



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



Thade Precht

ERBSEN- ZÄHLEN



Counting Peas • A vos petits pois !

Overall erwtjes • Guisantes

La conta dei piselli

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2018

ERBSENZÄHLEN



Ein witziges Zähl- und Additionsspiel für 2 - 5 Spieler ab 6 Jahren.

Autor: Thade Precht
Illustration: Oliver Freudenreich
Redaktion: Tim Rogasch
Spieldauer: 10 - 15 Minuten

Erbsen! Überall Erbsen ... und sie sind alle durcheinandergeraten! Bringt die Erbsen von eins bis sechs in die richtige Reihenfolge und sammelt als Belohnung die Riesenerbsen! Es wird wild umher sortiert, gerechnet und getauscht. Nehmt euch dabei vor den Erbsendieben und den Pecherbse in Acht! Auch scheinbar wertloser Erbsenmatsch kann euch am Ende zum Sieg verhelfen. Wenn ihr die Erbsen geschickt zu vollständigen Reihen sortiert, dann seid ihr am Ende der Erbsenzähler-Meister mit den meisten Riesenerbsen und gewinnt das verrückte Erbsenzählen!

Spielinhalt:

123 Erbsenkarten (87x Erbsenpunktekarten, 21x Erbsenmatsch, 5x Erbsendieb, 5x Pecherbse, 5x Bonuserbsen), 12 Riesenerbsen (Siegpunkte), 1 Spielanleitung

Spielvorbereitung:

Breitet alle Spielkarten mit der Rückseite nach oben auf dem Tisch aus und mischt sie einmal kräftig durch. Legt die 12 Riesenerbsen in greifbare Nähe.





Spielablauf:

Ihr spielt im Uhrzeigersinn. Der älteste Spieler beginnt.

Der Zug eines Spielers besteht aus folgenden drei Aktionen: Karten aufdecken, Erbsenpunktekarten platzieren und ggf. Erbsenpunktekarten tauschen.

Karten aufdecken:

Der Startspieler deckt vier beliebige Erbsenkarten in der Tischmitte auf und nimmt diese zu sich. Die vier aufgedeckten Karten geben nun folgende Handlungsmöglichkeiten vor:



Erbsenpunktekarte (grüner und roter Hintergrund):

Diese Karten muss der Spieler in seiner Auslage platzieren. Wie die Erbsenpunktekarten platziert werden, siehe Abschnitt „Erbsenpunktekarten platzieren“.



Erbsenmatsch: Diese Karten sind Nieten, die der Spieler bei sich zur Seite legt und als eigenen Kartenstapel sammelt. Am Ende des Spiels können sie aber noch spielentscheidend sein.



Pecherbse: Diese Karte kann der Spieler während seines Zuges vor einem anderen Spieler ablegen, damit dieser eine Runde aussetzen muss. Die Karte wird anschließend abgeworfen und zurück in die Schachtel gelegt. Die Pecherbsekarte kann der Spieler auch beiseitelegen, um diese erst in einem seiner späteren Züge zu spielen.



Erbsendieb: Diese Karte darf der Spieler gegen einen anderen Mitspieler spielen, um bei ihm eine grüne Erbsenpunktekarte aus seiner Auslage zu stehlen. Wichtig: Rote Erbsenpunktekarten und Karten, die unterhalb dieser liegen, dürfen nicht gestohlen werden. Die gestohlene Erbsenpunktekarte muss sofort in der Auslage des Spielers platziert werden, der die Erbsendiebkarte spielt. Die Erbsendiebkarte wird nach dem Gebrauch abgeworfen und zurück in die Schachtel gelegt. Die Erbsendieb-



karte kann der Spieler auch beiseitelegen, um diese erst in einem seiner späteren Züge zu spielen.

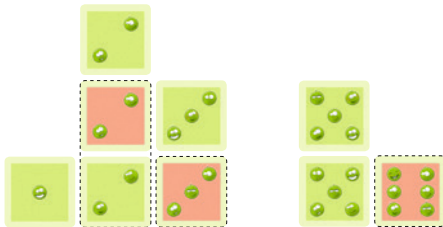


Bonusersen: Wenn der Spieler diese Karte abwirft und zurück in die Schachtel legt, darf er sofort 3 weitere Erbsenkarten in der Tischmitte aufdecken und diese in seinem Zug verwenden.

