

One to

9



einfach
spannend
GENIAL

Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 1 Spielanleitung



39 Sternchen (klein)



98 Karten
(72 Zahlen-Karten, 5 Joker-Karten,
9 Zahlenjoker-Karten, 12 +3 Ziehen-Karten)



9 Sterne (groß)



Spielvorbereitung

Der Spielplan wird in die Mitte des Tisches gelegt. Die 9 großen Sterne und die 39 kleinen Sternchen werden als allgemeiner Vorrat neben dem Spielplan bereitgelegt. Die 5 Joker-Karten werden offen neben den Spielplan gelegt. Die übrigen Karten werden gut gemischt und bilden verdeckt den Nachziehstapel. Fünf Karten werden vom Stapel genommen und auf die jeweiligen Stellen des Spielplans gelegt (Farbe und Zahl).

Sind unter ihnen Zahlenjoker-Karten, doppelte Karten oder +3 Ziehen-Karten, werden diese offen auf einen Ablagestapel gelegt und je eine neue Karte wird nachgezogen.

Jeder Spieler erhält fünf Handkarten.



Spielziel

Ziel des Spiels ist es, die eigenen Handkarten mit den Karten auf dem Spielplan so zu kombinieren, dass Reihen einer Farbe entstehen. Wer eine *kurze Reihe* legt, bekommt dafür kleine Sternchen. Doch den heißbegehrten Preis bekommt man nur, wenn man eine *lange Reihe* legen kann: einen großen Stern. Wer zuerst drei große Sterne sammeln kann, gewinnt!

Spielverlauf

Der jüngste Spieler beginnt. Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Wer an der Reihe ist, führt genau **eine** der folgenden Aktionen aus. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

- Eine Karte spielen und neue Karten ziehen
- Eine *kurze Reihe* legen und kleine Sternchen kassieren
- Einen *Vierling* legen und ein kleines Sternchen kassieren
- Eine *lange Reihe* legen und einen großen Stern kassieren

Achtung: Die Aktionen 2, 3 und 4 darf ein Spieler nur durchführen, wenn er dadurch mindestens ein kleines Sternchen oder einen großen Stern bekommt!

Eine Karte spielen und neue Karten ziehen

Der Spieler wählt genau eine seiner Karten. Ist es eine Zahlenkarte, dann überprüft er, ob das zugehörige Feld auf dem Spielplan noch frei ist.

- Ist das Feld frei, so legt er die Karte auf die entsprechende Stelle des Spielplans und zieht 2 Karten vom Stapel nach.
- Ist das Feld schon besetzt, so legt er die Karte auf den Ablagestapel und nimmt sich dafür eine Joker-Karte auf die Hand. Diese Joker-Karte kann er ab seinem nächsten Zug einmalig als eine beliebige Zahlenkarte verwenden.

Spielt der Spieler eine +3 Ziehen-Karte, legt er die Karte offen auf den Ablagestapel und zieht drei Karten vom Nachziehstapel nach.

Eine *kurze Reihe* legen und kleine Sternchen kassieren

Der Spieler spielt eine oder mehrere gleichfarbige Karten um eine *kurze Reihe* zu legen.

- Legt ein Spieler seine Karte(n) so an, dass dadurch eine lückenlose Zahlenreihe entsteht, erhält er für eine...

4er Reihe - 1 Sternchen

5er Reihe - 2 Sternchen

6,7,8er Reihe - 3 Sternchen



- Nach der Wertung werden alle Karten dieser gewerteten Reihe abgeräumt (siehe „Karten abräumen“).
- Es kann in jedem Zug nur eine Reihe gewertet werden; der Spieler darf also nicht beliebig viele Karten spielen um mehrere Reihen zu werten.

Einen Vierling legen und ein kleines Sternchen kassieren

Der Spieler nimmt eine oder mehrere seiner Karten mit derselben Zahl um einen Vierling zu legen.

