

Ludovic Lépine & Chris Jobelot

# KUDOS

**FR** RÈGLES DU JEU

**NL** SPELREGELS

**DE** SPIELANLEITUNG





**FR**

*contenu :*

- 100 cartes
- 1 sac en tissu
- des règles simples

**NL**

*inhoud:*

- 100 kaarten
- 1 stoffen zak
- eenvoudige regels

**DE**

*Inhalt:*

- 100 Karten
- 1 Stoffbeutel
- einfache Regeln

# FR BUT DU JEU

Le but du jeu est d'avoir le moins de points possibles à la fin d'une partie.

## MISE EN PLACE

1. Mettez la carte « Flèche » de côté.



2. Mélangez puis distribuez les cartes **face cachée** dans une « Pioche » pour chaque joueur, de la manière suivante :

Nombre de joueurs	3	4	5	6
Nombre de cartes par joueur	25	24	19	16

3. Prenez quatre des cartes restantes et placez-les **face visible** pour former un carré au milieu de la table. Chaque coin est appelé « Pile ». Placez aléatoirement la carte Flèche afin qu'elle pointe en direction de l'une des 4 piles.

Remettez les autres cartes dans la boîte.



4. Chaque joueur retourne les 3 premières cartes de sa Pioche et les place en Ligne **face visible** devant lui.



# DÉROULEMENT DU JEU

Le joueur le plus âgé commence.

## QUAND C'EST VOTRE TOUR DE JOUER

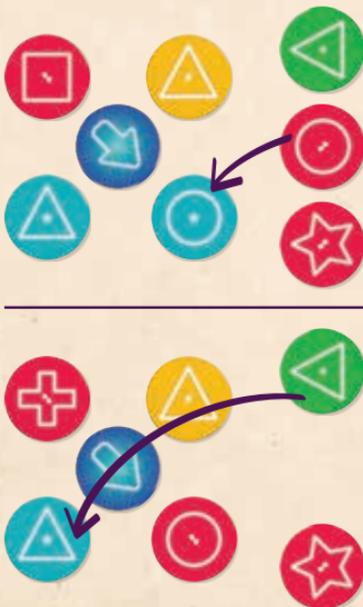
1. En commençant par la pile indiquée par la carte Flèche, jouez 1, 2 ou 3 cartes de votre Ligne.

### COMMENT JOUER VOS CARTES

La carte que vous devez placer doit correspondre soit à la couleur soit à la forme géométrique de la carte située tout en haut d'une Pile. Vous pouvez placer la carte suivante soit en haut de la même Pile soit en haut de la Pile suivante, toujours dans le sens des aiguilles d'une montre. Vous pouvez placer plusieurs cartes sur la même Pile, à condition que la couleur ou la forme corresponde à chaque fois.

Vous pouvez décider de vous arrêter quand vous le souhaitez, même s'il vous reste des cartes dans votre Ligne que vous pouvez encore jouer.

Les symboles au centre des cartes constituent seulement une aide pour les daltoniens.



2. Une fois que vous avez placé la dernière que vous vouliez jouer, tournez la carte Flèche vers la pile suivante dans le sens des aiguilles d'une montre. La carte Flèche indique au joueur suivant où jouer.
3. Piochez autant de cartes que nécessaire pour ramener votre Ligne à 3 cartes et terminer votre tour. Le tour se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre (joueur à gauche).

## SI VOUS ÊTES BLOQUÉ

Si vous ne pouvez pas placer de carte au début de votre tour, prenez la pile sur laquelle vous auriez dû jouer et posez-la face visible devant vous. C'est votre "Défausse". Choisissez maintenant une des trois cartes qui composent votre Ligne pour la placer sur la table de manière à compléter le Carré. Si vous le souhaitez, vous pouvez désormais jouer avec n'importe laquelle de vos deux cartes restantes, de votre Ligne, sur cette nouvelle Pile.

