



EN - GAME RULES

1) Happy Families

Look at the symbols at the top of the cards. This game has 8 families (families A through H). Each family has 4 cards. The object of the game is to collect as many families as possible.

When playing with more than 2 players, deal out all cards equally amongst players. The first player starts by asking another player for a card needed to complete a family. If the player has the card, it needs to be handed over. If the other player doesn't have that specific card, the turn ends and the next player gets to request a card. That player can retake the cards taken in the previous round.

When playing with only 2 players, deal 10 cards to each player and place the rest of the cards face-down on a draw-pile. When the other player doesn't have the card you're asking for, take the top card from the draw-pile.

As soon as a player gathers a complete family, all 4 cards are put face down on the table. The player who collects the most families at the end of the game is the winner!

2) Crazy Eights

Object of the game: To be the first to get rid of all your cards.

How to get started: Shuffle the cards and deal out 5 to each player. Put the remaining cards in a pile, face down. This is the draw pile. Turn the top card face up and place it next to this pile. This is the first card in the discard pile. Choose a player to begin. Players take turns in a clockwise direction.

The game: The player whose turn it is can lay down a card that matches the colour, number or symbol of the uppermost card on top of the discard pile. If he or she plays a card with an action symbol, then the corresponding action must be carried out.

Play then moves to the next player. If he or she cannot play a card, then he or she must draw a card from the draw pile. If he or she can play this card, then he or she can do it right away. If not, play moves to the next player.

The winner: The game continues this way until there is a player with only one card in his or her hand that he or she can also get rid of. When getting rid of his or her next-to-last card, the player must have called "Shuffle" very loudly. It's only after this and after getting rid of the last card that the player wins the game! If he or she forgets to do this and the other players notice, then he or she has to draw two cards from the stack and the game continues.

Action cards

- A) If you play this card, the next player loses a turn.
- B) If you play this card, the game changes direction.
- C) If you play this card, the next player has to draw two extra cards.
- D) If you play this card, you can choose a different colour which changes the colour for all other players of the game.

3) Pairs

The object of the game is to win the most pairs (2 identical cards). Shuffle all the cards and lay them face down in a square grid pattern, and don't peek! A randomly chosen player starts; the others follow playing clockwise. In turn, each player turns over two cards. If you turn over two identical cards then you can keep them and continue by turning over two more. If you turn over two different cards then they are replaced, face-down, and then it's the next player's turn. The game continues in this way until all the cards on the table have been taken. The player with the most pairs wins.

FR - Règles du Jeu

1) Jeu de Familles

Regardez le symbole figurant en haut de chaque carte. Ce jeu compte 8 familles (de A à H). Chaque famille est composée de 4 cartes. Le jeu consiste à rassembler autant de familles de personnages que possible. Si vous êtes plus de 2 joueurs, distribuez toutes les cartes en nombre égal entre les joueurs. Le premier à jouer demande une carte dont il a besoin pour compléter une famille à un autre joueur. Si celui-ci a la

1



2



carte en question, il doit la lui donner. S'il ne possède pas la carte, le tour est fini et c'est au joueur suivant de demander une carte. Le joueur peut reprendre les cartes qu'il a perdues aux tours passés.

Si vous n'êtes que 2 joueurs, distribuez 10 cartes à chacun et placez le reste des cartes face cachée pour constituer la pioche. Quand l'autre joueur ne possède pas la carte que vous réclamez, prenez la première carte de la pioche.

Dès qu'un joueur a complété une famille, il pose ses 4 cartes face cachée sur la table. Le joueur qui a rassemblé le plus de familles à la fin du jeu remporte la partie !

2) Jeu d'Action

But du jeu : être le premier à ne plus avoir de cartes.

Préparation : Mélangez le jeu et distribuez 5 cartes à chaque joueur. Retournez les autres cartes côté face vers la table de façon à former un tas. Celui-ci fait office de pioche. Déposez la carte du dessus à côté de ce tas, face visible. Celle-ci est la première du tas sur lequel les joueurs abattent leurs cartes. Un joueur au choix entame la partie. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le jeu : À tour de rôle, chaque joueur dépose une carte dont la couleur, le numéro ou le symbole correspond à celle ou celle de la carte supérieure du tas. Si le joueur dépose une carte munie d'un symbole d'action, il faut suivre l'action indiquée.

Le joueur suivant peut alors prendre la main. S'il est incapable de jouer, il doit prendre une carte dans la pioche. Si cette carte le lui permet, il peut immédiatement la jouer. Dans le cas contraire, le joueur suivant prend la main.

Le vainqueur : le jeu se poursuit de cette manière jusqu'au moment où l'un des joueurs ne dispose plus que d'une seule carte et qu'il peut la jouer. Une fois sa dernière carte jouée, le joueur doit avoir crié « Shuffle ». Ce n'est qu'à ce moment, et après avoir joué sa dernière carte, que ce joueur est déclaré vainqueur ! S'il oublie et que les autres joueurs le remarquent, il doit prendre 2 cartes dans la pioche et le jeu continue.

