

EN



6-99



3-5



15'

# KAWAII

## Authors:

Marc-Antoine Hofmann &amp; Ismaël Perrin

## Design:

Noëlle Zweiacker &amp; Felix Kindelán

## GAME MATERIAL

- 55 ice creams cards (incl. 3 closed shop cards & 2 cherry cards)
- 5 "favorite flavor" cards
- 5 "favorite shape" cards
- 10 heart-shaped capture tokens

## AIM OF THE GAME

Collect as many ice creams of your favorite shape and/or flavor as you can. Cherries will gain you extra points, but be careful not to find the door closed when you go to the shop, or you might see your score melt like ice in the sun...

The player who wins the most points after 3 rounds wins the game.

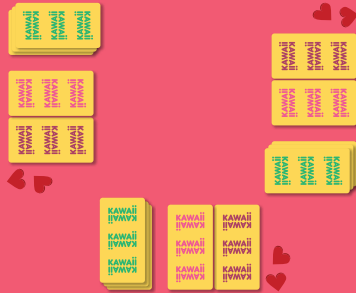
## SETTING UP THE GAME

Shuffle the 5 "favorite flavor" cards and give one to each player. Do the same for the "favorite shape" cards. Any remaining cards are discarded. Each player secretly looks at their two cards and memorizes the shape and flavor of their favorite ice cream.

Each player gets 2 capture tokens. The remaining tokens are laid aside.

Shuffle the ice cream cards and distribute them to the players, face down. Depending on the number of players, it is possible that players may not have the same number of cards. If so, distribute all cards: even if one player has more than another, it will not impact the game. Each player takes their reserve of ice cream cards and places them in front of him or her, face down without looking at them.

**Important:** throughout the game, players can only use one of their hands to place their cards and capture ice creams, not two.



## HOW TO PLAY

The last player who ate an ice cream starts the first round. In subsequent rounds, the player with the lowest score will be the first to play.

In turn and playing clockwise, each player quickly turns a card over from their reserve and places it in front of them.

**Watch out:** players must flip their cards over in the direction of other players, and they must not be able to see their cards before the other players do.

The cards must be placed in front of each player in a pile, slightly offset from one another, so that the flavor and shape of the ice creams on each card remain visible.



When a player spots one or several piles they find interesting (because they have enough ice creams of their favorite shape and/or flavor), they can capture it. They should quickly put their token on the corresponding pile and say "Kawaii!". The game stops, the player take all the cards from that pile and puts them aside in a score pile. These cards are no longer part of the game and they will be used to count scores at the end of the round. The player then gives their capture token to the player whose pile they just captured.

The given token can be now used by another player (immediately or later in the game). If players capture their own pile, their capture token is discarded.

**Beware:** You can capture several piles at the same time, using one token per pile. You can say "Kawaii" anytime during the game, and several players can say "Kawaii" at the same time.

If 2 players (or more) put their token on the same pile, the fastest wins the pile. If they put it down at exactly the same time there is a tie-breaker: play a game of rock-paper-scissors to decide who takes the pile.

You can also say "Kawaii" and capture piles while the game is stopped.

The game then resumes and the player whose turn it was before the interruption plays.

The game continues until all the cards in the players' reserves have been played and no one wants to collect any more cards, or if no one has any capture token left.

The remaining piles of face-up cards are discarded from the game and each player counts their score.

## SPECIAL CARDS

The cherry and closed shop cards are special cards that allow you to gain or lose additional points. For more information, read the following paragraph.

## END OF THE GAME AND SCORING

Each player counts their score with the cards they has captured as follows:

- 1 point for each ice cream of your favorite flavor
- 1 point for each ice cream of your favorite shape
- 2 points for an ice cream of your favorite shape AND flavor
- 1 point for each cherry
- Each closed shop is -1 point, unless you have captured all 3 cards: in this case, you win +3 points.
- 1 point for each remaining capture token you have at the end of the game

The player with the least points starts the next round. After three rounds, the player with the highest score wins the game.



favourite ice cream



+1

-1



= +3



+1

+2

0

0

+1

## TOO EASY?

For a more difficult game, place your cards on top of each other: the cards previously played are no longer visible and you will have to remember which ice creams have been played.



HELVETIQ

FR



6-99



3-5



15'

# KAWAII

## Auteurs :

Marc-Antoine Hofmann &amp; Ismaël Perrin

## Design :

Noëlle Zwiackier &amp; Felix Kindelán

## MATÉRIEL DE JEU

55 cartes glace (dont 3 cartes glacier et 2 cartes cerise)

5 cartes « parfum préféré »

5 cartes « forme préférée »

10 jetons de capture (coeurs)

## BUT DU JEU

Récoutez le maximum de glaces de votre forme et/ou de votre parfum préférés. Les cerises vous rapporteront des points supplémentaires, mais attention à ne pas trouver porte close en allant chez le glacier, au risque de voir vos points fondre au soleil...

Le joueur qui gagne le plus de points au bout de 3 manches remporte la partie.

## MISE EN PLACE

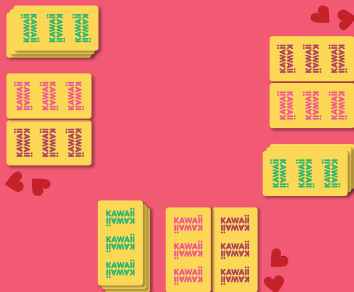
Mélangez les 5 cartes « parfum préféré » et distribuez-en une à chaque joueur. Faites de même pour les cartes « forme préférée ». Les cartes non utilisées sont écartées du jeu. Chaque joueur regarde secrètement ses deux cartes et mémorise la forme et le parfum de sa glace préférée.

