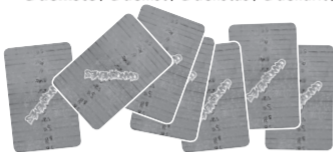


GANGA MEMÉS



2

Duelliste / Duellist / Duelistas / Duellant / Duelist 1



Pile des Challenges
Challenge Pile
Pila de Desafíos
Stapel der Challenges
Stapel uitdagingen



Aire de jeu
Game aréa
Zona de juego
Spielfeld
Speelruimte



Challenge
Challenge
Desafío
Challenge
Uitdaging

Dortoir (Défasse)
Dormitory (*Waste*)
Dormitorio (*Basura*)
Schlafsaal
(*Reststapel aufgedeckt*)
Slaapzaal
(*Gebuijkte stapel*)



Duelliste / Duellist / Duelistas / Duellant / Duelist 2

*Le torchon brûle à la Maison de Retraite ! Les affrontements entre le **Gang des Tricoteuses** et celui des **Pâtisseries** tournent au règlement de compte. Ne vous laissez pas abuser... Ces petites Mamies sont les pires crapules du mon dentier.*

.....

Règle du jeu

Gang De Mémés est un jeu de plis irrévérencieux pour deux joueurs. Anticipation et stratégie en sont les maîtres mots, car chaque pli modifie les conditions du prochain. Il est donc recommandé de réfléchir avant d'agir.

But du jeu

Comptabiliser le plus grand nombre de *Cookies* en remportant un maximum de *Duels*.

Au sujet des cartes...

Chaque carte « *Mémé* » contient plusieurs informations :

- **La Puissance** : le numéro inscrit sur la carte détermine le potentiel de combat de la *Mémé*. Plus le chiffre est important, plus la *Mémé* est coriace. Les deux gangs possèdent huit *Mémés* dont sept d'entre elles sont numérotées de 1 à 7. Les deux restantes sont un peu spéciales : *Sophie Lyss (Pâtissière)* est vraiment nulle (avec une valeur de 0) et *Honorine Padanlévier (Tricoteuse)* est lunatique (il faut jeter un dé pour déterminer sa valeur).

- **Le Gang** : Les cartes « *Mémés* » du gang des pâtisseries affichent un pictogramme « *Rouleau à pâtisserie* » en arrière-plan et en haut à droite, un fond orangé et une tarte en bas de la carte. Les tricoteuses affichent une « *Pelote de laine* », un fond turquoise et un tricot en bas de la carte.

FR 4 • Règles du jeu

- **Le Nom** : Toute ressemblance avec une mémé existante ou ayant existée n'est que pure coïncidence.

- **Le Challenge** : Chaque carte dispose d'un *Challenge* unique symbolisé par un pictogramme. Le détail de chaque *Challenge* est précisé en pages 7 et 8. Ils sont relativement explicites et au bout de quelques manches vous les maîtriserez parfaitement. Remarque : Certains *Challenges* nécessitent de jeter un Dé pour définir un *Bonus* ou un *Malus*. Le résultat du Dé s'applique à la valeur de la carte « *Mémé* » et pas au nombre de *Cookies* remportés.

Préparatif

Les duellistes s'installent face à face. Le plus vieux des deux est désigné *Croulant Suprême*, il mélange les cartes et en distribue 7 à chacun, une par une. Les deux cartes restantes sont disposées, face visible, au centre de la table. Le *Croulant Suprême* en choisit une qui déterminera le *Challenge* pour le premier *Duel* (pli). Il la place devant lui, à côté de l'*Aire De Jeu* formant ainsi la *Pile Des Challenges*. La seconde carte est placée de l'autre côté de l'*Aire De Jeu*, face cachée, formant le *Dortoir*. Pour les *Duels* suivants, le gagnant devient le *Croulant Suprême*.

Déroulement

Chaque joueur doit rafler un maximum de *Cookies* (les points) à chaque *Duel* en fonction du *Challenge* en cours.



A chaque Duel :

1 - Les deux joueurs choisissent secrètement une carte « *Mémé* » dans leur main en essayant de répondre au mieux au *Challenge* en cours. Ils la posent face cachée sur l'*aire de jeu*. *Astuce* : Par déduction, chacun des deux joueurs connaît précisément le jeu de son adversaire (par élimination des cartes en main et des deux restantes après distribution) même s'il ignore dans quel ordre elles seront jouées.

- 2 - Les deux joueurs révèlent leur carte en même temps.
- 3 - Le gagnant est celui qui a engagé la *Mémé* la plus forte, en fonction de la condition du *Challenge* en cours (affiché sur le dessus de la *Pile Des Challenges*). Il devient le *Croulant Suprême* pour le prochain *Duel*. En cas d'ex-æquo, le *Duel* est nul et aucun *Cookie* n'est distribué.
- 4 - Le nombre de *Cookies* remportés est calculé en soustrayant la valeur de la carte la plus faible à celle de la carte la plus forte. A ce score peuvent parfois s'ajouter ou se déduire des points selon le *Challenge* en cours.
- 5 - La carte victorieuse (ou, à défaut, celle qui possède la valeur la plus forte) est placée sur le dessus de la *Pile Des Challenges*, par-dessus la précédente. C'est elle qui définira le *Challenge* du *Duel* suivant. En cas de match nul avec deux cartes de même valeur, chaque joueur jette un Dé et le joueur obtenant la valeur de Dé la plus élevée choisit le *Challenge* qui lui convient le mieux.
- 6 - La carte vaincue est placée, face cachée, sur le *Dortoir*.

