

TIKI TOPPLE

KEITH
MEYERS

- (D) Spielanleitung
- (FR) Les règles du jeu
- (I) Regole del gioco
- (NL) Spelregels



EASYPLAY



Schmidt

TIKI TOPPLE

**Witziges
Taktikspiel von
Keith Meyers für
2 bis 4 Spieler
ab 8 Jahren.**

Spielmaterial

- 36 Aktionskarten (9 pro Spielerfarbe)
- 27 Auftragskarten
- 9 Tikis (bilden den Tiki-Stamm)
- 4 Spielfiguren (in den Farben der Aktionskarten)
- 1 Spielplan (in den Farben der Aktionskarten)

Spielziel

Jeder Spieler erhält verdeckt eine Aufgabenkarte und versucht die Farbzusammenstellung des großen Tiki-Stammes so zu beeinflussen, dass bei der Wertung die obersten drei Plätze möglichst mit dieser Auftragskarte übereinstimmen.

Spielvorbereitung

Die 9 Tikis werden nach den Symbolen auf ihrer Rückseite sortiert und als 3er Gruppe zusammenhängend in beliebiger Reihenfolge in der Vertiefung des Spielbrettes mit dem Gesicht nach oben ausgelegt.

Jeder Spieler bekommt alle Aktionskarten einer Farbe und setzt die dazugehörige Spielfigur auf das entsprechende Startfeld auf dem Spielplan.

Bei 2 Spielern wird mit dem kompletten Kartensatz gespielt. Bei 3 und 4 Spielern legt jeder Spieler eine TIKI-UP-1er-Karte in die Schachtel zurück. Alle Spieler mischen nun ihre Aktionskarten, ziehen verdeckt **2 Karten** und legen diese unbenutzt als persönlichen Ablagestapel vor sich ab. Die restlichen Karten behalten die Spieler auf der Hand.

Der Spieler, der die beste Grimasse schneiden kann, wird Startspieler. Er mischt die Auftragskarten verdeckt und teilt an jeden Spieler eine Karte aus.

Spielablauf

Das Spiel läuft über mehrere Durchgänge. In jedem Durchgang versuchen die Spieler mehrere Runden lang, die Farbzusammensetzung des Tiki-Stammes so zu beeinflussen, dass zum Zeitpunkt der Wertung die obersten drei Tikis möglichst gut mit ihrer Auftragskarte übereinstimmen.

Dazu spielt jeder Spieler (beginnend mit dem Startspieler) reihum eine Handkarte seiner Wahl aus und führt die Aktion durch. Anschließend legt er sie verdeckt auf seinen persönlichen Ablagestapel ab. Die ausgespielten Aktionskarten stehen in diesem Durchgang nicht mehr zur Verfügung.

Anschließend ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Achtung: Ein Spieler darf nicht auf das Ausspielen einer Karte verzichten, auch wenn er dadurch evtl. ein Tiki entfernen muss, das er gerne erhalten möchte.

Die Aktionskarten:



TIKI UP

Versetze ein beliebiges Tiki um 1, 2 oder 3 Positionen nach oben. Die anderen Tikis werden entsprechend nach unten verschoben.

Achtung: Die Bewegung muss komplett ausgeführt werden. Ein Tiki, das auf dem zweiten Platz steht, kann also mit einer 2 oder 3 nicht bewegt werden.



TIKI PUH

Setze ein beliebiges Tiki um 2 Positionen nach unten. Die anderen Tikis werden entsprechend nach oben verschoben.

Achtung: Die Bewegung muss komplett ausgeführt werden. Ein Tiki, das z. B. an vorletzter Stelle steht, darf also mit dieser Karte nicht bewegt werden.



TIKI TOPPLE

Versetze ein beliebiges Tiki ans untere Ende des Tiki-Stammes. Die anderen Tikis werden entsprechend nach oben verschoben. Diese Karte darf nicht auf das unterste Tiki gespielt werden.