Donnez 2 jetons de capture à chaque joueur. Les jetons restants sont écartés du jeu.

Mélangez et distribuez toutes les cartes glace aux joueurs face cachée : selon le nombre de joueurs, il est possible que le nombre de cartes ne soit pas égal pour tous les joueurs. Distribuez quand même toutes les cartes, même si un joueur en a plus qu'un autre, cela n'impactera pas le jeu.

Chaque joueur prend sa réserve de cartes glace et la place devant lui, face cachée : les joueurs ne doivent pas regarder leurs cartes.

**Attention :** Durant toute la durée du jeu, les joueurs ne peuvent utiliser qu'une seule main pour poser leurs cartes et capturer les glaces.



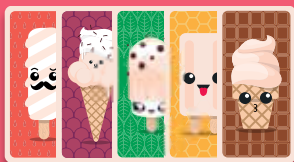
## DÉROULEMENT DU JEU

Le dernier joueur qui a mangé une glace commence la première manche. Pour les manches suivantes, le joueur qui a le plus petit score commence la partie.

Les joueurs jouent à tour de rôle, dans le sens horaire. À son tour, le joueur retourne rapidement une carte de sa réserve et la place devant lui.

**Attention :** Les cartes doivent être retournées vers l'extérieur : le joueur ne doit pas pouvoir voir sa carte avant les autres.

Les cartes doivent être placées devant chaque joueur en pile, légèrement décalées les unes des autres, afin que le parfum et la forme de la glace de chaque carte soient visibles.



Quand un joueur estime qu'une ou plusieurs piles sont intéressantes pour lui, car elles contiennent assez de glaces de son parfum ou de sa forme préférés, il peut la ou les capturer. Il pose alors rapidement son jeton de capture sur la pile correspondante et dit « Kawaii ». Le jeu s'arrête, le joueur prend toutes

les cartes de la pile (ou des piles) et les met de côté dans sa pile de score. Ces cartes ne font plus partie du jeu et seront utilisées pour compter les points à la fin de la partie. Il donne ensuite son jeton de capture au joueur dont il vient de capturer la pile. Ce joueur peut ensuite utiliser le jeton pour capturer à son tour une pile de cartes (immédiatement ou plus tard dans le jeu). S'il a capturé sa propre pile, son jeton de capture est écarté du jeu.

**Attention :** On peut capturer plusieurs piles en même temps, en utilisant un jeton de capture par pile de cartes. On peut dire « Kawaii » à tout moment du jeu, et plusieurs joueurs peuvent dire « Kawaii » en même temps.

Si deux joueurs (ou plus) posent leur jeton sur la même pile, c'est le plus rapide des deux qui remporte la pile. S'ils jouent exactement en même temps, ils se départagent avec une partie de pierre-feuille-ciseau.

Il est également possible de dire « Kawaii » et capturer d'autres piles pendant que le jeu est arrêté.

Le jeu reprend avec le joueur qui devait poser une carte avant l'interruption.

Le jeu continue jusqu'à ce que toutes les cartes de la réserve des joueurs aient été retournées et qu'aucun joueur ne souhaite plus récolter de cartes. Le jeu peut également se terminer lorsqu'aucun joueur n'a plus de jeton de capture.

Les piles de cartes découvertes restantes sont alors écartées du jeu et chaque joueur compte ses points.

## CARTES SPÉCIALES

Les cartes cerise et glacier sont des cartes spéciales qui peuvent augmenter ou faire baisser votre score. Pour plus d'informations, lire le paragraphe suivant.

## FIN DU JEU ET DÉCOMPTE DES POINTS

Chaque joueur compte les cartes qu'il a capturées. Le décompte se fait de la façon suivante :

- 1 point pour chaque glace de votre parfum préféré
- 1 point pour chaque glace de votre forme préférée
- 2 points pour une glace de votre forme ET de votre parfum préféré



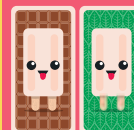
Glace préférée



= +3

+1

-1



+1

+2

0

0

+1

- 1 point pour chaque cerise
- Chaque glacier fermé vous fait perdre 1 point, sauf si vous avez capturé les 3 cartes : dans ce cas, vous gagnez un bonus de 3 points.
- Chaque jeton de capture en votre possession à la fin de la partie vous rapporte 1 point.

Le joueur ayant le score le plus faible commence la manche suivante. Au bout de 3 manches, le joueur qui a le score total le plus élevé remporte la partie.

## TROP FACILE ?

Pour augmenter la difficulté du jeu, placez vos cartes les unes sur les autres : les cartes précédemment jouées ne sont plus visibles et il faudra se rappeler de ce que les autres ont posé.



HELVETIQ

DE



6-99



3-5



15'

# KAWAII

## Autoren:

Marc-Antoine Hofmann &amp; Ismaël Perrin

## Design:

Noëlle Zweiacker &amp; Felix Kindelán

## SPIELMATERIAL

- 55 Eis-Karten (inkl. 3 Eisdiele-Karten und 2 Kirsche-Karten)
- 5 Karten «Lieblingsgeschmack»
- 5 Karten «Lieblingsform»
- 10 Eroberungsspielsteine (Herzen)

## ZIEL DES SPIELS

Erobert so viele Karten wie möglich eures Lieblingseis-Geschmacks und/oder eurer Lieblingseis-Form. Die Kirschen geben Bonuspunkte. Doch Vorsicht: Wenn ihr vor den verschlossenen Türen der Eisdiele landet, besteht die Gefahr, dass eure Punkte in der Sonne schmelzen ...

