

Ravensburger® Kartenspiele

HAUSSERS ® ORIGINAL

Elfer raus!

MASTER



Ravensburger

HAUSSERS ® ORIGINAL

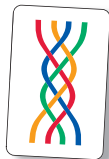
Autor: Wolfgang Kramer

Redaktion: Tina Landwehr · Design: DE Ravensburger · Illustration: Schwarzschild

INHALT



84 Zahlenkarten



15 Verbindungskarten



4 Joker



7 Bonuskarten

ZIEL DES SPIELS

Jeder Spieler versucht, als Erster alle seine Handkarten loszuwerden, indem er sie an vier verschiedenfarbige Zahlenreihen anlegt. Sobald ein Spieler keine Karten mehr hat, endet das Spiel sofort. Wer dann die meisten Punkte besitzt, gewinnt das Spiel.

SPIELVORBEREITUNG

Sucht aus den Karten die Verbindungskarten, die Bonuskarten und die vier Zahlenkarten mit den 11ern heraus.

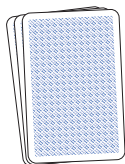
Von den **Verbindungskarten** erhält jeder:

bei 2 und 3 Spielern	4 Karten
bei 4 und 5 Spielern	3 Karten
bei 6 Spielern	2 Karten

Diese Karten legt ihr vor euch ab. Übrig bleibende Verbindungskarten kommen aus dem Spiel.

Die **Bonuskarten** werden zunächst noch nicht benötigt; legt sie am Rand des Tisches bereit.

Legt die **vier 11er-Zahlenkarten** offen untereinander mit etwas Abstand in die Tischmitte (siehe Abbildung rechts). Die Reihenfolge der Farben spielt dabei keine Rolle. Von diesen Karten ausgehend werden im Laufe des Spiels Zahlenreihen von 1 bis 21 in den vier Farben ausgelegt; ihr braucht also genug Platz auf beiden Seiten der 11.



Mischt die restlichen **Zahlenkarten** mit den **Jokern** und verteilt an jeden Spieler:

bei 2 und 3 Spielern **20 Karten**

bei 4 Spielern **15 Karten**

bei 5 und 6 Spielern **12 Karten**

Legt die übrig bleibenden Karten als verdeckten Nachziehstapel bereit. Jeder Spieler nimmt seine Karten nun so auf die Hand, dass die Mitspieler sie nicht einsehen können.

SPIELABLAUF

Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler beginnt. Wer an der Reihe ist, kann entweder:

- **1 bis 4 Karten** aus seiner Hand an eine oder mehrere Zahlenreihen anlegen
oder
- die **oberste Karte vom Nachziehstapel** ziehen.

Danach ist sein Zug beendet und der nächste Spieler ist an der Reihe.

1 bis 4 Karten anlegen

Der Spieler am Zug kann **bis zu 4 Karten** (Zahlenkarten und/oder Joker) aus seiner Hand an beliebige, also auch unterschiedliche Zahlenreihen anlegen. **Zusätzlich** kann er eine oder mehrere Verbindungskarten einsetzen.



Legeregeln:

- Die Farbe der ausliegenden 11 bestimmt die Farbe der ganzen Reihe. An die rote 11 dürfen also nur rote Zahlenkarten angelegt werden.
- Auf der einen Seite jeder 11 werden die Karten absteigend von 10 bis 1 angelegt; auf der anderen Seite jeder 11 aufsteigend von 12 bis 21.
- Jede Farbe bildet eine fortlaufende Zahlenreihe von 1 bis 21. Es dürfen keine Zahlen ausgelassen werden (Ausnahme: Joker oder Verbindungskarten, siehe unten).

Solange der Nachziehstapel noch nicht aufgebraucht ist, ist das Anlegen freiwillig; es dürfen also z.B. aus taktischen Gründen Karten auf der Hand zurückgehalten werden.

Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, muss der Spieler am Zug mindestens 1 Karte anlegen, wenn er kann. Hat er keine passende Karte, sagt er dies und der nächste Spieler ist an der Reihe.



Bonuskarten

Legt ein Spieler in einer der Zahlenreihen bei den Zahlen von 11 bis 1 **oder** von 11 bis 21 die letzte noch fehlende Karte, erhält er dafür eine Bonuskarte. Diese legt er offen vor sich ab. Am Ende des Spiels zählt jede Bonuskarte 11 Punkte.