**Attention :** Les cartes de la Défausse de chaque joueur seront comptées comme malus dans les scores à la fin de la partie. Il faut donc bien réfléchir avant d'agir et anticiper, tout en gardant un œil sur les cartes que les autres joueurs peuvent ou ne peuvent pas jouer !



## ACTIONS SPÉCIALES

1. Si vous placez une carte qui correspond EXACTEMENT (même couleur & même forme géométrique) à la carte du dessus de la Pile sur laquelle vous pouvez jouer, prenez cette Pile et posez-la sur la Défausse d'un adversaire. Laissez la carte que vous venez de jouer sur l'espace vide pour compléter le Carré. Si vous en avez la possibilité et si vous le souhaitez, vous pouvez continuer à jouer le reste des cartes de votre Ligne.
2. Si vous réussissez à jouer les 3 cartes qui composent votre Ligne sur le même tour, prenez la première carte de votre Défausse et placez-la sur la Défausse d'un adversaire. Si vous n'avez pas de Défausse, il ne se passe rien.

Ces deux actions peuvent se produire pendant un même tour. Elles peuvent s'appliquer au même joueur ou à deux joueurs différents.

## FIN DE PARTIE

Une partie prend fin lorsqu'un joueur n'a plus de cartes dans sa Pioche et qu'il n'a plus de cartes à jouer.

## DÉCOMPTE DES POINTS

Chaque joueur compte les cartes de sa Défausse et de sa Pioche, sans compter celles restantes sur sa ligne.

Chaque carte vaut 1 point. **Le joueur comptabilisant le moins de points remporte la manche !** Le joueur qui a le plus de points commence la manche suivante. Mélangez les cartes et installez-les comme décrit précédemment. N'oubliez pas de bien noter les scores.

## LE GAGNANT

La partie se poursuit jusqu'à ce que l'un des joueurs atteigne 35 points ou plus. Le joueur qui a le score le plus bas à ce moment-là gagne la partie !

# NL DOEL

De speler die aan het eind van het spel het minst aantal punten heeft, wint.

## VOORBEREIDING



1. Leg de pijlkaart opzij.

2. Schud en verdeel de kaarten met de afbeelding omlaag in een trekstapel voor iedere speler:

Aantal spelers	3	4	5	6
Aantal kaarten per persoon	25	24	19	16

3. Neem vier van de overgebleven kaarten en leg ze met de **afbeelding omhoog** in de vorm van een vierkant op tafel. Elke hoek heet een 'stapel'. Leg de pijlkaart in het midden van het vierkant. Zie afbeelding A.

Leg eventuele andere kaarten terug in de doos.

Afbeelding A



4. Iedere speler draait de bovenste 3 kaarten uit de eigen trekstapel om en legt ze in een rij voor zich neer met de **afbeelding omhoog**. Zie afbeelding B.

Afbeelding B



# SPELINSTRUCTIES

De oudste speler begint en kiest op welke stapel de eerste kaart in het spel wordt gespeeld. Zorg ervoor dat de pijl op de pijlkaart naar die stapel wijst.

## PER BEURT

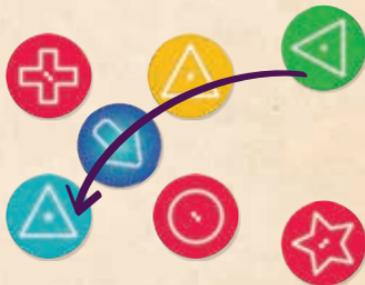
1. Begin met de stapel waar de pijlkaart naar wijst en speel 1, 2 of alle 3 de kaarten in je rij (zie 'Kaarten leggen' hieronder).

### KAARTEN LEGGEN

De kaart die je legt moet overeenkomen met de kleur of de vorm van de kaart boven op een stapel. De volgende kaart mag op dezelfde stapel of op de volgende stapel worden gelegd, met de klok mee.

Je mag verschillende kaarten op dezelfde stapel leggen, zolang de kleur of vorm overeenkomt.

Je mag stoppen wanneer je wilt, ook al zitten er kaarten in je rij die je zou kunnen spelen.