- Legt ein Spieler diese auf den Spielplan, sodass alle vier Felder einer Zahl belegt sind, erhält er ein Sternchen.
- Nach der Wertung werden diese vier Karten abgeräumt (siehe „Karten abräumen“).

Eine lange Reihe legen und einen großen Stern kassieren

Der Spieler nimmt eine oder mehrere seiner gleichfarbigen Karten und bei Bedarf kleine Sternchen aus seinem eigenen Vorrat, um eine *lange Reihe* von 1 bis 9 zu legen.

- Vervollständigt ein Spieler die Zahlenreihe von 1 bis 9 in einer Farbe, so erhält er einen großen Stern. Dabei - und nur um eine *lange Reihe* zu bilden - dürfen die kleinen Sternchen, die ein Spieler bisher gesammelt hat, als Joker für fehlende Karten verwendet werden.
- Nach der Wertung werden die Karten dieser gewerteten Reihe abgeräumt und die verwendeten kleinen Sternchen kommen zurück in den allgemeinen Vorrat (siehe „Karten abräumen“).

Karten abräumen

Nach jeder Wertung (entweder von einer *kurzen Reihe*, *Vierling* oder einer *langen Reihe*) werden die soeben gewerteten Karten abgeräumt. Sind Joker-Karten darunter, werden diese wieder aussortiert und offen neben den Spielplan gelegt. Die übrigen Karten kommen auf den Ablagestapel. Die Reihenfolge, in der die Karten auf den Ablagestapel gelegt werden ist dabei egal. Danach werden **zwei neue Karten** vom Nachziehstapel gezogen und auf die passenden Felder auf dem Spielplan gelegt. Hier gilt, wie schon bei der Spielvorbereitung: sind unter ihnen Zahlenjoker-Karten, Duplikate oder +3 Ziehen-Karten, werden diese auf den Ablagestapel gelegt und eine neue Karte wird nachgezogen.

Wichtige weitere Regeln

- Bonus: Liegt eine +3 Ziehen-Karte auf dem Ablagestapel obenauf und ist somit ein Sternchen oben auf dem Ablagestapel sichtbar, erhält ein Spieler ein weiteres kleines Sternchen, wenn er aufgrund seiner Aktion ein oder mehrere kleine Sternchen bekommt. Das gilt nicht für große Sterne!

- Zahlenjoker-Karten darf der Spieler als Zahlen-Karten einer beliebigen Farbe verwenden. Ist noch mindestens ein Feld der dazugehörigen Zahl frei, so darf der Spieler in Aktion 1 einen Zahlenjoker nicht abwerfen um sich eine Joker-Karte zu nehmen.

Sonderfälle

- Im seltenen Fall, dass ein Spieler am Anfang seines Zuges keine Karte mehr auf der Hand hat, zieht er als Aktion zwei Karten vom Stapel nach.
- Liegen keine Joker mehr im Vorrat, zieht der Spieler stattdessen eine verdeckte Karte vom Stapel.
- Vervollständigt ein Spieler durch Ablegen einer Karte gleichzeitig eine Reihe und einen Vierling, so muss er entweder die Reihe oder den Vierling werten, aber nicht beides.
- In seltenen Fällen liegen zu Beginn des Zuges vier oder mehr aufeinanderfolgende Karten in einer Reihe. Um sie werten zu können, muss der Spieler mindestens eine Karte zu dieser Zahlenreihe dazulegen. Der Spieler darf die Zahlenreihe also nur werten, wenn er die Zahlenreihe verlängert.

Spielende

Das Spiel endet sofort, wenn ein Spieler seinen dritten großen Stern gesammelt hat. Er ist der Gewinner!

Autor: Klaus Jürgen Wrede
Redaktion: Jana Michels, Markus Müller
Satz und Layout: Stephanie Geßler

Art.Nr.: 60 610 1697



Die Community App für alle Spiele-Freunde.

Jetzt kostenlos herunterladen!






