

COPA



SPIELREGEL
RULES
RÈGLES
REGLAMENTO



THE GAMES

		Seite
STRATEGY	KALA	13
	Strategy game for 2 players aged 10 years and above Duration 15–30 mins.	
MEMO	RONDA	16
	Memory game for 2–5 players aged 7 years and above Duration 10–20 mins.	
SKILL	HOPPER	18
	Skill game for 2–5 players aged 7 years and above Duration 10–20 mins.	
BLUFF	DA CAPO	19
	Bluff game for 2–5 players aged 8 years and above Duration 5–10 mins.	

Extra game versions

Please visit www.steffen-spiele.de for an additional version of the KALA strategy game, plus an easier version of RONDA for children aged from 5 years and above.

The bean reserves

All four COPA games are playable with 80 beans. The beans are not counted individually to fill each box. Instead, they are filled from large sacks by weight using a measuring container. We chose a measure size so each game contains many more beans than required.

Dried beans are a natural product. Each game box will probably contain several smaller or split beans – but after sorting through them, plenty of beans will be left for playing the games.

KALA

Strategy game for 2 players aged 10 years and above
by Steffen Mühlhäuser and Daniel Krieg

Game materials

- 16 neutral cups (“field cups”)
- 2 special cups (“playing cups”)
- 56 beans

Object

The players sow beans in a game area made up of 16 cups that they slowly fill during the game. The aim is to make strategic moves, in order to harvest as many beans as possible from cups with a high bean count. At the same time, players try to prevent their opponents from harvesting the cups.

Preparation

The 16 field cups are laid out between the players, as shown in the illustration. One player selects the dark, while the other takes the light cups. The “playing cups” are placed on top of two diagonally opposing corner cups. Each player receives a store of 28 beans. The bean box is placed next to the game area as a bank. The first player is nominated.



Preperation

HOW TO PLAY

Sowing

The first player takes 4 beans from his or her store* and sows them one by one in a horizontal or vertical direction. The first bean is always put into the personal playing cup, while the other beans go into the field cups immediately alongside.

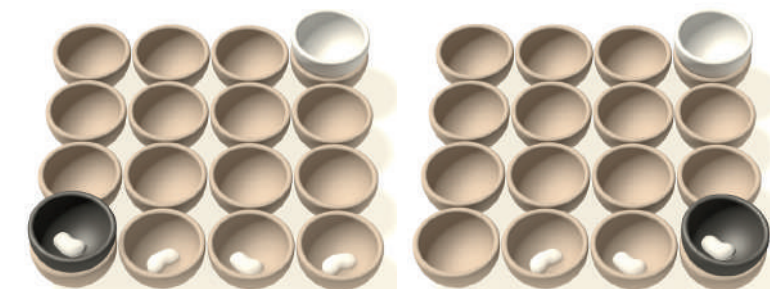
A player is allowed to make a 90°-angle move once during his or her turn.*

* Our aim is to make these instructions easy to read. From now on, references to ‘he / his’ of course imply ‘he and she’.

A player is allowed to make a 90°-angle move once during his turn.

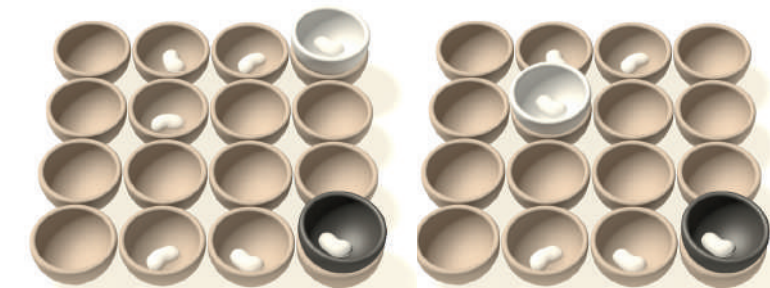
After sowing, the player moves his personal playing cup on top of the field cup that he sowed the fourth (last) bean in.

Now, the next player takes a turn. After sowing 4 beans, he also moves the personal cup, and so on.



Black sows 4 beans ...

.. and moves the playing cup.



White sows 4 beans...

... and moves the playing cup.

The opponent's cup

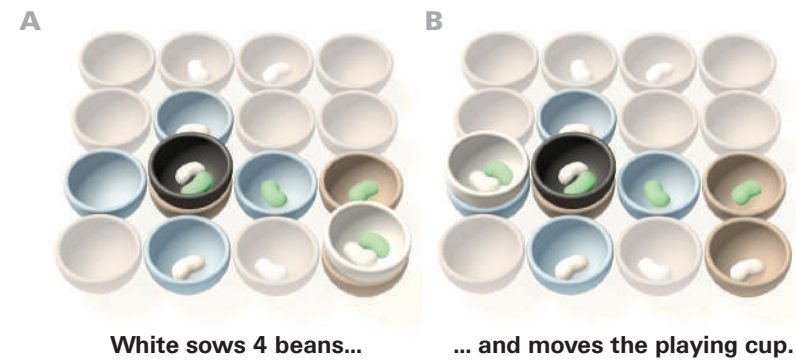
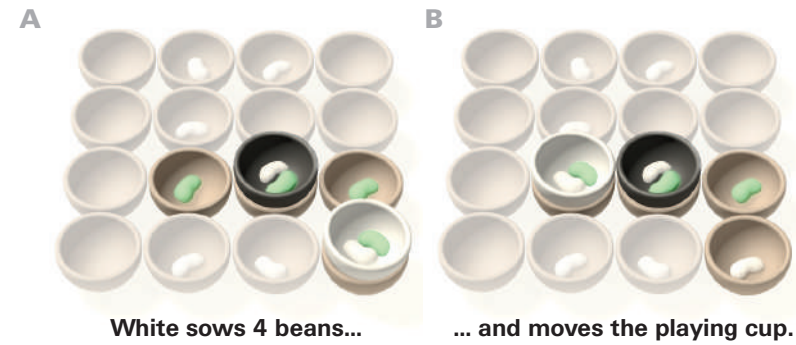
Beans can also be put into the opponent's playing cups. Sowing can therefore also proceed above the opposing playing cups.

(From now on the 4 beans, which the current player sows, are highlighted in green in all illustrations.)

However, a player's personal cup may *not* be moved on top of the opponent's cup. If a player puts the *last* bean from his turn into the opponent's cup, he must place his personal cup on top of any cup horizontally or vertically adjacent to it.

(In the illustration, the four positions that the white cup can be moved to are highlighted in blue.)

At any time, the players are allowed to look under the two playing cups.



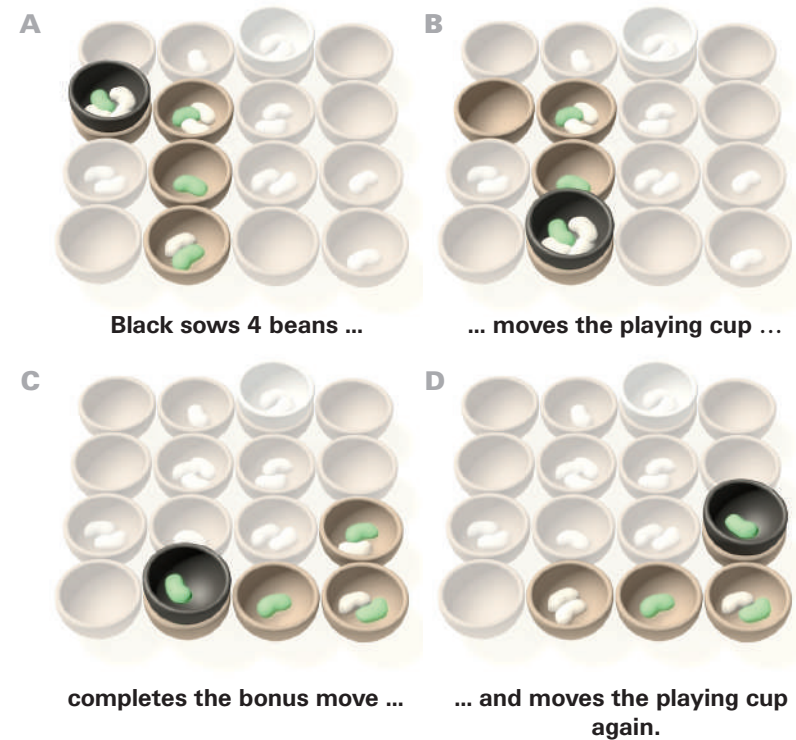
Bonus move

Every time the player takes a turn one bean is put into the personal playing cup, so its contents keep on growing.

If, after moving, the personal playing cup contains **4 or more beans**, a player is entitled to **another bonus move**. He takes all the beans from his playing cup and instantly sows them again, starting with his personal cup. After the bonus turn, the player moves his cup a second time.

In a bonus move sometimes 5, and in rare cases even 6 beans can (and must!) be sown. Similarly, in this case during a turn a player may still only make a 90°-angle move once.

If the sixth bean can no longer be put into play due to this rule, the bean is awarded to the opponent. In this case, the fifth bean counts as the last one to be sown.



Bean harvest

If a player puts the *last* bean from his turn at sowing into a field cup already filled with 3 or more beans (after his turn there will be 4 or more), he is allowed to empty this cup. **One** bean is put back in the bank box. The player may add the remaining beans to his store as a reward. (In the illustration, the harvest cup is highlighted in yellow.)

PLEASE NOTE:

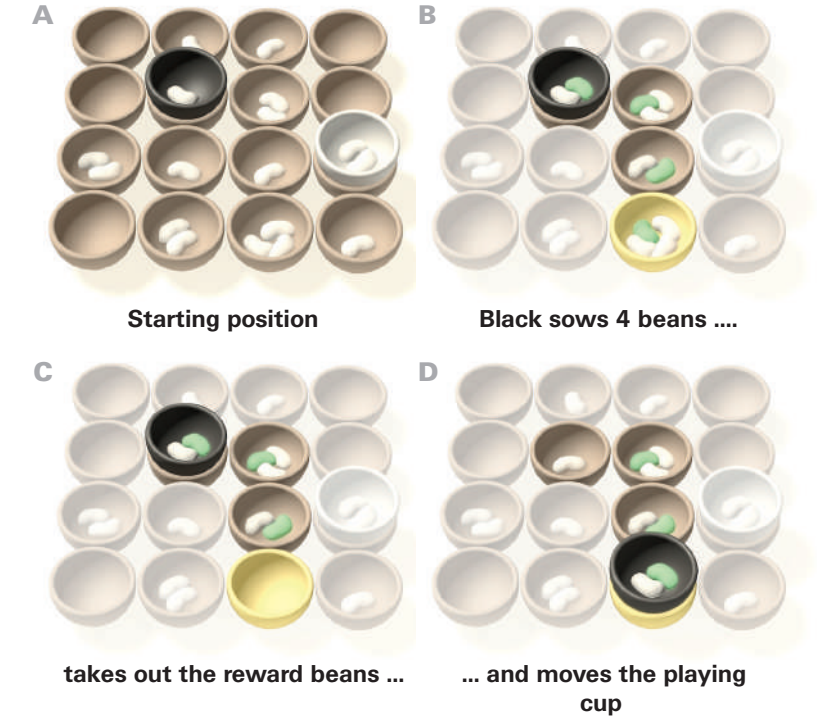
Players are also allowed to **harvest beans from the opponent's playing cup**. After emptying the opponent's cup, as usual, the player moves his personal playing cup on top of any field cup, which must be in the direct neighbourhood.

Tip: It is better to empty the harvest cup first, and then move the playing cup on top of the harvested and empty cup.

End

The game ends as soon as one player can no longer finish a complete turn because he has fewer than 4 beans left.

The other player wins the match.



RONDA

Memory game for 2–5 players aged 7 years and above
by Steffen Mühlhäuser

Game materials

10 neutral wooden cups, 1 black special cup
20 beans to fill the cups
9 beans per player

Object

Each player attempts to be the first to get rid of all his beans.

Preparation

1 bean is hidden under two cups, 2 beans under another two cups, 3 beans are hidden under a further two cups and 4 beans under two more cups. Two cups therefore remain empty. Carefully shuffle and place the cups upside down in a circle in the middle of the game area. Place the black cup – with its opening facing upwards – in the centre of the circle.

Each player receives 10 beans and places them in front of him. The first player is nominated.

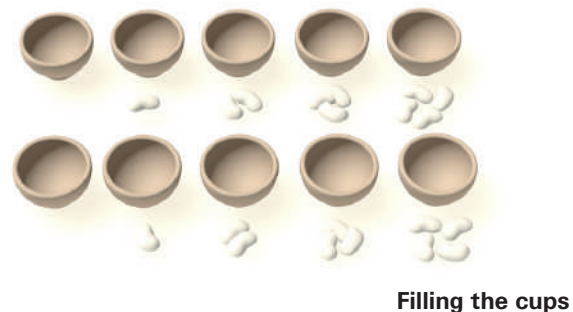
Tip: When uncovering the cups, it is better not to flip them over, but just to lift them up and leave them upside down and slightly outside the circle.

How to play

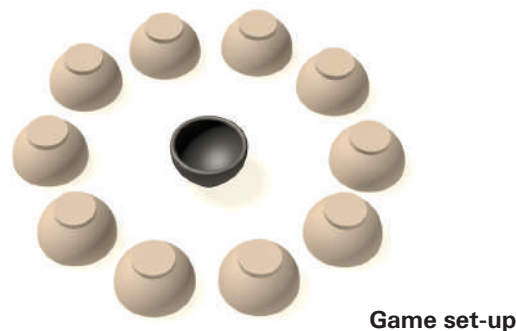
Play continues in a clockwise direction. The first player lifts up two cups so everyone can see their contents. If two different numbers of beans show up, the player must cover up the beans again with the cups. The next player has a turn.

If a player exposes the identical number of beans twice, he is allowed to add one of his beans to the contents of one of the lifted cups. Then, he may continue playing. He covers up one of the two bean groups, while lifting up a new cup from within the circle. If exactly the same number of beans shows up here as the player already left exposed, he is allowed to add another of his own beans and to continue playing, and so on.

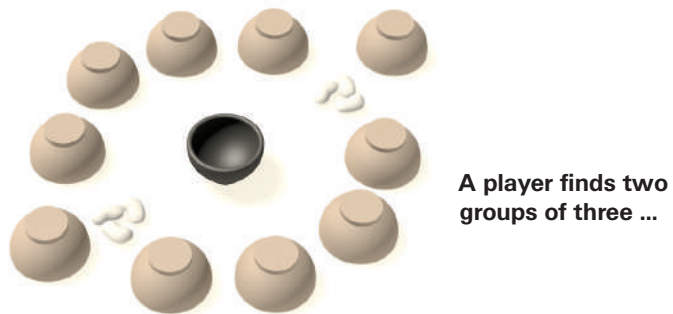
The player's turn ends, if a different number of beans show up than the revealed number. Both groups of beans are covered up again, and the next player takes a turn.



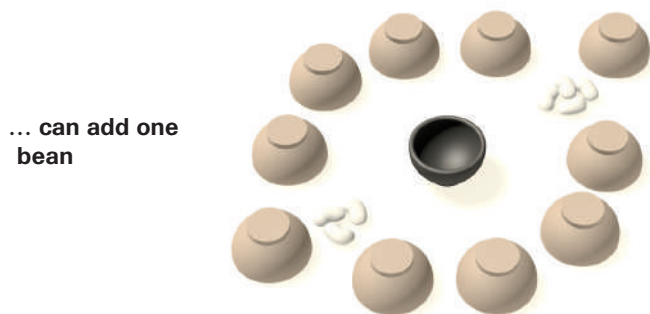
Filling the cups



Game set-up



A player finds two groups of three ...



... can add one bean

Example:

A player has revealed two groups of three beans. Now, this player is allowed to add one of his beans to either one of the three-bean groups, making a foursome.

Next, the player decides if he wants to continue playing with four or just three beans. If he still remembers the position of another foursome inside the circle, he will cover up the three-bean group, leaving the four beans exposed. Now, he can lift up the cup where he suspects the other foursome to be. If he has guessed correctly, he is allowed to add another of his beans to one of the exposed groups of beans. He covers up the contents of one cup, while continuing to play with the other cup and so on.

Missing a go

Any player can miss a go if he was able to add a bean, but then no longer wants to continue playing. He covers up both groups of beans again.

Off to the middle!

If a player finds two groups of five beans during his turn, he fills the black cup with one of the groups, plus the bean that he is allowed to add. So, 6 beans are here.

Now, in the circle there are: one group of five beans and one empty place. Both places are covered up and the player's turn ends. Any player, who reveals two groups of five beans, is not allowed to have another turn.

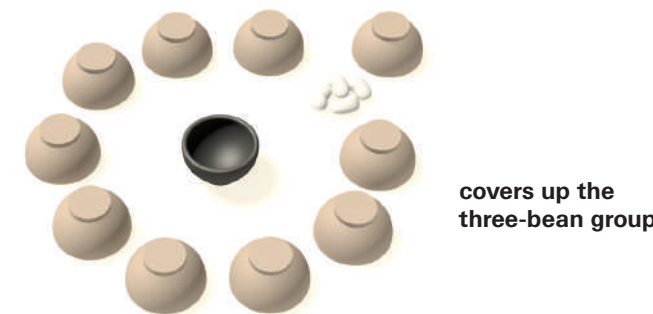
Penalty beans

As soon the black cup contains beans, the following applies: Any player making a mistake during his move (i.e. revealing two conflicting numbers of beans) must remove and keep one penalty bean from the black cup. Emptying the black cup again cancels out all the mistakes.

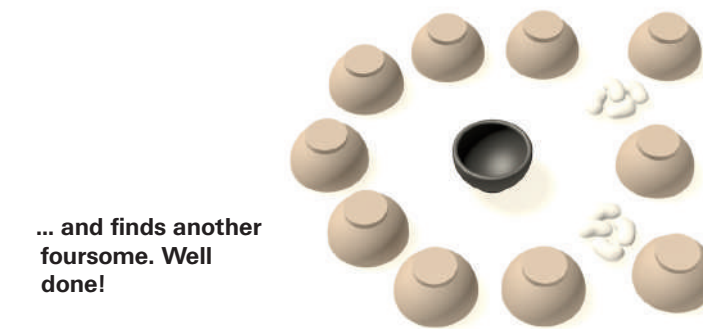
If another six-bean group forms, as long as the black cup still contains beans, the 6 beans are taken out of the game entirely. Only when the black cup is empty again can the next group of six forming in the circle move off to the middle once more.

End

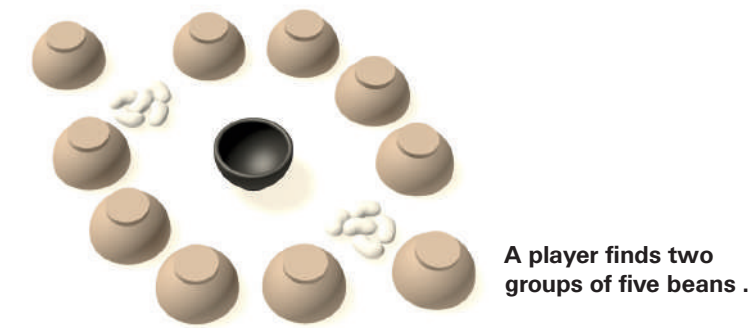
The winner is the first player to get rid of all his beans.



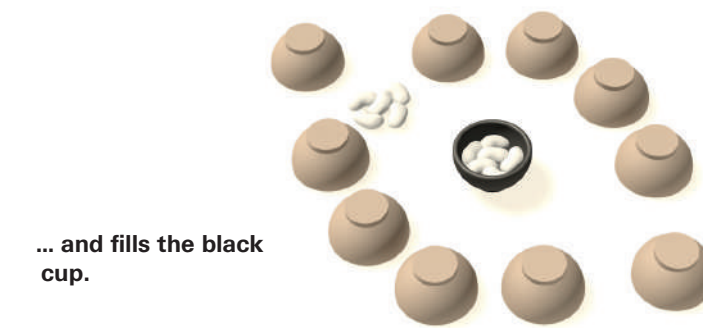
covers up the three-bean group



... and finds another foursome. Well done!