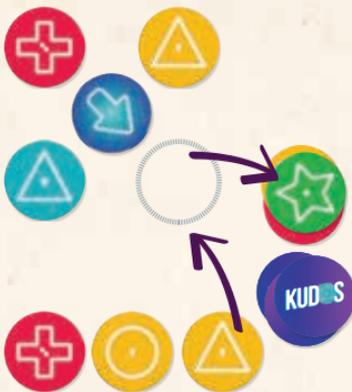
2. Wanneer je de laatste kaart hebt gespeeld die je wilt spelen, draai je de pijlkaart een kwartslag met de klok mee zodat deze naar de volgende stapel wijst.
3. Trek de nodige hoeveelheid kaarten zodat er weer 3 kaarten in je rij zitten. Je beurt is nu afgelopen. Het spel gaat met de klok mee verder (naar links).

## VASTLOPEN

Als je aan het begin van je beurt geen kaart kunt leggen, pak je de stapel die je als volgende had moeten spelen en leg je die met de **afbeelding omhoog** voor je neer (dit is je aflegstapel). Leg nu een van de 3 kaarten uit je rij op de tafel zodat het vierkant weer compleet is. Als dat kan en je het wilt, mag je nu willekeurige andere kaarten uit je rij leggen. Zie afbeelding C.

**Let op:** De kaarten in de aflegstapel van de spelers tellen aan het eind van elke ronde mee voor hun scores. Denk goed vooruit en houd in de gaten welke kaarten de anderen wel of niet kunnen spelen.

Afbeelding C



## VOOROP KOMEN

1. Als je een kaart legt die **PRECIES** hetzelfde is als de andere (zelfde kleur, zelfde vorm), pak je die stapel en leg je die op de aflegkaart van een andere speler. Laat de kaart die je net hebt gespeeld op de lege plek liggen om het vierkant weer compleet te maken. Als dat kan en je het wilt, mag je nu willekeurige andere kaarten uit je rij leggen.
2. Als het je lukt om alle 3 de kaarten in je rij te spelen, pak je de bovenste kaart van je aflegstapel en leg je die op de aflegstapel van een andere speler. Als je geen aflegstapel hebt, gebeurt er niets.

Beide handelingen mag je uitvoeren tijdens dezelfde beurt. Je mag ze uitvoeren bij dezelfde speler of bij twee verschillende spelers.

## EINDE VAN DE RONDE

De ronde is afgelopen wanneer één speler geen kaarten meer in de trekstapel heeft en ook geen kaarten meer heeft om te spelen.

## SCORE

Tel de kaarten in je aflegstapel, trekstapel en rij (als je die hebt). Elke kaart is 1 punt waard. De speler met de meeste punten begint de volgende ronde: schud de kaarten en leg het spel weer op dezelfde manier klaar. Vergeet niet de scores bij te houden.

## HET SPEL WINNEN

Blijf spelen tot een van de spelers 35 punten of meer heeft. De speler die dan de laagste score heeft, wint!

# DE ZIEL DES SPIELS

Jeder Spieler versucht, am Ende der Partie die wenigsten Punkten zu haben.

## VORBEREITUNG

1. Die Pfeilkarte wird zur Seite gelegt.



2. Die restlichen Karten werden gemischt und anschließend wie folgt **verdeckt** auf die Ziehstapel der einzelnen Spieler verteilt:

Anzahl Spieler	3	4	5	6
Anzahl Karten pro Spieler	25	24	19	16

3. Vier der übrig gebliebenen Karten werden **offen** in die Mitte des Tisches gelegt, und zwar so, dass sie ein Quadrat bilden. Jede Ecke wird als ein „Stapel“ bezeichnet. Die Pfeilkarte wird in das Quadrat gelegt. Siehe Abb. A.

Alle anderen Karten werden wieder in die Schachtel gelegt.

Abb. A



4. Jeder Spieler deckt die obersten drei Karten seines eigenen Ziehstapels auf und legt sie in einer Reihe **offen** vor sich auf den Tisch. Siehe Abb. B.

