ein „**fremdes**“ Kärtchen auf, dreht er es an Ort und Stelle wieder um und der nächste Spieler ist an der Reihe.
◇
2. Deckt er ein „**eigenes**“ Kärtchen auf,
 - lässt er es entweder **offen** an Ort und Stelle liegen und darf ein weiteres Kärtchen aufdecken, oder
 - er darf das **aufgedeckte** Kärtchen mit einem beliebigen **verdeckten** Kärtchen vertauschen. Dabei muss die Farbe des verdeckten Kärtchens für alle verborgen bleiben!
◇

3. Deckt er einen **Serendip** auf,
 - lässt er ihn entweder **offen an Ort und Stelle liegen** (Drehen, um die Farbe auszurichten, ist erlaubt.) und der Spieler darf zusätzlich ein beliebiges Kärtchen (verdeckt o. offen) mit einem anderen beliebigen Kärtchen (verdeckt o. offen) **vertauschen. Oder**
 - der Serendip darf mit **einem beliebigen Kärtchen (verdeckt oder offen) getauscht** werden. Nach dem Tauschen ist der Spieler in diesem Fall noch einmal an der Reihe und darf ein Kärtchen aufdecken.

Beim Tauschen gilt grundsätzlich, dass ein verdecktes Kärtchen verdeckt und ein offenes Kärtchen offen bleibt!

Ein Serendip darf – einmal platziert und u. U. gedreht – bis zum Ende des Spiels nicht mehr vertauscht werden!

Ende des Spiels und Sieger

Es wird solange gespielt, bis der 13. Serendip aufgedeckt ist **UND** mindestens ein Spieler alle 13 Blüten einer Farbe aufgedeckt hat. Jetzt werden die Punkte gezählt. Wer mit Glück und Verstand die meisten Punkte erreicht hat, ist Sieger des Spiels!

So werden die Punkte verteilt:

- Jeder Spieler zählt nur die Kärtchen seines wertvollsten zusammenhängenden Blütenteppichs, der natürlich auch durch einen oder mehrere Serendip miteinander verbunden sein kann.
- Von diesen zählt jedes einen Punkt. (Einzelne oder abgespaltene Gruppen von Kärtchen zählen leider nicht.)
- Jeder Serendip, der an den eigenen Wertungs-Teppich anschließt, zählt **2 Punkte**.

- Jeder Serendip, der mit der richtigen Blütenfarbe an den eigenen Wertungs-Teppich anschließt, zählt **zusätzlich noch einmal 2 Punkte**.

Wenn ein Serendip an andersfarbige Teppiche anschließt, bringt er natürlich auch für den oder die entsprechenden Besitzer der Farbe(n) die oben beschriebenen Zusatzpunkte!

Zählbeispiel

(siehe Abb. 2 einer Situation am Spielende)

- **Rot:** 12 rote Blüten + 3 Serendip/6 P. = **18 Punkte** (eine rote Blüte ist abgespalten

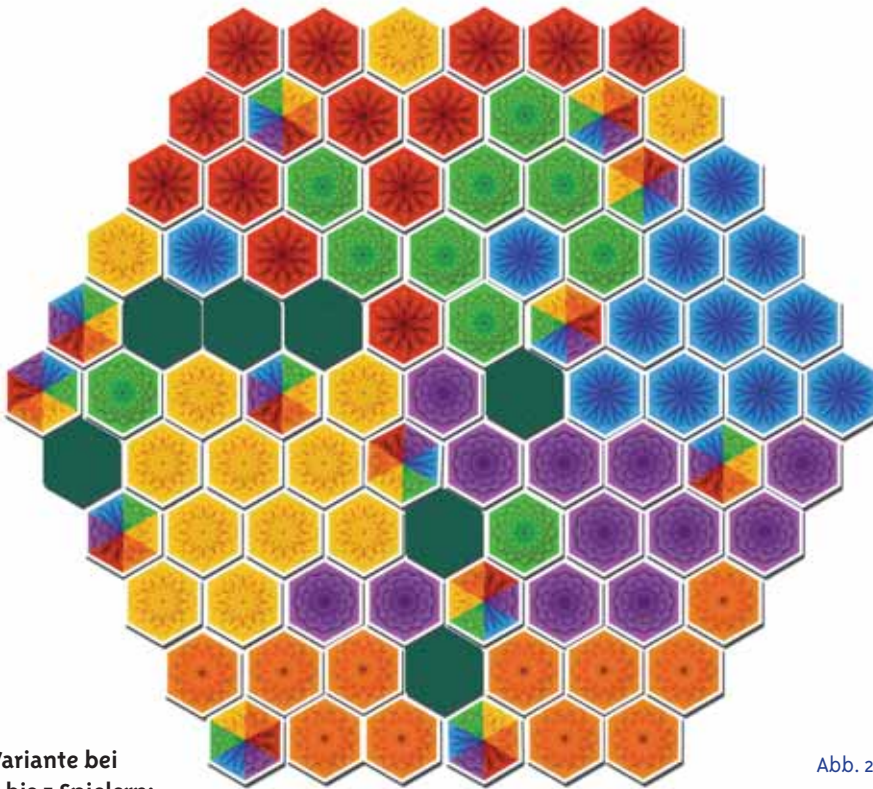
und zählt nicht)

- **Blau:** 11 blaue Blüten + 4 Serendip/8 P. + 2 Serendip, blau angrenzend/4 P. = **23 Punkte** (eine blaue Blüte ist abgespalten und zählt nicht)

- **Grün:** 8 grüne Blüten + 4 Serendip/8 P. + 3 Serendip, grün angrenzend/6 P. = **22 Punkte** (2 grüne Blüten zählen nicht)

- **Gelb:** 10 gelbe Blüten + 3 Serendip/6 P. + 3 Serendip, gelb angrenzend/6 P. = **22 Punkte** (3 gelbe Blüten zählen nicht)

- **Orange:** 11 orangene Blüten + 3 Serendip/6 P. + 2 Serendip, orange angrenzend/4 P. = **21 Punkte**



Variante bei 2 bis 5 Spielern:

Man kann „besitzerlose“ Kärtchen nach dem Aufdecken auch offen liegen lassen (von Beginn an oder z. B. erst nachdem der 10. Serendip aufgedeckt worden ist).

Abb. 2

- **Violett:** 12 violette Blüten + 3 Serendip/6 P. + 3 Serendip, violett angrenzend/6 P. = **24 Punkte**

Damit hat der Spieler mit den violetten Blüten gewonnen!

