

FRANÇAIS | Objet du jeu :

Pour jouer rapidement et marquer des points, il faut se débarrasser de ses propres cartes ou de cartes volées aux autres joueurs. Le placement est basé sur la correspondance d'au moins une caractéristique (nombre/couleur/symbole).

Préparations :

- Chaque joueur reçoit le même nombre de cartes, face cachée. (Pour 2-3 joueurs, nous recommandons 48 cartes, pour 4 joueurs 36 cartes).
- Les joueurs forment une pile de tirage à partir de ces (1).
- Placez également deux cartes, face visible, à côté de la pioche (2).
- Maintenant, chaque joueur prend une autre carte face cachée de la pioche et la place face cachée derrière la pile et la rangée. Cette carte reste actuellement face cachée dans la main.
- Deux des joueurs prennent une autre carte face cachée dans leur autre main et l'apportent au milieu de la table (4). S'il y a 3 ou 4 joueurs, il y a une rotation à chaque tour pour savoir qui va placer cette carte d'ouverture au milieu.
- Maintenant, tous les joueurs retournent en même temps toutes les cartes qu'ils ont en main, de façon à ce que le recto soit visible. Le jeu est lancé.

Comment jouer :

- En principe, le jeu est joué par tous les joueurs en même temps.
- En principe, le jeu se joue avec une seule main. Cela signifie que les cartes sont soit retournées, soit jouées au milieu, soit une carte est volée et placée sur le dessus de sa propre pile.
- Les cartes peuvent toujours être placées l'une sur l'autre si elles correspondent à au moins un critère. Donc soit le même numéro, soit le même symbole, soit la même couleur.
- Il y a deux façons de placer des cartes et de marquer des points :
 - a) placez les cartes de votre propre défausse (2) sur l'une des deux piles du milieu (4).
 - b) Mettez les cartes de la défausse des autres joueurs sur votre propre pile de cartes volées (3).
- Dès que la pioche d'un joueur est vide, il peut appeler **Stop!** et mettre fin à la partie immédiatement, ou bien continuer à jouer normalement et terminer la partie plus tard.

- Dès que la pioche et la défausse d'un joueur sont vides, le joueur concerné doit annoncer **Stop!**

Je compte :

- Nombre de cartes de départ moins les cartes restantes dans le tas et la défausse * 1 point.
- Chaque carte de la pile * 2 points
- Les points des différents tours sont additionnés. Le but du jeu est d'être le premier joueur à atteindre un nombre de points préalablement convenu. Par exemple, 500 ou 1000 points.

FAQ :

- Seules les cartes de votre propre tirage peuvent être placées au milieu et uniquement là.
- Inversement, seules les cartes des autres tiroirs peuvent être placées dans la propre pile de tirage du joueur, et uniquement là.
- L'accent doit toujours être mis sur un jeu rapide. En cas de désaccord au cours du jeu sur la question de savoir qui a placé la carte en premier ou qui avait une carte en main en premier, nous conseillons une interprétation pragmatique des règles. Par exemple, la personne qui l'avait à la fin le garde. Ou les deux cartes posées en même temps restent au milieu, dans n'importe quel ordre.
- En cas de désaccord sur les règles, il suffit d'établir un règlement intérieur.
- La rapidité du jeu et le plaisir de jouer l'emportent sur la précision du jeu ou le respect exact des règles. (Non, cela ne signifie pas que la tricherie est autorisée ;-)
- Il y a une remise en rayon obligatoire. Au plus tard lorsque votre propre tirage est vide, vous devez remplir jusqu'à 2 cartes dès que possible.
- Les cartes tirées de la pile de tirage peuvent également être jouées directement de la main au milieu.
- En cas d'impasse, une carte qui a déjà été défaussée est pêchée au hasard au milieu et placée sur le dessus.
- Si un joueur qui peut mettre fin à la partie ne le fait pas, un deuxième ou un troisième joueur peut le faire dès qu'il remplit les conditions requises (au moins une pioche vide).

