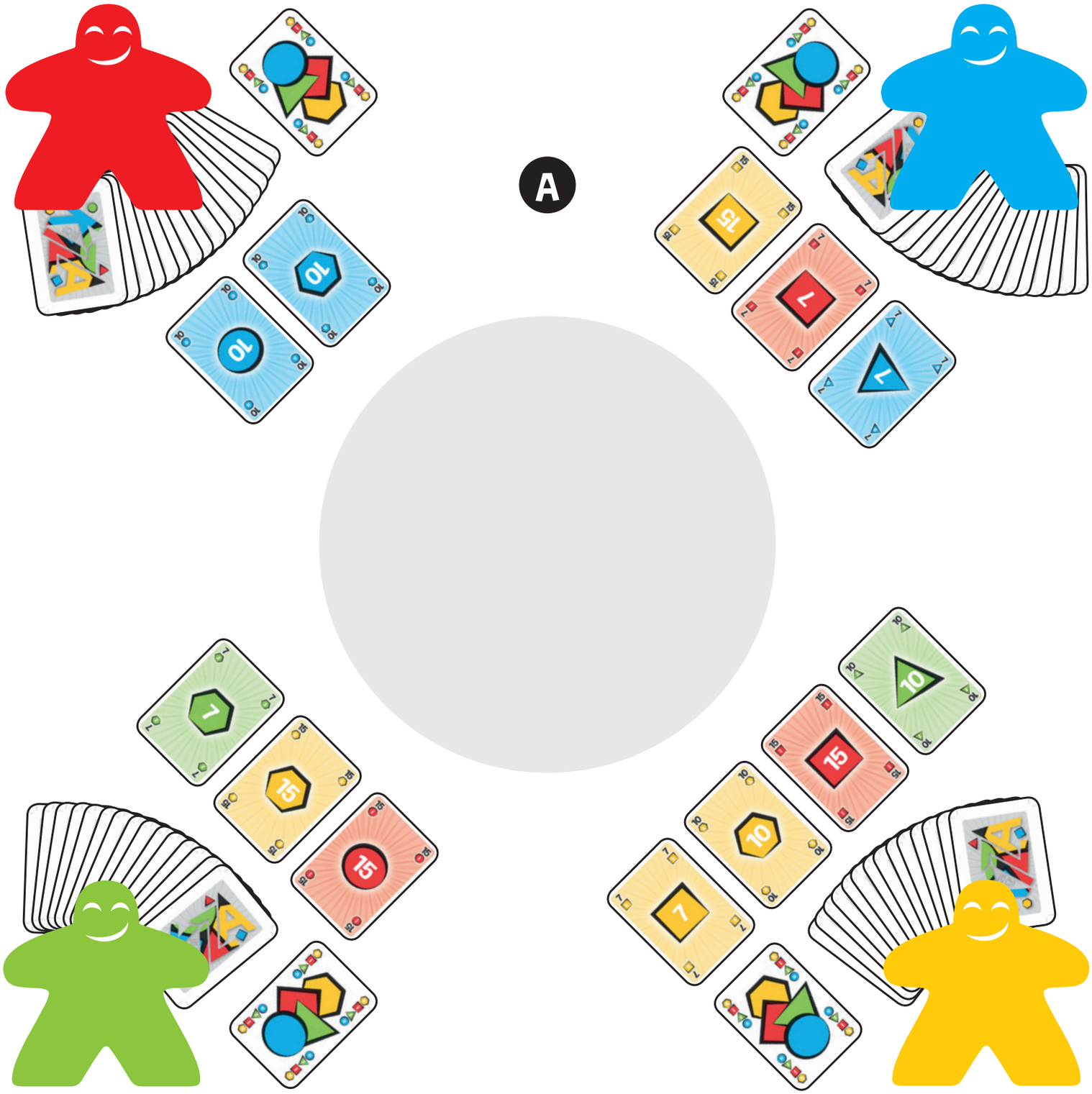