Der Spieler, der nach drei Spielrunden am meisten Punkte erzielt hat, gewinnt die Partie.

## SPIELAUFBAU

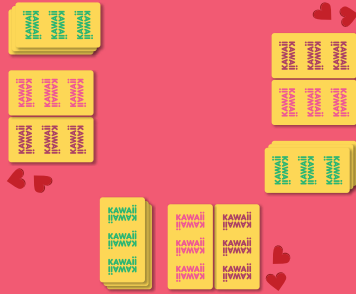
Mischt die 5 Karten «Lieblingsgeschmack» und verteilt eine an jeden Spieler. Macht dasselbe mit den Karten «Lieblingsform». Die nicht verwendeten Karten werden aus dem Spiel entfernt. Jeder Spieler schaut sich heimlich seine beiden Karten an und merkt sich den Geschmack und die Form seines Liebingsseises.

Verteilt 2 Eroberungsspielsteine an jeden Spieler. Die restlichen Jetons werden aus dem Spiel entfernt.

Mischt die Eis-Karten und verteilt sie verdeckt an alle Spieler. Je nach Anzahl der Spieler ist die Anzahl der Karten möglicherweise nicht für alle Spieler gleich. Verteilt dennoch alle Karten, auch wenn ein Spieler mehr als ein anderer hat. Dies hat keine Auswirkungen auf das Spiel.

Jeder Spieler nimmt seine Eis-Karten und legt den Stapel verdeckt vor sich hin: Die Spieler dürfen ihre Karten nicht anschauen!

**Wichtig:** Während der gesamten Spieldauer dürfen die Spieler nur eine Hand verwenden, um ihre Karten zu legen und das Eis einzusammeln.



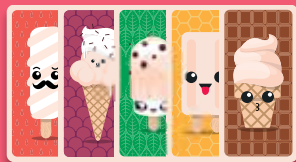
## SPIELABLAUF

Der Spieler, der zuletzt ein Eis verzehrt hat, beginnt die erste Runde. Die nächsten Runden beginnt jeweils der Spieler, der am wenigsten Punkte hat.

Die Spieler spielen nacheinander im Uhrzeigersinn. Der Spieler, der an der Reihe ist, deckt eine Eis-Karte von seinem Stapel auf und legt sie vor sich hin.

**Vorsicht:** Die Karten müssen mit dem Bild nach aussen, in Richtung der Mitspieler, aufgedeckt werden. Der Spieler darf seine Karte nicht vor den anderen sehen.

Die Karten müssen als Stapel abgelegt werden, aber leicht versetzt, sodass der Geschmack und die Form jeder Eis-Karte sichtbar sind.



Wenn ein Spieler sich für einen oder mehrere Stapel interessiert, weil sie genügend Eis-Karten seines Lieblingsgeschmacks oder seiner Lieblingsform enthalten, kann er ihn oder sie erobern. Dafür legt er schnell einen seiner Eroberungsspielsteine auf den entsprechenden Stapel sagt «Kawaii!». Das Spiel wird

unterbrochen, der Spieler nimmt alle Karten des oder der Stapel und legt sie beiseite, auf seinen Punktestapel. Diese Karten sind nicht länger Teil des Spiels und werden verwendet, um die Punkte am Ende der Runde zu zählen. Er gibt dann seinen Eroberungsspielstein an den Spieler, von dem er gerade einen Stapel erobert hat. Dieser kann den Spielstein umgehend weiterverwenden. Wenn ein Spieler seinen eigenen Stapel erobert hat, wird sein Eroberungsspielstein aus dem Spiel entfernt.

**Vorsicht:** Die Spieler dürfen zu jedem Zeitpunkt des Spiels «Kawaii» sagen. Es kann auch sein, dass mehrere Spieler gleichzeitig «Kawaii» rufen.

Falls zwei Spieler (oder mehr) einen Jeton auf denselben Stapel legen, gewinnt ihn der Spieler, der ihn zuerst darauf gelegt hat. Falls beide genau gleich schnell waren, wird der Gewinner mit einer Runde «Schere, Stein, Papier» ermittelt.

Es ist auch möglich, «Kawaii» zu sagen und einen Stapel zu erobern, während das Spiel unterbrochen ist.

Das Spiel wird anschliessend fortgesetzt, und es ist der Spieler an der Reihe, der vor der Unterbrechung als Nächstes eine Karte hätte ablegen sollen.

Das Spiel geht auf diese Weise weiter, bis alle Eis-Karten aufgedeckt worden sind und niemand mehr Kartenstapel erobern möchte. Das Spiel kann auch dann enden, wenn alle Spieler ihre Eroberungsspielsteine aufgebraucht haben.

Die Stapel mit den aufgedeckten Eis-Karten werden aus dem Spiel entfernt, und jeder Spieler zählt seine Punkte.

## SPEZIALKARTEN

Die Kirsche-Karten und die Eisdiele-Karten sind Spezialkarten, die euch Punkte bringen bzw. kosten (siehe «Spielende und Punktezahlung»).

