Voodoo Prince

Das trickreiche Voodoospiel von Reiner Knizia
für 2-5 Personen ab 8 Jahren

Spielmaterial

86 Karten:

- 80 Voodoo-Karten (mit Werten von 0-15 in 5 verschiedenen Farben)
- 5 Trumpfanzeigekarten
- 1 Übersichtskarte

Spielziel

Voodoo Prince ist ein Kartenspiel, bei dem die Spieler versuchen ihre Stiche geschickt zu planen und zum richtigen Zeitpunkt zu machen. Jeder Spieler scheidet nach einer bestimmten Anzahl eigener Stiche aus. Gleichzeitig benötigt er jedoch die Stiche der Mitspieler zum Gewinnen, denn beim Ausscheiden erhält man die Stiche aller anderen als Punkte notiert. Daher ist es sinnvoll möglichst spät aus einer Runde auszuscheiden und den Mitspielern erst einmal Stiche zuzuschustern.

Aber bloß nicht Letzter werden, denn wer als Letzter ausscheidet, erhält nur die eigene Anzahl Stiche als Punkte gutgeschrieben. Optimal ist es also, als Vorletzter auszuscheiden. Aber das ist gar nicht mal so einfach ...
Wer nach 5 Runden die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt.

Spielvorbereitung

Bei 2 oder 3 Spielern spielt ihr nur mit den Werten 0 – 10. Alle anderen Karten könnt ihr in der Schachtel lassen. Bei 4 Spielern nehmt ihr noch die 11 und 12 hinzu und nur bei 5 Spielern spielt ihr mit allen Werten. Auf der Übersichtskarte ist eine Auflistung zu finden, bei welcher Spieleranzahl welche Karte den höchsten Wert hat.

Legt jetzt noch einen Stift und ein Blatt Papier bereit, damit ihr im Verlauf des Spiels die Punkte notieren könnt und dann könnt ihr auch schon anfangen zu spielen.

Verwendete Zahlenwerte je nach Spieleranzahl:

Anzahl der Spieler	2	3	4	5
Zahlenwerte im Spiel	0 - 10	0 - 10	0 - 12	0 - 15
Karten pro Spieler	13	13	13	14

Der älteste Spieler mischt die 5 Trumpfanzeigekarten verdeckt und zieht eine Karte, die er offen auslegt. Diese gibt an, welche Farbe in der ersten Runde Trumpf ist. Anschließend mischt er alle Voodoo-Karten und teilt verdeckt an jeden Spieler **Karten entsprechend obiger Tabelle** aus. Die übrigen Karten kommen zur Seite, sie werden erst für die nächste Runde benötigt. Alle Spieler nehmen ihre Karten auf die Hand.

Begriffserklärungen für ein Stichspiel:

Stich: Jeder Spieler spielt reihum eine Karte in die Tischmitte aus. Diese Karten zusammen werden „Stich" genannt.

Bedienen: Die Spieler müssen eine Karte in derselben Farbe ausspielen, wie die erste Karte des Stiches. Nur wer das nicht kann, darf eine Karte einer beliebigen anderen Farbe ausspielen.

Trumpf: Ein „Trumpf" ist eine Karte in der Trumpffarbe. Alle Karten der Trumpffarbe sind anderen Farben (unabhängig von deren Wert) übergeordnet. Wenn sich nur eine Trumpfkarte in einem Stich befindet, geht der Stich an den Spieler, der diese Karte ausgespielt hat. Bei mehreren Trumpfkarten gewinnt von ihnen die höchste Karte.

Einstechen: Kann ein Spieler nicht bedienen (weil er die angespielte Farbe nicht besitzt) und spielt er dafür einen Trumpf, so sticht er ein. Er kann aber auch jede andere Farbe ausspielen, ohne einzustechen.

Welche Karte gewinnt den Stich?

Den Stich gewinnt immer derjenige Spieler, der die höchste Karte gespielt hat. Grundsätzlich ist das die Karte mit dem höchsten Zahlenwert in der angespielten Farbe. Karten einer anderen Farbe dürfen nur gespielt werden, wenn ein Spieler die angespielte Farbe nicht besitzt. Deren Wert ist bedeutungslos.

Ausnahme: Ist (mindestens) eine Trumpfkarte im Stich, übertrumpft diese Farbe alle anderen Karten, und den Stich gewinnt der Spieler mit der höchsten gespielten Trumpfkarte. Weitere Ausnahmen gibt es bei den Sonderkarten (s. u.).

Spielablauf

Das Spiel wird über 5 Runden gespielt. Der Kartengeber beginnt die erste Runde, indem er eine Karte aus seiner Hand ausspielt. Die weiteren Spieler **müssen** im Uhrzeigersinn **die angespielte Farbe bedienen**. Das heißt, sie müssen eine Karte in derselben Farbe ausspielen. Wer dies nicht kann, spielt eine andere Farbe (verliert den Stich) oder die Trumpffarbe und sticht ein (gewinnt gegebenenfalls den Stich).

Haben alle Spieler eine Karte ausgespielt, wird geschaut, wer den Stich gewinnt. Der Spieler legt den Stich verdeckt und nach Stichen getrennt vor sich ab. So ist jederzeit ersichtlich, wie viele Stiche jeder Spieler bereits gewonnen hat. Anschließend spielt der Spieler, der den Stich gewonnen hat, die erste Karte für den nächsten Stich aus.

