

Clear 4



Ein rasantes Kartenablespiel von Joe & Christine Ward

Spielmaterial

120 Karten (je 10× die Zahlen von 1-10; 7× PUSH, 7× JOKER, 6× CLEAR)

Spielaufbau

Mischt alle Karten und teilt **jeder Person verdeckt 20 Karten** aus. Schaut euch die Karten noch nicht an! Die restlichen Karten legt ihr ungesehen zurück in die Schachtel. Ihr benötigt sie für dieses Spiel nicht. Von diesen 20 Karten legt ihr jetzt:

1. ... jeweils **4 verdeckte Karten (quer)** vor euch aus.
2. ... auf jede dieser Karten **1 weitere verdeckte Karte** – diesmal aber **hochkant**.
3. ... auf jeden dieser Stapel noch **1 offene Karte (hochkant)**.

Vor allen liegen jetzt 4 Stapel mit jeweils 3 Karten darin.



4. Wenn ihr alles richtig gemacht habt, haben alle noch jeweils 8 Karten übrig. Nehmt diese Karten als Handkarten auf die Hand.
5. Lasst in der Mitte Platz für einen **Ablagestapel**.



Spielziel

Wer zuerst alle 20 Karten abgelegt hat, gewinnt!

Spielablauf

Wer zuletzt aufgeräumt hat, fängt an und macht den ersten Zug. Du hast in deinem Zug 3 Möglichkeiten: **A Zahlenkarten spielen**, **B Eine Sonderkarte spielen** oder **C Passen**. Nach deinem Zug ist die Person links von dir an der Reihe.

A Zahlenkarten spielen

- Du darfst **eine** ODER **mehrere gleiche** deiner Zahlenkarten offen auf den **Ablagestapel** spielen.
- Deine gespielten Karten müssen jeweils den **gleichen** ODER einen **niedrigeren Wert** wie die oberste Karte des Ablagestapels haben. Liegen gerade keine Karten auf dem Ablagestapel (wie zu Spielbeginn), darfst du einen beliebigen Wert ausspielen.
- Du darfst hierbei auch den **JOKER** verwenden:



JOKER

Spielst du den JOKER mit Zahlenkarten zusammen aus, nimmt er den Wert der ausgespielten Karten an.

Spielst du ihn einzeln aus, hat er den Wert der obersten Karte auf dem Ablagestapel. Legst du den JOKER als erste gespielte Karte auf den Ablagestapel, darf danach ein beliebiger Wert gelegt werden.

Deine 4 Stapel

Du darfst die offen vor dir ausliegenden Karten jederzeit spielen, als hättest du sie auf der Hand. Du kannst also auch Handkarten zusammen mit offenen Karten von deinen Stapeln spielen, wenn sie den gleichen Wert haben.

Spielst du eine offene Karte von einem deiner 4 Stapel, **darfst du sofort die hochkant darunter liegende Karte aufdecken**. Hat diese den gleichen Wert wie deine gerade gespielte Karte (oder Karten), darfst du sie ebenfalls ausspielen!

Achtung: Die letzte, **quer** liegende Karte in jedem Stapel bleibt **immer verdeckt**! Diese letzte Karte funktioniert besonders (siehe Seite 4).

Lasst Karten mit dem gleichen Wert zunächst aufgefächert auf dem Ablagestapel liegen, um zu sehen, wann die vierte Karte dieses Wertes gelegt wurde:

CLEAR 4!

Liegt nach dem Ausspielen **4-mal der gleiche Wert** auf dem Ablagestapel, darfst du den **gesamten Ablagestapel abräumen** und bist **erneut am Zug**.

Lege die abgeräumten Karten zurück in die Schachtel.

Es können niemals mehr als 4 Karten des gleichen Wertes auf dem Ablagestapel liegen. Auch wenn du noch mehr Karten des gleichen Wertes spielen könntest, darfst du maximal die 4. Karte ausspielen.

Es ist egal, ob du alle 4 Karten selbst gespielt hast, oder nur auf 4 vervollständigst.

B Eine Sonderkarte spielen

PUSH- und CLEAR-Karten darfst du nur **einzeln** ausspielen. Du spielst sie, **anstatt** Zahlenkarten zu spielen.