## SPIELLENDE UND PUNKTEZÄHLUNG

Jeder Spieler zählt die Karten, die er erobert hat. Die Punktezahlung erfolgt wie folgt:

- 1 Punkt für jedes Eis eures Lieblingsgeschmacks
- 1 Punkt für jedes Eis eurer Lieblingsform



Lieblings-Eis



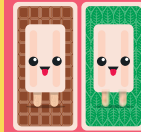
+1



-1



= +3



+1



+2



0



0



+1

- 2 Punkte für ein Eis eures Lieblingsgeschmacks UND eurer Lieblingsform
- 1 Punkt für jede Kirsche-Karte
- Jede geschlossene Eisdiele kostet euch 1 Punkt, ausser wenn ihr alle drei Eisdiele-Karten habt. In diesem Fall gewinnt ihr 3 Punkte.
- Für jeden Eroberungsspielstein, der sich am Ende des Spiels in eurem Besitz befindet, kriegt ihr 1 Punkt.

Der Spieler, der am wenigsten Punkte hat, beginnt die nächste Runde. Nach drei Runden steht der Gewinner fest.

## ZU EINFACH?

Um die Schwierigkeit des Spiels zu erhöhen, könnt ihr die aufgedeckten Eis-Karten auch übereinander vor euch legen. Die bereits aufgedeckten Karten sind dadurch nicht mehr sichtbar, und ihr müsst euch merken, was für Karten sich in den Stapeln befinden.

HELVETIQ

IT



6-99



3-5



15'

# KAWAII

## Autori:

Marc-Antoine Hofmann & Ismaël Perrin

## Disegno:

Noëlle Zwiackier & Felix Kindelán

## MATERIALE DI GIOCO

- 55 carte-gelato (incl. 3 "gelateriachiusa" e 2 "carte ciliegie")
- 5 carte "gusto preferito"
- 5 carte "forma preferita"
- 10 gettoni-cattura (a forma di cuore)

## SCOPO DEL GIOCO

Raccogliete più gelati che potete della vostra forma e/o gusto preferiti. Le ciliegie vi porteranno punti extra, ma fate attenzione a non trovare la gelateria chiusa altrimenti il vostro punteggio si scioglierà come ghiaccio al sole...

Il giocatore che ha il maggior numero di punti dopo 3 round vince la partita.

## PREPARAZIONE DEL GIOCO

Mescolare le 5 carte "gusto preferito" e distribuirne una a ciascun giocatore. Fare lo stesso con le carte "forma preferita". Le carte non utilizzate vengono tolte dal gioco. Ogni giocatore guarda segretamente le sue due carte e memorizza la forma ed il gusto del suo gelato preferito.

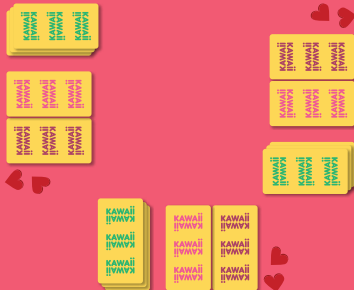
Dare 2 gettoni-cattura a ciascun giocatore, i gettoni restanti vengono tolti dal gioco.

Mischiare e distribuire a faccia in giù tutte le carte-gelato ai giocatori: a seconda del numero di partecipanti, è possibile che il numero di carte non sia uguale per tutti. In questo caso, distribuire comunque tutte le carte: anche se un giocatore ne ha più di un altro, questo non condizionerà il gioco in alcun modo.

Ogni giocatore prende la propria riserva di carte-gelato e la piazza davanti a sé, a faccia in giù.

**Attenzione**, le carte-gelato non devono essere guardate!

Durante tutta la durata del gioco, i giocatori possono usare solo unamano per girare le carte e catturare i gelati.



## SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Inizia la prima manche chi ha mangiato il gelato più recentemente. Nei round successivi, inizierà la partita il giocatore con il punteggio più basso.

Si gioca a turno, in senso orario. Nel suo turno, il giocatore gira rapidamente una carta dalla sua riserva e la piazza di fronte a sé.

**Attenzione:** le carte devono essere girate verso l'esterno: il giocatore non deve essere in grado di vedere la propria carta prima degli altri.

Le carte devono essere posizionate davanti a ciascun giocatore in un mazzetto, leggermente sfalsate l'una dall'altra, in modo che su ogni carta siano visibili il gusto e la forma del gelato.



Quando qualcuno pensa che uno o più mazzetti siano interessanti per lui, perché contengono abbastanza gelato del gusto o della forma che preferisce, può catturarlo o catturarli. Mette allora velocemente il suo gettone-cattura sul mazzetto/mazzetti corrispondente e dice "Kawaii". Il gioco si ferma, il giocatore prende tutte le carte dal mazzetto (o dei mazzetti) catturato) e le mette da parte

nel suo mazzo dei punti. Queste carte non fanno più parte del gioco e saranno utilizzate per contare i punti alla fine. Passa quindi il suo gettone-cattura al giocatore di cui ha appena preso il mazzetto. Se ha catturato il proprio mazzetto, il suo gettone-cattura viene invece scartato.

**Attenzione:** si può dire "Kawaii" in qualsiasi momento del gioco, e diversi giocatori possono dire "Kawaii" contemporaneamente. Se due o più giocatori piazzano il loro gettone sullo stesso mazzetto, questo viene vinto dal più veloce dei due. Se giocano esattamente nello stesso momento, il vincitore viene deciso a morra cinese (carta forbici sasso).