TWIDDLE
-let's play!-



© 2018 NORIS-SPIELE
 Georg Reulein GmbH & Co KG
 Werkstr. 1
 D - 90765 Fürth

www.noris-spiele.de

One to 9



Play material

- 1 game board
- 1 play instructions



39 small stars



98 cards
(72 number cards, 5 joker cards,
9 number jokers cards, 12 +3 draw cards)



9 big stars



Preparation

The game board is placed in the middle of the table. The 9 big stars and the 39 small stars are placed next to the game board as a general reserve. The 5 joker cards are removed from the pack and placed, face up, next to the game board. The remaining cards are well shuffled and placed ready, face down, as a stack. Five cards are taken from the top of the stack and placed in the matching (colour and number) positions on the board.

If any of these are number jokers, duplicates (identical with cards already on the board) or +3 draw cards, these cards are placed on a discard stack and new cards are drawn.

Each player is dealt a hand of five cards.



Objective of the game

The objective of the game is to combine the cards in your hand with cards on the board so as to form runs of a single colour. Whoever succeeds in forming a short run is rewarded with a small star. However, the real prize is reserved for laying down a long run: a big star. The winner is the first player to collect three big stars! wenn

Order of play

The youngest player starts. Play is in a clockwise rotation. The player whose turn it is carries out just **one** of the following actions. It is then the turn of the next player.

- play a card and draw a new one
- lay down a *short run* and gain small stars
- lay down a *foursome* and gain a small star
- lay down a *long run* and gain a big star

Important: A player may only perform actions 2, 3 and 4 if this leads to a star being gained!

Play a card and draw a new one

The player selects a single card from his/her hand and checks that the corresponding field on the board is free.

- If the matching field on the board is free, the player places his card in that position and draws 2 cards from the stack.
- If the field is already occupied, the card is laid on the discard stack and replaced with a joker. Starting from the player's next turn, this joker can be used in place of any number card.

If the player plays a +3 draw card, this card is placed, face up, on the discard stack and three new cards are drawn from the stack.

Lay down a *short run* and gain small stars

The player plays one or more cards of the same colour to lay down a *short run*.

- If a player lays down card(s) so as to form an uninterrupted run of numbers, the player is rewarded with...

for a 4-card run - 1 small star

for a 5-card run - 2 small stars

for a 6, 7 or 8-card run - 3 small stars



- Once claimed, the run claimed is cleared from the board (see “Clearing cards”).
- For each turn, only one run can be claimed; the player may not lay down any number of cards to claim a number of runs.

Lay down a *foursome* and gain a small star

The player lays down one or more cards with the same number to form a *foursome*.

- If a player lays cards on the board so that all four fields contain one and the same number, that player receives a small star.
- Once claimed, the *foursome* is cleared from the board (see “Clearing cards”).

Lay down a *long run* and gain a big star

The player uses one or more cards of the same colour from his/her hand and, possibly, small stars from his/her stock to lay down a *long run* of 1 to 9.

- If a player completes a run of all numbers from 1 to 9 of a single colour, this is rewarded with a big star. In this case only, all the small stars that a player has collected can be used as jokers in place of missing cards.
- Once claimed, the run claimed is cleared from the board and any small stars used go back into the general reserve (see “Clearing cards”).

Clearing cards

After every claim of a *short run*, *foursome* or a *long run*, the cards claimed are cleared. The jokers are once again separated out and placed, face up, next to the board. The remaining cards are placed on the discard stack. The order in which the cards are placed on the discard stack is immaterial. **Two new cards** are then drawn from the fresh stack and placed on the matching fields on the board. If, as in preparation for play, either of these is a number joker, duplicate or +3 draw card, it is placed on the discard stack and a new card is drawn.

Further important rules

- Bonus: If there is a +3 draw card face up on top of the discard stack, making a star visible on the discard stack, a player whose action is rewarded with one or more small stars receives an extra small star. This does not apply for big stars!
- The player can use number jokers in place of cards of any colour. In action 1, if at least one field of the corresponding number is still free, the player may not discard a number joker to take a joker.

