

Jericho

für 3 bis 5 Spieler ab 8 Jahren, Spieldauer 20 Minuten.

SPIELIDEE

Jeder Spieler versucht in den verschiedenen Farben die jeweils längste Mauer zu bauen, indem er Mauerkarten ausspielt. Mit Trompeten-Karten können die Spieler Teile der Mauern entfernen. Bei den Wertungen werden die Spieler mit der längsten Mauer in einer Farbe mit Karten aus dem Stock belohnt. Welche Karten im Stock landen können die Spieler selbst mitbestimmen. Bei Spielende gewinnt der Spieler mit den meisten Karten.

SPIELMATERIAL

- 1 Spielregel
- 110 Spielkarten:
 - 3 Wertungskarten
 - 22 Trompeten-Karten (Wert 2)
 - 85 Mauerkarten in 5 Farben jeweils mit den Werten:
 - 1 (4x), 3 (5x), 4 (4x), 5 (3x) und 7 (1x)



SPIELVORBEREITUNG

- Die 3 Wertungskarten werden herausgesucht und zur Seite gelegt. Die übrigen Spielkarten werden gut gemischt.
- Jeder Spieler erhält verdeckt 7 Karten, die er auf die Hand nimmt.
- Damit die Wertungen in einigermaßen gleichmäßigen Abständen stattfinden, werden nun die übrigen Spielkarten in 6 etwa gleich hohe Stapel aufgeteilt. In drei der sechs Stapel wird jeweils eine Wertungskarte eingemischt. Anschließend werden auf einen Stapel mit Wertungskarte immer abwechselnd ein Stapel ohne und ein Stapel mit Wertungskarte gelegt, bis alle Stapel einen großen Nachziehstapel bilden. Dieser Nachziehstapel kommt, für alle gut erreichbar, in die Tischmitte.
- Zuletzt sucht sich jeder Spieler noch 1 Karte aus seiner Hand aus, und legt sie verdeckt vor sich ab. Diese Karte ist die erste Karte in seiner Auslage. Sie wird erst aufgedeckt, nachdem alle Spieler im ersten Durchgang eine Karte in den Stock gelegt haben.
- Die Spieler einigen sich wer beginnt.

SPIELVERLAUF

Das Spiel geht über 3 Durchgänge. Zu Beginn des Durchgangs füllen alle Spieler den Stock. Anschließend spielen sie reihum im Uhrzeigersinn so lange Karten aus, bis eine Wertungskarte erscheint. Es folgt eine Wertung. Damit endet der Durchgang. Nach dem dritten Durchgang gibt es noch eine Schlusswertung, und das Spiel endet.

Stock füllen

Jeder Spieler wählt eine Karte aus seiner Hand aus und legt sie verdeckt in die Tischmitte. Diese Karten sind der so genannte »Stock«.

Hinweis: Damit der Stock später nicht mit dem kleiner werdenden Nachziehstapel verwechselt wird, sollten die Karten im Stock als unregelmäßiger Haufen liegen bleiben.

Die Spieler dürfen keine Karte nachziehen. Sie spielen nun mit einer Karte weniger auf der Hand.

Besonderheit im ersten Durchgang: Nachdem die Spieler den Stock gefüllt haben, muss jeder Spieler die verdeckte Karte in seiner Auslage aufdecken.

Wenn jeder Spieler eine Karte in den Stock gelegt hat, beginnt der Startspieler und spielt eine Karte aus.

Karte spielen und nachziehen

Wenn ein Spieler an die Reihe kommt, muss er eine Karte von seiner Hand ausspielen. Er muss sich für eine der drei folgenden Möglichkeiten entscheiden:

- A. Eine Mauerkarte auslegen
- B. Eine Trompeten-Karte ausspielen
- C. Eine Karte in den Stock legen

Anschließend zieht der Spieler eine neue Karte vom Nachziehstapel und nimmt sie verdeckt auf die Hand. Damit endet sein Zug, und sein linker Nachbar kommt an die Reihe.

Hat der Spieler eine Wertungskarte gezogen, muss er sie aufdecken und es kommt zur Wertung.

A. Eine Mauerkarte auslegen

Der Spieler nimmt eine Mauerkarte in einer beliebigen Farbe aus seiner Hand und legt sie offen in seine Auslage. Die Zahl in der Ecke der Karte entspricht der Länge des Mauerstücks.

Eine Mauer in einer neuen Farbe beginnen

Spielt er eine Karte mit einem Mauerstück in einer Farbe, die er noch nicht in seiner Auslage hat, beginnt er eine neue Mauer in dieser Farbe.

Hinweis: Jeder Spieler darf in allen fünf Farben Mauern beginnen.