TIKI WIKI

Vertausche zwei beliebige Tikis auf dem Spielbrett miteinander.



TIKI TOAST

Entferne das **unterste** Tiki des Stammes. Das Tiki wird vom Brett entfernt und kommt für diesen Durchgang komplett aus dem Spiel.

Wichtig! TIKI TOAST darf nicht als erste Karte eines Spielers ausgespielt werden.

Ende eines Durchgangs und Wertung

Ein Durchgang endet sofort,

- wenn nur noch 3 Tikis übrig sind. Die ungespielten Handkarten werden ungenutzt auf den eigenen Ablagestapel gelegt

oder

- sobald alle Spieler ihre Handkarten ausgespielt haben auch wenn noch mehr als drei Tikis auf dem Brett liegen.

In beiden Fällen kommt es zu einer Wertung. Dazu drehen alle Spieler ihre Auftragskarten um, auf denen jeweils drei Tikis mit entsprechender Punktezuordnung abgebildet sind. Jeder überprüft der Reihe nach, ob Übereinstimmungen mit den obersten drei Tikis des Stammes und der eigenen Auftragskarte bestehen. Für jede Übereinstimmung gehen die Spieler mit ihren Spielfiguren die entsprechende Punktzahl auf der Zählleiste vorwärts:



Auftragskartenwertung:

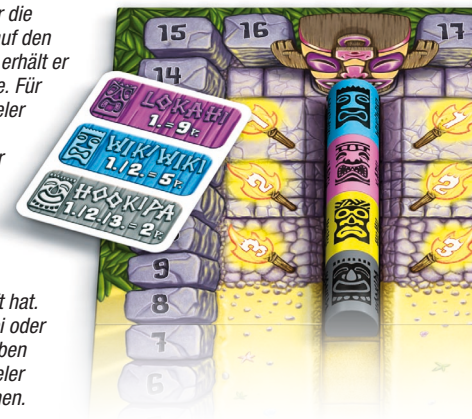


Nur wenn **HOOKIPA** auf dem ersten Platz steht erhält der Spieler dafür 9 Punkte. Sollte das Tiki aber auf den zweiten oder dritten Platz kommen, so erhält er keine Punkte.

Wenn **LOKAHI** auf dem ersten oder auf dem zweiten Platz steht, erhält der Spieler dafür 5 Punkte. Kommt das Tiki aber auf den dritten Platz, so erhält er keine Punkte.

NANI kann an drei Stellen stehen, an erster, zweiter oder dritter Position. Für sie gibt es allerdings nur 2 Punkte.

Beispiel: Da der Spieler die Aufgabe hatte **LOKAHI** auf den ersten Platz zu bringen, erhält er für **LOKAHI** keine Punkte. Für **WIKI/WIKI** erhält der Spieler 5 Punkte, da **WIKI/WIKI** laut Auftragskarte erster oder zweiter werden sollte. Für **HOOKIPA** gibt es ebenfalls keine Punkte, da es **HOOKIPA** nicht unter die ersten drei geschafft hat. Wäre **HOOKIPA** ein, zwei oder drei Positionen weiter oben gewesen, hätte der Spieler dafür 2 Punkte bekommen.



Vor Beginn des nächsten Durchgangs werden die alten Auftragskarten zur Seite gelegt. Jedem Spieler stehen wieder alle Aktionskarten zur Verfügung (bis auf die evtl. aussortierten 1er Karten), die er mischt und von denen er dann wieder **2 Karten** verdeckt zieht und beiseite legt. Die Tikis werden wieder, wie unter Spielvorbereitung beschrieben, auf den Spielplan gelegt. Jeder Spieler erhält nun noch einen neuen Auftrag. Den neuen Durchgang beginnt der Spieler links vom letzten Startspieler.

Spielende

Das Spiel endet bei 3 Spielern nach 3 Durchgängen und bei 2 und 4 Spielern nach 4 Durchgängen. Wer nach der letzten Wertung die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

TIKI TOPPLE

Jeu de tactique amusant de Keith Meyers pour 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans.