Erbsenpunktekarten platzieren:

- Mit den Erbsenpunktekarten versucht jeder Spieler komplette Zahlenreihen von 1 - 6 zu bilden.
- Erbsenpunktekarten werden dem Punktwert nach aufsteigend, in einer Reihe von links nach rechts, platziert.
- Erbsenpunktekarten mit gleichen Werten werden übereinander angeordnet.
- Erbsenpunktekarten mit einem roten Hintergrund schützen alle darunterliegenden Karten vor Erbsendieben. Alle diese Karten dürfen allerdings auch nicht gegen andere Karten eingetauscht werden (im Beispiel mit einem Rahmen markiert).

Beispiele:



Erbsenpunktekarten tauschen:

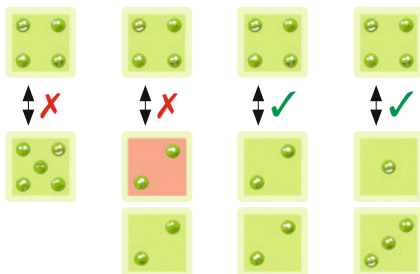
Nachdem der Spieler Erbsenkarten gezogen und ggf. Erbsenpunktekarten in seiner Auslage platziert hat, darf er beliebig viele seiner ungeschützten grünen Erbsenpunktekarten gegen die seiner



Mitspieler tauschen. Eine Zustimmung der Mitspieler wird dafür nicht benötigt.

Die Summe der Erbsenpunkte auf den getauschten Karten muss hierbei immer identisch sein.

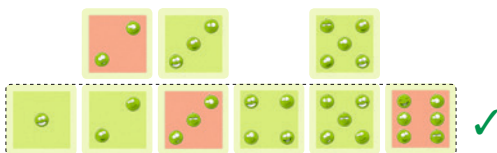
Beispiele:



Zahlenreihe vervollständigen:

Sobald ein Spieler eine Zahlenreihe von 1 - 6 vervollständigt hat, nimmt er die Erbsenpunktekarten dieser Zahlenreihe aus seiner Auslage und legt sie zurück in die Schachtel. Als Belohnung nimmt er sich eine Riesenerbse.

Beispiel:



Spielende:

Wenn alle Erbsenkarten aus der Tischmitte gezogen und eingesetzt wurden, endet das Spiel. Der Spieler mit den meisten Riesenerbsen gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten Erbsenmatschkarten.

COUNTING PEAS

A tactical counting and adding game for 2 to 5 players ages 6 years and up.

Author: Thade Precht
Illustration: Oliver Freudenreich
Editorial staff: Tim Rogasch
Length of the game: 10 - 15 minutes

ENGLISH



Peas! Peas everywhere ... and they've gotten all mixed up! Put the peas from one to six in the correct order and collect the giant peas as a reward! Players will be wildly sorting, calculating, and exchanging. Beware of the pea thieves and the bad luck peas! Even the seemingly worthless pea mush can help win in the end. If you have skillfully sorted the peas in complete sequences, then in the end you are the pea counting champion with the most giant peas and have won the crazy pea counting!

Contents:

123 pea cards (87x pea point cards, 21x pea mush cards, 5x pea thieves, 5x bad luck peas, 5x bonus peas), 12 giant peas (victory points), 1 set of instructions

Preparation:

Spread out all of playing the cards face down on the table and mix them thoroughly. Place the 12 giant peas close at hand.



How to play:

Play in a clockwise direction. The oldest player starts.

A player's move consists of the following three actions: Turn over cards, place the pea point cards, and, if necessary, exchange pea point cards.

ENGLISH

Turn over cards:

The starting player turns over any four pea cards in the center of the table and takes them. The four turned over cards now indicate the following possible actions:



Pea point card (green and red background): The player may place these cards in their display. See the section "Placing pea point cards" for how to place the pea point cards.



Pea mush: These cards are cards with no face value, which the player lays aside and collects as their own stack of cards. At the end of the game, they can, however, still be decisive.



Bad luck pea: During their move, the player can put this card in front of another player so that this player has to miss their turn. The card is then discarded and placed back in the box. The player can also put the bad luck card aside in order to play it in one of the player's later moves.



Pea thief: The player may play this card against another player in order to steal a green pea point card from the other player's display. Important: Red pea point cards and cards that are below these cards may not be stolen. The stolen pea point cards must be placed immediately in the display of the player who played the pea thief card. The pea thief card is discarded after it is used and placed back in the box.

The player can also put the pea thief card aside in order to play it in one of the player's later moves.



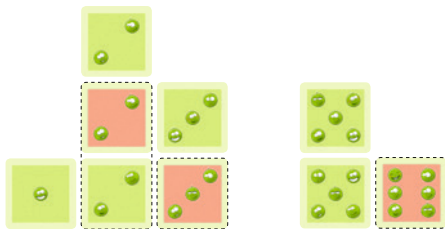
Bonus peas: When the player discards this card and places it back in the box, the player may turn over another 3 pea cards in the center of the table and use them in their move.