Abb. B



# SPIELVERLAUF

Der älteste Spieler fängt an und wählt den Stapel, den er die erste Karte der Partie legt. Der Pfeil auf der Pfeilkarte muss auf diesen Stapel zeigen.

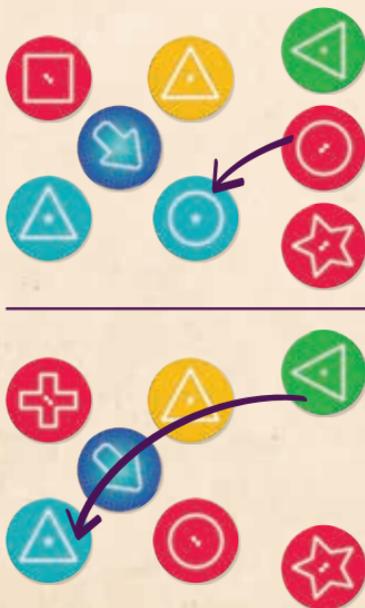
## WENN EIN SPIELER AM ZUG IST

1. Wer am Zug ist, spielt eine, zwei oder alle drei Karten aus seiner Reihe auf die Karte, auf die der Pfeil zeigt (siehe unten „Karten ablegen“).

### KARTEN ABLEGEN

Um eine Karte legen zu können, muss sie dieselbe Farbe oder dieselbe geometrische Form zeigen wie die oberste Karte des Stapels. Die nächste Karte kann entweder auf denselben Stapel oder auf den im Uhrzeigersinn nächsten Stapel gelegt werden. Ein Spieler kann mehrere Karten auf denselben Stapel legen, solange jedes Mal entweder die Farbe oder die geometrische Form übereinstimmt.

Ein Spieler kann sich jederzeit dafür entscheiden, den Zug zu beenden, auch wenn er in seiner Reihe Karten hat, die er spielen könnte.



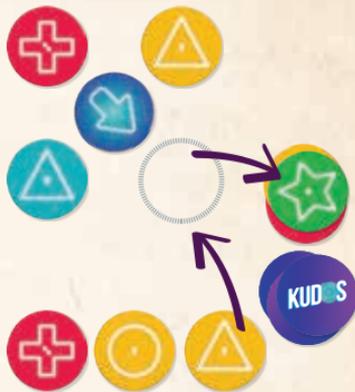
2. Nachdem der Spieler die letzte Karte gespielt hat, die er legen will, dreht er die Pfeilkarte im Uhrzeigersinn um eine Vierteldrehung, sodass sie auf den nächsten Stapel zeigt.
3. Zum Schluss deckt er so viele Karten von seinem Ziehstapel auf, dass in seiner Reihe wieder drei Karten liegen. Dann ist sein linker Nachbar an der Reihe.

## BLOCKIERT

Kann ein Spieler zu Beginn seines Zuges keine Karte ablegen, nimmt er den Stapel, auf den er eine Karte hätte spielen müssen, und legt ihn offen vor sich auf den Tisch (das ist sein „Ablagestapel“). Dann wählt er eine der drei Karten aus seiner Reihe und legt sie auf den Tisch, um das Quadrat wieder zu vervollständigen. Falls möglich, darf er nun beliebige andere Karten aus seiner Reihe ablegen. Siehe Abb. C.

**Aufgepasst:** Die Karten im Ablagestapel eines Spielers zählen am Ende der Runde als Minuspunkte. Darum ist es wichtig, gut nachzudenken, vorzusuplanen und darauf zu achten, welche Karten die anderen spielen bzw. nicht spielen können!