A player finds two groups of five beans ...



... and fills the black cup.

HOPPER

Skill game for 2–5 players aged 7 years and above
by Steffen Mühlhäuser

Game materials

16 neutral wooden cups, 1 black special cup
1 box tray, about 80 beans

Object

The players try to catapult the beans from the edge of the table into the cups laid out in the tray, thus scoring as many hits as possible.

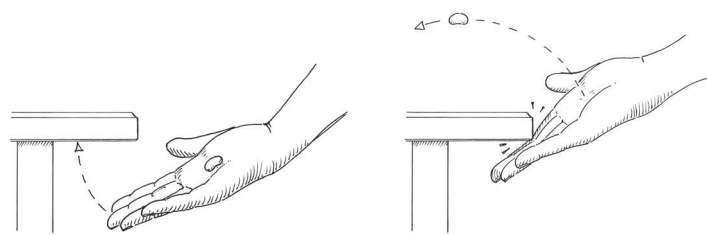
Preparation

The 16 cups are laid out in their tray in the centre of a table. The square tray with the cups should be placed about equidistantly from all players.

The beans are evenly distributed among the players. The first player is nominated.

How to play

Play continues in a clockwise direction. The first player places a bean in the flat of the hand, using the fingers to hit the edge of the table from below. The impact catapults the bean in a high arch onto the square tray where it ideally falls into a cup. If a bean lands in-between or alongside the cups, for the meantime it stays in the tray or on the table. Now, the next player takes a turn.

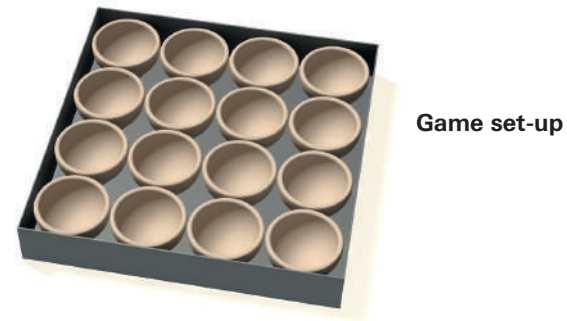


Hits

Whoever gets a bean into a cup with 3 beans already, and so makes a foursome, is allowed to keep the cup. The beans are put back into play.

Shifting the other cups closer together fills any gaps emerging because of removing the cups.

Any player, who runs out of beans, can replenish his store by taking the beans from the game area where they landed outside the cups.



Game set-up



A player makes a foursome ...



.. and removes the cup

End 1

The winner is the first to claim 4 cups.

End 2 (longer version)

Play continues until the last cup is taken from the tray. When there are only 3 cups remaining, the black cup is put on the tray and arranged with the other cups in a square pattern in the middle. From now on, all players *simultaneously* catapult their beans into the tray! The game ends when the last cup is "shot down".

Each neutral cup counts for 1 point,

the black cup counts for 2 points,

the last cup on the tray, whichever colour, counts for 3 points.

The winner is the player with the most points.

DA CAPO

Bluff game for 2–5 players aged 8 years and above
by Fred Horn

Game materials

With 2–3 players: 4 cups per player
With 4–5 players: 3 cups per player
16 beans per player
1 black target cup

Object

By cleverly revealing their hand and skilful bluffing, each player tries to fill as many of his cups as possible and to be the first to reach the target cup.

Preparation

Place the black target cup in the middle of the game area. Depending on how many players join in, 3 or 4 cups per player are arranged in a line starting from the target cup and moving towards each person in the game. (See game set-up diagrams). Each player receives 16 beans to keep in one hand and to hide underneath the table.

How to play

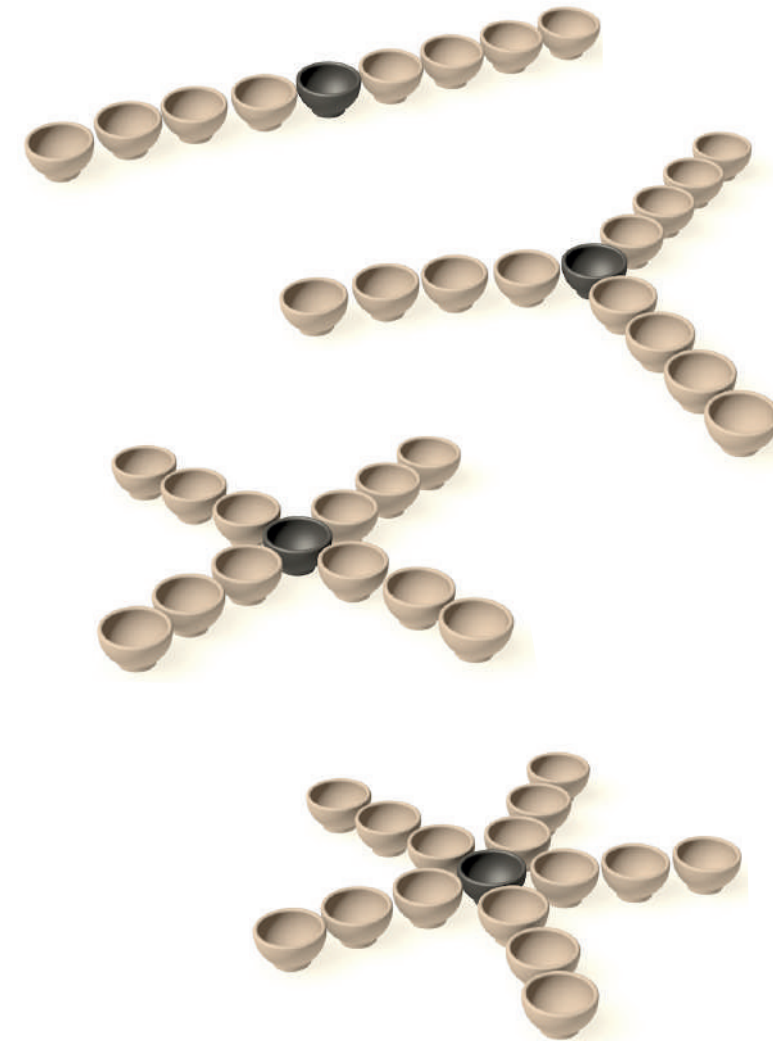
All the players join in simultaneously. Each player secretly chooses a number between 1 and 5 beans. Under the table the players transfer their secret number of beans from their reserves into the free hand, though making sure none of their fellow players see. Next, the players present their closed fists concealing the beans on the tabletop. When all the fists are put down on the table, everyone simultaneously shows their hand to reveal the beans.

The player with the highest number of beans is allowed to fill the first cup nearest to him in his line. All other players forfeit the beans they revealed by putting them back in the bean box.

If several players have the same highest number of beans they cancel each other out. They must also put their beans back in the box. In this case, the player with the second highest number of beans benefits and moves one cup further.

If no single player has the highest number in a round, then nobody advances. Everyone puts all the beans that were revealed back into the box.

Any player with no more beans is out of the match. When only one player is left, he puts one of his beans into his nearest free cup, while putting his remaining beans back in the box.



End

If a player reaches the target cup with his beans, he has finished and wins the match.

If all the players have used up their bean reserves without reaching the target cup, the winner is the player who advanced the furthest.

If two or more players advanced equal distances, the winner is the player who used the least beans to move this distance.



© 2013 by **Steffen-Spiele**
© 2013 by **Mühlhäuser und Krieg**
© 2013 by **Fred Horn**

Zum Spielplatz 2
56288 Krastel
www.steffen-spiele.de
post@steffen-spiele.de

Gestaltung und graphische Arbeiten:
Steffen Mühlhäuser,
Bernhard Kümmelmann
Spielmaterial: Fa. Weiß in Zandt
Druck und Verarbeitung: Ludofact

KALA

Strategy game for 2 players aged 10 years and above
by Steffen Mühlhäuser and Daniel Krieg

Game materials

16 neutral cups ("field cups")
2 special cups ("playing cups")
56 beans

Object

The players sow beans in a game area made up of 16 cups that they slowly fill during the game. The aim is to make strategic moves, in order to harvest as many beans as possible from cups with a high bean count. At the same time, players try to prevent their opponents from harvesting the cups.

Preparation

The 16 field cups are laid out between the players, as shown in the illustration. One player selects the dark, while the other takes the light cups. The "playing cups" are placed on top of two diagonally opposing corner cups. Each player receives a store of 28 beans. The bean box is placed next to the game area as a bank. The first player is nominated.



Preperation

HOW TO PLAY

Sowing

The first player takes 4 beans from his or her store* and sows them one by one in a horizontal or vertical direction. The first bean is always put into the personal playing cup, while the other beans go into the field cups immediately alongside.

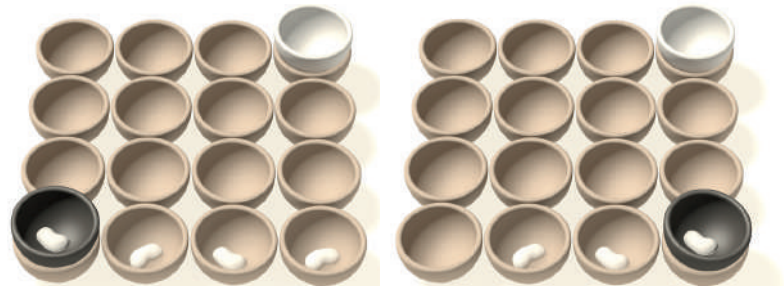
A player is allowed to make a 90°-angle move once during his or her turn.*

* Our aim is to make these instructions easy to read. From now on, references to 'he / his' of course imply 'he and she'.

A player is allowed to make a 90°-angle move once during his turn.

After sowing, the player moves his personal playing cup on top of the field cup that he sowed the fourth (last) bean in.

Now, the next player takes a turn. After sowing 4 beans, he also moves the personal cup, and so on.



Black sows 4 beans ...

.. and moves the playing cup.



White sows 4 beans...

... and moves the playing cup.

The opponent's cup

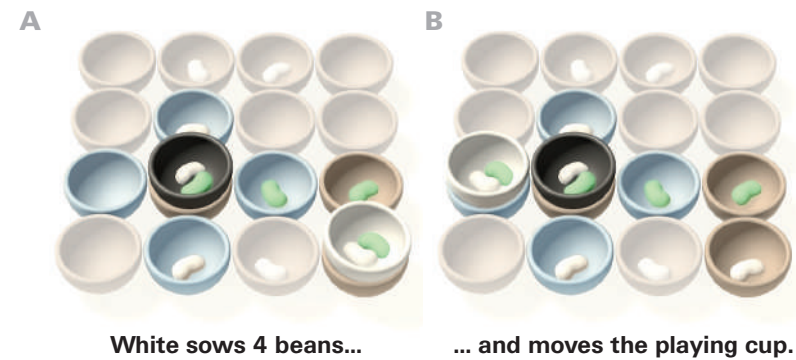
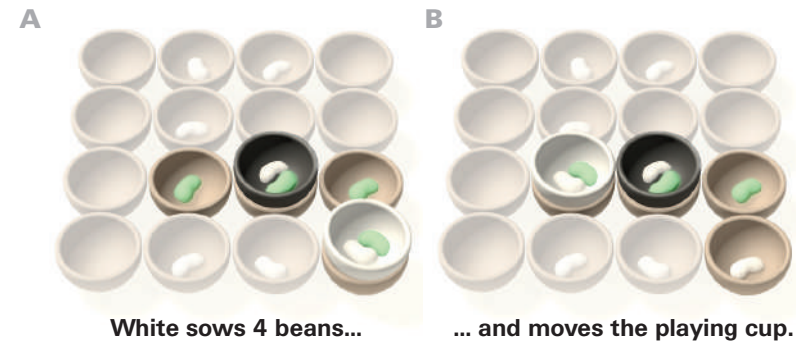
Beans can also be put into the opponent's playing cups. Sowing can therefore also proceed above the opposing playing cups.

(From now on the 4 beans, which the current player sows, are highlighted in green in all illustrations.)

However, a player's personal cup may *not* be moved on top of the opponent's cup. If a player puts the *last* bean from his turn into the opponent's cup, he must place his personal cup on top of any cup horizontally or vertically adjacent to it.

(In the illustration, the four positions that the white cup can be moved to are highlighted in blue.)

At any time, the players are allowed to look under the two playing cups.



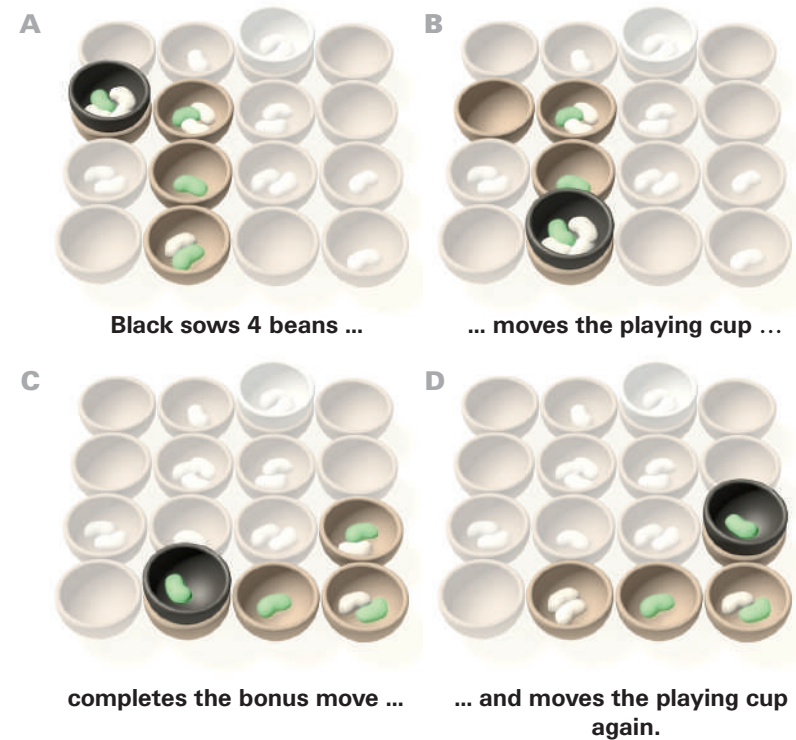
Bonus move

Every time the player takes a turn one bean is put into the personal playing cup, so its contents keep on growing.

If, after moving, the personal playing cup contains **4 or more beans**, a player is entitled to **another bonus move**. He takes all the beans from his playing cup and instantly sows them again, starting with his personal cup. After the bonus turn, the player moves his cup a second time.

In a bonus move sometimes 5, and in rare cases even 6 beans can (and must!) be sown. Similarly, in this case during a turn a player may still only make a 90°-angle move once.

If the sixth bean can no longer be put into play due to this rule, the bean is awarded to the opponent. In this case, the fifth bean counts as the last one to be sown.



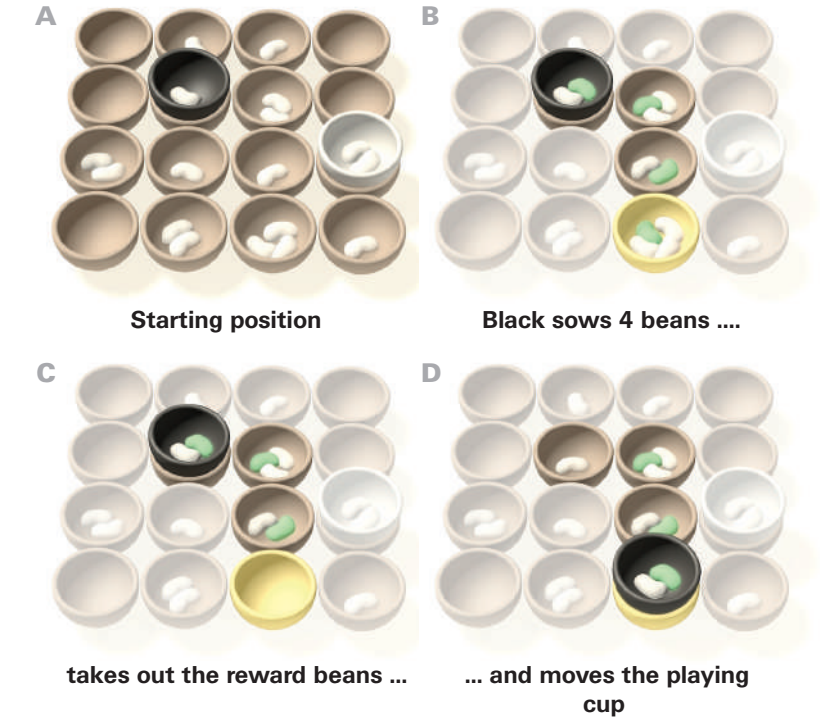
Bean harvest

If a player puts the *last* bean from his turn at sowing into a field cup already filled with 3 or more beans (after his turn there will be 4 or more), he is allowed to empty this cup. **One** bean is put back in the bank box. The player may add the remaining beans to his store as a reward. (In the illustration, the harvest cup is highlighted in yellow.)

PLEASE NOTE:

Players are also allowed to **harvest beans from the opponent's playing cup**. After emptying the opponent's cup, as usual, the player moves his personal playing cup on top of any field cup, which must be in the direct neighbourhood.

Tip: It is better to empty the harvest cup first, and then move the playing cup on top of the harvested and empty cup.



End

The game ends as soon as one player can no longer finish a complete turn because he has fewer than 4 beans left.

The other player wins the match.

RONDA

Simpler rules based on the original game version.

Suitable for children aged 5 years and above.

The original game can be made easier thanks to three simple rule changes.

The first rule (changing 'how to play') should be generally applied. Two additional rule changes can be applied to suit the players.

1. How to play

If a player has found the identical number of beans twice and added one bean, he covers **both** stacks of beans again. Next, he is allowed to lift up **any** two cups. If he finds the identical number of beans twice again, he continues playing as before etc.

2. Maximum bean number

In the original version up to **5** beans can be collected under one cup. If two groups of five beans are uncovered, the contents of one cup plus the player's bean are placed in the middle to leave an empty cup again. The game gets easier by limiting the maximum number of beans to **4**. If two groups of four beans are uncovered, one group is placed in the middle along with the bean that the player is allowed to add.

3. Penalty beans

No penalty beans are gathered in the middle. If a five-bean group (or four-bean group) is dissolved, the beans are put back in the bean box, so removing them from the game entirely.

COPA



SPIELREGEL
RULES
RÈGLES
REGLAMENTO

DIE SPIELE

		Seite
STRATEGIE	KALA	5
	Strategiespiel für 2 Personen ab 10 Jahren Spieldauer 15–30 Min	
MEMO	RONDA	8
	Gedächtnisspiel für 2–5 Personen ab 7 Jahren Spieldauer 10–20 Min	
GESCHICK	HOPPER	10
	Geschicklichkeitsspiel für 2–5 Personen ab 7 Jahren Spieldauer 10–20 Min	
BLUFF	DA CAPO	11
	Bluffspiel für 2–5 Personen ab 8 Jahren Spieldauer 5–10 Min	

Spielerweiterungen

Auf www.steffen-spiele.de finden Sie eine weitere Variante des KALA Strategiespiels und eine vereinfachte RONDA Version für Kinder ab 5 Jahren.

Der Bohnenvorrat

Alle vier COPA Spiele sind mit 80 Bohnen spielbar. Beim Füllen der Schachtel werden die Bohnen aber nicht einzeln gezählt, sondern mit einem Messbecher aus großen Gebinden „geschöpft“. Wir haben die Größe des Bechers so gewählt, dass sich in jedem Spiel deutlich mehr als die benötigte Menge befindet.

