

 SPIELREGEL

MOPSEN



Ein Stichspiel für 3 bis 5 Spieler ab 8 Jahren

Die Möpse spielen verrückt, denn soeben ist wieder eine riesige Lieferung leckerer Knochen aus der Küche angekommen. Keiner kann den Hals voll genug bekommen und jeder will die besten Stücke für sich haben. Deswegen drängeln sich die verwöhnten Möpse nach vorne, um vor den anderen an die leckere Beute zu kommen ... und dann schleicht auch noch die freche Katze daher und bringt alles vollkommen durcheinander!

INHALT

56 Spielkarten mit Möpsen und Katzen

5 Fressnapfe

4 Drängelkarten für die Hackordnung

Außerdem benötigt ihr noch einen Stift und Papier.



ZIEL DES SPIELS

Wer in MOPSEN die höchste Karte ausspielt, bekommt als Belohnung die auf dieser Karte abgebildeten Knochen als Siegpunkte. Wer allerdings die niedrigste Karte spielt, darf mopsen. Wer mopst nimmt sich einfach eine eben gespielte Karte zurück auf die Hand. Und wer mopst verändert zudem noch die Hackordnung. Gerade eben war noch der eine Mops ganz vorne in der Reihe, schon kommt die Konkurrenz und drängelt sich an ihm vorbei. **Setze deine Möpse gekonnt ein und ergattere in insgesamt 3 Spielrunden die meisten Knochen.**

SPIELVORBEREITUNG

- Jeder Spieler nimmt sich einen **Fressnapf** und legt diesen offen vor sich aus.

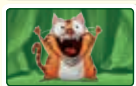
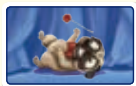
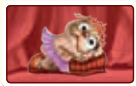
Tip: Achtet auf die richtige Seite: Jeder Fressnapf hat eine Seite für Partien mit 3 Spielern und eine Seite für Partien mit 4 oder 5 Spielern.



- Nach jeder Runde werden die Siegpunkte (Knochen) notiert. Bestimmt einen Spieler, der alles aufschreibt. Dieser Spieler benötigt noch 1 **Blatt Papier** und 1 **Stift**.

Tip: Ihr findet eine PDF-Vorlage des Wertungsblatts auf unserer Website www.hutter-trade.com.

Hackordnung



- **Mischt die 4 Drängelkarten** und legt sie offen übereinander in die Tischmitte. Dreht alle Karten in die gleiche Richtung, so dass allen klar ist wo in der Hackordnung unten und wo oben ist. Die Hackordnung gibt an, welcher Mops (rot, blau oder gelb) gerade am stärksten ist und wer in diesem Gedrängel noch ganz unten steht. **Auch die Katze ist Teil dieser Hackordnung.**

SPIELABLAUF

Ihr spielt MOPSEN **immer über 3 Runden**. Jede Runde besteht aus mehreren „Stichen“.

Der **Geber** mischt zu Beginn jeder Runde **alle Spielkarten** und teilt **jedem Spieler 8 Karten** aus. Die restlichen Karten legt er als verdeckten Stapel ans obere Ende der Hackordnung. Jeder Spieler kann vor Beginn einer Runde bis zu 3 Karten verdeckt abwerfen und wieder auf 8 Karten nachziehen. Die abgeworfenen Karten kommen verdeckt unter den Stapel mit den übrigen Karten.

Der **Spieler links vom Geber** ist der erste Ausspieler. Er eröffnet den ersten Stich: Er spielt **1 eigene Handkarte** (Mops oder Katze) und legt sie **offen über dem eigenen Fressnapf** aus.

Im Uhrzeigersinn „bedient“ jeder die Karte des Ausspielers: Jeder folgende Spieler legt eine eigene Handkarte offen über seinen eigenen Fressnapf.

