6+ 2+ 10+

SPIELREGEL / RÈGLE DU JEU

AVOCADO SMASH™

GARANTIERT SCHMACKHAFT UND SCHLAGFERTIG
SAVEUR ET DEXTÉRITÉ GARANTIES !

Teile Deine Partien über
#avocadosmash
in den sozialen Medien

@gamefactoryspiele

@game_factory_spiele

Ridley's GAMES

Game published by Wild and Wolf Ltd. for Game Factory
Avocado Smash! and Ridley's are
trade marks of Wild and Wolf Ltd.
www.ridleysgames.com
© Wild and Wolf Ltd 2018. All rights reserved.

Exclusive Distribution:
Carletto Deutschland GmbH
Albert-Einstein-Straße 32
D-63128 Dietzenbach
www.carletto.de
www.gamefactory-spiele.com

GME032

ZIEL DES SPIELS

DE

Werde als erster alle deine Karten los und überstehe den letzten Smash.

SCHMACKHAFT UND SCHLAGFERTIG

Mischt die Karten, und teilt an alle Mitspieler die gleiche Anzahl an verdeckten Karten aus. Gespielt wird zu Beginn im Uhrzeigersinn. Der Spieler mit der kleinsten Hand beginnt.

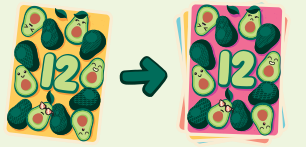
AVO-KARTEN

- Decke schnell die oberste Karte deines Stapels auf, und lege sie in die Mitte.



- So geht es immer weiter: der nächste Spieler im Uhrzeigersinn deckt eine Karte auf und legt sie in die Mitte.
- Wenn auf zwei aufeinander gespielten Karten dieselbe Anzahl von Avocados abgebildet ist, handelt es sich um einen Smash! Alle Mitspieler müssen nun mit einer Hand in die Mitte schlagen. Wer als letzter reagiert, verliert die Runde und muss alle Karten in der Mitte aufnehmen und unter seinen Stapel schieben.
- Der Verlierer beginnt die folgende Runde, indem er seine nächste Karte aufdeckt und in die Mitte legt.

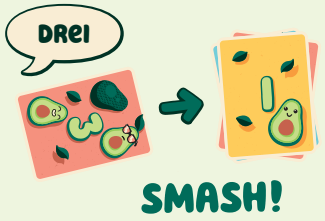
Beispiel für einen richtigen Smash:



AVOCADOS ZÄHLEN

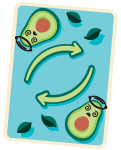
- Zähle beim Umdrehen jede aufgedeckte Karte laut mit – der erste Spieler beginnt also mit «eine Avocado».
- Der nächste Spieler sagt entsprechend «zwei Avocados» und so weiter. Gezählt wird bis auf «15 Avocados», danach wird rückwärts gezählt bis auf «eine Avocado».
- Entspricht die Zahl einer Karte der laut aufgezählten Zahl,ist dies ein Smash!

Beispiel für einen Aufzähl-Smash:



RICHTUNGSWECHSEL

- Wenn eine Richtungswechselkarte aufgedeckt wird, ändert ihr sofort die Spielrichtung! Diese Richtung gilt bis zum Ende der Runde, oder bis eine weitere Richtungswechselkarte aufgedeckt wird.



- Wenn zwei Richtungswechselkarten hintereinander aufgedeckt werden, ist auch dies ein Smash!

SMASH!- UND GUACAMOLE-KARTEN

- Wenn du eine Smash!-Karte aufdeckst, ist dies automatisch ein Smash!



- Wenn du eine Guacamole-Karte aufdeckst, müssen alle Spieler «Guacamole!» rufen. Wer als letztes reagiert, verliert. Wenn jedoch ein Spieler bei einer Guacamole-Karte versehentlich mit der Hand in die Mitte schlägt, **verliert** er die Runde unabhängig davon, wer als letzter gerufen hat.



Wenn mehrere Spieler fälschlicherweise mit den Händen in die Mitte schlagen, werden die Karten gleichmäßig unter ihnen verteilt.

SPIELENDE

Sobald der erste Spieler keine Karten mehr hat, spielt ihr bis zum nächsten Smash. Der Spieler, der nach diesem Smash keine Karten mehr hat, gewinnt das Spiel.

Sind 2 Spieler gleichzeitig alle ihre Karten losgeworden, gewinnt der Spieler, der zuerst einen korrekten Smash ausführt.

