

TROPIKO™

Spelregels - Règle du jeu - Spielanleitung

NL

Inhoud

- 60 fiches
 - 12 rode vissen
 - 12 gele vissen
 - 12 groene vissen
 - 12 roze vissen
 - 2 regenboogvissen
 - 1 krab
 - 2 zeepaarden
 - 2 haaien
 - 2 schildpadden
 - 3 inktvissen
- 4 spelborden

Doel van het spel

Om ter snelst zes vissen van je eigen kleur verzamelen.

FR

Contenu

- 60 fiches
 - 12 poissons rouges
 - 12 poissons jaunes
 - 12 poissons verts
 - 12 poissons roses
 - 2 poissons arc-en-ciel
 - 1 crabe
 - 2 hippocampes
 - 2 requins
 - 2 tortues
 - 3 poulpes
- 4 plateaux

Objectif du jeu.

Rassembler au plus vite six poissons de sa propre couleur.

DE

Inhalt

- 60 Spielmarken
 - 12 rote Fische
 - 12 gelbe Fische
 - 12 grüne Fische
 - 12 rosafarbige Fische
 - 2 Regenbogenfische
 - 1 Krebs
 - 2 Seepferdchen
 - 2 Haie
 - 2 Schildkröten
 - 3 Tintenfische
- 4 Spielbretter

Ziel des Spiels

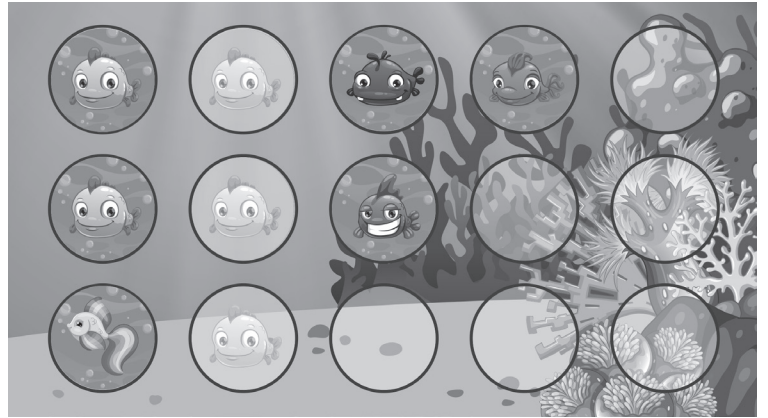
Sammle als schnellster sechs Fische in deiner eigenen Farbe.

Vorbereitung

- Elke speler kiest een spelbord uit. Dit spelbord bepaalt de kleur van de vissen die de speler moet verzamelen.
- Alle fiches worden op de tafel verspreid met de afbeelding naar beneden. De fiches stellen op deze manier de grote oceaan voor waar de vissen zich verstoppert.

Het spel

- De oudste speler neemt een fiche uit de oceaan en legt deze op zijn spelbord:
 - Als hij een vis heeft genomen van zijn *eigen kleur*, legt hij de vis op het vak waar deze vis op staat afgebeeld (A).
 - Als hij een vis heeft genomen van een *andere kleur*, legt hij deze vis op een blanco vak (B).
- Opmerking: een regenboogvis mag op het vak van de te verzamelen vissen worden gelegd (A).



- Hierna neemt de volgende speler een fiche uit de oceaan en legt deze op zijn spelbord.
- Vervolgens gaat het spel verder in de richting van de klok.

Speciale acties

Zeepaard: leg één vis van jouw spelbord (B) terug in de oceaan en neem een nieuwe vis.

Schildpad: neem twee nieuwe vissen.

Inktvis: verwissel één vis van jouw spelbord (B) met een vis van een andere speler zijn spelbord (B).

Krab: neem één vis die je moet verzamelen (A) van een andere speler zijn spelbord (B).

Haai: leg één vis van een andere speler terug in de oceaan (A).

Opgelet: een regenboogvis mag niet weggenomen worden door een haai!

Nadat een speler de actie heeft uitgevoerd van een speciale fiche, wordt de fiche terug in de oceaan gelegd. Enkel de schildpadden en regenboogvissen gaan niet terug in de oceaan. Natuurlijk komt er steeds een grote golf, zodat de fiches opnieuw door elkaar liggen.

Opeenvolgende acties mogen na elkaar gespeeld worden.

Voorbeeld: een speler neemt de schildpad uit de oceaan. Nu mag hij twee nieuwe fiches nemen. Dit kan bijvoorbeeld een haai en een inktvis zijn. Hij mag nu één vis van een andere speler terug in de oceaan leggen (A) en hierna één vis van zijn spelbord verwisselen (B) met een vis van een andere speler zijn spelbord (B).