Wichtig: Unter Möpsen herrscht Farbzwang! Jeder folgende Spieler muss einen Mops spielen, der die gleiche Farbe hat, wie der Mops des Ausspielers. Wer keinen passenden Mops hat, spielt eine beliebige Karte. **Katzen lassen sich von Regeln nur wenig beeindrucken.** Sie umgehen den Farbzwang. Wer an der Reihe ist, **kann also immer eine Katze spielen – auch wenn er einen passenden Mops hätte.**

Wichtig: Wenn der Ausspieler eine Katze ausspielt, gilt für diesen Stich kein Farbzwang!

Vergleicht nun eure Möpse! Zuerst zählt die Farbe. Je weiter oben die Farbe in der Hackordnung ist, desto höher ist der Wert der Karte. Nur bei gleichfarbigen Karten zählt der höhere Zahlenwert. Höhere Zahlen stechen niedrige Zahlen. Katzen zählen hierbei ganz normal als Farbe.

Wichtig: die Zahlenwerte auf den Karten geben nicht die möglichen Punkte am Ende der Runde wieder. **Zahlen entscheiden über den Stich. Knochen geben die Siegpunkte an**, die eine Karte am Ende bringt. Karten mit niedrigen Zahlen bringen immer mehr Knochen als Karten mit höheren Zahlenwerten.

Nach dem Stich geht es ans Knochensammeln! Der Spieler, der die nach Farbe und Zahl **höchste Karte** ausgespielt hat, **gewinnt diesen Stich**. Dieser Spieler nimmt die **von ihm ausgespielte Karte und legt sie auf den eigenen Fressnapf**.

Wichtig: Zu Beginn der Partie sind die Fressnapfe bereits mit Knochen gefüllt. Sobald jedoch ein Fressnapf von einer Karte überdeckt wird, zählen die aufgedruckten Knochen auf dem Fressnapf nicht mehr. Es kann sich also lohnen, keinen Stich zu machen.

Jetzt wird gemopst! Wenn du die nach Farbe und Zahlenwert **niedrigste Karte** gespielt hast, erhältst du zwar keine Knochen für deinen Fressnapf. Stattdessen musst du aber die **Hackordnung** der Möpse **verändern** und zusätzlich noch **1 Karte mopsen**.

1. Die **Farbe deiner Mops-Karte** drängelt sich ans **obere Ende der Reihe!**
2. Du musst deine **eben gespielte Karte** auf den **Ablagestapel** legen.
3. Von den noch ausliegenden, gerade gespielten Karten darfst du **1 Spielkarte auf die Hand** nehmen. **Achtung:** *Du darfst keine Spielkarte auf die Hand nehmen, die auf einem Fressnapf oder auf dem Ablagestapel liegt. Bei 3 Spielern hast du also keine Wahl welche Karte aus dem Stich du auf die Hand nimmst.*

Legt alle noch vor den Fressnapfen ausliegenden Spielkarten auf den Ablagestapel. Der Spieler, der den Stich gewonnen hat (also gerade eine Karte auf seinen Fressnapf gelegt hat), ist neuer Ausspieler.

ENDE DER RUNDE

Wenn nach einem Stich **mindestens 1 Spieler keine Spielkarten mehr auf der Hand** hat, endet die Runde. Notiert danach die Siegpunkte aller Spieler.

WERTUNG

Notiert die **Summe der Knochen auf allen Spielkarten in eurem Fressnapf als Punkte.**

Hinweis: Hat ein Spieler Karten auf dem Fressnapf liegen, zählen die Knochen auf der Fressnapfkarte **nicht** zu seinen Siegpunkten. Hat ein Spieler jedoch keinen Stich gemacht und daher keine Karten auf seinem Fressnapf liegen, dann zählen die Knochen, die auf dem Fressnapf abgedruckt sind, als Punkte.
(3 Spieler = 7 Knochen; 4/5 Spieler = 5 Knochen)

Jeder Spieler (egal ob er Stiche ergattert hat oder nicht) **notiert zusätzlich einen Punkt pro Karte, die er noch auf der Hand hat.**

Nach dem Rundenende wird der Spieler links vom vorherigen Geber zum neuen Geber: er **mischt alle Karten** und **teilt jedem Spieler 8 Karten** aus.