Special cases

- If, when it is a player's turn, they are unable to lay down a card because their hand is empty, then that player draws two cards from the stack.
- If there are no more jokers available, the player draws a blind card from the stack.
- If laying down a card simultaneously completes a run and a foursome, the player must claim either the run or the foursome but not both. The player is, of course, rewarded with the appropriate number of small stars or a big star. The cards concerned are then cleared as usual.
- Sometimes, when it is a player's turn, there may already be a run of four or more consecutive numbers on the board. To claim them, the player must add at least one card to the run. Thus, a run may only be claimed by a player who extends the run.

End of play

The game ends when one of the players receives a third big star. This player is the winner!



Author: Klaus Jürgen Wrede
Editors: Jana Michels, Markus Müller
Composition and layout: Stephanie Geßler

Art.Nr.: 60 610 1697



Die Community App für alle
Spiele-Freunde.



Jetzt kostenlos
herunterladen!



TWIDDLE
-let's play!-



© 2018 NORIS-SPIELE
Georg Reulein GmbH & Co KG
Werkstr. 1
D - 90765 Fürth

www.noris-spiele.de

One to

9



Simple
Passionnant
GÉNIAL

Matériel de jeu

1 plan de jeu
1 guide de jeu



39 (petites) étoiles



9 (grandes) étoiles

98 cartes

(72 cartes à numéro, 5 cartes à jokers, 9 jokers à numéro, 12 cartes à tirer +3)

Préparation au jeu

Le plan de jeu est posé au centre de la table. Les 9 grandes étoiles et les 39 petites étoiles sont placées à côté du plan de jeu comme pioche. Les 5 cartes joker sont triées et posées en vue à côté du plan de jeu. Les autres cartes sont bien mélangées et placées face cachée dans une pile. Cinq cartes sont tirées de la pile et placées aux endroits respectifs du plan de jeu (couleur et numéro).

Si des cartes joker à numéro, des duplicatas (cartes identiques déjà posées) ou des cartes à tirer +3 sont posés sur une pile et une nouvelle carte est tirée.

Chaque joueur reçoit cinq cartes à jouer.







But du jeu

Le but du jeu est de combiner les propres cartes à jouer à celles placées sur le plan de jeu pour former des séries d'une couleur. Celui qui réalise une courte série reçoit de petites étoiles, mais on gagne le prix véritable, à savoir une grande étoile, que si l'on peut réaliser une longue série. Le gagnant est celui qui réunit trois grandes étoiles le premier!

Déroulement du jeu

Le joueur le plus jeune commence. Le jeu s'effectue dans le sens horaire. Celui dont c'est le tour exécute précisément **une** des actions suivantes. C'est ensuite au tour du joueur suivant.

-  **Jouer une carte et tirer de nouvelles cartes**
-  **Réaliser une *courte série* et encaisser de petites étoiles**
-  **Réaliser un *carré* et encaisser une petite étoile**
-  **Réaliser une *longue série* et encaisser une grande étoile**

Attention : : Un joueur ne doit exécuter les actions 2, 3 et 4 que s'il reçoit au minimum une petite étoile ou une grande étoile !

Jouer une carte et tirer de nouvelles cartes

Le joueur choisit précisément l'une de ses cartes et vérifie si la case attribuée est encore libre sur le plan de jeu.

- Si la case est libre, il pose la carte à l'endroit respectif du plan de jeu et tire 2 cartes de la pile.
- Si la case est déjà occupée, il dépose la carte sur la pile de jeu et prend un joker. Il peut utiliser ce joker une fois comme carte à numéro quelconque au tour suivant.

Si le joueur joue une carte à tirer +3, il pose la carte face sur la pile de jeu et tire trois cartes de la pioche.

Réaliser une *courte série* et encaisser de petites étoiles

Le joueur joue une ou plusieurs cartes de même couleur pour réaliser une *courte série*.