Placing pea point cards:

- Each player tries to form a complete sequence of numbers from 1 to 6 with the pea point cards.
- Pea point cards are placed in a row ascending in value from left to right.
- Pea point cards with the same values are arranged on top of each other.
- Pea point cards with a red background protect all the cards below them against pea thieves. All of these cards (marked with a border in the example) may, however, not be exchanged for other cards.

Example:



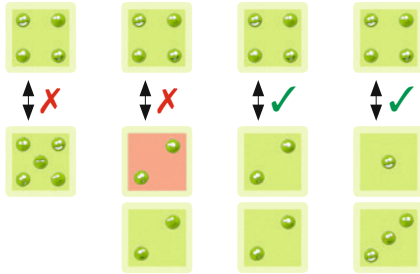
Exchanging cards:

After the player has drawn pea point cards and, where appropriate, placed them in their display, the player may exchange any number

of their unprotected green pea point cards for those of the other players. Consent of the other players is not required for this.

The sum of the pea points on the exchanged cards must always be identical.

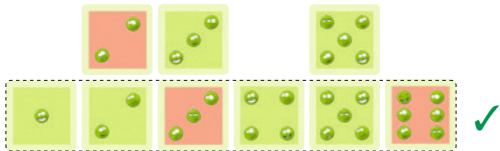
Examples:



Completing a sequence of numbers:

As soon as a player has completed a sequence of numbers from 1 to 6, the player removes the pea point cards of this sequence from their display and places them back in the box. The player takes a giant pea as a reward.

Example:



End of the game:

The game ends when all of the pea cards are drawn from the center of the table and used. The player with the most giant peas wins. If there is a tie, the player with the most pea mush cards wins.

A VOS PETITS POIS !

Un jeu rigolo de comptage et d'addition pour 2 à 5 joueurs à partir de 6 ans.

Auteur : Thade Precht

Illustration : Oliver Freudenreich

Rédaction : Tim Rogasch

Durée du jeu : 10 à 15 minutes

Des petits pois ! Il y en a partout... Quelle pagaille ! Replacez les petits pois dans le bon ordre, de un à six, et vous recevrez des petits pois géants en récompense ! On trie, calcule et échange à tout va. Dans la bataille, faites attention aux voleurs de petits pois et aux petits pois porte-malheur ! Même les petits pois écrasés, inutiles à première vue, pourraient finalement vous assurer la victoire. Il vous faudra faire le plus possible de rangées de petits pois, classés de 1 à 6, pour remporter des petits pois géants. Celui qui aura le plus de petits pois géants à la fin gagnera ce jeu de comptage de petits pois loufoque !

FRANÇAIS

Contenu du jeu :

123 cartes « petits pois » (87 cartes à points « petits pois », 21 cartes « petit pois écrasé », 5 cartes « voleur de petits pois », 5 cartes « petit pois porte-malheur », 5 cartes « bonus »),
12 petits pois géants (= points de victoire), 1 règle du jeu

Déroulement du jeu :

Étalez toutes les cartes faces cachées sur la table et mélangez-les bien. Placez les 12 petits pois géants à portée de main.



Déroulement du jeu :

Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus âgé commence. Le tour d'un joueur comporte les trois actions suivantes : retourner des cartes, placer des cartes à points « petits pois » et éventuellement échanger des cartes à points « petits pois ».

Retourner des cartes :

Le joueur qui commence retourne et prend quatre cartes « petits pois » de son choix au milieu de la table. Avec les quatre cartes retournées, il réalise les actions suivantes :



Carte à points « petits pois » (fond vert ou rouge) : le joueur doit placer ces cartes faces visibles devant lui (= sa réserve). Pour savoir comment placer les cartes à points « petits pois », voir la section « Placer les cartes à points "petits pois" ».



Petit pois écrasé : ces cartes ne rapportent rien. Les joueurs les empilent sur le côté. Néanmoins, elles peuvent s'avérer décisives en fin de partie.



Petit pois porte-malheur : le joueur dont c'est le tour peut poser cette carte devant un autre joueur, pour qu'il passe son tour. Ensuite, le joueur range cette carte dans la boîte. Cette carte « petit pois porte-malheur » peut aussi être mise de côté et être utilisée durant un prochain tour.