Ausgemopst

Nach der dritten Runde endet das Spiel.
Der Spieler, der über alle drei Runden die meisten Knochen sammeln konnte, gewinnt.





RULES



PINCHING PUGS

A trick-taking game for 3 to 5 players aged 8+

A huge delivery of delicious bones has just arrived from the kitchen and the pugs are going crazy. None of them can get enough and they each want the best pieces for themselves. Thus, the spoilt pugs are jostling to the front trying to get to the delicious booty before any of the others . . . and then, to top it all, the cheeky cat is slinking around and really creating havoc!

CONTENTS

56 playing cards with pugs and cats

5 feeding bowls

4 jostle cards for the pecking order

You also need some paper and a pencil.



OBJECTIVE

The player to play out the highest card in “PINCHING PUGS” gets the bones pictured on that card as victory points. However, the one to play out the lowest card may pinch one. The player pinching a card simply picks up a card just played. And the one who pinches the card also alters the pecking order. One minute, a particular pug was first in line, and next minute, the rivals are already there and jostling past him. **Play your pugs skilfully and pinch the highest number of bones over a total of 3 rounds.**

SET-UP

- Each player takes a **feeding bowl** and places it face up in front of them.

Tip: Pay attention to the correct side: each feeding bowl has one side for games with 3 players and one side for games with 4 or 5 players.

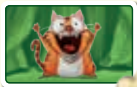


- Note down the number of victory points (bones) after each round. Designate one player to write everything down. This player requires **1 sheet of paper** and **1 pencil**.

Tip: Find a template of the score sheet on www.hutter-trade.com.

- Shuffle the 4 jostle cards** and place them face up in the centre of the table, next to each other. Turn all the cards in the same direction so that everyone knows where the top and bottom in the pecking order are. The pecking order determines which pug (red, blue, yellow) is currently the strongest and which one is right at the bottom of this jostling bunch. The cat is also **part of the pecking order**.

pecking order



HOW TO PLAY

Always play PINCHING PUGS over 3 rounds. Each round consists of several “tricks”.

At the start of each round, **the dealer shuffles** all the playing cards and deals 8 cards to each player. They place the remaining cards in a stack face down at the top end of the pecking order. Before the start of each round, each player may discard up to 3 cards face down and then draw 8 cards. Place the discarded cards face down at the bottom of the stack of remaining cards.

The player on the left of the dealer is the first one to play their cards. They lead the first trick: They play **1 of their own hand cards** (pug or cat) and **lay them out face up over their own feeding bowl**.

In clockwise direction, each player then “follows the suit” of the leading player’s card: Every subsequent player lays one of their own hand cards face up over their own feeding bowl.

Important: The pugs must follow the colour suit! Each subsequent player must play a pug of the same colour as the leading player’s pug. If you don’t have a matching pug, play any other card. **Cats are not terribly impressed by rules.** They avoid having to follow the colour suit. When it’s your turn, **you may play a cat – even if you have a matching pug.** **Important:** If the leading player plays a cat, then there is no colour suit for that trick!

Now compare your pugs! The colour scores first. The nearer the colour is to the top of the pecking order, the higher the value of the card. The number are only taken into consideration, if the cards are of the same colour. Higher numbers trump lower numbers. Cats score as usual, according to their colour.

Important: The numerical values on the cards do not mirror the possible points given at the end of the round. **Numbers decide the trick. Bones determine the victory**

points that a card scores at the end. Cards with lower numbers always score more bones than cards with higher numbers.

After the trick, it's time to collect bones! The player who has played the **highest card**, in colour and number, **wins this trick**. This player takes the card they played out and lays it on top of their own feeding bowl.

Important: At the start of the game, the feeding bowls are already filled with bones. However, as soon as a feeding bowl is covered by a card, the bones printed on the bowl no longer count. Sometimes, it's better not to win the trick.

Now for the pinching! If you have played the **lowest card** in colour and numerical value, you don't receive any bones for your feeding bowl. Instead, you must **change the pecking order** of the pugs and **pinch 1 additional card**.