Viele glückliche Zufälle und taktisches Geschick!

Spielverlauf – das Wichtigste auf einen Blick

- Jeder Zug beginnt damit, ein Kärtchen aufzudecken.
- Fremdes Kärtchen: Wieder zudecken.
- Eigenes Kärtchen:
 1. Möglichkeit - liegen lassen und ein weiteres Kärtchen aufdecken.
 2. Möglichkeit - mit einem zugedeckten Kärtchen tauschen.
- Serendip:
 1. Möglichkeit - liegen lassen (drehen erlaubt) und zwei beliebige andere (verdeckt oder offen) vertauschen.
 2. Möglichkeit - Serendip mit einem beliebigen Kärtchen (verdeckt oder offen) vertauschen und ein weiteres Kärtchen aufdecken.
- Ein Serendip darf danach nie mehr gedreht oder vertauscht werden.
- Ein verdecktes Kärtchen bleibt beim Tauschen stets verdeckt, ein offenes offen.
- Ende des Spiels: wenn 13 Kärtchen von mindestens einer Farbe und alle 13 Serendip aufgedeckt sind.
- Punktwertung siehe vorne!

Auch wenn wir hier nur von Spielern sprechen, meinen wir natürlich Spieler und Spielerinnen!



Author: Matthias Etter
Graphics: Johann Rüttinger
Editor: Kathi Kappler
© 2008: DREI MAGIER SPIELE GmbH
Players: 2 - 6
Age: 6-99 years
Game duration: approx. 50-60 minutes

Material

- 91 hexagon-shaped flower cards (13 each in blue, violet, red, yellow, orange, green + 13 Serendip cards)
- Instructions

Idea and goal of the game

In nature, (almost) everything concerns the spread of one's own species ... just like here ;-).

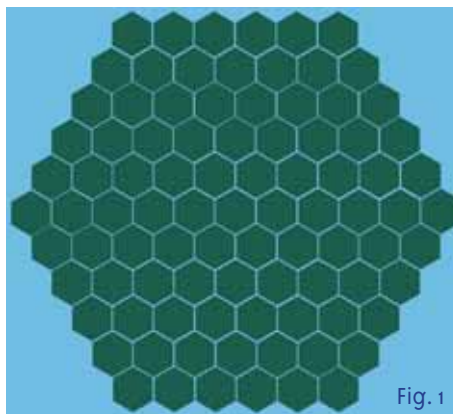
Each player tries to put cards in his color on as large as possible contiguous carpet of flowers. Looking for their own flowers, the players will by lucky chance encounter a „Serendip“, which shows all six colors, thirteen times.

Put skillfully in your own sea of flowers, they will get you many additional points in the final accounting - and the player who reaches the most points will win the game!

Preparations

All cards are put on the table face down and are shuffled well.

They are then formed into a large hexagon whose outside edges consist of 6 cards each (see Fig. 1).



Game play

Before the game starts, each player chooses by announcing one of the 6 species of flowers, which exist in the colors blue, violet, red, yellow, orange and green.

If there are 2 or 3 players, it is also allowed to choose 3 or 2 different colors. All colors that were not chosen have no owners and therefore no meaning.

Playing is clockwise and the youngest player starts the game.

She uncovers any card, so that everybody can see the flower and its color:

1. If she uncovers a „foreign“ card, she immediately turns it around again, and the next player gets his turn. ◇
2. If she uncovers an „own“ card,
 - she either leaves it in place **openly** and may uncover another card, or
 - she may **exchange** this uncovered card against **any covered card without turning the uncovered card around. The color of the covered card must remain hidden for everybody!** ◇

3. If she uncovers a **Serendip**,

- she either leaves it in place **uncovered** (rotation is allowed to align the color) and the player may **additionally exchange** any card (covered or uncovered) against any other card (covered or uncovered). **Or**
- the Serendip may be **exchanged against any other card (covered or uncovered)**. After the exchange, the player gets another turn in this case and may uncover a card.

It is a general rule for exchanges that covered cards stay covered, and open cards remain open!

A Serendip – once placed and possibly turned around – must not be exchanged until the end of the game!

End of the game and winner

The game lasts until the 13th Serendip is uncovered **AND** at least one player has uncovered all flowers of one color. Now the points are added.

Whoever got the most points with luck and skill is the winner of the game!

The points are distributed as follows:

- Each player only counts the cards of her largest contiguous carpet of flowers, which may of course be connected by one or more Serendips.
- Each card of this cards is one point. (Individual or split-off groups of cards unfortunately do not count.)
- Each Serendip connected to the own valuation carpet is worth **2 points**.
- Each Serendip connected to the own valuation carpet with the correct color is worth **an additional 2 points**.

If a Serendip connects to carpets of another color, it naturally gives the additional points described above to the relevant owner of the color(s).

Examples

(see Fig. 2 of a situation at the end of a game)

Red: 12 red flowers + 3 Serendip/6 p. = **18 points** (one red flower does not count).

Blue: 11 blue flowers + 4 serendip/8 p. + 2 Serendip, connected to blue/4 p. = **23 points** (one blue flower does not count)

Green: 8 green flowers + 4 Serendip/8 p. + 3 Serendip, connected to green/6 p. = **22 points** (2 green flowers are cut off and do not count)

Yellow: 10 yellow flowers + 3 Serendip/6 p. + 3 Serendip, connected to yellow/6 p. = **22 points** (3 yellow flowers do not count)

Orange: 11 orange flowers + 3 Serendip/6 p. + 2 Serendip, connected to orange/4 P. = **21 points**

Violet: 12 violet flowers + 3 Serendip/6 p. + 3 Serendip, connected to violet/6 p. = **24 points**