Opmerking

Als een bepaalde actie niet gespeeld kan worden, wordt de fiche terug in de oceaan gelegd en is de volgende speler aan de beurt.

Voorbeeld: een speler neemt een zeepaard uit de oceaan. Als deze speler geen vissen heeft om terug in de oceaan te leggen (B), kan de actie niet uitgevoerd worden.

Winnaar

De speler die als eerste 6 juiste vissen heeft verzameld, is de winnaar van het spel.

Meld je ook aan voor onze nieuwsbrief en blijf op de hoogte van alle nieuwe producten en activiteiten van University Games!

Stuur een mail naar newsletter@ug.nl om je aan te melden of kijk op www.universitygames.nl.

Inscrivez-vous à notre bulletin d'information et restez informé de tous les nouveaux produits et de toutes les activités d'University Games ! Envoyez un mail avec votre inscription à newsletter@ug.nl ou consultez www.universitygames.fr.

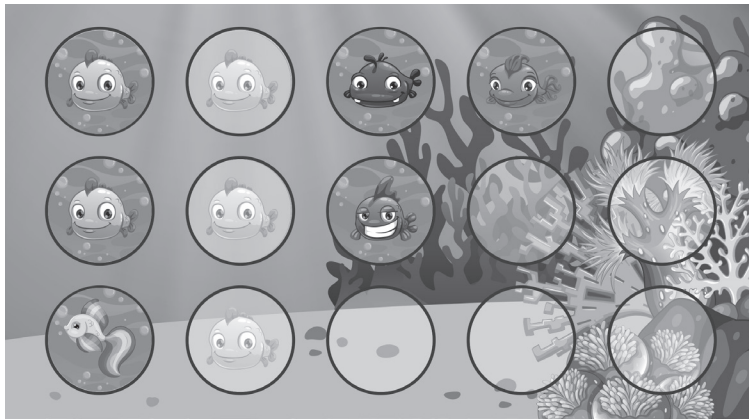
Melde dich auch für unseren Newsletter an und halte dich über alle neuen Produkte und Aktivitäten von University Games auf dem Laufenden! Schicke zur Anmeldung eine E-Mail an newsletter@ug.nl oder gehe auf die Website www.universitygames.de.

Préparation

- Chaque joueur choisit un plateau. Celui-ci détermine la couleur des poissons que le joueur doit réunir.
- Toutes les fiches sont réparties sur la table avec l'image vers le bas. Les fiches représentent de cette façon le grand océan où les poissons se cachent.

Le jeu

- Le joueur le plus ancien prend une fiche de l'océan et la pose sur son plateau :
 - En prenant un poisson de *sa propre couleur*, il pose le poisson sur la case représentant ce poisson (A).
 - En prenant un poisson *d'une autre couleur*, il pose ce poisson sur une case blanche (B).
- Remarque: un poisson arc-en-ciel peut être posé sur la case des poissons à rassembler (A).



- Ensuite, le joueur suivant prend une fiche de l'océan et la pose sur son plateau.
- Ensuite, le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Actions spéciales

Hippocampe : remettez un poisson de votre plateau (B) dans l'océan et prenez un nouveau poisson.

Tortue : prenez deux nouveaux poissons.

Poulpe : échangez un poisson de votre plateau (B) par un poisson du plateau d'un autre joueur (B).

Crabe : prenez un poisson que vous devez rassembler (A) d'un plateau d'un autre joueur (B).

Requin : remettez un poisson d'un autre joueur dans l'océan (A).

Attention : un requin ne peut pas prendre de poisson arc-en-ciel !

Lorsqu'un joueur a fait l'action d'une fiche spéciale, la fiche est remise dans l'océan. Seuls les tortues et les poissons arc-en-ciel ne retournent pas dans l'océan. Une grande vague arrive bien sûr à chaque fois mettant à nouveau les fiches en désordre.

Les actions suivantes peuvent être jouées successivement.

Par ex. : un joueur sort la tortue de l'océan. À présent, il peut prendre deux nouvelles fiches. Il peut par ex. s'agir d'un requin et d'un poulpe. Il peut à présent remettre un poisson d'un autre joueur dans l'océan (A) et après remplacer un poisson de son plateau (B) par un poisson du plateau d'un autre joueur (B).

Remarque

Si une action déterminée ne peut pas être jouée, la fiche est remise dans l'océan et c'est au tour du joueur suivant.