Eine Mauer verlängern

Spielt er eine Karte in einer Farbe, in der er bereits eine Mauer begonnen hat, muss er die Karte an diese Mauer anlegen. Er verlängert damit die Mauer. Alle Karten einer Farbe, die in der Auslage des Spielers liegen, gehören zur selben Mauer. Eine Mauer darf aus beliebig vielen Karten bestehen.

B. Eine Trompeten-Karte ausspielen

Die Trompeten-Karten sind Joker. Sie zeigen eine Mauer mit allen fünf Farben. Wenn der Spieler eine Trompeten-Karte ausspielt, muss er ansagen, welche Farbe sie haben soll.

Jetzt geschehen zwei Dinge:



Jericho

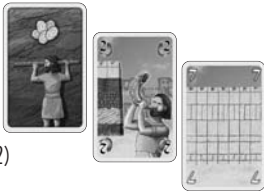
für 3 to 5 players aged 8 and up, length 20 minutes.

GAME IDEA

Each player tries to build the longest walls in different colours by playing out wall cards. Using trumpet cards, the players can remove pieces of the walls. During scoring, the players with the longest wall in a colour are rewarded with cards from the supply. The cards that end up in the supply are decided by the players themselves. At the end of the game, the player with the most cards is the winner.

GAME COMPONENTS

- 1 Game rules
- 110 Cards:
 - 3 scoring cards
 - 22 trumpet cards (value of 2)
 - 85 wall cards:
 - 17 in each of 5 colours with the following values:
 - 1 (4x), 3 (5x), 4 (4x), 5 (3x) and 7 (1x)



GAME PREPARATION

- The 3 scoring cards are set aside. The remaining cards are well shuffled.
- Each player is dealt 7 face-down cards, which he takes into his hand.
- To ensure that scoring takes place at somewhat regular intervals, the remaining cards are now split into 6 approximately even piles. A scoring card is shuffled into three of the six piles. Afterwards, starting with a pile containing a scoring card, the remaining piles are placed one on top of another, alternating between piles without and piles with scoring cards, such that a single draw pile is formed. This draw pile is placed in the middle of the table, within easy reach of all players.
- Finally, each player chooses 1 card from his hand and places it face-down in front of himself. These cards will become the first cards played out by each player into their layouts. They are not revealed until each player has added a card to the supply in the first round.
- The players choose a starting player for the first round.

GAME PLAY

The game is played over 3 rounds. At the start of a round, all players feed the supply. Afterwards, players play out cards in clockwise order until a scoring card appears. Scoring follows, which ends the round. After the third round a final scoring occurs, after which the game is over.

Feeding the Supply

Each player chooses a card from his hand and places it face-down into the middle of the table. These cards form the "supply".

Hint: To make sure that the supply does not become confused with the draw pile (especially as the draw pile gets smaller), the supply cards should be kept in a disorganized heap.

The players may not draw a new card. Instead, they now continue play with one fewer card in hand.

First Round Exception: After each player has fed the supply, they must reveal the face-down card they added to their layout during game preparation.

Once each player has fed the supply, the start player begins by playing out a card.

Playing and Drawing Cards

On a player's turn, he must play a card out from his hand. He must choose one of the following three options:

- A. Play out a wall card
- B. Play out a trumpet card
- C. Add a card to the supply

Afterwards, he draws a new card from the draw pile and adds it to his hand without revealing it to anyone.

It is now the end of his turn; play passes to his left-hand neighbour.

If the player drew a scoring card, he must reveal it to all players. The current round is over and scoring takes place.

A. Play out a wall card

The player takes a wall card in the colour of his choice from his hand and plays it face-up into his layout. The number in the corner of the card indicates the length of the wall segment.

Starting a wall in a new colour

If the player plays out a wall card in a colour that he does not yet have in his layout, then he starts a new wall in this colour.

Note: Each player may start walls in each of the five colours.

Lengthening a wall

If the player plays out a wall card in a colour that he had already played previously, then he must add the card to that wall. This lengthens the wall. All cards of a single colour within a player's layout belong to the same wall. A wall can consist of as many cards as a player wishes.

B. Play out a trumpet card

The trumpet cards are jokers. They show a wall of all five colours. When a player plays a trumpet card, he must announce which colour it will be.

Two things now occur:



Jericho

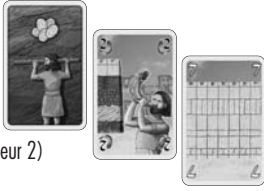
pour 3 à 5 joueurs à partir de 8 ans, 20 minutes.