Cartes d'action

- A) Cette carte contraint le joueur suivant à passer un tour.
- B) Cette carte fait changer le sens du jeu.
- C) Cette carte contraint le joueur suivant à prendre deux cartes supplémentaires.
- D) Cette carte vous permet de choisir la couleur dans laquelle le jeu devra se poursuivre.

3) Jeu de Mémoire

Le but du jeu est de ramasser le plus grand nombre de paires (2 cartes identiques). Les cartes sont battues et déposées sur la table face cachée. Le joueur qui commence est tiré au sort. Chaque joueur joue ensuite à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand c'est à lui de jouer, chaque joueur retourne 2 cartes de son choix, face visible. Si les 2 cartes retournées sont identiques, il les gagne et continue à jouer en retournant 2 autres cartes. Si les 2 cartes retournées sont différentes, il les replace sur la table à nouveau (face cachée), et c'est au joueur suivant de jouer. Le jeu se poursuit ainsi jusqu'à ce que toutes les cartes sur la table aient été gagnées. Celui qui a ramassé le plus de paires remporte la partie.

IT - Regole del Gioco

1) Gioco Del Quartetto

Guarda i simboli in alto sulle carte. Il gioco ha 8 famiglie (da A a H). Ogni famiglia è composta da 4 carte. Scopo del gioco è raccogliere il maggior numero di famiglie possibile.

Se si gioca a più di 2 giocatori, distribuire egualmente le carte fra tutti i giocatori. Il primo inizia chiedendo a un altro giocatore una carta che gli serve per completare una famiglia. Se il giocatore ha la carta, deve dargliela. Se l'altro giocatore non ha quella carta specifica, il turno termina e il giocatore successivo può richiedere una carta. Il giocatore di turno può anche richiedere le carte cedute nel giro precedente.

Se si gioca in 2 giocatori, distribuire 10 carte a ciascun giocatore e lasciare il resto delle carte a faccia in giù nel mazzo di gioco. Se l'altro

giocatore non ha la carta che gli è stata chiesta, il giocatore che ha fatto la richiesta prende una carta dal mazzo centrale.

Non appena un giocatore ha completato una famiglia, mette le 4 carte a faccia in giù sul tavolo. Alla fine del gioco, vince il giocatore che ha collezionato il maggior numero di famiglie.

2) Gioco D'Azione

Scopo del gioco: Essere il primo a rimanere senza carte.

Come iniziare: Mescolate le carte e distribuitele 5 per giocatore. Mettete il resto delle carte in un mucchio a faccia in giù. Sarà il mazzo di gioco. Girate la prima carta e posizionatela vicino a questo mazzo. Questa è la prima carta del mazzo di scarto. Scegliete il giocatore che inizia. I giocatori si alternano in senso orario.

Il gioco: Il giocatore di turno può calare una carta dello stesso colore, valore o simbolo della prima carta in cima al mazzo di scarto. Se gioca una carta con un simbolo di azione, in tal caso deve essere eseguita l'azione corrispondente.

Il gioco passa al prossimo giocatore. Se non può giocare una carta, deve pescarne una dal mazzo di gioco. Se è in grado di giocare questa carta, può farlo subito. Altrimenti, il gioco passa al giocatore successivo. Chi vince: Il gioco continua in questo modo finché un giocatore rimane con una sola carta in mano di cui si può anche liberare. Quando si libera della penultima carta, il giocatore dovrà gridare con forza "Shuffle". Solo dopo aver fatto ed essersi liberato dell'ultima carta, il giocatore vince il gioco! Se dimostra di farlo e gli altri giocatori se ne accorgono, deve pescare due carte dal mazzo e il gioco prosegue.

Carte azioni

- A) Giocando questa carta, il giocatore successivo perde un turno.
- B) Giocando questa carta, il senso di gioco cambia.
- C) Giocando questa carta, il giocatore successivo deve prendere due carte extra.
- D) Giocando questa carta, si può scegliere un colore diverso che cambia il colore di tutti gli altri giocatori.

3) Memory

Scopo del gioco è raccogliere il maggior numero di coppie (2 carte uguali). Mescolate le carte e disporle coperte formando una quadrato, senza sbirciare! Inizia un giocatore a caso, per proseguire poi in senso orario. Al proprio turno, ogni giocatore gira due carte a scelta. Se le due carte sono uguali, il giocatore le prende e continua a giocare girandone altre due. Se le due carte sono diverse, le rimette a posto, coperte, e il turno passa al giocatore successivo. Il gioco continua finché le carte sul tavolo non sono finite. Vince chi ha raccolto il maggior numero di coppie

ES - Reglas de Juego

1) Juego de Familias

Mira los símbolos en la parte superior de las cartas. Este juego tiene 8 familias (familias de A a H). Cada familia tiene 4 cartas. El objeto del juego es reunir tantas familias como sea posible.

