

# luxe edje Wip



## Doel / But du jeu

De spelers proberen zo snel mogelijk hun hoedjes in het juiste gatwiltje van het spelbord te schieten.

### Beginnen

- Plaats het spelbord in het midden van een tafel.
- Elke speler pakt 9 gekleurde hoedjes en een launcher, in de kleur die op het spelbord het verste af ligt van zijn zitplek.
- Als je aan de beurt bent, plaats je een hoedje in de uitparing. Dan druk je op het uiteinde en lanceer je het hoedje. Dit doe je natuurlijk in de richting van het gedeelte van het bord, dat jouw kleur heeft. Als je wat oefent, kun je steeds beter worden in het inschatten van het richten en de afstand van de launcher tot het bord.
- De jongste speler mag beginnen. Hij telt af en dan kunnen de spelers beginnen met schieten: je lanceert alle 9 hoedjes. Als dit klaar is, tellen de spelers hun scores op en dan kunnen alle hoedjes weer van het spelbord gepakt worden. De speler die links van de jongste speler zit, mag aftellen voor ronde 2.
- Het spel is afgelopen als de eerste speler 75 punten heeft behaald. De puntentelling is als volgt:
  - een hoedje in een vakje van jouw kleur: 5 punten
  - een hoedje in een vakje van een andere kleur: geen punten
  - meerdere hoedjes in hetzelfde vakje: kijk voor de score in het schema.

Les joueurs doivent essayer de catapulter le plus rapidement possible leurs chapeaux sur la zone adéquate.

### Début de la partie

- Placez le plateau de jeu au centre de la table. Chaque joueur prend 9 chapeaux colorés et une catapulte, de la couleur de la zone la plus éloignée de la place où il est assis.
- A votre tour de jeu, placez un chapeau dans l'emboîche prévue. Tirez sur l'extrémité de la catapulte et lancez le chapeau dans la direction de la zone du plateau ayant votre couleur. Avec la pratique, vous estimerez de mieux en mieux la trajectoire et la distance de votre catapulte au plateau de jeu.
- Le joueur le plus jeune débute la partie: il fait le décompte et les joueurs peuvent alors commencer à tirer: vous lancez vos 9 chapeaux. Lorsque c'est terminé, les joueurs comptent leur score et peuvent récupérer tous les chapeaux sur le plateau de jeu. Le joueur assis à gauche du plus jeune joueur fait le décompte pour le second tour.
- La partie est terminée dès qu'un joueur atteint 75 points. Le comptage de points s'effectue comme suit:
  - un chapeau dans une case de votre couleur: 5 points
  - un chapeau dans une case d'une autre couleur: 0 point
  - plusieurs chapeaux dans la même case: voir le score dans le schéma.

## Puntentelling / Comptage des points



deluxe