Zur Übersicht:

Enthält der Stich Trumpfkarten, gewinnt die höchste Trumpfkarte den Stich.
Ohne Trumpfkarten gewinnt die höchste Karte der angespielten Farbe den Stich.

Beispiel: In einem Spiel zu viert ist Blau Trumpf. Marie als Startspielerin spielt eine rote 4 aus. Lukas spielt eine rote 3. Da Leon kein Rot hat, spielt er eine grüne 12 aus. Auch Nina hat kein Rot, sie spielt eine blaue 2. Da Nina eine Karte in der Trumpffarbe gespielt hat, ist ihre blaue 2 die höchste Karte. Sie nimmt den Stich und legt ihn verdeckt vor sich ab. Anschließend spielt sie eine Karte aus ihrer Hand für den nächsten Stich aus.

Abhängig von der Spieleranzahl wird auf unterschiedlich viele Stiche gespielt:

Anzahl der Spieler	2	3	4	5
Stichanzahl je Spieler	7	4	3	3

Erreicht ein Spieler die entsprechende Anzahl an Stichen, endet für ihn die Runde. Die Anzahl der Stiche aller anderen Spieler werden addiert und diesem Spieler als Punkte notiert. Anschließend legt er seine restlichen Handkarten verdeckt beiseite und nimmt am weiteren Verlauf der Runde nicht mehr teil. Er lässt seine gewonnenen Stiche vor sich liegen, weil sie weiterhin für die Wertungen der Mitspieler zählen. Sein Nachbar zur Linken ist jetzt an der Reihe, die erste Karte für den nächsten Stich auszuspielen.

Beispiel: In einem Spiel zu viert hat Marie ihren dritten Stich gemacht. Sie scheidet nun aus der laufenden Runde aus. Lukas hat bereits zwei Stiche, Leon einen Stich und Nina ebenfalls einen Stich. Marie legt ihre restlichen Handkarten zur Seite und bekommt 2 + 1 + 1 = 4 Punkte notiert. Anschließend spielt Lukas, der Spieler zu Maries Linken, die erste Karte zum nächsten Stich aus.

Eine Runde endet, wenn nur noch ein Spieler in der Runde verbleibt. Dieser Spieler erhält dann so viele Punkte, wie er selbst Stiche gemacht hat. Er wird zum Startspieler der nächsten Runde und bestimmt nach dem Anschauen seiner Karten für diese Runde die Trumpffarbe seiner Wahl.

Es ist also gut, auf eine späte Wertung zu warten.
Aber wer zu lange wartet, den bestraft das Spiel…

Sonderkarten

Drei Karten in jeder Farbe haben eine Sonderfunktion:

Voodoopuppe „0“:



Falls die 0 und die höchste Karte (10, 12 oder 15 je nach Spielerzahl) derselben Farbe in einem Stich zusammenkommen, schlägt die 0 die höchste Karte derselben Farbe. Bei zwei oder drei Spielern schlägt die 0 also die 10, bei vier Spielern schlägt die 0 die 12 und bei fünf Spielern schlägt die 0 sogar die 15. Ansonsten ist die 0 die schwächste Karte der entsprechenden Farbe. Das gilt sowohl für normale Farben, wie auch für die Trumpffarbe. Selbst wenn die 0 in einer normalen Farbe die höchste Karte derselben Farbe schlägt, ist eine Trumpfkarte dennoch übergeordnet und macht gegebenenfalls den Stich.

Beispiel: Im Spiel zu viert ist die 12 die höchste Karte. Befinden sich die blaue 0 und die blaue 12 in einem Stich, schlägt die 0 die 12. Sollte aber Rot Trumpf sein und es befindet sich auch eine rote Karte im Stich, gewinnt die rote Karte den Stich. Kommen dabei die rote 0 und die rote 12 zusammen, gewinnt die rote 0 den Stich.

Stichteiler-Karten „5“ & „7“:



Gewinnt ein Spieler den Stich durch eine 5 oder eine 7, muss er seinen Stich in zwei Stiche aufteilen. Das Vorhandensein einer Stichteiler-Karte in einem Stich reicht nicht aus um einen Stich aufzuteilen. Der Stich muss aktiv durch eine dieser beiden Karten gewonnen werden. Nur in diesem Fall wird der Stich aufgeteilt. Der Spieler macht dadurch mit einem Stich gleich zwei Stiche. So kann es vorkommen, dass ein Spieler die Runde mit einem Stich mehr als der maximal vorgegebenen Stichanzahl beendet.

Beispiel: In einem Spiel zu viert ist Blau Trumpf. Marie spielt eine gelbe 4 aus. Lukas legt als nächster Spieler die gelbe 2 und Leon spielt eine gelbe 8. Nina hat keine gelben Karten und spielt eine blaue 5. Da Blau Trumpf ist, gewinnt Nina den Stich. Nina hatte zuvor schon zwei Stiche. Durch den Stich, den sie mit der blauen 5 gewonnen hat, kommt sie auf 4 Stiche, obwohl bei vier Spielern eigentlich schon bei 3 Stichen Schluss für sie gewesen wäre. Für Nina endet nun die Runde. Sie bekommt die Anzahl der Stiche, die die anderen Spieler derzeit vor sich liegen haben, gutgeschrieben.

