

WIZARDING
WORLD

Harry Potter



SPIELREGEL

Game rules • Règles de jeu
Regole di Gioco

N 2000





Mühle

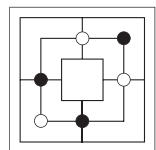
Für 2 Spieler

Zum Spiel gehören: 1 Spielplan, 9 weiße und 9 schwarze Spielsteine

Jede/r Spieler/in erhält 9 Spielsteine der gleichen Farbe. Farblich abwechselnd wird jeweils 1 Spielstein auf einen freien Punkt des Spielfeldes gelegt. Dabei muss jede/r Spieler/in bereits versuchen eine Reihe aus 3 Spielsteinen in einer Linie – eine Mühle – zu bilden. Liegen alle Steine auf dem Spielfeld, wird nur abwechselnd jeweils ein Stein entlang einer Linie zu einem angrenzenden freien Feld gezogen, wieder mit dem Ziel der Bildung einer Mühle. Wer eine Mühle bilden konnte, darf einen Spielstein des Gegners vom Spielbrett wegnehmen, allerdings nicht aus einer geschlossenen Mühle des Gegenspielers. Eine Mühle kann beliebig oft geöffnet und beim nächsten Zug wieder geschlossen werden. Wer eine Mühle wieder schließt, darf dem Gegner erneut einen Spielstein wegnehmen. Hat ein/e Spieler/in nur noch 3 Steine, so kann man „springen“ d. h. man darf jeweils mit einem Stein jeden beliebigen leeren Punkt besetzen, aber nur wenn man an der Reihe ist. Falls ein/e Spieler/in nur noch 3 Spielsteine auf dem Spielfeld hat und diese eine Mühle bilden, muss er/sie beim nächsten Zug seine Mühle öffnen, auch wenn ihm/ihr dann ein Stein weggenommen wird und er/sie das Spiel verliert. Sieger/in ist, wer den Gegenspieler durch die Spielsteine so behindert, dass kein Zug mehr gemacht werden kann, oder dem Gegner alle Steine – bis auf 2 Stück – weggenommen worden.

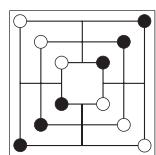
HÜPFMÜHLE

Jede/r Spieler/in benutzt 3 Spielsteine. Die 6 Steine werden – wie in der nachfolgenden Abbildung – aufgebaut. Immer abwechselnd darf jede/r Spieler/in mit einem seiner/ihrer Steine auf ein beliebiges anderes Feld hüpfen. Wer zuerst eine Mühle schließt, hat gewonnen.



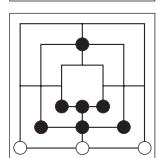
KREUZMÜHLE

Jeder Spieler spielt mit 6 Steinen, die wie in der Abbildung angeordnet sind. Die Spieler bewegen abwechselnd ihre Steine ein Feld vorwärts. Der erste Spieler, der eine Mühle bildet, gewinnt.



TREIBJAGD

Ein/e Spieler/in hat 3 weiße, der/die andere 7 schwarze Spielsteine. Die 10 Steine werden – wie in der nachfolgenden Abbildung – aufgebaut. Der/Die Spieler/in mit den 7 schwarzen Steinen muss versuchen, so zu ziehen, dass er/sie eine Mühle bilden kann. Beim Setzen entstandene Mühlen gelten dabei nicht. Der/Die Spieler/in mit den 3 weißen Steinen muss versuchen, die Mühle des Gegners zu verhindern, dabei darf er/sie auf jedes beliebige andere Feld springen. Wenn der/die Spieler/in mit den schwarzen Steinen innerhalb von 15 Zügen eine Mühle bilden konnte, hat er/sie gewonnen, andernfalls gewinnt der/die Spieler/in mit den weißen Steinen.



Dame

Für 2 Spieler

Zum Spiel gehören: 1 Spielplan, 12 weiße und schwarze Spielsteine.

Die Spieler/innen sitzen sich gegenüber. Das Spielbrett wird so in die Mitte gelegt, dass rechts unten ein helles Feld ist. Die zweimal 12 Spielsteine (jede/r Spieler/in eine eigene Farbe) werden dann auf die dunklen Felder des Spielplans vor die Spieler gesetzt. Die beiden Feldreihen in der Mitte bleiben somit frei. Es wird abwechselnd vorwärts gezogen. Die helle Farbe beginnt. Die Steine dürfen jeweils um ein dunkles Feld vorrücken. Gegnerische Steine, hinter denen sich ein freies Feld befindet, müssen übersprungen werden. Der übersprungene Stein des Gegners wird dann aus dem Spiel genommen. Wenn zwischen zwei Spielsteinen des Gegners ein freies Feld ist, müssen auch zwei Steine des Gegners in einem Doppelzug übersprungen werden. Beide Steine des Gegners werden dann entfernt. Ziel ist es, mit einem oder mehreren Steinen den gegenüberliegenden Spielfeldrand (auf der Seite des Gegners) zu erreichen. Sobald ein Spielstein dort die letzte Feldreihe erreicht hat, wird dieser zur „Dame“. Der betreffende Stein wird gekennzeichnet (z. B. indem man zwei Spielsteine übereinander setzt). Im Gegensatz zu den normalen Spielsteinen darf die Dame über mehrere dunkle Felder – auch rückwärts – bewegt werden. Wenn die Dame einen oder mehrere gegnerische Steine übersprungen und unmittelbar auf dem Feld nach dem letzten Spielstein abgesetzt werden kann, dürfen die übersprungenen Steine vom Feld genommen werden. Auch die Dame muss bei sich ergebener Gelegenheit die Steine des Gegners überspringen. Während des Spieles kommt es darauf an, dem Gegner Fallen zu stellen, etwa indem man ihn zwingt, einen eigenen einfachen Stein zu schlagen, um anschließend seine Dame schlagen zu können. Verloren hat ein Spieler, wenn er/sie keine Steine und Damen mehr im Spiel hat. Eine strategisch beherrschende Position kann man gewinnen, wenn man die aus 8 dunklen Feldern bestehende Diagonale des Spielfeldes kontrolliert.



ECKDAME

Die Spieler/innen legen das Spielbrett über Eck. Jede/r Spieler/in muss danach ein schwarzes Eckfeld vor sich haben. Gespielt wird mit 9 Spielsteinen, die gegenüber auf die schwarzen Felder in die Ecken gesetzt werden. Es stehen sich also in beiden Ecken je drei Reihen gegenüber (1×1 Feld, 1×3 Felder, 1×5 Felder). Spielaufgabe ist es nun, die eigenen Steine in die Ecke des Gegners zu bringen und damit die Stellungen des Mitspielers zu belegen. Allerdings darf immer nur ein schwarzes oder ein weißes Feld weitergezogen werden. Rückwärts darf nicht gezogen werden. Steine des Gegners können (ohne diese zu schlagen) übersprungen werden, sofern das dahinter liegende Feld frei ist. Die eigenen Steine können aber nicht übersprungen werden. Wer zuerst die 9 Eckfelder des Gegners belegt, hat gewonnen.

SCHLAGDAME (AUCH: VERKEHRTE DAME)

Ein Damenspiel, bei dem man versuchen muss, alle Steine möglichst schnell zu verlieren. Wer zuerst keinen Spielstein mehr auf dem Brett hat, ist Sieger/in.

WOLF UND SCHAFE

Für 2 Spieler

Für dieses Spiel werden nur die schwarzen Felder des Dame-Spielbrettes benutzt. Spielaufgabe ist es, den Wolf einzukreisen, und zwar so, dass er keinen Zug mehr machen kann. Für den Wolf kann ein schwarzer Dame-Stein, für 4 Schafe jeweils ein weißer Dame-Stein verwendet werden. Zu Spielbeginn stehen die 4 Schafe auf den vier schwarzen Feldern in der ersten Reihe. Der Wolf stellt sich auf ein beliebiges schwarzes Feld vor die Schafe, also etwa ein oder zwei Reihen davor. Nun beginnen die Schafe und ziehen (nur) vorwärts. Der Wolf darf dagegen vorwärts und rückwärts gehen. Wer an der Reihe ist, darf nun einen Zug machen, und nicht springen. Die Schafe sollen nun den Wolf so einkreisen, dass er keinen einzigen Zug mehr machen kann. Dabei sollten diese möglichst geschlossen vorgehen. Gelingt es dem Wolf nämlich, die Reihe der Schafe zu durchbrechen, so hat dieser gewonnen. Denn rückwärts dürfen die Schafe ja nicht gehen.

FRANZÖSISCHE DAME

Entgegen dem üblichen Damespiel dürfen die Spieler/innen hier nur vorwärts ziehen, können aber vorwärts und rückwärts schlagen. Es muss in jedem Falle geschlagen werden, auch wenn es möglich ist, gleich mehrere Steine hintereinander zu schlagen. Geschlagen wird in Richtung der Diagonalen, aber auch über Eck im Zickzacksprung.

ITALIENISCHE DAME

Die Variante „Italienische Dame“ ist seit dem 16. Jahrhundert bekannt. Je 12 Steine werden gesetzt und nur vorwärts bewegt. Zu beachten ist: Damen können nur von Damen, nicht von einfachen Spielsteinen geschlagen werden. Es muss geschlagen werden, bei mehreren Möglichkeiten immer so, dass die meisten gegnerischen Steine dabei geschlagen werden.

CHICAGO DAME

Du brauchst das Damenspielbrett und 2×14 verschiedenfarbige Damesteine. Das allererste Spiel wurde 1934 in Chicago gespielt. Jeder Spieler legt 12 Damesteine wie bei dem normalen Spiel auf das Brett. Ansonsten gelten dieselben Regeln. Bei dieser Variante kannst du aber einen 13. und 14. Damenstein ins Spiel bringen. Ein Feld auf der Grundlinie muss allerdings vorher vereinbart werden, zum Beispiel Feld 3. Sobald dieses Feld frei wird, kann der Spieler seinen 13. oder 14. Damenstein ins Spiel bringen.

MAUERN

Jeder Spieler stellt seine Damesteine in drei Reihen auf die schwarzen Felder am Rand des Bretts. Weiß beginnt. Das Spiel wird nur auf den schwarzen Feldern gespielt. Ein Spieler kann mit einem Zug entweder ein Feld vorwärts gehen oder über einen seiner eigenen Damesteine oder die des Gegners springen. Das Springen über mehrere Damesteine ist nicht erlaubt. Züge können vorwärts oder rückwärts ausgeführt werden. Wenn ein Damenstein die Startreihen des Gegners erreicht, kann dieser ebenfalls vorwärts zum Rand des Bretts bewegt werden. Wenn ein Damenstein umgestellt ist, sodass er keinen Kontakt zu anderen Steinen seiner Farbe hat und sich daher nicht bewegen kann, ist er gefangen und wird vom Brett entfernt.



Wer hat die 6?

Für Spieler von 4 bis 99 Jahren. 2-4 Spieler

Für das Spiel brauchst du: Brett, 16 Steine, 1 Würfel mit Symbolen: „Schnatz“, „Sortierhut“, „Harrys Brille“, „Kerze“, „Kristallkugel“, „Zaubertrank“

Dieses spannende, interessante Brettspiel für Kinder und Erwachsene ist leicht spielbar. Jeder Spieler nimmt vier Spielfiguren derselben Farbe und stellt sie in den Kreis der entsprechenden Figur in einer der vier Ecken des Bretts. Danach würfeln die Spieler abwechselnd, bis ein Spieler den „Sortierhut“ hat. Dieser Spieler darf anfangen, indem er eine seiner Spielfiguren auf seine „Sortierhut“-Startposition stellt.

Das Ziel des Spiels besteht darin, alle seine vier Spielfiguren von der „Sortierhut“-Startposition aus um das Brett herum zu bewegen und schließlich auf den Weg der eigenen Figur in Richtung Mitte abzubiegen. Das ist der Eingang zu deinem „Haus“. Du musst alle deine vier Spielfiguren so schnell wie möglich in dein „Haus“ bekommen.

- Die Spieler würfeln im Uhrzeigersinn und bewegen dann ihre Spielfiguren vorwärts, in Richtung der Position, die das Symbol auf dem Würfel zeigt.
- Wenn ein Spieler auf einer schon von einem anderen Spieler besetzten Position landet, muss dieser andere Spieler seine Spielfigur aus dem Spiel nehmen und wieder in den Kreis seiner Figur zurücksetzen.
- Wenn ein Spieler auf einer Position landet, die schon von einer seiner eigenen Spielfiguren besetzt ist, ist dieser Zug nicht möglich und der betreffende Spieler muss eine seiner anderen Spielfiguren setzen. Die Spieler können über ihre eigenen und die Spielfiguren des Gegners springen.
- Jedes Mal, wenn du „Harrys Brille“ oder den „Sortierhut“ gewürfelt hast, darfst du Folgendes tun:
ENTWEDER eine Spielfigur, die schon auf dem Brett ist, in Richtung der ersten Position bewegen, die das Symbol auf dem Würfel zeigt, ODER eine ihrer Spielfiguren aus dem Figurenkreis auf die „Sortierhut“-Startposition stellen.
- Ein Spieler muss „Harrys Brille“ würfeln, um in sein Haus einziehen zu können.
- Um das Spiel noch interessanter zu machen, können die Spieler verabreden, dass jeder Spieler noch einmal würfeln darf, wenn er einen „Schnatz“ gewürfelt hat.

Der Spieler, der als erstes all seine vier Spielfiguren in seinem „Haus“ hat, gewinnt.

Spiele mit 1 Würfel

ONE

Jeder Spieler würfelt, bis er den „Schnatz“ hat, aber nicht öfter als zehn Mal. Der Spieler mit den wenigsten Versuchen gewinnt.

JULE

So viele Spieler wie gewünscht.

Es wird abwechselnd gewürfelt. Jeder Spieler versucht, so schnell wie möglich alle Symbole in der korrekten Reihenfolge zu würfeln, und zwar hin und auch wieder zurück. „Sortierhut“ → „Harrys Brille“ → „Schnatz“ → „Kristallkugel“ → „Zaubertrank“ → „Kerze“ Wenn ein Spieler zum Beispiel „Sortierhut“ würfelt notiert er dies und braucht dann „Harrys Brille“, wenn er das nächste Mal würfelt; wenn er das nicht schafft, geht der Würfel an den nächsten Spieler. Der Spieler, der es geschafft hat, alle Symbole von „Sortierhut“ bis „Kerze“ zu bekommen, muss dann den Rückweg antreten. Der Spieler, der als erster all seine Symbole gewürfelt hat, gewinnt.