Exemple :

Le *Challenge* en cours est « *La valeur la plus petite est majorée de 1 point* ». Le *Croulant Suprême* pose *Alyson Leyklosh* qui a une valeur de 2. Il se dit que, s'il perd, le *Challenge* en cours minimisera les dégâts. Son adversaire oppose *Marie Rouanna* à *Alyson*. *Marie* a une valeur de 1, elle est donc plus faible qu'*Alyson*. Elle bénéficie donc du bonus de 1 point. Résultat final : 2 à 2, match nul.

Aucun *Cookies* n'est gagné, cependant *Alyson* possédant la valeur la plus élevée, elle est placée dans la *Pile Des Challenges*, par-dessus la précédente carte *Challenge*. C'est elle qui définira le *Challenge du Duel* suivant.

Fin de partie

Quand tous les *Duels* sont terminés et que les joueurs n'ont plus de cartes en main, on comptabilise les *Cookies* et le gagnant est celui qui en possède le plus.

Règles optionnelles

Les Pépés

Chaque joueur se voit attribuer au hasard une des deux cartes *Pépé* pour déterminer son *Gang* : *Tricoteuses* ou *Pâtisseries*. Cette carte est placée devant le joueur, mais ne sera pas jouée : elle indique simplement à quel *Gang* appartient le joueur. Pour chaque *Mémé* vaincue (du *Gang* opposé), le *Pépé* rapporte 1 *cookie* supplémentaire au joueur qui le possède.

La Tarte-aux-fraises

A tout moment de la partie (à la condition d'avoir au moins 3 cartes en main), un joueur peut décider de mettre un « *Contrat* » sur la tête d'une *Mémé* encore en jeu. S'il parvient à vaincre cette *Mémé*, il remporte la « *Tarte-aux-fraises* » d'une valeur de 10 *Cookies*. En revanche, s'il échoue, son adversaire gagne 4 *Cookies*. Une fois qu'un contrat est posé, le joueur adverse ne peut plus y avoir recours.





Si 2 cartes de valeurs égales...

Ajouter 1 point à la valeur de la *Pâtissière*.



Si *Tricoteuse* contre *Pâtissière*...

Soustraire 3 points à la valeur de la *Tricoteuse*.



Si une carte est plus forte...

Soustraire 2 points à sa valeur.



Si *Pâtissière* contre *Tricoteuse*...

Ajouter le résultat d'un *Dé* à la valeur de chaque carte.



Si *Pâtissière* contre *Tricoteuse*...

Soustraire 1 point à la valeur de la *Tricoteuse*.



Si une carte est plus faible...

Ajouter 3 points à sa valeur.



Si *Tricoteuse* contre *Pâtissière*...

Ajouter 1 point à la valeur de la *Pâtissière*.



Si carte de valeur paire...

Ajouter le résultat d'un *Dé* à la valeur de la carte.



Si 2 cartes de valeurs égales...

Ajouter 2 points à la valeur de la *Tricoteuse*.



Si une carte est plus forte...

Ajouter le résultat d'un Dé à la valeur de la carte.



Si *Tricoteuse* contre *Tricoteuse*...

Le *Match* est nul et les 2 cartes sont défaussées.



Si carte de valeur impaire...

Soustraire le résultat d'un Dé à la valeur de la carte.



Si *Tricoteuse* contre *Pâtissière*...

Soustraire le résultat d'un Dé à la valeur de chaque carte.



Si une carte est plus faible...

Elle remporte le *Duel*.



Si *Pâtissière* contre *Pâtissière*...

Le *Match* est nul et les 2 cartes sont défaussées.



Si *Pâtissière* contre *Tricoteuse*...

Ajouter 1 point à la valeur de la *Tricoteuse*.

There's a running battle in the Retirement home! The confrontations between the **Gang of Kniters** and the **Gang of the Bakers** become a Gangland execution. Don't be surprised... These Grandmas are the worst villains of this world.

.....

Games rules

Bad Grandmas is an irreverent trick-taking game for two players. Anticipation and strategy are key to this game, since every trick determines the conditions of the next. Therefore, the players have to think twice about their moves.

Object of the game

Collect the highest number of *Cookies* by winning as many Duels as possible.

About the cards

Each "Grandma" card displays the following information:

- **Power:** The number on the card shows the potential of the *Grandma* in battle. The higher the number, the tougher the *Grandma*. Each gang features 7 *Grandmas* with numbers from 1 to 7. In addition, the game includes 2 special cards: *Sophie Lyss*, a hopeless *Baker* (with a value of 0) and *Honorine Padanl evier*, a lunatic *Knitter* (to find out her value, roll a dice).
- **Gang:** The "Grandma" cards of the *Baker* gang display a "Rolling pin" pictogram on the top right corner, an orange background with a rolling pin, as well as a tart pattern at the foot of the card. The *Knitters* gang cards display a "Ball of wool" pictogram on the top right corner, a turquoise background with a ball of wool, as well as a knitwear pattern at the foot of the card.

EN 10 • Game rules

- **Name:** any resemblance to existing or past *grandmas* is purely coincidental.
- **Challenge:** Each card shows a unique *Challenge* pictogram. For more information on each *Challenge*, see page 13 and 14 of the rules booklet. The *Challenges* are straightforward and you will get the hang of it in a couple of rounds.