Joker

Ein Joker kann anstatt einer beliebigen Zahlenkarte gelegt werden. Er zählt dann als eine der bis zu 4 Karten, die die Spieler pro Spielzug anlegen dürfen. Wer die entsprechende Zahlenkarte besitzt, kann seine Zahlenkarte gegen den Joker austauschen, wenn er an der Reihe ist. Dazu legt er seine Zahlenkarte an die Stelle des Jokers und nimmt den Joker auf die Hand. Er kann ihn sofort oder in einem späteren Zug selbst anlegen.

Jokerkarten, die ein Spieler bei Spielende noch auf der Hand hat, zählen 11 Minuspunkte.

Achtung!

Ein Joker kann **nur zusätzlich zum Legen** der 1 bis 4 Karten ausgetauscht werden! Wer also eine Karte nachzieht, kann im selben Zug keinen Joker austauschen.

Legeregeln für Joker:

- Kann ein Spieler keine Karte anlegen, hat aber einen Joker, muss er diesen nicht legen.
- Komplettiert ein Spieler einen Teil einer Reihe (entweder die letzte Karte von 1 bis 10 oder die letzte Karte von 12 bis 21) mit einem Joker, erhält er dafür eine Bonuskarte. Tauscht ein Spieler diesen Joker später aus, erhält er dafür keine Bonuskarte mehr.
- Joker können an Verbindungskarten angelegt werden und umgekehrt (siehe „Verbindungskarten“).
- In einem Spielzug dürfen auch mehrere Joker angelegt werden.
- Ein Spieler darf auch mit einem Joker als letzter Karte das Spiel beenden.

Verbindungskarten

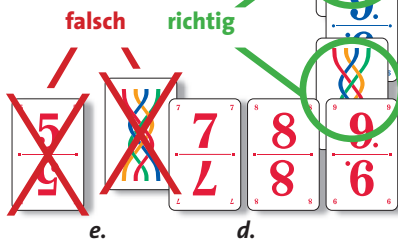
Mit Verbindungskarten können fehlende Zahlen **anderer** Reihen „überbrückt“ werden. Sie werden an eine bereits ausliegende Zahlenkarte oder einen Joker angelegt und führen immer zu einer Nachbarreihe. In der Nachbarreihe muss sofort die Karte mit derselben Zahl in der entsprechenden Farbe oder ein Joker angelegt werden. An diese Zahlenkarte/diesen Joker können weitere Zahlenkarten in beide Richtungen angelegt werden.

Verbindungskarten dürfen nicht als Joker innerhalb ein und derselben Farbreihe eingesetzt werden (siehe Beispiel 1e).

Die Spieler dürfen in jedem Spielzug beliebig viele Verbindungskarten einsetzen. Diese zählen beim Auslegen nicht mit, können also zusätzlich zu den 1 bis 4 Karten gelegt werden. Das Auspielen von Verbindungskarten ist freiwillig. Hat ein Spieler am Ende des Spiels noch Verbindungskarten vor sich liegen, zählen diese weder Plus- noch Minuspunkte.

Beispiel 1:

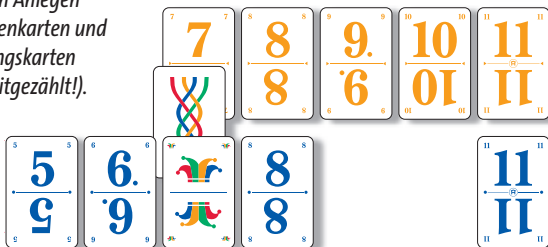
- a. Timo möchte seine blaue 9 anlegen, doch dafür fehlt noch die blaue 10. Er legt darum an die gelbe 9 eine Verbindungskarte, die zur blauen Reihe führt.
- b. Jetzt muss er sofort auch die blaue 9 anlegen.
- c. Da er auch die rote 9 hat, legt er eine weitere Verbindungskarte an die blaue 9 und kann jetzt auch noch die rote 9 anlegen.



- d. Nun ist Vera an der Reihe. Sie hat die rote 8, 7 und 5 auf der Hand. Die 8 und die 7 kann sie direkt an die rote 9 anlegen.
- e. Die 5 kann sie nicht mehr anlegen, da sie keinen Joker hat und sie eine Verbindungskarte nicht innerhalb einer Reihe für eine andere Zahl einsetzen kann.