- Si un joueur pose sa carte ou ses cartes et forme ainsi une série de chiffres complète, il reçoit...

1 petite étoile pour une série de 4

2 petites étoiles pour une série de 5

3 petites étoiles pour une série de 6, 7 et 8



- Toutes les cartes de cette série comptée sont retirées après le comptage (Voir « Retirer les cartes »).
- Seule une série peut être comptée à chaque tour ; le joueur ne doit donc pas jouer un nombre de cartes quelconque pour compter plusieurs séries.

Réaliser un carré et encaisser une petite étoile

Le joueur prend une ou plusieurs de ses cartes avec le même numéro pour réaliser un carré.

- Si un joueur pose des cartes sur le plan de jeu de telle sorte que toutes les quatre cases d'un numéro sont occupées, il reçoit alors une petite étoile.
- Les quatre cartes sont retirées après le comptage (Voir « Retirer les cartes »).

Réaliser une longue série et encaisser une grande étoile

Le joueur joue une ou plusieurs cartes de même couleur et si possible encore de petites étoiles de son propre jeu pour réaliser une *longue série* de 1 à 9.

- Si un joueur complète la série de numéros de 1 à 9 dans une couleur, il reçoit alors une grande étoile. Dans ce cas et uniquement dans celui-ci, les petites étoiles que le joueur a réunies jusqu'à présent peuvent être utilisées comme jokers pour des cartes manquantes.
- Les cartes de cette série comptée sont retirées après le comptage et les petites étoiles reviennent dans la pioche générale (Voir « Retirer les cartes »).

Retirer les cartes

Les cartes qui ont été comptées sont retirées après chaque comptage (d'une *courte série*, d'un *carré* ou d'une *longue série*). Les jokers sont de nouveau triés et placés face à côté du plan de jeu, les autres cartes sur la pile. L'ordre dans lequel les cartes sont déposées dans la pile est égal. Ensuite, **deux cartes** sont tirées de la pile et posées sur les cases attribuées sur le plan de jeu. La même chose vaut comme pour la préparation du jeu : si des cartes joker à numéro, des duplicatas ou des cartes à tirer +3 sont parmi elles, celles-ci sont posées sur une pile et une nouvelle carte est tirée.

Autres règles importantes

- Bonus : si une carte à tirer +3 est sur le dessus de la pile et donc une étoile visible sur le dessus de la pile, un joueur reçoit une autre petite étoile s'il reçoit une ou plusieurs petites étoiles en raison de son action. Cela s'applique aussi aux grandes étoiles !

- Le joueur peut utiliser les jokers à numéro comme cartes d'une couleur quelconque. Si au moins une case de chiffre concerné est libre, le joueur ne doit pas jeter un joker à numéro à son action 1 pour se prendre un joker.

Cas particuliers

- Dans un cas rare où un joueur n'a plus aucune carte en main au début de son tour, il tire alors deux cartes de la pile comme action.
- S'il n'y a plus de joker dans la pioche, le joueur tire alors une carte cachée de la pile.
- Si, en déposant une carte, un joueur complète en même temps une série et un carré, il doit alors compter la série ou le carré, mais pas les deux. Pour cela, le joueur reçoit naturellement une ou plusieurs petites étoiles ou une grande étoile. Comme de coutume, les cartes concernées sont ensuite retirées.
- Dans des cas rares, quatre cartes consécutives ou plus d'une série sont présentes au début du tour. Pour pouvoir les compter, le joueur doit au moins ajouter une carte à cette série de chiffres. Le joueur ne doit donc compter la série de chiffres que s'il la prolonge.

Fin de partie

Le jeu est terminé dès qu'un joueur collecte sa troisième grande étoile. Ce joueur gagne immédiatement la partie !

Auteur: Klaus Jürgen Wrede
 Rédaction: Jana Michels, Markus Müller
 Mise en page: Stephanie Geßler

Art.Nr.: 60 610 1697



Die Community App für alle Spiele-Freunde.