SPEZIAL-REGELN FÜR SMASH-PROFIS

Bei einem Richtungswechsel müssen die Spieler sofort damit beginnen, rückwärts zu zählen. Wenn du also die Richtungswechselkarte bei «acht Avocados» aufdeckst, muss der folgende Spieler eine Karte ablegen und «sieben Avocados» sagen. Die Spieler zählen nun hinunter bis «eine Avocado», und dann wieder hinauf bis «15 Avocados» usw. Liegen zwei Gründe für einen Smash vor ist dies ein «Doppel-Smash» und nichts passiert. Wer in einem solchen Fall fälschlicherweise mit der Hand in die Mitte schlägt, verliert die Runde und muss die Karten aus der Mitte aufnehmen!

Beispiel für einen Doppel-Smash:



AVOCADO SMASH!™

GARANTIERT SCHMACKHAFT UND SCHLAGFERTIG

SAVEUR ET DEXTÉRITÉ GARANTIES !

SOVIEL SPAß HATTEST DU NOCH NIE MIT AVOCADOS!

VOUS NE VOUS AMUSEREZ JAMAIS AUTANT AVEC UN AVOCAT QU'AVEC CE JEU

INHALT

60 Avo-Karten
4 Richtungswechselkarten
4 Smash-Karten
2 Guacamole-Karten

CONTENU

60 Cartes Avocats
4 Cartes Changements de Sens
4 Cartes Smash
2 Cartes Guacamole

BUT DU JEU

FR

Soyez le premier à vous débarrasser de toutes vos cartes !

MÛR ET PRÊT-À-CONSOMMER

Mélangez le tas et distribuez les cartes face cachée en donnant autant de cartes à tous les joueurs. Le jeu commence dans le sens des aiguilles d'une montre.
Le joueur avec la plus petite main commence la partie.

CARTES AVOCATS

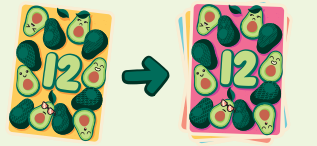
- Prenez la première carte de votre pile et placez-la face retournée au centre.
- La partie se poursuit ainsi : le joueur suivant dans le sens horaire retourne une carte et la place au milieu.

Retournez toujours rapidement les cartes devant vous afin que tous les joueurs puissent les voir en même temps.



- Si les deux cartes ont le même nombre d'avocats, c'est un SMASH ! Lors d'un SMASH !, tous les joueurs doivent taper sur le tas au centre. Le dernier joueur qui réagit perd la manche et prend toutes les cartes du centre en les plaçant sous sa pile.
- Le perdant commence alors la manche suivante en plaçant la première carte de sa pile face retournée au centre.

Exemple de smash :



SMASH !

COMPTER LES AVOCATS

- Lorsque vous retournez votre carte, comptez les avocats à voix haute – le premier joueur commence donc toujours par « un avocat ».
- Les joueurs suivants continuent dans l'ordre en disant « deux avocats » etc. Les joueurs continuent jusqu'à « 15 avocats » puis recommencent du début par « un avocat ».
- Si une carte correspond au nombre prononcé à voix haute, c'est un SMASH !

Exemple de SMASH en comptant :



SMASH !

CARTES CHANGEMENT DE SENS

- Quand vous découvrez une Carte Changement de Sens, changez immédiatement de sens ! Ce nouveau sens est valable jusqu'à la fin de la manche, à moins de découvrir une autre Carte Changement de Sens.



- Si vous découvrez deux Cartes Changement de Sens d'affilée, c'est aussi un SMASH !

CARTES SMASH ! ET GUACAMOLE

- Si vous retournez une Carte Smash, c'est aussi un SMASH !



- Si vous retournez une Carte Guacamole, tous les joueurs doivent crier « Guacamole ! ». Le dernier joueur qui réagit perd la manche. Toutefois, si quelqu'un tape sur une Carte Guacamole, alors c'est lui qui perd la manche, quel que soit le joueur qui a crié en dernier.



Si des joueurs tapent sur le tas au mauvais moment durant le jeu, les cartes sont réparties entre ces joueurs.

FIN DE LA PARTIE

Dès qu'un joueur n'a plus de cartes, le jeu continue jusqu'au prochain SMASH ! Le joueur n'ayant plus de cartes après ce SMASH ! remporte la partie.

Si plusieurs joueurs n'ont plus de cartes, le joueur qui a réagit le plus rapidement l'emporte.

RÈGLES AVANCÉES (POUR LES PLUS GRANDS)

Quand vous changez de sens, les joueurs doivent commencer à compter à l'envers ; donc si vous découvrez une Carte Changement de Sens à « huit avocats », le joueur d'après doit placer une carte et dire « sept avocats ». Les joueurs comptent à l'envers jusqu'à « un avocat » avant de recommencer par « 15 avocats » etc.

Si vous avez deux SMASH ! en même temps, ils s'annulent et le jeu continue normalement. Quiconque tape par erreur sur le tas perd la manche et doit prendre les cartes placées au centre.

Exemple de double smash :

