



BUDDY

(of toch niet...)

INHOUD VAN DE DOOS

160 kaarten
- 114 bananenkaarten
- 25 vraagtekenkaarten
- 21 battlekaarten

Speelbord
1 dobbelsteen
4 pionnen
Spelreges

DOEL VAN HET SPEL

Het doel van het spel is om zoveel mogelijk punten te behalen. Dit doe je door battles te winnen. Hiervoor heb je bananenkaarten nodig.

DE VOORBEREIDING

Om het spel te starten, moet het bord met de bananenkaarten, vraagtekenkaarten en battlekaarten als volgt worden neergelegd:



HET WERPEN

Een beurt bestaat uit drie fases. De eerste fase is het werpen van de dobbelsteen, en jouw pion verplaatsen naar een vakje waar je kan komen met het aantal gegooide ogen. Het is toegestaan om met meerdere pionnetjes op één vakje te staan.

DE ACTIE

Er zijn een aantal vakjes waar je na het gooien op terecht zou kunnen komen.



Als dit een van de vier startpunten is, dan mag je de dobbelsteen nog een keer gooien.



Als dit een vraagteken is, pak je een vraagtekenkaart en lees je hem hardop voor. Je voert de actie uit, of je bewaart de kaart als dat staat aangegeven.

Als dit een kleuren- of getallenbattle is, pak je een kaart die hoort bij die battle (oranje voor kleurenbattle, blauw voor getallenbattle) en lees je hardop voor welke specifieke battle je gaat uitvoeren. Vervolgens moet je een andere speler uitkiezen waartegen je de battle zal uitvechten. Nadat de uitdager zijn bananenkaart(en) op 'n kop heeft neergelegd beslist de uitgedaagde of hij de battle aangaat of afwijst.

Als dit een hoger of lager- of matchingbattle is hoeft je geen kaart te pakken. Je kiest direct een speler waartegen je de battle zal uitvechten. De uitgedaagde moet dan gelijk beslissen of hij de battle aangaat of afwijst.

Voor alle battles geldt: als de uitgedaagde de battle afwijst, krijgt de uitdager 1 punt. Als de uitgedaagde de battle aangaat, en dan verliest, krijgt hij toch 1 punt. Alle kaarten die worden neergelegd bij een battle gaan naar de vernietigstapel, ook als de battle niet wordt aangegaan. Zie de achterkant van de spelregels voor een overzicht.



Bij de kleurenbattle is de winnaar degene die de meeste bananen van één specifieke kleur neerlegt. Het aantal bananen tel je door de getallen van de kleur van de battle bij elkaar op te tellen.



Bij de getallenbattle leggen beide spelers zoveel mogelijk bananen op, afkomstig van de drie getallen aangegeven op de getrokken kaart. Het aantal bananen tel je door de getallen van de goede kaarten bij elkaar op te tellen.

Voorbeeld: Getallenbattle 4, 5 en 6

De uitdager:

De uitgedaagde:



De uitdager heeft geen kaarten met die cijfers dus legt hij 3 blufkaarten neer. De uitgedaagde gaat de battle aan en legt zelf 2 kaarten neer. Met een totaal van 11 bananen, tegen 0 bananen, wint hij de battle en krijgt hij 3 punten.

Als uitdager kan je bij kleuren- of getallenbattles ook kaarten neerleggen die geen extra waarde hebben voor het winnen van de battle. Je kan hiermee je tegenstander wegbluffen door hem te laten denken dat je heel veel goede bananenkaarten neerlegt. Het is verboden om als uitgedaagde blufkaarten te gebruiken.

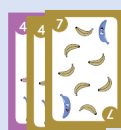


Bij de hoger of lagerbattle legt de uitdager een kaart neer, waarna de uitgedaagde een kaart moet opleggen die precies 1 hoger of precies 1 lager is dan de kaart die op tafel ligt. Een 1 mag niet op een 9, en een 9 niet op een 1. Daarna leggen de spelers om de beurt een kaart neer met dezelfde eisen, tot iemand niet meer wil of niet meer kan.



Bij de matchingbattle legt de uitdager een kaart neer, waarna de uitgedaagde een kaart moet neerleggen van dezelfde kleur of hetzelfde getal. De spelers leggen om de beurt een kaart met deze eisen neer, tot iemand niet meer wil of niet meer kan.

Voorbeeld: Matchingbattle



De uitgedaagde gaat de battle aan. De uitdager legt 4 roze bananen neer. De uitgedaagde legt hier 4 gouden bananen op en de uitdager daarop 7 gouden bananen. Zo blijven ze om de beurt een kaart neerleggen tot iemand niet meer wil of niet meer kan.

Het is zowel bij de hoger of lagerbattle als bij de matchingbattle niet toegestaan om nullen te gebruiken.