Voleur de petits pois : le joueur peut se servir de cette carte contre un autre joueur pour lui voler une carte à points « petits pois » verte de sa réserve. Attention : les cartes à points « petits pois » rouges et les cartes qui se trouvent en dessous ne peuvent pas être volées. Le voleur de la carte à points « petits pois » la place aussitôt dans sa réserve. Ensuite, le joueur se défait de la carte « voleur de petits pois » en la rangeant dans la boîte. Le

le joueur peut aussi choisir de mettre la carte « voleur de petits pois » de côté pour s'en servir lors d'un prochain tour.



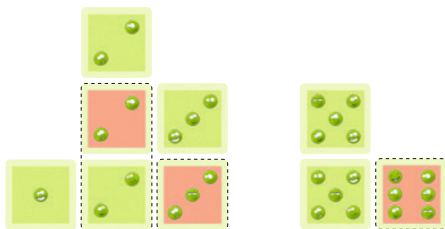
Bonus : lorsque le joueur se défait de cette carte en la rangeant dans la boîte, il retourne aussitôt 3 autres cartes « petits pois » au milieu de la table et les utilise pendant son tour.

Placer des cartes à points « petits pois » :

- Chaque joueur essaye de former des rangées de chiffres complètes de 1 à 6 à l'aide de ses cartes à points « petits pois ».
- Les cartes à points « petits pois » sont placées par ordre croissant de gauche à droite.
- Les cartes à points « petits pois » représentant le même chiffre sont placées les uns au-dessus des autres.
- Les cartes à points « petits pois » sur fond rouge protègent toutes les cartes inférieures contre les voleurs de petits pois. Toutefois, ces cartes ne peuvent pas non plus être échangées contre d'autres cartes (encadrées dans l'exemple).



Exemple :



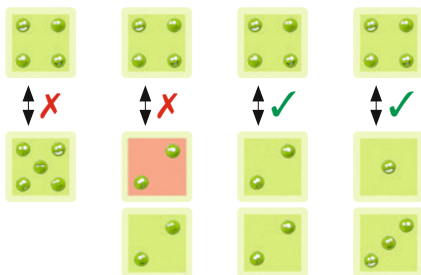
Échanger des cartes à points « petits pois » :

Une fois que le joueur a tiré ses cartes « petits pois » et qu'il en a éventuellement placées dans sa réserve, il peut échanger des cartes à points

« petits pois » vertes non protégées contre les cartes d'autres joueurs.
Il n'a pas besoin d'avoir leur accord.

La somme des points « petits pois » des cartes échangées doit toujours être identique.

Exemples :

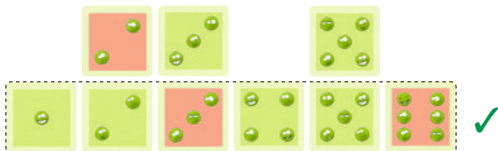


FRANÇAIS

Compléter une rangée de chiffres :

Dès qu'un joueur a complété une rangée de chiffres de 1 à 6, il prend les cartes à points « petits pois » qui composent cette rangée de chiffres dans sa réserve et les dépose dans la boîte. En récompense, il obtient un petit pois géant.

Exemple :



Fin de la partie :

La partie est terminée lorsqu'il n'y a plus de cartes « petits pois » au milieu de la table. Le gagnant est le joueur qui a le plus grand nombre de petits pois géants. En cas d'égalité, le gagnant est le joueur qui a le plus de cartes « petit pois écrasé ».

OVERAL ERWTJES

Een tactisch telspel voor 2 - 5 spelers vanaf 6 jaar.

Auteur: Thade Precht
Illustraties: Oliver Freudenreich
Redactie: Tim Rogasch
Duur van het spel: 10 - 15 minuten

Erwtjes! Overal erwtjes ... en ze liggen allemaal door elkaar!
Leg de erwten van 1 tot 6 in de juiste volgorde en ontvang als beloning de reuzenerwten! Er wordt druk gesorteerd, gerekend en geruild. Let ondertussen op voor erwten dieven en pecherwten! Ook een ogenschijnlijk waardeloze erwtenmurrrie kan jullie op het einde de overwinning bezorgen.

Wie de erwten handig op volledige rijen legt, is op het einde de meester-erwtenteller met de meeste reuzenerwten en wint het al te gekke erwtentellen!

Inhoud van het spel:

123 erwtenkaarten (87 erwtenpuntkaarten, 21 erwtenmurrries, 5 erwten dieven, 5 pecherwten, 5 bonuserwten), 12 reuzenerwten (overwinningspunten), 1 handleiding

Spelvoorbereiding:

Leg alle spelkaarten met de achterkant naar boven op de tafel en meng ze goed. Leg de 12 reuzenerwten binnen handbereik.