Kartenspiele spielen

BATTLE

Für das Spiel brauchst du: Ein Deck mit 52 Spielkarten (Joker herausnehmen).

Vorbereitung und Ablauf: Das Deck wird aufgeteilt, jeder Spieler erhält 26 Karten, die einzeln verdeckt aufgeteilt werden. Jeder beliebige Spieler darf zuerst austellen. Jeder Spieler legt seinen Kartenspiel verdeckt vor sich hin. ABLAUF Jeder Spieler dreht gleichzeitig eine Karte um und der Spieler mit der höheren Karte nimmt beide Karten und legt sie verdeckt zuunterst auf seinen Stapel. Wenn die Karten den gleichen Rang haben, beginnt der Kampf. Jeder Spieler dreht eine verdeckte Karte um und legt eine Karte aufgedeckt hin. Der Spieler mit den höheren Karten nimmt beide Stapel (6 Karten). Wenn die umgedrehten Karten wieder den gleichen Rang haben, legt jeder Spieler eine andere Karte verdeckt hin und deckt eine andere auf. Der Spieler mit der höheren Karte nimmt alle 10 Karten und so weiter.

Wie die Punkte gezählt werden: Das Spiel endet, wenn ein Spieler alle Karten gewonnen hat.

MAU MAU - MIT VERRÜCKTER ACHT

Für 2-8 Spieler

Für das Spiel brauchst du: Ein Deck mit 52 Spielkarten (Joker herausnehmen).



Ziel des Spiels: Das Ziel besteht darin, der erste zu sein, der alle Karten, die er in der Hand hält, loswird.

Kartenwerte/Punktevergabe: Der Spieler, der als erstes keine Karten mehr hat, gewinnt. Der Gewinner ermittelt den Wert der Karten, die die anderen Spieler noch in der Hand haben, und zwar folgendermaßen: Jede Acht = 50, jede(r) König, Dame, Bube oder 10 = 10, jedes Ass = 1, jede andere Karte mit ihrem Nennwert (z.B. Karo-Sieben zählt 7 Punkte).

Austeilen: Teile 5 Karten - immer eine einzeln - verdeckt aus, und beginne dabei mit dem Spieler links von dir. Der Rest des Stapels wird verdeckt in die Mitte des Tisches gelegt, das ist die Reserve. Der Austeiler dreht die oberste Karte um und legt sie auf einen separaten Stapel; diese Karte ist der „Starter“. Wenn eine Acht aufgedeckt wird, wird diese in die Mittel des Stapels gelegt und die nächste Karte umgedreht.

Ablauf: Begonnen wird links vom Austeiler. Jeder Spieler muss eine Karte aufgedeckt auf den Startstapel legen. Jede gespielte Karte (außer einer Acht) muss zu der Karte passen, die auf dem Startstapel liegt, entweder von der Farbe oder vom Wert her. Bsp. = Wenn die Kreuz-Dame die Startkarte ist, darf eine Kreuz-Karte oder eine beliebige Dame darauf abgelegt werden. Wenn nicht ausgespielt werden kann, werden Karten vom Reservestapel gezogen, bis das Ausspielen möglich oder der Stapel aufgebraucht ist. Wenn nicht ausgespielt werden kann und der Reservestapel aufgebraucht ist, muss der Spieler passen. Ein Spieler darf vom Reservestapel ziehen, auch wenn er eine Karte in der Hand hat, die er ausspielen könnte. Alle Achten sind „verrückt“! Das heißt, eine Acht kann jederzeit gespielt werden, wenn der Spieler an der Reihe ist, und der Spieler muss nur eine Farbe dafür angeben (aber niemals eine Zahl). Der nächste Spieler muss entweder eine Karte der angegebenen Farbe oder eine Acht ausspielen.

HOLLYWOOD EIGHTS

Für 2, 3, 4, 5+ Spieler

Für das Spiel brauchst du: Ein Deck mit 52 Spielkarten (Joker herausnehmen).

Austeilen: Teile die Karten - immer eine einzeln - verdeckt im Uhrzeigersinn aus, und beginne dabei mit dem Spieler links von dir. Jeder Spieler erhält fünf Karten. Der Rest des Stapels wird verdeckt in die Mitte des Tisches gelegt, das ist die Reserve. Der Austeiler dreht die oberste Karte um und legt sie auf einen separaten Stapel; diese Karte ist der „Starter“. Wenn eine Acht aufgedeckt wird, wird diese in die Mittel des Stapels gelegt und die nächste Karte umgedreht.

Ablauf: Begonnen wird links vom Austeiler. Jeder Spieler muss eine Karte aufgedeckt auf den Startstapel legen. Jede gespielte Karte (außer einer Acht) muss zu der Karte passen, die auf dem Startstapel liegt, entweder von der Farbe oder vom Wert her. Bsp. = Wenn die Kreuz-Dame die Startkarte ist, darf eine Kreuz-Karte oder eine beliebige Dame darauf abgelegt werden. Wenn nicht ausgespielt werden kann, werden Karten vom Reservestapel gezogen, bis das Ausspielen möglich oder der Stapel aufgebraucht ist. Wenn nicht ausgespielt werden kann und der Reservestapel aufgebraucht ist, muss der Spieler passen. Ein Spieler darf vom Reservestapel ziehen, auch wenn er eine Karte in der Hand hat, die er ausspielen könnte. Alle Achten sind „verrückt“! Das heißt, eine Acht kann jederzeit gespielt werden, wenn der Spieler an der Reihe ist, und der Spieler muss nur eine Farbe dafür angeben (aber niemals eine Zahl). Der nächste Spieler muss entweder eine Karte der angegebenen Farbe oder eine Acht ausspielen. Der erste Spieler, der 100 Punkte hat, gewinnt ein Spiel. Jede Acht = 20 Punkte, Ass = 15 Punkte, Bildkarten = 10 Punkte, niedrigere Karten = Zahlenwert

Erstelle einen Bogen, auf dem die Ergebnisse von drei gleichzeitigen Spielen festgehalten werden. Das erste Spiel, das jeder Spieler gewinnt, wird nur in Runde 1 gezählt. Das zweite gewonnene Spiel wird in Runde 1 und 2 gezählt. Das dritte und alle folgenden gewonnenen Spiele werden in allen drei Runden gezählt. Wenn eine dieser Runden endet, kann Runde 4 eröffnet werden und so weiter.

TAXES

Für 2-8 Spieler

Für das Spiel brauchst du: Ein Deck mit 52 Spielkarten (kann Joker beinhalten).

Ziel des Spiels: Das Ziel besteht darin, der Spieler zu sein, der am Ende des Spiels alle Karten hat.

Kartenwerte/Punktevergabe: Während des Spiels wird der Zahlenwert der Karten verwendet, aber gezählt wird nicht. Sammle alle Karten und gewinne!

Austeilen: Teile die Karten - immer eine einzeln - verdeckt an jeden Spieler aus, bis alle Karten gleichmäßig verteilt sind. Ohne die Karten anzusehen, stapelt jeder Spieler sein Blatt vor sich auf.

Ablauf: Begonnen wird links vom Austeiler. Die Spieler nehmen die oberste Karte von ihrem Stapel und legen sie aufgedeckt in die Mitte. Wenn die gespielte Karte eine Zahlenkarte ist, legt der nächste Spieler auch eine Karte ab.



Dies wird um den Tisch herum fortgesetzt, bis jemand eine Bildkarte oder ein Ass (Bube, Dame, König oder Ass) ablegt. Wenn eine Bildkarte oder ein Ass ausgespielt wird, muss die nächste Person in der Abfolge eine andere Bildkarte oder ein Ass legen, damit das Spiel weitergeht. Wenn die nächste Person in der Abfolge keine Bildkarte oder kein Ass innerhalb seiner zugeschriebenen Chancen ausspielt, gewinnt die Person, die die letzte Bildkarte oder ein Ass ausgespielt hat, die Runde und der gesamte Stapel geht an sie. In der nächsten Runde beginnt der Gewinner. Das einzige, was die Bildkarte oder ein Ass übertrumpft, ist die Schlag-Regel. Der erste Spieler, der auf den Kartenstapel schlägt, wenn die Schlag-Regel in Kraft tritt, gewinnt diese Runde. Wenn nicht zu entscheiden ist, wer als erster auf den Stapel geschlagen hat, gewinnt der Spieler, der die meisten Finger auf dem Stapel hat.

Schlag-Regeln

Doppel: Wenn zwei Karten mit gleichem Wert nacheinander abgelegt werden. Bsp.: 5, 5

Sandwich: Wenn zwei Karten von gleichem Wert nacheinander abgelegt werden, aber mit einer Karte von anderem Wert zwischen ihnen. Bsp.: 5, 7, 5

Oben unten: Wenn die gleiche Karte wie die erste Karte des Satzes abgelegt wird.

Zehnen: Wenn zwei Karten, die nacheinander gespielt werden (oder mit einer Bildkarte oder einem Ass dazwischen) 10 ergeben. Bei dieser Regel zählt ein Ass als Eins. Bsp.: 3, 7 oder A, K, 9

Joker: Falls Joker im Spiel verwendet werden, sollte dies vor Beginn des Spiels festgelegt werden. Wenn jemand einen Joker ausspielt, kann man auf den Stapel schlagen.

Vier in einer Reihe: Wenn vier Karten mit Werten in ununterbrochen ab- oder aufsteigender Reihenfolge gelegt werden. Bsp.: 5, 6, 7, 8 oder Dame, König, Ass, 2

Heirat: Wenn eine Königin über oder unter einen König gelegt wird Bsp.: Dame, König oder König, Dame. Du musst eine oder zwei Karten zuerst auf deinen Stapel legen, wenn du auf den Stapel schlägst, obwohl es nicht erlaubt war.

Spiele weiter, auch wenn du keine Karten mehr hast. Solang du nicht im falschen Moment schlägst, darfst du immer noch „mitschlagen“ und Karten bekommen! Jeder sollte versuchen, im Spiel zu bleiben, bis es einen einzigen Gewinner gibt, der alle Karten bekommt.

GO FISH

Für 2-5 Spieler

Für das Spiel brauchst du: Ein Deck mit 52 Spielkarten (Joker herausnehmen).

Ziel des Spiels: Das Ziel besteht darin, die meisten Karten-„bücher“ zu gewinnen. Ein Buch ist eine Sammlung von vier Karten beliebiger Art, also vier Könige, vier Asse und so weiter.

Kartenwerte/Punktevergabe: Das Spiel endet, wenn alle 13 Bücher gewonnen wurden. Wer die meisten Bücher hat, ist der Sieger. Wenn ein Spieler während des Spiels keine Karten mehr hat, darf er (sobald er an der Reihe ist) aus dem Reservestapel ziehen und danach um Karten vom gleichen Rang bitten. Wenn keine Karten in der Reserve mehr vorhanden sind, scheidet er aus dem Spiel aus.

Austeilen: Teile die Karten - immer eine einzeln - verdeckt aus, und beginne dabei mit dem Spieler links von dir. Wenn zwei oder drei Personen spielen, bekommt jeder Spieler sieben Karten. Wenn vier oder fünf Personen spielen, bekommt jeder Spieler fünf Karten. Der Rest des Stapels wird verdeckt in die Mitte des Tisches gelegt, das ist die Reserve.

Ablauf: Der Spieler links vom Austeiler schaut jeden Gegner direkt an und sagt zum Beispiel „Gib mir deine Könige“ und gibt an, welchen Kartenrang er will, vom Ass bis hinunter zur Zwei. Der Spieler, der „angelt“, muss mindestens eine Karte des Rangs, den er verlangt hat, in der Hand haben. Der angesprochene Spieler muss alle verlangten Karten übergeben. Wenn er keine hat, sagt er „Geh angeln!“ und der Spieler, der die Karten von ihm verlangt hat, zieht die oberste Karte des Stapels und legt sie in seine Hand. Wenn ein Spieler eine oder mehr Karten des genannten Rangs, den er verlangt hat, bekommt, darf er denselben oder einen anderen Spieler um eine Karte bitten. Er kann dieselbe Karte oder eine andere verlangen. Er ist so lange an der Reihe, wie er Karten bekommt (einen Fang macht). Wenn ein Spieler einen Fang macht, muss er die Karte zeigen, damit sein Fang überprüft werden kann. Wenn ein Spieler die vierte Karte eines Buches bekommt, zeigt er alle vier Karten, legt sie aufgedeckt auf den Tisch vor sich und spielt weiter. Wenn der Spieler angeln geht, ohne einen „Fang zu machen“ (er also eine Karte, die er verlangt hat, nicht bekommt), muss er aussetzen und es geht mit dem Spieler links von ihm weiter.

CLOCK SOLITAIRE

Für das Spiel brauchst du: Ein Deck mit 52 Spielkarten (Joker herausnehmen).

Austeilen: Mische das Kartendeck und teile Karten in 13 Stapel verdeckt aus. Dabei liegen 4 Karten auf jedem Stapel. Lege 12 der Stapel in einem Kreis, um die Zahlen einer Uhr darzustellen. Lege den 13. Stapel in die Mitte der Uhr.



Ablauf: Hebe die oberste Karte auf dem 13. Stapel in der Mitte der Uhr ab. Lege die Karte aufgedeckt unter ihre Position auf der Uhr - wenn du eine Vier aufdeckst, lege sie aufgedeckt unter die Position „4“ auf der Uhr. Dann decke die oberste Karte des Stapels auf, unter den du gerade eine Karte gelegt hast, und spiele diese Karte aus. Mach so weiter, bis du alle Karten ausgespielt hast. Zahlenkarten werden mit ihrem Zahlenwert gespielt. Asse sind 1, Buben 11 Damen 12, Könige 13 (oder der Stapel in der Mitte). Um zu gewinnen, musst du alle Karten aufgedeckt an ihren jeweiligen Platz legen.

MEMO

Für 2, 3, 4, 5+ Spieler

Austeilen: Jeder beliebige Spieler mischt den Stapel und verteilt alle Karten - immer eine einzeln - verdeckt über den Tisch, sodass keine zwei Karten einander berühren oder an den Ecken überlappen.

Ziel des Spiels: Das Ziel besteht darin, Kartenpaare von gleichem Rang zu sammeln, wie zwei Sechsen oder zwei Damen.