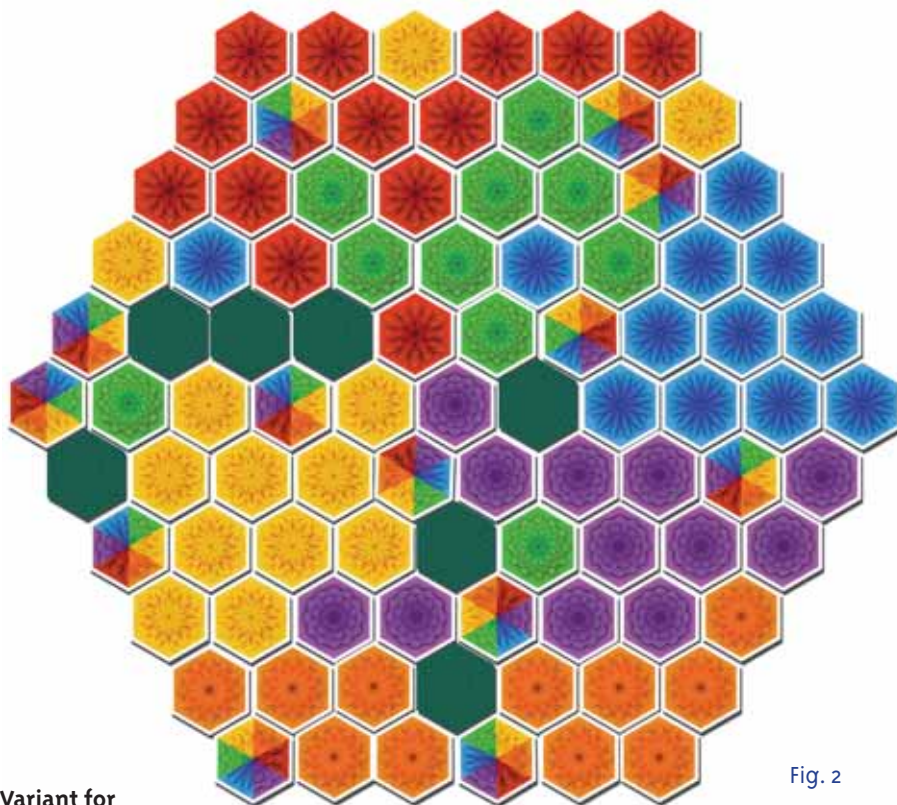


Fig. 2

Variant for 2 to 5 players:

You may leave „ownerless“ cards lie openly after they were uncovered (from the beginning, or, for example, only after the 10th Serendip was uncovered)

Hence, the player with the violet flowers won!

Many lucky chances and good tactical skill!

Playing the game – Important stuff at a glance

- Each turn begins by uncovering a card.
- Foreign card: Turn around again.
- Own card:
 - Option 1: leave laying and turn another card around.
 - Option 2: exchange with a face-down card.
- Serendip:
 - Option 1: leave laying (turning allowed) and exchange two other ones (face down or face up).
 - Option 2: exchange Serendip with another card (face down or face up) and turn another card around.
- A Serendip may then never again be turned around or exchanged.
- A covered card will always stay covered during exchanges, and uncovered one will remain uncovered.
- End of the game: when 13 cards (at least) of one color and all 13 Serendips have been uncovered.
- For point valuation, see above!

Although we only mention players, we of course mean boys and girls!



Auteur : Matthias Etter
Graphisme : Johann Rüttinger
Rédaction : Kathi Kappler
Traduction : Éric Bouret
© 2008 : DREI MAGIER SPIELE GmbH
Joueurs : 2 à 6
Âge : 6-99 ans
Durée : environ 50 à 60 minutes

Contenu

- 91 tuiles Fleurs hexagonales (13 de chaque couleur : bleues, violettes, rouges, jaunes, orange, vertes + 13 tuiles Serendip).
- cette règle

Principe et but du jeu

Dans la nature, (presque) tout tourne autour de l'extension de sa propre espèce... Il en va de même ici ;-).

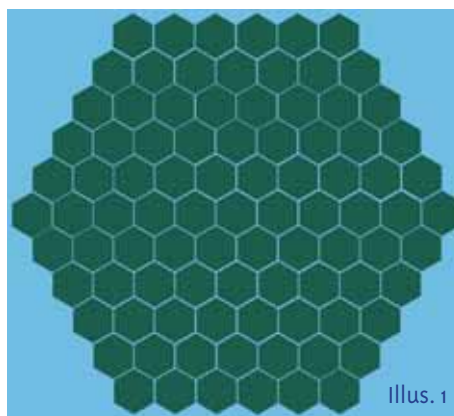
Chaque joueur essaye de placer les tuiles de manière à former un parterre ininterrompu de fleurs de sa couleur. À la recherche de leurs fleurs, les joueurs ont la chance de tomber à treize reprises sur un « Serendip », sur lequel figurent les six couleurs.

Astucieusement placés au contact de leur étendue de fleurs, ceux-ci rapporteront de nombreux points supplémentaires lors du décompte final. Et celui qui totalisera le plus de points remportera la partie.

Préparation

Retourner toutes les tuiles, face cachée, et bien les mélanger.

Former ensuite un grand hexagone de 6 tuiles de côté. (Illus. 1)



Déroulement de la partie

Avant de commencer, chaque joueur annonce la couleur de fleurs qu'il choisit parmi les 6 : bleues, violettes, rouges, jaunes, orange et vertes.

À 2 ou 3 joueurs, il est possible de choisir 2 ou 3 couleurs. Toutes les couleurs restantes n'appartiennent à personne et n'ont aucune importance.

La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune joueur commence.

Il retourne une tuile de son choix de manière à ce que chacun puisse voir la couleur de la fleur :

1. S'il retourne une tuile « **adverse** », il la remet à sa place, face cachée, et c'est au tour du joueur suivant de retourner une tuile.
◇
2. S'il retourne une de ses « **propres** » tuiles, il a le choix entre :
 - la laisser face visible à sa place, puis retourner une nouvelle tuile ; ou
 - intervertir cette tuile avec **une tuile face cachée de son choix, sans retourner celle-ci. Personne ne doit voir la couleur de la tuile cachée.**

3. S'il retourne un **Serendip**, il peut :

- soit le laisser **face visible** à sa place (il est permis de le tourner, pour ajuster la couleur), et **intervertir en plus** une tuile de son choix (face cachée ou visible) avec une autre tuile de son choix (face cachée ou visible).
- soit **intervertir le Serendip avec une tuile de son choix (face caché ou visible)**. Après cet échange, le joueur peut rejouer et **retourner** une nouvelle tuile.

Règle lors d'un échange : toute tuile visible reste visible et toute tuile cachée reste cachée !

Une fois placé et, éventuellement tourné, un Serendip ne peut plus être interverti jusqu'à la fin de la partie.

Fin de la partie et vainqueur

La partie continue jusqu'à ce que les 13 Serendip aient été retournés **ET** qu'un joueur ait découvert toutes les fleurs d'une couleur. Les joueurs comptent alors leurs points.

Le joueur qui, avec une dose de réflexion et de chance, totalise le plus de points remporte la partie !

