



7-99



2-4



20'

KINOKO

Auteur :
Tim Rogasch

Design :
Polina Okean

MATÉRIEL DE JEU

- 24 cartes réparties en 6 couleurs
- 3 cartes Champi (par couleur)
- 1 carte Famille (par couleur)
- 3 dés
- 12 jetons de score
- 1 livret de règles

BUT DU JEU

Rassemblez les trois Champi de votre couleur et ayez le plus de points de victoire pour remporter la partie.

MISE EN PLACE

Tout d'abord, sélectionnez le nombre de couleurs de champignons à l'aide du tableau ci-dessous. Mettez les autres cartes de côté : elles ne seront pas utilisées durant cette partie.

| Nombre de Joueurs/euses | Nombre de couleurs |
|-------------------------|--------------------|
| 2 | 4 |
| 3 | 5 |
| 4 | 6 |

Mélangez les cartes Famille

et distribuez-en une à chacun·e. Gardez-la cachée devant vous, après en avoir pris connaissance. Parmi les deux cartes restantes, révélez-en une au bord de la zone de jeu : il s'agira de la couleur interdite pour cette manche !

Mélangez les cartes Champi

et distribuez en trois à chaque joueur et joueuse, de telle sorte que chacun·e ait une carte de chaque valeur. Les six cartes restantes sont positionnées en deux lignes de trois cartes de valeurs différentes au centre de la table, face cachée.



Attention : Lorsque vous prenez vos cartes et pendant toute la partie, vous devez les tenir face cachée. Le recto face à vos adversaires et le verso face à vous. Vous voyez donc les cartes de vos adversaires mais pas les vôtres !



Note : Si trois Champi de la même couleur sont déjà rassemblés dans la main d'un joueur ou d'une joueuse avant de commencer la manche, faites une nouvelle donne.

Placez les jetons de score à portée de main.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

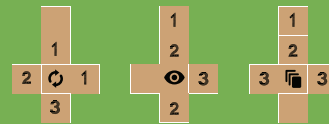
Votre carte Famille indique quelle couleur de Champi vous devez rassembler durant cette manche.

Faites aussi attention à la carte Famille interdite, qui peut vous faire perdre des points à la fin de la manche (voir Fin de la manche).

La dernière personne à avoir cueilli des champignons commence. Jouez à tour de rôle dans le sens horaire.

À votre tour, lancez les 3 dés et choisissez-en un pour effectuer l'action correspondante.

LES ACTIONS DES DÉS



Échangez deux cartes de même valeur. Elles peuvent se trouver dans votre main, celle d'un ou une adversaire, ou sur la table.



Relancez tous les dés et choisissez une action parmi celles disponibles.

Regardez la carte de votre choix avant de la remettre à sa place.

Échangez les trois cartes en votre possession contre un autre set : celui d'un ou une adversaire ou un de ceux sur la table.

Ne réalisez pas d'action ce tour-ci.

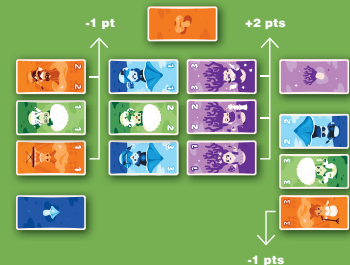
Si, à la fin de votre tour, vous pensez (ou savez) que les trois Champi de votre couleur sont rassemblés au même endroit (dans votre main, chez un adversaire ou sur la table), alors vous pouvez arrêter la manche. Annoncez-le à voix haute.

FIN DE LA MANCHE

Lorsqu'une personne annonce la fin de la manche, les cartes Champi et les cartes Famille sont révélées.

Si les trois Champi de sa couleur sont bien rassemblés au même endroit, alors cette personne gagne 2 points et prend le jeton de score correspondant. Si les trois Champi d'une autre personne sont également rassemblés, cette personne gagne 2 points elle aussi, même si ce n'est pas elle qui a arrêté la manche.

Ensuite, toutes les personnes ayant au moins une carte de la couleur interdite dans leur main perdent un seul point.



Note : Vous ne pouvez pas tomber sous 0 points de victoire.

Attention : Quand vous annoncez la fin de manche et que les trois Champi de votre famille ne sont pas rassemblés au même endroit, alors tout le monde gagne 1 point, excepté vous. Dans ce cas, la couleur interdite n'est pas contrôlée, et personne ne perd de points durant cette manche.