ITALIANO | Oggetto del gioco:

Il gioco veloce e il punteggio si ottengono scartando le proprie carte o quelle rubate dagli altri giocatori. Il posizionamento si basa sulla corrispondenza di almeno una caratteristica (numero/colore/simbolo).

Preparativi :

- Ogni giocatore riceve lo stesso numero di carte a faccia in giù. (Per 2-3 giocatori consigliamo 48 carte, per 4 giocatori 36 carte ciascuno).
- I giocatori formano una pila da questi (1). Inoltre, metti due carte a faccia in su come display accanto al mazzo di carte pescate (2).
- Ora ogni giocatore prende un'altra carta a faccia in giù dal mazzo di carte e la posiziona a faccia in giù dietro il mazzo e la fila. Questa carta rimane attualmente a faccia in giù nella mano.
- Due dei giocatori prendono un'altra carta a faccia in giù nell'altra mano e la portano al centro del tavolo (4). Se ci sono 3-4 giocatori, ogni turno c'è una rotazione di chi metterà questa carta di apertura al centro.
- Ora tutti i giocatori girano tutte le carte nelle loro mani allo stesso tempo, in modo che i lati anteriori siano visibili. Il gioco è iniziato.

Come giocare:

- In linea di principio, il gioco è giocato da tutti i giocatori allo stesso tempo.
- In linea di principio, il gioco si gioca con **una sola** mano. Questo significa che le carte vengono girate, giocate al centro, o una carta viene rubata e messa in cima al proprio mazzo.
- Le carte possono sempre essere messe una sopra l'altra se corrispondono in almeno un criterio. Quindi o stesso numero, stesso simbolo o stesso seme.
- Ci sono due modi per piazzare le carte e segnare i punti:
 - a) mettere le carte del proprio scarto (2) su una delle due pile al centro (4).
 - b) Metti le carte degli scarti degli altri giocatori sul tuo mazzo di carte rubate (3).
- Non appena il mazzo di carte di un giocatore è vuoto, egli può chiamare **Stop!** e terminare la partita immediatamente, o in alternativa continuare a giocare normalmente e terminare la partita in un momento successivo.
- Non appena il mazzo di pesca e il proprio mazzo di scarto sono vuoti, il

rispettivo giocatore **deve** chiamare **Stop!**

Conteggio :

- Numero di carte di partenza meno le carte rimanenti nel mazzo e nello scarto * 1 punto.
- Ogni carta sul mazzo * 2 punti
- Si sommano i punti dei singoli round. L'obiettivo del gioco è quello di essere il primo giocatore a raggiungere un numero di punti precedentemente concordato. Per esempio, 500 o 1000 punti.

FAQ :

- Solo le carte della propria estrazione possono essere messe al centro e solo lì.
- Al contrario, solo le carte di altri cassetti possono essere messe nel proprio mazzo di carte pescate, e solo lì.
- L'obiettivo dovrebbe essere sempre un gioco veloce. Se nel corso del gioco ci fosse un disaccordo su chi ha messo la carta per primo o su chi ha avuto una carta in mano per primo, consigliamo un'interpretazione pragmatica delle regole. Per esempio, la persona che l'aveva alla fine se lo tiene. Oppure entrambe le carte posate allo stesso tempo rimangono al centro, in qualsiasi ordine.
- Se c'è disaccordo sulle regole, basta stabilire delle regole interne.
- La velocità di gioco e il divertimento hanno la meglio sull'accuratezza del gioco o sull'esatta osservanza delle regole. (No, questo non significa che sia permesso barare ;-)
- C'è una risistemazione obbligatoria. Al più tardi quando la tua pesca è vuota, devi riempire fino a 2 carte il più presto possibile.
- Le carte pescate dalla pila possono anche essere giocate direttamente dalla mano al centro.
- In caso di stallo, una carta che è già stata scartata viene pescata a caso dal centro e messa in cima.
- Se un giocatore che può terminare la partita non lo fa, un secondo o un terzo giocatore può farlo non appena soddisfa i requisiti (almeno la pila vuota).



a very interactive game of speed and flow
Spieldée & Konzept: Torsten „Lansky“ Mayer

DE| Ein Spiel für 2 - 4 Spieler. Spieldauer ca. 5 Minuten pro Runde.
Inhalt 144 Karten.