È anche possibile dire "Kawaii" e catturare altri mazzetti mentre il gioco è fermo.

Il gioco quindi riprende ed è il turno del giocatore che, prima dell'interruzione, doveva girare una carta.

Il gioco continua fino a quando tutte le carte dei mazzi dei giocatori non siano state girate e nessuno desidera raccogliere altre carte. Il gioco può anche terminare quando i giocatori non hanno più gettoni-cattura.

I mazzetti restanti di carte scoperte vengono quindi scartati dal gioco e ogni giocatore conta i suoi punti.

## CARTE SPECIALI

Le carte ciliegie e quelle gelateria-chiusa sono carte speciali che quando catturate ti permettono di guadagnare o perdere punti aggiuntivi. Vedi il seguente paragrafo.

## FINE DEL GIOCO E CONTEGGIO DEI PUNTI

Ogni giocatore conta i punti tra le carte che ha catturato. Il conto si effettua nel modo seguente:

- 1 punto per ogni gelato del vostro gusto preferito
- 1 punto per ogni gelato della vostra forma preferita
- 2 punti per un gelato della forma E del gusto preferiti
- 1 punto per ogni ciliegia
- Ogni gelateria chiusa fa perdere 1 punto, a meno che non abbiate catturato tutte le 3 carte di questo tipo: in questo caso, ottenete un bonus di 3 punti.
- Ogni gettone-cattura in vostro possesso alla fine del gioco fa guadagnare 1 punto.



Gelato favorito



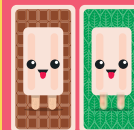
+1



-1



= +3



+1



+2



0



0



+1

Il giocatore con il punteggio più basso inizia il round successivo. Dopo 3 round il giocatore con il punteggio più alto vince la partita.

## TROPPO FACILE?

Per aumentare la difficoltà del gioco, posizionate le vostre carte una sopra l'altra: le carte giocate in precedenza non sono più visibili e sarà necessario ricordare ciò che gli altri hanno giocato.



HELVETIQ

NL



6-99



3-5



15'

# KAWAII

## Auteurs:

Marc-Antoine Hofmann &amp; Ismaël Perrin

## Design:

Noëlle Zweiacker &amp; Felix Kindelán

## SPELMATERIAAL

55 ijsjes kaarten (incl. 3 winkel gesloten kaarten & 2 kersen kaarten)

5 "favoriete smaak" kaarten

5 "favoriete vorm" kaarten

10 hartvormige verover tokens

## DOEL VAN HET SPEL

Verzamel zoveel mogelijk ijsjes in jouw favoriete vorm en smaak. Kersen geven je extra punten, maar pas op dat je niet tegen een dichte deur aan loopt als je naar de winkel gaat, anders smelt jouw score als ijs in de warme zon ...

De speler die na 3 rondes de meeste punten heeft wint het spel.

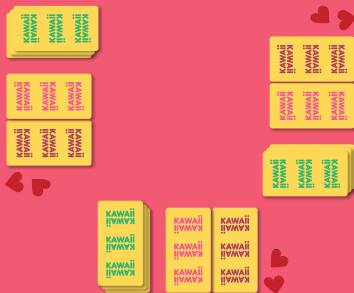
## HET SPEL OPZETTEN

Schud de 5 "favoriete smaak" kaarten en geef er één aan elke speler. Doe hetzelfde voor de "favoriete vorm" kaarten. Alle resterende kaarten worden opzij gelegd. Elke speler kijkt naar hun twee kaarten en onthoudt de vorm en smaak van hun favoriete softijs kaarten.

Elke speler krijgt 2 verover-tokens. De resterende tokens worden opzij gelegd.

Schud de softijs kaarten en verdeel deze onder de spelers, met de afbeelding naar beneden. Afhankelijk van het aantal spelers kan het zijn dat niet alle spelers hetzelfde aantal kaarten hebben. Verdeel in dat geval alle kaarten: zelfs als de ene speler meer kaarten heeft dan de andere heeft dit geen invloed op het spel. Elke speler neemt zijn/haar reserve softijs kaarten en legt deze voor zich neer, zonder er naar te kijken.

**Belangrijk:** tijdens het spel kunnen spelers maar één van hun handen gebruiken om hun kaarten te plaatsen en softijs te veroveren, niet twee.



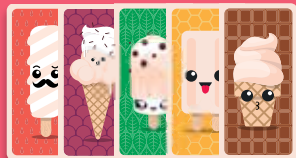
## HOE SPEEL JE

De laatste speler die een softijsje op de klok mee draait elke speler snel een kaart uit zijn reserve en plaatst deze voor zich.

Om de beurt en met de richting van de klok mee draait elke speler snel een kaart uit zijn reserve en plaatst deze voor zich.

**Let op:** spelers moeten hun kaarten omdraaien in de richting van andere spelers en ze moeten hun kaarten niet kunnen zien voordat de andere spelers deze kaarten kunnen zien.

De kaarten moeten voor elke speler op een stapel worden geplaatst, enigszins verschoven ten opzichte van elkaar, zodat de smaak en vorm van de ijsjes op elke kaart zichtbaar blijft.