HET AFLEGGEN

Nadat je klaar bent met de actie heb je 2 opties om je aantal kaarten te vergroten:

De eerste optie is kaarten afleggen. Kaarten worden afgelegd op vier verschillende stapels, één stapel voor elke kleur. Je mag een zes alleen op een vijf leggen, een drie alleen op een twee, etc. Een 0 mag nooit worden afgelegd. Aan het begin van het spel zijn er natuurlijk nog geen kaarten afgelegd. De eerste kaart van elke kleur die wordt afgelegd mag elk getal zijn. Daarna moet de gebruikelijke volgorde worden aangehouden.

Er zijn ook trossen in het spel. Deze mag je alleen gebruiken bij het afleggen, tijdens de battles niet. Een tros vervangt een andere kaart. Als je bijvoorbeeld een tros legt op een 2, dan moet daarop weer een 4 (of een andere tros). De tros vervangt in dit geval dus de 3. Je mag ook een tros gebruiken tijdens het afleggen, zonder er vervolgens een andere kaart op te leggen.

De tweede optie is om je kaarten aan te vullen tot 8 kaarten.

Als je 8 of meer kaarten in je hand hebt, maar niet wil afleggen, dan gaat de beurt gelijk naar de volgende speler.

Na elke beurt mag elke speler zijn hand aanvullen tot 8 kaarten, ongeacht wiens beurt het is. Als het jouw beurt is, mag je dus kiezen: óf kaarten afleggen, óf je hand aanvullen tot 8 kaarten. Als het niet jouw beurt is, mag je alleen je hand aanvullen tot 8 kaarten.

Als een speler bananenkaarten wil pakken en er niet meer genoeg kaarten op de bananenkaartenstapel liggen, schud je de vernietig- en aflegstapels om een nieuwe bananenkaartenstapel te vormen. Dit betekent dat alle aflegstapels weer leeg worden, en dat de eerste kaart van elke kleur die wordt afgelegd weer elk getal mag zijn.

DE PUNTENVERDELING

R = ROZE P = PAARS M = MINTGROEN G = GOUD

De uitdager:

	Winst	Verlies	Gelijkspel	Afwijzing
Kleuren (R)	2 punten	0 punten	1 punt	1 punt
Kleuren (P&M)	3 punten	0 punten	1 punt	1 punt
Kleuren (G)	4 punten	0 punten	1 punt	1 punt
Getallen (123)	2 punten	0 punten	1 punt	1 punt
Getallen (456)	3 punten	0 punten	1 punt	1 punt
Getallen (789)	4 punten	0 punten	1 punt	1 punt
Hoger of lager	3 punten	0 punten	1 punt	1 punt
Matching	3 punten	0 punten	1 punt	1 punt

De uitgedaagde:

	Winst	Verlies	Gelijkspel	Afwijzing
Kleuren (R)	2 punten	1 punt	1 punt	0 punten
Kleuren (P&M)	3 punten	1 punt	1 punt	0 punten
Kleuren (G)	4 punten	1 punt	1 punt	0 punten
Getallen (123)	2 punten	1 punt	1 punt	0 punten
Getallen (456)	3 punten	1 punt	1 punt	0 punten
Getallen (789)	4 punten	1 punt	1 punt	0 punten
Hoger of lager	3 punten	1 punt	1 punt	0 punten
Matching	3 punten	1 punt	1 punt	0 punten

EINDE VAN HET SPEL

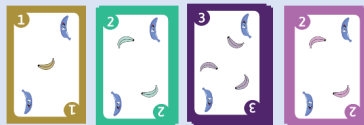
De spelers mogen zelf van tevoren bepalen hoe lang er wordt doorspeeld. Je kan bijvoorbeeld afspreken om 30 minuten te spelen, totdat iemand 20 of 30 punten heeft behaald, of totdat de bananenkaartenstapel op is.

JUNIOR VARIANT

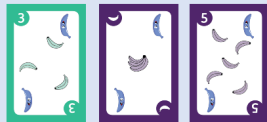
Bij de junior variant moeten de bananentrossen van tevoren uit het spel worden gehaald. De optie om kaarten af te leggen vervalt, en je mag dus alleen je kaarten aanvullen aan het einde van je beurt tot 8 kaarten. De andere regels zijn hetzelfde als de hoofdvariant.

Voorbeeld: Afleggen

Aflegstapels:

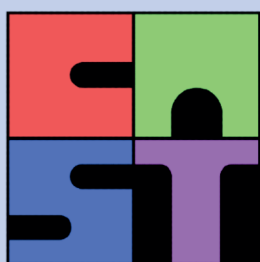


3 van de kaarten van de speler:



Een speler heeft 9 kaarten in zijn hand en wil kaarten afleggen. Hij legt een mintgroene 3 af. Hij gebruikt een paarse tros om vervolgens ook een paarse 5 af te leggen. De speler heeft in totaal 3 kaarten afgelegd, dus hij pakt 6 nieuwe bananenkaarten.

Belangrijk: voor elke kaart die je aflegt mag je twee nieuwe kaarten pakken van de bananenkaartenstapel.



CAST GAMES

COMPETITIVE. ADVENTUROUS. SOCIAL. TACTICAL.



www.castgames.nl