

# A



# B





## Otter Nonsense

3 / 28

A game by Eric Hanuise

A card game with otters ? That's Otter Nonsense! Use your mischievous otters to block the next player and he will have to give you points. The first player with 7 points wins the game!

### Setup

Illustration A: Place the play direction card on the table, with the clockwise arrow face up (it has a curved arrow on both sides).

The deck contains 2 special cards and 4 series of otter cards numbered 1-13. For 5-6 players, use the whole deck of cards. For 3-4 players, remove one set of cards numbered 1-13 from the game before playing.

Shuffle the deck and place three random otter cards face up on the table, side by side, to form three columns of one card. (if your draw special cards, replace them with an otter card and put them back in the deck.)



4 /28

Deal the rest of the cards face down to all players, so each player has the same number of cards and set the remaining cards aside for this round, face down. (With 3/4/5/6 players, deal 12/9/10/8 cards to each player and set 2/2/1/3 aside.)

## **The Game**

On his turn, a player must perform one of the following actions :

- play a card
- collect a column
- play his last card

### **Play a card**

The player chooses a card from his hand and places it at the bottom of one of the three columns on the table.

Once there are cards of different values in a column, it is said to have a direction : ascending (1 to 13) or descending (13 to 1).

Once a column has a direction, the cards played on the bottom of that column must either be



equal to the last card played or must follow that column's direction and be higher or lower than the previous one.

Example: (Illu. B left) 11-10-10-6-4 only a 4 or lower may be played in this column. (mid) 2-2-11-12 only a 12 or 13 may be played in this column.

### **Collect a column**

If the player cannot or does not wish to play a card, he must collect all cards from a column. The player takes all cards from a single column and gives one of these cards to the previous player. That card is placed in front of the previous player, may not be played again, and is now only valued as points: 1-3 points according to the number of otter heads on the middle of the card's top. A special card can never be scored in this way. The collecting player then adds all the remaining cards from the column to his hand and places a card from his new hand in the column he emptied.



## Last card

6 / 28

When a player plays the last card from his hand, he follows the usual card play rules to place that card on the bottom of one of the columns. He must then immediately collect cards, except this time he must take the column with the most cards (he can choose if tied) and he will score himself a card of his choice from the column instead of giving it to the previous player. If all columns have 2 or less cards when this happens, the player wins immediately.

## Special cards

The two special cards are always equal in value to the last played card (=), and therefore can always be played. Further cards can be played on the special cards. Example : (Illu. B right) 12-8-5--3-2 (the special card counts as a 5). When a special card is played, the player immediately applies the effect on the card, and play then continues with the next player in turn order.



- Change play direction (circular arrow): this special card changes the turn order. Flip the play direction card to indicate the new play direction. Play resumes with the previous player.



- Choose next player (X arrow): the player playing this card chooses the next player. He can not choose himself. Play continues from that player, in turn order.

Please note that if the next player after a special card was played chooses to or must collect cards he will give points to the player who just played the special card, which may or may not be his neighbour as the turn order was disrupted by the special card.



## Game end and Scoring

8 / 28

As soon as a player gets his 7<sup>th</sup> point, the game is over and he wins the game.

If a player must collect cards because he emptied his hand and all columns have 2 cards or less, he wins immediately.

### Credits

Author : Eric Hanuise. Illustrations :  
Elisabeth Hanchir.

Special Thanks to Hervé Marly and Aurélie for  
the special cards!

Playtesting : Esprits Joueurs, Sajou.be,  
Repos du guerrier, Belgoludique, Bonne Société.

©Flatlined Games 2015, all rights reserved.





# Les loutres, ça poutre!

Un jeu de Eric Hanuise

Un jeu avec des loutres, ça poutre! Utilisez vos loutres pour bloquer le joueur suivant et le forcer à vous donner des points. Le premier joueur à 7 points gagne la partie!

## Mise en place

Placez la carte de direction sur la table, sens horaire visible (elle a une flèche courbe sur chaque côté).