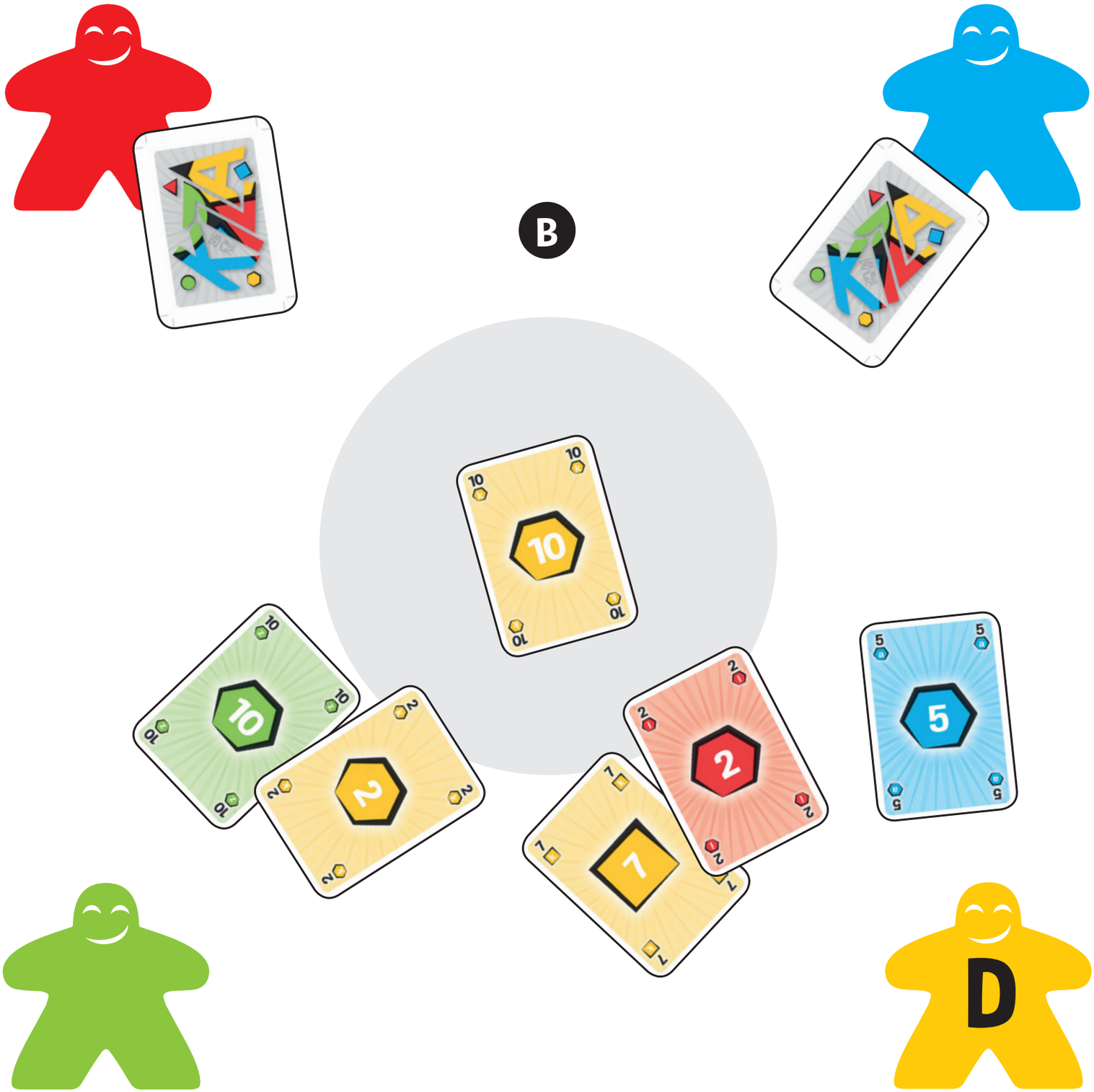
KIZA