Décompte des points :

- Chaque joueur ne compte que le nombre de tuiles de son plus grand parterre de fleurs, éventuellement en contact avec un ou plusieurs Serendip.
- Chaque tuile de celui-ci rapporte **1 point** (les tuiles isolées ou les groupes séparés ne rapportent malheureusement rien).
- Chaque Serendip en contact avec le parterre de fleurs comptabilisé rapporte **2 points**.
- De plus, si ce Serendip est orienté avec la bonne couleur vers son parterre de

fleurs, il rapporte **2 points supplémentaires**.

Si un Serendip touche des parterres d'autres couleurs, il rapporte évidemment aussi à leurs propriétaires les points supplémentaires, comme expliqué précédemment.

Exemple de décompte

(Voir exemple de situation en fin de partie, illus. 2.)

Rouge : 12 fleurs rouges + 3 Serendip (6 pts) = **18 points** (1 fleur rouge ne

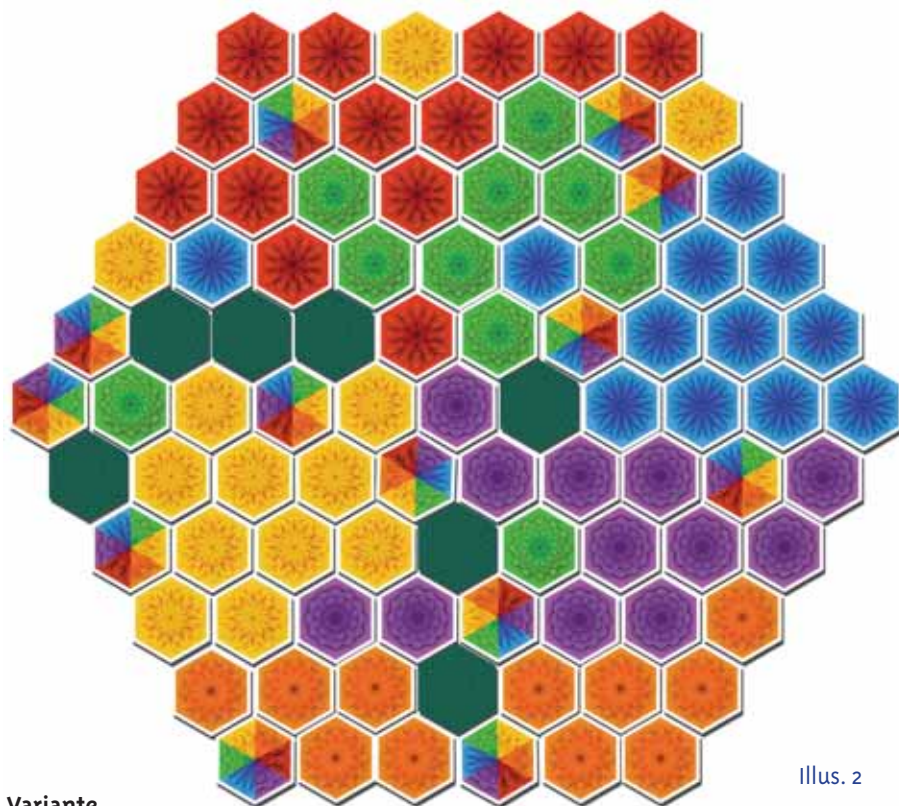
compte pas)

Bleu : 11 fleurs bleues + 4 Serendip (8 pts) + 2 Serendip contigus à Bleu (4 pts) = **23 points** (1 fleur bleue ne compte pas)

Vert : 8 fleurs vertes + 4 Serendip (8 pts) + 3 Serendip contigus à Vert (6 pts) = **22 points** (2 fleurs vertes ne comptent pas)

Jaune : 10 fleurs jaunes + 3 Serendip (6 pts) + 3 Serendip contigus à Jaune (6 pts) = **22 points** (3 fleurs jaunes ne comptent pas)

Orange : 11 fleurs oranges + 3 Serendip (6 pts) + 2 Serendip contigus à Orange (4 pts) = **21 points**



Illus. 2

Variante

pour 2 à 5 joueurs :

Une fois découvertes, les tuiles sans propriétaire peuvent rester face visible (dès le début ou seulement après que le 10^e Serendip aura été retourné).

Violet : 12 fleurs violettes + 3 Serendip (6 pts) + 3 Serendip contigus à Violet (6 pts) = **24 points**

Le joueur violet remporte la partie.

Heureux hasard et finesse tactique !

Déroulement du jeu – L'essentiel en un clin d'œil

- **Retourner une tuile à chaque tour :**
- **Tuile adverse ? La remettre en place.**
- **Propre tuile ?**
1^{re} possibilité : la laisser en place et en retourner une nouvelle.
2^e possibilité : l'échanger avec une tuile cachée.
- **Serendip ?**
1^{re} possibilité : la laisser en place (rotation permise) et en intervertir deux nouvelles (visible ou cachée).
2^e possibilité : échanger le Serendip avec une tuile (visible ou cachée) et retourner une nouvelle tuile.
- **Un Serendip placé n'a plus le droit d'être tourné ou interverti.**
- **Lors d'un échange, une tuile cachée reste cachée, une tuile visible reste visible.**
- **Fin de la partie :**
Quand les 13 tuiles d'une couleur (au moins) et les 13 Serendip sont retournés.
- **Décompte des points :**
voir précédemment.

Même si nous employons le terme de « joueur », nous voulons bien sûr dire « joueur » et « joueuse » !



Auteur: Matthias Etter
Grafisme: Johann Rüttinger
Redactie: Kathi Kappler
© 2008: DREI MAGIER SPIELE GmbH
Spelers: 2 - 6
Leeftijd: 6-99 jaar
Spelduur: ca. 50-60 minuten

Materiaal

- 91 zeshoekige bloemenkaarten (13 blauwe, 13 paarse, 13 rode, 13 gele, 13 oranje, 13 groene + 13 Serendip kaarten)
- spelregels

Spelidee en speldoel

In de natuur draait (bijna) alles om de uitbreiding van de eigen soort. Dat is ook hier het geval ;-).

Elke speler probeert de kaarten van zijn kleur op een zo groot mogelijk aan elkaar grenzend bloementapijt te leggen. Tijdens de zoektocht naar zijn eigen bloemen komen de spelers door een gelukkig toeval terecht op een 'Serendip', waarop alle zes de kleuren te zien zijn. Dit gebeurt 13 keer. Voeg bekwaam je eigen bloemenzee toe. Deze bezorgen je extra punten tijdens de puntentelling. Wie de meesten punten verzameld, wint het spel!