Ablauf: Bestimmt den ersten Spieler nach Belieben. Er dreht zwei beliebige Karten auf dem Tisch um und lässt dabei die erste Karte aufgedeckt liegen, bis er die zweite umgedreht hat. Wenn die zwei Karten ein Paar bilden, nimmt der Spieler sie und legt sie verdeckt vor sich in einen Stapel. Dann dreht er zwei weitere Karten um. Wann immer die zwei umgedrehten Karten kein Paar bilden, dreht der Spieler nach einer Pause von mindestens fünf Sekunden beide Karten wieder um und lässt sie in genau derselben Position auf dem Tisch. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe (der Spieler links von ihm). So geht das Spiel weiter. Der Spieler, der die größte Anzahl Paare bekommt, gewinnt.

CAMPS

Für 4 Spieler

Für das Spiel brauchst du: Ein Deck mit 52 Spielkarten (Joker herausnehmen).

Ziel des Spiels: Kemps ist ein Kartenspiel, das in Paaren gespielt wird. Das Ziel besteht darin, vier gleiche Karten zu bekommen und dann ein geheimes Signal zu verwenden, damit dein Partner „Kemps!“ ruft.

Austeilen: Mische die Karten und gib jedem Spieler 4 Karten. Jeder Spieler hält maximal 4 Karten zugleich in der Hand. Teile 4 Karten aufgedeckt in die Mitte des Tisches aus.

Der Ablauf: Zuerst muss eine gerade Anzahl Spieler vorhanden sein, weil bei diesem Spiel Paare zusammen spielen müssen. Weist euch beliebige Partner zu. Dann muss jedes Paar sein geheimes, unauffälliges Signal vereinbaren. Das Signal darf nicht gesprochen werden und nicht zu auffällig sein. Einige Beispiele: Lippen kräuseln, mit einem Auge zwinkern, sein Ohr kratzen usw.

Sobald sich alle Paare auf ein Signal geeinigt haben, setzen sich alle in einen Kreis, in welchem sie sich anschauen. Die Partner sollten einander gegenüber sitzen.

Sagt „Achtung, fertig, los!“ und beginnt die Runde. Jeder Spieler kann eine Karte aus seinem Blatt aussortieren und dann jede beliebige Karte aus der Mitte des Tisches nehmen. Es ist ein fortlaufender Prozess, der abläuft, ohne dass jemand geregt an der Reihe ist; die Spieler tauschen einfach einzelne Karten aus ihrem Blatt gegen Karten aus, die auf dem Tisch erscheinen. Nochmals: Ein Spieler darf nicht mehr als vier Karten zugleich in der Hand haben.

Das Ziel besteht für dich (oder deinen Partner) darin, vier Karten von gleichem Rang zu bekommen (z.B. vier Achten oder vier Damen usw.) Wenn kein Spieler eine der vier Karten in der Mitte will, kann der Austeiler die vier Karten wegnehmen und vier neue Karten austeilen. Der Prozess geht dann weiter. Wenn du vier der gleichen Art hast, verwendet euer geheimes Signal, damit dein Teamkamerad „Kemps!“ ruft. Wenn „Kemps!“ an eine bestimmte Person gerichtet ist, muss diese Person ihr Blatt zeigen, sodass die anderen sehen können, ob sie wirklich vier Karten der gleichen Art hat.

Wenn dein Partner „Kemps!“ ruft und du vier Karten der gleichen Art hast (oder umgekehrt), bekommst dein Team einen Punkt und gewinnt die Runde. Wenn dein Partner „Kemps!“ ruft, du aber keine vier Karten der gleichen Art hast (oder umgekehrt), verlierst dein Team einen Punkt. Du kannst auch „Kemps!“ rufen und auf einen Gegner zeigen, wenn du denkst, dass er vier Karten der gleichen Art hat. Wenn es klappt, bekommst du auch einen Punkt, aber wenn du falsch liegst, verlierst du einen Punkt.

Wie die Punkte gezählt werden: Der Sieg ist dein, wenn dein Team 4 Punkte hat (oder eine andere, vorher festgelegte, Punktzahl).



AKKORDEON SOLITAIRE

Für 1 Spieler

Für das Spiel brauchst du: Ein Deck mit 52 Spielkarten (Joker herausnehmen).

Ziel: Das Ziel besteht darin, alle Karten in einem Stapel zu bekommen.

Austeilen: Der Spieler teilt die Karten eine nach der anderen aufgedeckt in einer Reihe von links nach rechts aus, so viele gleichzeitig, wie der zur Verfügung stehende Platz es erlaubt. (Das Austeilen kann jederzeit unterbrochen werden, wenn der Spieler einen Zug machen möchte. Danach wird das Austeilen fortgesetzt.)

Ablauf: Jede Karte darf auf die nächste Karte links davon oder die dritte Karte links davon gelegt werden, wenn die Karten dieselbe Farbe oder denselben Rang haben.

Beispiel: Vier Karten, von links nach rechts, sind: Herz-Sechs, Herz-Bube, Kreuz-Neun, Herz-Neun. Die Herz-Neun muss entweder auf die Kreuz-Neun oder die Herz-Sechs gelegt werden. Sie darf nicht auf den Buben derselben Farbe abgelegt werden, weil der Bube nicht gleich links daneben oder an dritter Stelle von links liegt.

Wenn die Bewegung einer oder mehrerer Karten einen Stapel gebildet hat, wird der gesamte Stapel mit der obersten Karte umgesetzt.

Im Beispiel oben, wenn die Herz-Neun auf die Kreuz-Neun gelegt wird, dürfen die beiden auf den Herz-Buben gelegt werden und dann all diese Karten auf die Kreuz-Sechs. Es ist jedoch kein besonderer Zug vorgeschrieben, wenn der Spieler diesen lieber nicht machen möchte.

SIX CARD GOLF

Für 2-4 Spieler

Für das Spiel brauchst du: Ein Deck mit 52 Spielkarten (Joker herausnehmen).

Austeilen: Jedem Spieler werden 6 Karten verdeckt aus dem Kartendeck ausgeteilt. Die restlichen Karten werden verdeckt gelegt. Die oberste Karte wird aufgedeckt, um den Aussortierstapel daneben zu eröffnen. Die Spieler ordnen ihre 6 Karten in 2 Reihen zu je 3 vor sich und drehen 2 dieser Karten um. Die restlichen Karten bleiben verdeckt und sind nicht zu sehen.

Ablauf: Das Ziel besteht darin, den niedrigsten Kartenwert vor sich zu haben, indem man diesen entweder gegen Karten von niedrigerem Wert austauscht oder sie mit Karten von gleichem Rang zu Paaren zusammenfügt.

Begonnen wird mit dem Spieler links vom Austeilern. Die Spieler ziehen abwechselnd einzelne Karten, entweder vom Reservestapel oder von den Aussortierstapeln. Die gezogene Karte darf entweder gegen eine der 6 Karten des betreffenden Spielers eingetauscht oder aussortiert werden. Wenn die Karte gegen eine der verdeckten Karten ausgetauscht wird, bleibt die getauschte Karte aufgedeckt liegen. Die Runde endet, wenn alle Karten eines Spielers aufgedeckt sind.

Ein Spiel dauert neun „Löcher“ (Austeilungen) und der Spieler mit der niedrigsten Gesamtpunktzahl ist der Gewinner.

Punktevergabe:

Jedes Ass zählt 1 Punkt.

Jede Zwei zählt -2 Punkte.

Jede Zahlkarte von 3 bis 10 wird mit ihrem Zahlenwert gezählt.

Jeder Bube und jede Dame zählt 10 Punkte.

Jeder König zählt 0 Punkte.

Ein Paar gleichwertiger Karten in derselben Spalte bringt null Punkte für die Spalte ein (auch dann, wenn es sich bei den gleichwertigen Karten um Zweien handelt).



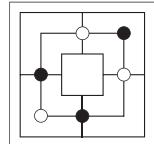
Nine Men's Morris

For 2 Players

For the game you need: 1 board, 9 white and 9 black counters. Each player receives counters of the same colour which they hold in their hand. In alternating colours 1 counter is placed on a free space of the gaming board. In doing so every player has to try to make a row of 3 counters in a line – a mill. Once all the counters are on the board, the players, in turn, now move one counter along a line to an adjoining free space, again with the aim of making a mill. Whoever could make a mill, can take one of the opponent's counters off the board, not, however, from one of the opponent's existing mills. A mill can, if desired, be opened and closed again in the next turn. A player can also take one of their opponent's counters away when they reclose a mill. If a player only has three counters left, they can skip, that means with one counter they can take any free square of their choice but only when it's their turn. If a player only has three counters left on the board and these form a mill, they have to open up their mill on their next go, even if a counter is then taken from them and they lose the game. The winner is the person who prevents their opponent from having any more goes by holding them up with their counters or has taken all apart from two of their opponent's counters.

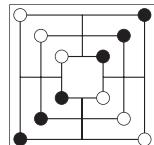
HOPPING MORRIS

Each player uses 3 counters. The 6 counters are placed as shown in the following diagram. Always in turns, every player can hop onto a chosen different space with one of their stones. The first player to close a mill wins.



CROSS MORRIS

Each player plays with 6 counters which are arranged as in the diagram. In turns the game goes forward one square at a time with each counter. The first player to form a mill wins.



BATTLE

One player has three white counters, the other seven black. The 10 counters are placed as is shown in the following diagram. The player with the seven black counters has to try to pull in such a way that he can form a mill. Any mills established when placing the counters into play don't count. The player with the three white counters must try to prevent their opponent's mills, in doing so he is permitted to jump onto any free space they choose. If the player with the black counters could form a mill within the first fifteen goes, they win; otherwise the player with the white counters is the winner.

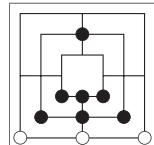
Draughts

For 2 players

For this game you need: 1 board, 12 white and black counters. The players sit opposite each other. The board is put in the middle, so that the bottom right is a light section. The two sets of 12 counters (a different colour for each player) are then placed on the dark squares of the board in front of the players. Both rows of squares remain free in the middle. Play goes forwards in turns. The light colour starts. The counters can each go forward by one dark space. Where an opponent's counters stand in front of a free space, these must be jumped over. The opponent's counter is then out of the game. If there is a free space between two of the opponent's counters, two of the opponent's counters must be jumped over in a double move. Both opponent's counters are then removed. The aim is to reach the opposite lying edge of the board (the opponent's side) with one or several counters. As soon as a counter has reached the last row it becomes a "King". The relevant counter is marked (by putting two counters one on top of the other). In contrast to the normal counters the king can move over several dark squares – backwards as well. If the king can jump over one or several of the opponent's stones and be placed down on the board directly after the last counter, then all the counters, which were leapt over, may be taken from the board. The king, too, must jump over the opponent's counters should the opportunity arise. During the game it's a question of setting traps for the opponent, by forcing them to take a single normal counter in order to take their king afterwards. A player has lost when they have no more counters or kings left in the game. A player can gain a strategically dominant position, if they control the diagonals consisting of eight dark squares.

CORNER DRAUGHTS

The players place the board at a right angle to themselves. Each player should then have a black cornered square in front of them. The game is played with nine draughts which are placed opposite each other on the black squares in the corners. You end up with three respective rows facing each other in both corners (1×1 square, 1×3 squares, 1×5 squares). The aim of the game is to get one's own draughts into the opponent's corner and occupy the positions of your playing partner. However, one can only ever move forward by one black or one white square. No backwards moves are allowed. The opponent's counters can be leapt over (without taking them), as long as the square behind





is free. Players cannot, however, jump over their own draughts. The first player to occupy the opponent's 9 corner squares is the winner.

REVERSE DRAUGHTS

A game of draughts whereby you must try to lose all of your counters as quickly as possible. The first player without any counters left on the board is the winner.

WOLF AND SHEEP

For 2 players

Only the black squares of the draughts board are used in this game. The aim is to encircle the wolf in such a way that he can't take any more moves. A black draught can be used for the wolf and four white draughts for the sheep. At the beginning of the game the four sheep are on the four squares in the first row. The wolf is put on a randomly chosen black square in front of the sheep, one or two rows in front. Now the sheep begin and go (only) forwards. The wolf, on the other hand, may go backwards or forwards. Each player, whose turn it is, can now make one move and cannot jump. The sheep should now encircle the wolf in such a way that he cannot make a single move more. In so doing, they should proceed as close together as possible. If the wolf successfully breaks through the line of the sheep, it has won, because the sheep are not permitted to go backwards.

FRENCH DRAUGHTS

As opposed to the usual game of draughts the players can only move forwards here; they can however take backwards and forwards. Players have always to take pieces, even if it is possible to take more than counter one after the other at the same time. The draughts are taken along the diagonal, yet also at right angles in a zigzag move.

ITALIAN DRAUGHTS

The variation known as "Italian draughts" has been famous since the 16th century. Each 12 draughts are placed and only moved forwards. N.B.: Kings can only be taken by kings and not by normal draughts. Faced with various possibilities, players must take pieces so that the maximum number of the opponent's counters are taken.

CHICAGO - DRAUGHTS

You need the draughts board and 2 x 14 differently coloured draughts. The game was first played in Chicago in 1934. Each player puts down 12 draughts as in the normal game. Otherwise the rules are the same. However, in this variety you can introduce a 13th and 14th draught into the game. A square on the base line has to be agreed upon beforehand first though, for example square 3. As soon as this square becomes free, the player can put their 13th or 14th draught into play.

WALLS

Each player places their draughts in three rows on the black squares of their edge of the board. White begins. The game is only played on the black squares. In one move a player can either go forward one square or jump over one of their own or their opponent's draughts. Jumping over several draughts is not allowed. Moves can be taken both forwards or backwards. If a draught reaches the opponent's starting rows, this one can also be moved forwards to the edge of the board. If a draught is surrounded so that it has no contact to other draughts of its colour and thus cannot move, it is removed from the board as taken.

Who has the 6...?

From 4 to 99 years old. 2-4 players

For the game you need: Board, 16 pawns, 1 dice with symbols: 'snitch', 'sorting hat', 'Harry's glasses', 'candle', 'crystal ball', 'magic potion' This exciting and interesting board game for children and adults is easy to play. Each player takes four pawns of one colour and places them in the corresponding characters' circle in one of the 4 corners on the board. Afterwards, players take turns to roll the dice until a player rolls the 'sorting hat'. This player may start by placing one of their pawns on their 'sorting hat' start position.

The aim of the game is to get all of your four pawns from your 'sorting hat' start position, all the way around the board and finally turn right on your characters' path towards the center. This the entrance to your 'House'. Get all your four pawns in your 'House' as quickly as possible!

- Clockwise the players roll the dice, and then move one of their pawns forwards, towards the position picturing the symbol shown on the face of the dice.
- If a player lands on a position which is already taken by another player, then this other player must take their pawn out of the game and place it back in their characters' circle.