1. The **colour of your pug card** jostles its way to **the top end of the row!**
2. You must lay the card you just played on the discard stack.
3. Of the remaining cards just played and still on the table, you may **pick up 1 playing card**. ***Attention:** You may not pick up any playing card already lying on a feeding bowl or on the discard stack. Thus, with 3 players you have no option regarding which card you pick up from the trick.*

Lay all the cards still lying in front of the feeding bowls on the discard stack. The player who won the trick (i.e. the one who has just laid a card on their feeding bowl), is the new lead player.

END OF THE ROUND

If **at least 1 player has no more cards in their hand** after a trick, the round ends. Then note down the victory points of all the players.

SCORING

Note down the sum of the bones shown on all the playing cards in your feeding bowl as points.

Note: If a player has cards lying on the feeding bowl, then the bones on the feeding bowl card are **not** added to their victory points. However, if the player hasn't taken a trick and thus has no cards lying on their feeding bowl, then the bones printed on the feeding bowl count as points.
(3 players = 7 bones; 4/5 players = 5 bones)

Each player (no matter whether they took a trick or not) also notes down one additional point for each card still held in their hand.

At the end of the round, the player to the left of the previous dealer becomes the new dealer: He **shuffles all the cards** and **deals 8 cards to each player**.

Pinched

The game ends after the third round.
The player to have collected the most bones over all three rounds wins.





CHIENS CHAPARDEURS

Un jeu de levées pour 3 à 5 joueurs à partir de 8 ans

Les chiens sont comme fous. En effet, une nouvelle énorme livraison de délicieux os vient d'arriver de la cuisine. Chacun veut s'en mettre plein la panse et avoir les meilleurs morceaux. Les chiens gâtés poussent donc pour accéder au délicieux butin avant les autres... et l'insolent chat s'approche furtivement et met tout sens dessus dessous.

CONTENU

56 cartes avec des chiens et des chats

5 gamelles

4 cartes coupe-file pour modifier l'ordre de passage

Vous avez aussi besoin d'un crayon et de papier



OBJECTIF DU JEU

Dans CHIENS CHAPARDEURS, celui qui joue la carte la plus forte reçoit les os dessinés sur cette carte comme points de victoire. Cependant, celui qui joue la carte la plus faible peut chaparder. Celui qui chaparde reprend simplement dans sa main une carte qui vient d'être jouée. Et celui qui chaparde modifie en outre l'ordre de passage. À l'instant, un chien était encore tout devant, mais la concurrence arrive déjà et passe devant lui. **Utilise tes chiens judicieusement et récupère le plus grand nombre d'os en 3 manches au total.**

PRÉPARATION DU JEU

- Chaque joueur prend une **gamelle** et la pose dans son étalage.

Conseil : veillez à utiliser le bon côté : chaque gamelle a une face pour les parties avec 3 joueurs et une face pour les parties avec 4 ou 5 joueurs.

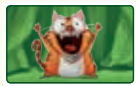
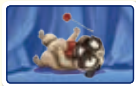
- Les points de victoire (os) sont inscrits après chaque manche. Désignez un joueur qui inscrit tout. Ce joueur a besoin d'**1 feuille de papier et d'un crayon.**

Astuce : Vous trouvez un PDF du feuille des scores sur notre site Internet www.hutter-trade.com.

- **Mélangez les 4 cartes coupe-file** et posez-les une après l'autre face visible au centre de la table. Tournez toutes les cartes dans le même sens pour que chacun sache où sont le haut et le bas dans l'ordre de passage. L'ordre de passage indique le chien (rouge, bleue, jaune) le plus fort à ce moment et celui qui est encore tout en bas de la file. **Le chat fait aussi partie de cet ordre de passage.**



ordre de passage



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

CHIENS CHAPARDEURS se joue **toujours** en 3 manches. Chaque manche se compose de plusieurs « plis ».

Au début de chaque manche, **le donneur mélange toutes les cartes** et distribue **8 cartes à chaque joueur**. Il pose les cartes restantes, face cachée, en haut de l'ordre de passage. Avant le début de la manche, chaque joueur peut se défausser de jusqu'à 3 cartes face cachée et repiocher pour avoir de nouveau 8 cartes. Les cartes défaussées sont placées face cachée sous la pile avec les cartes restantes.

