

SPELREGELS

Het doel van dit spel is om als eerste alle kaarten af te leggen.

Schud de kaarten en geef er 5 aan elke speler. Leg de overige kaarten met de voorzijden naar beneden op een stapel. Dit is de bijneemstapel. Leg de bovenste kaart ernaast met de voorzijde zichtbaar. Dit is de eerste kaart van de aflegstapel. Een speler naar keuze begint. Er wordt in wijzerzin verder gespeeld.

De speler die aan de beurt is, mag een kaart afleggen waarvan de kleur, het cijfer of het symbool overeenstemt met de bovenste kaart van de aflegstapel. Als de speler een kaart met een actiesymbool aflegt, moet de bijhorende actie uitgevoerd worden. Daarna is de volgende speler aan de beurt. Als die geen kaart kan afleggen, moet de speler een kaart van de bijneemstapel nemen. Indien deze kaart wel afgelegd kan worden, mag dat meteen gebeuren. Als dit niet gaat, is de volgende speler aan de beurt.

Zo gaat men door totdat een speler nog maar 1 kaart heeft. Voordat de laatste kaart gespeeld wordt, moet men luid "Shuffle!" roepen om het spel te kunnen winnen. Als de speler dit vergeet en de anderen het opmerken, moet de speler 2 kaarten van de bijneemstapel nemen en gaat het spel verder.

ACTIEKAARTEN / CARTES ACTION



Gele kaart! Als je deze kaart speelt, moet de volgende speler een extra kaart nemen.

Carton jaune ! Si tu joues cette carte, le joueur suivant doit prendre une carte supplémentaire.



Wissel! Als je deze kaart speelt, verandert het spel van richting.

Aiguillage ! Si tu joues cette carte, le sens du jeu change.



Block! Als je deze kaart speelt, moet de volgende speler een beurt overslaan.

Bloqué ! Cette carte contraint le joueur suivant à passer un tour.



Rode kaart! Als je deze kaart speelt, moet de volgende speler twee extra kaarten nemen.

Carton rouge ! Si tu joues cette carte, le joueur suivant doit prendre deux cartes supplémentaires.



Tackle! Als je deze kaart speelt, mag je al je kaarten wisselen met een speler naar keuze.

Tacle ! Si tu joues cette carte, tu peux échanger toutes tes cartes avec celles d'un joueur au choix.



Goal! Je kan deze kaart op eender welke kaart spelen en mag de kleur aangeven van de volgende.

But ! Celui qui joue cette carte peut choisir de changer la couleur ou de continuer dans la couleur demandée.

RÈGLES DU JEU

Le but du jeu est d'être le premier à se débarrasser de toutes ses cartes.

Pour commencer, mélange les cartes et distribues-en 5 à chaque joueur. Le reste des cartes est mis sur la table, face cachée, pour former une pioche. Prends la première carte et dépose-la à côté de la pile, face visible. Il s'agit de la première carte de la pile de défausse.

Un joueur au choix commence. Le joueur dont c'est le tour doit jouer une carte dont la couleur, le chiffre ou le symbole correspond à la carte de la pile de défausse. S'il jette une carte avec un symbole, l'action en question doit être exécutée. Puis c'est au tour du joueur suivant. S'il n'est pas en mesure de jouer une carte, le joueur pioche une carte. Si cette carte peut être jouée immédiatement, le joueur la place sur la pile. Dans le cas contraire, il passe son tour.

Et ainsi de suite dans le sens des aiguilles d'une montre, jusqu'à ce qu'un joueur ne possède plus qu'une seule carte. Avant de jouer sa dernière carte, le joueur doit crier "Shuffle!" pour devenir le gagnant du jeu ! S'il oublie de le faire et que les autres joueurs s'en aperçoivent, il doit prendre 2 cartes de la pioche et le jeu continu.

ONTDEK EEN DUIVELSE VERRASSING
ONDER JE KAARTEN!

DÉCOUVREZ UNE SURPRISE DIABOLIQUE
AU VERSO DE LA CARTE !