Beispiel 2:

Lisa legt eine Verbindungskarte an die gelbe 7 und einen Joker als blaue 7. Nun kann sie noch die blaue 8, 6 und 5 legen. damit hat sie 4 Karten angelegt und ihr Zug ist zu Ende (beim Anlegen zählen nur Zahlenkarten und Joker. Verbindungskarten werden nicht mitgezählt!).



Oberste Karte vom Stapel ziehen

Kann oder **möchte** ein Spieler keine Karte(n) anlegen, muss er die oberste Karte vom Nachziehstapel ziehen.

Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, **muss** der Spieler am Zug mindestens eine Karte anlegen, wenn er kann. Hat er keine passende Karte, sagt er dies und der nächste Spieler ist an der Reihe.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet sofort, wenn ein Spieler seine letzte Handkarte angelegt hat.

Nun werden noch die Punkte für jeden Spieler ermittelt:

- Jede Bonuskarte zählt 11 Pluspunkte.
- Jede Karte, die ein Spieler noch auf der Hand hat, zählt so viele Minuspunkte, wie der Kartenwert angibt.
- Jeder Joker, den ein Spieler noch auf der Hand hat, zählt 11 Minuspunkte.

Wer nun die meisten Punkte erreicht hat, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

Tipp: Für längeren Spielspass notiert euch einfach die Punkte und spielt so viele Runden, wie Spieler mitspielen!

© 2012 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 24 60
D-88194 Ravensburg

Distr. CH: Carlit+Ravensburger AG
Grundstr. 9
CH-5436 Würenlos
www.ravensburger.com

HAUSSERS ® ORIGINAL

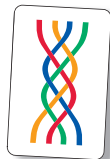
Auteur : Wolfgang Kramer

Rédaction : Tina Landwehr · Design : DE Ravensburger · Illustrations : Schwarzschild

CONTENU



84 cartes Nombre



15 cartes Liaison



4 jokers



7 cartes Bonus

BUT DU JEU

Chaque joueur essaye de se débarrasser le premier de toutes ses cartes en les ajoutant à 4 rangées de nombres de couleurs différentes. Dès qu'un joueur n'a plus de cartes, la partie est immédiatement terminée. Celui qui totalise le plus de points remporte la partie.

PRÉPARATION

Sortir du paquet les cartes Liaison, les cartes Bonus et les quatre « 11 ».

Chaque joueur reçoit le nombre suivant de **cartes Liaison** :

à 2 ou 3 joueurs

4 cartes

à 4 ou 5 joueurs

3 cartes

à 6 joueurs

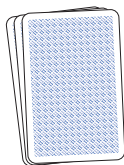
2 cartes

Chacun place ces cartes devant lui. Les cartes restantes sont écartées du jeu.



Dans un premier temps, les **cartes Bonus** ne sont pas utilisées ; les garder à portée de main.

Disposer **les quatre « 11 »** les uns sous les autres, au milieu de la table, face visible, en laissant un espace (voir illustration ci-contre). L'ordre des couleurs n'a pas d'importance. Au cours de la partie, des cartes des quatre couleurs, allant de 1 à 21, seront placées au fur et à mesure à droite et à gauche de ces « 11 » ; il faut donc prévoir suffisamment de place de chaque côté du « 11 ».



Mélanger les autres **cartes Nombre** et les **jokers**.

à 2 ou 3 joueurs **20 cartes**

à 4 joueurs **15 cartes**

à 5 joueurs ou 6 joueurs **12 cartes**

Les cartes restantes forment une pioche, face cachée. Chacun tient ses cartes en main, à l'abri du regard de ses adversaires.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Chacun joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune joueur commence. Quand vient son tour, le joueur a le choix entre :

- Ajouter de **1 à 4 cartes** de sa main dans une ou plusieurs rangée(s) de son choix ;
ou
- **Piocher la carte supérieure de la pile.**

Son tour est ensuite terminé et c'est à son voisin de gauche de jouer.

Pose de 1 à 4 cartes

Un joueur peut ajouter **jusqu'à 4 cartes** de sa main (cartes Nombre et/ou jokers) aux rangées de son choix (toutes différentes ou non). Il peut **en plus** utiliser une ou plusieurs cartes Liaison.