A


B
D

FR Règles du jeu

Le jeu contient 118 cartes : 6 cartes Gains (multicolores et multiformes) et 112 cartes comportant une Couleur, une Forme et une Valeur (1, 2, 3, 5, 7, 10 ou 15).

BUT DU JEU

Gagnez des points en capturant les cartes que vous présentez et celles de vos adversaires. Le premier joueur à totaliser **50 points** (ou plus) gagne la partie.

PRÉPARATIFS

On distribue au hasard 1 carte à chaque joueur, face visible. Le joueur qui possède la carte avec la Valeur la plus forte commence et devient le *Donneur*.

Chaque joueur prends 1 carte *Gain* et la place à côté de lui. Puis, le *Donneur* distribue 18 cartes à chaque joueur pour former leur *Main*. Le reste des cartes est mis de côté et forme la *Défausse*.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Au début de chaque *Manche*, tous les joueurs posent ensemble une (ou plusieurs) carte(s) de leurs *Mains*, devant eux, avec la *Valeur* visible par tous (face recto visible) **A**. Vous pouvez présenter autant de cartes ***KIZA*** que vous le souhaitez parmi les 18 cartes de votre *Main*.

Les cartes ***KIZA*** ne sont jamais reprises en mains et ne sont pas utilisées pour les *Enchères* qui suivront.

Une fois que chaque joueur a choisit et posé toutes ses cartes ***KIZA*** devant lui, le *Donneur* en sélectionne une parmi les siennes et la place au centre de la table, face visible. Puis, il pose devant lui une (ou plusieurs) carte(s) de sa *Main*, qui présente(nt) la même *Forme* et/ou la même *Couleur* que la carte ***KIZA***. La somme des *Valeurs* des cartes posées constituent une *Enchère*. La valeur de la carte ***KIZA*** n'est pas comptabilisée dans l'*Enchère*. La *Valeur* d'*Enchère* peut être plus ou moins élevée que celle de la carte ***KIZA***.

La *Manche* se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Si le joueur suivant souhaite capturer la carte ***KIZA***, il doit surenchérir en posant des cartes de sa main totalisant une *Valeur* d'*Enchère* strictement supérieure à celle du joueur précédent. Attention à ce que ces cartes affichent la même *Forme* et/ou la même *Couleur* que la carte ***KIZA***.

Si un joueur ne souhaite pas enchérir, il passe son tour et ne pourra plus enchérir sur cette carte ***KIZA***.

Les *Enchères* ne s'arrêtent pas au premier tour, elles se poursuivent tant que les joueurs souhaitent surenchérir.

Celui qui fait l'enchère la plus élevée remporte la carte ***KIZA***, et la pose sur sa carte *Gain*.

Le *Tour* est terminé et les cartes utilisées pour les enchères sont défaussées (placées sur la *Défausse*).

Le joueur à gauche du *Donneur* devient le *Donneur* et un nouveau *Tour* commence.

Exemple dans une partie à 4 joueurs B :

Le *Donneur* a choisi une de ses ***KIZA*** valant 10 points. Puis il pose les cartes 7 et 2, soit une *Enchère* de 9 points. Le joueur suivant surenchérit en posant deux cartes de *Valeurs* 10 et 2, soit une *Enchère* de 12 points (une surenchère doit toujours être strictement supérieure à la précédente). Le troisième joueur n'est pas intéressé par la carte KISA du *Donneur* et choisit de ne pas jouer. Le dernier joueur ne joue pas non plus.

Le *Donneur* choisit de surenchérir en posant une carte de *Valeur* 5 qui porte son *Enchère* totale à 14. Le joueur suivant ne peut plus, ou ne veut plus surenchérir, le *Donneur* gagne la carte ***KIZA***.

FIN DE MANCHE ET FIN DE PARTIE

Une *Manche* s'arrête lorsque toutes les cartes ***KIZA*** ont été jouées (même si des joueurs ont encore des cartes en mains). On joue autant de *Manches* que nécessaire jusqu'à ce que l'un des joueurs totalise ou dépasse 50 points, mettant ainsi un terme à la *Partie* (le score total d'un joueur est la somme de toutes les cartes ***KIZA*** qu'il a remporté durant la *Partie*).

CAS PARTICULIERS

- Lorsqu'un joueur ne peut pas enchérir sur sa propre carte ***KIZA***, c'est au joueur suivant d'enchérir.
- Aucun joueur n'est obligé d'enchérir sur sa propre carte ***KIZA***.
- Si un joueur n'a plus de carte ***KIZA*** à présenter, c'est au joueur suivant de jouer.
- En début de *Manche*, s'il n'y a plus assez de cartes dans la *Défausse* pour en distribuer 18 à chacun, on distribuera toutes les cartes jusqu'à épuisement de la pile.
- Une *Enchère* peut être constituée d'autant de cartes que vous le souhaitez. Elles peuvent être placées dès le début du *Tour*, pourvu qu'elles présentent la même *Forme* et/ou la même *Couleur* que la carte ***KIZA***.
- L'*Enchère* peut être constituée d'un panachage de cartes ayant la même *Forme* et/ou la même *Couleur* que la carte ***KIZA***.
- Si personne ne porte d'*Enchère*, la carte ***KIZA*** est défaussée.
- On ne peut pas rajouter de carte ***KIZA*** en cours de *Manche*.
- Les carte ***KIZA*** remportées doivent être posées sur les cartes *Gains* et doivent pouvoir être comptabilisées à tout moment par chaque joueur.