La personne à gauche de celui ou celle qui a déclenché la fin de manche débute une nouvelle manche.

Continuez jusqu'à ce qu'un joueur ou une joueuse atteigne ou dépasse 4 points. La personne avec le plus haut score l'emporte.

En cas d'égalité, la personne qui a arrêté la dernière manche remporte la partie. S'il y a toujours égalité, les gagnant·e·s se partagent la victoire.

KINOKO

En japonais, KINOKO se traduit par « enfant des arbres » et signifie « champignon ».

DE

HEL
VETO

7-99



2-4



20'

KINOKO

Autor:

Tim Rogasch

Design:

Polina Okean

SPIELMATERIAL

- 24 Karten in 6 Farben unterteilt in 3 Pilzkarten und 1 Familienkarte pro Farbe
- 3 Würfel
- 12 Punktejetons
- 1 Spielanleitung

ZIEL DES SPIELS

Versamle die drei Pilze deiner Farbe und ergattere die meisten Siegespunkte, um das Spiel zu gewinnen.

SPIELAUFBAU

Wählt zunächst die Anzahl der Pilzfarben-Sets anhand der folgenden Tabelle aus. Legt allenfalls übriggebliebene Karten beiseite: Sie werden während dieses Spiels nicht verwendet.

| Anzahl Spieler | Anzahl Farben-Sets |
|----------------|--------------------|
| 2 | 4 |
| 3 | 5 |
| 4 | 6 |

Mischt die Familienkarten und teilt allen verdeckt eine aus. Die anderen sollten deine Familienkarte nicht sehen. Du darfst sie aber anschauen, sooft du willst. Deckt von den beiden verbleibenden Familienkarten eine am Rand der Spielfläche auf: Das ist die verbotene Farbe für diese Runde!

Mischt die Pilzkarten und teilt jedem Spieler ein verdecktes Kartenset, mit den Kartenwerten 1, 2 und 3 aus. Die restlichen sechs Karten werden, ebenfalls verdeckt, in zwei Reihen zu je einem Kartenset in der Mitte des Tisches platziert.



Achtung: Während des gesamten Spiels darfst du dir nie die Vorderseiten deiner Handkarten anschauen. Diese zeigen immer zu deinen Gegnern. Achte also darauf, wenn du Pilzkarten in deine Hand nimmst. Dies gilt auch für die Pilzkarten, die du aus der Tischmitte nimmst.



Hinweis: Wenn jemand bereits drei Pilze der gleichen Farbe auf der Hand hält, bevor die Runde beginnt, werden die Karten neu verteilt.

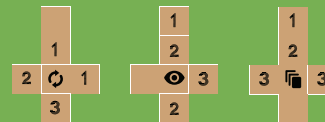
Platziert die Punktejetons in Reichweite.

SPIELABLAUF

Deine Familienkarte zeigt an, welche Pilzfarbe du in dieser Runde versammeln musst. Achte auch auf die verbotene Familienkarte, denn sie führt zu einem Punkteverlust (siehe Rundenende).

Die letzte Person, die Pilze gesammelt hat, beginnt. Spielt abwechselnd im Uhrzeigersinn. Wer an der Reihe ist, würfelt mit den 3 Würfeln und wählt einen davon aus, um die entsprechende Aktion auszuführen.

DIE WÜRFELAKTIONEN



Vertausche zwei Karten des gleichen Wertes. Sie können sich auf deiner Hand, der eines Gegners oder auf dem Tisch befinden.



Würfle erneut und wähle eine der neu verfügbaren Aktionen.



Schau dir eine Karte deiner Wahl an, bevor du sie wieder an ihren Platz legst.



Tausche die drei Karten in deiner Hand gegen ein anderes Kartenset: das eines Mitspielers oder eines von denen auf dem Tisch.



Du führst in diesem Zug keine Aktion aus.

Wenn du am Ende deines Zuges denkst (oder weißt), dass die drei Pilze deiner Farbe an einer bestimmten Stelle versammelt sind, dann kannst du das laut sagen und damit die Runde beenden. Die Karten müssen nicht auf deiner eigenen Hand versammelt sein. Dies ist auch auf der Hand eines Gegenspielers oder bei einer der Reihen in der Tischmitte möglich.