EN| A game for 2 - 4 players. Duration approx. 5 minutes per round.
Contents 144 cards.

FR| Un jeu pour 2 à 4 joueurs. Durée du jeu : environ 5 minutes par tour.
Contenu 144 cartes.

IT| Un gioco per 2 - 4 giocatori. Durata del gioco circa 5 minuti
per turno. Contenuto 144 carte.

DEUTSCH | Ziel des Spiels:

Das schnelle Spielen und Erzielen von Punkten wird erreicht durch Ablage von eigenen, oder bei Mitspielern geklauten Karten. Die Ablage erfolgt aufgrund Übereinstimmung mindestens eines Merkmals (Anzahl/Farbe/Symbol).

Vorbereitungen:

- Jeder Spieler erhält die gleiche Anzahl von Karten verdeckt ausgeteilt (Bei 2-3 Spielern empfehlen wir 48 Karten, bei 4 Spielern jeweils 36 Karten).
- Die Spieler formen daraus einen Nachziehstapel (1).
- Außerdem legen Sie zwei Karten mit der Vorderseite nach oben als Auslage neben den Nachziehstapel (2).
- Nun nimmt jeder Spieler eine weitere verdeckte Karte vom Nachziehstapel und positioniert sie verdeckt hinter Stapel und Reihe. Diese Karte bleibt aktuell noch verdeckt in der Hand.
- Zwei der Mitspieler nehmen eine weitere Karte verdeckt in die andere Hand und führen diese zur Mitte des Spieltisches (4). Bei 3-4 Mitspielern wird jede Spielrunde durchgewechselt, wer diese Eröffnungskarte für die Mitte legt.
- Nun drehen alle Spieler alle Karten in Ihren Händen gleichzeitig um, so dass die Vorderseiten sichtbar werden. Das Spiel ist gestartet.

Spielmechanik:

- Es wird prinzipiell von allen Spielern gleichzeitig gespielt.
- Prinzipiell wird im Spiel nur mit **einer Hand** gespielt. Also entweder nachgedeckt, in die Mitte gespielt, oder eine Karte geklaut und auf dem eigenen Stapel abgelegt.
- Karten können immer dann aufeinander gelegt werden, wenn diese in **mindestens** einem Kriterium übereinstimmen. Also entweder gleiche Anzahl, gleiches Symbol, oder gleiche Farbe.
- Es gibt zwei Möglichkeiten des Ablegens und Erzielens von Punkten:
 - a) Karten aus der eigenen Ablage (2) auf einen der beiden Stapel in der Mitte zu legen (4).
 - b) Karten aus den Ablagen der Mitspieler auf den eigenen Klausstapel (3) legen.
- Sobald der Nachziehstapel eines Spielers leer ist, kann dieser **Stop!** rufen

und das Spiel sofort beenden, wahlweise aber auch noch normal weiter-spielen und zu einem späteren Zeitpunkt das Spiel beenden.

- Sobald Nachziehstapel **und** die eigene Auslage leer sind, **muss** der jeweilige Spieler **Stop!** rufen.

Zählweise:

- Startanzahl Karten minus Restkarten im Stapel und Auslage * 1 Punkt
- Jede Karte auf dem Klausstapel * 2 Punkte
- Punkte einzelner Runden werden aufaddiert. Spielziel ist als erster Spieler eine vorher vereinbarte Punktezahl zu erreichen.
- Beispielsweise 500 oder 1000 Punkte.