PARTICULARITÉ POUR LE DALTONISME

Les *Formes* des cartes comportent des lettres à l'intérieur afin que les personnes affectées de daltonisme puisse profiter du jeu.

The game contains 118 cards: 6 Gain cards (multiColoured and multiform) and 112 cards with a Colour, Sign and Value (1, 2, 3, 5, 7, 10 or 15).

PURPOSE OF THE GAME

Earn points by capturing the cards you present and those of your opponents. The first player to score **50 points** (or more) wins the game.

PREPARATIONS

We randomly distribute 1 card to each player, facing up. The player who has the card with the highest *Value* begins and becomes the *Donor*.

Each player takes 1 *Gain* card and places it next to it. Then, the *Donor* distributes 18 cards to each player to form their *Hand*. The remaining cards are set aside and form the *Discard*.

PROCESS OF A GAME

At the beginning of each *Round*, all players put together one (or more) card (s) of their *Hands*, in front of them, with the *Value* visible to all (facing up) **A**. You can present as many ***KIZA*** cards as you want among the 18 cards of your *Hand*.

KIZA cards are never taken back and are not used for subsequent *Auctions*.

Once each player has chosen and placed all his ***KIZA*** cards in front of him, the *Donor* selects one of his cards and places it in the centre of the table, face up. Then, he places before him one (or more) card (s) of his *Hand*, which has the same *Signs* and/or the same *Colour* as the ***KIZA*** card. The sum of the *Values* of the cards placed constitute an *Auction*. The *Value* of the ***KIZA*** card is not counted in the *Auction*. The *Auction Value* may be higher or lower than that of the ***KIZA*** card.

The *Round* continues in a clockwise direction. If the next player wishes to capture the ***KIZA*** card, he must outbid by placing cards of his hand totalling an *Auction Value* strictly higher than that of the previous player. Be careful that these cards display the same *Sign* and/or the same *Colour* as the ***KIZA*** card.

If a player does not wish to bid, he passes his turn and will not be able to bid on this ***KIZA*** card.

The *Auctions* do not stop in the first *Round*, they continue as long as the players wish to outbid.

The highest bidder wins the ***KIZA*** card and places it on his *Gain* card.

The *Round* is completed and the cards used for the *Auctions* are discarded (placed on the *Discard*).

The player to the left of the *Donor* becomes the *Donor* and a new Turn begins.

Example in a 4-player game B :

The *Donor* has chosen one of his ***KIZA***s worth 10 points. Then he places cards 7 and 2, a 9-point auction. The next player outbids by placing two cards of *Values* 10 and 2, or a 12-point Bid (a higher bid must always be strictly higher than the previous one). The third player is not interested in the *Donor*'s KISA card and chooses not to play. The last player does not play either.

The *Donor* chooses to outbid by placing a *Value* 5 cards that brings his total *Auction* to 14. The next player can no longer, or no longer wants to outbid, the *Donor* wins the ***KIZA*** card.

END OF ROUND AND END OF GAME

A *Round* stops when all ***KIZA*** cards have been played (even if players still have cards in their hands). We play as many *Round* as necessary until one of the players totals or exceeds 50 points, thus putting an end to the *Party* (the total score of a player is the sum of all the ***KIZA*** cards he has won during the *Party*).

SPECIAL CASES

- When a player cannot bid on his own ***KIZA*** card, it is up to the next player to bid.
- No player is obliged to bid on his own ***KIZA*** card.
- If a player no longer has a ***KIZA*** card to present, it is up to the next player to play.
- In the beginning of the *Round*, if there are not enough cards left in the *Discard* to distribute 18 cards to each player, all cards will be distributed until the stack is exhausted.
- An *Auction* can consist of as many cards as you want. They can be placed at the beginning of the *Round*, provided they have the same *Sign* and/or the same *Colour* as the ***KIZA*** card.
- The *Auction* may consist of a mix of cards having the same shape and/or the same *Colour* as the ***KIZA*** card.
- If no one is carrying the *Auction*, the ***KIZA*** card is discarded.
- You cannot add a ***KIZA*** card during the *Round*.
- The winning ***KIZA*** cards must be placed on the winning cards and must be able to be counted at any time by each player.

PARTICULARITY FOR COLOUR BLINDNESS

The Shapes of cards have letters inside so that people affected by *Colour* blindness can enjoy the game.

DE Spielregeln

Das Spiel beinhaltet 118 Karten : 6 'Gewinn' Karten (mehrfarbig und -förmig) und 112 Karten mit je einer Farbe, einer Form und einem Wert (1, 2, 3, 5, 7, 10 oder 15).