Trockenbohnen sind ein Naturprodukt. In jeder Spielschachtel werden sich vermutlich einige kleinere oder angesplitterte Bohnen finden – nach dem Aussortieren bleiben immer noch genug zum Spielen übrig.

KALA

Strategiespiel für 2 Personen ab 10 Jahren
von Steffen Mühlhäuser und Daniel Krieg

Spielmaterial

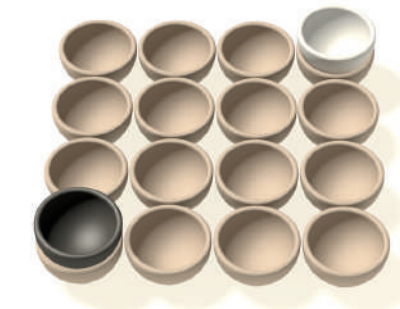
16 neutrale Schalen („Feldschalen“)
2 Sonderschalen („Spielschalen“)
Ca. 80 Bohnen

Spielidee

Die Spieler säen Bohnen in ein Spielfeld aus 16 Schalen, die sich dadurch langsam füllen. Ziel ist es durch geschickte Züge möglichst oft Bohnen aus vollen Schalen zu ernten und gleichzeitig zu verhindern, dass der Gegner zum Ernten kommt.

Spielvorbereitung

Die 16 Feldschalen werden, wie in der Abbildung gezeigt, zwischen den Spielern aufgestellt. Ein Spieler wählt die dunkle, der Andere die helle Spielschale. Die Spielschalen werden auf zwei diagonal gegenüberliegende Eckschalen gesetzt. Die Bohnen liegen griffbereit in ihrem Kästchen („Bank“) neben dem Spielfeld. Der Startspieler wird ausgelost.



Spielaufbau

SPIELABLAUF

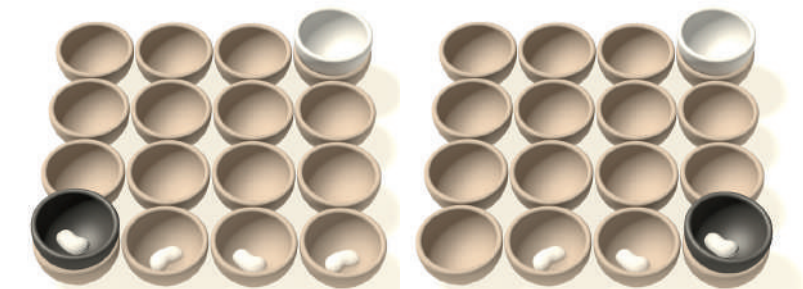
Aussaat

Der Startspieler nimmt 4 Bohnen aus der Bank und sät diese einzeln in horizontaler oder vertikaler Richtung aus. Die erste Bohne wird immer in die **eigene** Spielschale gelegt, die weiteren Bohnen in direkt benachbarte Feldschalen.

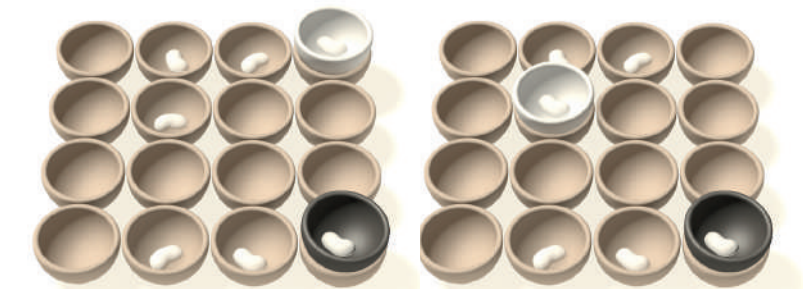
Es ist erlaubt während des Zuges **einmal** im 90°-Winkel abzubiegen.

Nach dem Aussäen wird die eigene Spielschale auf die Schale versetzt, in die der Spieler die vierte (letzte) Bohne gelegt hat.

Nun ist der andere Spieler an der Reihe. Er sät ebenfalls 4 Bohnen aus und versetzt danach seine Schale usw.



Schwarz sät 4 Bohnen ... und versetzt die Spielschale.



Weiß sät 4 Bohnen ... und versetzt die Spielschale.

Die gegnerische Schale

Es ist erlaubt Bohnen in die gegnerische Spielschale zu legen. Eine Aussaat darf somit auch über die gegnerische Spielschale hinwegführen.

(Von nun an werden die 4 Bohnen, die der aktive Spieler aussät, in der Grafik grün hervorgehoben.)

Die eigene Schale darf allerdings **nicht** auf die gegnerische Schale versetzt werden. Legt ein Spieler die **letzte** Bohne seines Zuges in die gegnerische Schale, muss er die eigene Schale auf eine beliebige horizontal oder vertikal benachbarte Schale setzen.

(In der Grafik sind die vier Plätze, auf die die weiße Schale versetzt werden darf, blau hervorgehoben.)

Es ist jederzeit erlaubt unter die beiden Spielschalen zu schauen.

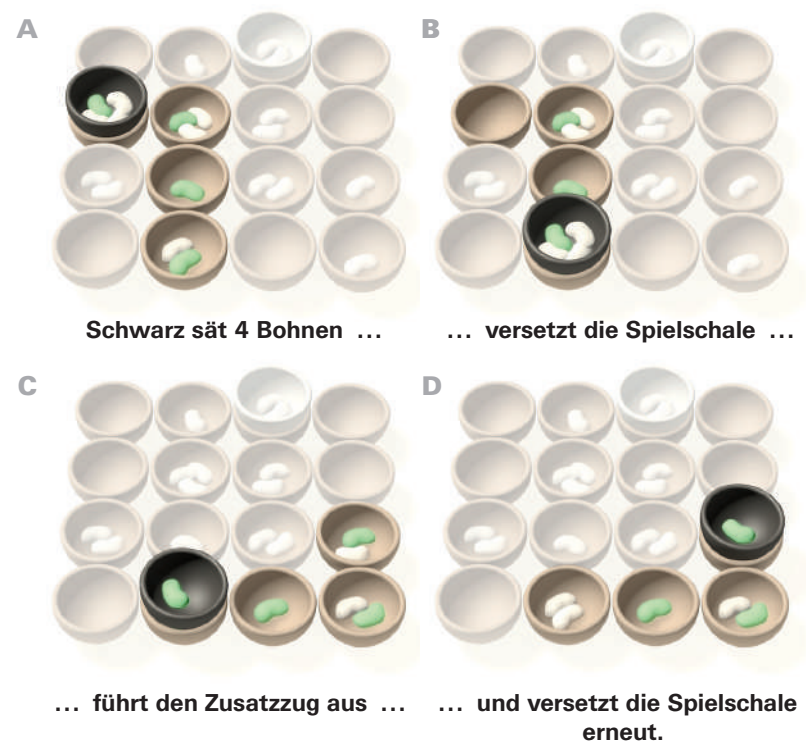
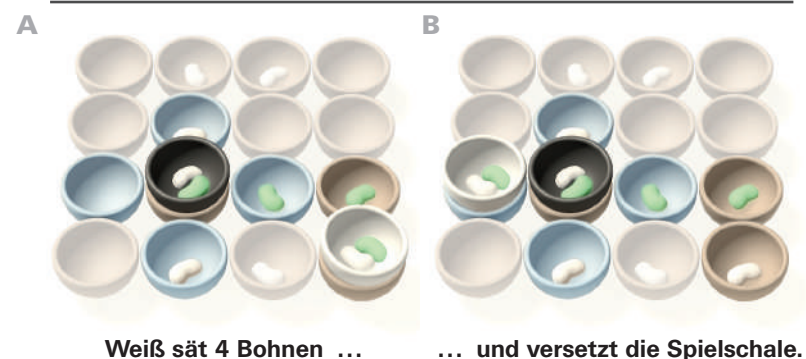
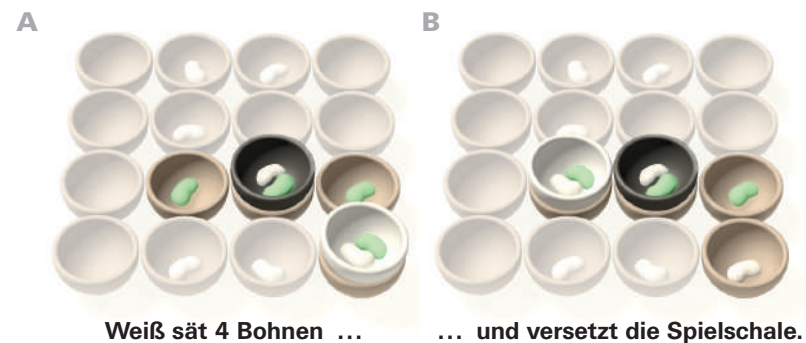
Der Zusatzzug

Da in jedem Spielzug eine Bohne in die eigene Spielschale gelegt wird, wächst deren Inhalt kontinuierlich an.

Befinden sich in der eigenen Spielschale, nach dem Versetzen, **4 oder mehr Bohnen**, ist der Spieler **noch einmal an der Reihe**. Er nimmt alle Bohnen aus seiner Spielschale und sät sie direkt wieder aus, wiederum beginnend in der eigenen Schale. Nach dem Zusatzzug versetzt der Spieler seine Schale ein zweites Mal.

In einem Zusatzzug können (und müssen!) manchmal 5, in seltenen Fällen sogar 6 Bohnen ausgesät werden. Auch in einem solchen Fall darf während des Zuges nur *einmal* im 90°-Winkel abgeboten werden.

Kann auf Grund dieser Regel die 6. Bohne nicht mehr im Spielfeld untergebracht werden, geht sie an den Gegner. In diesem Fall gilt die 5. Bohne als letzte der Aussaat.



Die Ernte

Legt ein Spieler die **letzte** Bohne seiner Aussaat in eine Feldschale, in der sich bereits 3 oder mehr Bohnen befinden (nach seinem Zug also 4 oder mehr), darf er diese Schale leeren. **Eine** Bohne geht als Abgabe in die Bankschachtel, die restlichen Bohnen darf der Spieler als Gewinn zu seinem Vorrat legen.

(In der Grafik ist die Ernteschale gelb hervorgehoben.)

ACHTUNG:

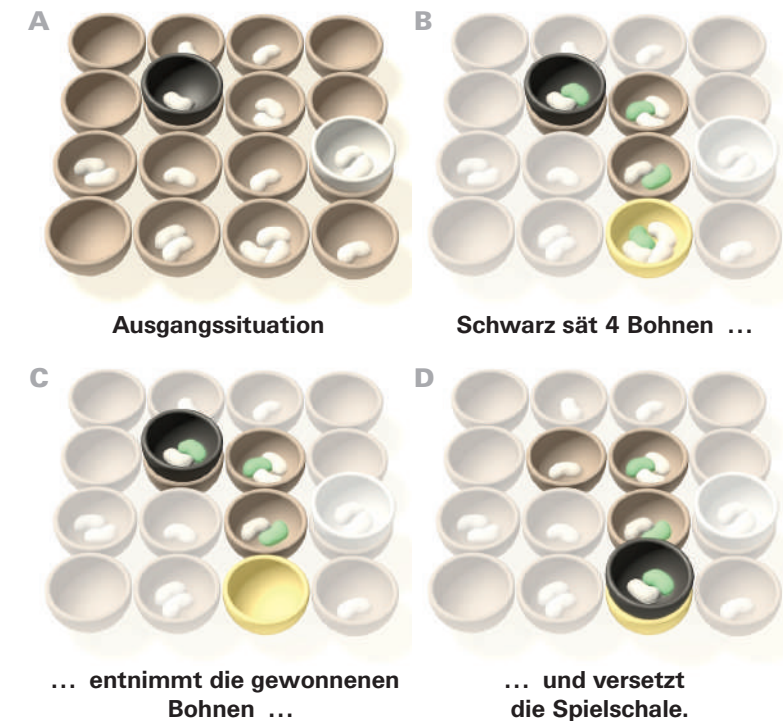
Es ist auch erlaubt in der **gegnerischen Spielschale zu ernten**. Nach dem Leeren der gegnerischen Schale wird die eigene Spielschale wie gewohnt auf eine benachbarte Feldschale versetzt.

Spieltipp: Es empfiehlt sich zuerst die Ernteschale leerräumen und danach die Spielschale auf die geleerte Ernteschale zu setzen.

Spielende

Die Partie ist zu Ende, sobald ein Spieler keinen vollständigen Zug mehr ausführen kann, da sich in seinem Vorrat weniger als 4 Bohnen befinden.

Der andere Spieler gewinnt die Partie.



RONDA

Gedächtnisspiel für 2–5 Personen ab 7 Jahren
von Steffen Mühlhäuser

Spielmaterial

10 neutrale Holzschalen, 1 schwarze Sonderschale
20 Bohnen für die Füllung der Schalen
9 Bohnen pro Spieler

Spielziel

Jeder Spieler versucht als Erster alle seine Bohnen loszuwerden.

Spielvorbereitung

Unter zwei Schalen wird je 1 Bohne versteckt, unter zwei Schalen je 2 Bohnen versteckt, unter zwei Schalen je 3 Bohnen und unter zwei weiteren je 4 Bohnen. Zwei Schalen bleiben leer.

Die Schalen werden vorsichtig gemischt und in der Mitte der Spielfläche im Kreis angeordnet. Die schwarze Schale wird mit der Öffnung nach oben in die Mitte des Kreises gestellt.

Jeder Mitspieler erhält 10 Bohnen, die er vor sich ablegt. Der Startspieler wird ausgelost.

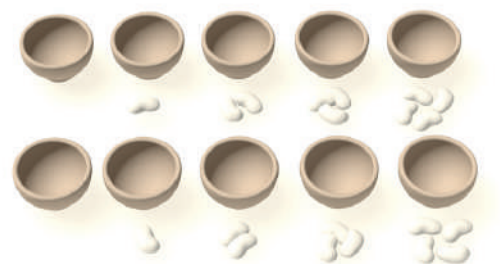
Spieltyp: Es empfiehlt sich die Schalen beim Aufdecken nicht umzudrehen sondern nur anzuheben und außerhalb des Kreises abzusetzen.

Spielweise

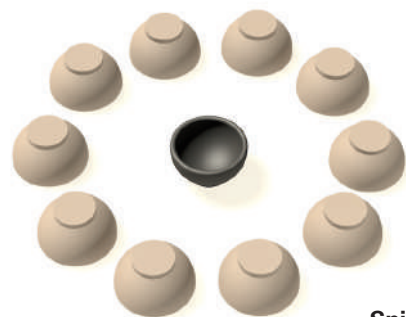
Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Wer an der Reihe ist, deckt zwei Schalen auf, so dass der Inhalt für alle sichtbar wird. Tauchen zwei verschiedene Bohnenmengen auf, muss der Spieler diese wieder mit den Schalen verdecken und der Nächste ist an der Reihe.

Stößt ein Spieler zweimal auf dieselbe Bohnenmenge, darf er eine seiner Bohnen zu einem der aufgedeckten Inhalte dazulegen. Danach darf er weiterspielen. Er verdeckt **eines** der beiden Bohnenhäufchen und deckt eine neue Schale im Kreis auf. Erscheint hier die gleiche Menge an Bohnen, die der Spieler aufgedeckt ließ, darf er erneut eine eigene Bohne ablegen und weiterspielen usw.

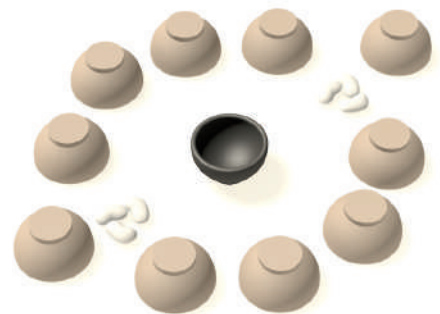
Taucht eine andere Bohnenmenge auf als die noch offen liegende, ist der Zug beendet. Beide Bohnenhäufchen werden wieder zugedeckt, der Nächste ist an der Reihe.



Füllung der Schalen



Spielaufbau



Ein Spieler findet zwei Dreier ...



... kann eine Bohne ablegen ...

Beispiel:

Ein Spieler hat zwei Dreierhäufchen aufgedeckt. Er darf nun eine seiner Bohnen zu einem der beiden Dreier dazulegen, wodurch ein Viererhäufchen entsteht.

Danach entscheidet der Spieler ob er mit vier oder mit drei Bohnen weiterspielen will. Wenn er noch weiß, wo sich im Kreis ein weiterer Vierer befindet, wird er das Dreierhäufchen zudecken und vier Bohnen aufgedeckt lassen. Nun darf er die Schale hochheben, unter der er den anderen Vierer vermutet. Hat er richtig getippt, darf er eine weitere seiner Bohnen zu einem der geöffneten Bohnenhäufchen dazulegen, einen Inhalt verdecken und mit dem Anderen weiterspielen usw.

Passen

Wer eine Bohne ablegen konnte, danach aber nicht mehr weiterspielen will, darf passen und beide Bohnenhäufchen wieder zudecken.

Die schwarze Schale

Stößt ein Spieler in seinem Zug auf zwei Fünferhäufchen, füllt er eines der beiden zusammen mit der Bohne, die er ablegen darf, in die schwarze Schale. Hier liegen somit 6 Bohnen. Im Kreis verbleiben: ein Fünferhäufchen und ein leerer Platz. Beides wird mit den geöffneten Schalen abgedeckt, womit der Zug des Spielers beendet ist. Wer zwei Fünfer aufgedeckt hat ist also nicht noch einmal an der Reihe.

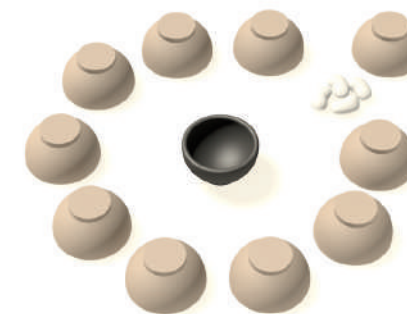
Strafbohnen

Sobald sich in der schwarzen Schale Bohnen befinden, gilt: Wer in seinem Zug einen Fehler macht (zwei verschiedene Mengen aufdeckt), muss zur Strafe eine Bohne aus der schwarzen Schale an sich nehmen. Ist die schwarze Schale leereräumt, bleiben die Fehler wieder ungestraft.

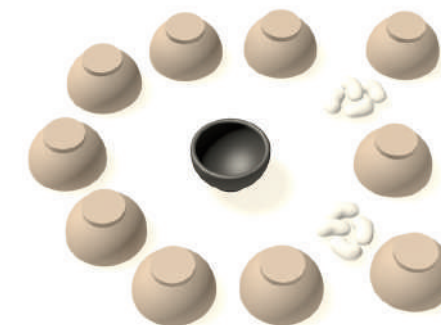
Bildet sich ein weiterer Sechser, solange noch Bohnen in der schwarzen Schale liegen, werden die 6 Bohnen ganz aus dem Spiel genommen. Erst wenn die schwarze Schale wieder leer ist, wandert der nächste Sechser, der sich im Kreis bildet, wieder in die Mitte.

Spielende

Wer als Erster alle seine Bohnen abgelegt hat, gewinnt das Spiel.



... verdeckt den Dreier ...



... und findet einen weiteren Vierer. Bravo!



Ein Spieler findet zwei Fünfer ...



... und füllt die schwarze Schale.