Le paquet contient 2 cartes spéciales et 4 séries de cartes loutres numérotées 1-13. Pour 5-6 joueurs, toutes les cartes sont utilisées. Pour 3-4 joueurs, retirez du jeu une série de cartes loutres 1-13 avant de jouer.

Mélangez le paquet et placez trois cartes loutre au hasard face visible sur la table, côte à côte. (Si vous tirez des cartes spéciales, remplacez-les et remettes-les dans le paquet.)

Distribuez le reste des cartes face cachée aux joueurs, de manière à ce que chaque joueur ait



10 /28

le même nombre de cartes, et mettez de côté les cartes restantes pour cette partie. (Avec 3/4/5 joueurs, distribuez 12/9/10/8 cartes et mettez-en 2/2/1/3 de côté.)

## **Le jeu**

A son tour, un joueur doit effectuer une des actions suivantes:

- Jouer une carte
- Prendre une colonne
- Jouer sa dernière carte

### **Jouer une carte**

Le joueur choisit une carte de sa main et la joue en bas d'une des trois colonnes au centre de la table.

Une fois qu'une colonne comporte des cartes de valeurs différentes, elle a une direction: ascendante (1 à 13) ou descendante (13 à 1).

Une fois qu'une colonne a une direction, les cartes jouées en bas de cette colonne doivent être égales à la dernière carte jouée sur la



colonne ou suivre cette direction et être plus petite ou grande que la précédente.

Exemple: (Gauche) 11-10-10-6-4 seul un 4 ou moins peut être joué sur cette colonne. (Milieu) 2-2-11-12 seul un 12 ou 13 peut être joué sur cette colonne.

### **Prendre une colonne**

Si le joueur ne peut ou ne veut pas jouer une carte, il doit prendre toutes les cartes d'une colonne. Le joueur prend les cartes d'une colonne et donne une de ces cartes au joueur précédent. Cette carte est placée devant le joueur précédent, ne peut plus être jouée, et indique dorénavant ses points: 1-3 points suivant le nombre de têtes de loutres au milieu du haut de la carte. Une carte spéciale ne peut jamais être donnée de cette manière. Le joueur prend ensuite les cartes restantes de la colonne, les ajoute à sa main et place une des cartes de sa nouvelle main, de son choix, sur la table dans la colonne qu'il avait vidée.



## Dernière carte

12 / 28

Quand un joueur joue la dernière carte de sa main, il suit les règles habituelles pour placer cette carte au bas d'une colonne. Il doit ensuite immédiatement prendre une colonne mais cette fois il doit prendre la colonne avec le plus de cartes (il peut choisir s'il y en a plusieurs avec le même nombre de cartes) et il marque lui-même les points d'une carte de la colonne plutôt que de la donner au joueur précédent. Si toutes les colonnes ont deux cartes ou moins quand il joue sa dernière carte, il gagne immédiatement.

## Cartes spéciales

Les deux cartes spéciales ont toujours une valeur égale à la dernière carte jouée sur la colonne (=), et sont dès lors toujours jouables. D'autres cartes peuvent être jouées sur les cartes spéciales lors des tours suivants. Exemple: (droite) 12-8-5--3-2 (La carte spéciale compte comme un 5). Quand une carte spéciale est jouée, le joueur applique son effet, et le tour continue.



- Changement de direction (flèche circulaire): Cette carte spéciale change l'ordre du tour. Retournez la carte de direction pour indiquer le nouveau sens de jeu. Le tour continue avec le joueur précédent.



- Choix du suivant (flèche en X): Le joueur jouant cette carte désigne le joueur suivant. Il ne peut pas se choisir lui-même. Le tour continue avec ce joueur, dans la direction courante.

Notez bien que si le joueur suivant après qu'une carte spéciale ait été jouée choisit de ou doit prendre une colonne, il donnera les points au joueur qui a joué la carte spéciale, qui peut ou non être son voisin vu que l'ordre de jeu a été perturbé par la carte spéciale.



## Fin de partie et score

14 /28

Dès qu'un joueur obtient son septième point, la partie se termine sur sa victoire.

Si un joueur doit prendre des cartes car il joue sa dernière carte et que toutes les colonnes ont deux cartes ou moins, il gagne immédiatement.