ZIEL DES SPIELS

Sammeln Sie Punkte, indem Sie die Karten erbeuten, welche Sie selber ablegen sowie auch jene Ihrer Gegner. Der erste Spieler, welcher 50 Punkte gesammelt hat (oder mehr), gewinnt die Partie.

VORBEREITUNGEN

Per Zufall wird jedem Spieler 1 Karte ausgeteilt, die er offen vor sich hinlegt. Der Spieler, der die Karte mit dem höchsten Wert erhält, beginnt und wird zum Geber.

Jeder Spieler nimmt eine Gewinn-Karte und legt diese neben sich ab. Anschließend teilt der Geber jedem Spieler 18 Karten aus, die deren Blatt bilden. Der Rest der Karten wird als Stapel beiseite gelegt.

ABLAUF EINER SPIELPARTIE

Zu Beginn jeden Spielzugs legen alle Spieler gemeinsam eine (oder mehrere) Karte(n) ihres Blatts offen vor sich ab (der Wert der Karten muss für alle Spieler sichtbar sein) **A**. Sie können so viele ***KIZA*** Karten ihrer 18 Karten ablegen, wie Sie wollen.

KIZA Karten werden nie wieder zurück auf die Hand genommen und können nicht für die folgenden Gebote genutzt werden.

Wenn jeder Spieler alle ***KIZA*** Karten ausgewählt und vor sich abgelegt hat, wählt der Geber eine seiner Karten aus und legt diese offen in die Mitte des Tisches. Anschließend legt auch er eine (oder mehrere) Karte(n) seines Blatts vor sich ab, welche die gleiche Form und/oder die gleiche Farbe, wie die ***KIZA*** Karte aufweisen. Die Summe der Werte der abgelegten Karten bilden ein Gebot. Der Wert der ***KIZA*** Karte wird nicht mit eingerechnet. Der Wert des Gebotes kann dabei höher oder auch niedriger als jede der ***KIZA*** Karte sein.

Der Spielzug wird im Uhrzeigersinn fortgeführt. Sollte der darauffolgende Spieler die ***KIZA*** Karte erbeuten wollen, so muss er durch Ablegen von Karten seines Blattes den Wert des Gebotes des vorherigen Spielers unbedingt überbieten. Dabei muss darauf geachtet werden, dass diese Karten die gleiche Form und/oder die gleiche Farbe wie die ***KIZA*** Karte aufweisen.

Sollte ein Spieler nicht bieten wollen, dann setzt er aus und kann nicht mehr auf diese Karte bieten. Die Gebote enden nicht nach der ersten Spielrunde, sondern erst dann, wenn niemand mehr überbieten will.

Jener Spieler, der das höchste Gebot abgibt, erbeutet die ***KIZA*** Karte und legt diese auf seiner Gewinn-Karte ab.

Die Spielrunde ist dann beendet und die für die Gebote abgelegten Karten werden beiseite gelegt (auf den Kartenstapel). Der Spieler links vom Geber wird nun der Geber und eine neue Spielrunde beginnt.

Beispiel bei einer Partie mit 4 Spielern B :

Der Geber hat eine seiner ***KIZA*** Karten mit einem Wert von 10 Punkten gewählt. Anschließend legt er die Karten 7 und 2 ab, was einem Gebot von 9 Punkten entspricht. Der darauffolgende Spieler überbietet, indem er zwei Karten mit den Werten 10 und 2 ablegt, was einem Gebot von 12 Punkten entspricht (ein Übergebot muss immer höher als das vorherige sein). Der dritte Spieler ist nicht an der ***KIZA*** Karte des Gebers interessiert und setzt aus. Der letzte Spieler setzt ebenfalls aus.

Der Geber beschließt, zu überbieten, indem er eine Karte mit dem Wert 5 ablegt, was sein Gesamtgebot auf 14 Punkte erhöht. Der darauffolgende Spieler kann oder will nicht weiter überbieten und der Geber gewinnt die ***KIZA*** Karte.

ENDE DES SPIELZUGS UND ENDE DER PARTIE

Ein Spielzug endet, sobald alle ***KIZA*** Karten gespielt wurden (selbst wenn die Spieler noch Karten auf der Hand behalten haben). Es werden so viele Spielzüge, wie nötig,

gespielt, bis einer der Spieler 50 Punkte oder mehr erreicht hat und damit die Partie beendet (die Gesamtpunktzahl eines Spielers errechnet sich aus der Summe aller während der Partie erbeuteten ***KIZA*** Karten).