Setting up the game

The duellists sit face to face. The eldest is appointed *Supreme Codger*; this player shuffles the cards and deals 7 cards to each player, one card at a time.

The *Supreme Codger* chooses a card amongst the two remaining and places it in front of him/her. This card determines the *Challenge* to fulfil for the first trick (*Duel*), and starts the *Challenge Pile*. The other card is placed face down on the other side of the *Game Area* and represents the *Dormitory*. From now on, the winner of each *Duel* will be appointed *Supreme Codger*.

Playing the game

During each *Duel*, the players must score as many points (*Cookies*) as possible depending on the ongoing *Challenge*.

In order to do this, each player has 7 cards with numbers between 0 and 7.



How to duel:

- 1 - Both players choose secretly one "*Grandma*" card in their hand in order to fulfil the ongoing *Challenge*. They place this card face down on the *Game Area*. *Tip: It is possible to infer the opponent's hand from the cards in your hand and the two cards on the table. It is only left to guess the order in which the remaining cards will be played.*

- 2 - Both players reveal their card simultaneously.
- 3 - The winner is the player who engaged the strongest *Grandma* according to the conditions of the ongoing *Challenge* (on top of the *Challenge Pile*). This player becomes the *Supreme Codger* for the next *Duel*. In the event of a tie, the *Duel* is a draw and no player collects any *Cookie*.
- 4 - To figure out the number of *Cookies* collected by the winner, subtract the number of the weakest card to the number of the strongest one. Depending on the ongoing *Challenge*, some points can be added to the total or taken from it.
- 5 - The winning card (if not, the card with the highest number) is placed on top of the *Challenge Pile*. This card will determine the *Challenge* of the next *Duel*. In case of a draw with two cards of equal strength, each player throws a Dice. The player obtaining the highest result chooses the *Challenge* that suits them best.
- 6 - The defeated card is placed face down on the *Dormitory pile*.

Example:

The ongoing *Challenge* is "Add 1 to the lowest card number". The *Supreme Codger* plays *Alyson Leyklosh*, with a value of 2. By doing so, they know that if they lose the trick, the ongoing *Challenge* will limit the damage.

In order to tie and keep their strongest cards for another opportunity, the other player uses *Marie Rouanna* against *Alyson*. *Marie* has a strength of 1, and is therefore weaker than *Alyson*. As such, she receives the bonus point. Final result: 2-2, it's a draw.

Nobody collects any *Cookie*. However, since the *Alyson* card has the highest

EN 12 • Game rules

number, it is placed onto the *Challenge pile*, on top of the previous *Challenge* card. This card determines the *Challenge* for the next *Duel*.

End of the game

When all the *Duels* have been played out and the players have no more cards in their hands, the player who collected the highest number of *Cookies* wins the game.

Additional rules

The Strawberry Tart

At any time, provided they have at least 3 cards in their hand, a player can put a “*Contract*” on the head of a remaining *Grandma*. If they defeat this *Grandma*, they win the “*Strawberry Tart*” (worth: 10 *Cookies*). However, if they fail, the other player collects 4 *Cookies*. When a contract has been put, no player can put another until the end of the game.



The Grandads

If you have the extension “*the Grandads*”: each player receives at random one of the two *Grandad* cards to determine their Gang, the *Knitters* or the *Bakers*. This card is placed in front of the player, but it is not played: it simply indicates which Gang the player belongs to. Every time a *Grandma* from the enemy Gang is defeated, the Grandad allows his player to collect 1 extra *Cookie*.



If the cards have equal values...
Add 1 point to the *Baker's* value.



If a *Knitter* fights a *Baker*...
Subtract 3 points from the *Knitter's* value.



If a card is stronger than the other...
Subtract 2 points from its value.



If a *Baker* fights a *Knitter*...
Each player adds the result of a roll to the value of their card.



If a *Baker* fights a *Knitter*...
Subtract 1 point from the *Knitter's* value.



If a card is weaker than the other...
Add 3 points to its value.



If a *Knitter* fights a *Baker*...
Add 1 point to the *Baker's* value.



If a card's value is an even number...
Add the result of a roll to the value of this card.



If the cards have equal values...
Add 2 points to the *Knitter's* value.



If a card is stronger than the other... Add the result of a roll to the value of this card.



If a *Knitter* fights another *Knitter*... The trick is a draw and both cards are discarded.



If a card's value is an odd number... Roll the *Dice* and subtract the result from the value of this card.



If a *Knitter* fights a *Baker*... Each player rolls the *Dice* and subtract the result from the value of their card.



If a card is weaker than the other...
It wins the *Duel*.



If a *Baker* fights another *Baker*...
The trick is a draw and both cards are discarded.



If a *Baker* fights a *Knitter*...
Add 1 point to the *Knitter's* value.

¡ Hay mucha mala sangre al Asilo de ancianos ! El enfrentamiento entre el Gang de las Tejedoras y el de las Pasteleras hace que las cosas salen mal. No se dejen engañar... Estas Abuelitas son las peores sinvergüenzas del mundo.

.....

Réglas

Banda de abuelitas es un juego irreverente de bazas para dos jugadores. Se necesitan anticipación y estrategia, ya que cada baza modifica las condiciones de la siguiente. Por tanto, el jugador tiene que reflexionar antes de poner sus cartas.

Objetivo del juego

Cosechar la mayor cantidad posible de *Cookies* al ganar *Duelos*.