Verloop van het spel:

Je speelt met de wijzers van de klok mee. De oudste speler begint. De beurt van een speler bestaat uit de drie volgende acties: kaarten omdraaien, erwtenpuntkaarten leggen en eventueel erwtenpuntkaarten ruilen.

Kaarten omdraaien:

De startspeler draait vier willekeurige erwtenkaarten in het midden van de tafel om en neemt deze. De vier omgedraaide kaarten kunnen vier mogelijkheden hebben:



Erwtenpuntkaart (groene en rode achtergrond): Deze kaarten mag de speler in zijn uitlegplaats leggen. Over hoe hij de erwtenpuntkaarten moet leggen: zie paragraaf "Erwtenpuntkaarten leggen".



Erwtensmurrie: Deze kaarten zijn mislukkelingen, die de speler bij hem aan de kant legt en als eigen kaartenstapel verzamelt. Op het einde van het spel kunnen ze echter nog doorslaggevend zijn.



Pecherwt: Tijdens zijn beurt kan de speler deze kaart voor een andere speler leggen, zodat deze een ronde moet overslaan. De kaart wordt daarna weggenomen en weer in de doos gelegd. De speler kan de pecherwtenkaart ook aan de kant leggen om deze pas in een volgende beurt te gebruiken.



Erwtendief: Deze kaart mag de speler inruilen voor een kaart van een medespeler om onmiddellijk een groene erwtenpuntkaart uit diens uitlegplaats te stelen. Belangrijk: Rode erwtenpuntkaarten en kaarten die hieronder liggen, mogen niet gestolen worden. De gestolen erwtenpuntkaart moet onmiddellijk neergelegd worden in de uitlegplaats van de speler, die de erwtendiefkaart gebruikt. De erwtendiefkaart wordt na het gebruik weggenomen en weer in de doos gelegd.

De speler kan de erwten diefkaart ook aan de kant leggen om deze pas in een volgende beurt te gebruiken.

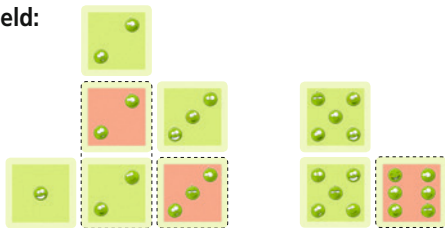


Bonuserwten: Als de speler deze kaart gebruikt en weer in de doos legt, mag hij onmiddellijk drie andere erwtenkaarten in het midden van de tafel omdraaien en deze in zijn beurt gebruiken.

Erwtenpuntkaarten leggen:

- Met de erwtenpuntkaarten probeert elke speler volledige rijen getallen van 1 - 6 te vormen.
- Erwtenpuntkaarten worden volgens de puntenwaarde stijgend, in een rij van links naar rechts gelegd.
- Erwtenpuntkaarten met dezelfde waarde worden boven elkaar geplaatst.
- Erwtenpuntkaarten met een rode achtergrond beschermen alle kaarten eronder tegen erwten dieven. Al deze kaarten mogen echter ook niet tegen andere kaarten ingeruild worden (in het voorbeeld aangeduid met een stippelijijn).

Bijvoorbeeld:



Erwtenpuntkaarten ruilen:

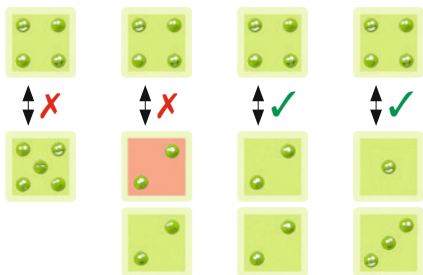
Nadat de speler erwtenkaarten genomen en evt. erwtenpuntkaarten in een rij voor zich geplaatst heeft, mag hij om het even hoeveel van zijn onbeschermd groene erwtenpuntkaarten ruilen



tegen die van zijn medespelers. Zij moeten daarvoor geen toestemming geven.

De som van de erwtenpunten op de geruilde kaarten moet altijd gelijk zijn.

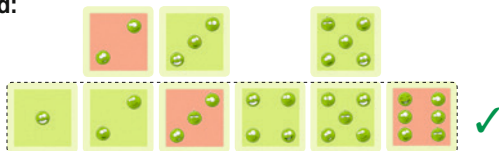
Voorbeelden:



Getallenrij vervolledigen:

Zodra een speler een getallenrij van 1 - 6 vervolledigd heeft, neemt hij de erwtenpuntkaarten van deze getallenrij uit zijn uitlegplaats en legt deze terug in de doos. Als beloning neemt hij een reuzen-erwt.