BESONDERE FÄLLE

- Wenn ein Spieler nicht auf seine eigene ***KIZA*** Karte bieten kann, so ist der nächste Spieler an der Reihe.
- Kein Spieler ist gezwungen, auf seine eigene ***KIZA*** Karte zu bieten.
- Sollte ein Spieler keine ***KIZA*** Karten mehr besitzen, die er ablegen kann, dann ist der nächste Spieler an der Reihe.
- Sollten zu Beginn eines Spielzugs nicht genügend Karten auf dem Stapel sein, um 18 Karten an jeden Mitspieler auszuteilen, so werden lediglich alle noch vorhanden Karten bis zum Ende ausgeteilt.
- Ein Gebot kann so viele Karten enthalten, wie Sie wollen. Diese können von Anfang an abgelegt werden, gegeben dem Fall, sie weisen die gleiche Form und/oder die gleiche Farbe wie die ***KIZA*** Karte auf.
- Ein Gebot kann aus einem Mix aus Karten mit der gleichen Form und/oder der gleichen Farbe wie die ***KIZA*** Karte zusammengestellt werden.
- Sollte niemand ein Gebot abgeben, so wird die ***KIZA*** Karte auf dem Stapel abgelegt.
- Mann kann während eines Spielzugs keine ***KIZA*** Karten hinzufügen.
- Die erbeuteten ***KIZA*** Karten müssen so auf den Gewinn-Karten abgelegt werden, dass jeder Spieler diese zu jeder Zeit zählen kann.

BESONDERHEIT BEI FARBBLINDHEIT

Die Formen auf den Karten enthalten Buchstaben, damit auch farbblinde Personen dieses Spiel spielen können.

El juego contiene 118 cartas: 6 cartas Ganancias (multicolores y multiformes) y 112 cartas con un Color, una Forma y un Valor (1, 2, 3, 5, 7, 10 o 15).

OBJETIVO DEL JUEGO

Gana puntos capturando tus cartas y las de tus oponentes. El primer jugador en sumar **50 punto**s (o más) gana la partida.

PREPARATIVOS

Se reparte al azar una carta a cada jugador, boca arriba. El jugador con la carta con el *Valor* más alto comienza y se convierte en el *Repartidor*.

Cada jugador toma una carta *Ganancia* y la coloca a su lado. A continuación, el *Repartidor* da 18 cartas a cada jugador para formar su *Mano*. Las cartas restantes se dejan de lado y forman el *Descarte*.

DESARROLLO DE LA PARTIDA

Al comienzo de cada *Ronda*, todos los jugadores presentan al mismo tiempo una (o más) carta/s de sus *Manos* delante de ellos con el *Valor* visible para todos (boca arriba) **A**. Puedes presentar tantas cartas ***KIZA*** como desees, entre las 18 cartas de tu *Mano*.

Las cartas ***KIZA*** nunca pueden devolverse a una mano, ni utilizarse en las siguientes *Pujas*.

Una vez que cada jugador ha elegido y colocado todas sus cartas ***KIZA*** delante de él, el *Repartidor* selecciona una de las suyas y la coloca en el centro de la mesa, boca arriba. Luego, coloca delante de él una (o más) carta/s de su *Mano*, con la misma *Forma* y/o del mismo *Color* que la carta ***KIZA***. La suma de los *Valores* de las cartas sobre la mesa será la *Puja*. El *valor* de la carta ***KIZA*** no se contabiliza en la *Puja*. El *Valor* de la *Puja* puede ser superior o inferior al de la carta ***KIZA***.

La *Ronda* continúa en la dirección de las agujas del reloj. Si el siguiente jugador quiere capturar la carta ***KIZA***, debe pujar colocando cartas de su mano que sumen

un *Valor* de *Puja* estrictamente mayor al del jugador anterior. Ten en cuenta que estas cartas muestran la misma *Forma* y/o mismo *Color* que la carta ***KIZA***.

Si un jugador no desea hacer una *Puja*, su turno pasa y no podrá hacer una nueva *Puja* con esta carta ***KIZA***.

Las *Pujas* no terminan en la primera ronda. Éstas continúan a medida que los jugadores sigan pujando.

El jugador que haga la oferta más alta gana la carta ***KIZA***, y la coloca sobre su tarjeta *Ganancia*.

La *Ronda* ha terminado y las cartas utilizadas en las pujas se descartan (colocándolas en la pila de *Descartes*).