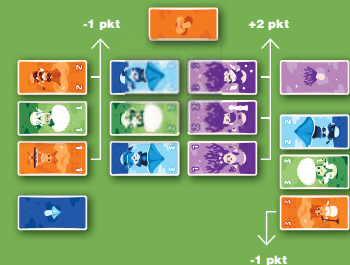
RUNDENENDE

Wenn eine Person das Ende der Runde ankündigt, werden alle Pilzkarten und Familienkarten aufgedeckt.

Sind drei Pilze in der gleichen Farbe an einer Stelle versammelt, erhält die Person mit der Familienkarte in der selben Farbe 2 Punkte und nimmt sich die entsprechenden Punktejetons. Es muss nicht die Person sein,

die das Rundenende ausgerufen hat. Es können also pro Runde mehrere Personen 2 Punkte erhalten.

Jeder, der mindestens eine Karte der verbotenen Farbe auf der Hand hat, verliert einen Punktejeton.



Hinweis: Es gibt keine negativen Punkte; du kannst nicht mehr Jetons abgeben als du hast.

Achtung: Wenn du das Ende der Runde ankündigst und die drei Pilze deiner Familie nicht an derselben Stelle versammelt sind, erhalten alle ausser dir 1 Punktejeton. In diesem Fall wird die verbotene Farbe nicht überprüft. Niemand kann in dieser Runde Punkte verlieren.

Die Person links von der, die das Rundenende ausgelöst hat, beginnt eine neue Runde.

Spielt so viele weitere Spielrunden, bis jemand nach einer Wertung mindestens 4 Punkte erreicht. Die Person mit der höchsten Punktzahl gewinnt.

Bei Gleichstand gewinnt, wer die letzte Runde beendet hat. Wenn es dann immer noch Gleichstand gibt, teilen sich alle Gewinner und Gewinnerinnen den Sieg.

KINOKO

Auf Japanisch bedeutet Kinoko "Kind der Bäume" oder "Pilz".

Deutsche Version
von Helvetiq

EN

HEL
VETO

7-99



2-4



20'

KINOKO

Author:
Tim Rogasch

Illustrations:
Polina Okean

GAME COMPONENTS

- 24 cards in 6 colors
- 3 Mushroom cards per color
- 1 Family card per color
- 3 dice
- 12 score tokens
- 1 rulebook

GOAL OF THE GAME

Collect the 3 Mushrooms in your color and score the most victory points to win the game.

SETUP

First, determine the required number of colors of mushrooms using the table below. Place the remaining cards aside; you won't be needing them during this game.

| Number of Players | Number of Colors |
|-------------------|------------------|
| 2 | 4 |
| 3 | 5 |
| 4 | 6 |

Shuffle the Family cards and deal 1 to each player. Look at your card in secret, then place it face down in front of you. Place 1 of the 2 remaining cards face up near the edge of the play area: this represents the forbidden color for this round!

Shuffle the Mushroom cards and deal 3 to each player, so that everyone has 1 card of each value. Place the 6 remaining cards face down in the middle of the table, in 2 rows of 3 cards with different values.



Careful: during the game, you must always hold your cards 'face down', meaning the front of the cards must point towards your opponents, while the back points towards you. In other words, you can see your opponents' cards, but not your own!



Note: if a player is already holding 3 Mushrooms of the same color at the start of the round, shuffle and deal the cards again.

Place the score tokens within reach.

GAMEPLAY

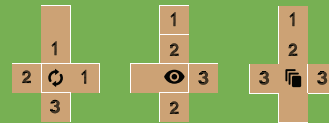
Your Family card indicates which color of Mushrooms you need to collect this round.

Also keep in mind the forbidden Family card, which can cost you points at the end of the round (see END OF THE ROUND).

The player who last picked a mushroom starts. Players take turns playing in clockwise order.

On your turn, roll the 3 dice, choose 1, and carry out its corresponding action.

THE ACTIONS ON THE DICE



Swap 2 cards of the same value. They can be in your hand, in an opponent's hand, or on the table.



Reroll the dice and choose 1 of the available actions.



Peek at a card of your choice, then put it back.



Swap your set of 3 hand cards: either with a set that belongs to one of your opponents, or one that's on the table.



Don't carry out any actions this turn.