PRINCIPE DU JEU

Chaque joueur s'efforce de bâtir les plus longues fortifications de différentes couleurs en jouant des cartes murs. Les cartes trompettes, à l'inverse, permettent de retirer des portions de murailles. À chaque phase de score, le joueur ayant le mur le plus long de chaque couleur reçoit des cartes de la réserve, les cartes présentes dans cette réserve dépendant des choix antérieurs des joueurs. À la fin de la partie, le joueur ayant le plus de cartes est vainqueur.

MATÉRIEL DU JEU

- 1 Règles de jeu
- 110 cartes:
 - 3 cartes de score
 - 22 cartes trompettes (de valeur 2)
 - 85 cartes murs
 - 17 de chacune des 5 couleurs:
 - 1 (4x), 3 (5x), 4 (4x), 5 (3x) et 7 (1x)



MISE EN PLACE

- Mettez les 3 cartes de score de côté, et mélangez soigneusement les autres cartes.
- Distribuez 7 cartes à chaque joueur pour constituer sa main de départ.
- Afin que les décomptes de points interviennent à peu près régulièrement, mélangez les cartes restantes en 6 piles de hauteur à peu près égales, ajoutez une carte score à trois de ces piles avant de les remélanger séparément. Placez ensuite l'une sur l'autre une pile avec carte de score, puis une pile sans carte de score, puis une pile avec carte de score, et ainsi de suite, afin de former une unique pioche, face cachée. La pioche est placée au centre de la table, à portée de main de tous les joueurs.
- Chaque joueur choisit une carte de sa main et la pose, face cachée, devant lui. Ces cartes seront les premières posées par chaque joueur dans ses fortifications, mais elles ne sont pas révélées avant que chacun n'ait, au premier tour, placé une carte dans la réserve.
- Le premier joueur est désigné d'un commun accord.

DÉROULEMENT DU JEU

Une partie se compose de trois manches. Au début de chaque manche, les joueurs ajoutent des cartes à la réserve. Ensuite, chacun à son tour joue une carte jusqu'à ce qu'une carte score soit piochée, ce qui entraîne la fin de la manche. La partie se termine après la fin de la troisième manche, donc après le troisième décompte de points, qui est suivi du bonus final.

Ajouter des cartes à la réserve

Chaque joueur choisit une carte de sa main et la place, face cachée, au centre de la table. Ces cartes forment la «réserve».

Astuce: Pour éviter de confondre la réserve et la pioche, notamment lorsqu'il ne reste que peu de cartes dans la pioche, les cartes de la réserve peuvent être placées en grand désordre, tandis que celles de la pioche sont soigneusement empilées.

Les joueurs ne piochent pas de cartes après cela, mais continuent à jouer avec une carte de moins.

Exception pour la première manche: Après que chaque joueur a ajouté une carte à la réserve, les joueurs révèlent la carte face cachée que chacun d'entre eux avait joué pour commencer sa fortification durant la mise en place.

Après que tous les joueurs ont ajouté chacun une carte à la réserve, on passe au tour du premier joueur, qui joue donc une carte.

Jouer et piocher une carte

À son tour, un joueur doit d'abord jouer une carte de sa main, c'est à dire, selon son choix :

- A. Jouer une carte mur
- B. Jouer une carte trompette
- C. Ajouter une carte à la réserve

Ensuite, le joueur prend la première carte de la pioche et l'ajoute à sa main sans la révéler aux autres joueurs. Le tour passe ensuite à son voisin de gauche.

Si le joueur pioche une carte de score, il la révèle. La manche est terminée, et on passe immédiatement au décompte.

A. Jouer une carte mur

Le joueur joue une carte mur de la couleur de son choix et la pose face visible devant lui, pour compléter ses fortifications. Le nombre dans les coins de la carte indique la longueur de mur ainsi bâtie.

Commencer une muraille d'une nouvelle couleur

Si le joueur joue une carte mur d'une couleur qui était jusque là absente de ses fortifications, il commence une nouvelle muraille.

Note: Chaque joueur peut avoir une muraille de chacune des cinq couleurs.

Prolonger une muraille

Si le joueur joue une carte mur d'une couleur qu'il avait déjà jouée, ils doit ajouter cette carte à sa muraille existante, la prolongeant. Toutes les cartes d'une même couleur dans les fortifications d'un joueur sont donc dans la même muraille. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes mur dans une muraille.

B. Jouer une carte trompette

Les cartes trompettes sont des jokers. Sur ces cartes figurent les cinq couleurs de mur. Lorsqu'un joueur joue une carte trompette, il choisit et annonce sa couleur.

Cela a deux conséquences:



Jericho

da 3 a 5 giocatori, da 8 anni in su, durata 20 minuti.