Par ex. : un joueur sort un hippocampe de l'océan. Si ce joueur n'a pas de poissons à remettre dans l'océan (B), l'action ne peut être effectuée.

Le gagnant

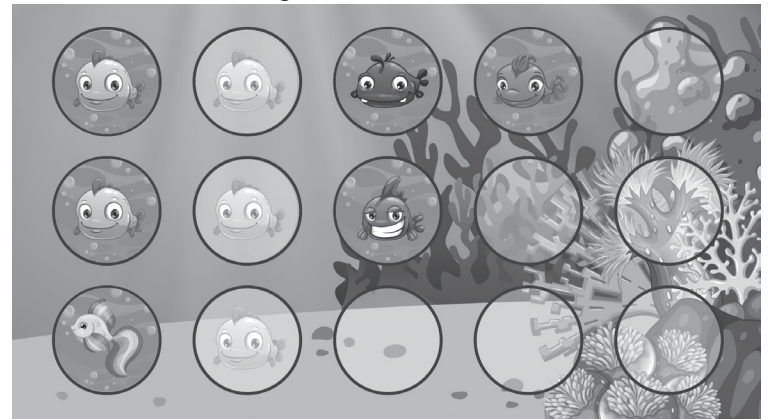
Le joueur rassemblant en premier 6 bons poissons gagne le jeu.

Vorbereitung

- Jeder Spieler wählt ein Spielbrett aus. Dieses Spielbrett bestimmt die Farbe der Fische, die der Spieler sammeln muss.
- Alle Spielmarken werden mit der Abbildung nach unten auf dem Tisch verteilt. Sie bilden den riesigen Ozean, in dem sich die Fische verstecken.

Das Spiel

- Der älteste Spieler nimmt eine Spielmarke aus dem Ozean und legt sie auf sein Spielbrett:
 - Ist es ein Fisch in *seiner eigenen Farbe*, legt er ihn auf das Feld, auf dem der entsprechende Fisch abgebildet ist (A).
 - Hat der Fisch eine *andere Farbe*, legt er ihn auf ein Leerfeld (B).
- Anmerkung: Einen Regenbogenfisch darf man auf das Feld der zu sammelnden Fische legen (A).



- Danach nimmt der nächste Spieler eine Spielmarke aus dem Ozean und legt sie auf sein Spielbrett.
- Danach geht das Spiel weiter in Uhrzeigerrichtung.

Besondere Spielzüge

Seepferdchen: Lege einen Fisch von deinem Spielbrett (B) zurück in den Ozean und nimm dir dafür einen neuen Fisch.

Schildkröte: Nimm zwei neue Fische.

Tintenfisch: Tausche einen Fisch von deinem Spielbrett (B) mit einem Fisch auf dem Spielbrett eines anderen Spielers (B).

Krebs: Nimm einen Fisch, den du sammeln musst (A), vom Spielbrett eines anderen Spielers (B).

Hai: Lege einen Fisch eines anderen Spielers in den Ozean zurück (A).

Achtung: Mit einem Hai darf kein Regenbogenfisch weggenommen werden!

Nachdem ein Spieler einen Spielzug mit einer speziellen Spielmarke ausgeführt hat, legt er die Spielmarke wieder zurück in den Ozean. Nur die Schildkröten und Regenbogenfische gehen nicht wieder in den Ozean zurück. Natürlich gibt es immer eine große Welle, die die Spielmarken wieder durcheinander wirbelt.

Aufeinanderfolgende Spielzüge dürfen nacheinander gespielt werden.

Beispiel: Ein Spieler nimmt die Schildkröte aus dem Ozean. Jetzt kann er zwei neue Spielmarken nehmen. Das kann zum Beispiel ein Hai und ein Tintenfisch sein. Anschließend darf er einen Fisch von einem anderen Spieler zurück in den Ozean legen (A) und dann einen Fisch von seinem Spielbrett (B) mit einem Fisch auf dem Spielbrett eines anderen Spielers (B) tauschen.

Anmerkung

Wenn ein bestimmter Spielzug nicht möglich ist, wird die Spielmarke wieder in den Ozean gelegt, und der nächste Spieler ist am Zug.

Beispiel: Ein Spieler nimmt ein Seepferdchen aus dem Ozean. Wenn dieser Spieler keine Fische mehr hat, die er wieder in den Ozean legen könnte (B), kann der Spielzug nicht ausgeführt werden.

Gewinner

Wer als erster 6 richtige Fische gesammelt hat, ist der Gewinner des Spiels.