Abb. C



## WEITERKOMMEN

1. Wenn ein Spieler eine Karte ablegt, die einer anderen Karte GENAU entspricht (gleiche Farbe und gleiche geometrische Form), nimmt er diesen Stapel und legt ihn auf den Ablagestapel eines Mitspielers. Die gerade gespielte Karte bleibt auf dem leeren Platz liegen, um das Quadrat wieder zu vervollständigen. Falls möglich, darf er nun beliebige andere Karten aus seiner Reihe ablegen.
2. Kann der Spieler nacheinander alle drei Karten aus seiner Reihe spielen, nimmt er nacheinander die oberste Karte von seinem Ablagestapel und legt sie auf den Ablagestapel eines Gegenspielers. Hat er keinen Ablagestapel, geschieht nichts.

Beide Aktionen können im selben Spielzug ausgeführt werden. Die Aktionen können sich gegen denselben Mitspieler oder gegen zwei verschiedene Mitspieler richten.

## ENDE DER RUNDE

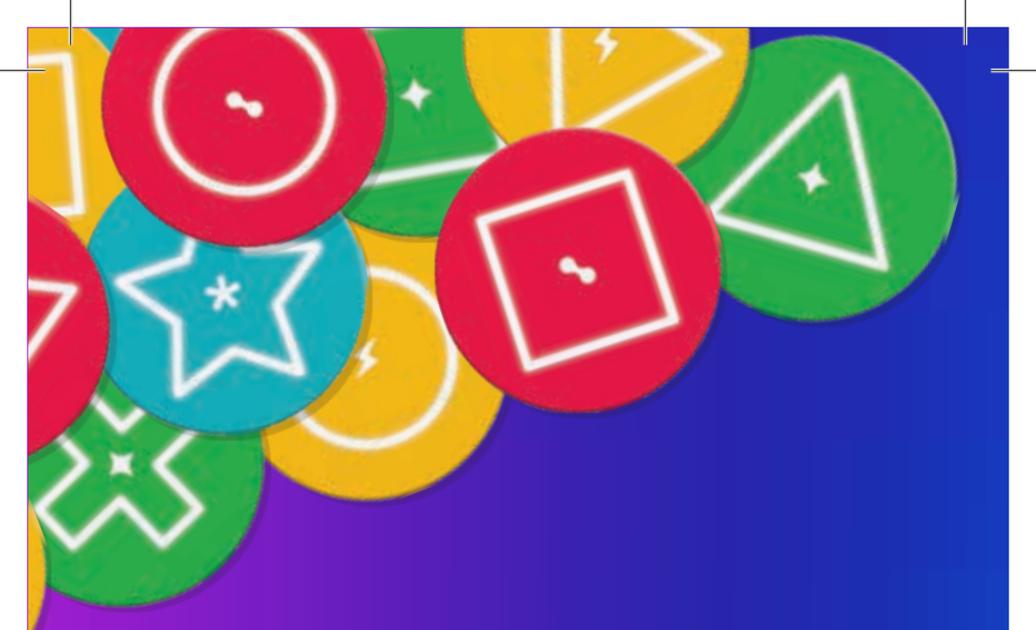
Eine Runde endet, wenn der Ziehstapel eines Spielers aufgebraucht und seine Reihe leer ist.

## PUNKTE

Jeder Spieler zählt die Karten in seinem Ablagestapel, in seinem Ziehstapel und in seiner Reihe (falls vorhanden). Jede Karte bringt einen Minuspunkt ein. Die Ergebnisse der Spieler werden notiert. Der Spieler mit den meisten Minuspunkten beginnt die nächste Runde: Die Karten werden gemischt, und es wird gespielt wie in der ersten Runde.

## GEWINNER DES SPIELS

Das Spiel wird so lange fortgesetzt, bis mindestens ein Spieler 35 Minuspunkte oder mehr erreicht. Wer dann die wenigsten Minuspunkte hat, gewinnt!



Conserver ces règles de jeu pour toute référence ultérieure.

Bewaar de spelregels voor raadpleging in de toekomst.

Spielanleitung mit Herstelleranschrift bitte aufbewahren.

1110100520

Illustrations: Jumbo studio

Published by Koninklijke Jumbo B.V.  
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam,  
The Netherlands.

© 2024 Koninklijke Jumbo B.V.  
A Jumbo Group company.

**jumboplay.com**