Weitere Runden

Der Spieler, der in der Runde als Letzter übrig geblieben ist, wird zum Startspieler der nächsten Runde. Er mischt alle Karten verdeckt und teilt wieder die entsprechende Kartenanzahl an die Spieler aus. Nachdem er sich seine Karten angesehen hat, bestimmt er die Trumpffarbe für diese Runde. Dazu legt er die entsprechende Trumpfanzeigekarte für alle sichtbar offen aus. Anschließend beginnt er die nächste Runde mit dem Ausspielen seiner ersten Karte.

Spielende

Wer nach 5 Runden die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.
Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

2 Spieler-Regel

Im Spiel zu zweit werden nur die Zahlenwerte 0 bis 10 benötigt und beide Spieler bekommen 13 Handkarten. Die Runde endet, wenn ein Spieler 7 Stiche hat. Dieser Spieler bekommt die Anzahl an Stichen seines Gegners gutgeschrieben. Der Gegner bekommt so viele Punkte gutgeschrieben, wie ihm zu 7 Stichen noch fehlen.

Beispiel: Carsten beendet das Spiel mit 7 Stichen. Ulrich hat nur 2 Stiche gemacht. So bekommt Carsten 2 Punkte und Ulrich 5 Punkte. Hätte Ulrich 6 Stiche gehabt, so hätte er nur 1 Punkt und Carsten 6 Punkte bekommen.



GAMEPLAY VIDEO

Verlag und Autor danken allen Testspielern und Regellesern, insbesondere Iain Adams, Drak, Karen Easteal, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Simon Kane und Dave Spring.

Spieleautor: Reiner Knizia
Illustration: Stephanie Böhm
Gestaltung: Leon Schiffer
Redaktion: Thorsten Gimmler

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstr. 21
D-12055 Berlin
www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de

Voodoo Prince

Un jeu vaudou ingénieux de Reiner Knizia
pour 2 à 5 personnes à partir de 8 ans.

Matériel

86 cartes :

- 80 cartes vaudou (numérotées de 0 à 15, de 5 couleurs différentes)
- 5 cartes servant à annoncer l'atout
- 1 carte récapitulative

But du jeu

« Voodoo Prince » est un jeu de cartes dans lequel les joueurs essaient de prévoir habilement leurs plis et de les faire au bon moment. Chaque joueur se retire du jeu après un nombre déterminé de plis. Chacun a cependant aussi besoin des plis des autres joueurs pour gagner, car lorsque l'on se retire, on reçoit des points correspondant aux plis de tous les autres. Il est donc judicieux de se retirer d'une manche le plus tard possible et de donner d'abord quelques coups de pouce aux autres joueurs pour leurs plis.

Mais il ne faut pas non plus finir dernier, car le dernier à se retirer n'est crédité que des points correspondant à ses propres plis. L'idéal est donc d'être l'avant-dernier à se retirer. Mais si c'était si simple …

C'est le joueur qui a cumulé le plus de points au bout de 5 manches qui gagne.

Préparatifs

Pour une partie à 2 ou 3 joueurs, vous ne jouez qu'avec les cartes numérotées de 0 à 10. Vous pouvez laisser toutes les autres cartes dans la boîte. Pour une partie à 4 joueurs, prenez en plus les 11 et les 12. Ce n'est que pour une partie à 5 joueurs que vous jouez avec tous les numéros. Sur la carte récapitulative, vous trouverez une liste indiquant quelle carte a la valeur la plus élevée en fonction du nombre de joueurs.

Préparez un crayon et une feuille de papier afin de pouvoir noter les points au cours de la partie. Vous êtes presque prêts à commencer.

Numéros utilisés en fonction du nombre de joueurs :

Nombre de joueurs	2	3	4	5
Numéros en jeu	0 - 10	0 - 10	0 - 12	0 - 15
Nombre de cartes par joueur	13	13	13	14

Le joueur le plus âgé mélange les 5 cartes servant à annoncer l'atout, face cachée, et pioche une de ces cartes, qu'il pose face visible. Celle-ci indique quelle sera la couleur atout au cours de la première manche. Ensuite, le joueur mélange toutes les cartes vaudou et distribue à chaque joueur le nombre de cartes indiqué dans le tableau ci-dessus, face cachée. Les cartes restantes sont mises de côté, elles ne seront plus utiles jusqu'à la prochaine manche. Tous les joueurs prennent leurs cartes en main.

Explications de certaines notions concernant un jeu de plis :

Pli : Chaque joueur joue à tour de rôle en posant une carte au centre de la table. L'ensemble des cartes posées s'appelle un « pli ».

Fournir : Les joueurs doivent jouer une carte de la même couleur que la première carte du pli. C'est seulement quand on ne peut pas le faire que l'on est autorisé à jouer une carte d'une autre couleur (de son choix).

Atout : Un « atout » est une carte de la couleur atout. Toutes les cartes de la couleur atout sont supérieures aux autres couleurs (quel que soit leur numéro). Quand il n'y a qu'une seule carte d'atout dans un pli, le pli revient au joueur qui a joué cette carte. S'il y a plusieurs cartes d'atout, c'est celle ayant la valeur la plus élevée qui l'emporte.

Couper : Si un joueur ne peut pas fournir (parce qu'il ne possède pas la couleur demandée) et, à la place, joue une carte d'atout, on dit qu'il « coupe ». Mais il peut aussi jouer n'importe quelle autre carte, sans couper.