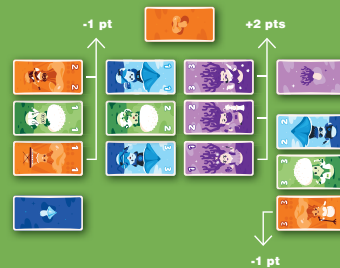
If at the end of your turn, you think (or know) there's a set of 3 Mushrooms in your color somewhere (in your hand, in an opponent's hand, or on the table), you may stop the round. Announce this out loud.

END OF THE ROUND

When someone announces the end of the round, the Mushroom cards and Family cards are revealed.

If one of the sets contains the 3 Mushrooms in your color, you score 2 points. Take the corresponding score token. If other players also managed to assemble their set of 3 Mushrooms, they also score 2 points, even though they didn't stop the round.

All players that are holding at least 1 card of the forbidden color then lose 1 point.



Note: you can't drop below 0 victory points.

Careful: if you announce the end of the round and none of the sets contain the 3 Mushrooms of your family, all your opponents score 1 point. In this case, the forbidden color isn't checked, and nobody can lose points during this round.

The person to the left of the player who announced the end of the round starts a new round.

The game continues like this until a player has scored 4 or more points. The player with the highest score wins.

In case of a tie, the involved player who last stopped a round wins the game. If there's still a tie, those players share the victory.

KINOKO

KINOKO is the Japanese word for 'mushroom'. Literally, it translates to 'child of the trees'.

English Translation:
Jo Lefebure
for The Geeky Pen

ES

HEL VETO



7-99



2-4



20'

KINOKO

Autor:
Tim Rogasch

Ilustraciones:
Polina Okean

COMPONENTES DEL JUEGO

- 24 cartas en 6 colores
- 3 cartas de Seta por color
- 1 tarjeta de Familia por color
- 3 dados
- 12 fichas de puntuación
- 1 reglamento

OBJETIVO DEL JUEGO

Recoge las 3 Setas de tu color y anota la mayor cantidad de puntos de victoria para ganar la partida.

PREPARACIÓN

En primer lugar, determina la cantidad necesaria de colores de setas usando la tabla que encontrarás a continuación. Pon las cartas restantes a un lado: no las necesitarás durante esta partida.

| Número de jugadores | Número de colores |
|---------------------|-------------------|
| 2 | 4 |
| 3 | 5 |
| 4 | 6 |

Baraja las cartas de Familia y reparte 1 a cada jugador. Mira tu carta en secreto y luego colócala boca abajo frente a ti. Coloca 1 de las 2 cartas restantes boca arriba cerca del borde del área de juego: representa el color prohibido para esta ronda.

Baraja las cartas de Seta y reparte 3 a cada jugador, de modo que todos tengan 1 carta de cada valor. Coloca las 6 cartas restantes boca abajo en el centro de la mesa, en 2 filas de 3 cartas con diferentes valores.



Cuidado: durante la partida, siempre debes mantener tus cartas «boca abajo», lo que significa que la parte delantera de las cartas debe apuntar hacia tus oponentes, mientras que la parte trasera apuntará hacia ti. En otras palabras, puedes ver las cartas de tus oponentes, pero no las tuyas.



Nota: si un jugador ya tiene 3 Setas del mismo color al comienzo de la ronda, baraja y reparte de nuevo las cartas.

Deja las fichas de puntuación al alcance de todos los jugadores.

CÓMO SE JUEGA

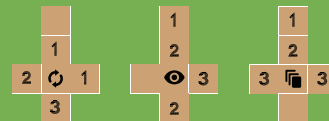
Tu carta de Familia indica qué color de Setas tienes que recolectar en esta ronda.

Ten en cuenta también la carta de Familia prohibida, que puede costarte puntos al final de la ronda (consulta FINAL DE LA RONDA).

Empieza el jugador que recogió una seta por última vez. Los jugadores se turnan para jugar en sentido horario.

En tu turno, lanza los 3 dados, elige 1 y realiza su acción correspondiente.

LAS ACCIONES EN LOS DADOS



Intercambia 2 cartas del mismo valor. Pueden estar en tu mano, en la mano de un oponente o sobre la mesa.



Vuelve a tirar los dados y elige 1 de las acciones disponibles.



Echa un vistazo a una carta de tu elección y luego vuelve a dejarla donde estaba.