Règles de pose :

- La couleur du « 11 » posé indique la couleur de toute la rangée. À un « 11 » rouge, il n'est donc possible d'ajouter que des cartes rouges.
- D'un côté de chaque « 11 », les cartes sont placées dans l'ordre décroissant de 10 à 1 ; de l'autre, dans l'ordre croissant de 12 à 21.
- Chaque couleur forme une rangée continue de 1 à 21. Aucun nombre ne doit manquer dans la suite (exception : joker ou carte Liaison, voir plus loin).

Tant que la pioche n'est pas épuisée, un joueur n'est pas obligé de poser une carte ; il est donc permis, par exemple, de garder des cartes en main pour des raisons tactiques.

Lorsque la pioche est vide, un joueur est obligé de poser au minimum 1 carte s'il le peut. Si aucune de ses cartes ne convient, il passe son tour et c'est à son voisin de gauche de jouer.



Cartes Bonus

Le joueur qui pose la dernière carte manquante de 1 à 11 **ou** de 11 à 21, dans l'une des rangées, gagne une carte Bonus. Il la pose devant lui, face visible. À la fin de la partie, chaque carte Bonus rapporte 11 points.



Joker

Un joker peut être posé à la place de n'importe quelle carte Nombre. Elle compte dans la limite de 4 cartes qu'un joueur peut poser par tour.

À son tour de jeu, le joueur qui possède la carte Nombre correspondante peut remplacer le joker par sa carte Nombre. Il la pose alors à la place du joker et récupère ce dernier dans sa main. Il peut le réutiliser immédiatement ou le garder pour un prochain tour.

Attention !

Un joker ne peut être échangé **qu'à condition de poser au moins une autre carte.**

Règles de pose du joker :

- Si un joueur ne peut poser aucune carte, mais possède un joker, il n'est pas obligé de le poser.
- Si un joueur finit une des deux moitiés d'une rangée (soit la dernière carte de 1 à 10, soit la dernière carte de 12 à 21) à l'aide d'un joker, il gagne également une carte Bonus. Si un joueur remplace plus tard ce joker par la carte Nombre correspondante, il ne gagne plus de carte Bonus.
- Un joker peut être posé à côté d'une carte Liaison et réciproquement (voir « Cartes Liaison »).
- Un joueur peut poser plusieurs jokers dans le même tour.
- Un joueur peut également mettre fin à la partie en terminant par la pose d'un joker.

Le joueur qui possède encore un joker en main lorsque la partie s'arrête perd 11 points.

Cartes Liaison

Les cartes Liaison permettent de « sauter » des nombres manquants dans une rangée **voisine**. Elles ne peuvent être posées qu'à côté d'une carte Nombre ou d'un joker déjà posé et relient uniquement une rangée voisine. Le joueur doit alors immédiatement poser la carte de même valeur, de la couleur correspondante, ou un joker, dans cette rangée voisine.

Une carte Liaison ne peut pas servir de joker dans une même rangée (*voir l'exemple 1*).

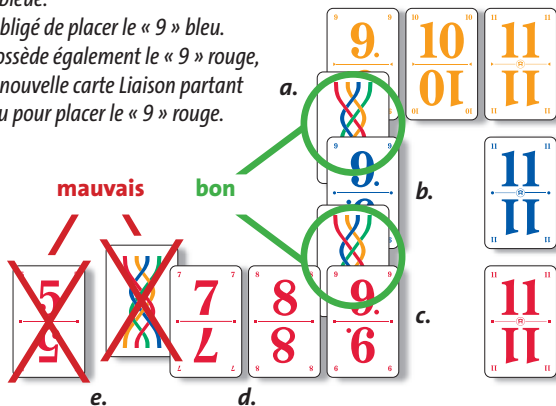
Un joueur peut utiliser autant de cartes Liaison qu'il veut pendant son tour.

Elles ne sont pas comptabilisées et peuvent donc être posées en plus des 1 à 4 cartes habituelles.

Le joueur qui pose une carte Liaison doit ajouter au moins 1 carte Nombre au bout de cette carte Liaison. Il peut ensuite ajouter de nouvelles cartes Nombre à droite ou à gauche de cette carte. La pose d'une carte Liaison n'est pas obligatoire. Le joueur qui possède encore des cartes Liaison en main lorsque la partie s'arrête ne gagne pas de points, mais n'en perd pas non plus.