Quelle carte gagne le pli ?

C'est toujours le joueur qui a posé la carte ayant la valeur la plus élevée qui gagne le pli. En principe, il s'agit de la carte avec le numéro le plus élevé dans la couleur demandée. Les cartes d'une autre couleur ne peuvent être posées que quand le joueur ne possède pas la couleur demandée. Leur numéro n'a pas d'importance.

Exception : s'il y a (au moins) une carte d'atout dans le pli, cette couleur l'emporte sur toutes les autres cartes et c'est le joueur qui a posé la carte d'atout ayant la valeur la plus élevée qui gagne le pli.

Déroulement de la partie

La partie se joue en 5 manches. Celui qui a distribué les cartes commence la première manche en posant une carte de sa main. Les autres joueurs, dans le sens des aiguilles d'une montre, doivent fournir la couleur demandée. C'est-à-dire qu'ils doivent poser une carte de la même couleur. Si un joueur ne peut pas le faire, il pose une autre couleur (il perd le pli) ou il joue la couleur atout et coupe (et gagne le pli, le cas échéant).

Lorsque tous les joueurs ont posé une carte, on regarde qui remporte le pli. Le joueur qui gagne range le pli en le posant devant lui face cachée, en séparant ses plis les uns des autres. On peut ainsi voir à tout moment combien de plis un joueur a déjà gagnés. Ensuite, ce joueur pose la première carte pour le pli suivant.

Pour récapituler :
Si le pli contient des cartes d'atout, c'est la carte d'atout ayant la valeur la plus élevée qui gagne le pli.
Sans carte d'atout, c'est la carte ayant la valeur la plus élevée dans la couleur demandée qui gagne le pli.

Exemple : Dans une partie à quatre, le bleu est la couleur atout. Marie est la première à jouer, elle pose un 4 rouge. Lukas pose un 3 rouge. Comme Léon n'a pas de rouge, il joue un 12 vert. Nina non plus n'a pas de rouge, elle pose un 2 bleu. Comme Nina a joué une carte de la couleur atout, son 2 bleu est la carte ayant la valeur la plus élevée.
Elle remporte le pli et le range devant elle, face cachée. Puis elle joue une nouvelle carte de sa main pour commencer le pli suivant.

On joue un certain nombre de plis, en fonction du nombre de joueurs :

Nombre de joueurs	2	3	4	5
Nombre de plis par joueur	7	4	3	3

Lorsqu'un joueur a fait le nombre de plis correspondant, la manche se termine pour lui. On additionne le nombre de plis de tous les autres joueurs et on le note sous forme de points en faveur de ce joueur. Ensuite, le joueur repose les cartes restantes de sa main et il ne prend plus part au déroulement de la manche. Il laisse les plis qu'il a gagnés posés devant lui, car ils compteront lors du comptage des points des autres joueurs. C'est maintenant au joueur suivant en partant de ce dernier, dans le sens des aiguilles d'une montre, de poser la première carte pour le pli suivant.

Exemple : Lors d'une partie à quatre, Marie a gagné son troisième pli. Elle se retire donc de la manche en cours. Lukas a déjà fait deux plis, Léon un pli et Nina un pli également. Marie laisse de côté les cartes restantes de sa main et reçoit 2 + 1 + 1 = 4 points, que l'on note. Ensuite, c'est à Lukas, le joueur assis à la gauche de Marie, de jouer la première carte du pli suivant.

Une manche se termine lorsqu'il ne reste plus qu'un joueur actif dans cette manche. Ce joueur reçoit autant de points qu'il a lui-même gagné de plis. Il devient le premier joueur de la manche suivante et détermine pour celle-ci la couleur atout.

Il vaut donc mieux attendre un comptage des points le plus tardif possible. Cependant, si un joueur attend trop, il est sanctionné par le jeu …

Cartes Spéciales

Trois cartes ont chacune une fonction spéciale :

Poupée vaudou « 0 » :



Si le 0 et la carte la plus élevée (10, 12 ou 15 selon le nombre de joueurs) de la même couleur sont jouées ensemble au cours d'un même pli, le 0 bat la carte la plus élevée de la même couleur. Dans une partie à deux ou trois joueurs, le 0 bat donc le 10, à quatre joueurs, le 0 bat le 12 et à cinq joueurs, le 0 bat même le 15. En dehors de cela, le 0 est la carte la plus faible de la couleur correspondante. Si le 0 n'est pas joué dans la couleur atout et si une autre carte de la couleur atout se trouve dans le pli, cette autre carte gagne le pli.

Exemple : Dans une partie à quatre, le 12 est la carte la plus élevée. Si le 0 bleu et le 12 bleu sont posés dans un même pli, le 0 bat le 12. Mais si par exemple le rouge est la couleur atout et s'il y a également une carte rouge dans le pli, c'est la carte rouge qui gagne le pli. Si le 0 rouge et le 12 rouge se retrouvent ensemble, c'est le 0 rouge qui remporte le pli.

Cartes de répartition des plis « 5 » & « 7 » :



Si un joueur gagne le pli grâce à un 5 ou à un 7, il doit répartir les cartes de son pli en deux plis différents. La présence d'une carte de répartition dans un pli ne suffit pas pour répartir un pli. Il faut que le pli soit gagné grâce à l'une de ces deux cartes. Ce n'est que dans ce cas-là que le pli est réparti en deux. Le joueur fait ainsi d'une pierre deux coups, deux plis en un seul. Il peut arriver par conséquent qu'un joueur termine la manche avec un pli de plus que le nombre maximal de plis prédéfini.