OBBIETTIVO

Giocando le carte ciascun giocatore cerca di costruire le mura più lunghe nei diversi colori ed inoltre, utilizzando le carte tromba, i giocatori possono rimuovere alcune sezioni dalle mura degli avversari. Durante il calcolo dei punti, il giocatore che possiede il muro più lungo di ogni colore, riceve carte dalla riserva; riserva che viene alimentata dai giocatori stessi. Alla fine della partita vince il giocatore che ha conquistato il maggior numero di carte.

CONTENUTO

- 1 regolamento
- 110 carte:
 - 3 carte punteggio
 - 22 carte tromba (di valore 2)
 - 85 carte muro (17 per ciascuno dei 5 colori) e con i seguenti valori: 1 (4x), 3 (5x), 4 (4x), 5 (3x) e 7 (1x)



- Ciascun giocatore riceve 7 carte coperte che prende in mano senza farle vedere agli avversari.
- Per assicurarsi che il calcolo dei punti avvenga ad intervalli il più regolari possibili, le carte restanti vengono separate a formare 6 mazzetti distinti composti più o meno dallo stesso numero di carte. Ciascuno delle tre carte punteggio viene mescolata in tre mazzetti diversi. Infine, mettendo in fondo un mazzetto contenente una delle tre carte punteggio, si formo un unico mazzo sovrapponendo i sei mazzetti e alternando ad un mazzetto con la carta punteggio un mazzetto senza. Il mazzo di gioco così formato viene piazzato al centro del tavolo in modo che sia facilmente raggiungibile da tutti i giocatori.
- Infine ciascun giocatore sceglie una carta dalla sua mano e la piazza coperta davanti alla propria area di gioco. Queste carte diverranno le prime carte giocate da ciascun giocatore e non verranno rivelate fino a che, durante il primo round, ognuno dei giocatori non avrà piazzato una carta nella riserva.
- Si sceglie il giocatore che inizia la partita.

SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

La partita dura 3 round. All'inizio di ogni round ogni giocatore alimenta la riserva. Successivamente i giocatori, proseguendo in senso orario, giocano carte fino a che non viene pescata una carta punteggio e a quel punto si procede con il calcolo dei punti e termina il round. Alla fine del terzo round si calcolano i punti per l'ultima volta e si determina il vincitore.

Alimentare la riserva

Ciascun giocatore sceglie una carta dalla propria mano e la piazza coperta al centro del tavolo. Queste carte formano la cosiddetta "riserva".

Suggerimento: Per non rischiare di confondere la riserva con il mazzo da cui pescare (specialmente quando questo diviene sempre più piccolo), conservare le carte della riserva in una pila disorganizzata.

I giocatori non rimpiazzano questa carta appena messa nella riserva ed iniziano il round con una mano composta da 5 carte.

Eccezione per il primo round: Dopo che tutti i giocatori hanno alimentato la riserva, devono rivelare la carta che hanno giocato a faccia in giù nella propria area di gioco durante la fase di preparazione della partita.

Una volta terminata la fase di alimentazione della riserva, il primo giocatore comincia la partita giocando una carta.

Giocare e pescare carte

Durante il proprio turno ciascun giocatore deve scegliere una carta tra quelle che ha in mano e giocarla. Ogni giocatore deve scegliere una delle tre seguenti opzioni:

- A. Giocare una carta muro
- B. Giocare una carta tromba
- C. Aggiungere una carta alla riserva

Successivamente il giocatore pesca una nuova carta dal mazzo e l'aggiunge alla propria mano senza mostrarla agli avversari. A questo punto il suo turno finisce e si prosegue con il giocatore alla sua sinistra.

Se il giocatore pesca una carta punteggio la deve rivelare immediatamente agli avversari, il round corrente termina ed avviene il calcolo dei punti.

A. Giocare una carta muro

Il giocatore sceglie dalla sua mano una carta muro di un colore a sua scelta e la gioca faccia in su nella propria area di gioco. Il numero stampato sull'angolo della carta indica la lunghezza di quella sezione di muro.

Iniziare a costruire un muro di un nuovo colore

Se il giocatore gioca una carta muro di un colore che non ha ancora utilizzato nella sua area di gioco, inizia la costruzione di un nuovo muro.

Note: Ciascun giocatore può costruire al massimo un muro per ognuno dei 5 colori.

Allungare un muro

Se il giocatore gioca una carta muro di un colore che ha già utilizzato nella sua area di gioco, aggiunge la carta al muro del colore corrispondente. Questa azione allunga il muro. Tutte le carte dello stesso colore che si trovano nell'area di un giocatore appartengono allo stesso muro. Non c'è limite al numero di carte di cui può essere composto un muro.

B. Giocare una carta tromba

Le carte tromba sono dei jolly. Su queste carte è raffigurata una sezione di muro di tutti e cinque i colori. Quando un giocatore gioca una carta tromba deve annunciare un colore.