Le joueur à gauche du donneur est le premier en cartes. Il ouvre le premier pli : il joue **1 carte de sa main** (chien ou chat) et la pose **face visible par-dessus sa propre gamelle**.

Chacun « sert » la carte du premier en cartes dans l'ordre des aiguilles d'une montre : chaque joueur qui suit pose une carte de sa main face visible par-dessus sa propre gamelle.

Important : la couleur est imposée pour les chiens. Chaque joueur suivant doit poser un chien de la même couleur que le chien du premier en cartes. Celui qui n'a pas de chien correspondant joue une carte de son choix. **Les chats font peu de cas des règles.** Ils contournent l'obligation de couleur. Celui dont c'est le tour **peut donc toujours jouer un chat – même s'il avait un chien qui correspond.**

Important : si le premier en cartes pose un chat, aucune obligation de couleur ne s'impose à ce pli.

Comparez vos chiens. La couleur compte en priorité. Plus la couleur se trouve en haut dans l'ordre de passage, plus la valeur de la carte est élevée. La valeur la plus forte ne compte que pour les cartes de même couleur. Les chiffres les plus élevés battent les chiffres plus bas. Les chats comptent tout à fait normalement pour une couleur.

Important : les valeurs sur les cartes ne correspondent pas aux points possibles à la

fin de la manche. Les valeurs départagent le pli. Les os indiquent les points de victoire rapportés par une carte à la fin. Les cartes avec une faible valeur rapportent toujours plus d'os que les cartes avec une valeur plus élevée.

Après le pli, il s'agit de collecter des os. Le joueur qui a posé la **carte la plus élevée** par couleur et par valeur **gagne ce pli**. Ce joueur prend la carte qu'il a jouée et la pose sur sa propre gamelle.

Important : au début de la partie, les gamelles sont déjà remplies d'os. Cependant, dès qu'une gamelle est couverte par une carte, les os imprimés sur cette gamelle ne comptent plus. Il peut donc être intéressant de ne pas faire de pli.

Maintenant on chaparde ! Si tu as joué la **carte plus faible** en couleur et valeur, tu ne reçois certes pas d'os pour ta gamelle. Mais tu dois **modifier l'ordre de passage** des chiens et **chaparder 1 carte**.

1. La **couleur de ta carte chien** se fraye un passage jusqu'**en haut de la file**.
2. Tu dois poser la carte que tu viens de jouer sur la défausse.
3. Tu peux prendre **dans ta main 1 carte** parmi celles qui viennent d'être jouées et qui sont encore posées. **Attention :** *tu ne peux pas prendre une carte posée sur une gamelle ou sur la défausse. Avec 3 joueurs, tu ne peux donc pas choisir la carte du pli que tu prends dans ta main.*

Posez toutes les cartes encore étalées devant les gamelles sur la défausse. Le joueur ayant fait le pli (qui vient donc de poser une carte sur sa gamelle) est le nouveau premier en cartes.

FIN DE LA MANCHE

Quand, après un pli, **au moins 1 joueur n'a plus de carte dans sa main**, la manche est terminée. Inscrivez alors les points de victoire de tous les joueurs.

DÉCOMPTE DES POINTS

Inscrivez le total des os de toutes les cartes de votre gamelle comme points.

Remarque : si des cartes sont posées sur la gamelle d'un joueur, les os de la carte gamelle ne comptent **pas** dans ses points de victoire. Cependant, si un joueur n'a pas fait de pli et qu'aucune carte n'est donc posée sur sa gamelle, les os imprimés sur la gamelle sont comptés comme points.

(3 joueurs = 7 os ; 4 ou 5 joueurs = 5 os)

Chaque joueur (qu'il ait fait des plis ou pas) inscrit en plus un point par carte encore dans sa main.