Le matériel

- 36 cartes d'action (9 par couleur)
- 27 cartes de mission
- 9 Tikis (Ils forment la tribu des Tikis.)
- 4 pions (des mêmes couleurs que les cartes d'action)
- 1 plateau de jeu

But du jeu

Chaque joueur reçoit une carte de mission, face cachée, et essaie d'influencer l'ordre des couleurs de la grande tribu des Tikis de manière à ce que, lors de l'évaluation, les trois premières places correspondent à sa carte de mission.

Les préparatifs

Classez les 9 Tikis en fonction des symboles sur leur côté verso et placez-les par groupe de trois Tikis allant ensemble, dans n'importe quel ordre, dans l'emplacement en creux du plateau de jeu, le visage au-dessus.

Chaque joueur reçoit toutes les cartes d'action d'une couleur et place le pion de cette couleur sur la case de départ sur le plateau de jeu.

Dans la partie à deux, on utilise le jeu de cartes complet. Dans les parties à trois et à quatre, chaque joueur remet dans la boîte du jeu une carte «TIKI UP 1». Tous les joueurs mélangent leurs cartes d'action, en piochent 2, face cachée, et les placent devant eux sur la table sans les utiliser, ces cartes constitueront leur défausse personnelle. Chacun prend en main les cartes restantes.

Le joueur qui sait faire les plus belles grimaces commence la partie. Il mélange les cartes de mission, face cachée, et en distribue une à chaque joueur.

Déroulement de la partie

La partie comprend plusieurs manches. Lors de chaque manche, les joueurs essaient pendant plusieurs tours d'influencer l'ordre des couleurs de la tribu des Tikis, de manière à ce qu'au moment de l'évaluation, les trois premiers Tikis correspondent à leur carte de mission.

Dans ce but, chaque joueur, en commençant par le premier joueur, choisit une carte de sa main et exécute l'action qu'elle indique. Ensuite, on place la carte utilisée sur sa défausse, face cachée. Les cartes d'action jouées ne sont plus disponibles pour le reste de cette manche.

Ensuite, c'est au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Attention : aucun joueur ne peut renoncer à jouer une carte, même si de cette façon il est forcé d'éliminer un Tiki qu'il voudrait bien laisser.

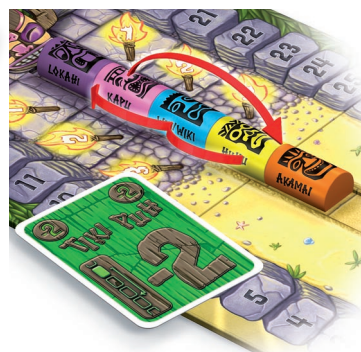
Les cartes d'action :



TIKI UP

Tu déplaces **n'importe quel** Tiki de 1, 2 ou 3 places vers le haut. On déplace donc les autres Tikis vers le bas en conséquence.

Attention : tu dois complètement exécuter le déplacement. On ne peut donc pas déplacer un Tiki qui se trouve à la deuxième place avec une carte «Tiki Up» 2 ou 3.



TIKI PUH

Tu déplaces **n'importe quel** Tiki de 2 places vers le bas. On déplace donc les autres Tikis vers le haut en conséquence.

Attention : tu dois complètement exécuter le déplacement. On ne peut donc pas déplacer un Tiki qui se trouve à l'avant-dernière place avec cette carte.



TIKI TOPPLE

Tu places **n'importe quel** Tiki à la dernière place de la tribu des Tikis. On déplace donc les autres Tikis vers le haut en conséquence. On ne peut pas utiliser cette carte pour le dernier Tiki.



TIKI WIKI

Tu intervertis deux Tikis de **ton choix** sur le plateau de jeu.



