

# TRICK 100

Autoren: Jordy Adan,  
Renato Simões



*Trick 100* ist ein Spiel, bei dem man überbieten muss - oder man mogelt eben! Dazu legt man eine Karte verdeckt ab und behauptet einfach, sie sei höher als die Karte, die gerade ausliegt. Wer nun an der Reihe ist, kann das glauben oder nicht. Doch Vorsicht, bei diesem Spiel kann man nicht nur mogeln, sondern auch bluffen. Wer falsch liegt, muss 3 Karten ziehen. Und das will niemand, denn wer zuerst alle Karten gespielt hat, gewinnt.

## Spielvorbereitung:

Mischt alle 110 Karten gut durch und teilt dann je 7 Karten verdeckt an die Mitspielenden aus. Die restlichen Karten legt ihr als verdeckten Nachziehstapel in die Tischmitte. Die oberste Karte wird aufgedeckt und neben den Nachziehstapel gelegt, das ist die Ablage mit der ihr spielt.

## Spielablauf:

Ihr spielt reihum. Bist du am Zug, hast du eine dieser Möglichkeiten:

**1. 100 spielen:** Die 100 darfst du auf jede Karte der Ablage legen. Und auf die 100 darf auch jede beliebige Karte abgelegt werden, sie ist also ein Joker.

**2. Überbieten:** Du darfst eine Karte ablegen, wenn sie eine höhere Zahl als die Ablage zeigt **und** eine der beiden Ziffern/Farben übereinstimmt (siehe Beispiel auf der nächsten Seite).



Die 05 ist niedriger als die 06 und darf nicht gelegt werden. Die 12 ist zwar höher, hat aber keine gemeinsame Ziffer/Farbe mit der 06.

**3. Aussetzen:** Wenn du nicht überbieten kannst, darfst du aussetzen. Dafür musst du eine Karte ziehen und darfst sie nicht gleich ablegen, auch wenn sie passen würde. Setzen alle in einer Runde aus, darf die nächste Person eine beliebige Karte auf die Ablage legen (sie muss nicht überbieten).

**4. Mogeln:** Du legst eine Karte verdeckt **neben** die Ablage. Wer nach dir reihum dran ist, kann nun entweder **mit der Ablage weiterspielen** (also 1., 2. oder 3.), oder **anzweifeln und deine Karte aufdecken**. Wenn deine Karte aufgedeckt wurde und sie die Ablage nicht überboten hat, musst du 3 Karten ziehen. Hat deine Karte die Ablage überboten, zieht die Person 3 Karten, die angezweifelt hat. Eine 100 darf nicht verdeckt abgelegt werden. Wer angezweifelt hat, ist am Zug und darf nun eine beliebige Karte auf die Ablage legen (sie muss nicht überbieten).

**Wichtig: Es darf nicht nacheinander gemogelt werden. Hat jemand eine Karte verdeckt abgelegt, muss sich die nächste Person in der Runde entscheiden, ob sie weiterspielen oder anzweifeln möchte.**

## Spielende:

Wer zuerst seine Karten abgelegt hat, gewinnt das Spiel. Hast du bei deiner letzten Karte gemogelt und musst 3 Karten ziehen, geht es natürlich weiter.

# TRICK 100

game designers: Jordy  
Adan, Renato Simões



*Trick 100* is a game where you have to outbid - or you cheat! To do this, you play a card face down and simply claim that it is higher than the card currently on display. Whoever's turn it is can believe it or not. But be careful, not only cheating is possible in this game, but also bluffing. If you are wrong you have to draw 3 cards. And nobody wants that, because whoever plays all the cards first wins.

## Game preparation:

Shuffle all 110 cards and then deal out 7 cards to each player. Place the remaining cards face down in the middle of the table as a draw pile. The top card is now revealed and placed next to the draw pile, this is the discard.

## Gameplay:

You play in turns. When it's your turn, you have the following options:

**1. Play 100:** The 100 can be played on any card of the discard. And any card can be played on the 100, so it is a joker.

**2. Outbid:** When playing a card, you must make sure that the numerical value is higher than the one currently on display **and** that one of the two numbers/colors matches the discard (see example on the next page).



The 05 is lower than the 06 and may not be played. Although 12 is higher, it does not share a number/color with 06.

**3. Pass:** If you can't outbid the discard, you can pass, but you have to draw a card from the draw pile and you can't discard it straight away, even if it would fit. If everyone in a round passes, the game restarts, so the next player can discard any card.

**4. Cheating:** You place a card face down **next to** the discard. Who takes turns after you can either **continue playing with the discard** (1., 2. or 3.), or **challenge it and reveal your card**. If your card was revealed and it didn't outbid the discard, then you must draw 3 cards. If your card outbid the discard, the person who challenged draws 3 cards. A 100 may not be played face down.

If you have challenged, it is your turn. Restart the discard with playing any card you want.

**Important: You may not cheat one after the other. If someone has played a card face down, the next player has to decide whether to continue playing or challenge it.**

## End of the game:

Whoever gets rid of their cards first wins the game. If you cheated on your last card and have to draw 3 cards, the game of course continues.