Exemple : Lors d'une partie à quatre, le bleu est la couleur atout. Marie joue un 4 jaune. Lukas est le joueur suivant, il pose un 2 jaune, puis Léon joue un 8 jaune. Nina n'a pas de carte jaune, elle joue un 5 bleu. Comme le bleu est la couleur atout, c'est Nina qui gagne le pli. Nina avait déjà fait deux plis. Grâce au pli qu'elle vient de faire avec le 5 bleu, elle arrive à un total de 4 plis, alors que normalement, dans une partie à quatre joueurs, elle aurait dû s'arrêter dès 3 plis. Pour Nina, la manche se termine maintenant. Elle reçoit les points correspondant au nombre de plis que les autres joueurs ont actuellement devant eux. Marie, qui est la joueuse suivante dans le sens des aiguilles d'une montre, pose à présent la première carte du pli suivant.

Manches suivantes

Le joueur qui est le dernier à être resté actif lors de la manche qui vient de s'achever devient le premier joueur de la manche suivante. Il mélange toutes les cartes, face cachée, et distribue le même nombre de cartes à tous les joueurs qu'au début. Après avoir regardé ses cartes, il détermine la couleur atout pour cette manche. Pour ce faire, il pose la carte servant à annoncer l'atout de la couleur de son choix de manière bien visible pour tous les joueurs. Il commence ensuite la nouvelle manche en jouant sa première carte.

Fin de la partie

Celui qui a obtenu le plus de points après 5 manches remporte la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

Règles pour 2 joueurs

« Voodoo Prince » se joue aussi très bien à deux. Pour une partie à deux, on utilise seulement les cartes numérotées de 0 à 10 et les deux joueurs reçoivent 13 cartes en main. Une manche se termine quand un joueur a fait 7 plis. Ce joueur reçoit le nombre de points correspondant au nombre de plis gagnés par son adversaire et le note. L'adversaire, lui, reçoit le nombre de points correspondant au nombre de plis qu'il lui manque pour en avoir 7.

Exemple : Carsten termine la manche avec 7 plis. Ulrich n'a fait que 2 plis. Carsten reçoit donc 2 points et Ulrich 5 points. Si Ulrich avait gagné 6 plis, il n'aurait reçu qu'1 point et Carsten en aurait obtenu 6.



La maison d'édition et l'auteur remercient tous les joueurs qui ont testé le jeu et les lecteurs des règles, en particulier Iain Adams, Drak, Karen Easteal, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Simon Kane et Dave Spring.

Auteur : Reiner Knizia
Illustrations : Stephanie Böhm
Mise en page : Leon Schiffer
Rédacteur : Thorsten Gimmler

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstr. 21
D-12055 Berlin
www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de

Voodoo Prince

Il gioco voodoo ricco di astuzie di Reiner Knizia
per 2-5 giocatori da 8 anni d'età.

Materiale di gioco

86 carte:

- 80 carte voodoo (con valore 0–15 in 5 colori diversi)
- 5 carte atout
- 1 carta riassuntiva

Scopo del gioco

Voodoo Prince è un gioco di carte nel quale i giocatori cercano di pianificare abilmente le loro prese e di realizzarle al momento giusto. Ciascun giocatore esce dopo un dato numero di prese da lui fatte. Ma per vincere gli servono le prese degli altri giocatori: nel momento di uscire vengono infatti segnate come punti le prese di tutti gli altri. È quindi vantaggioso uscire dal giro il più tardi possibile, lasciando che prima i compagni di gioco facciano delle prese.

Soltanto però non essere l'ultimo, perché chi esce per ultimo riceve come punti soltanto il numero delle proprie prese. La cosa ottimale è allora uscire penultimo. Se solo fosse così facile... **Vince chi dopo 5 giri ha raccolto il maggior numero di punti.**

Preparativi di gioco

Con 2 o 3 giocatori si gioca soltanto con i valori 0 – 10. Potete lasciare tutte le altre carte nella scatola. Con 4 giocatori prendete in più gli 11 e 12; solo con 5 giocatori si gioca allora con tutti i valori. Sulla carta riassuntiva trovate elencate le carte che hanno il valore più alto e con quanti giocatori.
Tenete pronti ancora una penna e un foglio di carta perché possiate segnare i punti nel corso del gioco e poi potete già quasi cominciare a giocare.

Valori numerici utilizzati secondo il numero di giocatori:

Numero di giocatori	2	3	4	5
Valori numerici in gioco	0 - 10	0 - 10	0 - 12	0 - 15
Carte per ciascun giocatore	13	13	13	14

Il giocatore più vecchio mischia le 5 carte atout coperte e ne tira fuori una, che mette giù scoperta. Questa carta indica quale colore è l'atout in quel giro.
Quindi mischia tutte le carte voodoo, distribuendole a ciascun giocatore secondo la tabella precedente. Le carte rimanenti vanno da parte: ce ne sarà bisogno soltanto al giro successivo. Tutti i giocatori prendono in mano le loro carte.