PUSH

Diese Sonderkarte kannst du nur **einzeln** ausspielen, aber unabhängig davon, was gerade auf dem Ablagestapel liegt. Wähle eine Person aus und schiebe dieser den gesamten Ablagestapel zu. Sie muss ihn auf die Hand nehmen. Die PUSH-Karte selbst kommt aus dem Spiel und wird in die Schachtel zurückgelegt. **Damit ist dein Zug beendet.**



CLEAR

Diese Sonderkarte kannst du nur **einzeln** ausspielen, aber unabhängig davon, was gerade auf dem Ablagestapel liegt. Mit dieser Sonderkarte darfst du sofort den gesamten Ablagestapel abräumen. **Danach bist du erneut am Zug!**

C Passen

Kannst oder **willst** du **keine Karten ausspielen** (weil du zum Beispiel nur höhere Werte auf der Hand hast), musst du den gesamten Ablagestapel auf die Hand nehmen. Dann ist dein Zug beendet.

Nach deinem Zug ist die Person links von dir an der Reihe.

DIE LETZTE KARTE

Die letzte Karte in jedem Stapel (die zur Erinnerung **quer** liegt) musst du immer blind spielen.

Du darfst sie erst aufdecken, wenn du dich entscheidest, sie auf den Ablagestapel zu spielen. Du weißt also erst nach dem Ausspielen, welchen Wert sie hat. Solltest du nach dem Ausspielen weitere Karten des gleichen Wertes auf der Hand haben, darfst du diese (wie immer) dazu spielen.

Ist die aufgedeckte Karte eine Sonderkarte, spielst du sie wie gewohnt aus.

Spielst du eine verdeckte Karte auf den Ablagestapel und sie hat einen höheren Wert als die dort liegende oberste Karte, musst du den gesamten Ablagestapel auf die Hand nehmen. Danach ist dein Zug beendet.

Spielende

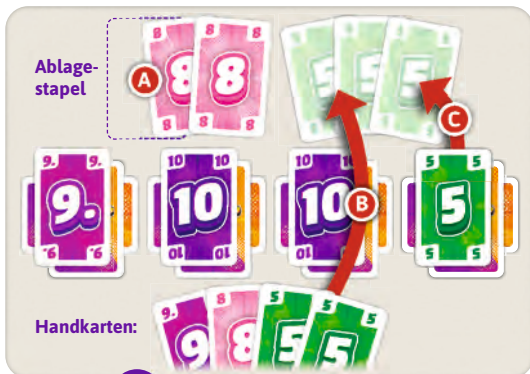
Hast du es geschafft, alle deine 20 Karten auf den Ablagestapel zu spielen, ist das Spiel **sofort** zu Ende und **du hast gewonnen!**

Achtung: Spielst du als letzte Karte eine quer liegende, verdeckte Karte und sie „passt nicht“, musst du den gesamten Ablagestapel auf die Hand nehmen und das Spiel geht weiter!

Ihr könnt das Spiel auch über mehrere Runden spielen (z. B. so viele Runden, wie ihr Personen seid, sodass alle einmal anfangen durften). Schreibt am Spielende dann jeweils die Anzahl an verbliebenen Karten als Minuspunkte für die jeweilige Person auf. Es gewinnt, wer am Ende die wenigsten Minuspunkte hat.

Beispiel

Annika hat gerade zwei 8en auf den Ablagestapel gespielt **A**. Peter spielt die beiden 5en von seiner Hand **B** zusammen mit der 5 von seinem Stapel **C**.



Er deckt die darunter liegende Karte sofort auf und – was für ein Glück! – es ist noch eine 5, die er direkt dazuspielen kann **D**!

Da jetzt 4 gleiche Karten in der Mitte liegen, räumt er den Ablagestapel ab.



Nachdem Peter den Ablagestapel abgeräumt hat, ist er erneut am Zug. Jetzt wäre eine gute Chance, die verdeckte Karte auszuspielen **E**!

Er entscheidet sich aber für die zwei 10en **F** von seinen beiden mittleren Stapeln. Sobald er sie gespielt hat, deckt er die darunter liegenden Karten wieder auf:

eine 4 und eine 1. Er kann nun nichts mehr spielen und sein Zug ist beendet.