HOPPER

Geschicklichkeitsspiel für 2–5 Personen ab 7 Jahren
von Steffen Mühlhäuser

Spielmaterial

16 neutrale Holzschalen, 1 schwarze Sonderschale
1 Schachteleinsatz („Tablett“), ca. 80 Bohnen

Spielidee

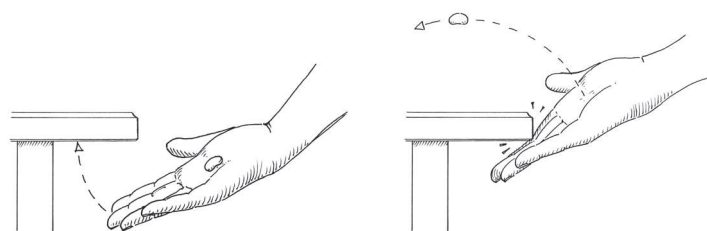
Die Spieler versuchen Bohnen vom Rand des Tisches in die aufgestellten Schalen zu katapultieren und dabei möglichst viele Treffer zu landen.

Spielvorbereitung

Die 16 Schalen werden in ihrem Tablett in der Mitte eines Tisches aufgestellt. Das Schalenviereck sollte für alle Spieler etwa gleich weit entfernt sein.
Die Bohnen werden ungefähr gleichmäßig auf die Mitspieler verteilt. Der Anfangsspieler wird ausgelost.

Spielweise

Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Wer an der Reihe ist, legt eine Bohne auf seinen Handteller und schlägt dann mit den Fingern von unten an die Kante der Tischplatte. Durch den Aufprall wird die Bohne in hohem Bogen ins Schalenviereck geschleudert, wo sie im Idealfall in eine Schale fällt. Landet sie zwischen oder neben den Schalen bleibt sie zunächst im Tablett bzw. auf dem Tisch liegen. Nun ist der nächste Spieler an der Reihe.



Volltreffer

Wer mit einer Bohne in eine Schale trifft, in der sich bereits 3 Bohnen befinden, und damit einen Vierer macht, darf die Schale an sich nehmen. Die Bohnen kommen zurück ins Spiel.

Lücken, die durch das Herausnehmen von Schalen entstehen, können wieder mit anderen Schalen zugeschoben werden.

Wer keine Bohnen mehr hat, füllt seinen Vorrat mit Bohnen von der Spielfläche auf, die neben den Schalen gelandet sind.



Spielaufbau



Ein Spieler macht einen Vierer ...



... und entnimmt die Schale

Spielende 1

Wer als Erster 4 Schalen erobert hat, gewinnt die Partie.

Spielende 2 (längere Spieldauer)

Es wird solange gespielt, bis die letzte Schale das Tablett verlassen hat. Wenn nur noch 3 Schalen übrig sind, wird die schwarze Schale ins Tablett gesetzt und mit den anderen zu einem Viereck in der Mitte zusammengestellt. Ab jetzt katapultieren alle Spieler ihre Bohnen *gleichzeitig* ins Tablett. Wenn die letzte Schale „abgeschossen“ ist, endet das Spiel.

Jede neutrale Schale zählt	1 Punkt,
die schwarze Schale zählt	2 Punkte,
die letzte Schale des Tablett's zählt	3 Punkte,

egal welche Farbe sie hat.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt die Partie.

DA CAPO

Bluffspiel für 2–5 Personen ab 8 Jahren
von Fred Horn

Spielmaterial

bei 2–3 Mitspielern: 4 Schalen pro Spieler
bei 4–5 Mitspielern: 3 Schalen pro Spieler
16 Bohnen pro Spieler
1 schwarze Zielschale

Spielidee

Jeder Spieler versucht, durch verdecktes Bieten und geschicktes Bluffen, möglichst viele seiner Schalen zu füllen, um als Erster die Zielschale zu erreichen.

Spielvorbereitung

Die schwarze Zielschale wird in die Mitte der Spielfläche gestellt. Pro Mitspieler werden, je nach Größe der Runde, 3 oder 4 Schalen von der Zielschale aus in Richtung der einzelnen Spieler aneinandergereiht. (Siehe Aufbauskiizzen). Jeder Spieler erhält 16 Bohnen, die er in eine Hand nimmt und unter dem Tisch verbirgt.

Spielweise

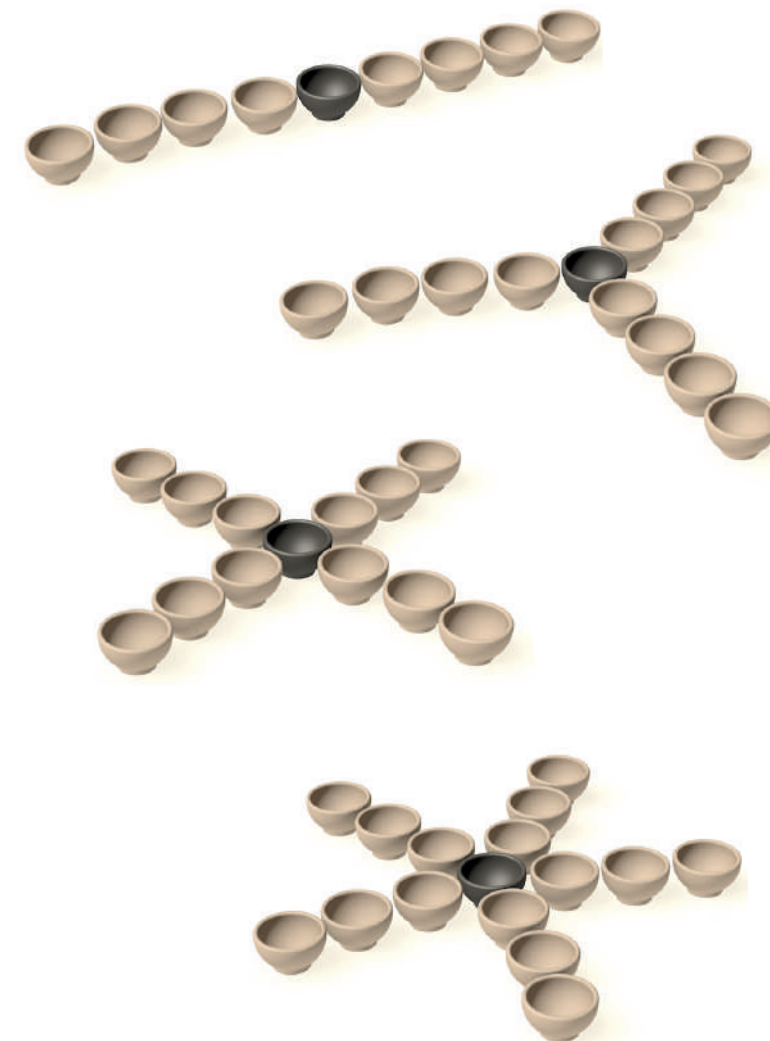
Alle spielen gleichzeitig. Jeder Spieler entscheidet sich im Geheimen für eine Zahl von 1–5 Bohnen und nimmt diese unter dem Tisch aus seinem Vorrat in die freie Hand, ohne dass die Mitspieler dies sehen können. Danach legt er seine geschlossene Faust mit den darin versteckten Bohnen auf den Tisch. Liegen alle Fäuste auf dem Tisch, öffnen die Spieler gleichzeitig die Hand und zeigen ihre Bohnen vor.

Der Spieler, der die höchste Zahl vorweist, darf die Bohnen in die von ihm aus gesehene erste Schale seiner Reihe füllen. Alle anderen Spieler verlieren ihre vorgezeigten Bohnen und legen sie in die Bohnenschachtel zurück.

Gibt es mehrere Spieler mit der gleichen Höchstzahl, blockieren sie sich gegenseitig und müssen ihre Bohnen in die Schachtel zurücklegen. In diesem Fall profitiert der Spieler mit der zweithöchsten Zahl Bohnen und kommt eine Schale weiter.

Gibt es in einer Runde keine höchste Einzelzahl, kommt niemand weiter, alle vorgezeigten Bohnen werden in die Schachtel zurückgelegt.

Wer keine Bohnen mehr hat, scheidet aus. Ist nur noch ein Spieler übrig, legt dieser eine Bohne in seine nächste freie Schale. Seine restlichen Bohnen legt er in die Schachtel zurück.



Spielende

Erreicht ein Spieler mit seinen Bohnen die Zielschale, beendet und gewinnt er damit die Partie.

Haben alle Spieler ihre Bohnenvorräte aufgebraucht, *ohne* dass die Zielschale erreicht wurde, gewinnt der Spieler, der am weitesten gekommen ist.

Gibt es zwei oder mehr Spieler, die gleich weit gekommen sind, gewinnt derjenige der für die Strecke am **wenigsten** Bohnen gebraucht hat.



© 2013 by **Steffen-Spiele**
© 2013 by **Mühlhäuser und Krieg**
© 2013 by **Fred Horn**

Zum Spielplatz 2
56288 Krastel
www.steffen-spiele.de
post@steffen-spiele.de

Gestaltung und graphische Arbeiten:
Steffen Mühlhäuser,
Bernhard Kümmelmann
Spielmaterial: Fa. Weiß in Zandt
Druck und Verarbeitung: Ludofact

KALA

Strategiespiel für 2 Personen ab 10 Jahren
von Steffen Mühlhäuser und Daniel Krieg

Spielmaterial

16 neutrale Schalen („Feldschalen“)
2 Sonderschalen („Spielschalen“)
56 Bohnen

Spielidee

Die Spieler säen Bohnen in ein Spielfeld aus 16 Schalen, die sich dadurch langsam füllen. Ziel ist es durch geschickte Züge möglichst oft volle Schalen zu ernten und gleichzeitig zu verhindern, dass der Gegner zum Ernten kommt.

Spielvorbereitung

Die 16 Feldschalen werden, wie in der Abbildung gezeigt, zwischen den Spielern aufgestellt. Ein Spieler wählt die dunkle, der Andere die helle Spielschale. Die Spielschalen werden auf zwei diagonal gegenüberliegende Eckschalen gesetzt. Jeder Spieler erhält 28 Bohnen als Vorrat. Die Bohenschachtel wird als Bank neben dem Spielfeld platziert. Der Startspieler wird ausgelost.



Spielaufbau

SPIELABLAUF

Aussaat

Der Startspieler nimmt 4 Bohnen aus seinem Vorrat und sät diese einzeln in horizontaler oder vertikaler Richtung aus. Die erste Bohne wird immer in die **eigene** Spielschale gelegt, die weiteren Bohnen in direkt benachbarte Feldschalen.

Es ist erlaubt während des Zuges **einmal** im 90°-Winkel abzubiegen.

Nach dem Aussäen wird die eigene Spielschale auf die Schale versetzt, in die der Spieler die vierte (letzte) Bohne gelegt hat.

Nun ist der andere Spieler an der Reihe. Er sät ebenfalls 4 Bohnen aus und versetzt danach seine Schale usw.



Schwarz sät 4 Bohnen ...



... und versetzt die Spielschale.



Weiß sät 4 Bohnen ...



... und versetzt die Spielschale.

Die gegnerische Schale

Es ist erlaubt Bohnen in die gegnerische Spielschale zu legen. Eine Aussaat darf somit auch über die gegnerische Spielschale hinwegführen.

(Von nun an werden die 4 Bohnen, die der aktive Spieler aussät, in der Grafik grün hervorgehoben.)

Die eigene Schale darf allerdings **nicht** auf die gegnerische Schale versetzt werden. Legt ein Spieler die **letzte** Bohne seines Zuges in die gegnerische Schale, muss er die eigene Schale auf eine beliebige horizontal oder vertikal benachbarte Schale setzen.

(In der Grafik sind die vier Plätze, auf die die weiße Schale versetzt werden darf, blau hervorgehoben.)

Es ist jederzeit erlaubt unter die beiden Spielschalen zu schauen.

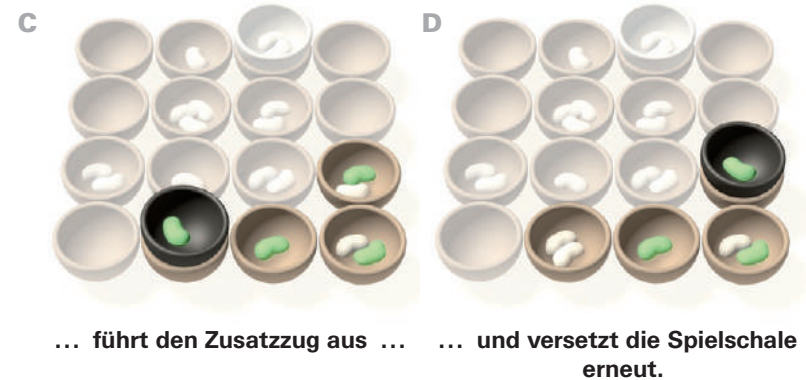
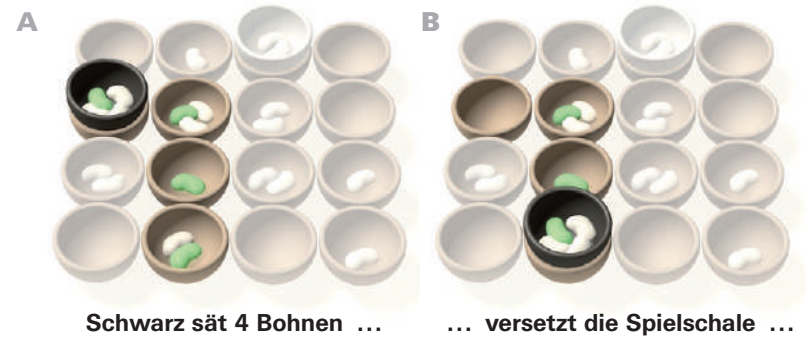
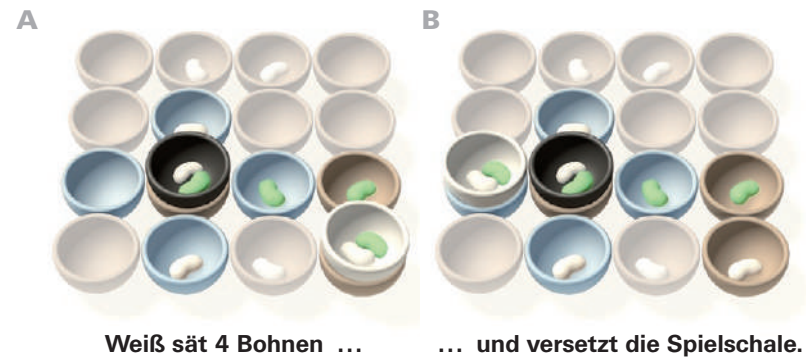
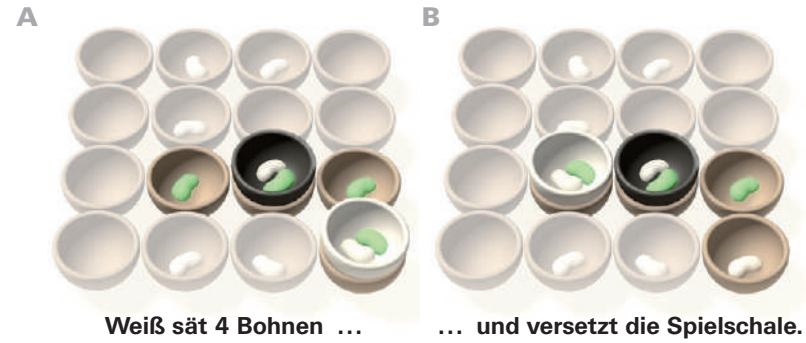
Der Zusatzzug

Da in jedem Spielzug eine Bohne in die eigene Spielschale gelegt wird, wächst deren Inhalt kontinuierlich an.

Befinden sich in der eigenen Spielschale, nach dem Versetzen, **4 oder mehr Bohnen**, ist der Spieler **noch einmal an der Reihe**. Er nimmt alle Bohnen aus seiner Spielschale und sät sie direkt wieder aus, wiederum beginnend in der eigenen Schale. Nach dem Zusatzzug versetzt der Spieler seine Schale ein zweites Mal.

In einem Zusatzzug können (und müssen!) manchmal 5, in seltenen Fällen sogar 6 Bohnen ausgesät werden. Auch in einem solchen Fall darf während des Zuges nur *einmal* im 90°-Winkel abgebogen werden.

Kann auf Grund dieser Regel die 6. Bohne nicht mehr im Spielfeld untergebracht werden, geht sie an den Gegner. In diesem Fall gilt die 5. Bohne als letzte der Aussaat.



Die Ernte

Legt ein Spieler die **letzte** Bohne seiner Aussaat in eine Feldschale, in der sich bereits 3 oder mehr Bohnen befinden (nach seinem Zug also 4 oder mehr), darf er diese Schale leeren. **Eine** Bohne geht als Abgabe in die Bankschachtel, die restlichen Bohnen darf der Spieler als Gewinn zu seinem Vorrat legen. (In der Grafik ist die Ernteschale gelb hervorgehoben.)

ACHTUNG:

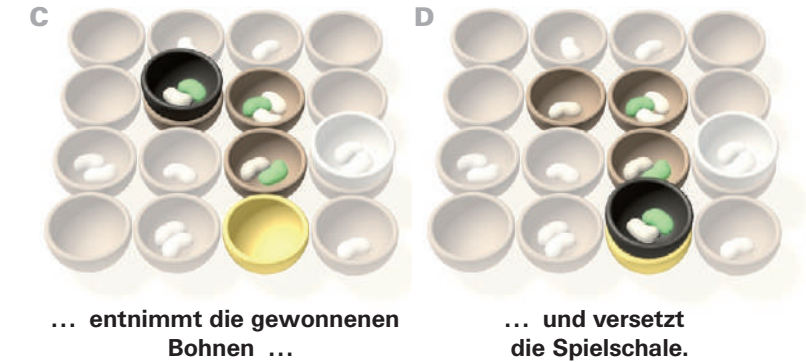
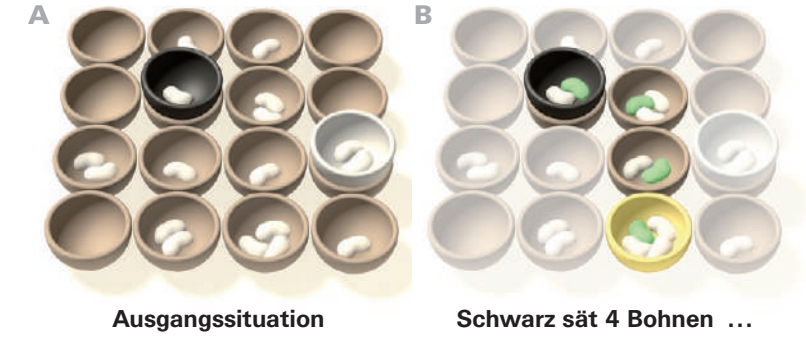
Es ist auch erlaubt in der **gegnerischen Spielschale zu ernten**. Nach dem Leeren der gegnerischen Schale wird die eigene Spielschale wie gewohnt auf eine benachbarte Feldschale versetzt.

Spieltipp: Es empfiehlt sich zuerst die Ernteschale leerräumen und danach die Spielschale auf die geleerte Ernteschale zu setzen.

Spielende

Die Partie ist zu Ende, sobald ein Spieler keinen vollständigen Zug mehr ausführen kann, da sich in seinem Vorrat weniger als 4 Bohnen befinden.

Der andere Spieler gewinnt die Partie.



RONDA

Spielvereinfachungen der Originalregel.

Geeignet für Kinder ab 5 Jahren.

Die Originalversion kann durch drei Regeländerungen vereinfacht werden.

Die erste Regel (Veränderung der Spielweise) sollte prinzipiell angewendet werden. Die beiden anderen Regelvereinfachungen können nach Belieben hinzugenommen werden.

1. Spielweise

Hat ein Spieler zwei gleiche Bohnenmengen gefunden und eine Bohne dazugelegt, deckt er **beide** Bohnenhäufchen wieder zu. Anschließend darf er zwei **beliebige** Schalen aufdecken. Findet er wieder zwei gleiche Bohnenmengen spielt er auf dieselbe Art weiter etc.