Sobre las cartas

Cada carta "*Abuelita*" presenta varias informaciones:

- **El Poder:** El número en la carta determina el potencial de la *Abuelita* para pelear. Cuanto más poder tenga, más tenaz será la *Abuelita*. Ambas bandas incluyen siete *Abuelitas* con números entre 0 y 7. Hay también dos cartas especiales: *Sophie Lyss*, una *Pastelería* nula (con una valor de 0), y *Honorine Padanlévier*, una *Tejedora* lunática (para conocer su valor, se lanza el dado).
- **La Banda:** En las cartas "*Abuelitas*" de las *Pasteleras* se encuentran un pictograma "*Rodillo de amasar*", un fondo naranja con un rodillo de amasar y un motivo de tarta en pie de la carta. En las cartas de las *Tejedoras* se encuentran un pictograma "*Ovillo*", un fondo turquesa con un ovillo y un motivo de punto en pie de la carta.

- **El Nombre:** Cualquier parecido con una abuelita que existe o existió es mera casualidad.
- **El Desafío:** En cada carta aparece un pictograma de *Desafío* diferente (véase página 19 y 20 de este libreto para detalles sobre cada *Desafío*). Los *Desafíos* son bastante simples, y les dominaras todos después de algunas bazas.

Preparación

Los duelistas se sientan frente uno al otro. El más viejo es nombrado *Vejete supremo*. Baraja las cartas y reparte siete cartas a cada jugador, una por una. El *Vejete supremo* elige una de las dos cartas sobrantes y la pone al lado de la *Zona de juego*. Esta carta determina cual *Desafío* hay que cumplir para la primera baza (*Duelo*), y forma la *Pila de Desafíos*. La carta sobrante se pone boca abajo al otro lado de la *Zona de juego* y representa el *Dormitorio*. De ahora en adelante, el vencedor de cada *Duelo* se vuelve a ser el *Vejete supremo*.

Desarrollo

Durante cada *Duelo*, los jugadores tienen que conseguir el mayor número posible de puntos (*Cookies*) con arreglo al *Desafío* pendiente.

Para lograrlo, cada jugador tiene 7 cartas con números entre 0 y 7.

En cada Duelo:

- 1 - Ambos jugadores eligen secretamente una carta "*Abuelita*" de su mano en función del *Desafío* pendiente, y ponen esta carta boca abajo en la zona de juego. *Truco: puedes adivinar la mano del adversario al observar las cartas en tu mano y las dos en la mesa. Lo único que no puedes saber es cuando las cartas serán jugadas.*

- 2 - Ambos jugadores revelan su carta al mismo tiempo.
- 3 - El vencedor es el jugador que uso la *Abuelita* con mayor fuerza, en función del *Desafío* encima de la *Pila de Desafíos*. Este jugador se vuelve en el *Vejete* supremo del *Duelo* siguiente. En caso de empate, el *Duelo* se considera nulo y ningún jugador cosecha *Cookies*.
- 4 - Para saber cuántos *Cookies* se ganan al terminar un *Duelo*, hay que sustraer el valor de la carta inferior al de la carta superior. En función del *Desafío* pendiente, a veces también se añaden o se sustraen puntos a este total.
- 5 - La carta ganadora (o por defecto, de más valor) es colocada sobre la *Pila de Desafíos*, por encima de la carta anterior. Esta nueva carta determina el *Desafío* del *Duelo* siguiente. En caso de empate con dos cartas de valor igual, cada jugador lanza un Dado, y el jugador que obtiene el máximo valor con el Dado puede elegir el *Desafío* que más le convenga.
- 6 - La carta vencida es colocada boca abajo en el *Dormitorio*.

Ejemplo:

El *Desafío* pendiente es "*Al menor valor se le añade 1 punto*". El *Vejete supremo* juega *Alyson Leyklosh*, que tiene un valor de 2. Así, el *Desafío* pendiente le permitirá evitar lo peor aunque tuvo la carta más débil.

Para empatar y conservar sus mejores cartas por otra oportunidad, su adversario opone *Marie Rouanna* a *Alyson*. Ya que *Marie* tiene un valor de 1, es más débil que *Alyson* y obtiene la prima de 1 punto. El *Duelo* resulta en 2-2, un empate.

Nadie cosecha *Cookies*. Non obstante, *Alyson* es la carta de más valor, así

pues se coloca por encima de la carta anterior en la *Pila de Desafíos* y determina el Desafío del *Duelo* siguiente.

Final del juego

Cuando el último *Duelo* está terminado y los jugadores no tienen ninguna carta en la mano, se cuentan los *Cookies*. El ganador es el jugador que tiene más *Cookies*.

Reglas opcionales

La Tarta de fresas

En cualquier momento, si un jugador tiene un mínimo de 3 cartas en la mano, puede « poner *Precio* » a la cabeza de una *Abuelita* todavía en la partida. Si logra vencer a esta *Abuelita*, cosecha la « *Tarta de fresas* », que vale 10 *Cookies*. Si fracasa, el otro jugador recibe 4 *Cookies*. Cuando se ha puesto *Precio* a la cabeza de un personaje, ningún jugador puede poner otro hasta el fin del partido.