A questo punto accade quanto segue:



♣ In den Mauern der angesagten Farbe wird die höchste auf dem Tisch ausliegende Karte gesucht. Diese Karte wird aus der Mauer entfernt, **und**

♣ wenn der Spieler bereits eine Mauer in dieser Farbe hat, verlängert er sie anschließend mit der Trompeten-Karte.

Höchste Karte entfernen

Nun wird der Spieler gesucht, der in seiner Mauer in dieser Farbe von allen Spielern die Karte mit dem höchsten Wert hat. Der Spieler muss die Karte aus seiner Mauer entfernen und verdeckt in den Stock legen.

Beispiel: Bernd hat eine grüne Mauer mit zwei Einer- und einer Trompeten-Karte (Wert 2) ausliegen. Andreas hat eine grüne Mauer mit einer Einer-Karte ausliegen. Er spielt eine Trompeten-Karte aus und sagt »Grün« an. Die höchste ausliegende Karte in den grünen Mauern ist die Trompeten-Karte in Bernds Mauer. Er muss sie in den Stock legen. Anschließend legt Andreas seine gerade ausgespielte Trompeten-Karte in seine grüne Mauer.

Liegen mehrere Karten mit dem höchsten Wert aus, werden sie alle in den Stock gelegt.

Hinweis: Besitzt der Spieler, der die Trompeten-Karte ausgespielt hat, selbst die höchste Karte in der Farbe, muss er sie in den Stock legen!

Eigene Mauer verlängern

Hat der Spieler bereits eine Mauer in der angesagten Farbe begonnen, darf er die Trompeten-Karte in die Mauer legen.

Hinweis: Der Spieler darf für die Trompeten-Karte eine Farbe ansagen, von der er keine Mauer begonnen hat, um andere Spieler wirkungsvoll zu schädigen. Er kann dann aber keine eigene Mauer verlängern und muss die Karte aus dem Spiel nehmen.

♣ All walls of the chosen colour on the table are checked to see which player has the highest-value wall card in that colour. That card is removed from the wall,

and

♣ if the player who played the trumpet card already has a wall of the chosen colour, then he adds the trumpet card to it.

Removing the highest-value card

All players check the walls of the chosen colour to see which player has the highest-value wall card in that colour. That card is removed from the wall and added face-down to the supply.

Example: Bernd has a green wall consisting of two 1-value cards and a trumpet card (value of 2). Andreas has a green wall consisting of one 1-value card. He plays a trumpet card and announces “Green”. The highest-value card within the green walls is the trumpet card in Bernd’s wall. He must add that card to the supply. Afterwards, Andreas can add his just-played trumpet card to his own green wall.

If multiple cards tie for highest value, then they are all added to the supply.
Note: If the highest-value card is in the wall of the player who played the trumpet card, then he must remove his own card and add it to the supply.

Lengthening one’s own wall

If the player who played the trumpet card already has a wall in the chosen colour, then he may add the trumpet card to that wall.

Note: A player is allowed to choose a colour for a trumpet card in which he doesn’t have a wall yet, in order to potentially hurt his opponents more effectively. In this case, he can’t lengthen any of his own walls; the trumpet card is removed from the game instead.

♣ La carte de valeur la plus élevée parmi tous les murs de tous les joueurs est retirée de sa muraille.

et

♣ Si le joueur qui a joué la trompette a déjà une muraille de cette couleur, il y ajoute la carte trompette.

Retirer la carte de plus forte valeur

On regarde quelle est la carte de plus forte valeur de cette couleur parmi l'ensemble des murailles de tous les joueurs. Cette carte est retirée de sa muraille et ajoutée, face cachée, à la réserve.

Exemple: Bernard a une muraille verte constituée de deux cartes mur de valeur 1 et d’une carte trompette, de valeur 2. André a un mur vert constitué seulement d’une carte mur de valeur 1. Il joue une carte trompette et annonce « Vert ». La carte verte de plus forte valeur est la carte trompette de la muraille de Bernard, qui est placée dans la réserve. André ajoute ensuite sa carte trompette à sa muraille verte.

S’il y a plusieurs cartes de plus forte valeur, elles sont toutes retirées de leurs murailles et ajoutées à la réserve.

Note: Si la carte de plus forte valeur est dans la muraille du joueur qui joue la carte trompette, il doit l’en retirer et l’ajouter à la réserve.

Prolonger sa muraille

Si le joueur qui a joué la carte trompette a déjà une muraille de la couleur choisie, il peut ajouter la carte trompette à cette muraille.