Vorbereiding

Alle kaarten worden geschud en gedekt op tafel gelegd.

Daarna worden de kaarten in een grote zeshoek gelegd, waarvan de 6 zijanten telkens uit 6 kaarten bestaan. (Fig. 1)

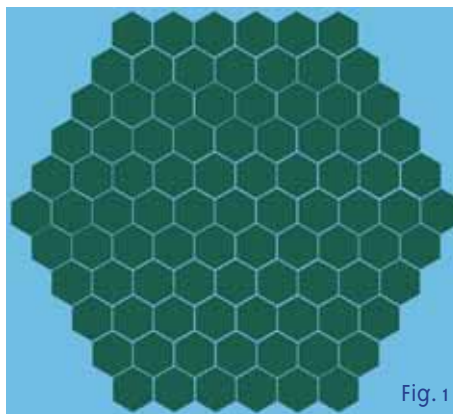


Fig. 1

Spelverloop

Elke speler kiest bij het begin van het spel één van de 6 kleuren die hem het meest aanspreekt. Deze bestaan in de kleuren blauw, paars, rood, geel, oranje en groen.

Bij 2 of 3 spelers mag elke speler 3 of 2 kleuren kiezen. Alle niet verkozen kleuren hebben geen eigenaar en ook geen betekenis.

Het spel wordt in wijzerszin gespeeld, waarbij de jongste speler begint.

Deze draait een kaart naar keuze om, zodat iedereen zijn bloem en zijn kleur kan zien:

1. Draait men een "vreemde" kaart om, dan wordt deze onmiddellijk terug omgekeerd gelegd en is de volgende speler aan de beurt. ◇
2. Draait men een "eigen" kaart om,
 - dan wordt deze ter plaatse **zichtbaar** gelegd en moet deze een volgende kaart omdraaien, **of**:
 - men **verwisselt** deze open kaart **met een afgedekte kaart naar keuze, zonder hierbij de afgedekte kaart te tonen**. Hierbij moet de kleur van de afgedekte kaarten voor iedereen verborgen blijven!

3. Draait men een "Serendip"-kaart om,
 - dan laat men die ter plaatse **open liggen** (het is toegestaan om naar de kleur te kijken) en de speler mag **bijkomend** een kaart naar keuze (bedekt of ontbloot) **verwisselen** met een andere kaart naar keuze (bedekt of ontbloot). **Of**:
 - de Serendip **met een kaart naar keuze (bedekt of ontbloot) ruilen**. Na deze ruil is, de speler nog éénmaal aan de beurt en mag hij nog een kaart omdraaien.

Bij het omwisselen geldt steeds dat een afgedekte kaart afgedekt blijft en dat een open kaart open blijft!

Een Serendip mag, eenmaal geplaatst en omgedraaid, tot aan het einde van het spel niet meer verwisseld worden!

Einde van het spel en de winnaar

Er wordt zo lang gespeeld tot de 13^{de} Serendip-kaart open ligt **én** minstens één speler al de bloemenkaarten van één kleur gespeeld heeft. Dan worden de punten geteld.

Wie met geluk en vaardigheid de meeste punten verzameld heeft, is de winnaar van het spel!

Puntenverdeling:

- elke speler telt enkel de kaarten van z'n grootste aan elkaar grenzend bloementapijt, die natuurlijk ook door één of meerdere Serendip met elkaar kunnen verbonden zijn
- elke kaart hiervan krijgt één punt (individuele kaarten en verdeelde kaartgroepen tellen niet mee)
- elke Serendip verbonden met z'n eigen waardetapijt is **2 punten** waard
- elke Serendip verbonden met z'n eigen waardetapijt en met de juiste kleur is **2 punten extra** waard

Als een Serendip verbonden is met een tapijt van een andere kleur, gaan de extra punten (zoals hierboven beschreven) uiteraard naar de eigenaar van die kleur.

Voorbeelden

(zie Fig. 2 situatie op het einde van het spel)

Rood: 12 rode bloemen + 3 Serendip/6 p = 18 punten (één rode bloem telt niet mee)

Blauw: 11 blauwe bloemen + 4 Serendip/8 p. + 2 Serendip, verbonden met blauw/4 p. = 23 punten (één blauwe bloem telt niet mee)

Groen: 8 groene bloemen + 4 Serendip/8 p.

+ 3 Serendip, verbonden met groen/6 p. = 22 punten (2 groene bloemen zijn afgesneden en tellen niet mee)

Geel: 10 gele bloemen + 3 Serendip/6 p. + 3 Serendip, verbonden met geel/6 p. = 22 punten (3 gele bloemen tellen niet mee)

Oranje: 11 oranje bloemen + 3 Serendip/6 p. + 2 Serendip, verbonden met oranje/4 p. = 21 punten

Paars: 12 paarse bloemen + 3 Serendip/6 p. + 3 Serendip, verbonden met paars/6 p. = 24 punten

Ziehier, de speler met de paarse bloemen heeft gewonnen!