Jetzt kostenlos herunterladen!




TWIDDLE
-let's play!-



© 2018 NORIS-SPIELE
 Georg Reulein GmbH & Co KG
 Werkstr. 1
 D - 90765 Fürth

www.noris-spiele.de

One to

9



semplice
avvincente
GENIALE

Materiale di gioco

1 tabellone da gioco
1 regolamento



39 stelline (piccole)

98 carte
(72 carte numerate, 5 jolly,
9 jolly di numeri, 12 carte da pesca +3)

9 stelle (grandi)

Preparazione del gioco

Il tabellone da gioco viene posto al centro del tavolo. Le 9 stelle grandi e le 39 stelline piccole vengono messe a disposizione accanto al tabellone da gioco con funzione di riserva comune. Le 5 carte jolly vengono ordinate e poste a faccia in su accanto al tabellone da gioco. Mescolare bene le restanti carte e posizionarle a faccia in giù in un mazzo. Cinque carte vengono pescate dal mazzo e poi piazzate sui singoli punti del tabellone da gioco (colore e numero).

Se fra queste sono presenti carte jolly numerate, duplicati (carte identiche che sono già state mostrate) o carte da pesca +3, vengono posizionate su una pila di scarto e viene pescata una nuova carta.

Ogni giocatore riceve cinque carte.



Scopo del gioco

Lo scopo del gioco è quello di combinare le proprie carte in mano con quelle sul tabellone in modo da ottenere file di carte di uno stesso colore. Chi ottiene una fila corta, riceve delle stelline piccole, ma il premio vero e proprio lo riceve solo chi riesce a mettere sul tavolo una fila lunga, ottenendo quindi una stella grande. Chi riesce a mettere assieme tre stelle grandi vince!

Svolgimento del gioco

Inizia il giocatore più giovane. Si gioca in senso orario. Il giocatore di turno svolge esattamente **una** delle azioni descritte di seguito e poi è il turno del giocatore successivo.

- Giocare una carta e pescare nuove carte**
- Piazzare una *fila corta* sul tabellone e guadagnare stelline piccole**
- Piazzare una *quaterna* sul tabellone e guadagnare una stellina piccola**
- Piazzare una *fila lunga* sul tabellone e guadagnare una stella grande**

Attenzione: le azioni 2, 3 e 4 possono essere eseguite da un solo giocatore se a seguito delle stesse riceve poi una stellina piccola o una stella grande.

Giocare una carta e pescare nuove carte

Il giocatore sceglie esattamente una delle sue carte e verifica se la casella corrispondente sul tabellone da gioco è ancora libera.




- Se la casella è libera, scarta la carta sulla casella corrispondente del tabellone da gioco e pesca 2 carte dal mazzo.
- Se la casella è già occupata, mette la carta sulla pila di scarto e prende un jolly. Potrà utilizzare questo jolly una sola volta dalla mossa successiva al posto di una qualsiasi carta numerata.

Se il giocatore gioca una carta da pescare +3, posa la carta a faccia in su sulla pila di scarto e pesca tre carte dal mazzo.

Piazzare una *fila corta* sul tabellone e guadagnare stelline piccole

Il giocatore gioca una o più carte dello stesso colore per realizzare una *fila corta*.

- Se un giocatore piazza la/le sua/e carta/e in modo tale da creare una fila di numeri completa, riceve...

- per una fila da 4 - 1 stellina 
- per una fila da 5 - 2 stelline 
- per una fila da 6, 7 o 8 - 3 stelline 

- Una volta calcolato il punteggio raggiunto, tutte le carte di questa fila vengono ritirate (vedi “Ritiro carte”).
- Solo una fila può essere conteggiata ad ogni mossa, quindi il giocatore non può giocare un numero a piacere di carte per conteggiare diverse file.