Note: Un joueur peut parfois choisir une couleur dans laquelle il n’a pas encore de muraille pour nuire plus efficacement à ses adversaires, mais dans ce cas il ne peut ajouter la carte trompette à ses fortifications. La carte trompette est alors retirée du jeu.

♣ Ogni muro del colore annunciato viene controllato per trovare la carta di valore più alto. Questa carta viene rimossa dal muro in cui si trova **e**

♣ Se il giocatore che ha giocato la carta tromba possiede già il muro del colore annunciato, aggiunge la carta tromba al muro corrispondente.

Rimuovere la carta di valore più alto

Tutte le mura del colore annunciato che si trovano nelle aree dei giocatori vengono controllate e viene individuata la carta di valore più alto la quale viene rimossa dal muro e aggiunta faccia in giù alla riserva.

Esempio: Matteo ha un muro verde composto da 2 carte di valore 1 ed un carta tromba (valore 2). Laura ha un muro verde composto da 1 carta soltanto di valore 1. Laura gioca una carta tromba e annuncia il colore “verde”. La carta di valore più alto nelle mura verdi è la carta tromba nel muro di Matteo. Matteo rimuove la carta e la piazza nella riserva. Successivamente Laura aggiunge la carta tromba appena giocata al suo muro verde.

Se di carte di valore più alto ce ne sono più d’una, vengono piazzate tutte nella riserva.

Note: Se la carta di valore più alto si trova nel muro del giocatore che ha giocato la carta tromba, deve rimuovere lui stesso la sua carta muro e piazzarla nella riserva.

Allungare il proprio muro

Se il giocatore che ha giocato la carta tromba possiede già un muro del colore annunciato, aggiunge la carta tromba al quel muro.

Note: Quando un giocatore gioca una carta tromba, per danneggiare con più efficacia i suoi avversari, può annunciare un colore di cui non possiede già il muro. In questo caso però non può allungare nessuna delle sue mura poiché la carta tromba viene rimossa dalla partita.

Trompeten-Karten in einer Mauer

Die Trompeten-Karten in einer Mauer haben immer den Wert 2. Eine Mauer darf **niemals** nur aus Trompeten-Karten bestehen, da sie keine eigene Farbe haben. Hat der Spieler in der angesagten Farbe noch keine Mauer begonnen, wird die Trompeten-Karte daher aus dem Spiel genommen. Wird die letzte farbige Mauerkarte aus einer Mauer entfernt, so dass die Mauer nur noch aus Trompeten-Karten besteht, werden diese Trompeten-Karten aus dem Spiel genommen.

Beispiel: Bernd hat als einziger Spieler eine gelbe Mauer ausliegen. Sie besteht aus einer gelben 3 und zwei Trompeten-Karten. Andreas spielt eine Trompeten-Karte aus und sagt »Gelb« an. Die höchste ausliegende gelbe Mauerkarte ist Bernds gelbe 3. Er muss sie in den Stock legen. Seine beiden Trompeten-Karten, die zuvor noch Teil seiner gelben Mauer waren, liegen nun ohne eine Mauerkarte auf dem Tisch, die ihre Farbe festlegt. Bernd muss sie daher aus dem Spiel nehmen. Auch Andreas muss seine gerade ausgespielte Trompeten-Karte aus dem Spiel nehmen, da er keine gelbe Mauer hat, die er mit der Karte verlängern könnte.

♣. Eine Karte in den Stock legen

Der Spieler nimmt eine beliebige Karte aus seiner Hand und legt sie, ohne sie den anderen Spielern zu zeigen, verdeckt in den Stock.

Hinweis: Von dieser Möglichkeit sollte man Gebrauch machen, wenn man Mauerkarten in einer Farbe auf der Hand hat, in der man einen komfortablen Vorsprung besitzt. Legt man eine Karte dieser Farbe in den Stock, ist das meist ein sicherer Gewinnpunkt.

Wertung

Wenn ein Spieler eine Wertungskarte zieht, zeigt er sie sofort allen Spielern und es kommt zur Wertung. Der Spieler erhält eine neue Karte als Ersatz vom Stapel.



Trumpet cards in one’s own wall

Trumpet cards in a player’s wall have a value of 2. A wall may **never** consist of trumpet cards alone, as they don’t have a colour of their own. If the player playing the trumpet card doesn’t have a wall in the chosen colour yet, then the trumpet card is removed from the game.

If the last coloured wall card should be removed from a wall, so that the remaining wall consists solely of trumpet cards, then those trumpet cards are removed from the game.

Example: Bernd is the only player with a yellow wall. It consists of a 3-value card and two trumpet cards. Andreas plays out a trumpet card and announces “Yellow”. The highest-value card within a yellow wall is Bernd’s 3-value card; he must add it to the supply. His two trumpet cards, which used to be part of a yellow wall, are now without a card to determine their colour. Therefore, Bernd must remove them from the game. Andreas must also remove his just-played trumpet card from the game, since he doesn’t have a yellow wall he could lengthen with it.