- If a player lands on a position which is already taken by one of their own pawns, then this move is not possible and the player concerned must play with one of their other pawns. Players can basically jump over their own and opponent's pawns.
- Each time you roll 'Harry's glasses' or the 'sorting hat' you may choose to:
OR move a pawn already on the board towards the first position picturing the symbol shown on the face of the dice
OR place one of their pawns from the character circle on the 'sorting hat' start position
- A player needs to roll 'Harry's glasses' to be able to move into home (Picture this on the home?)
- To make the game even more interesting, players can agree that every player can roll again after rolling a 'snitch'

The winner is the first player to get all four of their pawns in their 'House'.

GAMES WITH ONE DICE

ONE

Each player rolls until they get the 'snitch' but no more than ten times. The player who needs the fewest attempts, is the winner.

JULE

AS MANY PLAYERS AS DESIRED.

The dice is thrown in turns. Every player tries as quickly as possible to roll all the symbols in the correct order and back again in the correct order: 'sorting hat' → 'Harry's glasses' → 'snitch' → 'crystal ball' → 'magic potion' → 'candle'. If a player rolls a 'sorting hat', for example, they make a note of this and then needs 'Harry's glasses' on their next roll; if they fail in this, the dice goes to the next player. The player who has managed to get all the symbols from 'sorting hat' to 'candle' must then start the way back. The winner is the first player to have crossed off all their symbols.

PLAYING CARDS GAMES

BATTLE

For the game you need: A deck of 52 playing cards (remove Joker cards).

Preparation and procedure: The deck is divided evenly, with each player receiving 26 cards, dealt one at a time, face down. Anyone may deal first. Each player places his stack of cards face down, in front of him. THE PLAY: Each player turns up a card at the same time and the player with the higher card takes both cards and puts them, face down, on the bottom of his stack. If the cards are the same rank, it is War. Each player turns up one card face down and one card face up. The player with the higher cards takes both piles (six cards). If the turned-up cards are again the same rank, each player places another card face down and turns another card face up. The player with the higher card takes all 10 cards, and so on.

How to keep score: The game ends when one player has won all the cards.

CRAZY EIGHTS

FOR 2-8 PLAYERS

For the game you need: A deck of 52 playing cards (remove Joker cards).

Object of the game: The goal is to be the first player to get rid of all the cards in the player's hand.

Card values/scoring: The player who is the first to have no cards left wins the game. The winning player collects from each other player the value of the cards remaining in that player's hand as follows: Each eight = 50 Each K, Q, J or 10 = 10 Each ace = 1 Each other card is scored at face value (i.e. a 7 of Diamonds is 7pts).

The deal: Deal 5 cards one at a time, face down, beginning with the player to the left. The balance of the pack is placed face down in the center of the table and forms the stock. The dealer turns up the top card and places it in a separate pile; this card is the "starter." If an eight is turned, it is buried in the middle of the pack and the next card is turned.

The Play: Starting to the dealer's left, each player must place one card face up on the starter pile. Each card played (other than an eight) must match the card showing on the starter pile, either in suit or in denomination. Ex.= If the Q of Clubs is the starter, any club may be played on it or any Queen. If unable to play, cards are drawn from the top of the stock until a play is possible, or until the stock is exhausted. If unable to play when the stock is exhausted, the player must pass. A player may draw from the stock even though there may be a playable card in the player's hand. All eights are wild! That is, an eight may be played at any time in turn, and the player need only specify a suit for it (but never a number). The next player must play either a card of the specified suit or an eight.

HOLLYWOOD EIGHTS

FOR 2, 3, 4, 5+ PLAYERS

For the game you need: A deck of 52 playing cards (remove Joker cards).



The Deal: Deal cards clockwise one at a time, face down, beginning with the player to the left with each person receiving five cards. The balance of the pack is placed face down in the center of the table and forms the stock. The dealer turns up the top card and places it in a separate pile; this card is the "starter." If an eight is turned, it is buried in the middle of the pack and the next card is turned.

The Play: Starting to the dealer's left, each participant in turn must place one card face up on the starter pile. Each card played (other than an eight) must match the card showing on the starter pile, either in suit or in denomination. Thus, if the Q of Clubs is the starter, any club may be played on it or any Queen. If unable to play, cards are drawn from the top of the stock until a play is possible, or until the stock is exhausted. If unable to play when the stock is exhausted, the player must pass. A player may draw from the stock even though there may be a playable card in the player's hand. All eights are wild! That is, an eight may be played at any time in turn, and the player need only specify a suit for it (but never a number). The next player must play either a card of the specified suit or an eight. The first player to 100 points wins a game. Each eight = 20 points Ace = 15 points Face cards = 10 points Lower cards = pip value.

Set a score sheet up for three simultaneous games. The first hand won by each player is scored only in Game 1. The second hand won is scored in Games 1 and 2. The third and all subsequent wins are scored in all three games. When any of these games ends, Game 4 may be opened up, and so on.

EGYPTIAN RAT SCREW

For 2-8 players

For the game you need: A deck of 52 playing cards (and can include Joker cards).

Object of the game: The goal of the is to be the player that has all the cards at the end of the game.

Card values/scoring: Cards use their face value during play but there is no scoring. Collect all the cards and win the game!

The deal: Deal cards one at a time face down, to each player until all the cards have been dealt evenly. Without looking at any of the cards, each player squares up his hand into a near pile in front of him.

The Play: Starting to the left of the dealer players pull the top card off their pile and place it face-up in the middle. If the card played is a number card, the next player puts down a card, too. This continues around the table until somebody puts down a face card or an Ace (J, Q, K, or A). When a face card or an Ace is played, the next person in the sequence must play another face card or an Ace in order for play to continue. If the next person in the sequence does not play a face card or an Ace within their allotted chance, the person who played the last face card or an Ace wins the round and the whole pile goes to them. The winner begins the next round of play. The only thing that overrides the face card or an Ace rule is the slap rule. The first person to slap the pile of cards when the slap rule is put into effect is the winner of that round. If it cannot be determined who was the first to slap the pile, the person with the most fingers on the pile wins.

Slap Rules

Double: when two cards of equivalent value are laid down consecutively. Ex: 5, 5

Sandwich: when two cards of equivalent value are laid down consecutively, but with one card of different value between them. Ex: 5, 7, 5

Top bottom (or bottoms up): when the same card as the first card of the set is laid down.

Tens: when two cards played consecutively (or with a letter card in between) add up to 10. For this rule, an ace counts as one. Ex: 3, 7 or A, K, 9

Jokers: when jokers are used in the game, which should be determined before gameplay begins. Anytime someone lays down a joker, the pile can be slapped.

Four in a row: when four cards with values in consistent ascending or descending order is placed. Ex: 5, 6, 7, 8 or Q, K, A, 2

Marriage: when a Queen is placed over or under a King Ex: Q, K or K, Q You must add one or two cards to the bottom of the pile if you slap the pile when it was not slappable.

Continue playing even if you have run out of cards. As long as you don't slap at the wrong time, you are still allowed to "slap in" and get cards! Everyone should try to stay in the game until you have a single winner who obtains all the cards.

GO FISH

For 2-5 players

For the game you need: A deck of 52 playing cards (remove Joker cards).

Object of the game: The goal is to win the most „books“ of cards. A book is any four of a kind, such as four kings, four aces, and so on.

Card values/scoring: The game ends when all thirteen books have been won. The winner is the player with the most books. During the game, if a player is left without cards, he may (when it's his turn to play), draw from the stock and then ask for cards of that rank. If there are no cards left in the stock, he is out of the game.



The deal: Deal the cards one at a time, face down, beginning with the player to the left. If two or three people are playing, each player receives seven cards. If four or five people are playing, each receives five cards. The remainder of the pack is placed face down on the table to form the stock.

The Play: The player to the left of the dealer looks directly at any opponent and says, for example, „Give me your kings, „specifying the rank he wants, from ace down to two. The player who is „fishing „must have at least one card of the rank he asked for in his hand. The player who is addressed must hand over all the cards requested. If he has none, he says, „Go fish!“ and the player who made the request draws the top card of the stock and places it in his hand. If a player gets one or more cards of the named rank he asked for, he is entitled to ask the same or another player for a card. He can ask for the same card or a different one. So long as he succeeds in getting cards (makes a catch), his turn continues. When a player makes a catch, he must reveal the card so that the catch is verified. If a player gets the fourth card of a book, he shows all four cards, places them on the table face up in front of him and plays again. If the player goes fishing without „making a catch“ (does not receive a card he asked for), the turn passes to his left.

CLOCK SOLITAIRE

For the game you need: A deck of 52 playing cards (remove Joker cards).

The deal: Shuffle the deck and deal cards into 13 piles, face down, 4 cards per pile. Arrange 12 of the piles into a circle to represent the numbers on a clock dial. Put the 13th pile into the center of the clock.

The Play: Pick up the top card on the 13th pile, in the center of the clock. Place the card face up underneath its position on the clock - if you turn up a 4, place it face up under the „4“ position on the clock. Then, turn up the top card of the pile that you just placed a card under and play that card, continuing until you have played all cards. Number cards are played at their face value, Aces are 1, Jacks are 11, Queens are 12, Kings are 13 (or the center pile). To win the game you must place all cards face up in their respective piles.

CONCENTRATION

For 2, 3, 4, 5+ players

The deal: Any player shuffles the pack and spreads all the cards out, face down all over the table, one at a time, so that no two cards touch or overlap at the corners.

Object of the game: The goal is to collect pairs of cards of the same rank, such as two sixes or two queens.

The Play: The first player may be decided in any way. He turns up any two cards on the table, leaving the first card face up until he has turned the second. If the two cards form a pair, the player takes them and puts them face down in front of him in a pile, and then he turns up two more cards. Whenever the two cards turned up do not form a pair, the player, after a pause of at least five seconds, turns both cards face down again, leaving them in exactly the same position on the table. It is then the next player's turn (the player to the left). Play proceeds in the same manner. The player who takes in the greatest number of pairs is the winner.

KEMPS

For 4 players

For the game you need: A deck of 52 playing cards (remove Joker cards).

Object of the game: Kemps is a card game played in pairs. The goal is to obtain four-of-a kind and then to use a secret signal to get your partner to call out „Kemps!“

The deal: Shuffle the cards and deal four cards to each player. Each player holds a maximum of four cards in his or her hand at a time. Deal four cards to the middle of the table, face up.

The Play: First, ensure that you have an even number of people. This is required since this game involves pairs playing together. Randomly assign partners. Then, have each pair meet to determine a secret, subtle signal. This signal needs to be non-verbal and nothing too obvious. Some examples might include: puckering lips, winking one eye, scratching one's ear, etc.

Once all pairs have decided on a good signal, have everyone sit in a circle facing each other. Partners should be seated across each other.

Say, „Ready, set, go!“ and begin the round. Each player can discard a card from their hand and then grab any card from the center of the table. It is an ongoing process without structured turns; players simply exchange single cards from their hand with cards that show up on the table. Again, a player cannot have more than four cards in their hand at the same time.



The goal is for you (or your partner) to get four of the same rank (e.g., four 8's, or four Queens, etc.). If no players want any of the four cards that are in the center, the dealer can remove the four cards and deal out four new cards and the process continues. Once you successfully have four-of-a-kind, use your secret signal to try to get your teammate to yell "Kemps!" If "Kemps!" is called on a person, that person must reveal their hand to show whether or not they have four-of-a-kind.

If your partner yells "Kemps!" and you have four-of-a-kind (or vice versa), then your team gets a point and wins the round. If your teammate yells "Kemps!" but you don't have four of a kind (or vice versa), then your team loses a point. You can also yell "Kemps!" and point to an opponent if you think they have four-of-a-kind. If successful, you also win a point, but if you are wrong, you lose a point.

How to keep score: Victory is achieved when your team earns four points (or whatever point value you wish).

ACCORDION

For 1 player

For the game you need: A deck of 52 playing cards (remove Joker cards).

The objective: The goal is to get all the cards in one pile.

The deal: The player deals out the cards one by one face up, in a row from left to right, as many at a time as space allows. (Dealing may be interrupted at any time if the player wishes to make a move. After making a move, the deal is then resumed).

The Play: Any card may be placed on top of the next card at its left, or the third card at its left, if the cards are of the same suit or of the same rank.

Example: Four cards, from left to right, are: 6 hearts, J hearts, 9 clubs, 9 hearts. The 9 hearts may be placed either on the 9 clubs or on the 6 hearts. It may not be played on the jack of the same suit because the jack is not to the immediate left, or third from the left.

When the movement of one or more cards has formed a pile, the entire pile is moved with the top card.

In the example above, when the 9 hearts is put on the 9 clubs, the two may be put on the J hearts and then all of these cards on the 6 clubs. However, it is not obligatory to make a particular move if the player prefers not to do so.

SIX CARD GOLF

For 2-4 players

For the game you need: A deck of 52 playing cards (remove Joker cards).

The deal: Each player is dealt 6 cards face down from the deck. The remainder of the cards are placed face down, and the top card is turned up to start the discard pile beside it. Players arrange their 6 cards in 2 rows of 3 in front of them and turn 2 of these cards face up. The remaining cards stay face down and cannot be looked at.

The play: The object is for players to have the lowest value of the cards in front of them by either swapping them for lesser value cards or by pairing them up with cards of equal rank.

Beginning with the player to the dealer's left, players take turns drawing single cards from either the stock or discard piles. The drawn card may either be swapped for one of that player's 6 cards, or discarded. If the card is swapped for one of the face down cards, the card swapped in remains face up. The round ends when all of a player's cards are face-up.

A game is nine „holes” (deals), and the player with the lowest total score is the winner.

Scoring:

Each ace counts 1 point.

Each 2 counts minus 2 points.

Each numeral card from 3 to 10 scores face value.

Each jack or queen scores 10 points.

Each king scores zero points.

A pair of equal cards in the same column scores zero points for the column (even if the equal cards are 2s).



Jeu de Marelle

Pour 2 joueurs

Le jeu contient : 1 plateau de jeu ou « damier », 9 pions blancs et 9 pions noirs
 Chaque joueur/joueuse reçoit 9 pions de la même couleur. Il/Elle place à tour de rôle un pion respectif sur une intersection libre du plateau de Marelle. Chaque joueur/joueuse doit maintenant tenter d'aligner 3 pions, cette forme s'appelant une marelle. Quand tous les pions sont sur le plateau, un pion respectif est joué le long d'une ligne contre un champ libre adjacent, à nouveau dans le but de former une marelle. Le joueur qui a réussi à former une marelle peut retirer un pion adverse du plateau, mais ne peut pas toucher à une marelle fermée de l'adversaire. Une marelle peut être ouverte à volonté et refermée au tour suivant. Celui qui referme une marelle peut retirer un nouveau pion à l'adversaire. Si un(e) joueur/joueuse n'a plus que 3 pions, on peut « sauter », c. à d. on peut occuper tout point vide quelconque avec un pion, mais seulement quand c'est au joueur de jouer. Si un(e) joueur/joueuse n'a plus que 3 pions sur le plateau et que ceux-ci forment une marelle, il/elle devra briser sa marelle au prochain tour, même si un pion lui est retiré à ce moment-là et il/elle perd la partie. Le vainqueur est celui qui, avec ses pions, empêche l'adversaire de continuer à jouer ou lui a retiré tous les pions sauf 2 pions.