2. Maximale Bohnenmenge

In der Originalversion sammeln sich bis zu **5** Bohnen unter einer Schale an. Werden zwei Fünfer aufgedeckt, wird einer der Inhalte zusammen mit der Bohne des Spielers in die Mitte gelegt, wodurch wieder eine leere Schale entsteht. Das Spiel wird leichter wenn man die maximale Bohnenmenge auf **4** beschränkt. Werden zwei Vierer aufgedeckt, wandert einer in die Mitte, zusammen mit der Bohne des Spielers.

3. Strafbohnen

Es werden **keine** Strafbohnen in der Spielmitte gesammelt. Wird ein Fünfer (oder Vierer) aufgelöst kommen die Bohnen zurück in die Bohnenschachtel und sind damit ganz aus dem Spiel.

COPA



SPIELREGEL
RULES
RÈGLES
REGLAMENTO

LES JEUX

	Seite
STRATÉGIE	
KALA	21
Jeu de stratégie pour 2 personnes à partir de 10 ans	
Durée : 5-30 minutes	
MEMO	
RONDA	24
Jeu de mémoire pour 2 à 5 personnes à partir de 7 ans	
Durée : 10-20 minutes	
HABILETÉ	
HOPPER	26
Jeu d'habileté pour 2 à 5 personnes à partir de 7 ans	
Durée : 10-20 minutes	
BLUFF	
DA CAPO	27
Jeu de bluff pour 2 à 5 personnes à partir de 8 ans	
Durée : 5-10 minutes	

Plus de jeux? / Extensions

Vous trouverez sur la page www.steffen-spiele.de une autre variante du jeu de stratégie KALA et une version plus simple de RONDA pour les enfants à partir de 5 ans.

Le stock de haricots

Tous les jeux COPA peuvent être joués avec 80 haricots. Cependant, en remplissant les boîtes de jeu, les haricots ne sont pas comptés un par un, en effet nous avons utilisé un bol doseur de grande contenance. Nous avons choisi ce contenant de telle manière qu'il contienne toujours un peu plus de haricots que nécessaire pour les jeux.

Les haricots secs sont des produits naturels. Il est donc possible que vous en trouviez des plus petits ou ayant une forme particulière dans votre boîte de jeu – mais vous en aurez toujours suffisamment pour jouer.

KALA

Jeu de stratégie pour 2 personnes à partir de 10 ans
Par Steffen Mühlhäuser et Daniel Krieg

Matériel

16 coupelles neutres (« champ »)
2 coupelles différenciées
56 haricots dans leur boîte

Idée générale du jeu

Les joueurs sèment des haricots dans un champ de 16 coupelles qu'ils remplissent ainsi petit à petit. Le but est de procéder habilement pour récolter le plus souvent possible des coupelles pleines, tout en empêchant son adversaire d'en récolter lui aussi.

Préparation du jeu

Les 16 coupelles du champ sont disposées entre les joueurs comme sur l'illustration ci-contre. Chaque joueur choisit sa coupelle (noire ou blanche) et la place sur une coupelle du champ dans un coin diagonalement opposé à celle de l'adversaire. Chaque joueur forme sa réserve avec 28 haricots. La boîte à haricots est placée entre les joueurs et constitue le grenier. Le premier joueur est tiré au sort.



Constitution du plateau

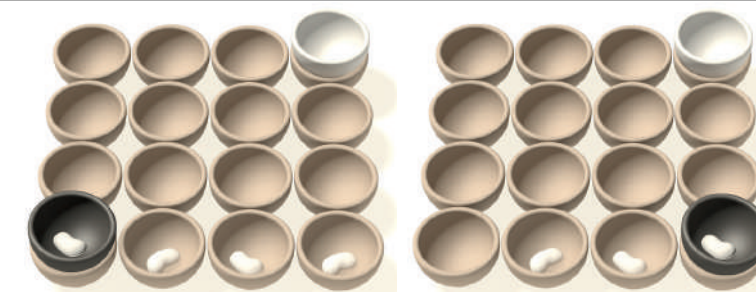
DÉROULEMENT DU JEU

Semailles

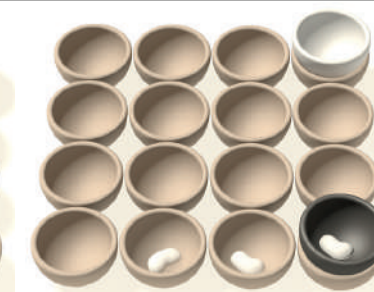
Le premier joueur prélève 4 haricots de sa réserve et les « sème » un par un dans quatre coupelles du champ, horizontalement ou verticalement.

Le premier haricot est toujours placé dans **sa propre** coupelle, les suivants dans les coupelles adjacentes. Un seul angle à 90 ° est autorisé par coup.

Après avoir semé ses haricots, le joueur pose sa coupelle sur celle du champ où il a déposé son quatrième et dernier haricot, recouvrant ainsi les haricots de cette coupelle. C'est au tour de l'autre joueur : il sème également 4 haricots et déplace ensuite sa coupelle, etc.



Le joueur ayant le bol noir sème 4 haricots...



... et le déplace.



Le joueur ayant le bol blanc sème 4 haricots...



... et le déplace.

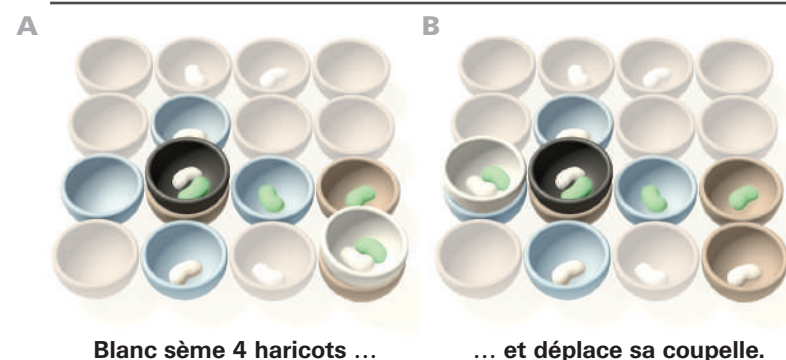
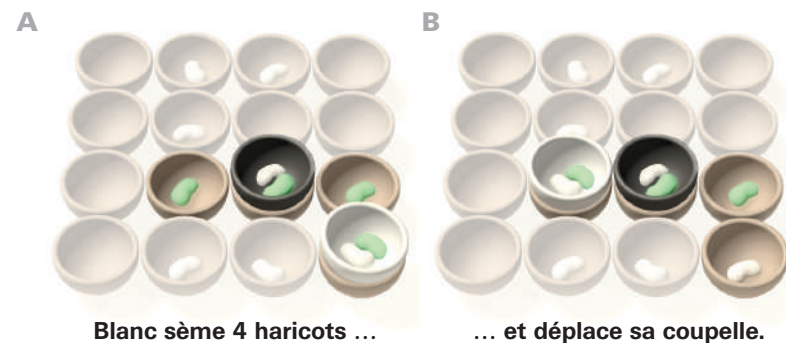
Coupelle adverse

Il est permis de déposer des haricots dans la coupelle de l'adversaire, chaque joueur peut ainsi semer en passant par la coupelle adverse.

(Dans la suite du texte, les 4 haricots semés par le joueur dont c'est le tour de jouer seront marqués en vert sur le schéma).

Il est cependant interdit de poser sa coupelle sur la coupelle adverse. Si un joueur sème son dernier haricot dans la coupelle de l'adversaire, il doit poser sa coupelle sur une coupelle voisine au choix, horizontalement ou verticalement. (Les quatre coupelles du champ sur lesquelles la coupelle blanche peut être posée sont marquées en bleu sur le schéma).

Il est permis à tout moment de regarder sous les deux coupelles blanche et noire.



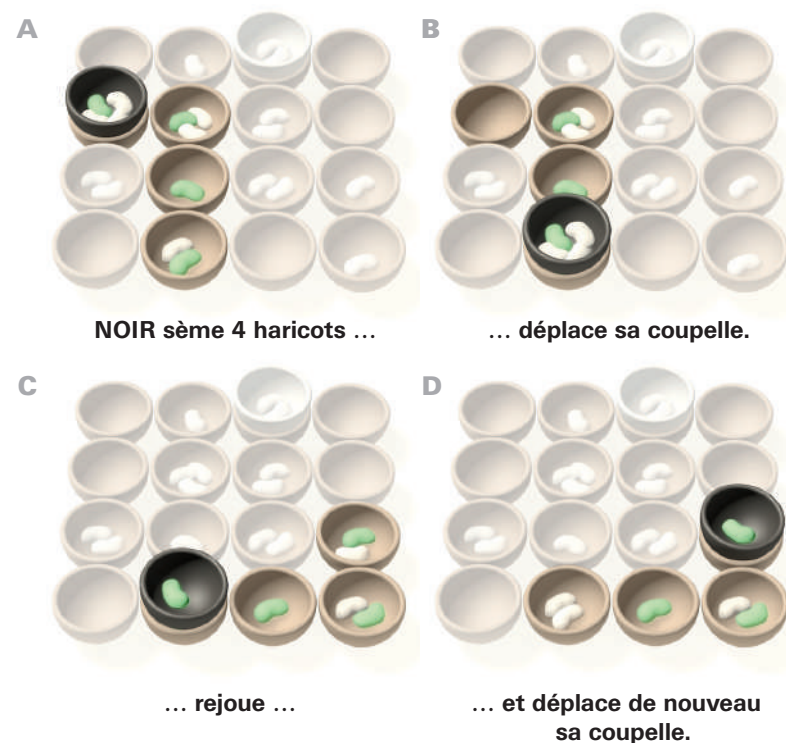
Coup supplémentaire

Comme chaque joueur dépose à chaque coup un haricot dans sa propre coupelle, celle-ci se remplit en permanence.

Lorsque la coupelle d'un joueur contient, après avoir été déplacée, au moins 4 haricots, ce joueur rejoue. Il recueille tous les haricots de sa coupelle et les resème aussi tôt, en commençant comme toujours par sa propre coupelle. Après avoir rejoué, le joueur déplace sa coupelle de nouveau.

Au cours d'un coup supplémentaire, il arrive que 5, ou, plus rarement, 6, haricots soient semés (obligatoire !). Là aussi, un seul angle à 90 ° est autorisé par coup. Si cette règle empêche le 6e haricot d'être semé, il revient à l'adversaire.

Dans ce cas, le 5e haricot est considéré comme le dernier semé.



Récolte

Récolte

Lorsqu'un joueur sème son dernier haricot dans une coupelle du champ qui en contient déjà au moins 3 (et donc au moins 4 après son passage), il peut vider cette coupelle. **Il dépose un haricot dans le grenier et ajoute les autres à sa réserve, ils constituent son gain.** (La coupelle récoltée est marquée en jaune sur le schéma).

ATTENTION :

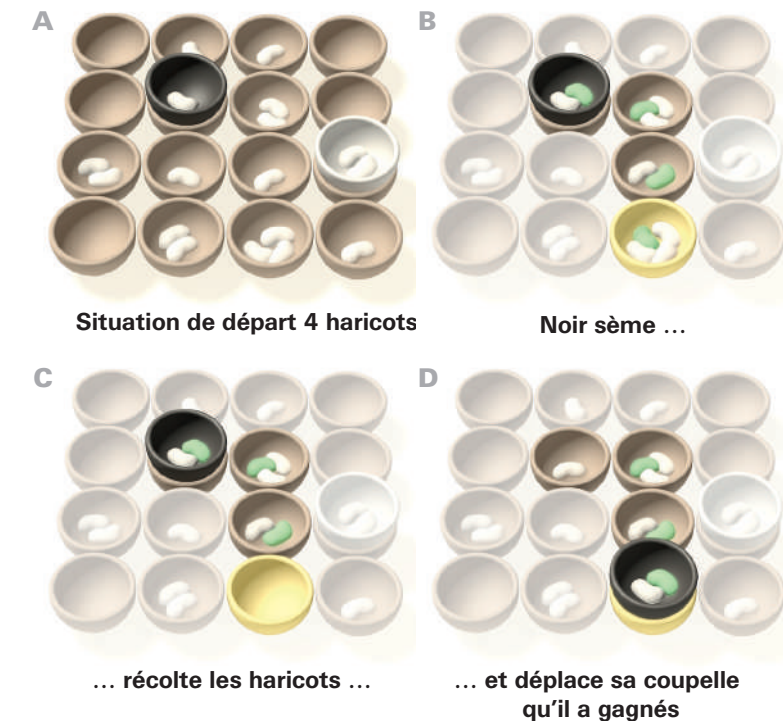
Il est permis de **récolter la coupelle adverse**. Après avoir vidé la coupelle adverse, le premier joueur pose comme toujours sa coupelle sur une coupelle voisine.

Conseil : Il est recommandé de vider d'abord la coupelle à récolter et de poser ensuite sa coupelle par-dessus.

Fin de la partie

La partie est terminée lorsqu'un joueur ne peut plus jouer un coup du début à la fin parce que sa réserve contient moins de 4 haricots.

Dans ce cas, l'autre joueur a gagné la partie.



RONDA

Jeu de mémoire pour 2 à 5 personnes à partir de 7 ans

De Steffen Mühlhäuser

Matériel

10 bols neutres

1 bol noir

20 haricots pour les bols

9 haricots pour chaque joueur

But du jeu

Chaque joueur tente de se débarrasser le premier de tous ses haricots.

Avant de jouer

Sous deux bols on place 1 haricot, sous deux autres on place 2 haricots, sous deux autres on place 3 haricots, sous deux autres on place 4 haricots. Deux bols ne cachent pas de haricots.

Les bols sont consciencieusement mélangés et disposés en cercle au milieu de la table. Le bol noir est mis au centre de ce cercle, à l'endroit.

Chaque joueur reçoit 10 haricots qu'il dispose devant lui.

Le joueur qui commence est tiré au sort.

Astuce : Il est conseillé de ne pas retourner les bols pour voir combien de haricots se trouvent en dessous mais plutôt de les soulever et les reposer hors du cercle.

Comment jouer

On joue dans le sens horaire. Le joueur dont c'est le tour soulève deux bols afin que ce qu'ils cachent soit visible par tous. Si un nombre différent de haricots se trouve sous ces bols, le joueur doit alors les remettre à leur place initiale et c'est au joueur suivant de tenter sa chance.

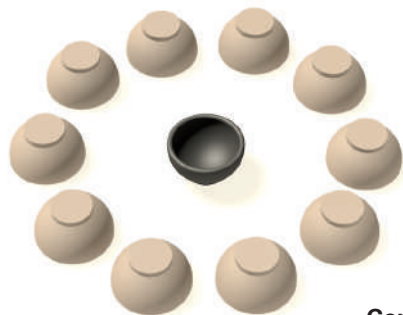
Si un joueur découvre le même nombre de haricots sous les deux bols qu'il soulève, il peut alors ajouter un haricot de son stock au contenu de l'un d'eux. Il peut ensuite rejouer. Il recouvre l'un des deux bols précédemment soulevés.

Puis il soulève un nouveau bol du cercle. Si le nombre de haricots qui apparaît sous ce bol est le même que celui du contenu resté ouvert, il peut alors à nouveau ajouter un haricot de son stock au nombre de l'un des contenus et continuer à jouer, etc.

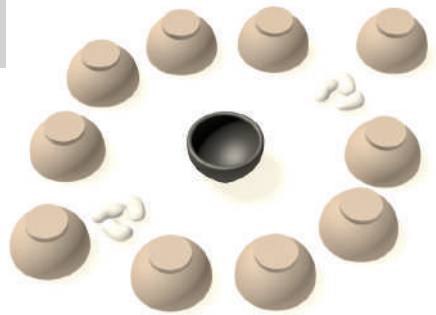
Si le nombre de haricots qui apparaît est différent que le contenu resté ouvert, son tour s'arrête. Les deux bols sont alors remis à leur place dans le cercle et c'est au joueur suivant de tenter sa chance.



Remplir les bols



Constitution du plateau de jeu



Un joueur découvre 3 haricots sous chaque bol...



... peut ajouter l'un des siens...

Exemple :

Un joueur soulève deux bols qui cachent chacun 3 haricots. Il peut ajouter un haricot de son stock au nombre de l'un des bols, ce qui fait un groupe de 4 haricots.

Puis il décide s'il veut rechercher 3 ou 4 haricots. S'il sait où trouver 4 haricots, il remet donc en place le bol en cachant 3 et laisse le bol en contenant 4 ouvert. Il peut alors soulever un nouveau bol sous lequel il pense trouver 4 haricots. S'il ne s'est pas trompé, il peut alors ajouter un haricot de son stock au contenu de l'un des bols, cacher un des deux contenus et jouer avec celui qui reste ouvert, etc.

Passer son tour

Si un joueur qui a la possibilité d'ajouter un de ses haricots au nombre d'un des bols qu'il a retournés ne souhaite pas continuer à jouer, il peut passer son tour et remettre les deux bols à leur place.

Le bol noir

Si un des joueurs découvre deux fois 5 haricots, il peut ajouter un de ses haricots au contenu d'un des bols qu'il a soulevé et dépose ces 6 haricots dans le bol noir.

Si un des joueurs découvre deux fois 5 haricots, il ajoute un de ses haricots au contenu d'un des bols qu'il a soulevés et dépose ces 6 haricots dans le bol noir.

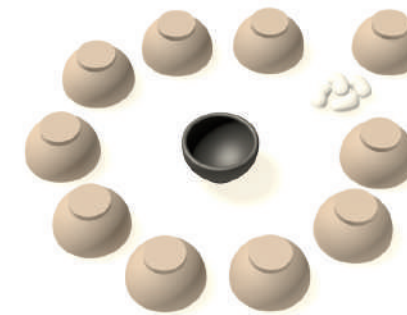
Dans le cercle restent alors une place avec 5 haricots et une place vide. Le joueur recouvre ces deux places, et son tour touche à sa fin. Celui qui découvre 5 haricots ne pourra donc plus continuer à jouer.

Haricot de pénalité

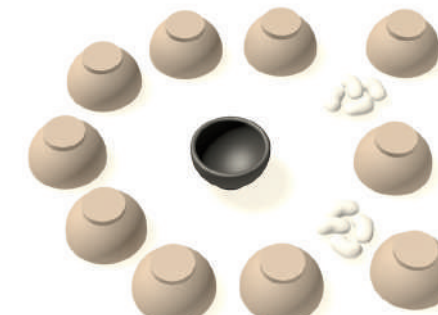
Dès que le bol noir est rempli, entre en vigueur la règle suivante : Le joueur qui fait une erreur lors de son tour de jeu (découvre un nombre différent de haricots) doit prendre un des haricots se trouvant dans le bol noir et l'ajouter à son stock. Une fois que le bol est vide, les erreurs ne sont plus punies. Si se trouvent une nouvelle fois 6 haricots réunis, tant que le bol noir n'est pas vide, ces 6 haricots sont alors retirés du jeu. C'est seulement quand le bol noir est vide que le prochain groupe de 6 haricots se formant dans le cercle sera placé à nouveau dans le bol noir.

Fin de partie

Le joueur qui a déposé tous ses haricots remporte la victoire.



... retourne le bol qui en cache 3...



... et trouve sous un nouveau bol 4 haricots. Bravo !



Un joueur découvre 5 haricots sous deux bols...



... et remplit le bol noir.

HOPPER

Jeu d'habileté pour 2 à 5 personnes à partir de 7 ans

De Steffen Mühlhäuserr

Matériel

16 bols neutres, 1 bol noir

Une tablette constituée avec une partie de la boîte de jeu

Environ 80 haricots

L'idée

Les joueurs tentent de catapulter les haricots du bord de la table jusqu'à la tablette où sont les bols en essayant d'en faire atterrir le plus possible dans ceux-ci.