Autoren: Joe Ward & Christine Ward
Illustration & Grafik: Kinetic, Leon Schiffer
Redaktion: Nicolas Niegsch

Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls du Fragen zur Regel hast oder dein neues Spiel nicht vollständig sein sollte, wende dich bitte an uns: kundenservice@schmidtspiele.de. Wir helfen dir gerne weiter.

Friendly Games™

Art.-Nr.: 49473

Schmidt Spiele GmbH
 Lahnstraße 21
 12055 Berlin

www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de

Änderungen vorbehalten.

Clear 4

A fast-paced card shedding game by Joe & Christine Ward

Components

120 cards (10× each number from 1-10; 7× PUSH, 7× JOKER, 6× CLEAR)

Setup

Shuffle all the cards and deal **20 cards to each player**. Put the remaining cards back in the box unseen. You will not need them for this game.

Of your 20 cards – do not look at them yet! –, you each put:

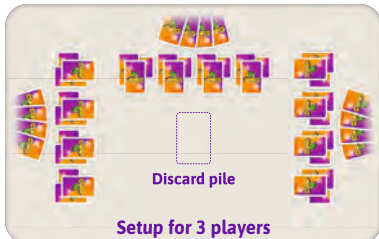
1. ... **4 cards face-down (horizontally)** in front of you.
2. ... **1 more card face-down** on top of each of those cards – this time **vertically**.
3. ... **1 card face-up (vertically)** on top of each of those stacks.

Everyone now has 4 stacks of 3 cards each in front of them.



4. If you have done everything correctly, you should each have 8 cards left. Pick these cards up as your starting hand.

5. Leave some space in the middle for a **discard pile**.



Aim of the game

The first player to discard all 20 of their cards wins!

Gameplay

Whoever cleaned up last starts and takes the first turn. On your turn, you have 3 options: **A Playing number cards**, **B Playing a special card** or **C Passing**. After your turn, the person to your left takes their turn.

A Playing number cards

- You may play **one** of your number cards OR **multiple with the same number** face-up onto the **discard pile**.
- Your played cards must individually have the **same** OR a **lower numerical value** than the topmost card of the discard pile. If there are currently no cards on the discard pile (like at the start of the game), you may play any value.
- When playing number cards, you may also use the **JOKER**:



JOKER

When you play the JOKER along with number cards, it assumes the value of the played cards.

When you play it on its own, it assumes the value of the topmost card on the discard pile. If the JOKER is the first card played onto the discard pile, any value may be played after.

Your 4 stacks

You may always play face-up cards in front of you as if you had them in your hand. Thus, you may also play cards from your hand along with face-up cards from any of your stacks, given that they have the same value.

When playing the face-up card from one of your 4 stacks, **you may immediately turn the vertical card lying beneath face-up**. If it has the same value as the card (or cards) you just played, you may play this one as well!

Attention: The final, **horizontal** card in each stack **always stays face-down!** This final card works differently (see page 4).

Keep cards of the same value fanned out on the discard pile at first, so that you can see when the fourth card of this value has been played:

CLEAR 4!

If, after playing cards, there are **4 cards of the same value** on the discard pile, you may **clear the entire discard pile** and **take another turn**.

Put the cleared cards back in the box.

There can never be more than 4 cards of the same value on the discard pile. Even if you could play more cards of the same value, you may play no more than the 4th card.

It does not matter whether you played all 4 cards yourself or only completed the set of 4.

B Playing a special card

PUSH and CLEAR cards may only be played **on their own**. You play them **instead of** playing number cards.



PUSH

This special card may only be played **on its own**, but regardless of what is currently on the discard pile. Choose a person and push the entire discard pile towards them. They must add it to their hand. The PUSH card itself is out of the game and is put back in the box. **This ends your turn.**



CLEAR

This special card may only be played **on its own**, but regardless of what is currently on the discard pile. This special card allows you to immediately clear the entire discard pile. **Then, you take another turn!**

C Passing

If you cannot or **choose not to play any cards** (because, for example, you only have higher values in your hand), you must add the entire discard pile to your hand. This ends your turn.

After your turn, the person to your left takes their turn.

THE FINAL CARD

The final card in each stack (which is placed horizontally as a reminder) must always be played blindly.