## Remerciements

Un jeu de Eric Hanuise. Illustrations:

Elisabeth Hanchir.

Un grand merci à Hervé Marly et Aurélie pour les cartes spéciales!

Playtesting: Esprits Joueurs, Sajou.be,

Repos du guerrier, Belgoludique, Bonne Société.

©Flatlined games 2015, tous droits réservés.



## Zotte Otters

15 /28

Een spel van Eric Hanuise

Een kaartspel met otters? Kan het zotter?  
Gebruik je ondeugende otters om de volgende speler dwars te bomen en hij zal je punten moeten geven. De eerste speler met 7 punten wint het spel!

### Vorbereiding

Prent A: Plaats de speelrichtingkaart op de tafel met de wijzerzin pijl zichtbaar (het heeft een gebogen pijl op beide kanten).

Het spel bevat 2 speciale kaarten en 4 series van otter kaarten genummerd van 1 tot 13. Gebruik alle kaarten met 5-6 spelers. Voor 3-4 spelers, verwijder één reeks van kaarten genummerd van 1 tot 13 vooraleer je begint.

Schud de kaarten en plaats drie willekeurige kaarten langs elkaar open op de tafel en vorm zo drie kolommen van ieder één kaart. (Als je speciale kaarten trekt, vervang ze dan door een otterkaart en schud ze terug in de trekstapel.) Verdeel de rest van de kaarten verborgen onder de spelers zodat iedere speler evenveel



kaarten heeft en leg de overblijvende kaarten verborgen aan de kant (voor 3/4/5/6 spelers, geef elke speler 12/9/10/8 kaarten en leg er 2/2/1/3 opzij.)

## Het Spel

Tijdens zijn beurt moet een speler één van de volgende acties uitvoeren:

- een kaart spelen
- een kolom nemen
- zijn laatste kaart spelen

## Een kaart spelen

De speler kiest een kaart uit zijn hand en plaatst die beneden op één van de drie kolommen op de tafel. Eenmaal er kaarten met verschillende waarden in een kolom liggen, dan heeft die een richting: stijgend (1 naar 13) of dalend (13 naar 1). Eenmaal een kolom een richting heeft, dan moeten de kaarten die erop gespeeld worden gelijk zijn aan de voorgaande kaart of de richting volgen en hoger of lager zijn dan de vorige kaart.





Voorbeeld (prent B links:) 11-10-10-6-4 alleen een 4 of lager mag op deze kolom gespeeld worden (midden) 2-2-11-12 alleen een 12 of 13 mag op deze kolom gespeeld worden.

### **Een kolom nemen**

Als de speler geen kaart kan of wil spelen, dan moet hij alle kaarten in een kolom inzamelen. De speler neemt alle kaarten van één kolom en geeft één van deze kaarten aan de vorige speler. Die kaart wordt voor de vorige speler gelegd, mag niet meer gespeeld worden, en telt nu alleen nog maar als punten: 1-3 punten naargelang het aantal otterhoofden midden boven de kaart. Een speciale kaart kan nooit gescoord worden. De verliezende speler neemt dan al de overblijvende kaarten van de kolom in zijn hand en plaatst een kaart uit zijn nieuwe hand in de kolom die hij juist heeft leeggemaakt.



## Laatste kaart

18 / 28

Wanneer een speler de laatste kaart uit zijn hand speelt, dan volgt hij de normale regels voor het plaatsen van die kaart beneden op één van de kolommen. Daarna moet hij onmiddellijk kaarten inzamelen, maar nu moet hij verplicht de kolom met de meeste kaarten nemen (hij kan kiezen als er meerdere zijn) en hij zal zelf een kaart naar keuze uit de kolom scoren in plaats van deze aan de vorige speler te geven. Als alle kolommen twee of minder kaarten bevatten wanneer dit gebeurt, dan wint de speler onmiddellijk.

## Speciale kaarten

De twee speciale kaarten hebben altijd dezelfde waarde als de laatste kaart op een stapel (=) en kunnen daardoor altijd gespeeld worden.