Bijvoorbeeld:



Einde van het spel:

Als alle erwtenkaarten, uit het midden van de tafel genomen, gebruikt werden, eindigt het spel. De speler met de meeste reuzen-erwten wint. Bij een gelijke stand wint de speler met de meeste erwtenmurriekaarten.

GUISANTES

Un juego de estrategia para contar y sumar; de 2 a 5 jugadores a partir de 6 años.

Autor: Thade Precht

Ilustrador: Oliver Freudenreich

Redacción: Tim Rogasch

Duración del juego: 10 - 15 minutos

¡Guisantes!, ¡guisantes por todos lados... y todos alborotados! Coloca los guisantes en el orden correcto del uno al seis y acumula los megaguisantes como recompensa. Clasificaréis, contaréis e Intercabiaréis guisantes de aquí para allá como locos. Tened cuidado con el ladrón de guisantes y el guisante de la mala suerte y atención con el aparentemente insignificante puré de guisantes ya que puede ayudaros a conseguir la victoria al final. Si lográis colocar los guisantes con destreza en el orden correcto, os convertiréis con el mayor número de megaguisantes en el maestro "cuentaguisantes" y ganaréis este alocado juego.

Contenido del juego:

123 cartas de guisantes (87 cartas de puntos-guisante, 21 puré de guisantes, 5 ladrones de guisantes, 5 guisantes de la mala suerte, 5 guisantes de bonificación), 12 megaguisantes (puntos de victoria), instrucciones del juego

Preparación del juego:

Distribuid sobre la mesa todas las cartas con el reverso hacia arriba y mezcladlas bien. Colocad a mano los 12 megaguisantes.



Desarrollo del juego:

Jugáis en el sentido de las agujas del reloj. Comienza el jugador con más edad. Los turnos de los jugadores constan de las siguientes acciones: destapar cartas, colocar cartas con puntos-guisante y, dado el caso, intercambiar cartas con puntos-guisante.

Destapar cartas:

El primer jugador destapa y coge cuatro cartas a su elección. Estas cuatro cartas destapadas ofrecen las siguientes posibilidades:



Cartas con puntos-guisante (fondo verde o rojo): el jugador puede colocarlas en su serie de cartas. La forma en la que se colocan las cartas de puntos-guisante se determina en el apartado «Colocar las cartas de puntos-guisante».



Puré de guisantes: estas cartas son nulas y el jugador deberá situarlas a un lado, apilándolas en un montón propio. No obstante, al final del juego pueden resultar decisivas.



Guisante de la mala suerte: el jugador puede colocar esta carta delante de otro jugador para que pierda un turno. Seguidamente, la carta perderá su validez y se devolverá de nuevo a la caja.

Asimismo, el jugador también podrá guardársela y elegir utilizarla más adelante.



Ladrón de guisantes: el jugador puede jugar esta carta contra otro jugador robándole inmediatamente una carta de puntos-guisante de su serie. Importante: las cartas de puntos de color rojo, así como las cartas que se sitúen debajo de ellas, no podrán ser robadas. El jugador que ha jugado la carta del ladrón de guisantes deberá colocar la carta robada en su serie. Después de utilizarse, la carta del ladrón de guisantes perderá su validez y se devolverá a la caja.

Asimismo, el jugador también podrá guardársela y utilizarla más adelante.

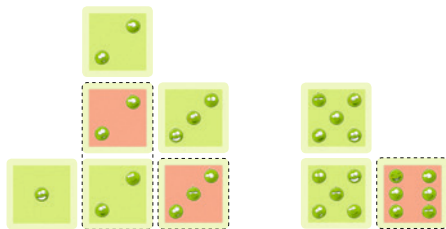


Guisante de bonificación: si el jugador saca esta carta, la devuelve a la caja y podrá levantar otras 3 cartas del centro de la mesa y utilizarlas en su turno.

Colocar las cartas de puntos-guisante:

- Con las cartas de puntos-guisante, los jugadores intentan formar una serie completa del 1 al 6.
- Las cartas de puntos-guisante se colocan de menor a mayor valor, en una fila de izquierda a derecha.
- Las cartas de puntos-guisante con el mismo valor se colocarán una encima de otra.
- Las cartas de puntos-guisante con fondo rojo protegen del ladrón de guisantes a todas las demás cartas que se encuentran debajo de ella. Y, por cierto, todas estas cartas tampoco podrán intercambiarse (marcadas con un cuadro en el ejemplo).