You may only reveal it once you decide to play it onto the discard pile. You only learn its value after you play it. Should you have more cards of the same value in your hand after playing it, you may (as always) play these cards along with it.

If the revealed card is a special card, play it according to its usual rules.

If you blindly play a card onto the discard pile that turns out to have a higher value than the topmost card there, you must add the entire discard pile to your hand. This ends your turn.

End of game

If you managed to play all 20 of your cards onto the discard pile, the game ends **immediately** and **you win!**

Attention: If you play a horizontal, face-down card as your last card and it „doesn't fit“, you must add the entire discard pile to your hand and the game goes on!

You can also play the game across multiple rounds (e. g. equal to the number of players, so that everyone gets to start once). If you do, note down the number of remaining cards per person as negative points for that person at the end of each game. The winner is whoever has the fewest negative points at the end.

Example

Erica just played two 8s onto the discard pile **A**.
Peter plays the two 5s from his hand **B** along with the 5 from his stack **C**.



He immediately turns the card below face-up and – how lucky! – it's another 5, which he can play right along with the others **D**! Since there are now 4 cards of the same value in the center of the table, he clears the discard pile.



After Peter cleared the discard pile, it's his turn again.

Now would be a good opportunity to play the face-down card **E**!

But he chooses to play the two 10s **F** from his two middle stacks instead.

After playing them, he once again turns the cards below face-up, revealing a 4 and a 1. He can't play anything else now and his turn is over.



Game Design: Joe Ward & Christine Ward

Artwork: Kinetic, Leon Schiffer

Rulebook Editing: Nicolas Niegsch

Translation: Peter Maier, Spieletexter

You have bought a quality product. If you have any questions regarding the rules or want to report missing components, please contact us: kundenservice@schmidtspiele.de
We will be happy to help you.

Friendly Games

Item no: 49473

Schmidt Spiele GmbH

Lahnstraße 21

12055 Berlin

www.schmidtspiele.de

www.schmidtspiele-shop.de

Subject to change.

Clear 4

Un jeu de défausse rapide de Joe & Christine Ward

Matériel

120 cartes (10× chaque chiffre de 1 à 10 ; 7× PUSH, 7× JOKER, 6× CLEAR)

Mise en place

Mélangez toutes les cartes et distribuez **20 cartes à chaque personne**. Remettez les cartes restantes dans la boîte sans les regarder. Vous n'en aurez pas besoin pour cette partie.

Parmi ces 20 cartes, placez :

1. ... **4 cartes face cachée (de trèvers)** devant chacun de vous.
2. ... sur chacune de ces cartes, **1 autre carte face cachée** – mais cette fois-ci **droite**.
3. ... sur chacune de ces piles, encore **1 carte face visible (droite)**.

Tout le monde doit avoir devant soi 4 piles avec chacune 3 cartes.



4. Si vous ne vous êtes pas trompé, il vous reste 8 cartes chacun. Prenez ces cartes en main.
5. Laissez de la place au centre de la table pour une **pile de défausse**.



But du jeu

Le premier joueur à se débarrasser de ses 20 cartes a gagné !

Déroulement de la partie

La dernière personne à avoir fait le ménage joue en premier. À votre tour, vous avez 3 options : **A Jouer des cartes numérotées**, **B Jouer une carte spéciale** ou **C Passer votre tour**.

Après votre tour, c'est à la personne à votre gauche de jouer.

A Jouer des cartes numérotées

- Vous pouvez jouer **une** OU **plusieurs** cartes numérotées identiques sur la **pile de défausse**, face visible.
- Les cartes jouées doivent avoir la **même** valeur OU une **valeur inférieure** que la carte du haut de la pile de défausse. S'il n'y a actuellement aucune carte dans la défausse (comme au début de la partie), vous pouvez jouer n'importe quelle valeur.
- Vous pouvez aussi utiliser un **JOKER** :



JOKER

Si vous jouez un JOKER avec des cartes numérotées, il prend la valeur de ces cartes.

Si vous le jouez seul, il a la valeur de la première carte de la défausse.

Si vous jouez un JOKER sur une défausse vide, n'importe quelle valeur peut être jouée par-dessus.