MARELLE A SAUTS

Chaque joueur/joueuse a besoin de 3 pions. Les 6 pions sont placés comme illustré ci-dessous. À tour de rôle, chaque joueur/joueuse peut avancer en sautant à volonté avec ses pions sur un autre champ quelconque. Qui ferme une marelle en premier a gagné.

JEU DU MOULIN

Chaque joueur possède 6 pions disposés comme illustré sur le schéma. Chacun à leur tour, les joueurs déplacent un pion le long des carrés. Le premier joueur à former un moulin remporte la partie.

BATTUE

Un(e) joueur/joueuse a 3 pions blancs, l'autre a 7 pions noirs. Les 10 pions sont placés comme illustré ci-dessous. Le joueur/la joueuse doit tenter de jouer les 7 pions noirs de manière à pouvoir former une marelle. Les marelles formées lors du placement des pions ne comptent pas. Le joueur/la joueuse doit tenter avec les 3 pions blancs d'empêcher la marelle de l'adversaire, pour cela il/elle peut sauter tout autre champ. Si le joueur/la joueuse a pu former une marelle en 15 tours avec les pions noirs, il/elle a gagné. Dans le cas contraire, c'est le joueur/la joueuse avec les pions blancs qui gagne.

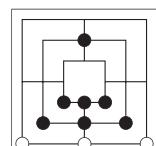
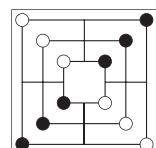
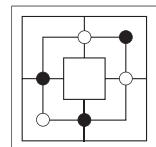
Jeu de dames

Pour 2 joueurs

Le jeu contient : 1 plateau de jeu ou « damier », 12 pions blancs et pions noirs
 Les joueurs/joueuses sont assis face à face. Le damier est placé au milieu de telle manière à avoir une case blanche en bas à droite. Les deux groupes de 12 pions (chaque joueur/joueuse a sa propre couleur) sont ensuite placés sur les champs noirs du damier devant les joueurs. Les deux rangées du milieu restent vides. Les pions sont avancés à tour de rôle. Les blancs commencent. Les pions peuvent avancer respectivement d'une case noire. Il faut sauter par-dessus les pions adverses situés devant une case libre. Le pion adverse qui a été pris est alors retiré du jeu. Si une case est libre entre deux pions adverses, il faut prendre aussi les deux pions adverses en un double mouvement. Les deux pions adverses sont alors retirés du damier. Le but est d'atteindre le bord d'en face (du côté adverse) avec un ou plusieurs pions. Un pion devient une « dame » dès qu'il y atteint la dernière rangée. Le pion concerné est caractérisé (par ex. en superposant deux pions). Contrairement aux pions normaux, la dame peut avancer de plusieurs cases noires et même reculer. Si la dame peut prendre un ou plusieurs pions adverses et être posée immédiatement sur la case après le dernier pion, les pions pris peuvent être retirés du damier. La dame doit aussi prendre les pions adverses en sautant par-dessus si elle en a l'occasion. Au cours de la partie, il convient de tendre un piège à l'adversaire, par exemple, en le forçant à prendre un simple pion pour pouvoir ensuite lui prendre sa dame. Le perdant est le joueur/la joueuse qui n'a plus de pions ni de dames en jeu. On peut gagner une position dominante stratégique en contrôlant la diagonale du damier composée de 8 cases noires.

JEU DE DAMES DU COIN

Les joueurs placent le damier pivoté. Chaque joueur doit avoir un coin avec une case coin noire devant lui. Le jeu se joue avec 9 pions placés face à face sur les cases noires des coins. Ainsi, 3 rangées respectives (1 rangée de 1 case, 1 rangée de 3 cases, 1 rangée de 5 cases) sont formées face à face dans les deux coins. Le but du jeu est





d'avancer ses propres pions jusqu'au coin de l'adversaire et d'occuper ainsi les positions adverses. Toutefois, il n'est possible que d'avancer d'une case noire ou blanche. Il n'est pas possible de reculer. Il est possible de sauter par dessus les pions adverses (mais sans les prendre) si la case située derrière est libre. Il n'est pas possible de sauter par dessus ses propres pions. Le premier joueur à occuper les 9 cases du coin de l'adversaire a gagné.

JEU DE DAMES RUSSE

Un jeu de dames lors duquel il faut tenter de perdre tous ses pions le plus rapidement possible. Le vainqueur est le premier joueur qui n'a plus aucun pion sur le damier.

LOUP ET BREBIS

Pour 2 joueurs

Seules les cases noires du damier sont utilisées dans ce jeu. Le but du jeu est d'encercler le loup et ce de manière à lui empêcher toute action. Il est possible d'utiliser une dame noire pour le loup et respectivement une dame blanche pour les 4 brebis. Au début de la partie, les 4 brebis sont placées sur les 4 cases noires de la première rangée. Le loup se place sur une case noire quelconque devant les brebis, donc environ une ou deux rangées auparavant. Les brebis commencent et (ne) peuvent (qu')avancer. Le loup, par contre, peut avancer et reculer. Chaque joueur, dont c'est le tour de jouer, ne peut effectuer qu'un mouvement et ne peut pas sauter. Les brebis doivent maintenant encercler le loup de telle manière à ce qu'il ne puisse plus bouger. Pour ce faire, elles devraient procéder si possible en formation fermée. Si le loup parvient à franchir la rangée de brebis, il a gagné. En effet, les brebis ne peuvent pas reculer.

JEU DE DAMES FRANCAIS

Contrairement au jeu de dames habituel, les joueurs ne peuvent qu'avancer, mais peuvent sauter par-dessus les pions en avançant et en reculant. Il faut prendre des pions dans tous les cas, et même si possible, sauter par-dessus plusieurs pions les uns après les autres. La prise s'effectue en diagonale, mais également en sautant en zig-zag dans les angles.

JEU DE DAMES ITALIEN

La variante des « dames italiennes » est connue depuis le XVI^e siècle. Elle se joue avec 12 pions déplacés uniquement vers l'avant. À noter : Les dames ne peuvent être prises que par des dames et non pas par de simples pions. S'il existe plusieurs possibilités, la prise doit toujours être effectuée de telle manière à sauter par-dessus le plus grand nombre de pions adverses.

DAMES CHICAGO

Vous avez besoin d'un damier et de 2 x 14 pions de deux couleurs différentes. Ce jeu a été inventé à Chicago en 1934. Chaque joueur place ses 12 pions comme dans le jeu normal. Les règles du jeu sont d'ailleurs les mêmes. La particularité de cette variante est que les joueurs peuvent chacun ajouter un 13^e et un 14^e pion sur le plateau. Avant de commencer la partie, ils doivent convenir de la case qui accueillera les pions supplémentaires sur la première rangée, par exemple la case 3. Dès que cette case se libère, le joueur peut déposer son 13^e ou 14^e pion sur le plateau.

BLOCUS

Chaque joueur dispose ses pions sur les cases noires des trois premières rangées de son côté du plateau. Les blancs commencent. La partie se joue uniquement sur les cases noires. Chacun à leur tour, les joueurs peuvent soit avancer d'une case soit sauter par-dessus un de leurs pions ou un pion adverse. Il n'est pas permis de sauter par-dessus plusieurs pions. Les mouvements peuvent se faire vers l'avant ou vers l'arrière. Si un pion atteint les lignes adverses, il peut avancer jusqu'à la première rangée au bord du plateau. Si un pion est encerclé uniquement de pions adverses et ne peut donc se déplacer, il est considéré comme pris et doit être retiré du plateau.

Les petits chevaux

De 4 à 99 ans. 2 à 4 joueurs

Pour jouer, vous avez besoin : D'un plateau, de 16 pions et de 1 dé avec les symboles : Vif d'or, Choixpeau magique, Lunettes de Harry, Bougie, Boule de cristal, Potion magique

Ce jeu de plateau passionnant pour petits et grands est très accessible. Chaque joueur prend quatre pions d'une couleur et les place dans le cercle du personnage correspondant dans l'un des 4 coins du plateau. Ensuite, chacun à leur tour, les joueurs lancent le dé jusqu'à tomber sur le Choixpeau magique. Ils peuvent alors commencer à jouer en plaçant l'un de leurs pions sur leur case départ Choixpeau magique.



Le but du jeu est d'amener vos quatre pions sur la case départ Choixpeau magique, de faire le tour du plateau et d'enfin tourner à droite sur le chemin de votre personnage jusqu'à atteindre le centre du plateau : l'entrée de votre Maison. Soyez le premier à conduire vos quatre pions dans votre Maison !

- Dans le sens des aiguilles d'une montre et chacun à leur tour, les joueurs lancent le dé et avancent leur pion sur la case portant le symbole affiché par le dé.
- Si vous atterrissez sur une case déjà occupée par un autre joueur, ce dernier doit retirer son pion et le replacer dans le cercle de son personnage.
- Vous ne pouvez pas avancer un pion sur une case déjà occupée par un de vos pions : vous devez jouer avec un autre pion. Vous pouvez sauter par-dessus vos propres pions et par-dessus les pions adverses.
- Chaque fois que vous tombez sur les Lunettes de Harry ou le Choixpeau magique, vous pouvez :
SOIT avancer un pion qui se trouve déjà sur le plateau sur la première case portant le symbole affiché par le dé
SOIT placer un pion se trouvant dans le cercle de votre personnage sur la case départ Choixpeau magique.
- Vous devez tomber sur les Lunettes de Harry pour pouvoir rentrer dans votre Maison.
- Pour pimenter le jeu, les joueurs peuvent décider de pouvoir relancer le dé à chaque fois que le dé tombe sur le Vif d'or.

Le premier joueur à emmener ses quatre pions dans sa Maison remporte la partie.

Jeux avec 1 de LE MORPION

Chaque joueur a droit à dix coups pour lancer le dé sur le Vif d'or. Le joueur qui fait le moins de lancers remporte la partie.

PROGRESSION

Nombre de joueurs illimité.

Chacun à leur tour, les joueurs lancent le dé. Chaque joueur essaie aussi vite que possible de tomber sur tous les symboles dans le bon ordre, puis dans l'ordre inverse : Choixpeau magique → Lunettes de Harry → Vif d'or → Boule de cristal → Potion magique → Bougie

Si un joueur tombe sur le Choixpeau magique, par exemple, il doit lancer le dé sur les Lunettes de Harry au jet suivant. S'il échoue, le dé passe au joueur suivant. Le joueur qui réussit à enchaîner tous les symboles l'un après l'autre dans le bon ordre doit ensuite tenter de faire la même suite de symboles à l'envers. Le premier joueur à avoir aligné tous les symboles dans les deux sens remporte la partie.

Jeux de cartes LA BATAILLE

Pour jouer, vous avez besoin : D'un jeu de 52 cartes (retirez les jokers).

Préparation et procédure : Distribuez équitablement les cartes une à une face cachée aux joueurs, qui reçoivent chacun 26 cartes. N'importe quel joueur peut donner en premier. Chaque joueur pose son paquet de cartes face cachée devant lui. **DÉROULEMENT DE LA PARTIE** Les joueurs retournent chacun une carte simultanément. Celui qui a la carte la plus forte remporte les deux cartes et les place face cachée au bas de son paquet. Si les cartes sont de rang égal, il y a bataille. Les deux joueurs tirent alors une carte face cachée et une carte face visible de leur paquet. Le joueur dont la carte face visible est la plus forte remporte les deux piles (six cartes). Si les deux cartes face visible sont à nouveau de rang égal, les joueurs y rajoutent encore une carte face cachée suivie d'une carte face visible. Le joueur dont la carte finale est la plus forte remporte les 10 cartes, et ainsi de suite.

Comptage des points : Le partie prend fin lorsqu'un des joueurs a gagné toutes les cartes.

8 AMÉRICAIN

2 à 8 joueurs

Pour jouer, vous avez besoin : D'un jeu de 52 cartes (retirez les jokers).

But du jeu : Être le premier joueur à se débarrasser de toute sa main.

Valeur des cartes/comptage : Le premier joueur à se débarrasser de toutes ses cartes remporte la partie. Le vainqueur gagne les points des cartes restant dans la main des autres joueurs selon le système de comptage suivant : Chaque huit = 50, chaque roi, dame, valet ou dix = 10, chaque as = 1, les autres cartes rapportent les points qu'elles affichent (ex. : un 7 de carreau vaut 7 points).

Donne : Distribuez 5 cartes à la fois, face cachée, en commençant par le joueur à votre gauche. Le reste du paquet est placé face cachée au centre de la table et constitue la pioche. Le donneur en retourne la première carte et



la place à côté face visible pour démarrer la pile de jeu. S'il s'agit d'un huit, le donneur le replace au milieu de la pioche et tire la carte suivante.

Déroulement de la partie : Chaque joueur pose une carte face visible sur la pile de jeu ; le joueur à la gauche du donneur commence. La carte jouée (autre qu'un huit) doit présenter le même rang ou la même couleur que la dernière carte du tas. Ex. : si la dernière carte jouée est la dame de trèfle, vous pouvez jouer n'importe quelle carte trèfle ou dame. Si vous ne pouvez jouer aucune carte, piochez une carte jusqu'à pouvoir jouer ou jusqu'à ce que la pioche soit épuisée. Si vous ne pouvez pas jouer et que la pioche est épuisée, vous devez passer votre tour. Vous pouvez piocher une carte même si vous disposez d'une carte jouable dans votre main. Les huit sont précieux ! Ils peuvent être joués sur n'importe quelle carte : le joueur doit simplement préciser la couleur (mais pas le rang) qu'il lui donne. Le joueur suivant doit jouer une carte de la couleur indiquée ou un huit.

8 AMÉRICAIN VERSION HOLLYWOOD

Pour 2, 3, 4, 5+ joueurs

Pour jouer, vous avez besoin : D'un jeu de 52 cartes (retirez les jokers).