Cuando juegan más de 2 jugadores, se reparten todas las cartas por igual entre los jugadores. El primer jugador comienza pidiendo a otro jugador una carta necesaria para completar una familia. Si el otro jugador tiene la carta, debe entregársela. Si el otro jugador no tiene esa carta específica, el turno termina y debe solicitar una carta el siguiente jugador. Ese jugador puede volver a tomar las cartas tomadas en la ronda anterior. Cuando se juega con sólo 2 jugadores, se reparten 10 cartas a cada jugador y se coloca el resto de las cartas boca abajo en un mazo. Cuando el otro jugador no tiene la carta que se le pide, se toma la carta de encima del mazo.

Tan pronto como un jugador reúne una familia completa, las 4 cartas se ponen boca abajo sobre la mesa. ¡El jugador que recoja más familias al final del juego será el ganador!

2) Juego de acción

Objetivo del juego: Ser el primero en deshacerse de todas sus cartas. Cómo empezar: Barajar y repartir 5 cartas a cada jugador. Poner las cartas restantes en un mazo, boca abajo. Esto será el mazo de reparto.

Girar la carta de encima boca arriba y colocarla al lado de este mazo. Esta es la primera carta del mazo de descarte. Hay que elegir a un jugador para empezar. Los jugadores se turnan en la dirección de las agujas del reloj.

El juego: El jugador a quien le toca jugar puede colocar una carta que coincida con el color, el número o el símbolo de la carta superior encima del mazo de descarte. Si él o ella juega una carta con un símbolo de acción, entonces debe llevarse a cabo la acción correspondiente. Si el o ella pueden jugar esta carta, podrán hacerlo de inmediato.

El juego pasa entonces al siguiente jugador. Si él o ella no pueden jugar una carta, entonces deben robar una carta del mazo de reparto.

Si él o ella pueden jugar esta carta, podrán hacerlo de inmediato.

El ganador: El juego continúa así hasta que haya un jugador con una sola carta en la mano de la que también pueda deshacerse. Al deshacerse de su penúltima carta, el jugador debe haber gritado muy fuerte: "Shuffle". Solo después de esto y después de deshacerse de la última carta, el jugador gana el juego! Si él o ella olvidan hacer esto y los otros jugadores lo notan, entonces él o ella tendrán que robar dos cartas del mazo y el juego continúa.

Cartas de Acción

- A) Si se juega esta carta, el siguiente jugador pierde un turno.
- B) Si se juega esta carta, el juego cambia de dirección.
- C) Si se juega esta carta, el siguiente jugador debe robar dos cartas.
- D) Si se juega esta carta, se puede elegir un color diferente que cambie el color para todos los demás jugadores.

3) Juego de Parejas

El objetivo del juego es recoger la mayor cantidad de parejas posible (2 cartas de la misma familia). Se barajan las cartas y se colocan boca abajo encima de la mesa en forma de cuadrícula. ¡No vale mirar! Cualquier jugador puede comenzar el juego y después se sigue en la dirección de las agujas del reloj. Cuando se juega a turno, cada jugador le da la vuelta a 2 cartas de su elección. Si las 2 cartas son iguales, las coge y sigue dándole la vuelta a 2 cartas más. Si son 2 cartas que no pertenezcan a la misma pareja, las pone boca abajo de nuevo y el turno pasa al jugador siguiente. El juego continúa así hasta que no queden cartas sobre la mesa. El jugador que haya conseguido más parejas gana.

BG - Правила на игра

1) „Квартет”

Разгледайте символите горе върху картиите. Във всяка игра има 8 семейства (от А до Н). Всяко семейство се състои от 4 карти. Целият играта е да се съберат максимално много семейства.

Ако сте повече от 2 играчи, разпределете картиите равномерно на всички. Първият играч започва и пита следващият играч за карта, която му липсва за създаване на цяло семейство. Ако играчът има тази карта, следва да му я даде. Ако другият играч има тази определена карта, тегленето приключва и следващият играч може да пита следващия кръг.

Ако играете само по двойки, раздайте на всеки играч по 10 карти и поставете останалите карти с лице надолу върху купчина на теглене. Ако другият играч има карта, която не съпътства на тази определена карта, тогава този играч може да поиска картиите обратно върху купчина.

Ако играете само по двойки, раздайте на всеки играч по 10 карти и поставете останалите карти с лице надолу върху купчина на теглене. Ако другият играч има карта, която не съпътства на тази определена карта, тогава този играч може да поиска картиите обратно върху купчина.

Ако играч има цяло семейство, той поставя всичките 4 карти с лице надолу на масата. Победител е играчът, който в края на играта е събрал най-много семейства!

2) „May May”

Цел на играта: Да свалиш първи всичките си карти. Подготовка: Размесете картите и раздайте на всеки играч по 5 карти. Поставете останалите карти с изображението нагоре върху купчина. Това е купчина на теглене. Поставете първата карта от купчината за сваляне. Започна произволен играч. Играчът продължава наред по посока на часовниковата стрелка.

Играчът, който е наред, може да постави карта, чийто цвет, стойност или символ съответства на най-горната карта от купчината за сваляне. Ако то постави карта със символа за действие, трябва да изпълни съответното действие...

След това наред е следващият играч. Който не може да постави карта, следва да изтегли карта от купчината за