Vos 4 piles

Vous pouvez à tout moment jouer les cartes face visible posées devant vous, comme si vous les aviez en main. Vous pouvez ainsi jouer des cartes de votre main en même temps que des cartes face visible d'une de vos piles, à condition qu'elles aient la même valeur.

Quand vous jouez la carte révélée de l'une de vos 4 piles, **vous pouvez immédiatement retourner la carte située en dessous**. Si elle a la même valeur que la carte (ou les cartes) que vous venez de jouer, vous pouvez la jouer également !

Attention : La carte posée **de travers** dans chaque pile reste **toujours face cachée** ! Cette dernière carte fonctionne différemment (voir page 4).

Tant qu'elles ne sont pas recouvertes par une autre valeur, laissez les cartes de même valeur en éventail sur la défausse, afin de voir quand la quatrième carte de cette valeur est jouée :

CLEAR 4 !

S'il y a **4 cartes de même valeur** sur la défausse après avoir joué, vous pouvez **retirer du jeu toute la pile de défausse** et **jouer un tour supplémentaire** immédiatement.

Remettez dans la boîte les cartes ainsi retirées.

Il ne peut jamais y avoir plus de 4 cartes de la même valeur sur la pile de défausse. Même si vous pourriez jouer plus de cartes de la même valeur, vous ne pouvez en jouer que jusqu'à la quatrième identique au maximum.

Peu importe que vous ayez joué les 4 cartes vous-même ou que vous ne fassiez que compléter à 4.

B Jouer une carte spéciale

Les cartes PUSH et CLEAR ne peuvent être jouées **qu'une par une**. Vous les jouez **à la place** des cartes numérotées.



PUSH

Cette carte spéciale ne peut être jouée **qu'individuellement**, mais quelle que soit la valeur de la carte actuellement sur la défausse. La personne de votre choix ajoute toutes les cartes de la défausse à sa main. La carte PUSH elle-même est retirée du jeu et remise dans la boîte. **Cela met fin à votre tour.**



CLEAR

Cette carte spéciale ne peut être jouée **qu'individuellement**, mais quelle que soit la valeur de la carte actuellement sur la défausse. Retirez immédiatement du jeu toutes les cartes de la défausse. **Ensuite, jouez immédiatement un nouveau tour !**

C Passer votre tour

Si vous ne pouvez pas ou ne **voulez** pas **jouer de cartes** (par exemple parce que vous n'avez que des valeurs plus élevées en main), vous devez prendre toute la pile de défausse dans votre main. Cela met fin à votre tour.

Après votre tour, c'est à la personne à votre gauche de jouer.

LA DERNIÈRE CARTE

La dernière carte de chaque pile (qui est posée **de travers** pour rappel) doit toujours être jouée à l'aveugle.

Vous ne pouvez la révéler que lorsque vous décidez de la jouer sur la pile de défausse. Vous ne connaissez donc sa valeur qu'après l'avoir jouée. Si, après avoir joué cette carte, vous avez d'autres cartes de la même valeur en main, vous pouvez les jouer également (comme d'habitude).

Si la carte révélée est une carte spéciale, elle est jouée normalement.

Si vous jouez une carte face cachée sur la pile de défausse et qu'elle a une valeur plus élevée que les cartes déjà présentes, vous devez prendre toute la pile de défausse dans votre main. Cela met fin à votre tour.

Fin de la partie

Si vous réussissez à jouer toutes vos cartes sur la pile de défausse, la partie se termine **immédiatement** et **vous avez gagné** !

Attention : Si vous jouez en dernier une carte face cachée (posée de travers), et qu'elle n'est pas valide, vous devez prendre toute la pile de défausse dans votre main et la partie continue !

Vous pouvez aussi jouer la partie en plusieurs manches (par exemple autant de manches qu'il y a de joueurs, pour que chacun ait pu commencer une fois). À la fin de chaque manche, tous les joueurs marquent un point négatif par carte restante dans leur main. Celui qui a le moins de points négatifs à l'issue de la partie est déclaré vainqueur.

Exemple

Annika vient de jouer deux 8 sur la pile de défausse **A**.

Pierre joue les deux 5 de sa main **B** ainsi que le 5 de sa pile **C**.



Il retourne immédiatement la carte en dessous et – quelle chance ! – c’est encore un 5, qu’il peut jouer tout de suite **D** ! Comme il y a maintenant 4 cartes identiques au centre, il retire du jeu la pile de défausse.