Ejemplo:



Intercambiar cartas de puntos:

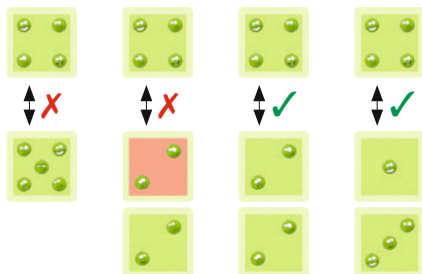
Después de haber sacado las cartas de guisantes y haber colocado las cartas de puntos-guisante en su serie, el jugador podrá intercambiar con el resto de jugadores tantas cartas verdes desprote-



gidas como quiera. Para ello, no necesitará la aprobación del otro jugador.

La suma de los puntos de las cartas intercambiadas deberá ser siempre idéntica.

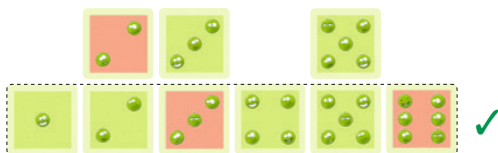
Ejemplos:



Completar la serie de números:

Cuando un jugador haya completado la serie del 1 al 6, cogerá las cartas de puntos-guisante de esta serie y las colocará de nuevo en la caja. Como recompensa, coge un megaguisante.

Ejemplo:



Finalización del juego:

El juego termina cuando se hayan retirado y utilizado todas las cartas de guisantes del centro de la mesa. Ganará el jugador con el mayor número de megaguisantes y, en caso de empate, gana el jugador con la mayor cantidad de puré de guisantes.

LA CONTA DEI PISELLI

Un gioco di tattica per imparare a contare e a sommare, per 2-5 giocatori a partire da 6 anni.

Autore: Thade Precht
Illustrazioni: Oliver Freudenreich
Testo: Tim Rogasch
Durata del gioco: 10-15 minuti

Piselli! Sono finiti dappertutto... che confusione!
Mettete i piselli nell'ordine da uno a sei e raccogliete per ricompensa i punti vittoria! Tutti si mettono a ordinare, contare e scambiare. Ma attenzione ai ladri e agli sfortunelli! Anche il purè di piselli, all'apparenza senza alcun valore, potrebbe aiutarvi a ottenere la vittoria. Se riuscite abilmente a formare delle file complete, alla fine diventerete il giocatore con il maggior numero di punti vittoria e vincerete questo gioco pazzarello!

Dotazione del gioco:

123 carte (87 carte punti, 21 carte purè, 5 carte ladro, 5 carte sfortunello, 5 carte bonus), 12 punti vittoria, 1 istruzioni di gioco

Preparazione del gioco:

Distribuite sul tavolo tutte le carte di gioco coperte e mescolatele bene. Tenete i 12 punti vittoria a portata di mano.



Svolgimento del gioco:

Giocate in senso orario. Inizia il giocatore più grande di età. Ciascun turno di gioco si svolge in tre azioni: scoprire le carte, piazzare le carte punti ed eventualmente scambiarle.

Scoprire le carte:

Il giocatore che inizia scopre quattro carte a scelta dal centro del tavolo e le prende in mano. Le quattro carte scoperte permettono di eseguire le seguenti azioni:



Carta punti (sfondo verde e rosso): il giocatore può mettere queste carte in vista davanti a sé. Per capire come sistemarle, vedere la sezione "Come piazzare le carte punti".



Carta purè: queste carte non assegnano punti: il giocatore può tenerle accanto a sé e impilarle in un mazzo. Alla fine del gioco però queste carte potrebbero rivelarsi decisive.



Carta sfortunello: il giocatore di turno può piazzare questa carta davanti a un compagno di gioco per costringerlo a saltare il turno. La carta viene poi tolta dal gioco e riposta nella scatola. Il giocatore può anche decidere di mettere da parte questa carta per giocarla nel corso di uno dei turni successivi.



Carta ladro: questa carta può essere giocata contro un compagno di gioco per rubargli una delle carte punti verdi. Importante: le carte punti rosse e quelle poste al di sotto di esse non possono essere sottratte. La carta punti rubata deve venire piazzata subito in vista davanti al giocatore che ha giocato la carta ladro. La carta ladro viene poi tolta dal gioco e riposta nella scatola.

Il giocatore può anche decidere di mettere da parte questa carta per giocarla nel corso di uno dei turni successivi.