Intercambia tu mano de 3 cartas: ya sea con las cartas que tenga uno de tus oponentes o con una que esté sobre la mesa.



No realices ninguna acción en este turno.

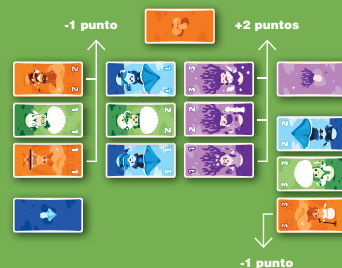
Si al final de tu turno, crees (o sabes) que hay un conjunto de 3 Setas de tu color en algún lugar (en tu mano, en la mano de un oponente o sobre la mesa), puedes detener la ronda. Anuncia esto en voz alta.

FIN DE LA RONDA

Cuando alguien anuncia el final de la ronda, se revelan las cartas de Seta y las de Familia.

Si uno de los grupos contiene las 3 Setas de tu color, anotas 2 puntos. Coge la ficha de puntuación correspondiente. Si otros jugadores también lograron reunir un grupo de 3 Setas, también anotan 2 puntos, aunque no detuvieran la ronda.

Todos los jugadores que tengan al menos 1 carta del color prohibido pierden 1 punto.



Nota: no puedes tener menos de 0 puntos de victoria.

Cuidado: si anuncias el final de la ronda y ninguno de los grupos contiene las 3 Setas de tu familia, todos tus oponentes anotan 1 punto. En este caso, el color prohibido no se comprueba y nadie puede perder puntos durante esta ronda.

La persona que está a la izquierda del jugador que anunció el final de la ronda comienza una nueva ronda.

El juego continúa así hasta que un jugador haya anotado 4 o más puntos. El jugador con más puntos es el ganador.

En caso de empate, el jugador involucrado que detuvo la última ronda gana la partida. Si todavía hay empate, esos jugadores comparten la victoria.

KINOKO

KINOKO significa «seta» en japonés. Literalmente, se traduce como «hijo de los árboles».

Traducción al español:
Jaume de Marcos Andreu
para The Geeky Pen

IT

HEL
VETO

7-99



2-4



20'

KINOKO

Autore:
Tim Rogasch

Illustrazioni:
Polina Okean

ELEMENTI DEL GIOCO

- 24 carte in 6 colori
- 3 carte fungo per colore
- 1 carta famiglia per colore
- 3 dadi
- 12 segnalini punteggio
- 1 regolamento

OBIETTIVO DEL GIOCO

Raccogli i 3 Funghi del tuo colore, e ottieni il maggior numero di punti vittoria per vincere la partita.

CONFIGURAZIONE INIZIALE

Per prima cosa, è necessario determinare il numero di colori di funghi usando la tabella qui sotto. Metti da parte le carte rimanenti: non ti serviranno durante questa partita.

| Numero di giocatori | Numero di colori |
|---------------------|------------------|
| 2 | 4 |
| 3 | 5 |
| 4 | 6 |

Mischia le carte Famiglia e distribuiscele 1 a ogni giocatore. Guarda la tua carta in segreto, poi mettila a faccia in giù davanti a te. Posiziona 1 delle 2 carte rimanenti a faccia in su, vicino al bordo dello spazio di gioco: questa carta rappresenta il colore proibito per questo turno!

Mischia le carte Fungo e distribuiscele 3 a ogni giocatore, in modo che ognuno abbia 1 carta di ogni valore. Posiziona le 6 carte rimanenti coperte al centro del tavolo, in 2 file di 3 carte con valori diversi.



Attenzione: durante il gioco, devi sempre tenere le tue carte "con la faccia verso l'esterno", il che significa che la parte anteriore delle carte deve essere rivolta verso i tuoi avversari, mentre la parte posteriore è rivolta verso di te. In altre parole, puoi vedere le carte dei tuoi avversari, ma non le tue!



Nota: se un giocatore ha già 3 Funghi dello stesso colore all'inizio del turno, mischia e distribuisce di nuovo le carte.

Posiziona i segnalini punteggio a portata di mano.

GIOCO

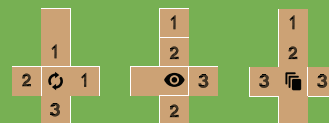
La tua carta Famiglia indica il colore dei Funghi che devi raccogliere in questo turno.