Andere kaarten kunnen op speciale kaarten gespeeld worden. Voorbeeld (prent B rechts) 12-8-5--3-2 (de speciale kaart telt als een 5). Wanneer een speciale kaart gespeeld wordt, dan voert de speler het effect van de



kaart onmiddellijk uit, en het spel gaat door met de nieuwe speler in de speelvolgorde.



- Verander de speelrichting (ronde pijl): deze speciale kaart verandert de speelvolgorde. Draai de speelrichting kaart over om de nieuwe richting aan te duiden. Het spel gaat door met de vorige speler aan de beurt.



- Kies volgende speler (gekruiste pijl): de speler die deze kaart speelt kiest de volgende speler. Hij kan niet zichzelf kiezen. Het spel gaat door met die speler aan de beurt.

Als de speler die aan de beurt is juist nadat een speciale kaart gespeeld is, een kolom moet of wil nemen, dan geeft hij punten aan de speler die de speciale kaart gespeeld heeft. Dit kan al dan niet zijn buur zijn aangezien de



speelvolgorde veranderd is door de speciale kaart.

## Speleinde

Zodra een speler zijn 7de punt binnenhaalt is het spel gedaan en wint hij het spel.

Als een speler een kolom moet nemen omdat hij zijn hand heeft leeg gemaakt en alle kolommen twee of minder kaarten bevatten, dan wint hij onmiddellijk.

## Credits

Auteur : Eric Hanuise. Illustratie :  
Elisabeth Hanchir.

Speciale dank aan Hervé Marly en Aurélie voor  
de speciale kaarten!

Playtesting : Esprits Joueurs, Sajou.be,  
Repos du guerrier, Belgoludique, Bonne Société.

©Flatlined Games 2015, all rights reserved.



## Otter Nonsense

Ein Spiel von Eric Hanuise

Ein Kartenspiel mit Ottern? Ist das nicht Nonsense? Ja! Otter Nonsense! Nutze deine schelmischen Otter, um den nächsten Spieler zu blockieren, denn so bekommst du Punkte! Der erste Spieler, der 7 Punkte erreicht, gewinnt das Spiel.

### Spielaufbau

Lege die Spielrichtungskarte so auf den Tisch, dass die Pfeilrichtung im Uhrzeigersinn verläuft. (Der Pfeil auf der Rückseite verläuft gegen den Uhrzeigersinn.)

Das Kartenspiel enthält 2 Sonderkarten und 4 Reihen von Otterkarten, jeweils im Wert von 1-13. Benutze bei 5-6 Spielern alle Karten. Bei 3-4 Spielern musst du einen Satz Otterkarten mit den Werten 1-13 aus dem Spiel entfernen, ehe ihr beginnt.

Mische die Karten und lege 3 zufällig gezogene Otterkarten offen nebeneinander auf den Tisch. Sie bilden den Anfangspunkt für 3



Kartenreihen, die im Laufe des Spiels entstehen werden. **22 /28**

(Wenn du eine Sonderkarte ziehst, ersetze sie durch eine Otterkarte und mische sie zurück in die restlichen Karten.)

Verteile die restlichen Karten verdeckt an alle Spieler, so dass jeder die gleiche Anzahl an Karten hat. Die übrig gebliebenen Karten werden verdeckt beiseitegelegt. (Bei 3/4/5/6 Spielern verteilst du also 12/9/10/8 Karten an jeden und legst 2/2/1/3 Karten beiseite.)

### Spielablauf

Ist ein Spieler an der Reihe, muss er eine dieser Aktionen ausführen:

- Karte ausspielen
- Kartenreihe einsammeln
- Letzte Karte ausspielen

### Karte Ausspielen

Der Spieler wählt eine Karte aus seiner Hand und legt sie unten an eine der 3 Kartenreihen an.



Sobald eine Kartenreihe aus Karten mit unterschiedlichen Zahlenwerten besteht, hat sie sozusagen eine „Richtung“: Aufsteigend (1 bis 13) oder absteigend (13 bis 1). Sobald eine Reihe eine Richtung aufweist, muss jede weitere Karte, die dort angelegt wird, entweder den gleichen Wert besitzen wie die letzte dort ausgespielte Karte oder höher bzw. niedriger sein (je nach Richtung).