TIKI TOAST

Tu élimines le Tiki le **plus bas** de la tribu. On enlève le Tiki du plateau de jeu. Il n'est plus disponible pour le reste de la manche.

Important ! Aucun joueur ne peut jouer TIKI TOAST comme première carte.

Fin d'une manche et évaluation

Une manche se termine immédiatement

- s'il n'y a plus que 3 Tikis sur le plateau de jeu. On place les cartes non jouées de sa main sur sa défausse, sans les utiliser.

ou

- lorsque tous les joueurs ont utilisé les cartes qu'ils avaient en main, même s'il reste plus de trois Tikis sur le plateau de jeu.

Dans les deux cas, on fait maintenant une évaluation. Dans ce but, tous les joueurs retournent leur carte de mission. Elles indiquent chacune trois Tikis et les points correspondants. À tour de rôle, chaque joueur vérifie si sa carte de mission et les trois premiers Tikis de la tribu sur le plateau de jeu coïncident. Pour chaque concordance, les joueurs avancent leur pion en fonction du nombre de points correspondant sur le compteur de points.



Évaluation des cartes de mission :

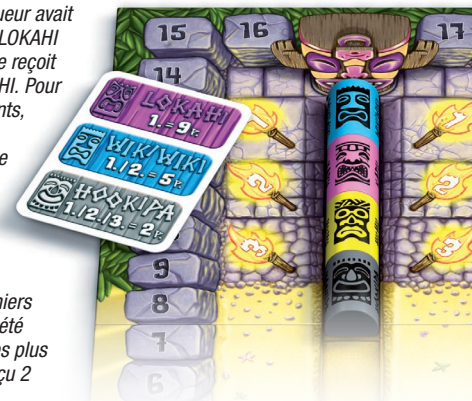


Le joueur reçoit 9 points à condition que HOOKIPA se trouve à la première place. Mais si le Tiki est à la deuxième ou à la troisième place, il ne reçoit rien.

Si LOKAHI se trouve à la première ou à la deuxième place, le joueur reçoit 5 points. Mais si le Tiki est à la troisième place, il ne reçoit rien.

NANI peut se trouver à trois places différentes : à la première, à la deuxième ou à la troisième place. Mais elle ne rapporte que 2 points.

Exemple : comme le joueur avait pour mission de placer LOKAHI à la première place, il ne reçoit pas de point pour LOKAHI. Pour WIKIWIKI, il reçoit 5 points, car la carte de mission exigeait que WIKIWIKI se trouve à la première ou à la deuxième place. HOOKIPA ne rapporte pas de point, car HOOKIPA ne se trouve pas parmi les trois premiers Tikis. Si HOOKIPA avait été une, deux ou trois places plus haut, le joueur aurait reçu 2 points.



Avant de commencer la manche suivante, on écarte les cartes de mission utilisées. Chaque joueur dispose de nouveau de toutes ses cartes d'action (sauf les cartes 1 mises à part, le cas échéant). On mélange ses cartes d'action, on en pioche 2, face cachée, et on les met de côté. On replace les Tikis sur le plateau de jeu comme décrit dans «les préparatifs». Puis chaque joueur reçoit une nouvelle mission. Le voisin de gauche de celui qui était le premier joueur commence la nouvelle manche.

Fin de la partie

Dans la partie à trois, la partie se termine après 3 manches. Dans la partie à deux ou à quatre, on joue 4 manches. Après la dernière évaluation, le joueur qui a obtenu le plus grand nombre de points gagne la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

TIKI TOPPLE

Un divertente
gioco di tattica
di Keith Meyers
per 2 a 4 giocatori
dagli 8 anni.

Contenuto

- 36 carte azioni (sempre 9 per ogni colore)
- 27 carte missioni
- 9 Tiki (formano il tronco dei Tiki)
- 4 segnalini (nei colori delle carte azioni)
- 1 tabellone

Scopo del gioco

Ogni giocatore riceve una carta azione coperta e cerca di influire sulla ripartizione dei colori nel grande tronco dei Tiki, affinché al momento della valutazione le prime tre posizioni in alto possano corrispondere alla propria carta azione.