Tieni presente anche la carta Famiglia proibita, che può costarti dei punti alla fine del turno (vedi FINE DEL TURNO).

Inizia il giocatore che per ultimo ha raccolto un fungo. I giocatori, a turno, giocano in senso orario.

Al tuo turno, tira i 3 dadi, sceglينه 1, ed esegui l'azione corrispondente.

LE AZIONI SUI DADI



Scambia 2 carte dello stesso valore. Possono essere nella tua mano, in quella di un avversario o sul tavolo.



Tira di nuovo i dadi e scegli una delle azioni disponibili.



Sbircia una carta a tua scelta, quindi rimettila a posto.



Scambia la tua serie di 3 carte in mano: con una serie che appartiene a uno dei tuoi avversari, o con una che è sul tavolo.



Non eseguire alcuna azione in questo turno.

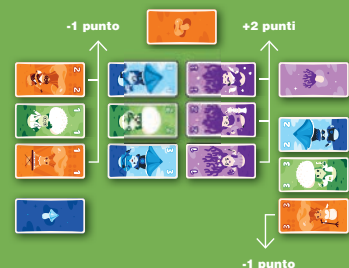
Se alla fine del tuo turno, pensi (o sai) che ci sia una serie di 3 Funghi del tuo colore da qualche parte (nella tua mano, nella mano di un avversario o sul tavolo), puoi fermare il turno. Annuncia questa situazione ad alta voce.

FINE DEL TURNO

Quando qualcuno annuncia la fine del turno, vengono svelate le carte Fungo e le carte Famiglia.

Se una delle serie contiene i 3 funghi del tuo colore, ottieni 2 punti. Prendi il segnalino punteggio corrispondente. Se anche altri giocatori sono riusciti a comporre la loro serie di 3 funghi, anche loro ottengono 2 punti, anche se non hanno interrotto il turno.

Tutti i giocatori che hanno almeno 1 carta del colore proibito perdono 1 punto.



Nota: non è possibile scendere al di sotto di 0 punti.

Attenzione: se annunci la fine del turno, e nessuna delle serie contiene i 3 Funghi della tua famiglia, tutti i tuoi avversari ottengono punto. In questo caso, il colore proibito non viene controllato, e nessuno può perdere punti durante questo turno.

La persona alla sinistra del giocatore che ha annunciato la fine del turno ne inizia uno nuovo.

Il gioco continua in questo modo finché un giocatore non ha totalizzato 4 o più punti. Vince il giocatore che ha il punteggio più alto.

In caso di parità, vince il giocatore coinvolto che ha interrotto per ultimo un turno. Se c'è ancora un pareggio, i due giocatori condividono la vittoria.

KINOKO

KINOKO è la parola giapponese per "fungo". Letteralmente, si traduce in "figlio degli alberi".

Traduzione italiana:
Pierfrancesco Proietti
per The Geeky Pen



7-99



2-4



20'

KINOKO

Auteur:
Tim Rogasch

Illustraties:
Polina Okean

SPELMATERIAAL

- 24 kaarten in 6 kleuren
- 3 Champignonkaarten per kleur
- 1 Familiekaart per kleur
- 3 dobbelstenen
- 12 scorefiches
- 1 handleiding

DOEL VAN HET SPEL

Verzamel de 3 Champignons in jouw kleur en scoor de meeste overwinningpunten om het spel te winnen.

VOORBEREIDING

Bepaal eerst het benodigde aantal kleuren van champignons met behulp van de onderstaande tabel. Leg de resterende kaarten aan de kant: je hebt ze tijdens dit spelletje niet nodig.

| Aantal Spelers/ Spelsters | Aantal Kleuren |
|------------------------------|----------------|
| 2 | 4 |
| 3 | 5 |
| 4 | 6 |

Schud de Familiekaarten en geef er 1 aan elke speler. Bekijk de kaart in het geheim en leg hem gedekt voor je neer. Leg 1 van de 2 overgebleven kaarten open neer aan de rand van het speelveld: dit is deze ronde de verboden kleur!

Schud de Champignonkaarten en geef er 3 aan elke speler, zodat iedereen 1 kaart van elke waarde heeft. Leg de 6 resterende kaarten gedekt in het midden van de tafel, in 2 rijen van 3 kaarten met verschillende waarden.