Los Abuelitos

Si posees la expansión « *Les Pépés* » (Los Abuelitos): cada jugador recibe al azar una de las dos cartas *Abuelito* para determinar su Banda: las *Tejedoras* o las *Pastelerías*. Esta carta se coloca enfrente al jugador, pero no se juega: indica simplemente a cual Banda pertenece el jugador. Para cada *Abuelita* vencida de la Banda opuesta, el *Abuelito* permite cosechar 1 extra *Cookie*.





Si las cartas son de valor igual...

Añades 1 punto al valor de la *Pastelería*.



Si una *Tejedora* pelea con una *Pastelería*... Restas 3 puntos al valor de la *Tejedora*.



Si una carta es más fuerte que la otra...

Restas 2 puntos de su valor.



Si una *Pastelería* pelea con una *Tejedora*... Los jugadores lanzan el *Dedo* y añaden el resultado al valor de su carta.



Si una *Pastelería* pelea con una *Tejedora*... Restas 1 punto del valor de la *Tejedora*.



Si una carta es más débil que la otra...
Añades 3 puntos a su valor.



Si una *Tejedora* pelea con una *Pastelería*... Añades 1 punto al valor de la *Pastelería*.



Si una carta tiene un número par... Lanzas el *Dedo* y añade el resultado al valor de la carta.



Si las cartas son de valor igual...

Añades 2 puntos al valor de la *Tejedora*.



Si una carta es más fuerte que la otra...

Lanzas el *Dedo* y añade el resultado al valor de la carta.



Si una *Tejedora* pelea con otra *Tejedora*...

El *Duelo* se termina en empate y ambas cartas son descartadas.



Si una carta tiene un número impar...

Lanzas el *Dedo* y restas el resultado del valor de la carta.



Si una *Tejedora* pelea con una *Pastelería*...

Los jugadores lanzan el *Dedo* y sustraen el resultado del valor de su carta.



Si una carta es más débil que la otra...

Gana el *Duelo*.



Si una *Pastelería* pelea con otra *Pastelería*...

El *Duelo* se termina en empate y ambas cartas son descartadas.



Si una *Pastelería* pelea con una *Tejedora*...

Añades 1 punto al valor de la *Tejedora*.

Gang De Mémés ist ein respektloses Faltspiel für zwei Spieler. Vorwegnahme und Strategie stehen dabei im Vordergrund, da jedes Falten die Bedingungen des nächsten Spielzuges verändern. Es wird daher empfohlen, vor dem Handeln nachzudenken.

.....

Ziel des Spiels

Die größte Anzahl an Cookies sammeln und dabei ein Maximum an Duellen gewinnen.

In Bezug auf die Karten...

Jede Karte « *Oma* » enthält mehrere Informationen :

- **Die Stärke** : Die Nummer, welche auf der Karte erscheint, legt das Kampfpotenzial der *Oma* fest. Je höher die Zahl ist desto zäher ist die *Oma*. Die beiden Gänge besitzen je acht *Omas*, von denen sieben von 1 bis 7 nummeriert sind. Die beiden verbliebenen sind ein bisschen speziell : *Sophie Lyss (Konditorin)* ist wirklich schlecht (mit einem Wert von 0) und *Honorine Padanlévier (Strickerin)* ist sehr launisch (es muss gewürfelt werden, um ihren Wert festzulegen).

- **Die Gang** : Die Karten « *Omas* » der Gang der Konditorinnen weisen das Piktogramm einer « *Teilrolle* » auf der Rückseite, oben rechts einen orangenen Hintergrund und unten auf der Karte einen Kuchen auf. Die Strickerinnen weisen ein « *Wollknäuel* », einen Türkisen Hintergrund und eine Strickarbeit unten auf der Karte auf.

- **Der Name** : Jegliche Ähnlichkeit mit einer existierenden *Oma* oder einer *Oma*, die mal existiert hat, ist nur reiner Zufall.

- **Die Challenge** : Jede Karte verfügt über eine einzigartige *Challenge* , die durch ein Piktogramm symbolisiert wird. Das Detail einer jeden *Challenge* wird auf der Seite 25 und 26 dieser Anleitung präzisiert. Sie sind relativ explizit und Sie werden diese im Laufe weniger Partien perfekt beherrschen.

Vorbereitungen

Die Spielgegner setzen sich gegenüber hin. Der ältere von beiden wird zum Altersschwachen ernannt, er mischt die Karten und teilt jedem Spieler 7 Karten, eine nach der anderen, aus. Die beiden verbleibenden Karten werden sichtbar in die Mitte des Tisches gelegt. Der Altersschwache wählt eine davon aus, die die *Challenge* für das erste Duell (Falten) bezeichnet. Er legt diese vor sich hin, neben das Spielfeld, was somit den Stapel der *Challenges* bildet. Die zweite Karte wird verdeckt an die andere Seite des Spielfeldes gelegt und formt das Schlafgemach. Für die folgenden Duells, wird der jeweilige Gewinner zum Altersschwachen ernannt.

Ablauf

Jeder Spieler muss bei jedem Duell, abhängig von der laufenden *Challenge*, ein Maximum an *Cookies* (die Punkte) holen.