♣. Add a card to the supply

The player chooses a card from his hand and adds it face-down to the supply, without showing it to any of the other players.

Hint: This option should be used when a player has wall cards in hand of a colour in which he has a comfortable lead. Adding a card in such a colour to the supply is usually a guaranteed victory point.

Scoring

When a player draws a scoring card, he immediately reveals it to all players and scoring occurs. The player is allowed to draw a replacement card from the draw pile.



Cartes trompette dans une muraille

Dans une muraille, une carte trompette a une valeur de 2. Une muraille **ne** peut **jamais** être constituée uniquement de cartes trompette, qui n’ont pas de couleur par elles-mêmes. Si le joueur qui joue la carte trompette n’a pas de muraille de la couleur choisie, la carte trompette est retirée du jeu après avoir fait effet.

Si la dernière carte de couleur est retirée d’une muraille, qui dès lors n’est plus constituée que cartes trompette, ces cartes trompette sont retirées du jeu.

Exemple: Bernard est le seul joueur ayant une muraille jaune, composée d’une carte mur de valeur 3 et de deux cartes trompette. André joue une carte trompette et annonce «j’aune». La carte de plus forte valeur dans les murailles jaunes est le mur de valeur 3 de Bernard, qui est ajouté à la réserve. Ses deux cartes trompette, qui faisaient jusque là partie de sa muraille jaune, se retrouvent sans carte pour indiquer leur couleur, et sont donc retirées du jeu. La carte trompette jouée par André est également retirée du jeu, puisqu’il n’a pas de muraille jaune où il pourrait la jouer.

♣. Ajouter une carte à la réserve

Le joueur choisit une carte de sa main et l’ajoute à la réserve, face cachée, sans la révéler aux autres joueurs.

Conseil: Cela est intéressant pour un joueur qui a en main des cartes mur d’une couleur dans laquelle il a une confortable avance. Ajouter une carte de cette couleur à la réserve est alors un moyen sûr de gagner des points.

Décompte

Lorsqu’un joueur pioche une carte score, il la révèle à tous et un décompte de points a lieu immédiatement. Le joueur pioche la carte suivante de la pioche pour remplacer la carte de score.



Carte tromba nel proprio muro

Le carte tromba nel muro di un giocatore hanno un valore di 2. Un muro non può **mai** essere composto unicamente da carte tromba poiché sono carte che non hanno un colore specifico. Se il giocatore che gioca la carta tromba non ha già un muro del colore annunciato, scarta la carta tromba e la rimuove dal gioco. Se da un muro composto sia da carte muro che da carte tromba viene rimossa l’ultima carta muro, si rimuovono dal gioco anche tutte le restanti carte tromba.

Esempio: Matteo è l’unico giocatore con un muro giallo. Esso è composto da una carta di valore 3 e da 2 carte tromba. Laura gioca una carta tromba e annuncia il colore “giallo”. La carta di valore più alto all’interno di un muro giallo è la carta di valore 3 di Matteo che deve rimuoverla dal muro e metterla nella riserva. A questo punto il muro giallo di Matteo è composto unicamente da carte tromba e quindi Matteo è costretto a rimuovere dal gioco tutte e due le carte. Anche Laura deve rimuovere dal gioco la carta tromba che ha appena giocato poiché non avendo ancora un muro giallo non può utilizzarla per allungare il muro.

♣. Aggiungere una carta alla riserva

Il giocatore sceglie dalla sua mano una carta e la piazza faccia in giù nella riserva senza mostrarla agli avversari.

Suggerimento: Questa opzione può essere utilizzata quando un giocatore ha in mano carte muro di un colore di cui è in largo vantaggio poiché queste carte potranno essere conquistate durante la fase di punteggio e costituiranno punti vittoria in più.

Punteggio

Quando un giocatore pesca una carta punteggio, la rivela immediatamente a tutti gli avversari e si procede con il



Stock sortieren

Zuerst werden die Karten im Stock aufgedeckt. Befinden sich Trompeten-Karten darunter, werden diese aus dem Spiel entfernt. Die übrigen Mauer-karten werden nach Farben sortiert und als kleine Stapel bereitgelegt.

Länge der Mauern vergleichen

Nun vergleichen alle Spieler die Länge ihrer Mauern in jeder Farbe. Jeder Spieler addiert die Zahlen in der Ecke der Karten einer Farbe.

Karten aus dem Stock verteilen

Der Spieler mit der längsten Mauer in einer Farbe gewinnt alle Karten der selben Farbe aus dem Stock. Die so gewonnenen Karten legt er als verdeckten Stapel vor sich ab.