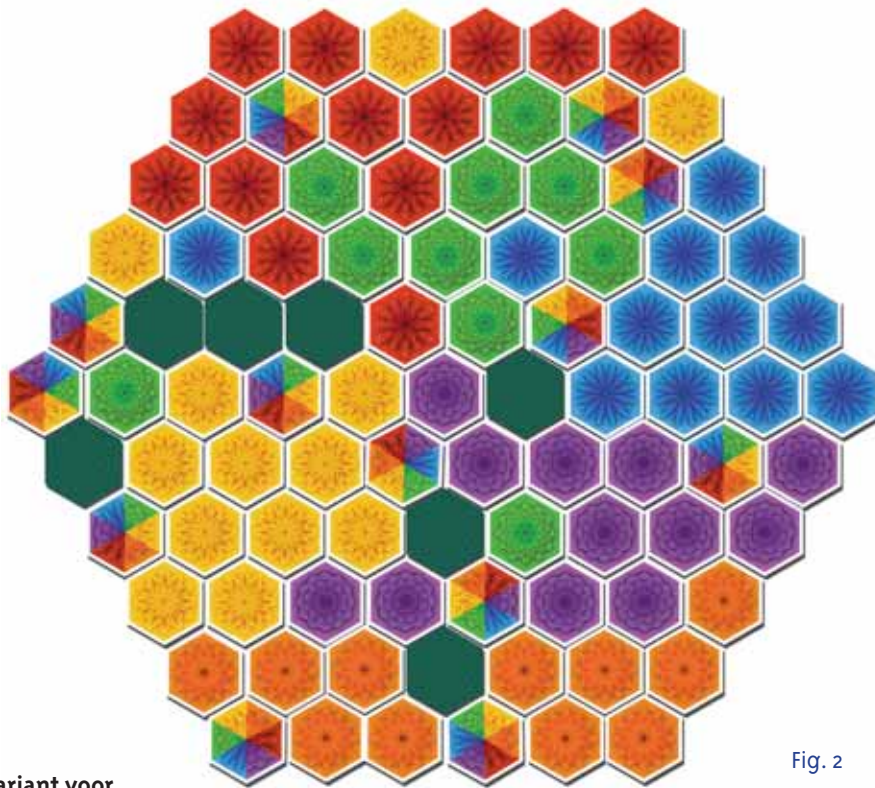


Fig. 2

Variant voor 2 tot 5 spelers:

Je mag de openliggende kaarten zonder eigenaar laten liggen nadat ze werden blootgelegd (vanaf het begin, of bijvoorbeeld, enkel nadat de rode serendip blootgelegd werd).

Veel geluk en tactische vaardigheid!

Spelverloop - het belangrijkste in een oogopslag

- Elke ronde begint met een kaart om te draaien
- Vreemde kaarten: opnieuw afdekken
- Eigen kaarten:
Mogelijkheid 1: laten liggen en een andere kaart omdraaien
Mogelijkheid 2: met een afgedekte kaart verwisselen
- Serendip:
Mogelijkheid 1: laten liggen (omdraaien mag) en twee andere willekeurige (afgedekt of open) kaarten verwisselen
Mogelijkheid 2: Serendip met een willekeurige (afgedekt of open) kaart verwisselen en een andere kaart open leggen
- Een Serendip mag daarna niet meer omgedraaid of verwisseld worden
- Een afgedekte kaart blijft bij het wisselen steeds afgedekt, een open kaart blijft open
- Einde van het spel: als (minstens) 13 kaarten van dezelfde kleur én alle 13 Serendip kaarten open liggen
- Puntentelling zie voordien!

Als we over spelers spreken, hebben we het natuurlijk over jongens én meisjes!



Autore: Matthias Etter
Grafica: Johann Rüttinger
Redazione: Kathi Kappler
© 2008: DREI MAGIER SPIELE GmbH
Giocatori(trici): 2 - 6
Età: 6-99 anni
Durata: ca. 50-60 minuti

Materiale

- 91 carte Fiore di forma esagonale (13 carte di ogni colore, ossia blu, viola, rosso, giallo, arancione, verde + 13 carte Serendip)
- Istruzioni di gioco

Idea ed obiettivo del gioco

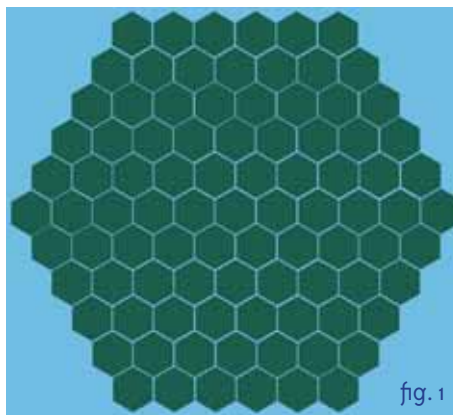
Nella natura, (quasi) tutto tratta della diffusione della propria specie ... così anche qui ;-)

Ogni giocatore tenta di disporre le carte del proprio colore in un letto di fiori più grande e più omogeneo possibile. Alla ricerca dei propri fiori, i giocatori si imbattono, in un caso fortunato, per tredici volte in un "Serendip", sul quale si possono trovare tutti i sei colori.

Disposte in modo mirato per formare una propria distesa di fiori, questi fanno conquistare tanti punti supplementari nel punteggio finale – e chi può raccogliere più punti vince il gioco!

Preparazione

Tutte le carte vengono disposte coperte sul tavolo e vengono mescolate bene. Dopodiché vengono disposte in un grosso



esagono, i cui angoli esterni sono formati ognuno da 6 carte. (vedi figura 1)

Svolgimento del gioco

Ogni giocatore decide prima di iniziare il gioco quale dei 6 colori di fiori possedere, blu, viola, rosso, giallo, arancione e verde, dicendo ad alta voce il suo colore.

In caso di 2 o 3 giocatori è permesso anche scegliere 3 o 2 colori diversi. Tutti i colori non scelti non hanno quindi possessore ed alcun significato.

Si gioca in senso orario.

Inizia il giocatore più giovane di età.

Egli scopre una carta a suo piacimento, in modo che ognuno possa vedere il fiore ed il suo colore:

1. se egli scopre una carta "non propria", la gira nella posizione dove era prima ed il turno di gioco passa al giocatore seguente.



2. se egli scopre una carta "propria",

- o la lascia **scoperta** nella posizione dove è ed è autorizzato a scoprire un'altra carta, **oppure**
- è autorizzato a scambiare questa carta **scoperta** con una carta **coperta** a suo

piacere, senza però girare la carta coperta. Facendo ciò, il colore della carta coperta deve rimanere segreta per tutti!



3. Se egli scopre una carta **Serendip**,

- o la lascia **aperta** nella posizione dove era (è permesso girarla, per stabilire il colore) ed il giocatore può **scambiare** in aggiunta una carta a piacere (coperta o scoperta) con un'altra carta a suo piacimento (coperta o scoperta). **Oppure**
- la carta Serendip può essere **scambiata con una carta a piacere (coperta o scoperta)**. Dopo lo scambio, tocca in questo caso ancora allo stesso giocatore ed egli è autorizzato a scoprire nuovamente una carta.

Nello scambio vale la regola generale per cui una carta rimane coperta e un'altra carta rimane scoperta!

Una carta Serendip non può più – una volta piazzata ed in qualche caso anche girata – essere scambiata fino alla fine del gioco!

Fine del gioco e vincitore

Si gioca fino a che non si scopre l'ultima carta Serendip, ossia la tredicesima **E** fino a quando almeno un giocatore non avrà scoperto tutti i fiori di un colore. Ora vengono contati i punti.