Exemple 1 :

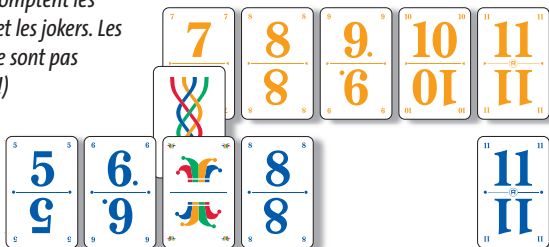
- a. Timo aimerait poser son « 9 » bleu, mais il manque encore le « 10 » bleu. Il ajoute donc une carte liaison reliant le « 9 » jaune à la rangée bleue.
- b. Il est alors obligé de placer le « 9 » bleu.
- c. Comme il possède également le « 9 » rouge, il place une nouvelle carte Liaison partant du « 9 » bleu pour placer le « 9 » rouge.



- d. C'est maintenant à Vera de jouer. Elle possède les « 8 », « 7 » et « 5 » rouges en main. Elle peut poser directement le « 8 » et le « 7 » à côté du « 9 » rouge.
- e. Elle ne peut pas poser son « 5 » rouge car elle ne peut pas utiliser une carte Liaison pour remplacer un nombre à l'intérieur d'une même rangée.

Exemple 2 :

Lisa pose une carte Liaison partant du « 7 » jaune et remplace le « 7 » bleu par un joker. Elle peut alors y ajouter son « 8 » son « 6 » et son « 5 » bleus. Elle a ainsi posé 4 cartes et son tour est terminé. (Lors de la pose, seules comptent les cartes Nombre et les jokers. Les cartes Liaison ne sont pas comptabilisées !)



Pioche de la carte supérieure de la pile

Si un joueur ne **peut** ou ne **veut** pas poser de carte(s), il doit piocher la carte supérieure de la pile.

Si la pioche est épuisée, le joueur **est obligé** de poser une carte au minimum s'il en a la possibilité. S'il ne possède aucune carte qui convienne, il l'annonce et c'est au tour du joueur suivant de jouer.

FIN DE LA PARTIE

La partie s'arrête immédiatement dès qu'un joueur a posé sa dernière carte. Les joueurs comptent alors leurs points :

- Chaque carte Bonus rapporte 11 points.
- Chaque carte encore en main fait perdre autant de points que sa valeur.
- Chaque joker encore en main fait perdre 11 points.

Le joueur qui totalise le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs.

Conseil : Envie de prolonger le plaisir ? Notez simplement les points sur une feuille et jouez autant de manches qu'il y a de joueurs !

© 2012 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 24 60
D-88194 Ravensburg

Distr. CH: Carlit+Ravensburger AG
Grundstr. 9
CH-5436 Würenlos
www.ravensburger.com

HAUSSERS ® ORIGINAL

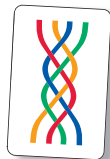
autore: Wolfgang Kramer

redazione: Tina Landwehr · grafica: DE Ravensburger · illustrazioni: Schwarzschild

CONTENUTO



**84 carte numerate
da 1 a 21**



15 carte ponte



4 jolly



7 carte bonus

OBIETTIVO DEL GIOCO

Cercare di rimanere senza carte, completando le file e guadagnando il maggior numero possibile di carte bonus. Il gioco finisce quando un giocatore finisce le sue carte. Vince chi fa il punteggio più alto.

PREPARAZIONE

Rimuovete dal mazzo le carte ponte, le carte bonus e le quattro carte di valore 11.

Distribuite le **carte ponte** in base al numero di giocatori:

da 2 a 3 giocatori

4 carte

da 4 a 5 giocatori

3 carte

6 giocatori

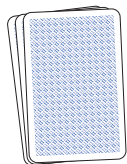
2 carte

Tenete le carte ponte davanti a voi. Riponete nella scatola le eventuali carte ponte rimanenti.



Impilate le carte bonus su di un lato del tavolo, serviranno durante il gioco.

Piazzate al centro del tavolo le **quattro carte di valore 11** a faccia in su, incolonnate come nella figura a fianco, lasciando un po' di spazio tra una carta e l'altra. L'ordine dei colori non ha importanza. Sui due lati di queste carte, nel corso del gioco verranno create 4 file di di 21 carte ciascuna, quindi verificate che ci sia abbastanza spazio a destra e sinistra della colonna di 11.