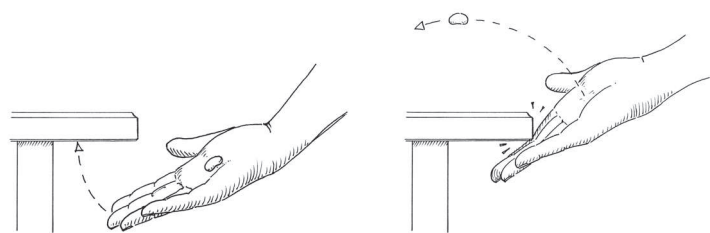
Avant de jouer

Les 16 bols sont disposés dans leur tablette au milieu de la table. Le carré ainsi constitué doit se trouver à égale distance de tous les joueurs.

Les haricots sont partagés approximativement de manière égale entre les joueurs. Le joueur qui commence est tiré au sort.

Comment jouer

On joue dans le sens horaire. Le joueur dont c'est le tour dépose un haricot dans sa paume et frappe avec ses doigts sous le bord de la table. Par ce jeté, le haricot vole jusqu'à la tablette et idéalement atterrit dans un bol. S'il atterrit entre ou à côté des bols, il reste sur la tablette ou sur la table. C'est maintenant au joueur suivant de tenter sa chance.



Un coup de maître

Le joueur qui réussit à jeter son haricot dans un bol déjà occupé par 3 haricots et donc permet à un des bols d'en contenir 4, peut prendre ce bol. Les haricots sont remis en jeu.

Les espaces vides dans le centre de la tablette dus à la prise des bols peuvent être occupés par des bols se trouvant au bord de la tablette.

Le joueur qui n'a plus de haricots refait son stock en prenant ceux qui se trouvent sur la table et qui sont tombés à côté des bols.



Constitution du plateau



Un joueur met le quatrième haricot d'un bol...



... et prend le bol en question.

Fin de partie 1

Le joueur qui réussit à gagner 4 bols remporte la partie.

Fin de partie 2 (durée de jeu plus longue)

La partie continue jusqu'à ce qu'il n'y ait plus aucun bol sur la tablette. Lorsqu'il ne reste que 3 bols, le bol noir est ajouté et ils sont disposés en carré au milieu de la tablette. A partir de ce moment, les joueurs catapultent leurs haricots en même temps. Quand le dernier bol est déchargé, la partie prend fin.

Chaque bol neutre rapporte 1 point,

Le bol noir rapporte 2 points,

Le dernier bol rapporte 3 points, quelle que soit sa couleur.

Le vainqueur est le joueur qui a totalisé le plus de points.

DA CAPO

Jeu de bluff pour 2 à 5 personnes à partir de 8 ans

De Fred Horn

Matériel

Pour 2 ou 3 joueurs : 4 bols par joueur

Pour 4 ou 5 joueurs : 3 bols par joueur

16 haricots par joueur

1 bol noir servant de but

L'idée

Chaque joueur tente de remplir le maximum de ses bols pour atteindre en premier le bol noir, grâce à son flair pour miser juste et à sa capacité à bluffer ses partenaires de jeu.

Avant de jouer

Le bol noir est déposé au centre de la table de jeu. Pour chacun des joueurs, 3 ou 4 bols (selon l'envergure des tours à jouer) sont disposés en ligne depuis le bol noir jusque devant chacun d'eux. (voir illustrations) Ils reçoivent tous 16 haricots qu'ils prennent à la main et les cachent sous la table.

Comment jouer

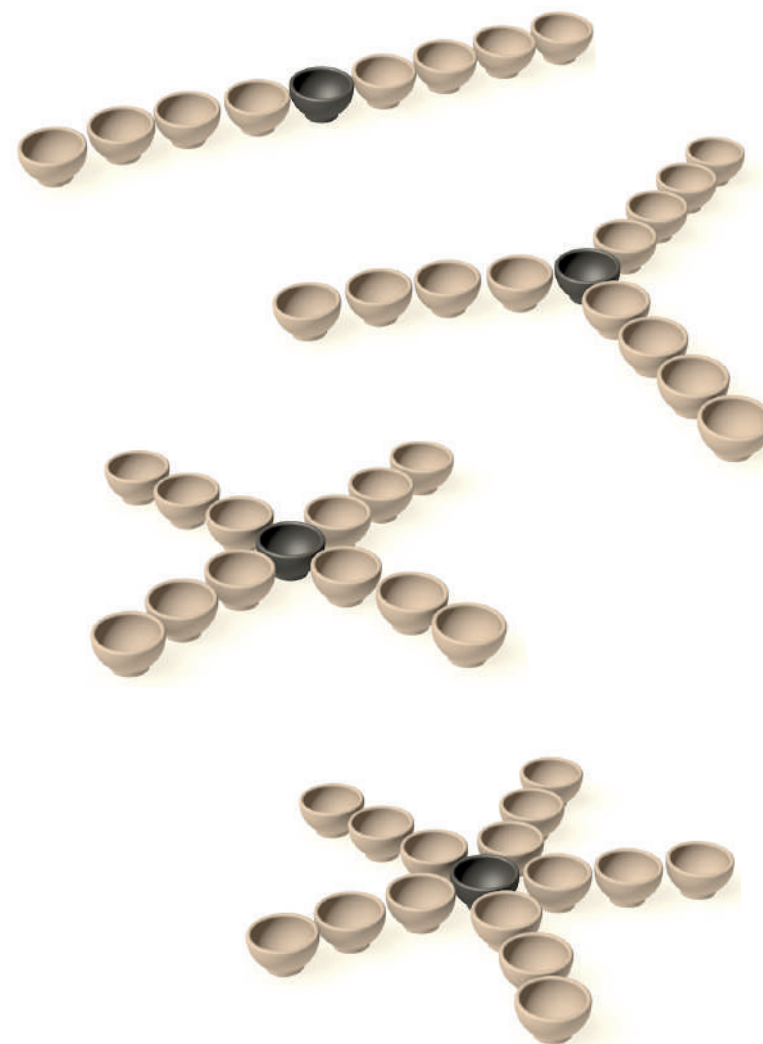
Tous les joueurs jouent simultanément. Chaque joueur décide en secret de mettre entre 1 et 5 haricots dans sa main, sans que les autres joueurs ne puissent voir la manipulation. Il pose ensuite sa main fermée, cachant les haricots, sur la table. Quand tous les joueurs ont mis leur main sur la table, chacun d'eux l'ouvre et montre à ses camarades le nombre de haricots qu'il tient.

Le joueur qui montre le plus grand nombre de haricots peut les déposer dans le bol le plus proche de lui. Tous les autres joueurs perdent les leurs et doivent les remettre dans la boîte.

Si plusieurs joueurs ont le plus grand nombre de haricots, ils se bloquent mutuellement et doivent eux aussi remettre ces haricots dans leur boîte. Dans ce cas, c'est le joueur qui a le second plus grand nombre de haricots qui en profite et qui avance d'un bol.

S'il n'y a pas de plus grand nombre de haricots lors d'un tour, tous les haricots montrés sont remis dans leur boîte.

Le joueur qui n'a plus de haricots en sa possession ne peut plus jouer. S'il ne reste plus qu'un joueur avec des haricots, celui-ci dépose un haricot dans le bol vide qui suit ceux qu'il occupe déjà. Tous ses autres haricots sont remis dans leur boîte.



Fin de partie

Dès qu'un joueur a atteint le bol noir, la partie s'achève et il remporte la partie.

Si tous les joueurs ont épuisé leur stock de haricots sans qu'aucun d'eux n'atteigne le bol noir, c'est celui qui se trouve le plus proche de celui-ci qui remporte la partie.

Si deux ou plusieurs joueurs sont arrivés au même point, c'est alors le joueur qui a utilisé le moins de haricots pour en arriver là qui remporte la partie.



© 2013 by **Steffen-Spiele**
© 2013 by **Mühlhäuser und Krieg**
© 2013 by **Fred Horn**

Zum Spielplatz 2
56288 Krastel
www.steffen-spiele.de
post@steffen-spiele.de

Gestaltung und graphische Arbeiten:
Steffen Mühlhäuser,
Bernhard Kümmelmann
Spielmaterial: Fa. Weiß in Zandt
Druck und Verarbeitung: Ludofact

KALA

Jeu de stratégie pour 2 personnes à partir de 10 ans

Par Steffen Mühlhäuser et Daniel Krieg

Matériel

16 coupelles neutres (« champ »)

2 coupelles différenciées

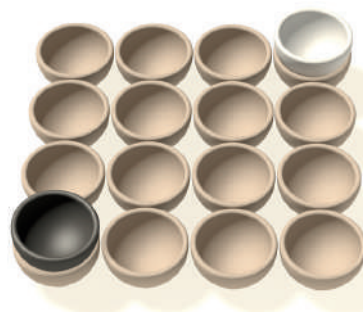
56 haricots dans leur boîte

Idée générale du jeu

Les joueurs sèment des haricots dans un champ de 16 coupelles qu'ils remplissent ainsi petit à petit. Le but est de procéder habilement pour récolter le plus souvent possible des coupelles pleines, tout en empêchant son adversaire d'en récolter lui aussi.

Préparation du jeu

Les 16 coupelles du champ sont disposées entre les joueurs comme sur l'illustration ci-contre. Chaque joueur choisit sa coupelle (noire ou blanche) et la place sur une coupelle du champ dans un coin diagonalement opposé à celle de l'adversaire. Chaque joueur forme sa réserve avec 28 haricots. La boîte à haricots est placée entre les joueurs et constitue le grenier. Le premier joueur est tiré au sort.



Constitution du plateau

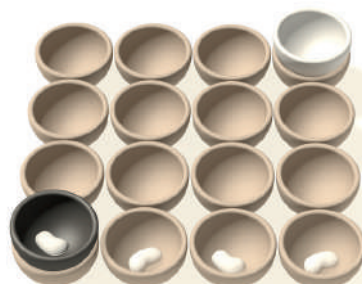
DÉROULEMENT DU JEU

Semaines

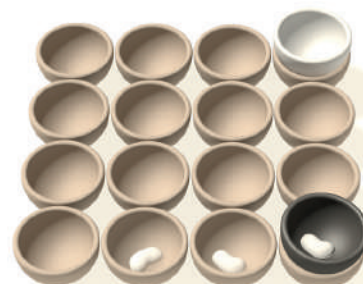
Le premier joueur prélève 4 haricots de sa réserve et les « sème » un par un dans quatre coupelles du champ, horizontalement ou verticalement.

Le premier haricot est toujours placé dans **sa propre** coupelle, les suivants dans les coupelles adjacentes. Un seul angle à 90 ° est autorisé par coup.

Après avoir semé ses haricots, le joueur pose sa coupelle sur celle du champ où il a déposé son quatrième et dernier haricot, recouvrant ainsi les haricots de cette coupelle. C'est au tour de l'autre joueur : il sème également 4 haricots et déplace ensuite sa coupelle, etc.



Le joueur ayant le bol noir sème 4 haricots...



... et le déplace.



Le joueur ayant le bol blanc sème 4 haricots...



... et le déplace.

Coupelle adverse

Il est permis de déposer des haricots dans la coupelle de l'adversaire, chaque joueur peut ainsi semer en passant par la coupelle adverse.

(Dans la suite du texte, les 4 haricots semés par le joueur dont c'est le tour de jouer seront marqués en vert sur le schéma).

Il est cependant interdit de poser sa coupelle sur la coupelle adverse. Si un joueur sème son dernier haricot dans la coupelle de l'adversaire, il doit poser sa coupelle sur une coupelle voisine au choix, horizontalement ou verticalement. (Les quatre coupelles du champ sur lesquelles la coupelle blanche peut être posée sont marquées en bleu sur le schéma).

Il est permis à tout moment de regarder sous les deux coupelles blanche et noire.

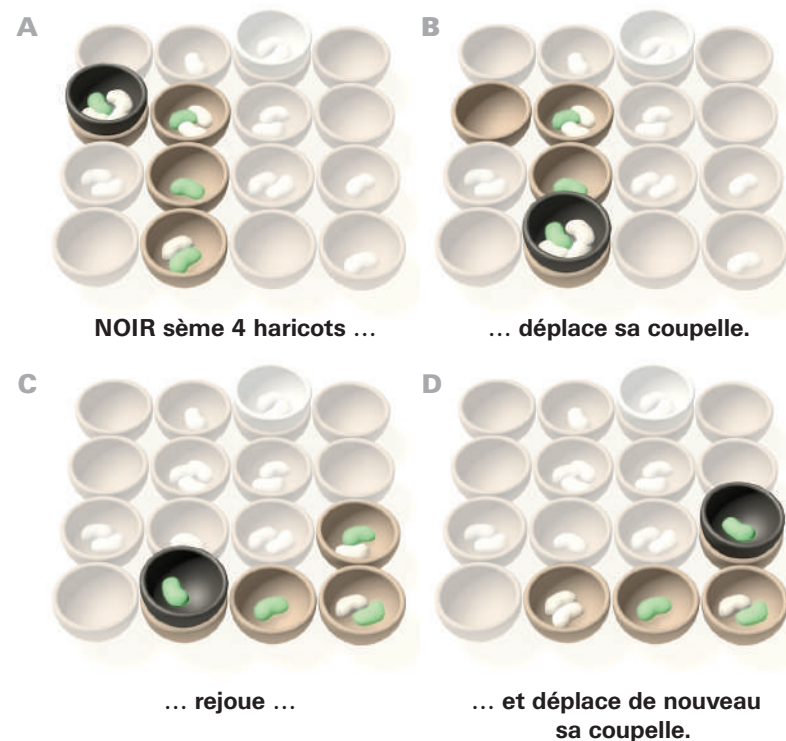
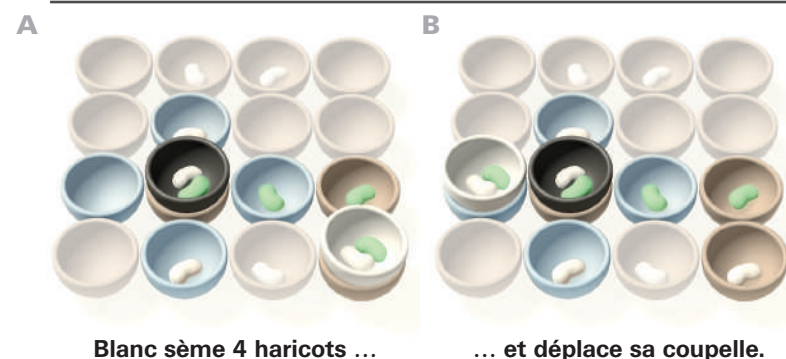
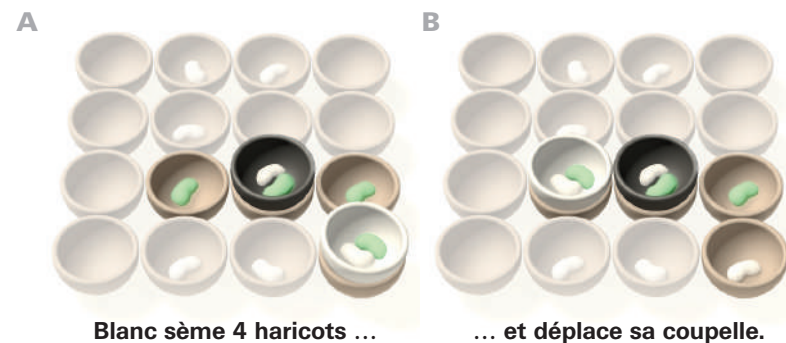
Coup supplémentaire

Comme chaque joueur dépose à chaque coup un haricot dans sa propre coupelle, celle-ci se remplit en permanence.

Lorsque la coupelle d'un joueur contient, après avoir été déplacée, au moins 4 haricots, ce joueur rejoue. Il recueille tous les haricots de sa coupelle et les resème aussi tôt, en commençant comme toujours par sa propre coupelle. Après avoir rejoué, le joueur déplace sa coupelle de nouveau.

Au cours d'un coup supplémentaire, il arrive que 5, ou, plus rarement, 6, haricots soient semés (obligatoire !). Là aussi, un seul angle à 90 ° est autorisé par coup. Si cette règle empêche le 6e haricot d'être semé, il revient à l'adversaire.

Dans ce cas, le 5e haricot est considéré comme le dernier semé.



Récolte

Récolte

Lorsqu'un joueur sème son dernier haricot dans une coupelle du champ qui en contient déjà au moins 3 (et donc au moins 4 après son passage), il peut vider cette coupelle. **Il dépose un haricot dans le grenier et ajoute les autres à sa réserve, ils constituent son gain.** (La coupelle récoltée est marquée en jaune sur le schéma).

ATTENTION :

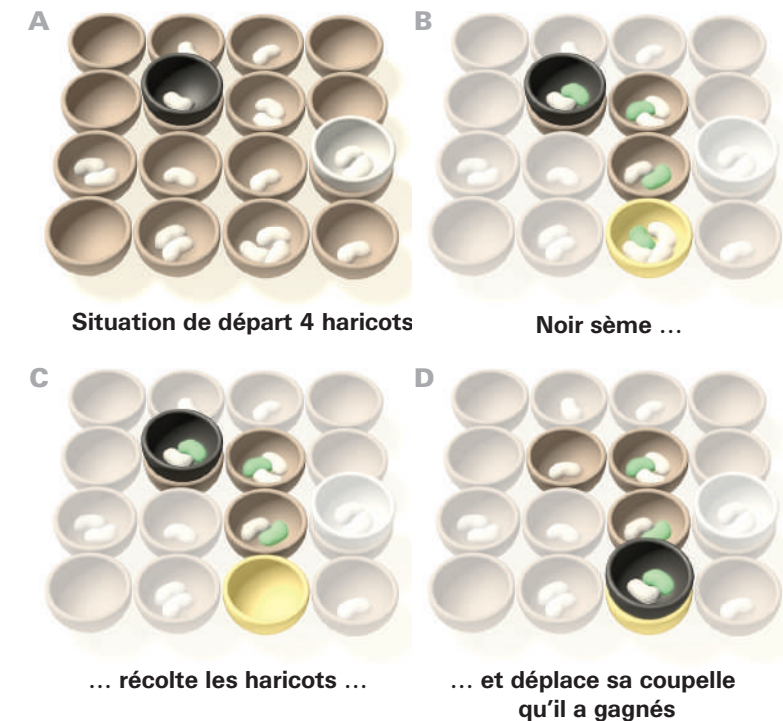
Il est permis de **récolter la coupelle adverse**. Après avoir vidé la coupelle adverse, le premier joueur pose comme toujours sa coupelle sur une coupelle voisine.

Conseil : Il est recommandé de vider d'abord la coupelle à récolter et de poser ensuite sa coupelle par-dessus.

Fin de la partie

La partie est terminée lorsqu'un joueur ne peut plus jouer un coup du début à la fin parce que sa réserve contient moins de 4 haricots.

Dans ce cas, l'autre joueur a gagné la partie.



RONDA

Simplifications de la règle originale.

Convient aux enfants dès 5 ans.

Trois modifications peuvent être introduites pour simplifier la règle de la version originale.

La première (modification de la manière de jouer) devrait en principe être appliquée systématiquement. Les deux autres modifications peuvent être utilisées aussi au choix.

1. Déroulement du jeu

Lorsqu'un joueur a découvert un nombre de haricots identique sous deux coupelles et a ajouté un haricot de son stock à l'une des deux, il recouvre les **deux** tas de haricots de leurs coupelles respectives. Il peut ensuite soulever deux autres coupelles **de son choix**. S'il découvre de nouveau deux fois le même nombre de haricots, il continue de jouer de la même manière, etc.

2. Quantité maximale de haricots

Dans la version originale du jeu, une coupelle peut recouvrir jusqu'à **5** haricots. Lorsqu'un joueur découvre deux fois cinq haricots, il ajoute l'un de ses haricots au contenu de l'une des deux coupelles qu'il transfère ensuite dans la coupelle noire - l'une des coupelles du cercle se retrouve donc vide. On peut faciliter le jeu en limitant la quantité maximale de haricots à **4** : si deux coupelles de quatre haricots chacune sont soulevées, le contenu de l'une d'entre elles est transféré dans la coupelle du milieu avec un haricot du joueur qui les a soulevées.