Preparativi

Ordinate i 9 Tiki secondo i simboli sul loro dorso e disponeteli a piacere, ma sempre in gruppi continui di tre, sui fori del tabellone, col viso all'insù.

Ogni giocatore riceve tutte le carte azioni di un colore e pone il rispettivo segnalino sulla casella di partenza del tabellone.

Giocando in 2, ciascuno gioca con l'intero set di carte. Giocando in 3 o 4, ciascuno rimette una carta TIKI-UP-1 nella scatola. Poi tutti mischiano le proprie carte azioni, pescano **2 carte** in modo coperto e, senza utilizzarle, le depongono davanti a sé come mazzo scarto personale. Le carte restanti vanno mantenute in mano.

Il giocatore che sa fare i miglior versacci è il giocatore iniziale e dunque comincia. Egli mischia le carte missioni in modo coperto e ne distribuisce una a ciascun giocatore.

Svolgimento del gioco

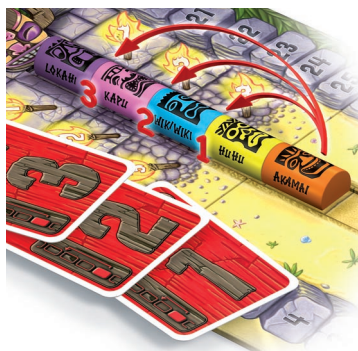
Il gioco si svolge in vari round nei quali i giocatori tentano continuamente di influire sulla ripartizione dei colori nel tronco dei Tiki, in modo che al momento della valutazione i primi tre Tiki in alto al tronco possano corrispondere il miglior possibile con la propria carta missione.

A giro e partendo dal giocatore iniziale, ciascun giocatore gioca dunque una carta dalla propria mano ed esegue l'azione indicata. Poi la pone coperta sul suo mazzo scarto personale. Una volta giocata una carta azione, questa non può essere più utilizzata nello stesso round.

Infine tocca al prossimo giocatore in senso orario.

Attenzione: nessun giocatore può rinunciare a giocare una carta, anche se questa eventualmente gli indicasse di dover togliere un Tiki per lui importante.

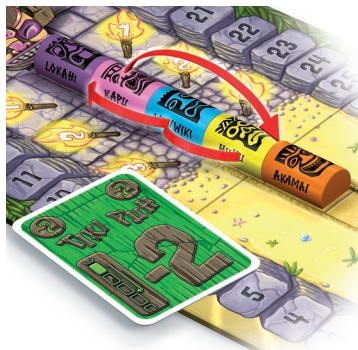
Le carte azioni:



TIKI UP

Sposta un Tiki **qualsiasi** di 1, 2 o 3 posizioni verso su. Gli altri Tiki interessati vanno spostati verso giù.

Attenzione: la mossa deve essere eseguita per intera. Un Tiki che si trova al secondo posto non può dunque essere mosso con un 2 o un 3.



TIKI PUL

Sposta un Tiki **qualsiasi** di 2 posizioni verso giù. Gli altri Tiki interessati vanno spostati verso su.

Attenzione: la mossa deve essere eseguita per intera. Un Tiki che si trova al penultimo posto non può essere mosso con questa carta.



TIKI TOPPLE

Sposta un Tiki **qualsiasi** sull'ultima posizione in basso al tronco dei Tiki. Gli altri Tiki interessati vanno spostati verso su. Questa carta non può essere giocata col Tiki che si trova già sull'ultimo posto in basso.



TIKI WIKI

Scambia due Tiki **qualsiasi** del tabellone.



TIKI TOAST

Estrai l'ultimo Tiki in basso al tronco. Il Tiki va tolto dal tabellone ed eliminato dal gioco per la durata del round presente.

Importante! il giocatore non può giocare TIKI TOAST come sua prima carta.