Wanneer een speler één of meerdere stapels ziet die ze interessant vinden (omdat ze genoeg ijsjes hebben van hun favoriete vorm en/of smaak), kunnen ze deze veroveren. Ze moeten snel hun tokens op de betreffende stapel leggen en "Kawaii" zeggen. Het spel stopt, de speler neemt alle kaarten van die stapel en leggen ze opzij in een score stapel. Deze kaarten maken geen deel meer uit van het spel en worden gebruikt om de score te tellen aan het einde van de

ronde. De speler geeft vervolgens zijn of haar verover tokens aan de speler wiens stapel ze net hebben veroverd. Als de speler zijn eigen stapel heeft veroverd worden zijn/haar verover token aan de kant gelegd. Het gegeven token kan nu door een andere speler worden gebruikt (onmiddellijk of later tijdens het spel).

**Let op:** Je kunt meerdere stapels tegelijk veroveren met één token per stapel. Je kunt op elk gewenst moment tijdens het spel "Kawaii" zeggen en verschillende spelers kunnen tegelijkertijd "Kawaii" zeggen.

Als 2 spelers (of meer) hun token op dezelfde stapel zetten dan wint diegene die het snelste op de stapel lag. Als ze het precies op hetzelfde moment neerleggen dan is er een tie-breaker nodig: speel een spelletje steen-papier-schaar om te beslissen wie de stapel krijgt.

Je kunt ook "Kawaii" zeggen en stapels veroveren terwijl het spel is onderbroken. Het spel wordt vervolgens hervat en de speler wiens beurt het was voor de onderbreking wordt afgespeeld.

Het spel gaat door totdat alle kaarten in de reserves van de spelers zijn gespeeld en niemand meer kaarten wil verzamelen, of als niemand nog een verover token over heeft. De resterende stapels kaarten met open kaarten worden uit het spel verwijderd en elke speler telt zijn/haar score bij elkaar op.

## SPECIAL KAARTEN

De kersen en winkel gesloten kaarten zijn speciale kaarten waarmee je extra punten kunt verdienen of verliezen. Lees de volgende paragraaf voor meer informatie.

## EINDE VAN HET SPEL EN SCORE

Elke speler telt zijn score met de kaarten die hij/zij als volgt heeft veroverd :

- 1 punt voor elk softijsje van jouw favoriete smaak
- 1 punt voor elk softijsje van jouw favoriete vorm
- 2 punten voor een softijsje van jouw favoriete vorm en smaak
- 1 punt voor elke kers
- Elke winkel gesloten is -1 punt, tenzij je alle 3 kaarten hebt veroverd: in dit geval win je +3 punten.
- 1 punt voor elk overblijvend verover token dat je hebt aan het einde van het spel hebt



Favoriete ijs



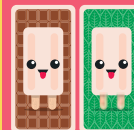
+1



-1



= +3



+1



+2



0



0

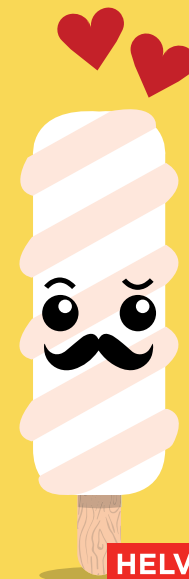


+1

De speler met de minste punten begint de volgende ronde. Na drie rondes wint de speler met de hoogste score het spel.

## TE GEMAKKELIJK?

Voor een moeilijker spel plaats je jouw kaarten op elkaar: de eerder gespeelde kaarten zijn niet meer zichtbaar en je zult je moeten herinneren welke ijsjes er reeds zijn gespeeld.



HELVETIQ



ES



6-99



3-5



15'

# KAWAII

## Autores:

Marc-Antoine Hofmann & Ismaël Perrin

## Diseño:

Noëlle Zweiacker & Felix Kindelán

## MATERIALES DEL JUEGO

- 55 cartas "helado" (incl. 2 cartas "heladería cerrada" y 2 cartas "cereza")
- 5 cartas "sabor favorito"
- 5 cartas "forma favorita"
- 10 fichas de captura (corazones)

## OBJETIVO DEL JUEGO

Recoger el máximo de helados de tu forma y/o sabor favoritos. Las cerezas te traerán puntos extra, pero ten cuidado: si encuentras la puerta cerrada cuando vas a la heladería, correrás el riesgo de que tus helados se derritan al sol...

El jugador que gane la mayor cantidad de puntos después de 3 rondas ganará.

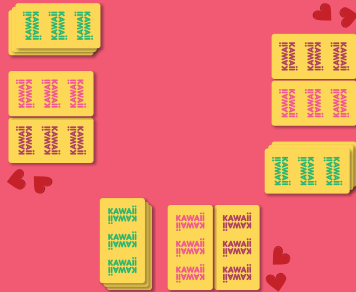
## PREPARACIÓN DEL JUEGO

Se barajan las 5 cartas "sabor favorito" y se distribuye una a cada jugador. Se hace lo mismo con las cartas "forma favorita". Las cartas no utilizadas se eliminan del juego. Cada jugador mira en secreto sus dos cartas y memoriza la forma y el sabor de su helado favorito.

Además, cada jugador recibe 2 fichas de captura. Las fichas restantes se eliminan del juego.

Se barajan y distribuyen todas las cartas "helado", colocándolas boca abajo. Dependiendo del número de jugadores, es posible que el número de cartas no sea el mismo para todos los jugadores. Aun así se distribuyen todas las cartas, incluso si un jugador tiene más que otro, ya que no afectará el juego. Cada jugador toma su reserva de cartas "helado" y la coloca boca abajo frente a él.