Après la fin de la manche, le joueur à gauche du donneur précédent devient le nouveau donneur : **il mélange toutes les cartes et distribue 8 cartes à chaque joueur.**

Fin de la partie

La partie est terminée après la troisième manche. Le joueur ayant amassé le plus grand nombre d'os au cours de l'ensemble des trois manches gagne.



SNAAIEN



Een kaartspel voor 3 tot 5 spelers vanaf 8 jaar

De mopsen doen gek, want er is zojuist een enorme stapel botten uit de keuken gekomen. Ze kunnen er allemaal geen genoeg van krijgen en iedereen wil de beste exemplaren voor zichzelf houden. Daarom dringen de verwendde mopsen zich naar voren om eerder dan de rest bij de lekkere buit te komen... En dan sluipt er ook nog een eigenwijze kat rond die alles op zijn kop zet!

INHOUD

56 speelkaarten met mopshonden en katten

5 voerbakken

4 voordringkaarten voor de pikorde

Bovendien heb je nog pen en papier nodig.



DOEL VAN HET SPEL

Wie bij SNAAIEN de hoogste kaart speelt, krijgt als beloning de botten die op deze kaart als winpunten zijn afgebeeld. Wie daarentegen de laagste kaart speelt, mag snaaien. Wie snaait, neemt een zojuist gespeelde kaart weer in zijn hand en moet bovendien de pikorde veranderen. Zojuist stond die ene mops nog helemaal vooraan in de rij, maar daar komt zijn concurrent en die dringt zich naar voren. **Speel je mopsen handig uit en sleep in 3 speelronden de meeste botten in de wacht.**

VOORBEREIDING

- Elke speler pakt een **voerbak** en legt deze open voor zich neer.

Tip: *let op de juiste kant. Elke voerbak heeft een kant voor spelen met 3 spelers en een kant voor spelen met 4 of 5 spelers.*



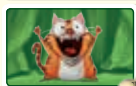
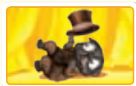
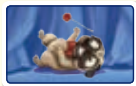
- Na elke ronde worden de winpunten (botten) opgeschreven. Wijs een speler aan die alles opschrijft. Deze speler heeft nog **1 vel papier** en **1 pen** nodig.

Tip: *vind je een pdf van een blad voor de puntentelling op onze website: www.hutter-trade.com*

pikorde



- **Schud de 4 voordringkaarten** en leg deze open naast elkaar in het midden van de tafel. Draai alle kaarten in dezelfde richting, zodat iedereen kan zien wat in de pikorde onderaan en wat bovenaan is. De pikorde geeft aan welke mops (rood, blauw of geel) op dat moment de sterkste is en wie in dit gedrang nog helemaal onderaan staat. **Ook de kat is onderdeel van deze pikorde.**



HET SPEL ZELF

Je speelt SNAAIEN **altijd** in 3 rondes. Elke ronde bestaat uit meerdere slagen.

Aan het begin van elke ronde **schudt de gever alle speelkaarten** en geeft **aan iedere speler 8 kaarten**. De overige kaarten legt hij omgekeerd op een stapel bovenaan bij de pikorde. Iedere speler mag aan het begin van een ronde maximaal 3 kaarten omgekeerd afleggen en daarna kaarten rapen tot hij weer 8 kaarten heeft. De afgelegde kaarten gaan omgekeerd onder de stapel met de overige kaarten.

De speler links van de gever mag het eerst een kaart spelen. Hij begint de eerste slag: hij speelt **1 van zijn handkaarten** (mops of kat) en legt deze open boven zijn eigen voerbak neer.

Met de wijzers van de klok mee “bedient” iedereen om de beurt de kaart van de eerste speler. Iedere volgende speler legt een kaart van zijn hand open boven zijn eigen voerbak.

Belangrijk: de mopsen moeten dezelfde kleur hebben! Iedere volgende speler moet een mops van dezelfde kleur als de mops van de eerste speler spelen. Wie geen bijpassende mops heeft, speelt een willekeurige kaart. **Katten trekken zich weinig aan van regels.** Ze ontduiken de kleurenregel. Wie aan de beurt is, **mag dus altijd een kat spelen, ook als hij een bijpassende mops zou hebben.**

Belangrijk: als de eerste speler een kat speelt, geldt de kleurenregel voor deze slag niet!