Donne : Distribuez cinq cartes à chaque joueur, une carte à la fois, dans le sens des aiguilles d'une montre, face cachée, en commençant par le joueur à votre gauche. Le reste du paquet est placé face cachée au centre de la table et constitue la pioche. Le donneur en retourne la première carte et la place à côté face visible pour démarrer la pile de jeu. S'il s'agit d'un huit, le donneur le replace au milieu de la pioche et tire la carte suivante.

Déroulement de la partie : Chacun à leur tour et en commençant par le joueur à la gauche du donneur, les joueurs posent une carte face visible sur la pile de jeu. La carte jouée (autre qu'un huit) doit présenter le même rang ou la même couleur que la dernière carte du tas. Donc si la dernière carte jouée est la dame de trèfle, vous pouvez jouer n'importe quelle carte trèfle ou une dame. Si vous ne pouvez jouer aucune carte, piochez une carte jusqu'à pouvoir jouer ou jusqu'à ce que la pioche soit épuisée. Si vous ne pouvez pas jouer alors que la pioche est épuisée, vous devez passer votre tour. Vous pouvez piocher une carte même si vous disposez d'une carte jouable dans votre main. Les huit sont précieux ! Ils peuvent être joués sur n'importe quelle carte : le joueur doit simplement préciser la couleur (mais pas le rang) qu'il lui donne. Le joueur suivant doit jouer une carte de la couleur indiquée ou un huit. Le premier joueur à atteindre 100 points remporte la partie. Chaque huit vaut 20 points, l'as 15 points, les figures 10 points et les autres cartes numérales rapportent les points qu'elles affichent.

Préparez une feuille de marque pour trois parties simultanées. Marquez les points de la première manche remportée par chaque joueur dans la colonne partie 1. Marquez les points de la deuxième manche remportée dans les colonnes partie 1 et partie 2. Marquez les points de la troisième manche et de toutes les manches remportées suivantes dans les colonnes partie 1, partie 2 et partie 3. Quand un joueur atteint 100 points dans une des trois parties, il peut tracer une nouvelle colonne pour entamer la partie 4, et ainsi de suite.

LA BATAILLE CORSE

2 à 8 joueurs

Pour jouer, vous avez besoin : D'un jeu de 52 cartes (pouvant inclure les jokers).

But du jeu : Le but du jeu est de remporter toutes les cartes.

Valeur des cartes/comptage : Il n'y a pas de comptage des points ; les cartes ont la valeur qu'elles affichent. Gagnez toutes les cartes pour remporter la partie !

Donne : Distribuez équitablement les cartes une à une face cachée à chaque joueur. Les joueurs forment un paquet devant eux avec leurs cartes, sans les regarder.

Déroulement de la partie : Les joueurs retournent chacun à leur tour (en commençant par le joueur à gauche du donneur) la première carte de leur paquet et la placent face visible au centre de la table. Si la carte jouée est une carte numérale, le joueur suivant pose lui aussi une carte, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un joueur pose une figure ou un as (J, Q, K ou A). Lorsqu'une figure ou un as est joué, le joueur suivant doit répondre avec une figure ou un as pour que la main passe au suivant. Si le joueur suivant ne joue pas de figure ou d'as dans le nombre de tentatives imparties (qui dépend du rang de la carte), le joueur qui a posé la dernière figure ou un as remporte le tas entier et retourne une nouvelle carte pour continuer la partie. La seule chose qui prime sur les figures ou les as est la règle de tape. La première personne à taper le tas de cartes quand la règle le permet le remporte. S'il n'est pas possible de déterminer qui était le premier à taper, le joueur qui a le plus de doigts sur le tas le remporte.



Règles de tape

Doublé : deux cartes de même rang consécutives. Ex. : 5, 5

Sandwich : deux cartes de même rang consécutives entrecoupées d'une carte de valeur différente. Ex. : 5, 7, 5

Super sandwich : carte jouée de même rang que la première carte du tas.

Dix : deux cartes consécutives (ou en sandwich entrecoupées d'une autre carte) qui, additionnées, font 10. Dans ce cas-ci l'as vaut 1. Ex. : 3, 7 ou A, K, 9

Jokers : décidez avant de commencer à jouer si vous utilisez les jokers. Chaque fois qu'un joueur pose un joker, vous pouvez taper le tas.

Suite de quatre cartes : quatre cartes consécutives en ordre croissant ou décroissant. Ex. : 5, 6, 7, 8 ou Q, K, A, 2

Mariage : reine posée sur ou sous un roi. Ex. : Q, K ou K, Q Vous devez défausser une ou deux cartes et les placer en dessous du tas de cartes si vous tapez par erreur.

Continuez à jouer même si vous n'avez plus de cartes. Tant que vous ne tapez pas par erreur, vous pouvez taper et gagner des cartes ! Tous les joueurs continuent à jouer tant qu'un des joueurs n'a pas remporté toutes les cartes.

LA PÊCHE

2 à 5 joueurs

Pour jouer, vous avez besoin : D'un jeu de 52 cartes (retirez les jokers).

But du jeu : Le but est de constituer le plus de « livres » de cartes. Un livre se compose de quatre cartes de même rang, comme quatre rois, quatre as, etc.

Valeur des cartes/comptage : La partie prend fin lorsque les treize livres ont été remportés. Le joueur qui a le plus de livres a gagné. Si un joueur se retrouve à court de cartes pendant la partie, il peut piocher une carte (quand c'est son tour) et demander des cartes du même rang. Si la pioche est épuisée, il arrête de jouer.

Donne : Distribuez les cartes une à une, face cachée, en commençant par le joueur à votre gauche. De deux à trois joueurs, chaque joueur reçoit sept cartes. De quatre à cinq joueurs, chaque joueur reçoit cinq cartes. Le reste du paquet est placé face cachée sur la table pour former la pioche.

Déroulement de la partie : Le joueur situé à la gauche du donneur commence et demande à n'importe quel joueur adverse de lui donner ses cartes d'un certain rang, par exemple « Donne-moi tes rois », l'as étant la carte la plus forte et le deux la plus faible. Le « pêcheur » doit avoir au moins une carte du rang qu'il demande dans sa main. Le joueur interpellé est obligé de lui donner les cartes demandées. S'il ne les a pas, il dit « Va pêcher ! » au pêcheur, qui doit alors prendre la première carte de la pioche pour la mettre dans la main. Si le pêcheur récupère une ou plusieurs cartes du rang demandé, il peut pêcher une nouvelle fois chez le même joueur ou chez un autre joueur. Il peut demander la même carte ou une carte différente. Il peut continuer à jouer tant qu'il réussit à pêcher des cartes. Lorsqu'un joueur fait une prise, il doit montrer sa carte pour prouver sa bonne foi. Lorsqu'un joueur complète un livre, il montre ses quatre cartes, les pose face visible sur la table et rejoue. Si un joueur part à la pêche mais ne fait pas de prise (lorsqu'il ne reçoit pas la carte demandée), le tour passe au joueur à sa gauche.

LE CADRAN (PATIENCE)

Pour jouer, vous avez besoin : D'un jeu de 52 cartes (retirez les jokers).

Donne : Battez les cartes et constituez 13 paquets de 4 cartes face cachée. Disposez 12 des paquets en cercle de façon à représenter les chiffres du cadran d'une horloge. Placez le 13e paquet au centre du cadran.

Déroulement de la partie : Retournez la première carte du 13e paquet, situé au centre du cadran. Placez la carte face visible sous le paquet qui lui correspond dans le cadran : si vous tirez un 4, posez-le face visible sous le paquet 4 du cadran. Retournez ensuite la première carte du paquet sous lequel vous venez de placer la carte et placez-la au bon endroit. Continuez ainsi jusqu'à ce que vous ayez joué toutes les cartes qu'il est possible de retourner. Les cartes numérales correspondent au chiffre qu'elles portent tandis que l'as vaut 1, les valets 11, les reines 12 et les rois 13 (paquet central). Pour gagner la partie, vous devez placer toutes les cartes du jeu face visible dans leur paquet respectif.

MEMORY

Pour 2, 3, 4, 5+ joueurs

Donne : N'importe quel joueur bat les cartes et les étale sur la table face cachée une à une de façon à ce qu'aucune carte ne se touche.

But du jeu : Le but du jeu est de gagner le plus de paires de cartes du même rang, par exemple deux 6 ou deux reines.



Déroulement de la partie : Vous pouvez décider du joueur qui commence. Celui-ci retourne deux cartes au hasard sur la table en prenant soin de laisser la première carte face visible lorsqu'il retourne la seconde. Si les deux cartes forment une paire, le joueur les prend et les pose face cachée dans un paquet en face de lui puis retourne deux autres cartes. Si les deux cartes découvertes ne constituent pas une paire, le joueur les replace face cachée à l'endroit exact où elles se trouvaient après une pause d'au moins cinq secondes. La main passe ensuite au joueur suivant (dans le sens des aiguilles d'une montre). La suite du jeu se déroule de la même manière. Le joueur qui remporte le plus de paires gagne la partie.

KEM'S

Pour 4 joueurs

Pour jouer, vous avez besoin : D'un jeu de 52 cartes (retirez les jokers).

But du jeu : Kem's est un jeu de cartes qui se joue en binômes. Le but du jeu est de rassembler quatre cartes du même rang et de faire un signe secret à son partenaire pour qu'il crie « Kem's ».

Donne : Battez les cartes et distribuez-en quatre à chaque joueur. Les joueurs ne peuvent avoir plus de quatre cartes à la fois dans leur main. Placez quatre cartes face visible au centre de la table.

Déroulement de la partie : Veillez tout d'abord à être un nombre pair de joueurs. C'est indispensable étant donné que le jeu se joue en binômes. Constituez les binômes au hasard. Ensuite, chaque binôme se concerte pour choisir un signal secret et discret. Ce signal doit être non verbal et ne peut pas être trop évident. Vous pourriez par exemple pincer les lèvres, faire un clin d'œil, vous gratter l'oreille, etc.

Une fois que tous les binômes ont trouvé un bon signal, tous les joueurs s'assoyent en cercle en face de leur partenaire.

Dites « À vos marques, prêts, partez ! » et commencez la partie. Chaque joueur peut défausser une carte de sa main et la remplacer par n'importe quelle carte se trouvant au centre de la table. Il s'agit d'un processus continu, sans tour défini : les joueurs échangent, quand bon leur semble, une carte de leur main à la fois avec une carte qui se présente sur la table. De nouveau, un joueur ne peut avoir plus de quatre cartes à la fois dans sa main.

Votre but (et celui de votre partenaire) est de réunir quatre cartes du même rang (p. ex. quatre 8, quatre reines...). Si aucun des joueurs ne veut aucune des quatre cartes au centre, le donneur les retire pour les remplacer par quatre nouvelles cartes et la partie reprend. Lorsque vous avez réussi à rassembler quatre cartes de même valeur, utilisez votre signal secret pour indiquer à votre partenaire de crier « Kem's ». Si vous demandez un Kem's, vous devez abattre votre jeu pour prouver que vous avez bien quatre cartes du même rang.

Si votre partenaire crie « Kem's » et que vous alignez quatre cartes du même rang, votre équipe gagne un point et remporte la manche. Si votre partenaire crie « Kem's » mais que vous n'avez pas quatre cartes du même rang, votre équipe perd un point. Vous pouvez aussi crier « Kem's » en pointant un joueur adverse si vous pensez qu'il possède quatre cartes de même valeur. Si vous avez raison, vous gagnez un point mais si vous avez tort, vous perdez un point.

Comptage des points : Votre équipe remporte la partie lorsqu'elle a récolté quatre points (ou le nombre de points de votre choix).

L'ACCORDEON

Pour 1 joueur

Pour jouer, vous avez besoin : D'un jeu de 52 cartes (retirez les jokers).

But du jeu : Le but est de rassembler toutes les cartes dans un seul paquet.

Donne : Le joueur aligne les cartes face visible de gauche à droite en formant la rangée la plus longue possible. (La donne peut être interrompue à tout moment si vous voulez jouer une carte. Reprenez ensuite la donne.)

Déroulement de la partie : Vous pouvez placer n'importe quelle carte sur la première ou la troisième carte à gauche si ces deux cartes sont de la même couleur ou du même rang.

Exemple : De gauche à droite : 6 de cœur, valet de cœur, 9 de trèfle, 9 de cœur. Vous pouvez poser le 9 de cœur sur le 9 de trèfle ou le 6 de cœur mais pas sur le valet de même couleur parce que celui-ci n'est ni la première ni la troisième carte à sa gauche.

Les cartes superposées des tas ainsi constitués sont solidaires : elles se déplacent avec la première carte du tas.



Dans l'exemple ci-dessus, le tas formé par le 9 de cœur et le 9 de trèfle peut se déplacer sur le valet de cœur, et enfin sur le 6 de cœur. Vous n'êtes cependant pas obligé d'empiler les cartes si vous préférez ne pas le faire.

LE GOLF

2 à 4 joueurs

Pour jouer, vous avez besoin : D'un jeu de 52 cartes (retirez les jokers).

Donne : Le donneur distribue 6 cartes face cachée à chaque joueur. Formez un paquet avec le reste des cartes face cachée et retournez-en la première carte pour démarrer la pile de défausse. Les joueurs disposent leurs 6 cartes en 2 rangées de 3 en face d'eux et retournent 2 de ces cartes face visible. Les autres cartes restent face cachée et ne peuvent être regardées.

Déroulement de la partie : Les joueurs doivent faire en sorte de comptabiliser le moins de points possible avec les cartes placées devant eux en échangeant celles-ci avec des cartes de moindre valeur ou en les appariant avec des cartes de même rang.

Le joueur à la gauche du donneur commence. Chacun à leur tour, les joueurs tirent une carte de la pioche ou de la défausse. Ils peuvent échanger la carte tirée avec l'une de leurs 6 cartes ou la défausser. Si la carte tirée vient remplacer une carte face cachée, la nouvelle carte reste face visible. La manche prend fin lorsque toutes les cartes d'un joueur sont exposées face visible.

La partie se compose de neuf « trous » (donnes). Le joueur avec le score total le plus bas remporte la partie.

Comptage des points :

Chaque as vaut 1 point.

Chaque 2 vaut -2 points.

Les cartes numérales de 3 à 10 rapportent les points qu'elles affichent.

Chaque valet ou reine vaut 10 points.

Chaque roi vaut 0 points.

Une paire de cartes de même rang situées dans une même colonne vaut 0 points (même s'il s'agit de 2).