Bei einem Gleichstand verteilen die daran beteiligten Spieler die Karten aus dem Stock gleichmäßig untereinander. Überzählige Karten werden wieder verdeckt als Stock für den nächsten Durchgang in die Mitte gelegt. Liegen im Stock Karten von einer Farbe, in der kein Spieler eine Mauer aus-liegen hat, kommen sie ebenfalls in den Stock für den nächsten Durchgang.

Der nächste Durchgang

Nachdem auf diese Weise alle Karten aus dem Stock verteilt wurden, endet die Wertung, und der nächste Durchgang beginnt.

Hinweis: Ihre ausgespielten Mauerkarten behalten die Spieler für die nächste Runde offen vor sich liegen.

Nachdem die Spieler den Stock erneut gefüllt haben, geht es beim linken Nachbarn des Spielers weiter, der die Wertungskarte gezogen hat.

Sorting the supply

The cards in the supply are revealed. Any trumpet cards in the supply are removed from the game. The remaining wall cards are sorted according to colour and made into small piles.

Comparing wall lengths

All players compare the lengths of their walls in the various colours. For each colour, each player adds up the numbers in the corners of the cards.

Distributing cards from the supply

The player with the longest wall of a colour wins all cards of the same colour in the supply. He takes the cards won and places them in a face-down pile in front of himself.

In the event of a tie, the tied players divide the cards up equally between themselves. Any leftover cards remain in the supply for the next round. If there are wall cards in the supply of a colour that no player has a wall in yet, then they remain in the supply for the next round.

The next round

After all the cards in the supply have been distributed, the scoring ends and the next round begins.

Note: All wall cards previously played out by the players remain on the table for the next round.

The players all feed the supply and play then continues with the player to the left of the player who drew the scoring card.

Comparer la longueur des murailles

Pour chaque couleur, on compare la longueur des murailles des différents joueurs, en faisant la somme des nombres inscrits sur les cartes compo-sant chaque muraille.

Attribution des cartes de la réserve

Le joueur oyant la plus longue muraille d’ une couleur gagne toutes les cartes de la réserve de cette couleur. Il les pose devant lui, en une pile face cachée, sa pile de score. En cas d’égalité, les joueurs se partagent les cartes entre eux. Les cartes restantes restent dans la réserve pour la manche suivante. S’il y a dans la réserve des cartes d’une couleur pour laquelle aucun joueur n’a encore de muraille, ces cartes restent dans la réserve pour la manche suivante.

Manche suivante

Après que toutes les cartes de la réserve ont été distribuées, ou laissées pour la manche suivante, le décompte est terminé et on passe à la manche suivante.

Note: Les murailles déjà en place restent debout pour la manche suivante.

Les joueurs ajoutent une carte chacun à la réserve, et le jeu reprend au tour du joueur assis à gauche de celui qui avait pioché la carte de score.

SPILENDE

Nach der dritten Wertung endet das Spiel, und es kommt zur Schluss-wertung.

SCHLUSSWERTUNG

Jeder Spieler sucht aus seinen Mauern alle Karten mit dem Wert 1 heraus. Sie sind zusätzlich mit einem Goldklumpen unter der 1 in der Ecke markiert. Diese Karten legt jeder Spieler auf den Stapel mit seinen übrigen gewonnenen Karten.

Auch jetzt muss der Spieler alle Mauern, die nun nur noch aus

Trompeten-Karten bestehen, aus dem Spiel nehmen.

Hinweis: Alle Handkarten, alle Karten in den Mauern mit einem höheren Wert als 1 und alle Karten, die nach der dritten Wertung möglicherweise noch im Stock liegen, weil sie von keinem Spieler gewonnen wurden, werden bei der Schlusswertung nicht berücksichtigt.

Anschließend zählt jeder Spieler wie viele Karten er gewonnen hat. Der Spieler mit den meisten Karten ist der Sieger.

Hinweis: Anstatt alle Karten zu zählen, ist es meist einfacher die Höhe der Stapel mit den gewonnenen Karten zu vergleichen.

Gibt es einen Gleichstand, gewinnt der Spieler, der die meisten Karten in seinen Mauern vor sich ausliegen hat.

Autor: Tom Lehmann, **Grafik:** Christof Tisch

© 2006 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, 63303 Dreieich Alle Rechte vorbehalten. Made in Germany. www.abacusspiele.de

Distribution in Österreich: Piatnik & Söhne, Hütteldorfer Str. 229-231, A-1140 Wien Distribution in der Schweiz: Carletto AG, Einsiedlerstr. 31A, CH-8820 Wädenswil