# TRICK 100



concepteurs de jeux:  
Jordy Adan, Renato  
Simões



*Trick 100* est un jeu où vous devez surenchérir - ou vous trichez ! Pour ce faire, vous jouez une carte face cachée et prétendez simplement qu'elle est plus haute que la carte actuellement exposée. Quel que soit le tour, il peut le croire ou non. Mais attention, non seulement tricher est possible dans ce jeu, mais aussi bluffer. Si vous vous trompez, vous devez piocher 3 cartes. Et personne ne veut cela, car celui qui joue toutes les cartes en premier gagne.

## Préparation du jeu :

Mélangez les 110 cartes puis distribuez-en 7 à chaque joueur. Placez les cartes restantes face cachée au milieu de la table pour former une pioche. La carte du dessus est maintenant révélée et placée à côté de la pioche, c'est la défausse.

## Jouabilité :

Vous jouez à tour de rôle. Votre tour a les options suivantes :

**1. Jouez 100 :** Les 100 peuvent être placés sur n'importe quelle carte. Et n'importe quelle carte peut être placée sur le 100, c'est donc un joker.

**2. Surenchérir :** Lors du dépôt d'une carte, vous devez vous assurer que la valeur numérique est supérieure à celle actuellement affichée et que l'un des deux chiffres/couleurs correspond à la défausse (voir exemple page suivante).



Le 05 est inférieur au 06 et ne peut être joué.  
Bien que 12 soit plus élevé, il ne partage pas de numéro/ couleur avec 06.

**3. Sauter :** Si vous ne pouvez pas surenchérir sur la défausse, vous pouvez sauter, mais vous devez piocher une carte de la pioche et vous ne pouvez pas la défausser immédiatement, même si elle rentre. Si tout le monde dans un tour saute, le jeu redémarre, c'est-à-dire que le prochain joueur peut défausser n'importe quelle carte.

**4. Tricherie :** Vous placez une carte face cachée à côté de la défausse. Celui qui se relaye après vous peut soit **continuer à jouer avec la défausse** (1., 2. ou 3.), soit en **douter et révéler votre carte**. Si votre carte a été révélée et qu'elle n'a pas surenchéri sur la défausse, alors vous devez piocher 3 cartes. Si votre carte a surenchéri sur la défausse, la personne qui a défié pioche 3 cartes. Un 100 ne peut pas être placé face cachée. Si vous avez douté, c'est à votre tour, recommencez la défausse et pouvez placer n'importe quelle carte que vous voulez.

**Important :** vous ne pouvez pas tricher les uns après les autres. Si quelqu'un a placé une carte face cachée, la personne suivante dans le tour doit décider si elle veut continuer à jouer ou en douter.

## Fin du jeu :

Celui qui se débarrasse de ses cartes en premier remporte la partie. Si vous trichez sur votre dernière carte et devez piocher 3 cartes, le jeu continue bien sûr.

# TRICK 100



progettisti di giochi:  
Jordy Adan, Renato  
Simões



Lo 05 è inferiore allo 06 e non può essere giocato.  
Sebbene 12 sia più alto, non condivide un numero/colore con 06.

*Trick 100* è un gioco in cui devi aumentare, altrimenti imbroghierai! Per fare ciò, metti una carta a faccia in giù e affermi semplicemente che è più alta della carta attualmente esposta. Chiunque sia il turno può crederci o no. Ma attenzione, in questo gioco è possibile non solo imbrogliare, ma anche bluffare. Se sbagli devi pescare 3 carte. E nessuno lo vuole, perché vince chi gioca per primo tutte le carte.

## Preparazione del gioco:

Mescola tutte le 110 carte e poi distribuiscine 7 a ciascun giocatore. Metti le carte rimanenti a faccia in giù al centro del tavolo come mazzo di pesca. La prima carta viene ora rivelata e posizionata accanto al mazzo di pesca, questo è lo scarto.

## Svolgimento del gioco:

Giochi a turni. Quando è il tuo turno, hai le seguenti opzioni:

**1. Gioca 100:** i 100 possono essere piazzati su qualsiasi carta. E qualsiasi carta può essere posizionata sul 100, quindi è un jolly.

**2. Aumento:** quando giochi una carta, devi assicurarti che il valore numerico sia superiore a quello attualmente visualizzato e che uno dei due numeri/ colori corrisponda allo scarto (vedi esempio nella pagina successiva).

**Passare:** se non puoi superare lo scarto, puoi passare, ma devi pescare una carta dal mazzo e non puoi scartarla subito, anche se andrebbe bene. Se tutti in un round passano, il gioco ricomincia, quindi il giocatore successivo può scartare qualsiasi carta.

**4. Imbrogliare:** metti una carta coperta **accanto** allo scarto. Chi fa il turno dopo di te può **continuare a giocare con lo scarto** (1., 2. o 3.), oppure sfidarla e rivelare la tua carta. Se la tua carta è stata rivelata e non ha superato lo scarto, allora devi pescare 3 carte. Se la tua carta supera lo scarto, la persona che ha sfidato pesca 3 carte. Un 100 non può essere giocato a faccia in giù. Se hai sfidato, è il tuo turno. Ricomincia lo scarto giocando qualsiasi carta tu voglia.

**Importante:** non è possibile imbrogliare uno dopo l'altro. Se qualcuno ha giocato una carta coperta, il giocatore successivo dovrà decidere se continuare a giocarla o sfidarla.

## Fine del gioco:

Vince la partita chi mette giù per primo le proprie carte. Se hai imbrogliato con la tua ultima carta e devi pescare 3 carte, puoi ovviamente continuare.

Art.Nr.: 60 626 2066