Tris

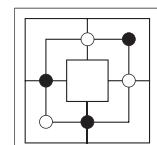
Per 2 giocatori

Il gioco comprende: 1 tabellone, 9 pedine bianche e 9 pedine nere

Ogni giocatore riceve 9 pedine dello stesso colore. A colori alterni si posiziona 1 pedina su una casella libera della scacchiera. Ogni giocatore deve provare a formare una fila di 3 pedine su una stessa linea – un tris.

Quando tutte le pedine sono posizionate sulla scacchiera, a turno si sposta una pedina lungo una linea verso una casella libera adiacente, sempre allo scopo di formare un tris. Chi è riuscito a formare un tris può rimuovere una delle pedine dell'avversario dalla scacchiera, però non da un tris chiuso dell'avversario. È possibile aprire un tris quante volte si desidera e chiuderlo al turno successivo. Se si chiude nuovamente un tris, è permesso rimuovere di nuovo un'altra pedina dell'avversario. Se un giocatore rimane con sole 3 pedine, può "saltare" ovvero può occupare con una pedina uno spazio libero qualsiasi, ma solo quando è il suo turno.

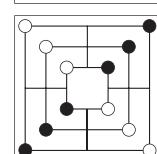
Se un giocatore ha solo 3 pedine sulla scacchiera e queste formano un tris, al turno successivo deve aprire il suo tris, anche se gli viene tolta una pedina e perde la partita. Il vincitore è il giocatore che, con le sue pedine, impedisce all'avversario di muovere le proprie oppure l'avversario ha perso tutte le pedine tranne 2



TRIS SALTATO

Ciascun giocatore ha bisogno di 3 pedine. Si mettono le 6 pedine come nella figura seguente.

Ogni giocatore può saltare alternativamente con una delle sue pedine su qualsiasi altra casella. Vince chi chiude per primo il tris.



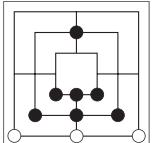
FILETTO

Ogni giocatore gioca con 6 pedine disposte come in figura. A turno, i giocatori procedono una casella alla volta con ogni pedina. Vince il primo giocatore che forma un filetto.



BATTUTA DI CACCIA

Un giocatore ha 3 pedine bianche e le altre 7 nere. Le 10 pedine vengono posizionate come nella figura seguente. Il giocatore con le 7 pedine nere deve cercare di muoversi in modo da poter formare un tris. Il tris formato mentre vengono piazzate le pedine non vale. Il giocatore con le 3 pedine bianche deve cercare di impedire il tris dell'avversario saltando su qualsiasi altra casella. Se il giocatore con le pedine nere riesce a formare un tris entro 15 mosse, ha vinto, altrimenti vince il giocatore con le pedine bianche.



Dama

Per 2 giocatori

Il gioco comprende: 1 tabellone, 12 pedine bianche e nere

I giocatori si siedono uno di fronte all'altro. La scacchiera viene posizionata al centro in modo che in basso a destra ci sia una casella chiara. Le 12 pedine ciascuno (ogni giocatore ha un proprio colore) vengono posizionate sulle caselle scure del tabellone di fronte ai giocatori. Restano così libere le due file di caselle al centro. Si procede spostandosi a turno in avanti. Inizia il colore chiaro. Le pedine possono avanzare di una casella scura alla volta. Le pedine avversarie dietro alle quali c'è una casella libera devono essere scavalcate. La pedina dell'avversario che è stata scavalcata viene rimossa dal gioco. Se c'è una casella vuota tra due pedine dell'avversario, si devono scavalcare anche due pedine dell'avversario con una doppia mossa. Si rimuovono entrambe le pedine dell'avversario.

L'obiettivo è quello di utilizzare una o più pedine per raggiungere il bordo opposto della scacchiera (sul lato dell'avversario). Non appena una pedina raggiunge l'ultima fila di caselle, diventa una „Dama“. La pedina in questione viene contraddistinta (ad esempio sovrapponendo due pedine l'una all'altra). A differenza delle pedine normali, la dama può avanzare di più caselle scure - anche all'indietro. Se la dama scavalcava una o più pedine avversarie e può piazzarsi sulla casella immediatamente dopo l'ultima pedina, è possibile rimuovere dal tabellone le rispettive pedine scavalcate. Se ne ha la possibilità anche la dama ha l'obbligo di scavalcare le pedine dell'avversario. Durante il gioco è importante tendere trappole all'avversario, ad esempio costringendolo a colpire la propria pedina singola per poter poi colpire la sua dama. Un giocatore ha perso quando non ha più pedine o dame. È possibile guadagnare una posizione strategica controllando la diagonale della scacchiera composta da 8 caselle scure.

DAMA ANGOLARE

I giocatori posizionano la scacchiera diagonalmente. Ciascun giocatore deve avere davanti a sé una casella angolare nera. Si gioca con 9 pedine, che vengono messe negli angoli sulle caselle nere. In entrambi gli angoli si fronteggiano quindi tre file (1×1 casella, 1×3 caselle, 1×5 caselle). Lo scopo del gioco è quello di posizionare le proprie pedine nell'angolo dell'avversario, occupando quindi le posizioni dell'avversario. Tuttavia, è possibile avanzare sempre di una sola casella nera o bianca. Non è consentito spostarsi all'indietro. Le pedine dell'avversario possono essere scavalcate (senza attaccarle) se la casella dietro di loro è libera. Non è però possibile scavalcare le proprie pedine. Vince il primo giocatore che occupa le 9 caselle d'angolo dell'avversario.

DAMA AL CONTRARIO

Un gioco di dama in cui bisogna cercare di perdere tutte le proprie pedine il più velocemente possibile. Vince il primo giocatore che non ha più pedine sulla scacchiera.

LUPO E PECORE

Per 2 giocatori

Per questo gioco si utilizzano sono le caselle nere della scacchiera di dama. Lo scopo del gioco è di circondare il lupo in modo che non possa più fare mosse. Per il lupo si può usare una pedina di dama nera, per 4 pecore una pedina di dama bianca. All'inizio del gioco le 4 pecore si trovano su una delle quattro caselle nere della prima fila. Il lupo si trova su una casella nera qualsiasi davanti alle pecore, quindi all'incirca una o due file davanti. Partono le pecore e si spostano (solo) in avanti. Il lupo può invece spostarsi in avanti e indietro. A chi spetta il turno può fare una mossa senza saltare. Le pecore devono circondare il lupo in modo che non possa fare più mosse. Per farlo devono procedere il più compatte possibile. Se il lupo riesce infatti a sfondare la fila di pecore, ha vinto, perché alle pecore non è permesso spostarsi all'indietro.

DAMA FRANCESE

Contrariamente al comune gioco di dama, i giocatori possono spostarsi solo in avanti, ma attaccare in avanti e all'indietro. Si è obbligati ad attaccare in ogni caso, anche se è possibile colpire contemporaneamente più pedine in fila. Si colpisce in direzione delle diagonali, ma anche con un salto a zigzag.



DAMA ITALIANA

La variante "Dama italiana" è conosciuta fin dal XVI secolo. Si posizionano 12 pedine ciascuno e ci si sposta solo in avanti. Tenere presene che: Le dame possono essere colpite solo da dame, non da pedine singole. Si deve attaccare in modo da colpire, con diverse possibilità, la maggior parte di pedine avversarie.

CHICAGO - DAMA

Sono necessari un tavoliere e 2 x 14 pedine di colore diverso. Il gioco fu giocato la prima volta a Chicago nel 1934. Ogni giocatore mette a terra 12 pedine come nella versione classica. Per il resto, le regole sono le stesse. In questa versione, però, è possibile aggiungere nel gioco la 13a e 14a pedina.

Prima di iniziare, va concordata una casella sulla linea base, ad esempio la casella 3. Non appena questa casella è libera, il giocatore può mettere in gioco la 13a o 14a pedina.

MURI

Ogni giocatore sistema le proprie pedine in tre file sulle caselle nere del proprio lato della scacchiera. Iniziano a giocare i bianchi. Il gioco si svolge solo sulle caselle nere. Al proprio turno, il giocatore può andare avanti di una casella o saltare una pedina propria o dell'avversario. Non è consentito saltare più di una pedina. Ci si può spostare in avanti o indietro. Quando una pedina raggiunge le file di partenza dell'avversario, può essere spostata anche avanti sul bordo della scacchiera. Se una pedina è circondata senza avere contatto con altre pedine del proprio colore e quindi non può muoversi, viene tolta dalla scacchiera come mangiata.

Chi ha il 6...?

4 a 99 anni. 2-4 giocatori

Per il gioco sono necessari: tabellone, 16 segnalini, 1 dado con simboli: "boccino", "cappello parlante", "occhiali di Harry", "candela", "sfera di cristallo", "pozione magica"

Un eccitante gioco da tavola per adulti e piccini facile da giocare. Ogni giocatore prende quattro segnalini dello stesso colore e li sistema nel cerchio del personaggio corrispondente ad uno dei 4 angoli del tabellone. Quindi, i giocatori a turno lanciano il dado finché ad uno di loro non esce il "cappello parlante". Sarà il giocatore che inizia mettendo uno dei propri segnalini sulla posizione di partenza del "cappello parlante".

Scopo del gioco è portare i quattro segnalini dalla posizione di partenza del "cappello parlante" lungo tutto il tabellone e concludere il percorso dei propri personaggi girando a destra verso il centro, che è l'ingresso alla propria "Casa". Porta i tuoi segnalini a "Casa" più veloce che puoi!

- Procedendo in senso orario, i giocatori lanciano i dadi e spostano in avanti i propri segnalini alla posizione che corrisponde al simbolo uscito sul dado.
- Se un giocatore finisce in una posizione già occupata da un altro giocatore, quest'ultimo deve togliere il proprio segnalino dal gioco e riportarlo nel cerchio del suo personaggio.
- Se un giocatore finisce in una posizione già occupata da un proprio segnalino, la mossa non è possibile e il giocatore dovrà giocare con un altro dei suoi segnalini. Di norma, è possibile saltare i segnalini propri e degli avversari.
- Ogni volta che sul dado escono "occhiali di Harry" o "cappello parlante", si può scegliere di: spostare un segnalino sul tabellone verso la prima posizione che corrisponde al simbolo sul dado OPPURE - spostare uno dei propri segnalini dal cerchio del personaggio alla posizione di partenza del "cappello parlante".
- Per rendere il gioco ancora più eccitante, i giocatori possono decidere che ogni giocatore può ritirare il dado se è uscito il "boccino".

Vince chi riesce a portare per primo i quattro segnalini a "Casa".

Giochi con 1 dado

UNO

I giocatori lanciano a turno il dado finché non esce il "boccino", ma comunque massimo dieci volte. Il giocatore che fa meno tentativi vince.

JULE

Nessun numero massimo di giocatori. Lanciare il dado a turno. Ogni giocatore tenta di far uscire il prima possibile tutti i simboli nell'ordine corretto e poi nell'ordine inverso: "cappello parlante" → "occhiali di Harry" →



“boccino” → “sfera di cristallo” → “pozione magica” → “candela” Se, ad esempio, a un giocatore esce “cappello parlante”, ne prende nota e al turno successivo deve uscirgli “occhiali di Harry”; se non esce, il turno passa al giocatore successivo. Il giocatore a cui sono usciti tutti i simboli da “cappello parlante” a “candela” deve ripetere la sequenza all’ inverso. Il giocatore che per primo ha raccolto tutti i simboli nell’ ordine corretto vince.

Giochi di carte

BATTAGLIA

Per il gioco sono necessari: un mazzo da 52 carte da gioco (togliere i jolly).

Preparazione e svolgimento Dividere a metà il mazzo, ogni giocatore riceve 26 carte distribuite una alla volta, coperte. Il primo cartaio può essere chiunque. Ogni giocatore mette il proprio mazzo di carte coperte davanti a sé. IL GIOCO I giocatori alzano contemporaneamente una carta e il giocatore con la carta più alta vince e prende entrambe le carte, mettendole coperte in fondo al proprio mazzo. Se le carte hanno lo stesso valore, è “guerra”. Ogni giocatore toglie allora dal mazzo una carta coperta e una scoperta. Il giocatore con la carta più alta vince entrambi i mazzi (sei carte). Se le carte scoperte sono di nuovo di eguale valore, ogni giocatore sposta di nuovo una carta coperta e scopre quella successiva. Il giocatore con la carta più alta vince tutte le 10 carte, e così via.

Punteggio Il gioco termina quando un giocatore ha vinto tutte le carte.

OTTO AMERICANO

2-8 giocatori

Per il gioco sono necessari: un mazzo da 52 carte da gioco (togliere i jolly).

Scopo del gioco obiettivo del gioco è essere il primo a rimanere senza carte.

Valore delle carte/ punteggio Il giocatore che riesce a liberarsi di tutte le carte vince il gioco. Il vincitore raccoglie i punti in base al valore delle carte rimaste in mano a tutti gli avversari secondo questo punteggio: Otto = 50 punti K, Q, J = 10 punti Asso = 1 punto Le altre carte numero hanno il valore della carta stessa (es: 7 = 7 punti).

Distribuzione Distribuire 5 carte alla volta, coperte, a partire dal giocatore a sinistra del cartaio. Il resto del mazzo viene messo coperto al centro del tavolo e costituisce il mazzo di gioco. Il cartaio scopre la prima carta e la mette a terra per creare una pila separata; è la carta iniziale. Se scopre un otto, viene messo al centro del tavolo e scoprirà la carta successiva.

Il gioco Partendo dal giocatore a sinistra del cartaio, ogni giocatore deve mettere una carta scoperta sulla pila della carta iniziale. Ogni carta giocata (diversa dall’otto) deve corrispondere all’ultima carta della pila per seme o numero. Es.: se la carta iniziale è un Q di fiori, possono essere calate tutte le carte di fiori o tutti i Q. Se il giocatore non può calare nessuna carta, dovrà prenderne dal mazzo di gioco finché non ne esce una che può calare o finché le carte del mazzo di gioco non sono finite. Se non riesce a calare nulla anche a mazzo di gioco esaurito, il giocatore passerà. Si può pescare dal mazzo di gioco anche se si ha una carta da calare. Gli otto sono carte speciali! L’otto può infatti essere calato in qualsiasi momento e il giocatore deve decidere il seme (mai un numero) con cui proseguire. Il giocatore successivo deve quindi calare una carta di quel seme o un otto.

OTTO HOLLYWOOD

2, 3, 4, 5+ giocatori

Per il gioco sono necessari: un mazzo da 52 carte da gioco (togliere i jolly).