Chi ha avuto fortuna ed intuito e si è aggiudicato più punti di tutti gli altri giocatori ha vinto il gioco!

I punti vengono suddivisi nel modo seguente:

- per ogni giocatore contano esclusivamente le carte del suo grande tappeto di fiori unito, il quale può naturalmente essere unito anche da una o più carte Serendip;

- di queste carte, ognuna vale un punto; (carte singole o divise dalle altre pur troppo non contano.)
- ogni carta Serendip, che è collegata al proprio tappeto di valutazione, vale **2 punti**;
- ogni carta Serendip, che è collegata al proprio tappeto di valutazione e che ha il colore giusto, vale in più **ancora 2 punti**.

Se una carta Serendip è collegata al tappeto di fiori di un altro colore, essa porta naturalmente dei punti supplementari sopra descritti al possessore corrispondente del/i colore/i.

Anche se qui noi citiamo solamente dei giocatori, noi intendiamo ovviamente sia dei giocatori che delle giocatrici!

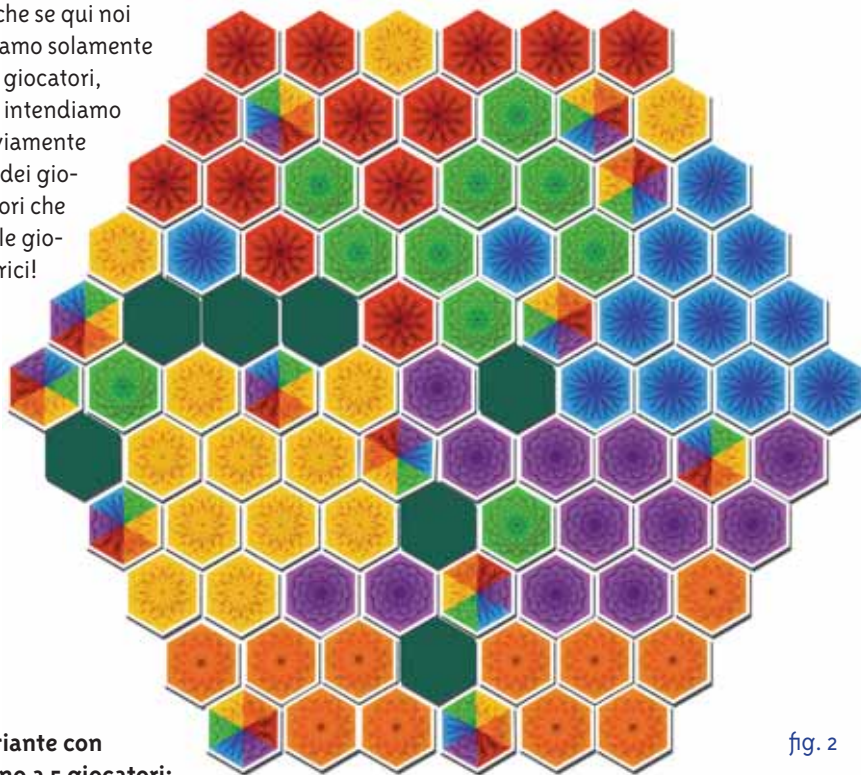


fig. 2

Variante con 2 fino a 5 giocatori:

Dopo avere scoperto delle carte „senza possessore“, è ammesso lasciarle poi scoperte (fin dall'inizio oppure, ad esempio, dopo che la decima carta Serendip è stata scoperta).

Esempi di punteggio

(esempio di situazione alla fine di un gioco, figura 2)

Rosso: 12 fiori rossi + 3 Serendip/6 punti = **18 punti** (un fiore rosso non conta)

Blu: 11 fiori blu + 4 Serendip/8 punti + 2 Serendip, blu collegati/4 punti = **23 punti** (un fiore blu non conta)

Verde: 8 fiori verdi + 4 Serendip/8 punti + 3 Serendip, verdi collegati/6 punti = **22 punti** (due fiori verdi sono recisi e non contano)

Giallo: 10 fiori gialli + 3 Serendip/6 punti + 3 Serendip, gialli collegati/6 punti = **22 punti** (3 fiori gialli non contano)

Arancione: 11 fiori arancioni + 3 Serendip/6 punti + 2 Serendip, arancioni collegati/4 punti = **21 punti**

Viola: 12 fiori viola + 3 Serendip/6 punti + 3 Serendip, collegati/6 punti = **24 punti**

In questo caso il giocatore con i fiori viola ha vinto il gioco!

Molti casi fortunati ed un gioco tattico!

Svolgimento del gioco – riassunto delle cose fondamentali

- Ogni turno inizia con lo scoprire una carta.
- Per le carte non proprie vale la regola: coprire di nuovo.
- Per le carte proprie vale invece la regola: 1. possibilità - lasciare com'è e scoprire un'altra carta.
2. possibilità - scambiarla con una carta coperta.
- Serendip: 1. possibilità - lasciare com'è (è permesso girarla) e scambiarne altre due preferite (coperte o scoperte).
2. possibilità - scambiare una carta Serendip con una carta preferita (coperta o scoperta) e scoprire un'altra carta.
- Una carta Serendip non può essere poi mai più girata o scambiata.
- Una carta coperta rimane durante lo scambio sempre coperta, mentre una carta scoperta rimane scoperta.
- Fine del gioco: quando 13 carte (almeno) di un colore e tutte le 13 carte Serendip sono state scoperte
- Per la valutazione dei punti, vedi parte anteriore!

Für alle, die Bluffspiele mögen >>>>



Jacques Zeimet
Kakerlakenpoker

Der große Bluff mit Tieren,
die keiner mag!

**Eiskalt zocken wie die Kakerlaken
– das ist Bluff mit
höchstem Spaßfaktor.**

Doch wer vier kassiert, verliert!

2-6 Spieler • 8-99 Jahre • 15-25 min

Art.-Nr.:

610/6-400 (Drei Magier Spiele)

40829 (Schmidt Spiele)



Jacques Zeimet
Kakerlakensalat

Versprochen ist versprochen!

**Denn bei diesem blitzschnellen
Ablegespiel heißt die Tomate manchmal
auch Paprika, Salat, Blumenkohl oder
... doch Tomate. Ein falsches Wort, ein
Zögern, ein Stottern – schon hat man
den Salat!**

2-6 Spieler • 6-99 Jahre • 10-20 min

Art.-Nr.:

610/6-700 (Drei Magier Spiele)

40839 (Schmidt Spiele)

<<<< oder ein pfffiges Reaktionsspiel



... oder doch ein Bluffspiel? >>>>



Anja Wrede und Christoph Cantzler
Hai-Alarm!!!