Beispiel: (Links) 11-10-10-10-6-4. Nur eine 4 oder niedriger darf hier noch angelegt werden. (Mitte) 2-2-11-12. Nur eine 12 oder 13 darf hier noch angelegt werden.

### **Kartenreihe einsammeln**

Wenn ein Spieler keine Karte ausspielen kann oder will, muss er alle Karten einer Reihe einsammeln. Eine der eingesammelten Karten gibt er dem Spieler, der direkt vor ihm dran war. Diese Karte wird offen vor diesen Spieler gelegt. Sie kann für den Rest der Partie nicht mehr verwendet werden und ist 1-3 Punkte wert, je nach Anzahl der abgebildeten



Otterköpfe. (Eine Sonderkarte darf niemals auf diese Weise verwendet werden.) Die restlichen Karten nimmt der Spieler, der am Zug ist, auf die Hand. Dann eröffnet er sofort eine neue Reihe mit einer beliebigen Handkarte.

### **Letzte Karte ausspielen**

Wenn ein Spieler seine letzte Handkarte ausspielt, folgt er dabei den normalen Regeln für das Anlegen von Karten. Danach muss er sofort eine Reihe einsammeln. Dieses Mal muss er die Reihe wählen, welche die meisten Karten beinhaltet (bei Gleichstand darf er wählen). Er sucht sich eine Karte davon aus. Anstelle sie jedoch dem vorherigen Spieler zu geben, legt er sich vor sich selbst und erhält die abgebildeten Punkte. Die restlichen Karten nimmt er wie gewohnt auf die Hand und eröffnet eine neue Reihe.

**Achtung:** Wenn alle Reihen aus 2 oder weniger Karten bestehen und ein Spieler seine letzte Karte ausspielt, gewinnt dieser Spieler sofort.





## Sonderkarten

25 / 28

Die 2 Sonderkarten haben immer den gleichen Wert wie die zuletzt angelegte Karte (=) und können somit immer an eine Reihe angelegt werden. Später kann die Reihe natürlich auch mit Otterkarten fortgesetzt werden. Beispiel: (Rechts) 12-8-5--3-2. (Die Sonderkarte zählt wie eine 5). Wird eine Sonderkarte ausgespielt, tritt der Karteneffekt sofort in Kraft.



-Spielrichtung wechseln (kreisförmiger Pfeil): Diese Sonderkarte ändert die Spielrichtung. Um dies anzuzeigen, wird die Spielrichtungskarte umgedreht.



-Nächsten Spieler wählen (X-Pfeil): Wer diese Karte ausspielt, darf den nächsten Spieler wählen, der dran ist. Man darf nicht sich selbst wählen. Vom gewählten Spieler aus wird die Partie in aktueller Spielrichtung fortgesetzt.



Achtung: Muss man eine Reihe einsammeln, dann gibt man dem Spieler Punkte, der zuvor dran war. Aufgrund ausgespielter Sonderkarten muss es sich dabei nicht unbedingt um den Sitznachbarn handeln.

## **Spielende und Wertung**

Sobald ein Spieler 7 oder mehr Punkte hat, gewinnt er die Partie.

Wenn alle Reihen aus 2 oder weniger Karten bestehen und ein Spieler seine letzte Karte ausspielt, gewinnt dieser Spieler sofort.

## **Impressum**

Autor: Eric Hanuise. Illustration: Elisabeth Hanchir.

Deutsche Übersetzung: Norman Müller.

Unser besonderer Dank gilt Hervé Marly und Aurélie für die Sonderkarten!

Testrunden: Esprit Joueurs, Sajou.be,  
Repos du guerrier, Belgoludique, Bonne Société.

©Flatlined Games 2015, all rights reserved.



Visit our website :

[WWW.FLATLINEDGAMES.COM](http://WWW.FLATLINEDGAMES.COM)

Join our mailing-list to receive news  
about our future products!



Like us on facebook :

[Facebook.com/FlatlinedGames](https://www.facebook.com/FlatlinedGames)