El jugador a la izquierda del *Repartidor* se convierte en el nuevo *Repartidor* y comienza una nueva *Ronda*.

Ejemplo de una partida de 4 jugadores B :

El *Repartidor* elige una de sus cartas ***KIZA*** con un valor de 10 puntos. A continuación coloca las cartas 7 y 2, es decir, una *Puja* de 9 puntos. El siguiente jugador superar la puja colocando dos cartas de *Valores* 10 y 2, es decir, una *Puja* de 12 puntos (una puja más alta debe ser siempre estrictamente mayor que la anterior). El tercer jugador no está interesado en la carta ***KIZA*** del *Repartidor* y decide no jugar. El último jugador tampoco juega.

El *Repartidor* elige superar la oferta y pone una carta de *Valor* 5, haciendo que el total de su *Puja* sea 14. El siguiente jugador no puede o no quiere sobrepujar, y el *Repartidor* gana la carta ***KIZA***.

FIN DE LA RONDA Y FIN DE LA PARTIDA

Una *Ronda* se termina cuando se han jugado todas las cartas ***KIZA*** (aunque los jugadores todavía tengan cartas en la mano). Se juegan tantas *Rondas* como sea necesario hasta que uno de los jugadores sume o supere los 50 puntos, poniendo fin a

la *Partida* (la puntuación total de un jugador es la suma de todas las cartas ***KIZA*** que ha ganado durante la *Partida*).

CASOS PARTICULARES

- Cuando un jugador no puede hacer una *Puja* sobre su propia carta ***KIZA***, le corresponde al siguiente jugador hacer una *Puja*.
- Ningún jugador está obligado a pujar sobre su propia carta ***KIZA***.
- Si a un jugador no le quedan más cartas ***KIZA***, será el turno del siguiente jugador.
- Al principio de la *Ronda*, si hay suficientes cartas en la pila de *Descartes* como para distribuir 18 cada jugador, se repartirán todas las cartas de este montón hasta terminarlas.
- Una *Puja* puede tener tantas cartas como se desee. Éstas se pueden colocar desde el inicio de la *Ronda*, siempre que tengan la misma *Forma* y/o mismo *Color* que la carta ***KIZA***.
- La *Puja* puede consistir en varias cartas con la misma *Forma* y/o del mismo *Color* que la carta ***KIZA***.
- Si ningún jugador hace una *Puja*, se descarta la carta ***KIZA***.
- No se puede añadir una carta ***KIZA*** durante la *Ronda*.
- Las cartas ***KIZA*** ganadas deberán colocarse sobre las cartas *Ganancias* y deberán estar a la vista de todos los jugadores en cada momento, para poder contabilizarlas.

CARACTERÍSTICA ESPECIAL PARA EL DALTONISMO

Las *Formas* de las tarjetas tienen letras en el interior para que las personas daltónicas también puedan disfrutar del juego.

NL Spelregels

Het spel bestaat uit 118 kaarten. 6 Winstkaarten (met meerdere kleuren en vormen) en 112 speelkaarten met een Kleur, een Vorm en een Waarde (1, 2, 3, 5, 7, 10 of 15).

DOEL VAN HET SPEL

Verdien punten door kaarten die u biedt en die van uw tegenstanders te verzamelen. De eerste speler die 50 punten (of meer) scoort, wint het spel.

VOORBEREIDINGEN

We delen willekeurig 1 kaart per speler uit, met de open kant naar boven. De speler die de kaart heeft met de hoogste Waarde begint en wordt de Gever.

Elke speler neemt 1 Winstkaart en legt hem naast zich. Vervolgens deelt de Gever 18 kaarten aan elke speler om een Hand te vormen. De overige kaarten worden opzij gelegd en vormen de Stapel.

VERLOOP VAN EEN SPELLETJE

Aan het begin van elke Ronde leggen alle spelers een (of meer) kaart (en) van hun Hand voor zich, met de Waarde zichtbaar voor iedereen (open) **A**. U mag zoveel ***KIZA***-kaarten als u wilt van de 18 kaarten in uw Hand op tafel leggen.

KIZA-kaarten worden nooit teruggepakt en worden niet nog eens gebruikt voor Biedingen, die later volgen.