Fine di un round e valutazione

Un round termina immediatamente

- non appena saranno rimasti soltanto 3 Tiki sul tabellone. Le carte in mano non giocate vanno scartate sul mazzo scarto, pur non essendo state utilizzate.

oppure

- non appena tutti i giocatori avranno giocato tutte le proprie carte in mano, anche se sul tabellone vi sono più di tre Tiki.

In entrambi i casi si passa alla valutazione. Tutti i giocatori scoprono dunque le loro carte missioni che riportano sempre tre Tiki con un rispettivo punteggio. Ognuno controlla a sua volta se vi è qualche corrispondenza fra i primi tre Tiki in alto al tronco e la propria carta missione. Per ogni corrispondenza, i giocatori avanzano col proprio segnalino sulla scala numerica di tante caselle quante concesse dal rispettivo punteggio personale:



Valutazione delle carte missioni:

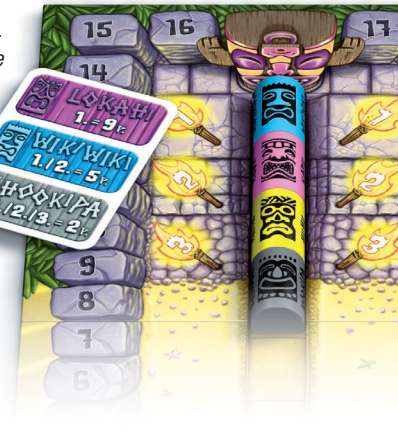


Se **HOOKIPA** si trova al primo posto, il giocatore ottiene 9 punti. Se questo Tiki però si dovesse trovare sul secondo o terzo posto, allora il giocatore non ottiene nessun punto.

Se **LOKAHI** si trova al primo o al secondo posto, allora il giocatore ottiene 5 punti. Se invece questo Tiki sta al terzo posto, il giocatore non ottiene nessun punto.

NANI può trovarsi in tre posizioni diverse, al primo, secondo o terzo posto. Per esso però si ottengono soltanto 2 punti.

Esempio: giacché il giocatore aveva il compito di portare **LOKAHI** al primo posto, egli non ottiene nessun punto per **LOKAHI**. Per **WIKIWIKI** il giocatore ottiene 5 punti, perché, secondo la carta missione, **WIKIWIKI** doveva stare al primo o al secondo posto. E nemmeno per **HOOKIPA** il giocatore ottiene dei punti, perché **HOOKIPA** non ce l'ha fatto ad arrivare su uno dei primi tre posti. Se **HOOKIPA** si fosse trovato uno, due o tre posti più in avanti, il giocatore avrebbe ottenuto 2 punti.



Prima di cominciare il prossimo round, tutte le vecchie carte missioni vanno messe da parte. Ogni giocatore ha di nuovo tutte le proprie carte azioni alla sua disposizione (eccetto la carta TIKI UP-1 eventualmente scartata), le mischia dunque e ne pesca di nuovo **2 carte** in modo coperto per metterle immediatamente di lato. I Tiki vanno posti un'altra volta sul tabellone, proprio come descritto sotto Preparativi. Poi ciascuno riceve una nuova missione. Il giocatore alla sinistra dell'ultimo giocatore iniziale comincia il prossimo round.

Fine del gioco

In caso di 3 giocatori, il gioco termina dopo 3 round, in caso di 2 o 4 giocatori dopo 4 round. Vince il giocatore col maggior punteggio dopo l'ultima valutazione. In caso di pareggio vi sarà più di un vincitore.

TIKI TOPPLE

Erg grappig
tactisch spel van
Keith Meyers voor
2 tot 4 spelers
vanaf 8 jaar

Spelmateriaal

- 36 actiekaarten (9 per kleur)
- 27 opdrachtkaarten
- 9 Tiki's (die vormen samen de Tiki-stam)
- 4 pionnen (in de kleuren van de actiekaarten)
- 1 speelbord

Doel van het spel

Iedere speler krijgt een opdrachtkaart die hij de anderen niet laat zien. Hij probeert de kleurvolgorde van de grote Tiki-stam zodanig te beïnvloeden dat bij de waardebepaling de eerste drie plaatsen in overeenstemming zijn met de volgorde van deze opdrachtkaart.