3. Haricots de pénalité

Le principe des haricots de pénalité dans la coupelle du milieu est **abandonné** : lorsque deux coupelles de cinq (ou de quatre) haricots chacune sont soulevées, les haricots de l'une d'entre elles sont remis dans la boîte à haricots et donc simplement retirés du jeu.

COPA



SPIELREGEL
RULES
RÈGLES
REGLAMENTO



LOS JUEGOS

		Seite
ESTRATEGIA	KALA	29
	Juego de estrategia para 2 jugadores a partir de 10 años. Duración 15-30 min	
MEMORIA	RONDA	32
	Juego de memoria para 2-5 jugadores a partir de 7 años. Duración 10-20 min	
HABILIDAD	HOPPER	34
	Juego de habilidad para 2-5 jugadores a partir de 7 años. Duración 10-20 min	
FAROLEO	DA CAPO	35
	Juego de faroleo para 2-5 jugadores a partir de 8 años. Duración 5-10 min	

Nuevas versiones de los juegos

En www.steffen-spiele.de encontrarás una versión adicional del juego de estrategia KALA y también una versión más fácil de RONDA pensada para niños a partir de 5 años.

Las reservas de judías

Todos los juegos de COPA se pueden jugar con 80 judías. Pero estas no se cuentan una por una para llenar cada caja. En lugar de eso, se toman de grandes sacos a peso usando un vaso medidor. Hemos escogido una medida con la que cada juego contiene más judías de las necesarias.

Las judías secas son un producto natural. En cada caja del juego aparecerán algunas más pequeñas o rotas – pero si buscamos bien, encontraremos las necesarias para jugar todos los juegos.

KALA

Un juego de estrategia para 2 jugadores a partir de 10 años

Por Steffen Mühlhäuser y Daniel Krieg

Material del juego

16 copas neutrales (“copas de tablero”)

2 copas especiales (“copas de juego”)

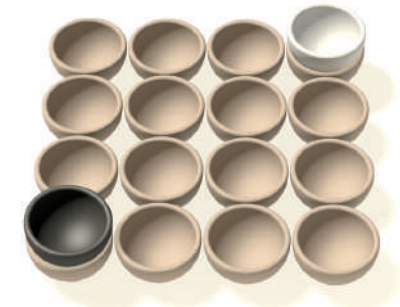
56 judías

Objetivo del juego

Los jugadores plantan judías en un área de juego formada por 16 copas que rellenarán poco a poco durante la partida. El objetivo es, por medio de movimientos estratégicos, cosechar tantas judías como sea posible de las copas más llenas. Al mismo tiempo, los jugadores intentarán evitar que su oponente consiga cosechar de las copas.

Preparación

Las 16 copas de tablero se colocan entre ambos jugadores, tal como se ve en la ilustración. Un jugador usará la copa negra y el otro, la blanca. Estas “copas de juego” serán colocadas encima de las copas de tablero de dos esquinas opuestas. Cada jugador tendrá una reserva de 28 judías. La caja de judías se colocará cerca del área de juego como banca. Se determina ahora el primer jugador al azar.



Colocación inicial

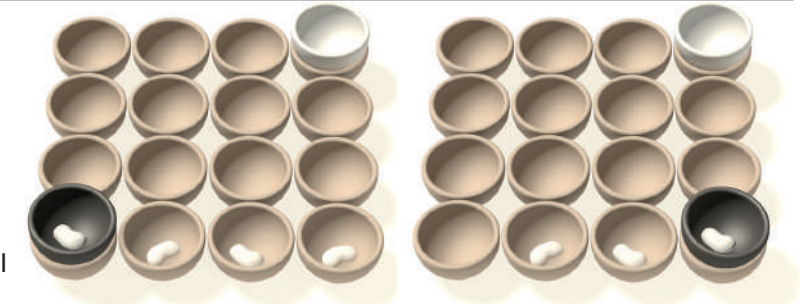
COMO JUGAR

Sembrar

El primer jugador coge 4 judías de su reserva y las siembra de una en una, en vertical o en horizontal. La primera judía deberá ponerse siempre en la copa **propia**, mientras que el resto irán a las copas de tablero siguiendo una línea vertical u horizontal tal como hemos dicho. El jugador podrá hacer un giro de 90°, **una sola vez**, durante su movimiento.

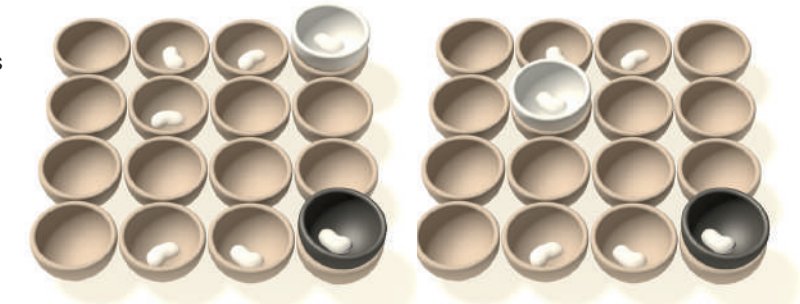
Después de sembrar, el jugador mueve su propia copa a la copa de tablero donde sembró la cuarta y última judía.

Ahora es el turno del otro jugador. Después de sembrar sus 4 judías, también moverá su propia copa y así sucesivamente.



El jugador negro siembra 4 judías...

... y mueve su copa de juego.



El jugador blanco siembra 4 judías...

... y mueve su copa de juego.

La copa del oponente

Las judías podrán ponerse, también, en la copa de juego del jugador oponente. Es decir, que es válido sembrar en la copa de juego del otro jugador.

(A partir de ahora, las 4 judías que está plantando el jugador en turno, serán destacadas en color verde en todas las ilustraciones.)

Sin embargo, la copa de un jugador **nunca** podrá colocarse encima de la copa de juego del oponente. Si un jugador siembra su **última** judía en la copa del oponente, deberá colocar su copa de juego encima de cualquier copa adyacente vertical u horizontalmente. (En la ilustración, las cuatro posiciones donde puede colocarse la copa blanca están resaltadas en azul.)

En cualquier momento de la partida, se permite a los jugadores mirar debajo de las dos copas de juego.

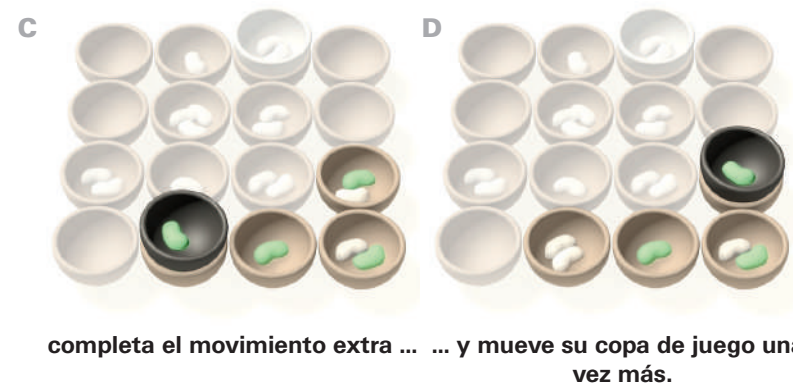
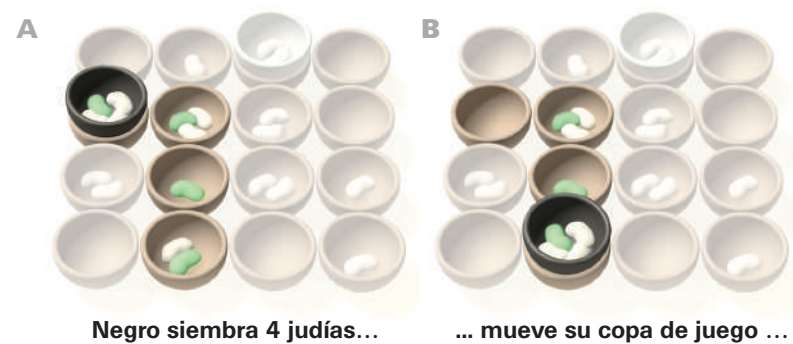
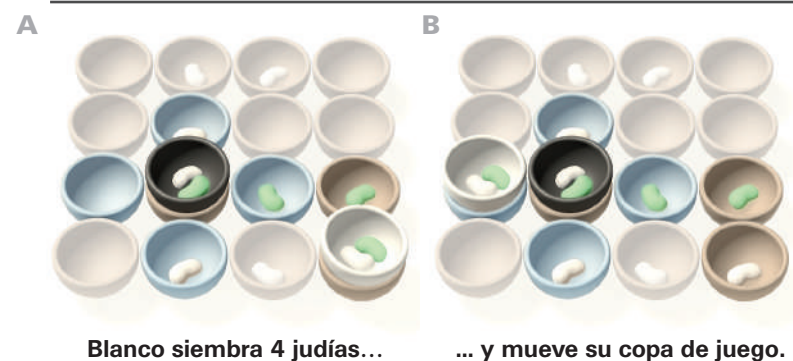
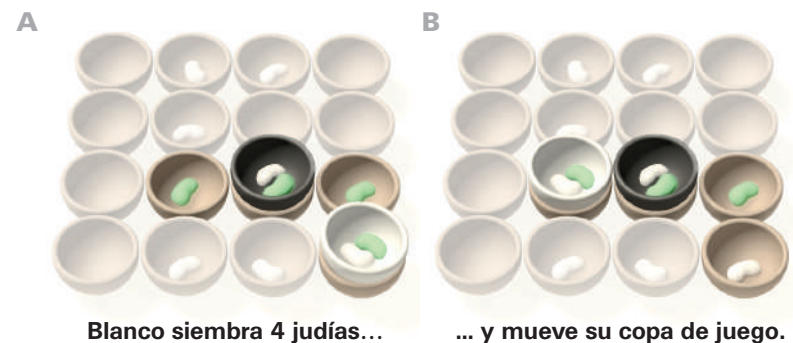
Movimiento extra

Cada vez que un jugador empieza su turno, pondrá una judía en su propia copa de juego, por lo que su contenido irá creciendo.

Si, después de mover, la copa propia contiene **4 o más judías**, el jugador tendrá derecho a un **movimiento extra**. Cogerá todas las judías de su copa e inmediatamente las plantará, empezando desde su copa de juego propia.

En un movimiento extra, a veces 5 y en raras ocasiones hasta 6 judías pueden (iy deben!) ser plantadas. De igual manera, en estos casos el jugador seguirá sin poder hacer más de un giro de 90°.

Si la sexta judía no pudiera ser jugada debido a esta regla, esta será entregada al oponente. En este caso la quinta judía contará como la última sembrada.



Cosechando judías

Si un jugador coloca la **última** judía en su turno de siembra en una copa de tablero que ya contenga 3 o más judías (por tanto, tras su turno tendrá 4 o más), podrá vaciar esa copa. **Una** judía es devuelta a la banca. El jugador podrá, como recompensa, poner el resto de judías frente a él. (En la ilustración, la copa cosechada está resaltada en amarillo).

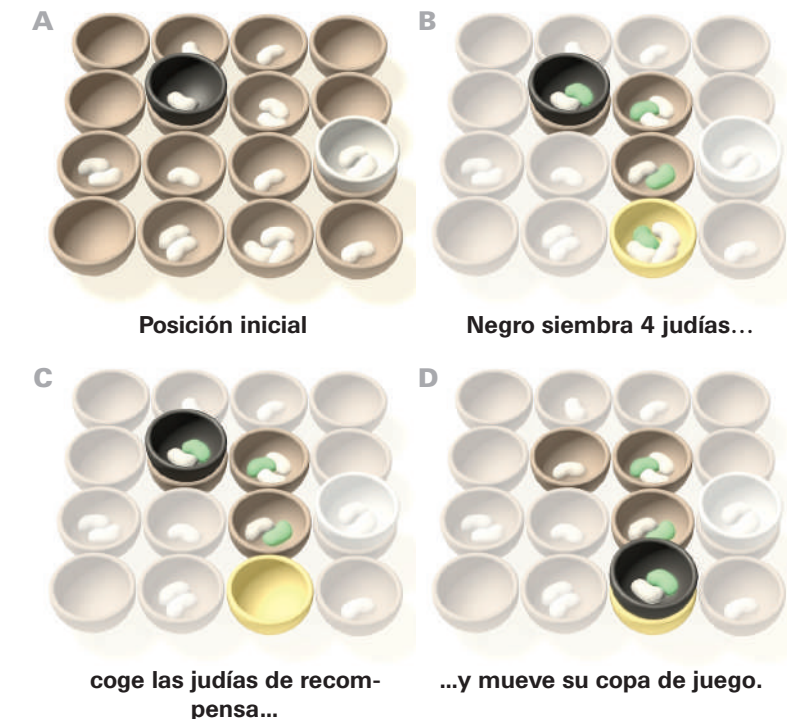
ATENCIÓN:

Los jugadores **pueden cosechar judías de la copa personal del oponente**. Tras vaciar la copa del oponente, como hemos dicho antes, el jugador moverá su copa a otra copa de tablero, que deberá estar adyacente.

Consejo: Es mejor vaciar la copa de cosecha primero, y después mover la copa propia desde la copa ya cosechada y vaciada.

Final de la partida

La partida termina en cuanto un jugador no puede completar su turno por tener menos de 4 judías. El otro jugador sera el ganador.



RONDA

Juego de memoria para 2-5 jugadores a partir de 7 años por Steffen Mühlhäuser

Material del juego

10 copas de madera neutrales, 1 copa negra especial
20 judías para llenar las copas
9 judías por jugador

Objetivo del juego

Cada jugador intentará ser el primero en deshacerse de sus judías.

Preparación

Se esconde una judía bajo dos copas, 2 judías bajo dos copas más, 3 judías bajo dos más y 4 en otras dos más. Así pues, dos copas quedarán vacías.

Con cuidado, le daremos la vuelta a las copas y las mezclaremos, disponiéndolas formando un círculo en el centro de la mesa. Pondremos la copa negra -boca arriba- en el centro del círculo.

Cada jugador recibe 10 judías, poniéndolas frente a él. Se escoge un primer jugador al azar.

Consejo: Cuando revelemos el contenido de las copas, es mejor no girarlas, sino levantarlas y dejarlas boca abajo ligeramente apartadas del círculo.

Como jugar

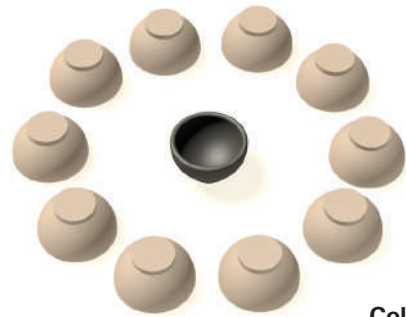
El juego se desarrolla en la dirección de las agujas del reloj. El primer jugador levanta dos copas de tal manera que todo el mundo pueda ver su contenido. Si aparecen dos cantidades diferentes de judías, el jugador deberá ocultarlas otra vez con las copas. El turno pasa al siguiente jugador.

Si, por el contrario, aparecen dos cantidades iguales de judías, el jugador podrá añadir una de sus judías al contenido de una de las copas descubiertas. Ahora podrá continuar jugando. Ocultará uno de los dos grupos de judías y levantará una nueva copa del círculo. Si esta contiene la misma cantidad de judías que la copa que dejó descubierta, podrá añadir otra de sus judías y seguir jugando. Y así sucesivamente.

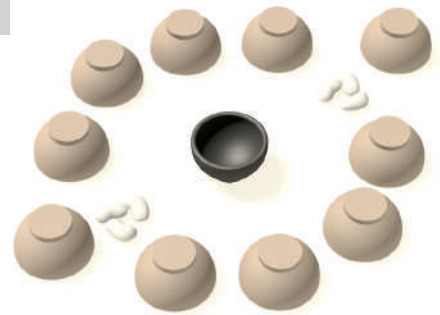
El turno de un jugador termina si aparece un número diferente de judías respecto a la copa revelada. Ambos grupos de judías se ocultan con las copas y el turno pasa al siguiente jugador.



Llenando las copas



Colocación inicial



El jugador encuentra dos grupos de tres...



..puede añadir una judía

Ejemplo:

Un jugador ha revelado dos grupos de tres judías. Ahora, este jugador podrá añadir una de sus judías a uno de los grupos de tres judías, convirtiéndolo en uno de cuatro.

Después, el jugador debe decidir si quiere continuar jugando con el grupo de cuatro o con el de tres judías. Si cree recordar la posición de otro grupo de cuatro judías dentro del círculo, debería ocultar el grupo de tres, dejando el de cuatro a la vista. Ahora, levantará la copa donde sospecha que se esconden cuatro judías. Si ha recordado correctamente, podrá añadir otra de sus judías a uno de los dos grupos a la vista. Ocultará con la copa uno de los grupos y seguirá jugando con la otra copa.

Pasar

Cualquier jugador podrá pasar si tenía derecho a poner una judía pero prefiere no seguir la jugada. Si decide pasar, deberá ocultar ambos grupos de judías.

¡Todas al centro!

Si un jugador encuentra dos grupos de cinco judías durante su turno, rellenará la copa negra con uno de los grupos más la judía que tenía derecho a colocar. Por lo tanto, tendremos allí seis judías.

Ahora tendremos en el círculo lo siguiente: un grupo de cinco judías y un grupo vacío. Se ocultarán los dos y el turno del jugador termina. Todo jugador que descubra dos grupos de cinco judías verá, así, finalizado su turno.

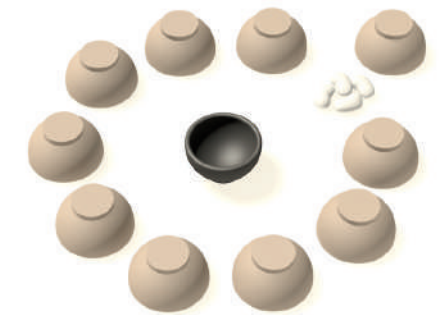
Judías de penalización

En cuanto la copa negra contenga alguna judía, se aplicará la siguiente regla: cualquier jugador que cometa un error durante su turno (es decir, que revele dos cantidades diferentes de judías) deberá robar y quedarse una judía de penalización de la copa negra. Si se vaciara la copa negra otra vez, los errores no serán penalizados.

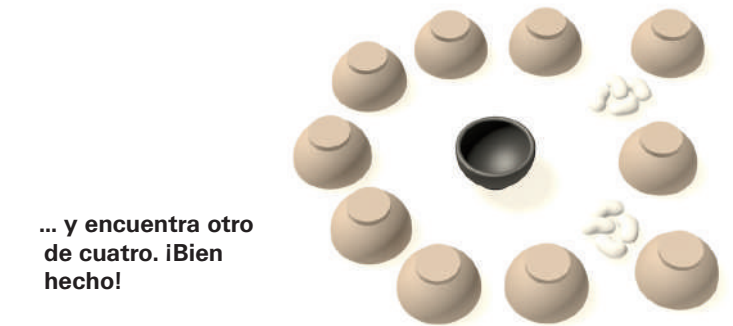
Si se forma otro grupo de seis judías mientras en la copa negra aún queda alguna judía, este nuevo grupo de 6 judías se retirará del juego para siempre. Solo cuando la copa negra quede vacía una vez más, podrá colocarse el siguiente grupo de seis judías que aparezca, en el centro.

Final de la partida

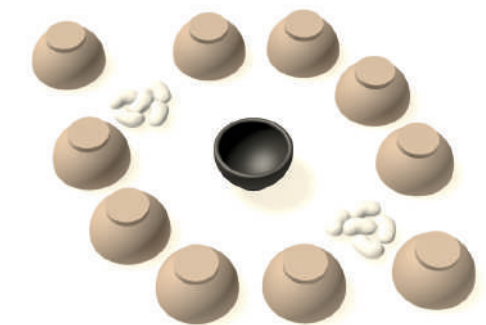
El ganador será el primer jugador en quedarse sin judías.



oculta el grupo de tres judías



... y encuentra otro de cuatro. ¡Bien hecho!