Spiegazione dei termini per un gioco a prese :

Presa: Ogni giocatore mette giù a turno una carta al centro del tavolo. L'insieme di queste carte si chiama «presa».

Servire: I giocatori devono giocare una carta dello stesso colore della prima carta della presa. Soltanto chi non può farlo mette giù una carta di un qualsiasi altro colore.

Briscola: Una «briscola» è una carta del colore atout. Tutte le carte del colore atout sono dominanti rispetto agli altri colori (indipendentemente dal loro valore). Quando in una presa si trova soltanto una carta da briscola, la presa va al giocatore che ha messo giù quella carta. Nel caso di più carte briscola, vince la carta briscola più alta.

Prendere: Se un giocatore non può servire (perché non possiede il colore giocato) e gioca una briscola, la presa è allora sua. Però può anche giocare ogni altro colore senza prendere.

Quale carta vince la presa?

La presa è sempre vinta dal giocatore che ha giocato la carta più alta. Fondamentalmente è la carta dal valore numerico più alto nel colore giocato. Si possono giocare carte di un altro colore soltanto quando un giocatore non possiede il colore in gioco. Il valore della carta non ha importanza.

Eccezione: Se nella presa c'è (almeno) una carta briscola, il colore di questa carta domina su tutte le altre carte e la presa è vinta dal giocatore che ha giocato la carta briscola più alta.

Svolgimento del gioco

Il gioco si svolge per 5 mani. Chi dà le carte inizia il primo giro mettendo giù una delle carte che ha in mano. Gli altri giocatori **devono servire** in senso orario **il colore giocato**. Devono cioè calare una carta dello stesso colore. Chi non può farlo, gioca un altro colore (perde la presa) oppure il colore atout e prende (eventualmente vince la presa).

Se tutti i giocatori hanno giocato una carta, si guarda a chi va la «presa». Il giocatore che ha vinto posa coperte davanti a sé le carte prese, divise nelle singole prese. In tal modo si può sempre vedere quante prese un giocatore ha già vinto. Poi gioca la prima carta per la presa successiva.

Torniamo al prospetto:
Se la presa contiene carte atout, la presa è vinta dalla carta atout più alta.
In assenza di carte atout, la carta più alta del colore giocato vince la presa.

Esempio: In un gioco a quattro, il blu è l'atout. Maria gioca per prima e mette giù un 4 rosso. Luca gioca un 3 rosso. Leo non ha nessun rosso, per cui gioca un 12 verde. Anche Nina non ha nessun rosso e gioca un 2 blu. Avendo Nina giocato una carta nel colore atout, il suo 2 blu è la carta più alta. Prende la presa e la mette coperta davanti a sé. Quindi gioca una carta che ha in mano per la presa successiva.

Si gioca per un numero diverso di prese in base al numero di giocatori:

Numero di giocatori	2	3	4	5
Numero di prese per giocatore	7	4	3	3

Se un giocatore arriva al numero corrispondente di prese, la mano per lui finisce. Si somma il numero di prese di tutti gli altri giocatori e lo si segna come punto per quel giocatore. Questo giocatore mette quindi da parte coperte le carte che gli rimangono in mano e non prende più parte al corso successivo del gioco. Lascia stare davanti a sé le prese che ha vinto, perché contano sempre per i punteggi dei compagni di gioco. Tocca ora al giocatore a lui più vicino guardando in senso orario giocare la prima carta per la presa successiva.

Esempio: In un gioco a quattro, Maria ha fatto la sua terza presa. Esce adesso dal giro in corso. Luca ha già due prese, Leo una presa e anche Nina una presa. Maria mette da parte le carte che le restano in mano e le si assegnano 2 + 1 + 1 = 4 punti. Luca, il giocatore alla sinistra di Maria, deve poi giocare la prima carta per la presa successiva.

Una mano finisce quando rimane soltanto un giocatore ancora. Questo giocatore ottiene allora tanti punti quante sono le prese che lui stesso ha fatto. Diventa il giocatore di partenza della mano successiva e decide il colore atout per questa mano.

È quindi bene aspettare per il punteggio. Chi però aspetta troppo, è punito dal gioco…

Carte speciali

Tre carte hanno ciascuna una funzione particolare:

Bambola voodoo «0»:



Se in una presa si giocano insieme la carta 0 e la carta più alta (10, 12 o 15 secondo il numero di giocatori) dello stesso colore, lo 0 batte la carta più alta dello stesso colore. Nel caso di due o tre giocatori, lo 0 batte allora il 10; con quattro giocatori, lo 0 batte il 12 e con cinque giocatori, lo 0 batte addirittura il 15. Altrimenti, lo 0 è la carta più debole del suo colore. Se non si è giocato lo 0 nel colore atout e nella presa c'è un'altra carta nel colore atout, quest'altra carta vince la presa.

Esempio: Nel gioco a quattro, il 12 è la carta più alta. Se in una presa ci sono lo 0 blu e il 12 blu, lo 0 batte il 12. Se dovesse però essere il rosso l'atout e nella presa ci fosse anche una carta rossa, la carta rossa vince la presa. Se in una presa si giocano lo 0 rosso e il 12 rosso, lo 0 rosso vince dunque la presa.