Mescolate le rimanenti **carte numerate** con i **jolly**.

Da questo mazzo distribuite le carte ai giocatori nella seguente misura:

da 2 a 3 giocatori	20 carte
4 giocatori	15 carte
da 5 a 6 giocatori	12 carte

Mettete sul tavolo il mazzo rimanente, coperto. Tenete in mano le carte cercando di non farle vedere agli avversari.

IL GIOCO

Si gioca a turno in senso orario, a partire dal giocatore più giovane. Il giocatore di turno può effettuare una delle seguenti azioni:

- piazzare da **1 a 4 carte** in una o più file oppure
- pescare la **prima carta in cima al mazzo**.

Poi il suo turno è concluso e tocca al giocatore successivo.

Piazzare da 1 a 4 carte

Il giocatore di turno può piazzare **da 1 a 4 carte** (numerata e/o jolly) in corrispondenza di una o più file. In aggiunta, può anche inserire una o più carte ponte (vedi le carte ponte).



Regole di piazzamento

- Ciascun 11 determina il colore della propria fila. Ad esempio, in corrispondenza dell'11 rosso si possono calare solo carte rosse.
- Le carte vanno piazzate l'una accanto all'altra, formando a sinistra degli 11, quattro file di valore decrescente dal 10 all'1, e a destra altre quattro file di valore crescente dal 12 al 21.
- Le carte vanno piazzate in ordine di valore, senza saltare alcun numero (eccezioni: jolly o carte ponte, vedi in seguito).

Finché il mazzo delle carte da pescare non è esaurito, non è obbligatorio calare, vale a dire che per ragioni tattiche è possibile rinunciare a calare carte giocabili. Dal momento in cui il mazzo delle carte da pescare è esaurito, il giocatore di turno deve invece calare obbligatoriamente almeno una carta. Se non ha in mano nemmeno una carta giocabile, lo deve dichiarare e passare il turno al giocatore successivo.



Carte bonus

Se un giocatore piazza l'ultima carta mancante di una delle due file ai lati dell'11 (dall'11 all'1 **oppure** dall'11 al 21), riceve in premio una carta bonus che posizionerà scoperta davanti a sé. Alla fine del gioco ogni carta bonus varrà 11 punti.



Jolly

Il jolly può essere piazzato al posto di una qualsiasi carta numerata. Conta come una delle 4 carte che il giocatore può calare al proprio turno. Chi ha la carta corrispondente, può scambiarla al proprio turno con il jolly: basta posizionare la propria carta numerata al posto del jolly e appropriarsi di quest'ultimo.

Il jolly può essere giocato subito o in un turno successivo.

Attenzione!

È consentito scambiare un jolly **solo se si piazzano** anche una o più **carte!** Non si può cioè pescare e poi scambiare un jolly oppure, a mazzo finito, passare e poi scambiare un jolly. La carta scambiata con il jolly non va conteggiata tra le 4 carte giocabili nel turno.

Regole di piazzamento del jolly

- Se il giocatore non può piazzare nessuna carta, ma possiede un jolly, non è obbligato a piazzarlo.
- Se il giocatore completa la parte di una fila (piazzando l'ultima carta della fila dal 10 all'1 oppure l'ultima dal 12 al 21) con un jolly, riceve comunque in premio una carta bonus. Se un giocatore sostituisce in seguito il jolly con la carta corrispondente, non riceverà invece alcuna carta bonus.
- I jolly possono essere piazzati in corrispondenza delle carte ponte e viceversa (vedi "carte ponte").
- Durante un turno possono essere piazzati più jolly.
- Un giocatore può utilizzare il jolly anche come ultima carta, per terminare il gioco.

I jolly che restano in mano ai giocatori alla fine di una partita "pagano" 11 punti.