**Atención:** ninguno de los jugadores debe mirar sus cartas. Durante el juego, los jugadores soló pueden usar una de sus mano para colocar sus cartas y capturar los helados.



## CÓMO JUGAR

El jugador que haya comido un helado más recientemente comienza la primera ronda. En las siguientes rondas, comenzará el jugador con la puntuación más baja.

Los jugadores juegan por turnos, siguiendo el sentido de las agujas del reloj. Cuando sea su turno, el jugador descubre rápidamente una carta de su reserva y la coloca frente a él.

**Atención:** Las cartas deben estar inicialmente boca abajo; ningún jugador debe ver su carta antes que los demás.

Las cartas deben colocarse en una pila frente a cada jugador, ligeramente desplazadas entre sí, de modo que el sabor y la forma del helado de cada carta sean visibles.



Cuando un jugador piensa que una pila (o varias) le sirve porque contiene suficientes helados de su sabor o forma favoritos, podrá capturarla. Para hacerlo, coloca rápidamente su ficha de captura sobre la pila y dice "Kawaii". El juego se detiene, el jugador coge todas las cartas de la pila (o pilas) y las coloca frente a él en su pila de puntuación. Estas cartas ya no forman parte del juego y se usarán para contar los puntos al final de la ronda. A conti-

nuación, le entrega su ficha de captura al jugador a quien acaba de capturarle la pila. Si ha capturado su propia pila, su ficha de captura se elimina del juego.

**Atención:** Es posible decir "Kawaii" en cualquier momento del juego, y varios jugadores pueden decir "Kawaii" al mismo tiempo.

Si dos o más jugadores colocan sus fichas en la misma pila, el más veloz será el que capture la pila. Si lo hacen exactamente al mismo tiempo, desempatarán con el sistema "piedra, papel o tijera".

También es posible decir "Kawaii" y capturar otras pilas mientras que el juego está detenido.

El juego se reanuda y es el turno del jugador que debía descubrir una carta antes de la interrupción.

El juego continúa hasta que todas las cartas de las reservas de los jugadores hayan sido descubiertas y ningún jugador desee coger más cartas. El juego también termina cuando los jugadores ya no tienen fichas de captura.

Las pilas restantes de cartas descubiertas se eliminan del juego y cada jugador cuenta sus puntos.

## CARTAS ESPECIALES

Las cartas "cereza" y de "heladería cerrada" son cartas especiales que permiten ganar o perder puntos adicionales, como se explica a continuación.

## FIN DEL JUEGO Y RECuento DE PUNTOS

Cada jugador cuenta las cartas que ha capturado. El recuento se hace de siguiente manera

- 1 punto por cada helado de tu sabor favorito
- 1 punto por cada helado de tu forma favorita
- 2 puntos por cada helado que sean de tu forma Y de tu sabor favorito
- 1 punto por cada cereza
- Cada heladería cerrada te hará perder 1 punto, a menos que hayas capturado las 3 cartas: en este caso, obtendrás
- Cada ficha de captura en tu posesión al final de la ronda te otorga 1 punto.



Cartas de forma y sabor favoritos



+1

-1



= +3



+1

+2

0

0

+1

El jugador con menos puntos comienza la siguiente ronda. Después de 3 rondas, el jugador con la puntuación más alta gana el juego.

## ¿DEMASIADO FÁCIL?

Para aumentar la dificultad del juego, al revelar las cartas en tu turno, colócalas una encima de la otra: las cartas jugadas anteriormente ya no serán visibles y será necesario recordar las cartas que ya se han jugado.



HELVETIQ

HU



6-99



3-5



15'

# KAWAII

## Szerzők:

Marc-Antoine Hofmann & Ismaël Perrin

## Dizájn:

Noëlle Zwiackier & Felix Kindelán

## JÁTÉKELEMEK

### 55 jégkrémkártya

(beleértve a 3 bezárt bolt és a 2 cseresznye kártyalapokat),

5 „kedvenc íz” lapka,

5 „kedvenc forma” lapka,

10 szívalakú zsákmánylapka

1 szabálykönyv

## A JÁTÉK CÉLJA

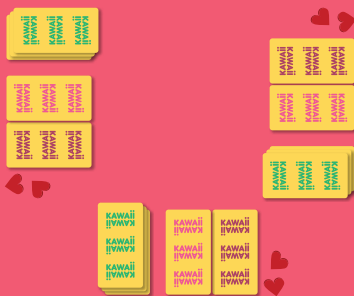
Gyűjts össze kedvenc formájú és/vagy ízű jégkrémjeidből annyit, amennyit csak tudsz! A cseresznyék extra pontot érnek, de vigyázz, a boltba menet nehogy zárt ajtókat találj – máskülönben pontjaid úgy olvadnak majd, mint jég a napon... Az a játékos nyer, akinek a legtöbb pontja lesz 3 kört követően.

## A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

Keverd össze az 5 „kedvenc íz” lapot és adj egyet-egyet minden játékosnak. Tedd ugyanezt a „kedvenc forma” elnevezésű lapokkal. Minden kimaradó lapot félre kell tennetek. Minden játékos titokban megnézheti a kapott 2 lapot, megjegyezve az azok által mutatott kedvenc jégkrémük ízét és formáját. Minden játékos kap 2-2 zsákmányjelölőt – a kimaradókat szintén tegyétek félre.