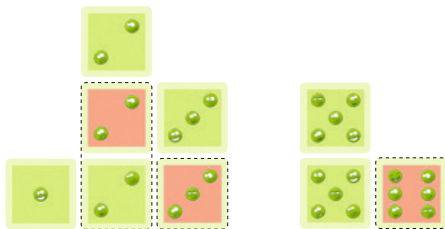


Carta bonus: quando un giocatore gioca questa carta e la rimette nella scatola, può scoprire subito altre 3 carte dal centro del tavolo e utilizzarle nel corso del suo turno.

Come piazzare le carte punti:

- Ciascun giocatore cerca di formare con le proprie carte punti delle file complete di numeri da 1 a 6.
- Le carte punti vanno posizionate in fila, da sinistra a destra, in ordine crescente.
- Le carte con lo stesso numero di punti vanno messe una al di sopra dell'altra.
- Le carte punti con lo sfondo rosso proteggono dai ladri tutte le carte presenti al di sotto di esse. Queste carte (contrassegnate nell'esempio da un riquadro tratteggiato) non possono però essere scambiate con altre carte.

Esempio:



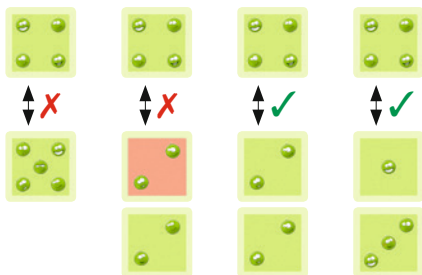
Scambiare le carte punti:

Dopo che il giocatore ha preso le carte ed eventualmente ne ha piazzata qualcuna davanti a sé, può scambiare un numero a piace-

re di carte punti verdi non protette con quelle dei propri compagni di gioco. Non occorre che il compagno di gioco in questione sia d'accordo.

I punti delle carte scambiate devono dare la stessa somma.

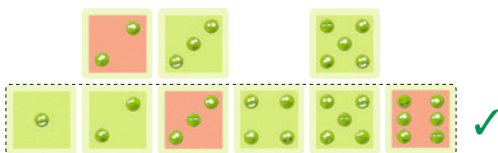
Esempi:



Completare una fila di numeri:

Non appena un giocatore ha completato una fila di numeri da 1 a 6, toglie le relative carte punti, le rimette nella scatola e per ricompensa prende un punto vittoria.

Esempio:



Fine del gioco:

Il gioco finisce quando sono state pescate e utilizzate tutte le carte distribuite al centro del tavolo. Vince il giocatore con il maggior numero di punti vittoria. In caso di parità vince il giocatore con il maggior numero di carte pure.



Liebe Kinder, liebe Eltern,

unter www.haba.de/Ersatzteile können Sie ganz einfach nachfragen, ob ein verlorengegangenes Teil des Spielmaterials noch lieferbar ist.

Dear Children and Parents,

At www.haba.de/Ersatzteile it's easy to ask whether a missing part of a toy or game can still be delivered.

Chers enfants, chers parents,

Vous pouvez demander tout simplement si la pièce de jeu que vous avez perdue est encore disponible sur www.haba.fr dans la partie Pièces détachées.

Geachte ouders, lieve kinderen

via www.haba.de/Ersatzteile kunt u heel eenvoudig navragen of kwijtgeraakte delen van het spel materiaal nog kunnen worden nabesteld.

Queridos niños, queridos padres:

en www.haba.de/Ersatzteile pueden ver si todavía disponemos de una pieza de juego que hayan perdido.

Cari bambini e cari genitori,

sul sito www.haba.de/Ersatzteile (ricambi) potete informarvi se un pezzo mancante del gioco è ancora disponibile.

Queridas crianças, queridos pais,

Se perdeu a peça de um jogo, consultar a página www.haba.de/Ersatzteile para ver se há peças de reposição.

Kære børn, kære forældre,

på hjemmesiden www.haba.de/Ersatzteile kan du helt enkelt spørge om en tabt del/brik af spillematerialet stadigvæk kan leveres.

Kära barn, kära föräldrar,

se hemsidan www.haba.de/Ersatzteile, när du vill fråga om det finns en reservdel till den leksak som kommit bort. Fråga helt enkelt om vi kan leverera den.

Kedves Gyerekek, kedves Szülők!

A www.haba.de/Ersatzteile internetes címen egyszerű módon megérdeklődhettek, hogy a játék elveszett darabja még megrendelhető-e.





Erfinder für Kinder

HABA[®]

Habermaass GmbH · August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany · www.haba.de

Art. Nr. 304275 1/19

**⚠ WARNING:
CHOKING HAZARD -**
Small parts. Not for
children under 3 years.