Carte dividi presa «5» & «7»:



Se un giocatore vince una presa con un 5 o un 7, deve dividere in due prese la sua presa. Non basta però che in una presa ci sia una carta dividi presa per dividere la presa. Si deve vincere attivamente la presa con una di queste due carte. Soltanto in questo caso si divide la presa. In tal modo, il giocatore fa due prese uguali con una presa. Può così succedere che un giocatore termini la mano con una presa in più del numero massimo di prese previsto.

Esempio: In un gioco a quattro, il blu è l'atout. Maria gioca un 4 giallo. Luca come giocatore successivo posa il 2 giallo e Leo gioca un 8 giallo. Nina non ha carte gialle e gioca un 5 blu. Essendo il blu l'atout, Nina vince la presa. Nina aveva già due prese in precedenza. Con la presa che ha vinto con il 5 blu, arriva a 4 prese, anche se in realtà in quattro giocatori già con 3 prese lei avrebbe chiuso. Per Nina la mano adesso finisce. Le viene assegnato il numero di prese che gli altri giocatori hanno al momento davanti a loro. Adesso Maria, la giocatrice più vicina in senso orario, gioca la prima carta della presa successiva.

Altre mani

Il giocatore rimasto nell'ultima mano diventa il giocatore di partenza della mano successiva. Mischia coperte tutte le carte e distribuisce di nuovo ai giocatori tante carte come all'inizio. Dopo aver dato uno sguardo alle proprie carte, decide il colore atout per questa mano. Per questo posa scoperta visibile a tutti la carta corrispondente che indica l'atout. Dà quindi inizio alla mano successiva giocando la sua prima carta.

Fine del gioco

Chi dopo 5 mani ha più punti vince il gioco.
In caso di pareggio ci sono più vincitori.

Regola per 2 giocatori

Voodoo Prince si gioca molto bene anche in due. Nel gioco a due c'è bisogno soltanto dei valori numerici da 0 a 10 ed entrambi i giocatori ricevono 13 carte. La mano finisce quando un giocatore ha 7 prese. A questo giocatore si accredita il numero di prese del suo avversario. All'avversario si accreditano i punti che ancora gli mancano a 7 prese.

Esempio: Carlo finisce il gioco con 7 prese. Ugo ha fatto solo 2 prese. Carlo ottiene così 2 punti e Ugo 5 punti. Se Ugo avesse avuto 6 prese, avrebbe ricevuto soltanto 1 punto e Carlo 6.



Editore e autore ringraziano tutti coloro che hanno testato il gioco e ne hanno letto le regole, in particolare Iain Adams, Drak, Karen Easteal, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Simon Kane e Dave Spring.

Autore: Reiner Knizia
Illustrazione: Stephanie Böhm
Layout: Leon Schiffer
Redazione: Thorsten Gimmler

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstr. 21
D-12055 Berlin
www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de

Voodoo Prince

The tricky voodoo game by Reiner Knizia
for 2 to 5 players ages 8 and up.

Contents

86 cards:

- 80 voodoo cards (numbered 0–15, each in 5 different colors)
- 5 trump indicator cards
- 1 overview card

Aim of the game

"Voodoo Prince" is a card game in which players try to carefully plan out the right time when to win their tricks. Each player is out of the round after winning a certain number of tricks. However, points are awarded for all the tricks won only by the other players at the time of finishing a round. So it makes sense to try to finish the round as late as possible and to initially help the others win their tricks first.

But whatever you do, don't be the last to finish the round, because the last player to finish a round gets points only for the tricks that he has won himself. Ideally, you want to be the second to last to finish a round. If it were only that easy...
The player with the most points after 5 rounds wins the game.

Game setup

For a 2- or 3-player game, use only the cards from 0 to 10. The remaining cards can stay in the box. For a 4-player game, use also the 11 and 12 cards, and for a 5-player game, you need all numbered cards. The overview card shows you exactly how many cards you need depending on how many players there are.

You will need a sheet of paper and something to write with to record the points throughout the game, and then you're about ready to play.

Required numbered cards depending on number of players:

Number of players	2	3	4	5
Numbered cards in game	0 - 10	0 - 10	0 - 12	0 - 15
Cards per player	13	13	13	14

The eldest player shuffles the 5 trump indicator cards, face down, draws the top card and lays it down, face up. This card indicates which color is trump in the first round. Then he shuffles all the **voodoo cards** and deals them out to each player, face down, according to the table above. Put aside the remaining cards. These will not be needed until the next round. Players pick up the cards that were dealt to them.

Explanation of terms for a trick-taking game:

Trick: Each player takes turns playing a card in the middle of the table. Together, the cards played in the middle are referred to as a „trick".

Following suit: Players must play a card of the same color of the card that was first played in the middle. Only if it is not possible to play a card of the same color is it allowed to play a card of a different color.

Trump: A trump is a card of the trump color. All cards with the trump color outrank cards of other colors (regardless of their number). If only one trump card was played in the middle, the trick is taken by the player who played the trump card. If more than one trump card was played, the highest trump card „trumps", or outranks, the lower ranked trump cards.

Trumping: If a player cannot follow suit (because he doesn't have the color that was led) and plays a trump card instead, he trumps the others. He can also choose to play any other color that is not trump and throw away his card.

Which card takes the trick?

Always the player who played the highest card takes the trick. Normally, that is the card with the highest number of the color played. Cards of other colors may be played only if the player does not have a card with the color that was played to begin the trick. In this case, the number is irrelevant.