Bei jedem Duell:

- 1 - Die beiden Spieler wählen im geheimen eine Karte « *Oma* » in ihrer Hand aus und versuchen, damit möglichst der laufenden *Challenge* zu entsprechen. Sie legen diese verdeckt auf das Spielfeld. *Tipp: Je weniger Karten man auf der Hand hat, desto besser kennt man die noch verbleibenden Karten auf der Hand seines Gegners (durch Eliminierung der Karten auf der Hand und die zwei nach der Austeilung noch verbleibenden Karten) selbst wenn man nicht weiß, in welcher Reihenfolge diese gespielt werden.*

- 2 - Die beiden Spieler decken ihre Karten gleichzeitig auf.
- 3 - Es gewinnt derjenige, der die stärkste *Oma* in Abhängigkeit von der Bedingung der laufenden *Challenge* ins Spiel gebracht hat (angezeigt auf dem Stapel der *Challenges*). Er wird der Altersschwache für das nächste Duell. Im Falle des Gleichstandes, wird das Duell für ungültig erklärt und es wird kein *Cookie* ausgeteilt.
- 4 - Die Anzahl der erhaltenen *Cookies* wird unter Abzug des Wertes der schwächsten Karte vom Wert der stärksten Karte errechnet. Zu diesem Score können manchmal abhängig von dem laufenden Duell noch Punkte abgezogen oder hinzugefügt werden.
- 5 - Die Gewinner-Karte (oder gegebenenfalls jene, die den höchsten Wert aufweist) wird auf den Stapel der *Challenges* gelegt, über die vorherige Karte. Diese definiert nun die *Challenge* des nächsten Duells. Im Falle eines Gleichstandes mit zwei Karten des gleichen Wertes, würfelt jeder Spieler einmal und derjenige, der dabei den Höheren Wert erzielt, wählt die *Challenge*, die er bevorzugt.
- 6 - Die besiegte Karte wird verdeckt auf den Stapel des Schlafgemachs gelegt.

Beispiel :

Die laufende *Challenge* ist « *Der niedrigste Wert wird um einen Punkt erhöht* ». Der Altersschwache legt *Alyson Leyklosh*, die einen Wert von 2 hat. Er sagt sich, dass, sollte er verlieren, die laufende *Challenge* die Schäden verringern wird. Sein Gegner stellt *Alyson* die Karte *Marie Rouanna* entgegen. *Marie* hat einen Wert von 1, sie ist also schwächer als *Alyson*. Demnach erhält sie einen Bonus von 1 Punkt. Das Endergebnis ist : 2 zu 2, unentschieden.

Es wird kein *Cookie* gewonnen, jedoch wird *Alyson*, die den Höheren Wert besitzt, auf den Stapel der *Challenges* auf die vorherige Challenge-Karte gelegt. Diese Karte definiert nun die *Challenge* des folgenden Duells.

Ende des Spiels

Wenn alle Duells beendet sind und die Spieler keine Karten mehr auf der Hand haben, werden die *Cookies* zusammengezählt und es gewinnt derjenige, der am meisten besitzt.

Optionale Regeln

Der Erdbeerkuchen

Zu jedem Zeitpunkt der Partie (unter der Bedingung mindestens noch 3 Karte auf der Hand zu haben) kann ein Spieler beschließen, einen Vertrag auf den Kopf einer *Oma*, die sich noch im Spiel befindet, zu setzen. Sollte er es schaffen, diese *Oma* zu besiegen, so erhält er den « *Erdbeerkuchen* » mit einem Wert von 10 *Cookies*. Sollte er hingegen verlieren, so gewinnt sein Gegner 4 *Cookies*. Wurde der Vertrag erst einmal gesetzt, so kann der gegnerische Spieler davon nicht mehr Gebrauch machen.

Die Opas

Sollten Sie die Weiterführung « *Die Opas* » besitzen : Jeder Spieler bekommt per Zufall eine der beiden Opa-Karten, um seine Gang festzulegen : Strickerinnen oder Konditorinnen. Diese Karte wird vor den Spieler gelegt, jedoch nicht gespielt : sie gibt lediglich an, zu welcher Gang der Spieler gehört. Für jede besiegte *Oma* (der gegnerischen Gang), erhält der Opa 1 zusätzlichen *Cookie* für den Spieler, dem er gehört.


Bei 2 Karten mit gleichem Wert...

Fügen Sie der *Konditorin* 1 Punkt hinzu.



Bei einer *Strickerin* gegen eine *Konditorin*... Ziehen Sie 3 Punkte von dem Wert der *Strickerin* ab.


Bei einer stärkeren Karte...

Ziehen Sie 2 Punkte von ihrem Wert ab.



Bei einer *Konditorin* gegen eine *Strickerin*... Fügen Sie das Ergebnis eines Würfels zu dem Wert von jeder Karte hinzu.



Bei einer *Konditorin* gegen eine *Strickerin*... Ziehen Sie 1 Punkt von dem Wert der *Strickerin* ab.



Bei einer schwächeren Karte... Fügen Sie deren Wert 3 Punkte hinzu.



Bei einer *Strickerin* gegen eine *Konditorin*... Fügen Sie der *Konditorin* 1 Punkt hinzu.



Bei einer Karte mit geradem Wert... Fügen Sie das Ergebnis eines Würfels zu dem Wert von der Karte hinzu.



Bei 2 Karten mit gleichem Wert...

Fügen Sie dem Wert der Karte der *Konditorin* 2 Punkte hinzu.



Bei einer stärkeren Karte...

Fügen Sie das Ergebnis eines Würfels zu dem Wert der Karte hinzu.



Bei einer *Strickerin* gegen eine *Strickerin*...

Es steht unentschieden und die beiden Karten gelten als abgeworfen.



Bei einer Karte mit ungeradem Wert...

Ziehen Sie das Ergebnis eines Würfels von dem Wert der Karte ab.