Carte ponte

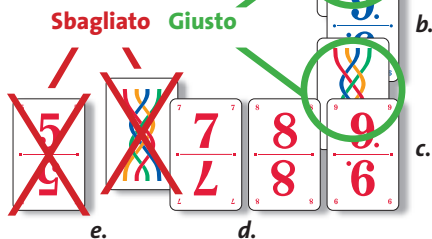
Le carte ponte consentono di "superare" i numeri mancanti in una fila, collegandosi ad una fila adiacente. Vanno giocate tra due file adiacenti, in corrispondenza di una carta numerica o di un jolly, e consentono di piazzare, nella fila collegata, una carta con lo stesso numero oppure un jolly. Le carte ponte non sono dei jolly e quindi non possono essere utilizzate al posto di altre carte (*vedi esempio 1*). Il giocatore di turno può utilizzare quante carte ponte desidera in aggiunta alle carte che può calare normalmente (da 1 a 4). Le carte ponte non vengono quindi considerate nel numero di carte giocabili.

Se un giocatore piazza una carta ponte, deve subito completare l'azione, piazzando almeno una carta numerata o un jolly accanto alla carta ponte. In corrispondenza di queste carte numerate è possibile piazzare altre carte numerate in entrambe le direzioni. L'utilizzo delle carte ponte è facoltativo.

Le carte ponte non utilizzate alla fine della partita non hanno alcun valore, né positivo, né negativo.

Esempio 1:

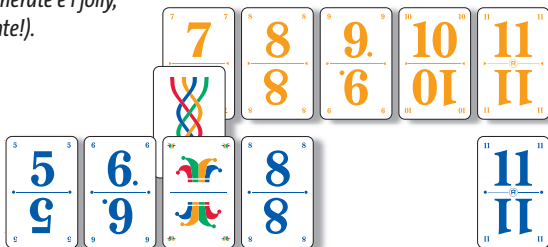
- a. Paolo vorrebbe piazzare un 9 blu, ma non può farlo perché manca il 10. Piazza quindi una carta ponte accanto al 9 giallo, collegandosi alla fila blu.
- b. A questo punto deve piazzare subito anche il 9 blu.
- c. Avendo in mano anche il 9 rosso, piazza un'altra carta ponte sul 9 blu, così può piazzare anche il 9 rosso.



- d. Ora è il turno di Vera che ha in mano l'8, il 7 e il 5 rosso. L'8 ed il 7 possono essere piazzati direttamente accanto al 9.
- e. Il 5 non può invece essere piazzato, nemmeno utilizzando una carta ponte, perché le carte ponte non possono sostituire un'altra carta numerata all'interno della stessa fila.

Esempio 2:

Lisa ha piazzato una carta ponte sul 7 giallo ed un jolly come 7 blu. Ora può piazzare anche l'8, il 6 ed il 5 blu. Avendo calato 4 carte il suo turno è finito (contano solo le carte numerate e i jolly, non le carte ponte!).



Pescare una carta dal mazzo

Se un giocatore non **può** o non **vuole** piazzare una o più carte, **deve** pescare la prima carta in cima al mazzo.

Se il mazzo delle carte da pescare è finito, il giocatore di turno **deve** piazzare almeno una carta, sempre che sia possibile. Se non ha in mano nemmeno una carta giocabile, lo deve dichiarare e passare il turno al giocatore successivo.

Fine del gioco

Il gioco termina quando un giocatore piazza la sua ultima carta.

A questo punto si contano i punti.

- Ogni carta bonus vale 11 punti.
- Tutte le carte rimaste in mano rappresentano punti negativi che si calcolano in base al valore delle carte stesse.
- I jolly che restano in mano ai giocatori alla fine di una partita equivalgono a 11 punti negativi.

Vince la partita il giocatore con il punteggio più alto. In caso di parità di punteggio, si condivide la vittoria.

Consiglio: per divertirvi più a lungo, annotatevi il punteggio e giocate tante mani quanti sono i giocatori!

© 2012 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 24 60
D-88194 Ravensburg

Distr. CH: Carlit+Ravensburger AG
Grundstr. 9
CH-5436 Würenlos

www.ravensburger.com

Weitere unterhaltsame Kartenspiele:

D'autres jeux de cartes amusants :

Altri divertenti giochi di carte:



Artikelnr. 27 172 - 6
für 3 bis 5 Spieler
ab 10 Jahren



Artikelnr. 27 176 - 4
für 3 bis 6 Spieler
ab 8 Jahren

© 2012 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 24 60
D-88194 Ravensburg

Distr. CH: Carlit+Ravensburger AG
Grundstr. 9
CH-5436 Würenlos
www.ravensburger.com

229510

Ravensburger