Let op: tijdens het spel moet je je kaarten steeds 'gedekt' vasthouden. De voorzijde wijst naar je tegenstanders en de achterzijde naar jou. Je kan dus je eigen kaarten niet zien, maar wel die van je tegenstanders!



Opmerking: als een speler bij het begin van de ronde al 3 Champignonkaarten in dezelfde kleur vast heeft, schud en deel de kaarten dan opnieuw.

Leg de scorefiches binnen handbereik.

SPELVERLOOP

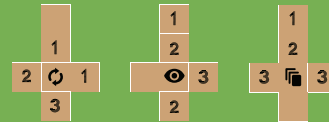
Je Familiekaart geeft aan welke kleur van Champignons je tijdens deze ronde moet verzamelen.

Let ook op de verboden Familiekaart, die je minpunten oplevert aan het einde van de ronde (zie EINDE VAN DE RONDE).

De speler die als laatste champignons heeft geplukt, mag beginnen. De spelers voeren met de klok mee hun beurten uit.

Tijdens je beurt werp je de 3 dobbelstenen en kies je er 1 waarvan je de bijbehorende actie uitvoert.

DE ACTIES OP DE DOBBELSTENEN



Verwissel 2 kaarten met dezelfde waarde. De kaarten kunnen zich in jouw hand bevinden, in die van een tegenstander, of op de tafel.



Werp de dobbelstenen opnieuw en kies 1 van de beschikbare acties.



Bekijk 1 kaart naar keuze en leg of stop hem terug op zijn plek.



Verwissel je set van 3 handkaarten met een andere: die van een tegenstander of een set van de tafel.



Voer deze beurt geen acties uit.

Als je aan het einde van je beurt denkt (of weet) dat er zich ergens een set met de 3 Champignons in jouw kleur bevindt (in jouw hand, die van een tegenstander, of op de tafel), dan mag je de ronde stopzetten. Kondig dit hardop aan.

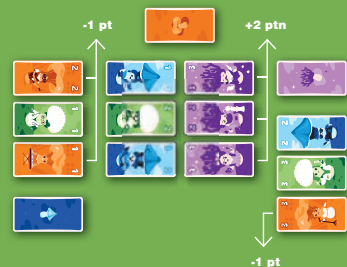
EINDE VAN DE RONDE

Als iemand het einde van de ronde aankondigt, worden de Champignonkaarten en Familiekaarten omgedraaid.

Als een van de sets bestaat uit de 3 Champignons in jouw kleur, ontvang je 2 punten en neem je het overeenkomstige scorefiche. Andere spelers die erin slaagden hun set van 3 Champignons samen te stellen, ontvangen ook 2 punten, ook al hebben ze

de ronde niet zelf stopgezet.

Alle spelers die minstens 1 kaart in de verboden kleur in hun hand hebben, verliezen vervolgens 1 punt.



Opmerking: je kan niet onder 0 overwinningpunten zakken.

Let op: als je het einde van de ronde aankondigt en er geen set is met de 3 Champignons van jouw familie, ontvangen al je tegenstanders 1 punt. In dit geval wordt de verboden kleur niet gecontroleerd, en kan niemand tijdens deze ronde punten verliezen.

De persoon links van de speler die het einde van de ronde aankondigde, start een nieuwe ronde.

Ga zo verder tot een speler 4 of meer punten heeft gescoord. De persoon met de hoogste score wint.

Bij een gelijkspel wint de betrokken speler die als laatste een ronde heeft stopgezet. Is er nog steeds een gelijkspel, dan delen deze spelers de overwinning.

KINOKO

KINOKO is het Japanse woord voor 'champignon'. Letterlijk betekent het 'kind van de bomen'.



7-99



2-4



20'

KINOKO

Autor:
Tim Rogasch

Ilustrace:
Polina Okean

OBSAH HRY

- 24 karet v 6 barvách
- 3 karty hub od barvy
- 1 druhová karta od barvy
- 3 kostky
- 12 bodovacích žetonů
- 1 pravidla hry

CÍL HRY

Nasbírejte 3 houby vaší barvy a získajte nejvíce vítěznych bodů, abyste vyhráli hru.