Un jugador encuentra dos grupos de cinco judías...



... y rellena la copa negra.

HOPPER

Juego de habilidad para 2-5 jugadores a partir de 7 años por Steffen Mühlhäuser

Material del juego

16 copas de madera neutrales, 1 copa negra especial
1 tapa de la caja, unas 80 judías

Objetivo del juego

Los jugadores intentarán catapultar las judías desde un extremo de la mesa hasta las copas colocadas dentro de la caja, sumando tantos aciertos como sea posible.

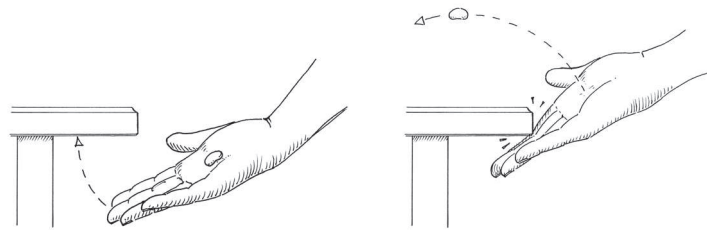
Preparación

Las 16 copas se dispondrán, en forma de cuadrado, dentro de la caja en el centro de la mesa. La caja cuadrada con las copas deberá colocarse de forma equidistante a todos los jugadores.

Se reparten las judías entre todos los jugadores de forma equitativa. Se escoge un primer jugador al azar.

Como jugar

El juego se desarrolla en la dirección de las agujas del reloj. El primer jugador coloca una judía en la palma de su mano, usando los dedos para golpear el extremo de la mesa desde abajo. El impacto catapultará la judía en una trayectoria parabólica dentro de la caja e, idealmente, dentro de una copa. Si la judía aterriza entre las copas o fuera de la caja, se la dejará allí de momento. Después toma su turno el siguiente jugador.



Aciertos

Quien consiga meter una judía en una copa que ya contenga 3 judías, sumando así la cuarta, se quedará con la copa. Las judías volverán a estar disponibles para jugar.

Las copas deberán reagruparse para rellenar los posibles huecos causados por la retirada de copas.

Cualquier jugador que se quede sin judías, podrá recoger las que vayan quedando en la mesa o entre las copas para poder seguir lanzando.



Colocación inicial



Un jugador consigue meter la cuarta...



... y retira la copa.

Final de partida 1

El ganador será el que consiga primero 4 copas.

Final de partida (versión larga)

El juego continuará hasta que la última copa sea retirada de la caja. Cuando solo queden tres copas, se pondrá la copa negra en el centro de la caja, formando un cuadrado con el resto de copas. A partir de ahora, los jugadores catapultarán sus judías de forma simultánea hacia la caja! El juego termina cuando es retirada la última copa.

Cada copa neutral vale 1 punto,

La copa negra vale 2 puntos,

La última copa en la caja, sea cual sea su color, cuenta como tres puntos.

El ganador será el jugador que sume más puntos.

DA CAPO

Juego de faroleo para 2-5 jugadores a partir de 8 años por Fred Horn

Material del juego

Con 2-3 jugadores: 4 copas por jugador
Con 4-5 jugadores: 3 copas por jugador
16 judías por jugador
1 copa negra "objetivo"

Objetivo del juego

Revelando su mano astutamente y faroleando con habilidad, cada jugador intentará llenar tantas de sus copas como sea posible, para conseguir ser el primero en llegar a la copa objetivo.

Preparación

Colocar la copa negra en el centro del área de juego. Dependiendo de la cantidad de jugadores, 3 o 4 copas por jugador se colocarán en línea recta empezando desde la copa objetivo y apuntando hacia cada persona en juego (ver el diagrama de colocación inicial). Cada jugador recibe 16 judías que esconderá en su mano, bajo la mesa.

Como jugar

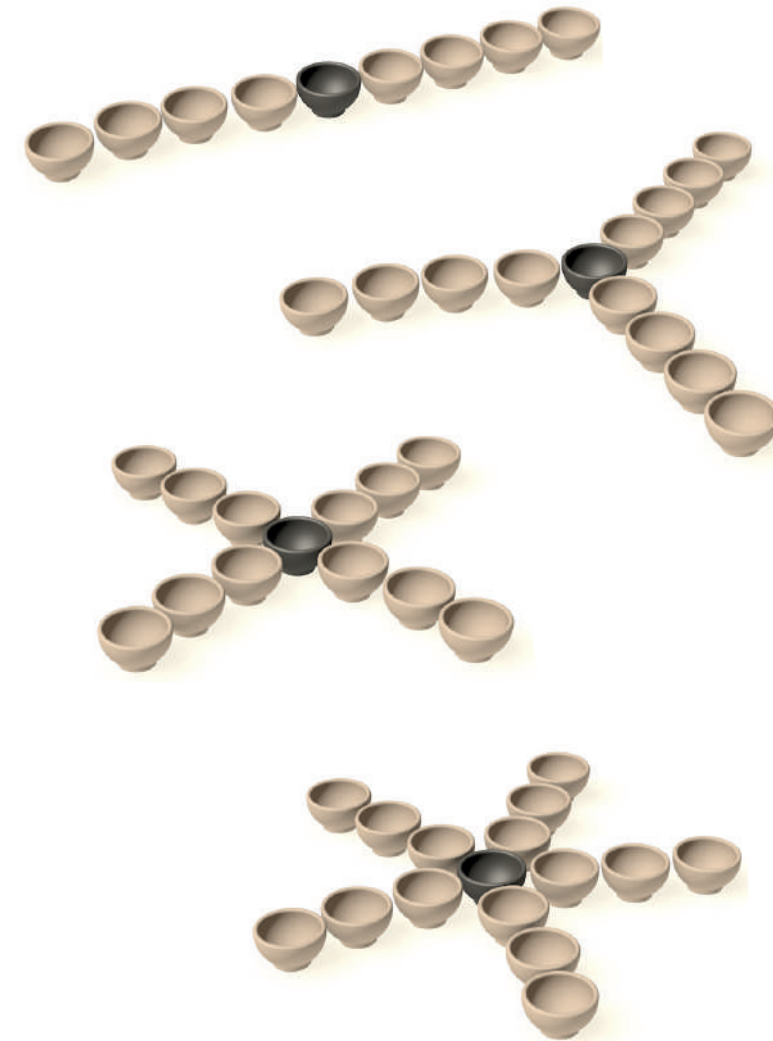
Los jugadores actuarán de manera simultánea. Cada uno escogerá en secreto un número entre 1 y 5 judías. Bajo la mesa, los jugadores transfieren el número secreto de judías escogido de su reserva a la mano libre, de tal manera que ningún otro jugador lo pueda ver. Ahora, los jugadores mostrarán sus puños cerrados (con el número de judías escogido en secreto) sobre la mesa. Cuando todos los puños estén sobre esta, todos los jugadores abrirán las manos a la vez para mostrar sus judías.

El jugador con más judías podrá rellenar la copa vacía de su línea más cercana a él. El resto de jugadores perderán las judías mostradas, devolviéndolas a la caja del juego.

Si varios jugadores empatan en la cantidad más alta de judías, se cancelarán entre ellos. Deberán devolver sus judías a la caja. En este caso, el jugador con la segunda cantidad más alta de judías será el ganador y podrá rellenar su copa.

Si ningún jugador consigue, en solitario, tener la cantidad más alta en una ronda, nadie avanza. Todos devolverán las judías mostradas a la caja.

Cuando un jugador se queda sin judías, es eliminado del juego. Cuando solo quede un jugador, pondrá una de sus judías en la copa vacía más cercana a él, mientras que el resto de sus judías se devolverán a la caja.



Final de partida

Si un jugador llega al objetivo con sus judías, la partida termina y es declarado vencedor.

Si todos los jugadores han usado todas sus judías sin haber llegado a la copa objetivo, el ganador será quién haya avanzado más lejos.

Si dos o más jugadores avanzaron la misma distancia, el ganador será el jugador que lo consiguiera usando menos judías.



© 2013 by **Steffen-Spiele**
© 2013 by **Mühlhäuser und Krieg**
© 2013 by **Fred Horn**

Zum Spielplatz 2
56288 Krastel
www.steffen-spiele.de
post@steffen-spiele.de

Gestaltung und graphische Arbeiten:
Steffen Mühlhäuser,
Bernhard Kümmelmann
Spielmaterial: Fa. Weiß in Zandt
Druck und Verarbeitung: Ludofact

KALA

Un juego de estrategia para 2 jugadores a partir de 10 años

Por Steffen Mühlhäuser y Daniel Krieg

Material del juego

16 copas neutrales (“copas de tablero”)

2 copas especiales (“copas de juego”)

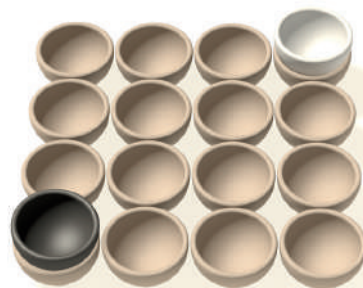
56 judías

Objetivo del juego

Los jugadores plantan judías en un área de juego formada por 16 copas que rellenarán poco a poco durante la partida. El objetivo es, por medio de movimientos estratégicos, cosechar tantas judías como sea posible de las copas más llenas. Al mismo tiempo, los jugadores intentarán evitar que su oponente consiga cosechar de las copas.

Preparación

Las 16 copas de tablero se colocan entre ambos jugadores, tal como se ve en la ilustración. Un jugador usará la copa negra y el otro, la blanca. Estas “copas de juego” serán colocadas encima de las copas de tablero de dos esquinas opuestas. Cada jugador tendrá una reserva de 28 judías. La caja de judías se colocará cerca del área de juego como banca. Se determina ahora el primer jugador al azar.



Colocación inicial

COMO JUGAR

Sembrar

El primer jugador coge 4 judías de su reserva y las siembra de una en una, en vertical o en horizontal. La primera judía deberá ponerse siempre en la copa **propia**, mientras que el resto irán a las copas de tablero siguiendo una línea vertical u horizontal tal como hemos dicho. El jugador podrá hacer un giro de 90°, **una sola vez**, durante su movimiento.

Después de sembrar, el jugador mueve su propia copa a la copa de tablero donde sembró la cuarta y última judía.

Ahora es el turno del otro jugador. Después de sembrar sus 4 judías, también moverá su propia copa y así sucesivamente.



El jugador negro siembra 4 judías...



... y mueve su copa de juego.



El jugador blanco siembra 4 judías...



... y mueve su copa de juego.

La copa del oponente

Las judías podrán ponerse, también, en la copa de juego del jugador oponente. Es decir, que es válido sembrar en la copa de juego del otro jugador.

(A partir de ahora, las 4 judías que está plantando el jugador en turno, serán destacadas en color verde en todas las ilustraciones.)

Sin embargo, la copa de un jugador **nunca** podrá colocarse encima de la copa de juego del oponente. Si un jugador siembra su **última** judía en la copa del oponente, deberá colocar su copa de juego encima de cualquier copa adyacente vertical u horizontalmente. (En la ilustración, las cuatro posiciones donde puede colocarse la copa blanca están resaltadas en azul.)

En cualquier momento de la partida, se permite a los jugadores mirar debajo de las dos copas de juego.

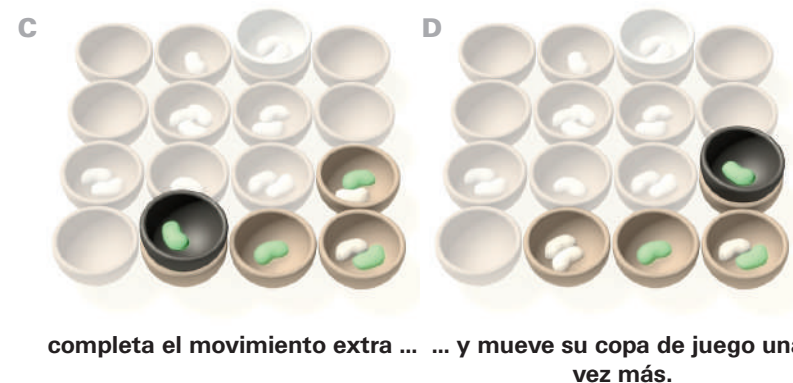
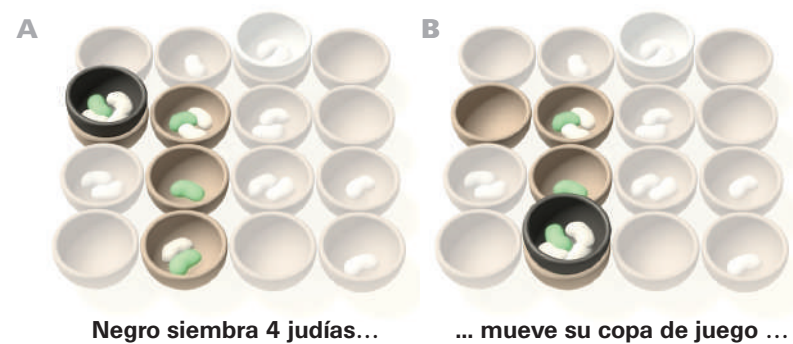
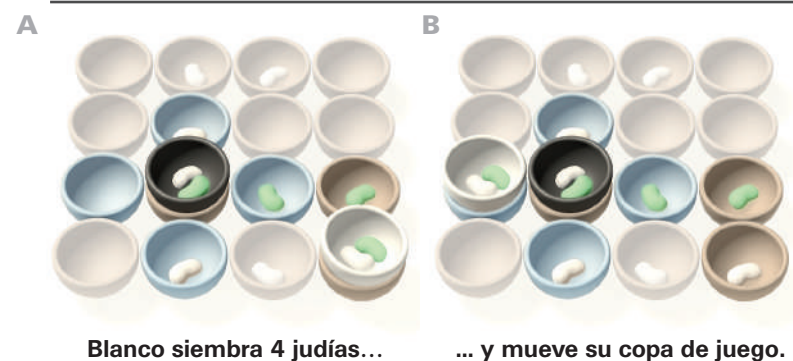
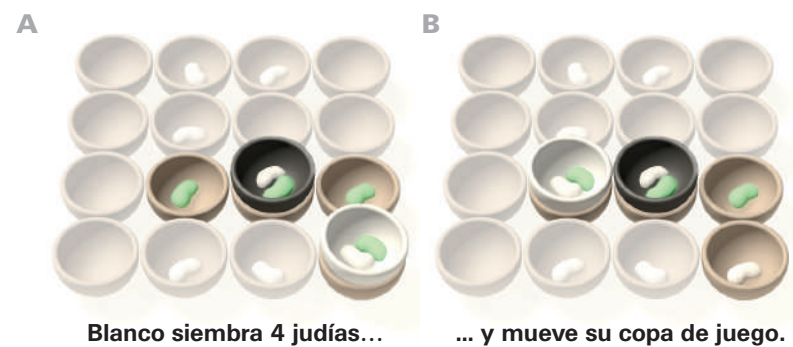
Movimiento extra

Cada vez que un jugador empieza su turno, pondrá una judía en su propia copa de juego, por lo que su contenido irá creciendo.

Si, después de mover, la copa propia contiene **4 o más judías**, el jugador tendrá derecho a un **movimiento extra**. Cogerá todas las judías de su copa e inmediatamente las plantará, empezando desde su copa de juego propia.

En un movimiento extra, a veces 5 y en raras ocasiones hasta 6 judías pueden (iy deben!) ser plantadas. De igual manera, en estos casos el jugador seguirá sin poder hacer más de un giro de 90°.

Si la sexta judía no pudiera ser jugada debido a esta regla, esta será entregada al oponente. En este caso la quinta judía contará como la última sembrada.



Cosechando judías

Si un jugador coloca la **última** judía en su turno de siembra en una copa de tablero que ya contenga 3 o más judías (por tanto, tras su turno tendrá 4 o más), podrá vaciar esa copa. **Una** judía es devuelta a la banca. El jugador podrá, como recompensa, poner el resto de judías frente a él. (En la ilustración, la copa cosechada está resaltada en amarillo).

ATENCIÓN:

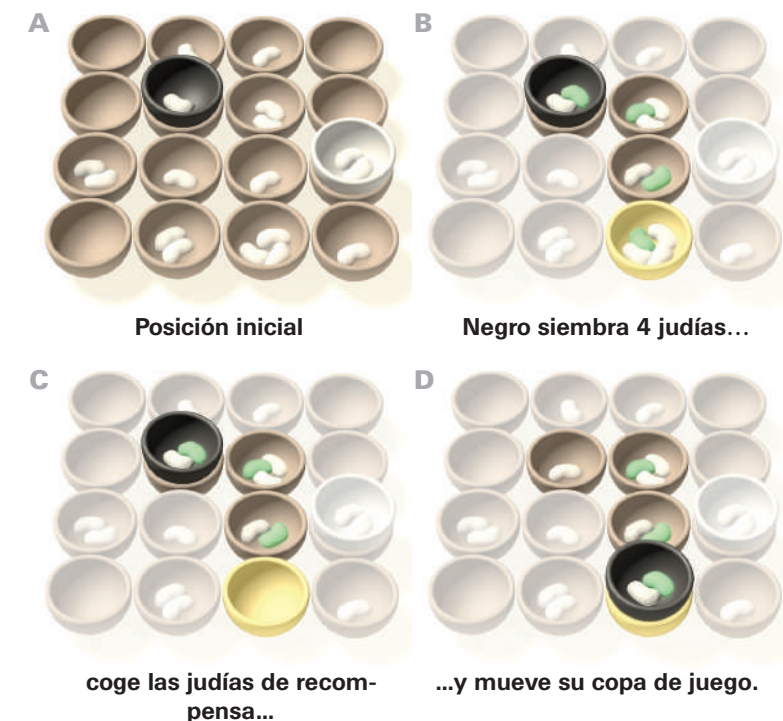
Los jugadores **pueden cosechar judías de la copa personal del oponente**. Tras vaciar la copa del oponente, como hemos dicho antes, el jugador moverá su copa a otra copa de tablero, que deberá estar adyacente.

Consejo: Es mejor vaciar la copa de cosecha primero, y después mover la copa propia desde la copa ya cosechada y vaciada.

Final de la partida

La partida termina en cuanto un jugador no puede completar su turno por tener menos de 4 judías.

El otro jugador sera el ganador.



RONDA

Reglas más sencillas basadas en el juego original.

Adecuado para niños a partir de 5 años.

El juego original puede hacerse más fácil gracias a tres simples cambios en las reglas. La primera regla (que cambia el modo de jugar) debería ser aplicada. Los otros dos cambios en las reglas se pueden aplicar a gusto de los jugadores.

1. Como jugar

Si un jugador ha encontrado el mismo número de judías en dos copas y añadió una judía, ahora ocultará **ambos** grupos de judías una vez más. Ahora, podrá levantar otras dos copas, **las que quiera**. Si encuentra otra vez el mismo número de judías en ambas, podrá jugar otra vez como se ha explicado, etc.

2. Máximo número de judías

En la versión original, hasta **5** judías pueden agruparse bajo una copa. Si dos grupos de cinco judías son descubiertos, el contenido de una de las copas más una de las judías del jugador son colocadas en el centro para dejar una copa vacía. El juego es más fácil si se limita el máximo número de judías a **4**. Si dos grupos de cuatro judías son descubiertos, un grupo se colocará en el centro junto con la judía que el jugador puede siempre añadir.

3. Judías de penalización

No se acumularán judías de penalización en el centro. Si un grupo de cinco judías (o de cuatro) debe ir al centro, ahora deberá dejarse en la caja del juego, retirándolas del juego.