Bei einer *Strickerin* gegen eine *Konditorin*...

Ziehen Sie das Ergebnis eines Würfels von dem Wert von jeder Karte ab.



Bei einer schwächeren Karte...

Sie gewinnt das Duell.



Bei einer *Konditorin* gegen eine *Konditorin*...

Es steht unentschieden und die 2 Karten gelten als abgeworfen.



Bei einer *Konditorin* gegen eine *Strickerin*...

Fügen Sie dem Wert der *Strickerin* 1 Punkt hinzu.

Grootmoeders bende is een spel met oneerbiedige streken voor twee spelers. Anticipatie en strategie zijn de sleutelwoorden, want elke streek wijzigt de volgende omstandigheden. Je moet dus goed nadenken voor je iets doet.

.....

Doel van het spel

Het grootste aantal Koekjes in je bezit krijgen door het winnen van een maximum aantal Duels.

Over de kaarten...

Iedere « *Grootmoeder* » kaart bevat verschillende soorten informatie :

- **De Macht** : het nummer op de kaart bepaalt de strijdsterkte van de *grootmoeder*. Hoe hoger het getal, des te sterker is de *grootmoeder*. De twee bendeleden bezitten acht *grootmoeders*, waarvan er zeven zijn genummerd van 1 tot 7. De twee overblijvende zijn een beetje specialer : *Sophie Lyss* (*Banketbakster*) is werkelijk een nul (met een waarde van 0) en *Honorine Padanlévier* (*Breister*) is wispelturig (je moet een dobbelsteen gooien om haar waarde te bepalen)
- **De Bende** : De « *Grootmoeders* » kaarten van de « *patisserie-bende* » laten een « *Deegroller* » als plaatje rechts boven op de achterkant zien, een oranje achtergrond en een taart aan de onderkant van de kaart. De *breisters* laten een « *Knot wol* » zien, een turkooise achtergrond zien en een gebreide trui aan de onderkant van de kaart.
- **De Naam** : Elke gelijkenis met een *grootmoeder*, die bestaat of heeft bestaan is puur toeval.
- **De Uitdaging** : Op iedere kaart staat een unieke Uitdaging, die wordt

gesymboliseerd door een plaatje. Iedere Uitdaging wordt gedetailleerd gepreciseerd op pagina 31 en 32. Ze zijn relatief expliciet en na een paar spelletjes heb je ze perfect onder de knie. Opmerking : Voor een aantal uitdagingen moet je een dobbelsteen gooien om een *Bonus* of *Malus* vast te stellen. Het resultaat van de Worp geeft de waarde aan van de « *Grootmoeder* » kaart aan en niet het aantal gewonnen Koekjes.

Vorbereidingen

De duellisten gaan tegenover elkaar zitten. De oudste van de twee wordt aangewezen als Grootste Ouwe Taaie, hij/zij schudt de kaarten en deelt één voor één aan elk 7 kaarten uit. De twee overblijvende kaarten worden face up midden op tafel gelegd. De Grootste Ouwe Taaie kiest er een, die de Uitdaging voor het eerste Duel (val) bepaalt. Hij legt de kaart voor zich, naast het speelveld en vormt zo de Stapel Uitdagingen. Hij legt de kaart voor zich, naast het speelveld en vormt zo de Stapel Uitdagingen. Voor de daaropvolgende Duels, wordt de winnaar wordt van de Grootste Ouwe Taaie.

Spelontwikkeling

Iedere speler moet het maximale aantal *Koekjes* (punten) binnenhalen bij elk Duel om de gespeelde Uitdaging.

Bij elk Duel :

- 1 - De twee spelers kiezen in het geheim een « *Grootmoeder* » kaart in hun hand en proberen het beste te reageren op de gespeelde uitdaging. Zij leggen deze op hun kop op het speelveld. *Tip : Door deductie, kent elke speler precies de hand van zijn tegenstander (door eliminatie van de kaarten in zijn eigen hand en de twee overgebleven kaarten na het delen), hoewel hij niet weet in welke volgorde ze gespeeld zullen worden.*

- 2 - De twee spelers onthullen hun kaarten tegelijkertijd.
- 3 - De winnaar is degene die de sterkste *Grootmoeder* heeft gespeeld, afhankelijk van de conditie van de gespeelde Uitdaging (weergegeven op de bovenste kaart van de Stapel Uitdagingen). Hij wordt de Meest Seniele voor de volgende Duel. In het geval van een gelijkspel, is het Duel nul en worden er geen *Koekjes* verstrekt.
- 4 - Het aantal gewonnen *Koekjes* wordt berekend door de waarde van de laagste kaart van de hoogste kaart af te trekken. Deze score kan soms afhankelijk van de Uitdaging meer of minder worden.
- 5 - De winnende kaart (of, bij gebrek daaraan, de kaart met de hoogste waarde) wordt bovenop de Stapel Uitdagingen gelegd, boven op de vorige. Deze kaart bepaalt de Uitdaging van het volgende Duel. In het geval van een gelijkspel met twee kaarten van dezelfde waarde, gooit elke speler een dobbelsteen en de speler met de hoogste Worp, kiest de Uitdaging, die het beste bij hem past.
- 6 - De gewonnen kaart wordt face down op de Slaapzaal gelegd.