FAQ:

- Ausschließlich Karten aus der eigenen Auslage dürfen in die Mitte gelegt werden und nur dorthin.
- Umgekehrt dürfen ausschließlich Karten fremder Auslagen auf den eigenen Klausstapel gelegt werden, auch das nur dorthin.
- Fokus sollte immer auf einen zügigen Spielablauf gelegt werden. Sollte es im Spielverlauf zu Uneinigkeit kommen, wer zuerst gelegt oder eine Karte in der Hand hatte, raten wir zu pragmatischer Regelauslegung. Beispielsweise die Person die sie am Ende hatte, behält sie. Oder aber beide gleichzeitig abgelegten Karten bleiben in der Mitte liegen, mit beliebiger Reihenfolge.
- Sollte Uneinigkeit über Regeln bestehen, sollten einfach Hausregeln aufgestellt werden.
- Spieltempo und Freude übertrumpfen Genauigkeit beim Spiel, oder exaktes Einhalten der Regeln. (Nein damit soll kein Schummeln abgesegnet werden ;-)
- Es herrscht Nachlegezwang. Spätestens wenn die eigene Auslage leer ist, muss frühstmöglich wieder auf 2 Karten aufgefüllt werden.
- Nachgezogene Karten aus dem Nachziehstapel dürfen auch direkt aus der Hand in die Mitte gespielt werden.
- Sollte es zu Patt-Situationen kommen, wird in der Mitte jeweils eine bereits abgelegte Karte zufällig herausgefischt und obendrauf gelegt.
- Sollte ein Spieler, der das Spiel beenden kann, dies nicht tun, so kann auch ein zweiter, oder dritter Spieler dies tun, sobald er die Voraussetzungen

(mindestens Nachziehstapel leer) erfüllt.

ENGLISH | Aim of the game:

Fast play and scoring is achieved by discarding your own cards or cards stolen from other players.

The cards are discarded on the basis of a match of at least one characteristic (number/colour/symbol).

Preparations:

- Each player is dealt the same number of cards face down. (For 2-3 players we recommend 48 cards, for 4 players 36 cards each).
- The players form a draw pile (1) from these.
- In addition, place two cards face up as a display next to the draw pile (2).
- Now each player takes another card face down from the draw pile and positions it face down behind the pile and row.
- This card currently remains face down in the hand.
- Two of the players take another card face down in their other hand and bring it to the middle of the table (4). If there are 3-4 players, the opening card is placed in the middle of the table.
- Now all the players turn over all the cards in their hands at the same time so that the front sides are visible. The game is started.

How to play:

- In principle, the game is played by all players at the same time.
- In principle, the game is played with **one hand** only. This means that cards are either turned over, played into the middle, or a card is stolen and placed on top of one's own pile.
- Cards can always be placed on top of each other if they match in **at least** one criterion. This means either the same number, the same symbol or the same colour.
- There are two ways of placing cards and scoring points:
 - a) Place cards from your own discard (2) on one of the two piles in the middle (4).
 - b) Put cards from the **other players' discards** onto your own pile of stolen cards (3).

- As soon as a player's draw pile is empty, he can call **Stop!** and end the game immediately, or alternatively continue playing normally and end the game at a later time.

- As soon as the draw pile and the player's own discard pile are empty, the player **must** call Stop!

Counting method:

- Starting number of cards minus remaining cards in the pile and display * 1 point.
- Each card in the discard pile * 2 points
- Points from individual rounds are added up. The aim of the game is to be the first player to reach a previously agreed number of points.
- For example, 500 or 1000 points.

FAQ:

- Only cards from your own draw may be placed in the centre and only there.
- Conversely, only cards from other drawers may be placed in the player's own draw pile, and only there.
- The focus should always be on a speedy game. If, during the course of the game, there is a disagreement about who laid a card first or who had a card in their hand, we advise a pragmatic interpretation of the rules. For example, the person who had it at the end keeps it. Or both cards laid at the same time remain in the middle, in any order.
- If there is disagreement about the rules, simply set up house rules.
- Speed of play and enjoyment trump accuracy in the game, or exact adherence to the rules. (No, this is not to approve cheating ;-)
- There is a compulsory re-shelving. At the latest when your own discard tray is empty, you have to fill up to 2 cards as soon as possible.
- Cards drawn from the draw pile may also be played directly from the hand into the middle.
- If a stalemate occurs, a card that has already been discarded is picked at random from the middle and placed on top.
- If a player who can finish the game does not do so, a second or third player can do so as soon as he fulfils the requirements (at least empty draw pile).



Video zur Anleitung
video tutorial