Après avoir vidé la défausse, Pierre joue immédiatement un nouveau tour. Ce serait maintenant une bonne occasion de jouer la carte face cachée **E** ! Mais il choisit de jouer les deux 10 **F** de ses deux piles du milieu. Dès qu’il les a joués, il retourne les cartes en dessous : un 4 et un 1. Il ne peut plus rien jouer et son tour est terminé.



Auteurs : Joe Ward & Christine Ward
Illustration : Kinetic, Leon Schiffer
Rédaction : Nicolas Niegsch
Traduction : Michael Csorba, Spieletexter

Vous avez acheté un produit de qualité. En cas de questions concernant les règles ou de pièce manquante dans votre exemplaire, merci de nous contacter : kundenservice@schmidtspiele.de. Nous serons heureux de vous apporter notre aide.

Friendzy Games

Article n° 49473
 Schmidt Spiele GmbH
 Lahnstraße 21
 12055 Berlin
www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de

Sous réserve de modifications.



Clear 4

Un gioco di scarto di carte frenetico di Joe & Christine Ward

Contenuto

120 Carte (10× tutti i numeri da 1a10; 7× PUSH, 7× JOKER, 6× CLEAR)

Preparazione del gioco

Mescola tutte le carte e distribuisce **20 carte a ogni giocatore**. Rimetti le carte rimanenti nella scatola senza guardarle. Non ti serviranno per questa partita.

Dalle 20 carte (non guardarle ancora!), ciascuno mette:

1. ... **4 carte coperte (in orizzontale)** davanti a sé.
2. ... su ciascuna di queste **1 carta ancora coperta** – stavolta **in verticale**.
3. ... su ognuna di queste pile **1 carta scoperta (in verticale)**.

Ora ognuno ha 4 pile di 3 carte davanti a sé.



4. Se hai fatto tutto correttamente, dovresti avere 8 carte rimanenti. Prendi queste carte come mano iniziale.

5. Lascia dello spazio al centro per una **pila degli scarti**.



Obiettivo

Chi per primo scarta tutte e 20 le carte vince!

Svolgimento del gioco

Chi ha sistemato per ultimo le sue carte, inizia e fa la prima mossa. Durante il tuo turno, hai 3 opzioni: **A Giocare carte numeriche**, **B Giocare una carta speciale** o **C Passare**. Dopo la tua mossa, il giocatore alla tua sinistra è di turno.

A Giocare carte numeriche

- Puoi giocare **una** OPPURE **più carte dello stesso numero** scoperte sulla **Pila degli scarti**.
- Le tue carte devono avere individualmente un valore **uguale** OPPURE **inferiore** rispetto alla carta in cima alla pila degli scarti. Se non ci fossero carte nella Pila degli scarti (come al inizio del gioco), puoi giocare carte di qualsiasi valore.
- Giocando le carte numeriche puoi usare anche il **JOKER**:



JOKER

Quando giochi il JOKER insieme a carte numeriche, assume il valore delle carte giocate.

Quando lo giochi da solo, assume il valore della carta in cima alla pila degli scarti. Se il JOKER è la prima carta giocata sulla pila degli scarti, qualsiasi valore può essere giocato su di lui.

Le tue 4 pile

Puoi sempre giocare le carte scoperte davanti a te, come se le avessi in mano. Quindi puoi anche combinare carte dalla tua mano con una delle carte scoperte da qualsiasi delle tue pile, purché abbiano lo stesso valore.

Quando giochi la carta scoperta da una delle tue 4 pile, **puoi immediatamente scoprire la carta verticale sotto di essa**. Se ha lo stesso valore della carta (o delle carte) appena giocate, puoi giocare insieme anche questa!

Attenzione: L'ultima carta, **orizzontale** in ogni pila **rimane sempre coperta!** Queste carte finali funzionano diversamente (vedi pagina 4).

Tieni inizialmente le carte dello stesso valore sfalsate nella pila degli scarti, così potrai vedere quando la quarta carta di quel valore viene giocata:

CLEAR 4!

Se, dopo aver giocato, ci sono **4 carte dello stesso valore** sulla pila degli scarti, puoi **eliminare l'intera pila degli scarti dal gioco e giocare di nuovo**.

