

## DE: Spielanleitung

### Quartett

Bei jeder Quartett-Variante werden alle Karten gleichmäßig an die Mitspieler verteilt. Gewinner ist der Spieler, der die meisten Quartette sammeln konnte.

### Quartett-Variante mit Fragen

Der Spieler, der an der Reihe ist, fragt einen beliebigen Mitspieler nach einer bestimmten Karte. Sollte der gefragte Spieler diese Karte besitzen, muss er sie an den Fragenden abgeben und dieser darf weiterfragen. Besitzt er sie nicht, darf er nun seinerseits die Mitspieler nach ihm fehlenden Karten befragen.

### Quartett-Variante mit Ziehen

Der Spieler, der an der Reihe ist, zieht bei dem im Uhrzeigersinn nachfolgenden Spieler eine beliebige Karte. Vollständige Quartette dürfen sofort abgelegt werden und der nächste Spieler ist an der Reihe.

## Trumpf

Die Karten werden gleichmäßig an alle Spieler verteilt. Jeder Spieler nimmt seinen Stapel so in die Hand, dass er nur die oberste Karte sieht. Der Spieler links vom Geber beginnt und sagt einen der drei Werte der obersten Karte an. Die Mitspieler lesen dann reihum ebenfalls die Angaben der geforderten Trumpfkategorie vor. Wer den höchsten Wert hat, gewinnt die Karten seiner Mitspieler und steckt sie unter seinen Stapel. Bei gleichen Werten, muss der Wert einer anderen Kategorie der gleichen Karte ausgewählt und verglichen werden. Der jeweilige Gewinner darf dann den nächsten Wert ansagen. Wer am Ende alle Karten besitzt, gewinnt.



Freundschaft



Stärke



Beweglichkeit

# FR: Règles du jeu

## Quartet

Dans chaque variante du quartet, toutes les cartes sont distribuées de façon égale entre les joueurs. Le gagnant est le joueur qui a pu reconstituer le plus de quartets.

## Variante du quartet avec questions

Le joueur dont c'est le tour demande à n'importe quel autre joueur une carte spécifique. Si le joueur en question possède cette carte, il doit la lui remettre. Le joueur qui a reçu la carte peut poser d'autres questions. S'il ne possède pas la carte, il peut demander aux autres joueurs les cartes manquantes.

## Variante du quartet avec tirage

Le joueur dont c'est le tour, tire n'importe quelle carte du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Les quartets complets peuvent être immédiatement mis de côté et c'est au tour du joueur suivant.

## Jeu d'atouts

Les cartes sont distribuées de façon égale entre tous les joueurs. Chacun tient sa pile en main de manière à ne voir que la carte supérieure. Le joueur à gauche du joueur qui a distribué les cartes commence et annonce l'une des trois valeurs de la carte du haut. Les autres joueurs lisent à tour de rôle les caractéristiques de la catégorie d'atout demandée. Celui qui annonce la valeur la plus élevée remporte la levée et glisse toutes les cartes des autres joueurs sous sa pile. S'il y a deux cartes de même valeur, la valeur d'une autre catégorie de la même carte doit être sélectionnée et comparée. Le gagnant peut alors annoncer la valeur suivante. Celui qui remporte toutes les cartes gagne la partie.



Amitié



Force



Maniabilité

## **IT: Regolamento**

### **Quartetto**

In ogni variante del quartetto, le carte vanno mescolate e distribuite equamente tra tutti i giocatori. Vince il giocatore che riesce a collezionare il maggior numero di quartetti.

### **Variante del quartetto: richiesta**

Il giocatore di turno deve chiedere ad un giocatore a scelta se ha una carta particolare. Se il giocatore ha la carta richiesta, deve cederla al giocatore di turno, che può quindi chiedere un'altra carta ad uno qualsiasi dei giocatori. Se la carta richiesta invece non è tra quelle in mano al giocatore a cui si è chiesto, questo può fare a sua volta una domanda agli altri giocatori.

### **Variante del quartetto: pescata**

Il giocatore di turno pesca una carta dal giocatore alla sua sinistra. I quartetti completati vanno scartati e tenuti davanti a sé. Dopo aver pescato la carta, il turno passa al giocatore successivo.

## Trionfo

Le carte vengono distribuite equamente tra tutti i giocatori. Ogni giocatore prende il suo mazzetto in modo da poterne vedere solo la prima carta. Il giocatore a sinistra del mazziere inizia, e dice ad alta voce una delle tre categorie presenti sulla sua prima carta. Gli altri giocatori quindi leggono a loro volta il valore delle loro carte in base alla categoria scelta dal giocatore di turno. Chi ha il valore più alto vince le carte degli altri giocatori e le mette sotto al suo mazzo. In caso di valori uguali, bisognerà scegliere un'altra categoria e confrontare i nuovi valori. Il vincitore della mano sceglierà la categoria successiva, e così via. Vince il giocatore che ottiene tutte le carte.



Amicizia



Forza



Mobilità