Zodra alle speler gekozen hebben en al zijn ***KIZA***-kaarten voor zich heeft neergelegd, kiest de Gever een van zijn kaarten en legt deze midden op tafel, met de open kant naar boven. Vervolgens legt hij een (of meer) kaart(en) uit zijn Hand, die dezelfde Vorm en/of dezelfde Kleur heeft/hebben als de ***KIZA***-kaart voor zich neer. De som van de Waarden van de neergelegde kaarten vormen een Bod. De waarde van de ***KIZA***-kaart wordt niet in de Bieding meegerekend. De Waarde van de Bieding kan hoger of lager zijn dan die van de ***KIZA***-kaart.

De ronde gaat verder volgens de wijzers van de klok. Als de volgende speler de

KIZA-kaart wilt krijgen, moet hij overbieden door kaarten uit zijn hand te neer te leggen die een totale Biedingswaarde vormen die absoluut hoger is dan die van de vorige speler. Let op dat deze kaarten dezelfde Vorm en/of Kleur hebben als de ***KIZA***-kaart.

Als een speler niet wil bieden, past hij op zijn beurt en mag hij niet op deze ***KIZA***-kaart bieden.

Het bieden stopt niet na de eerste ronde, het gaat zo lang door als er spelers willen overbieden.

De hoogste bieder wint de ***KIZA***-kaart en legt hem op zijn Winstkaart.

Het Potje is uit en de kaarten die voor de biedingen gebruikt zijn, worden weggegooid (op de Stapel gelegd).

De speler aan de linkerkant van de Gever wordt nu de Gever en er begint een nieuw Potje.

Voorbeeld in een spelletje met 4-spelers B :

De Gever heeft gekozen voor een van zijn ***KIZA***'s gekozen, die 10 punten waard is. Daarna legt hij de kaarten 7 en 2, zodat er een Bod van 9 punten is. De volgende speler biedt over door twee kaarten van Waarden 10 en 2 neer te leggen, dwz een Bod van 12 punten (een overbieding moet absoluut altijd hoger zijn dan het bod ervoor). De derde speler is niet geïnteresseerd in de ***KIZA***-kaart van de Gever en kiest ervoor niet te spelen. De laatste speler speelt ook niet.

De Gever kiest om hoger te bieden door een kaart met de Waarde 5 neer te leggen, zijn totale Bod komt daarmee op 14. De volgende speler kan of wil niet meer hoger bieden, de Gever wint dan de ***KIZA***-kaart.

EINDE VAN DE RONDE EN HET EINDE VAN HET POTJE

Een Ronde stopt als alle ***KIZA***-kaarten zijn afgespeeld (ook al hebben de spelers nog kaarten in hun handen). Er worden zo veel Rondes gespeeld als nodig is tot

een van de spelers 50 of meer punten heeft verzameld, waardoor Het Potje wordt beëindigd (de totale score van een speler is de som van alle ***KIZA***-kaarten die hij heeft gewonnen tijdens het Potje).

BIJZONDERE GEVALLEN

- Als een speler zijn eigen ***KIZA***-kaart niet kan overbieden, is het aan de volgende speler om te bieden.
- Geen enkele speler is verplicht om op zijn eigen ***KIZA***-kaart te overbieden.
- Als een speler geen ***KIZA***-kaart meer heeft om neer te leggen, is het aan de volgende speler om te spelen.
- Als er bij het begin van de Ronde niet genoeg kaarten zijn in de Stapel zijn om 18 kaarten aan alle speler uit te delen, worden alle kaarten verdeeld totdat de stapel op is.
- Een Bod kan bestaan uit zoveel kaarten als u wilt. Ze kunnen vanaf het begin van het Potje worden neergelegd mits ze dezelfde Vorm en/of Kleur hebben als de ***KIZA***-kaart.
- De Bieding kan bestaan uit een mix van kaarten met dezelfde Vorm en/of Kleur als de ***KIZA***-kaart.
- Als niemand een Bod doet, wordt de ***KIZA***-kaart weggegooid.
- Er kan geen extra ***KIZA***-kaart bijgelegd worden tijdens het verloop van de Ronde.
- De winnende ***KIZA***-kaarten moeten op de Winstkaarten worden gelegd en steeds door elke speler bij elkaar opgeteld worden.

BIJZONDERHEID VOOR KLEURENBLINDHEID

In de Vormen van de kaarten staan letters zodat mensen met kleurenblindheid ook mee kunnen doen aan het spel.

Dans la même collection...

Piochez vos cartes tour à tour et bâtissez la plus grande montagne possible.
Vous pouvez aussi piéger vos adversaires.
Un jeu étonnamment stratégique pour les amoureux de la montagne.

LES JEUX DU LAC

jeuxdulac.com