Bluffspiel mit Biss!

Hai-Alarm!!! Keine Panik – vielleicht
sind auch nur **Delfne in Sicht!**

Bei diesem Spiel gibt es viele Wege,
sich zum Sieg zu bluffen!

2-5 Spieler • 8-99 Jahre • 10-15 min

Art.-Nr.:

610/6-800 (Drei Magier Spiele)

40841 (Schmidt Spiele)





Kathi Kappler, Johann Rüttinger, Rolf Vogt

MONT-SAINT-MICHEL

Das Geheimnis des verschwundenen Buches – ein spannendes Detektiv-Spiel

Wer ist wer? Wo ist was?

Um am Ende mit den wertvollsten Buchseiten zu gewinnen, müssen die Spieler also kombinieren, sich geschickt auf den verwinkelten Wegen von Ort zu Ort bewegen, taktisch vorgehen, andere an der Nase herumführen und so auf eine falsche Fährte führen – oder ganz intuitiv etwas wagen.

Inhalt:

- 6 zweiteilige Figuren (Mönche) aus Kunststoff, innen hohl
- großer Spielplan
- 72 Karten
- 1 Geheimblock für Notizen
- 1 Miniblock für die „Identitäten“
- 8 Bleistifte
- Anleitung

2-5 Spieler • 8-99 Jahre • 40-50 min

Art.-Nr.:

610/1-108 (Drei Magier Spiele)

40826 (Schmidt Spiele)



So kommen die „geheimen Identitäten“ in die Figuren ...

■ PRESSESTIMMEN

»... Man muss kombinieren, aber auch etwas riskieren. Die Spielregeln sind originell und machen diebische Freude, hat man erst einmal ihre Raffinessen und Tücken erkannt ...«

Martin Bek-Baier,
Evangelisches Sonntagsblatt aus Bayern

»... Zwar reicht zum schnöden Gewinnen allein manchmal schon Cleverness gepaart mit Glück. Aber erst, wenn wir als Spürnase auf Schnitzeljagd gehen und uns ganz der Suche nach dem verschwundenen Buch hingeben, werden wir auch die Krimi-Atmosphäre von „Mont Saint Michel“ erleben.«

Heiko Frings, Aachener Zeitung



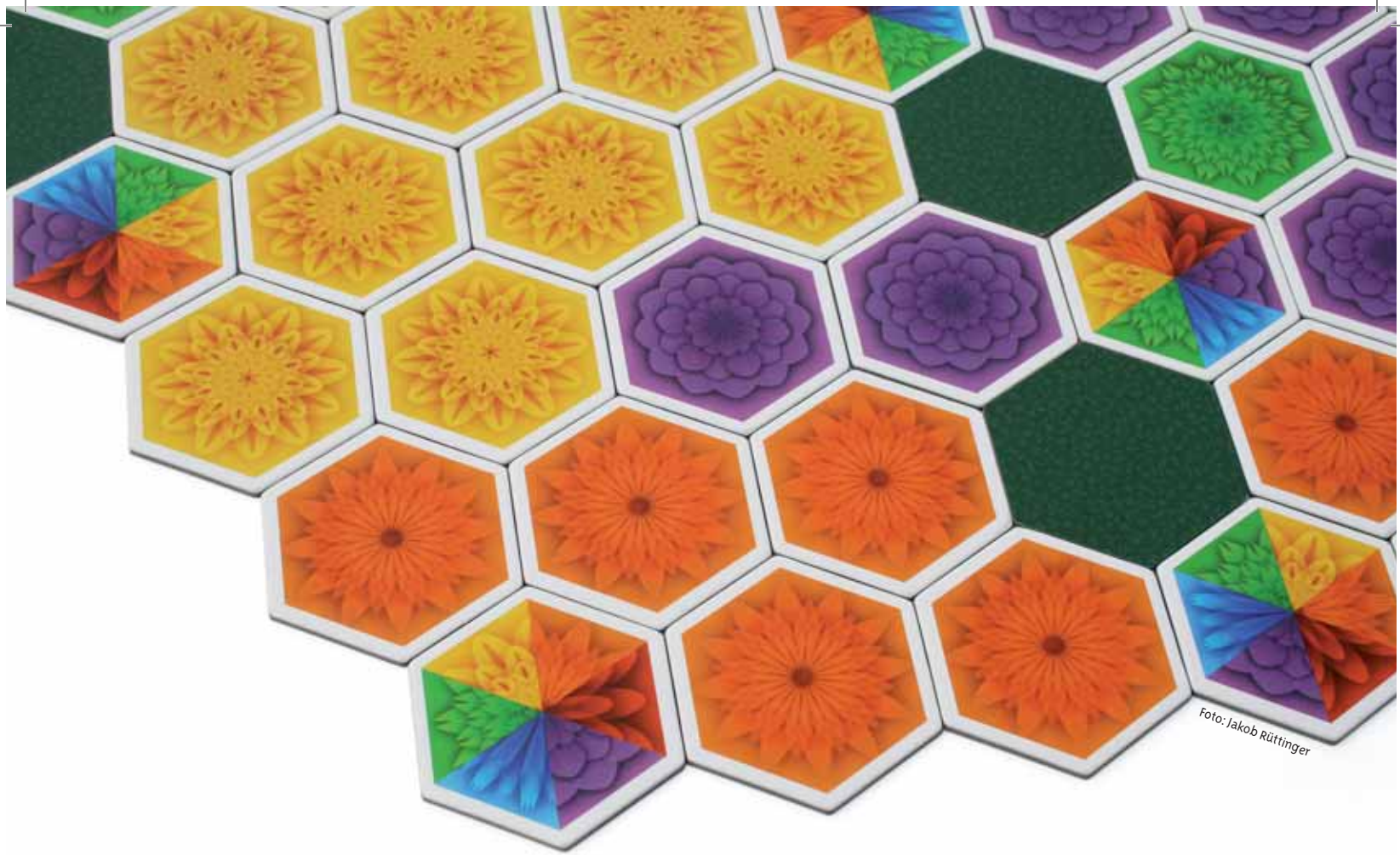


Foto: Jakob Rüttinger

MADE IN GERMANY

DREI MAGIER SPIELE GmbH
D-91486 UEHLFELD
MÜHLENSTRASSE 10
www.dreimagier.de