Spelvoorbereiding

De 9 Tiki's worden op de symbolen op de achterkant gesorteerd en in groepjes van drie verschillende symbolen in willekeurige volgorde in het diepe deel van het speelbord, met het masker naar boven, neergelegd.

Dan krijgt elke speler alle actiekaarten van één kleur en zet de pion met dezelfde kleur op het startvakje op het speelbord. Bij 2 spelers wordt met alle actiekaarten gespeeld. Bij 3 en 4 spelers legt iedere speler de kaart met Tiki-Up-1 terug in de doos. Alle spelers schudden nu hun actiekaarten en trekken er twee blind uit.

Deze worden ongebruikt en omgekeerd voor zich, als persoonlijk aflegstapeltje, neergelegd. De rest van de actiekaarten houdt de speler in de hand.

De speler die het gekste gezicht trekt, mag beginnen. Hij schudt de opdrachtkaarten en geeft er elke speler één. De overgebleven opdrachtkaarten gaan terug in de doos.

Spelverloop

Het spel wordt in meerdere ronden gespeeld. In elke ronde proberen de spelers in meerdere beurten, de kleursamenstelling van de Tiki-stam zo te beïnvloeden, dat bij het bepalen van de waarde, de eerste drie Tiki's in overeenstemming zijn met de volgorde van de opdrachtkaart.

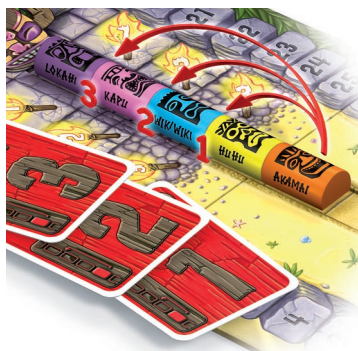
Daartoe speelt iedere speler, te beginnen met de eerste speler, om de beurt een willekeurige actiekaart uit zijn hand uit, en voert de actie uit. Daarna legt hij deze kaart omgekeerd op zijn persoonlijk aflegstapeltje.

De uitgespeelde actiekaart doet in deze ronde dan niet meer mee.

Daarna is de volgende speler, in de richting van de wijzers van de klok, aan de beurt.

Let op: Een speler moet de actie uitvoeren, ook als dat zou betekenen dat hij een Tiki kwijt raakt die hij graag zou willen behouden.

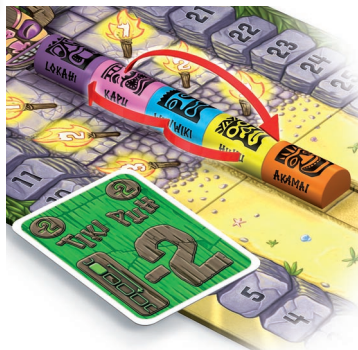
De actiekaarten:



TIKI UP

Verplaats een Tiki, naar eigen inzicht, met 1, 2 of 3 posities naar boven. De andere Tiki's verschuiven dan vanzelfsprekend naar beneden.

Let op: De beweging moet compleet worden uitgevoerd. Een Tiki die op de tweede plaats ligt, kan met een Tiki-up-kaart met 2 of 3, niet verschoven worden.



TIKI PUH

Verplaats een Tiki, naar eigen inzicht, 2 posities naar beneden. De andere Tiki's verschuiven dan vanzelfsprekend naar boven.

Let op: De beweging moet compleet worden uitgevoerd. Een Tiki die bijvoorbeeld op de voorlaatste plaats ligt, mag met deze kaart niet verschoven worden.