Vergelijk nu jullie mopsen! De kleur telt het eerst. Hoe verder de kleur bovenaan in de pikorde staat, des te hoger is de waarde van de kaart. Alleen bij kaarten van dezelfde kleur telt het hoogste getal. Hogere getallen slaan de lagere getallen. Katten tellen gewoon als een kleur.

Belangrijk: de getallen op de kaarten geven niet de mogelijke punten aan het einde van de ronde weer. De getallen bepalen wie een slag wint. De botten geven

de winpunten aan die een kaart aan het einde oplevert. Kaarten met lage getallen leveren altijd meer botten op dan kaarten met hoge getallen.

Na de slag begin je botten te verzamelen! De speler die qua kleur en getal de **hoogste kaart** heeft gespeeld, **wint deze slag**. Deze speler pakt de kaart die hij had gespeeld en legt deze op zijn voerbak.

Belangrijk: aan het begin van het spel zijn de voerbakken al met botten gevuld. Maar zodra een voerbak met een kaart wordt afgedekt, tellen de botten die op de voerbak zijn afgebeeld niet meer mee. Het kan dus de moeite waard zijn geen slag te winnen.

Nu wordt er gesnaaid! Als je qua kleur en getal de **laagste kaart** hebt gespeeld, krijg je weliswaar geen botten voor je voerbak, maar moet je de **pikorde** van de mopsen **veranderen** en bovendien nog **1 kaart snaaien**.

1. De **kleur van je mopskaart** staat nu **bovenaan de pikorde!**
2. Je moet je net gespeelde kaart op de aflegstapel leggen.
3. Van de net gespeelde kaarten die er nog liggen mag je **1 speelkaart in je hand** nemen. ***Let op:** je mag **geen** speelkaart in je hand nemen die op een voerbak of op de aflegstapel ligt. Bij 3 spelers heb je dus geen keuze welke kaart uit de slag je in je hand wilt nemen.*

Leg alle nog voor de voerbakken liggende speelkaarten op de aflegstapel. De speler die de slag heeft gewonnen (dus al een kaart op zijn voerbak heeft gelegd), mag nu het eerst een kaart spelen.

EINDE VAN EEN RONDE

Als na een slag **minstens 1 speler geen speelkaarten meer in zijn hand** heeft, is deze ronde voorbij. Schrijf daarna de winpunten van alle spelers op.

PUNTENTELLING

Schrijf de som van de botten op alle speelkaarten in je voerbak op alle punten. **Tip:** als een speler kaarten op zijn voerbak heeft liggen, tellen de botten op de voerbakkaart **niet** mee voor zijn winpunten. Heeft een speler daarentegen geen slag gewonnen en dus geen kaarten op zijn voerbak liggen, tellen de botten die op de voerbak zijn afgebeeld als punten. (3 spelers = 7 botten, 4/5 spelers = 5 botten)



Iedere speler (of hij nu slagen heeft gewonnen of niet) schrijft bovendien een punt per kaart op die hij nog in zijn hand heeft.

Na het einde van de ronde wordt de speler links van de vorige geveer de nieuwe geveer: hij **schudt alle kaarten** en geeft **elke speler 8 kaarten**.

Uitgesnaaid

Na de derde ronde is het spel voorbij. De speler die in drie rondes de meeste botten kon verzamelen, wint het spel.

Nederlandse vertaling: Susanne Bonn



Manufacturer + distributor:

Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg, GERMANY
www.hutter-trade.com



© 2019 HUCH!

Illustration: fiore-gmbh.de

Design: Sabine Kondirolli, HUCH!

Product manager: Simon Hopp

Achtung! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr.

Attention! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments. Dangers de

suffocation. **Avvertenze!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Piccole parti.

Rischio di soffocamento. **Warning!** Not suitable for children under 3 years. Small parts.

Choking hazard. Waarschuwing! Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar. Kleine

onderdelen. Verstikkingsgevaar.