Rimetti le carte eliminate nella scatola.

Non possono mai esserci più di 4 carte dello stesso valore nella pila degli scarti. Anche se avessi più carte dello stesso valore da giocare, non puoi giocare più della quarta carta.

Non importa se hai giocato tu tutte e 4 le carte oppure se hai solo completato il set da 4 carte.

B Giocare una carta speciale

Le carte PUSH e CLEAR possono essere giocate solo **da sole**. Le giochi, **invece di** giocare carte numeriche.



PUSH

Questa carta speciale può essere giocata solo **da sola**, ma indipendentemente da ciò che si trova attualmente sulla pila degli scarti. Scegli un giocatore e spingi l'intera pila degli scarti verso di lui. Deve aggiungerla alla propria mano. La carta PUSH stessa va eliminata dal gioco e rimessa nella scatola. **Qui termina il tuo turno.**



CLEAR

Questa carta speciale può essere giocata solo **da sola**, ma indipendentemente da ciò che si trova attualmente sulla pila degli scarti. Questa carta speciale ti permette di eliminare immediatamente l'intera pila degli scarti. **Poi, giochi di nuovo!**

C Passare

Non puoi oppure **non vuoi giocare una carta** (per esempio, perché hai solo valori più alti in mano), allora devi aggiungere l'intera pila degli scarti alla tua mano. Il tuo turno termina qui.

Dopo il tuo turno, tocca al giocatore alla tua sinistra.

L'ULTIMA CARTA

L'ultima carta in ogni pila (che è posizionata **orizzontalmente** come promemoria) devi giocarla sempre alla cieca.

Puoi rivelarla solo quando decidi di giocarla sulla pila degli scarti. Quindi, scoprirai il suo valore solo dopo averla giocata. Se, dopo averla giocata, hai in mano altre carte dello stesso valore, puoi (come sempre) giocarle insieme a quella.

Se la carta rivelata è una carta speciale, gioca secondo le sue regole.

Se giochi alla cieca una carta sulla pila degli scarti e il suo valore è superiore a quello della carta in cima, devi aggiungere l'intera pila degli scarti alla tua mano. Quindi, il tuo turno termina qui.

Fine del gioco

Se sei riuscito a giocare tutte e 20 le tue carte sulla pila degli scarti, la partita finisce **immediatamente** e **hai vinto tu!**

Attenzione: Se giochi come ultima carta una carta orizzontale coperta e questa „non va bene“, devi aggiungere l'intera pila degli scarti alla tua mano e la partita continua!

Potete anche giocare più partite di fila (ad es. quante sono i giocatori, così che ognuno inizi una volta). In tal caso, annota il numero di carte rimaste in mano a ciascun giocatore come punti negativi alla fine di ogni partita. Vince chi ha il minor numero di punti negativi alla fine.

Esempio

Elisa ha appena giocato due 8 sulla pila degli scarti

A.

Pietro gioca i due 5 dalla sua mano **B** insieme al 5 della sua pila **C**.



Scopre immediatamente la carta sotto e – che fortuna! – è un 5 ancora, che può subito giocare insieme agli altri **D**! Poiché ora ci sono 4 carte dello stesso valore al centro del tavolo, elimina tutte le carte dalla pila degli scarti.



Visto che Pietro ha eliminato le carte della pila degli scarti, tocca di nuovo a lui. Ora sarebbe una buona occasione per giocare la carta coperta **E**! Ma sceglie di giocare i due 10 **F** dalle sue due pile centrali invece. Non appena le ha giocate, scopre di nuovo le carte sottostanti: un 4 e un 1. Non può più giocare altre carte e il suo turno termina.



Autori: Joe Ward & Christine Ward
Illustrazione: Kinetic, Leon Schiffer
Redazione: Nicolas Niegsch

Traduzione: Nikolaos Bousounis, Spieletexter

Hai comprato un prodotto di qualità. Se hai dubbi sulle regole o se il tuo nuovo gioco non è completo, contattaci: kundenservice@schmidtspiele.de. Saremo felici di aiutarti.

Friendzy Games

Articolo n: 49473

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstraße 21
12055 Berlin

www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de

Soggetto a modifiche.