TIKI TOPPLE

Verplaats een Tiki, naar eigen inzicht, naar de onderste positie van de Tiki-stam. De andere Tiki's verschuiven allemaal naar boven. Deze kaart kan voor de onderste Tiki niet gespeeld worden.



TIKI WIKI

Wissel twee Tiki's, naar eigen inzicht.



TIKI TOAST

Neem de onderste Tiki van de Tiki-stam uit het spel. Deze Tiki doet deze ronde niet meer mee in het spel.

Belangrijk: TIKI TOAST mag door een speler niet als eerste kaart worden uitgespeeld.

Einde van een ronde en waardebepaling

Een ronde eindigt direct

- als er nog maar drie Tiki's in het spel over zijn. De niet gespeelde handkaarten worden ongebruikt en omgekeerd op het eigen aflegstapeltje gelegd.

OF

- direct als alle spelers de handkaarten hebben uitgespeeld, ook als er nog meer dan drie Tiki's op het speelbord liggen.

In beide gevallen wordt nu de waarde van de behaalde punten bepaald.

Alle spelers draaien hun opdrachtkaart om, waarop drie Tiki's staan afgebeeld met de daarbij behorende puntenverdeling. Elk van de spelers vergelijkt nu de afbeelding op zijn kaart met de drie overgebleven, of de drie bovenste Tiki's. Voor elk gelijk masker mogen de spelers hun pion zoveel plaatsen op het speelbord vooruit zetten, als de puntenwaardering op de kaart aangeeft:



Waardebepaling



Alleen als **HOOKIPA** op de eerste, bovenste, plaats staat krijgt de speler 9 punten. Maar als deze Tiki op de tweede of derde plaats staat, krijgt hij helemaal niets.

Als **LOKAHI** op de eerste of tweede plaats staat, krijgt de speler 5 punten. Maar als deze Tiki op de derde plaats staat, krijgt hij geen punten

NANI mag zowel op de eerste, tweede als derde plaats staan. In elk geval krijgt de speler 2 punten.

Voorbeeld: Omdat de speler de opdracht had **LOKAHI** op de eerste plaats te zetten, krijgt hij voor **LOKAHI** geen punten. Voor **WIKI-WIKI** krijgt de speler 5 punten omdat **WIKI-WIKI** volgens de opdracht eerste of tweede moest worden. Voor **HOOKIPA** krijgt hij ook geen punten, omdat **HOOKIPA** niet bij de eerste drie Tiki's terecht kwam. Als **HOOKIPA** op een, twee of drie had gelegen, zou de speler 2 punten hebben behaald.



Voordat aan de volgende ronde wordt begonnen, worden de oude, gebruikte, opdrachtkaarten terzijde gelegd. Alle actiekaarten, ook die in de eerdere ronde op het aflegstapeltje zijn gelegd, worden opnieuw geschud. Ook nu worden 2 actiekaarten omgekeerd afgelegd. De Tiki's worden, net als bij de eerdere ronde, gesorteerd en op het speelbord gelegd. Elke speler ontvangt weer een nieuwe opdrachtkaart en de speler links van de startspeler uit de vorige ronde, begint.

Einde van het spel

Het spel eindigt bij 3 spelers, na drie ronden, bij 2 en 4 spelers na 4 ronden. Wie na de laatste waardebepaling de meeste punten heeft, is de winnaar. Bij gelijke stand zijn er meer winnaars.

Spielen, dass die Karten fliegen!



Der superschnelle Kartenspaß
für bis zu 12 Personen!

Ligretto®

DOG

DIE HERAUSFORDERUNG FÜR ULTIMATIVEN SPIELSPASS!



Jetzt neu auf www.schmidtspiele.de:
Videoerklärungen der DOG Spielregeln.



Wenig Regeln – Viel Spaß!



Jetzt neu auf www.schmidtspiele.de:
Videoerklärungen der Easy Play Spielregeln.

© Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437, D-12313 Berlin
www.schmidtspiele.de