Exception: If (at least) one trump card has been played, it trumps all other cards and the player who played the highest ranking trump card takes the trick.

How to play

The game consists of 5 rounds. The dealer begins the first round by playing a card from his hand. In a clockwise direction, the following players **have to follow suit**. That means they have to play a card of the same color as the card that was played first. If anyone cannot follow suit, he can either play a different color (and loses the trick) or the trump color (taking the trick).

Once all players have played their cards in the middle, everyone compares the cards played to see who takes the trick. The player who took the trick, lays it down in front of him on the table, face down, and separately from all the tricks already won. This will make it easier to see how many tricks a player has won at any given time. After taking the trick, he then starts the next trick by playing the first card.

Once again more concisely:

If trump was played, the highest ranking trump card takes the trick.
If no trump was played, the highest ranking card of the suit played takes the trick.

Example: In a 4-player game, blue is trump. Marie goes first by playing a red 4. Lukas plays a red 3. Since Leon doesn't have red, he plays a green 12. Nina doesn't have red either, and plays a blue 2. Since Nina played a card with the trump color, her blue 2 is the highest ranking card. She takes the trick and lays it down in front of her, face down. She then plays a card from her hand to start the next trick.

The number of tricks required to finish a round depends on how many players there are:

Number of players	2	3	4	5
Tricks per player	7	4	3	3

Once a player has taken the required number of tricks, the round is over for him. The number of tricks from all the other players are added up and recorded as points for this player. He then lays aside the remaining cards from his hand, face down, and does not participate in the rest of the round until the others are finished. His tricks are left where they are, as these are still needed in the scoring for the other players.
Now the player to his left starts the next trick by playing the first card.

Example: In a 4-player game, Marie has just taken her third trick. Her round is now finished. Lukas already has two tricks, Leon has one, and Nina also has one trick at this point. Marie lays aside the remaining cards from her hand and records her points: 2 + 1 + 1 = 4. Then, Lukas, the player to Marie's left, plays the first card of the next trick.

A round is over once there is only one player left in the round. The last player of a round receives only the number of points corresponding to how many tricks he himself has won in the round. He is now the start player of the next round and determines the new trump color for this round.

It is therefore good to score your points as late as possible.
However, if you wait too long, you will be punished by the game…

Special cards

Three cards have a special function:

Voodoo doll „0":

If the 0 and the highest card (10, 12 or 15 depending on the number of players) of the same color have been played in the same trick, the 0 outranks the highest card of the same color. That means for a 2- or 3-player game, the 0 outranks the 10, and in a 4-player game the 0 beats the 12, and in a 5-player game, the 0 even beats the 15. Otherwise the 0 is the weakest card of the same color. As long as the 0 is not the trump color and another card of the trump color is also in the trick, the trump card takes the trick.



Example: In a 4-player game the 12 is the highest card. If the blue 0 and the blue 12 are both in the trick, the 0 outranks the 12. However, if red is trump and there is a red card in the trick, the red card takes the trick. When the red 0 and the red 12 come together, the red 0 wins the trick.

Trick splitting cards „5" and „7":

If a player wins the trick with a 5 or a 7, he has to split his trick into two separate tricks. It's not enough for a trick-splitting card to be in the trick to split it into two, the trick must be won by one of these two trick-splitting cards. Only in this case is the trick split into two. If the trick has to be split into two, the player who took the trick with this special card gets two instead of one trick. It is therefore possible that a player finishes his round with one more trick than the maximum required number of tricks.



Example: In a 4-player game, blue is trump. Marie plays a yellow 4. Lukas is the next player. He plays the yellow 2, and Leon plays a yellow 8. Nina doesn't have any yellow cards and plays the blue 5. Since blue is trump, Nina takes the trick. Nina previously already had two tricks. By taking the last trick with her blue 5 she now has 4 tricks, even though the required number of tricks for a 4-player game is actually 3.
Nina's round is now over. She receives the points corresponding to the number of tricks that the other players have won up until this point. Now Marie, the next player in a clockwise direction, plays the first card of the next trick.

Further rounds

The player who was the last one to finish the previous round is the new start player of the next round. He shuffles all the cards face down and deals out the same number of cards to the other players as in the previous round. After looking at his cards, he gets to decide which color is the trump color for this round. To indicate this, he lays down the corresponding trump indicator card, face up, so that everyone can see it. He then begins the round by playing the first card.

End of game

The player with the most points after 5 rounds wins the game.
There can be more than one winner.

Rules for a 2-player game

"Voodoo Prince" can also be played as a 2-player game. In a 2-player game, you need only the cards from 0 to 10, and each player receives 13 cards per hand. The round is over once a player has 7 tricks. The player with the 7 tricks receives as many points as his opponent has tricks. The opponent receives points according to how many tricks he would need to reach 7 tricks.

Example: Carsten ends the game with 7 tricks. Ulrich took only 2 tricks. So Carsten receives 2 points and Ulrich gets 5. Had Ulrich 6 tricks, he would have received only 1 point and Carsten would have received 6.



The publisher and the author would like to thank all test players and those who reviewed the game rules, especially Iain Adams, Drak, Karen Easteal, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Simon Kane and Dave Spring.

Author: Reiner Knizia
Illustrations: Stephanie Böhm
Layout: Leon Schiffer
Editor: Thorsten Gimmler

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstr. 21
D-12055 Berlin
www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de