Keverd meg a jégkrém lapokat és oszd szét a játékosok között, képpel lefelé. A játékosok számától függően előfordulhat, hogy nem minden játékosnak jut egyforma számú lap. Ha ez így alakulna, akkor is osszátok szét ugyanúgy az összes lapot, mivel, ha valakinek több/kevesebb jutna belőlük, az nem befolyásolja majd a játék kimenetelét. Minden játékos fogja a jégkrém lapjait és maga elé helyezi azokat képpel lefelé anélkül, hogy megnéznék őket.

**Fontos:** a játék alatt a játékosok csak az egyik kezüket használhatják a lapjaik elhelyezése és a jégkrémek megszerzése során.



## A JÁTÉK MENETE

Az a játékos kezd az első kört, aki a legutoljára evett jégkrémet. Az elkövetkezendő körökben pedig mindig a legalacsonyabb pontszámmal rendelkező játékos kezd majd.

Az óramutató járásával megegyező irányban, sorban, minden játékos gyorsan felfordít egy lapot a készletéből és maga elé helyezi azt a lapot.

**Figyelem:** a játékosoknak a többiek irányába kell felfordítaniuk a lapjaikat és nem láthatják meg előbb a rajtuk lévő mintákat, mint ők. A lapokat mindig maguk elé kell helyezniük – amikor már több van belőlük felfedve, akkor némileg eltolva egymáson egy halomba – így a jégkrémek íze és formája mindenki számára látható lesz.



Ha egy játékos kiszúr egy vagy több halmot, amit/amiket érdekesnek talál (mivel azokban elég olyan jégkrém található, amely ízben vagy formában a kedvencei közé tartozik), akkor megszerezheti azt. Jelölőjét gyorsan a megfelelő halomra kell helyeznie és azt kell mondania: „Kawaii!”. Ekkor a játék megáll, a játékos elveszi az összes lapot a halomból és félrerakja őket egy eredmény halmot képezve. Ezek a lapok inntől nem vesznek részt a játékban és a kör végén a pontok összehátralásában használatosak. A játékos

pedig átadja a zsákmányjelölőt annak a játékosnak, akitől a lapokat elvette.

Az adott jelölőt tehát most már a másik játékos használhatja (azonnal vagy a játék folyamán később). Ha a játékosok a saját halmaikat szerzik meg, akkor az arra a célra szánt jelölőt félre kell tenniük.

Vedd figyelembe, hogy egy időben több halmot is megszerezhetsz – halmonként egy-egy jelölőt felhasználva. Tehát a játék során bármikor „Kawaii!”-t kiálthatsz és ezt akár több játékos is mondhatja egyszerre. Ha kettő (vagy több) játékos helyez jelölőt ugyanarra a halomra, a gyorsabb viheti el. Ha pont egyszerre helyezték el a jelölőket, akkor holtverseny alakult ki, ezért játszatok egy gyors kő-papír-ollót és a győztes viheti el a halmot. Akkor is szerezhetsz meg halmodat és kiálthatsz „Kawaii!”-t, amikor a játékot épp megállítottátok – a fentebb ismertetett okból. A játék ezután folytatódik és az a játékos játszhat tovább, akinek a körén megszakítottátok a játékot. A játék egészen addig folytatódik, amíg a játékosok tartalékai közül az összes ki nem lett játszva és már senki nem akar lapot begyűjteni vagy senkinek nem maradt felhasználható jelölője. A megmaradó kártyahalmod kikerülnek a játékból és minden játékos elszámolhatja azokat magának a pontozás során.

## KÜLÖNLEGES LAPOK

A cseresznye és a bezárt bolt lapok különlegesek, ugyanis általuk további pontokat nyerhetsz vagy veszíthetsz. Erről bővebben a következő bekezdésben olvashatsz.

## A JÁTÉK VÉGE ÉS A PONTOZÁS

Minden játékos a megszerzett lapok szerint kap pontokat a következőképpen:

- 1 pont jár minden olyan jégkrémért, amely az íze szerint a kedvenced,
- 1 pont jár minden olyan jégkrémért, amely a formája szerint a kedvenced,
- 2 pont jár minden olyan jégkrémért, amely az íze és a formája szerint is a kedvenced,
- 1 pont jár minden cseresznyéért,
- 1 pont jár minden bezárt bolt kártyáért, hacsak ezekből mind a hármat meg nem szereztél, akkor ugyanis +3 pont üti a markodat,



Kedvenc jégkrém



+1



-1



= +3



+1



+2



0



0



+1

- 1 pont jár minden, a játék végén nálatok maradt zsákmányjelölőért.

A legkevesebb pontot szerző játékos kezd meg a következő kört. A játék végén pedig az a játékos nyer, aki a legtöbb pontot gyűjti be a három kör alatt.

## TÚL KÖNNYŰ?

Ha több kihívásra vágytok, helyezétek a lapokat egymásra: így a korábban kijátszott lapok nem lesznek láthatók, tehát emlékezetből kell tudnod mely jégkrémek kerültek már játékba.

 reflexshop

Importálja és forgalmazza:  
Reflexshop Kft.

1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5.

Tel.: +36 1 688 1858

Fax: +36 1 688 1859

E-mail: office@reflexshop.hu

www.reflexshop.hu

HELVETIQ