PŘÍPRAVA HRY

Jako první určete požadovaný počet barevných sad karet hub podle následující tabulky. Ostatní karty odložte stranou, nebudete je potřebovat.

| Počet hráčů | Počet barev |
|-------------|-------------|
| 2 | 4 |
| 3 | 5 |
| 4 | 6 |

Zamíchejte druhové karty a rozdejte každému hráči jednu. Hráči se tajně podívají na svou druhovou kartu a položí ji před sebe lícem dolů. Jednu ze dvou zbývajících druhových karet otočte lícem nahoru a položte ji na kraj hrací plochy: ta bude představovat **zakázaný druh hub** pro toto kolo.

Zamíchejte karty hub a rozdejte tři každému hráči, aby měl každý **jednu sadu - jednu kartu od každé hodnoty (1, 2 a 3)**. Šest zbývajících karet umístěte lícem dolů doprostřed hrací plochy do dvou řad (dvou sad) po třech kartách s hodnotami 1, 2 a 3.



Pozor: během hry musíte své karty držet tak, aby je viděli pouze ostatní hráči, což znamená, že přední strana karet musí směřovat k soupeřům, zatímco rub karet míří k vám. Jinými slovy, můžete vidět karty svých soupeřů, ale ne své vlastní!



Poznámka: Pokud hráč na začátku kola drží tři houby stejné barvy, zamíchejte a rozdejte karty znovu.

Umístěte bodovací žetony na dosah.

PRŮBĚH HRY

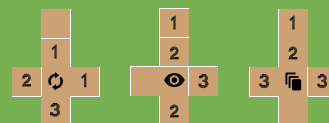
Vaše druhová karta představuje barvu hub, které potřebujete nasbírat k získání tohoto kola.

Pamatujte také na zakázanou kartu hub, která vás na konci kola může stát body (viz KONEC KOLA).

Začíná hráč, který byl naposledy na houkách. Hráči se střídají ve hře ve směru hodinových ručiček.

Ve svém tahu hodte třemi kostkami, vyberte jednu a proveďte příslušnou akci.

AKCE NA KOSTKÁCH



Vyměňte dvě karty stejné hodnoty. Tyto karty mohou být ve vaší ruce, v ruce soupeře nebo na stole.



Přehodte všechny kostky a vyberte jednu z dostupných akcí.



Podívejte se na kartu dle vlastního výběru a vraťte ji zpět.



Vyměňte si sadu tří svých karet: buď se sadou, která patří jednomu z vašich soupeřů, nebo tou, která je na stole.



V tomto kole neprovádějte žádnou akci.

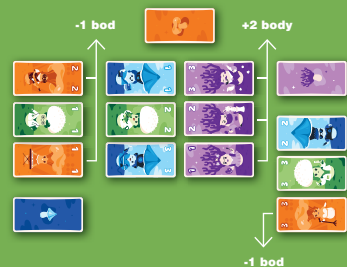
Pokud si na konci svého tahu myslíte (nebo víte), která sada obsahuje tři houby vaší barvy (ve vaší ruce, v ruce soupeře nebo na stole), můžete ukončit kolo a oznámit to soupeřům.

KONEC KOLA

Když některý z hráčů oznámí konec kola, odhali se všechny karty hub a druhové karty.

Pokud jedna ze sad obsahuje tři houby ve vaší barvě, získáte 2 body. Vezměte si odpovídající bodovací žeton. Pokud se i dalším hráčům podařilo sestavit svou sadu 3 hub, získávají také 2 body, i když neukončili toto kolo.

Všichni hráči, kteří drží alespoň 1 kartu zakázané barvy, pak ztrácejí 1 bod.



Poznámka: počet vašich bodů nemůže klesnout pod 0.

Pozor: pokud oznámíte konec kola a žádná ze sad neobsahuje 3 houby vaší barvy, všichni vaši protivníci získají 1 bod. V tomto případě zakázaná barva nehraje žádnou roli a nikdo v tomto kole nemůže ztratit body.

Nové kolo začíná hráč sedící vedle hráče, který oznámil konec kola, po směru hodinových ručiček.

Hra takto pokračuje, dokud jeden z hráčů nezíská 4 nebo více bodů. Vyhrává hráč s nejvíce body.

V případě neorozhodného výsledku vyhrává ten z remizujících hráčů, který jako poslední ukončil kolo. Pokud remíza trvá, ti hráči se o vítězství podělí.

KINOKO

KINOKO je japonské slovo pro „houbu“. Doslova to znamená „dítě stromů“.