

POTATO MANO

Ein festkochendes Stichspiel für 2 bis 5 Spieler
Günter Burkhardt & Wolfgang Lehmann



Die dümmsten Bauern freuen sich schon wieder auf die größten Kartoffeln. Doch wer vor Stärke protzt, hat oft einen schlechten Geschmack. Mit POTATO MANO wird alles anders. Bei diesem Stichspiel ist am Ende nicht unbedingt derjenige erfolgreich, der die mächtigsten Kartoffeln auf der Hand hat, vielmehr sorgen gerade die kleinen Knollen für die beste Ernte.

Spielmaterial

52 Kartoffelkarten in 4 Farben:
14 x Rot Werte 5 - 18 (16-18 mit Evil Potato)
13 x Blau Werte 4 - 16
12 x Grün Werte 3 - 14
13 x Gelb Werte 1 - 13 (1-3 mit Potato Man)



15 Sackkarten in 5 Farben:
3 Sackkarten je Kartoffelkartenfarbe
3 neutrale Sackkarten (Gold).



Spielvorbereitung

Die Kartoffelkarten werden gut gemischt und je nach Spieleranzahl an die Spieler ausgegeben:

3-4 Spieler: Jeder Spieler erhält 12 Kartoffelkarten auf die Hand.

2 Spieler: Jeder Spieler erhält 12 Kartoffelkarten auf die Hand und bildet vor sich einen Nachziehstapel mit 8 weiteren verdeckten Karten.

5 Spieler: Jeder Spieler erhält 10 Kartoffelkarten auf die Hand.

Die restlichen Kartoffelkarten werden unbesehen auf einen Ablagestapel gelegt. Die 15 Sackkarten werden nach Farben sortiert so bereit gelegt, dass ihre Anzahl klar zu sehen ist. Zum Notieren der Ergebnisse werden außerdem Stift und Papier benötigt.

Spielablauf

Der jüngste Spieler beginnt. Er spielt eine beliebige Kartoffelkarte seiner Hand offen aus. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn, bis jeder eine Karte gespielt hat. Diese Karten bilden einen Stich. Für das Ausspielen gilt folgende Regel:

Innerhalb eines Stiches darf jede Farbe nur einmal vorkommen!
Jeder Spieler muss also in einem Stich eine andere Farbe spielen. (Ausnahme: Spiel zu fünft)

Regelvarianten bei 2 oder 5 Spielern

2 Spieler: Im Spiel zu zweit besteht ein Stich aus 4 Kartoffelkarten (und 4 Farben), wobei beide Spieler abwechselnd je eine Karte spielen (vgl. Beispiel 2). Nach jeder gelegten Karte ziehen die Spieler eine Karte vom eigenen Nachziehstapel nach.

5 Spieler: Pro Stich darf genau eine Farbe doppelt gespielt werden. Es müssen aber trotzdem alle 4 Farben im Stich enthalten sein (vgl. Beispiel 1). Es dürfen keine 2 Karten mit Potato Man in einem Stich gespielt werden.

Kann ein Spieler keine erlaubte Kartoffelkarte spielen, so endet die Runde sofort (siehe Beispiel 3).

Stichgewinn

Der Spieler, der die höchste Zahl eines Stiches gespielt hat, gewinnt den Stich.

Legen zwei oder mehrere Spieler die höchste Zahl in einem Stich, gewinnt von diesen die zuletzt gespielte Karte den Stich.

aber:

Befinden sich in einem Stich sowohl Evil Potato als auch Potato Man, gewinnt diesen Stich immer Potato Man.

Dies gilt unabhängig davon, welche weiteren Karten im Stich liegen.



Sackkarten

Der Gewinner eines Stiches erhält eine Sackkarte in der Farbe, mit der er den Stich gewonnen hat.