Piazzare una *quaterna* sul tabellone e guadagnare una stellina piccola

Il giocatore prende una o più delle proprie carte con lo stesso numero per piazzare una *quaterna*.

- Se un giocatore piazza delle carte sul tabellone da gioco in modo da occupare tutte e quattro le caselle di un numero, riceve una stellina piccola.
- Dopo aver calcolato il punteggio raggiunto, le quattro carte vengono ritirate (vedi “Ritiro carte”).

Piazzare una *fila lunga* sul tabellone e guadagnare una stella grande

Il giocatore prende una o più carte dello stesso colore e possibilmente delle stelline piccole dalla propria riserva per piazzare una *fila lunga* da 1 a 9.

- Se un giocatore completa la fila di numeri da 1 a 9 in un colore, riceve una stella grande. Soltanto in questo caso le stelline piccole che un giocatore ha raccolto finora possono essere usate come jolly per le carte mancanti.
- Dopo aver calcolato il punteggio raggiunto, le carte di questa fila vengono ritirate e le stelline piccole utilizzate tornano a far parte della riserva comune (vedi “Ritiro carte”).

Ritiro carte

Dopo aver calcolato ogni punteggio (sia di una *fila corta*, di una *quaterna* o di una *fila lunga*), le carte che sono state contate vengono ritirate. I jolly vengono ordinati e posti a faccia in su accanto al tabellone da gioco, mentre le carte rimanenti sono posizionate sulla pila di scarto. L'ordine in cui le carte sono collocate sulla pila di scarto non ha importanza. In seguito, **due nuove carte** vengono pescate dal mazzo e piazzate sulle caselle corrispondenti sul tabellone da gioco. In questo caso, come durante la preparazione del gioco, vale quanto segue: se fra le carte pescate sono presenti carte jolly numerate, duplicati o carte da pesca +3, queste vengono poste su una pila di scarto e viene pescata una nuova carta.

Importanti regole aggiuntive

- Bonus: se in cima alla pila di scarto è presente una carta da pesca +3 e quindi è visibile una stella, un giocatore riceverà un'ulteriore stellina piccola se, grazie alla propria azione, guadagna una o più stelline piccole. Quanto descritto non vale per le stelle grandi!

- Il giocatore può usare i jolly di numeri come carte di qualsiasi colore. Se almeno una casella del numero corrispondente è ancora libera, il giocatore nell'azione 1 non può scartare un jolly di numeri per prendere un jolly semplice.

Casi specifici

- Nel raro caso in cui all'inizio della sua mossa un giocatore non abbia più carte in mano, come azione successiva può pescare due carte dal mazzo.
- Se non dispone più di jolly in riserva, il giocatore pesca dal mazzo una carta coperta.
- Se, scartando una carta, un giocatore realizza una fila e una quaterna allo stesso tempo, deve contare o la fila o la quaterna, ma non entrambe. Naturalmente, il giocatore ottiene in questo caso una o più stelline piccole o una stella grande. Le rispettive carte vengono quindi ritirate come previsto dal gioco.
- In rari casi, all'inizio della mossa, sono presenti quattro o più carte consecutive in una fila. Per poterle conteggiare, il giocatore deve scartare e aggiungere almeno una carta a questa fila di numeri. Il giocatore può quindi contare la fila di numeri solo se allunga la fila stessa.

Fine del gioco

Il gioco termina non appena un giocatore ha guadagnato la sua terza stella grande. In questo caso il giocatore vince subito la partita!

Autore: Klaus Jürgen Wrede
 Redazione: Jana Michels, Markus Müller
 Gabbia: Stephanie Geßler

Art.Nr.: 60 610 1697



Die Community App für alle Spiele-Freunde.

Jetzt kostenlos herunterladen!






TWIDDLE
-let's play!-



© 2018 NORIS-SPIELE
 Georg Reulein GmbH & Co KG
 Werkstr. 1
 D - 90765 Fürth

www.noris-spiele.de