Distribuzione Distribuire le carte in senso orario una alla volta, coperte, a partire dal giocatore a sinistra del cartaio, finché ogni giocatore non ha cinque carte. Il resto del mazzo viene messo coperto al centro del tavolo e costituisce il mazzo di gioco. Il cartaio scopre la prima carta e la mette a terra per creare una pila separata; è la carta iniziale. Se scopre un otto, viene messo al centro del tavolo e scoprirà la carta successiva.

Il gioco Partendo dal giocatore a sinistra del cartaio, ogni giocatore a turno deve mettere una carta scoperta sulla pila della carta iniziale. Ogni carta giocata (diversa dall’otto) deve corrispondere all’ultima carta della pila per seme o numero. Es.: se la carta iniziale è un Q di fiori, possono essere calate tutte le carte di fiori o tutti i Q. Se il giocatore non può calare nessuna carta, dovrà prenderne dal mazzo di gioco finché non ne esce una che può calare o finché le carte del mazzo di gioco non sono finite. Se non riesce a calare nulla anche a mazzo di gioco esaurito, il giocatore passerà. Si può pescare dal mazzo di gioco anche se si ha una carta da calare. Gli otto sono carte speciali! L’otto può infatti essere calato in qualsiasi momento e il giocatore deve decidere il seme (mai un numero) con cui proseguire. Il giocatore successivo deve quindi calare una carta di quel seme o un otto. Il primo giocatore che raggiunge 100 punti vince. Otto = 20 punti Asso = 15 punti Figure = 10 punti Numeri = valore corrispondente.



Preparare una scheda punteggio per tre giochi contemporaneamente. La prima mano vinta da ogni giocatore viene segnata solo nel gioco 1. La seconda mano vinta viene segnata nei giochi 1 e 2. La terza e tutte le successive vengono segnate in tutti i tre giochi. Terminati questi giochi, può essere aperto il 4 e così via.

GUERRA EGIZIANA

2-8 giocatori

Per il gioco sono necessari: un mazzo da 52 carte da gioco (può anche includere i jolly).

Scopo del gioco Obiettivo del gioco è raccogliere tutte le carte.

Valore delle carte/ punteggio Nel corso del gioco le carte hanno il valore riportato sulla carta stessa. Raccogli tutte le carte e vinci!

Distribuzione Distribuire le carte una alla volta, coperte, finché tutti i giocatori non hanno lo stesso numero di carte. Senza guardare le carte, ogni giocatore le sistema in un piccolo mazzo davanti a sé.

Il gioco Partendo dal giocatore alla sinistra del cartaio, i giocatori scoprono la prima carta del mazzo e la mettono scoperta al centro. Se la carta è una carta numero, tocca al giocatore successivo scoprire una carta. Il gioco prosegue finché qualcuno non scopre una figura o un Asso (quindi J, Q, K o A). Quando infatti viene scoperta una figura o un Asso, per poter continuare a giocare il giocatore successivo deve scoprire a sua volta una figura o un Asso. Se il giocatore di turno non scopre una figura o un Asso entro il numero di tentativi consentiti, il giocatore che ha scoperto l'ultima figura o Asso vince la mano e l'intera pila di carte raccolte fino a quel momento. Il giocatore inizia quindi la mano di gioco successiva. L'unica condizione che supera una figura o un Asso è la regola dello "schiaffo". La prima persona che colpisce il mazzo di carte quando la regola dello schiaffo è in vigore, vince la mano. Se è impossibile decidere chi ha colpito per primo il mazzo, vince chi ha più dita sul mazzo.

Regola dello schiaffo

Doppio: se vengono scoperte in successione due carte di eguale valore. Es. 5 e 5

Sandwich: se due carte di eguale valore vengono scoperte inframmezzate da una carta di diverso valore. Es. 5, 7, 5

Prima e ultima (o ultima e prima): quando viene scoperta una carta uguale alla prima.

Dieci: quando due carte scoperte in successione (o con una figura in mezzo) sommano 10. Ai fini della regola dello schiaffo, gli assi valgono uno. Es. 3, 7 o A, K, 9

Jolly: se non sono stati tolti i jolly e se è stato deciso così prima del gioco, ogni qual volta viene scoperto un jolly, può essere colpito il mazzo.

Quattro di seguito: se vengono scoperte quattro carte consecutive in ordine ascendente o discendente Es. 5, 6, 7, 8 o Q, K, A, 2

Matrimonio: quando una Regina viene scoperta prima o dopo un Re Es. Q, K o K, Q Se si colpisce il mazzo quando non si è verificata nessuna delle condizioni che lo consente, si prendono due carte dal fondo del mazzo.

Il gioco continua anche se un giocatore non ha più carte in mano. Purché non colpisca il mazzo al momento sbagliato, può sempre farlo al momento giusto e vincere carte! Tutti restano quindi in gioco finché non c'è un solo giocatore che ha raccolto tutte le carte.

VAI A PESCAR

2-5 giocatori

Per il gioco sono necessari: un mazzo da 52 carte da gioco (togliere i jolly).

Scopo del gioco Obiettivo del gioco è raccogliere la maggior parte dei "libri" di carte. Un libro è formato da quattro carte dello stesso tipo, come quattro Re, quattro Assi, ecc.

Valore delle carte/ punteggio Il gioco termina quando sono stati vinti tutti i tredici libri. Vince chi raccoglie il maggior numero di libri. Durante il gioco, se un giocatore resta senza carte, al suo turno può prendere una carta dal mazzo di gioco e chiedere carte di quel seme. Se il mazzo di gioco è esaurito, il giocatore è fuori dal gioco.

Distribuzione Distribuire le carte una alla volta, coperte, a partire dal giocatore a sinistra del cartaio. Se si gioca in due o tre persone, ogni giocatore riceve sette carte. Se si gioca in quattro o cinque persone, distribuire cinque carte a testa. Il resto del mazzo viene messo coperto al centro del tavolo e costituisce il mazzo di gioco.

Il gioco Il giocatore alla sinistra del cartaio si rivolge direttamente a un qualsiasi avversario e dice, ad esempio: "Dammi i tuoi K" specificando la carta che desidera, da Asso fino a due. Il giocatore che sta "pescondo" deve avere in mano almeno una carta del valore che chiede. Il giocatore a cui si è rivolto deve dargli tutte le carte richieste. Se non ne ha, dice "Vai a pescarel!" e il giocatore che ha fatto la richiesta pesca la prima carta del mazzo di gioco e la tiene fra le sue. Se un giocatore ottiene una o più carte che ha chiesto, può chiedere altre carte allo stesso giocatore o ad un altro. Può chiedere la stessa carta o una diversa. Il turno prosegue finché riesce a ottenere le carte che chiede (gli riesce la pesca). Quando a un giocatore riesce una pesca, deve mostrare la carta per



dimostrarlo. Quando un giocatore ha raccolto le quattro carte di un libro, mostra le quattro carte, le poggia sul tavolo scoperte davanti a sé e continua a giocare. Se il giocatore fallisce la pesca (non riceve la carta che ha chiesto), il turno passa al giocatore alla sua sinistra.

SOLITARIO DELL'OROLOGIO

Per il gioco sono necessari: un mazzo da 52 carte da gioco (togliere i jolly).

Distribuzione mescolate le carte e dividerle in 13 mazzi coperti, 4 carte per mazzo. Disporre 12 mazzi formando un cerchio che rappresenta i numeri sul quadrante di un orologio. Mettere il 13° mazzo al centro dell'orologio.

Il gioco Prendere la prima carta del 13° mazzo, al centro dell'orologio. Metterla scoperta al di sotto della sua posizione sull'orologio: se è un 4, metterla scoperta in corrispondenza della posizione del 4 sull'orologio. Scoprire quindi la prima carta del mazzo corrispondente e sistemare la carta scoperta accanto al numero corrispondente, continuando finché non sono finite le carte. Le carte numero vengono sistematiche in base al loro valore, gli Assi sono 1, i J sono 11, i Q 12 e i K 13 (o mazzo centrale). Perché il solitario riesca, tutte le carte scoperte devono essere state sistematiche nei rispettivi mazzi.

GIOCO DELLE COPPIE

2, 3, 4, 5+ giocatori

Distribuzione Un giocatore mescola il mazzo e sparge sul tavolo le carte coperte, una alla volta, in modo che non si tocchino o sovrappongano tra loro.

Scopo del gioco Obiettivo del gioco è raccogliere coppie di carte dello stesso valore, ad esempio due sei o due Q.

Il gioco Decidere chi è il primo giocatore. Questi scopre due carte qualsiasi sul tavolo, lasciando la prima scoperta finché non ha scoperto la seconda. Se le due carte formano una coppia, il giocatore le prende e le sistema coperte davanti a sé per formare un mazzo, quindi scopre altre due carte. Se le due carte scoperte non formano una coppia, il giocatore, dopo una pausa di almeno cinque secondi, ricopre entrambe le carte lasciandole esattamente nella stessa posizione sul tavolo. Tocca quindi al giocatore successivo (a sinistra del primo). Il gioco prosegue allo stesso modo. Il giocatore che raccoglie più coppie vince.

KEMPS

4 giocatori

Per il gioco sono necessari: un mazzo da 52 carte da gioco (togliere i jolly).

Scopo del gioco Kemps è un gioco di carte giocato in coppie. Obiettivo del gioco è raccogliere quattro carte dello stesso valore e quindi usare un segnale segreto affinché il partner esclami "Kemps!".

Distribuzione Mescolare le carte e distribuirne quattro ad ogni giocatore. Ogni giocatore può tenere in mano massimo quattro carte alla volta. Mettere quattro carte al centro del tavolo, scoperte.

Il gioco Innanzitutto, accertarsi che il numero di giocatori sia pari: è necessario perché il gioco prevede che si giochi in coppia. Stabilire a caso i compagni di gioco. A questo punto, ogni coppia dovrà stabilire un astuto segnale segreto. Il segnale dovrà essere non verbale e non ovvio. Alcuni esempi: arricciare la bocca, occhiolino, toccarsi un orecchio, ecc.

Quando tutte le coppie hanno deciso il proprio segnale, tutti si sederanno in cerchio. I partner dovranno essere l'uno di fronte all'altro.

Dicendo: "Pronti, partenza, via!" si dà inizio alla mano. Ogni giocatore può scartare una carta e prenderne un'altra dal centro del tavolo. Il processo è continuo, senza turni sequenziali; i giocatori si scambiano semplicemente singole carte lasciandone una sul tavolo e prendendone un'altra. Ricordare che un giocatore non può tenere mai in mano più di quattro carte contemporaneamente.

L'obiettivo è raccogliere quattro carte dello stesso valore (es. quattro 8 o quattro Q, ecc.). Se nessuno vuole una delle quattro carte sul tavolo, il cartafoglio può toglierle e disporre quattro nuove carte e il gioco prosegue. Quando si è riusciti a raccogliere quattro carte dello stesso valore, usare il segnale segreto per far sì che il proprio compagno esclami "Kemps!". Quando un giocatore esclama "Kemps", il compagno deve mostrare le carte che ha in mano per dimostrare se ha o meno quattro carte dello stesso valore.

Se un giocatore esclama "Kemps!", ma il compagno non ha quattro carte uguali, la squadra perde un punto. Se un giocatore esclama "Kemps!", ma il compagno non ha quattro carte uguali, la squadra perde un punto. È anche



possibile esclamare "Kemps!" e indicare un avversario se si pensa che abbia quattro carte uguali. Se è vero, anche chi lo ha scoperto vince un punto, altrimenti lo perde.

Punteggio Vince la squadra che raccoglie quattro punti (o qualsiasi punteggio che si preferisce).

FISARMONICA

1 giocatore

Per il gioco sono necessari: un mazzo da 52 carte da gioco (togliere i jolly).

Obiettivo Scopo del gioco è creare un unico mazzo di tutte le carte.

Distribuzione Disporre le carte scoperte una alla volta, da sinistra a destra, fino a che lo spazio lo consente (la distribuzione può essere interrotta in qualsiasi momento per fare una mossa. Fatta la mossa, ricominciare a disporre le carte in successione).

Il gioco Ogni carta può essere spostata su quella vicina alla sua sinistra o sulla terza carta alla sua sinistra, se le due carte sono dello stesso seme o dello stesso valore.

Esempio: le quattro carte, da sinistra a destra, sono 6 di cuori, J di cuori, 9 di fiori, 9 di cuori. Il 9 di cuori può essere spostato sul 9 di fiori o sul 6 di cuori. Non può essere spostato sul J dello stesso seme perché il J non è alla sua immediata sinistra o terzo a partire da sinistra.

Quando un movimento di una o più carte ha formato un mazzetto, l'intero mazzetto viene spostato in base alla carta superiore.

Nell'esempio di prima, se il 9 di cuori viene messo sul 9 di fiori, entrambi possono essere messi sul J di cuori e quindi tutte le carte sul 6 di fiori. Non è comunque obbligatorio fare una mossa specifica se il giocatore preferisce non farla.

GOLF A SEI CARTE

2-4 giocatori

Per il gioco sono necessari: un mazzo da 52 carte da gioco (togliere i jolly).

Distribuzione Ogni giocatore riceve dal mazzo 6 carte coperte. Le carte rimaste vengono lasciate coperte e la carta superiore viene scoperta accanto per iniziare il mazzo di scarto. I giocatori sistemanano le proprie 6 carte in 2 file da 3 davanti a sé e scoprono 2 di queste carte. Le altre restano coperte e non è possibile guardarle.

Il gioco Obiettivo del gioco è riuscire ad avere avanti a sé le carte più basse, scambiandole con carte di valore minore o accoppiandole con carte dello stesso valore.

Partendo dal giocatore alla sinistra del cartafoglio, i giocatori prendono a turno una carta dal mazzo di gioco o dal mazzo di scarto. La carta presa può essere scambiata con una delle 6 carte del giocatore o scartata. Se la carta viene scambiata con una delle carte coperte, la carta scambiata resta scoperta. La mano finisce quanto tutte le carte dei giocatori sono scoperte.

Il gioco è a nove "buche" (mani) e il giocatore con il punteggio totale più basso vince.

Punteggio

Gli Assi valgono 1 punto

I 2 valgono meno 2 punti.

Ogni carta numero da 3 a 10 vale il proprio numero.

I J e i Q valgono 10 punti.

I K valono 0 punti.

Una coppia di carte uguali nella stessa colonna vale 0 punti per la colonna (anche se le carte uguali sono 2).

Harry Potter



22029934

Spielkartenfabrik
Altenburg GmbH
Leipziger Straße 7
D-04600 Altenburg
www.spielkarten.com



WIZARDING WORLD characters, names and related
indicia are © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc.
WB SHIELD: © & ™ WBEI. Publishing Rights © JKR. (s21)