Voorbeeld :

De gespeelde Uitdaging is « *De kleinste waarde wordt verhoogd met 1 punt* ». De Meest Seniele is *Alyson Leyklosh* die een waarde van 2 heeft. Dat wil zeggen, als deze verliest, minimaliseert de gespeelde Uitdaging de schade. De tegenspeler legt *Marie Rouanna* tegenover *Alyson*. *Marie* heeft een waarde van 1, dus lager dan *Alyson*. Zij staat dus voor de bonus van 1 punt. Uiteindelijk resultaat : 2 - 2, gelijkspel.

Er worden geen *Koekjes* mgewonnen maar *Alyson* heeft de hoogste waarde en wordt op de Stapel Uitdagingen gelegd, bovenop de vorige Uitdagingkaart. Deze kaart bepaalt de Uitdaging van het volgende Duel.

Einde van het spel

Wanneer alle Duels zijn voltooid en de spelers geen kaarten meer in de hand hebben, worden de *Koekjes* geteld en is degene die met de meeste *Koekjes* de winnaar.

Optionele Regels

De Grootvaders

Elke speler krijgt bij toeval één van de twee kaarten *Grootvader* toebedeeld om zijn Bende te bepalen : *Breisters* of *Banketbakkers*. Deze kaart wordt voor de speler geplaatst, maar wordt niet gespeeld : de kaart geeft alleen aan bij welke Bende de speler hoort. Voor elke verslagen *Grootmoeder* (van de andere Bende), levert de *Grootvader* 1 extra *Koekjes* op voor de speler, die hem bezit.

Aardbeientaart

Op elk moment tijdens het spel (op voorwaarde dat de speler minstens 3 kaarten in de hand heeft), kan deze beslissen om een « *Contract* » op het hoofd van een *Grootmoeder*, die nog in het spel zit, te zetten. Als hij erin slaagt om deze *grootmoeder* te winnen, krijgt hij de « *Aardbeientaart* » ter waarde van 10 *Koekjes*. Als hij echter faalt, wint zijn tegenstander wint 4 *Koekjes*. Als een contract eenmaal gesloten is, kan de tegenspeler er geen beroep meer op doen.



Als 2 kaarten dezelfde waarde hebben... 1 punt toevoegen aan de waarde van de *Banketbakster*.



Als het de *Breister* is tegen de *Banketbakster*... Trek 3 punten af van de waarde van de *Breister*.



Als één kaart sterker is... 2 punten van zijn waarde aftrekken.



Als het de *Banketbakster* is tegen de *Breister*... Voeg het resultaat van een dobbelsteenworp toe aan de waarde van iedere kaart.



Als het de *Banketbakster* is tegen de *Breister*... 1 punt aftrekken van de waarde van de *Breister*



Als één kaart zwakker is... 3 punten aan zijn waarde toevoegen.



Als het de *Breister* is tegen de *Banketbakster*... 1 punt toevoegen aan de waarde van de *Banketbakster*.



Als het een even kaart is... Voeg het resultaat van een dobbelsteenworp toe aan de waarde van de kaart.



Als 2 kaarten dezelfde waarde hebben... 2 punten toevoegen aan de waarde van de *Breister*.



Als het de *Breister* is tegen de *Breister*... Gelijkspel en de 2 kaarten worden genegeerd.



Als het de *Breister* is tegen de *Banketbakster*... Trek het resultaat van een dobbelsteenworp af van de waarde van iedere kaart.



Als het de *Banketbakster* is tegen de *Banketbakster*... Het spel is nul en de 2 kaarten worden genegeerd.



Als één kaart sterker is... Voeg het resultaat van een dobbelsteenworp toe aan de waarde van de kaart.



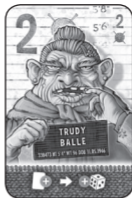
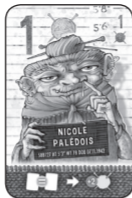
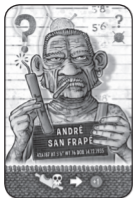
Als het een oneven kaart is... Trek het resultaat van een dobbelsteenworp af van de waarde van de kaart.

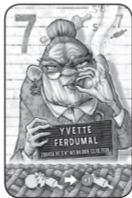


Als één kaart zwakker is... Zij wint het Duel.



Als het de *Banketbakster* is tegen de *Breister*... 1 punt toevoegen aan de waarde van de *Breister*.





Remerciements

Nous remercions particulièrement les joueurs qui nous ont aidés durant le développement et l'optimisation des règles du jeu :

*Olivier Theillaumas, Sébastien Drillon, Ronan Bessemoulin,
Thomas Chomyez, Célynn Gourdon, Arnaud Maillard,
Delphine Berthelot, Dirk Piesker, ainsi que l'association Jouons
Dans l'Yssandonnais et les joueurs de passage au Flip 2015.*



LOT N° 0617

ROBIN RED GAMES ©

Site internet : www.robinredgames.com

Email : info@robinredgames.com

Conçu, réalisé en Corrèze (France)



**Attention ! Ne convient pas
à un enfant de moins de 36 mois.
Petites pièces, risque d'étouffement.**

Concept : Tony Boydell
Graphisme : Pascal Boucher
Rédactionnels : Pascal Boucher
Traduction : Hélène Alonso (En, Es) & Emmanuelle Boyer (De, Nl)

5'6"

5'6"

5'4"

5'4"

5'2"

5'2"

5'

5'

4'8"

4'8"

4'6"

4'6"

4'4"

4'4"

4'

4'

3'8"

3'8"

www.robinredgames.com