Sollte keine Sackkarte in der passenden Farbe mehr vorhanden sein, darf sich der Gewinner des Stiches eine der goldenen Sackkarten (mit 5 Kartoffelsäcken) nehmen. Sollte auch keine goldene Sackkarte mehr ausliegen, geht er leer aus.

Beispiel 1: In einem Spiel zu fünft kann dieser Stich gespielt werden:



Thomas eröffnet mit der Gelben 8, ...



... Sophia legt die Blaue 8, ...



... Martin die Rote 17 (mit EvilPotato), ...



... Christina die Gelbe 2 (mit Potato Man) ...



... und Lisa die Grüne 4.



Damit gewinnt Christina den Stich und erhält eine gelbe Sackkarte mit 4 Kartoffelsäcken.

Beispiel 2: Thomas und Christina spielen eine Partie zu zweit. Sie legen nacheinander folgende Karten:



Thomas: Gelbe 5, ...



... Christina: Rote 16 (mit EvilPotato), ...



... Thomas: Blaue 16 ...



... und Christina: Grüne 6.



Thomas gewinnt den Stich, da er seine Blaue 16 nach Christinas Roter 16 gelegt hat. Thomas erhält eine blaue Sackkarte mit 2 Kartoffelsäcken.

Der Gewinner eines Stiches behält nur die Säcke bei sich. Die gespielten Karten legt er alle auf einen Ablagestapel. Anschließend spielt er zum neuen Stich aus.

Keine passende Kartoffelkarte – Ende einer Runde

Wenn ein Spieler keine erlaubte Kartoffelkarte mehr spielen kann, zeigt er seine Handkarten und die Runde endet sofort. Für den begonnenen Stich wird keine Sackkarte vergeben.

Beispiel 3: Thomas, Christina, Lisa und Martin spielen eine Partie zu viert.



In einem Stich hat Thomas bereits eine rote, ...



... Christina eine gelbe ...



... und Lisa eine grüne Kartoffelkarte gelegt.



Da Martin keine blaue Karte mehr auf der Hand hat, endet die Spielrunde sofort. Für diesen Stich darf niemand eine Sackkarte nehmen.

Ansonsten endet eine Runde, sobald die Spieler alle Kartoffelkarten gespielt haben.

Die eingesammelten Kartoffelsäcke jedes Spielers werden gezählt und die Summe notiert.

Für die nächste Runde werden alle 52 Kartoffelkarten gemischt und wie zu Spielbeginn verteilt. Alle Sackkarten werden neu ausgelegt. Der linke Nachbar des vorherigen Startspielers eröffnet den ersten Stich.

Spielende

Es werden so viele Runden gespielt, wie Spieler mitspielen. Folglich endet das Spiel, nachdem jeder einmal Startspieler war.

Wer die meisten Kartoffelsäcke sammeln konnte, ist Sieger.

Sollte es Gleichstand geben, gewinnt der Spieler, der in einer einzelnen Runde die meisten Kartoffelsäcke sammeln konnte.



Mögliche Spielvariante für 3 Spieler

Für das Spiel zu dritt gibt es eine weitere spannende Spielvariante: Es werden alle 12 grünen Kartoffelkarten und die 3 grünen Sackkarten aus dem Spiel genommen. Jetzt müssen in jedem Stich alle 3 verbleibenden Farben (gelb, blau und rot) enthalten sein. Ansonsten folgt das Spiel den normalen Regeln für 3 oder 4 Spieler.

Autor: Günter Burkhardt & Wolfgang Lehmann
Illustration: Victor Boden

Art.Nr.: 60 110 5047

Vertrieb in der Schweiz:
Carletto AG
Moosacherstraße 14,
Postfach
CH-8820 Wädenswil
www.carletto.ch

© 2013 Zoch GmbH
Brienner Str. 54 a
D-80333 München
www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele
www.twitter.com/Zoch_Spiele



POTATO MANO

A well-cooked trick-taking game for 2 to 5 players
by Günter Burkhardt & Wolfgang Lehmann



The richest farmers are looking forward to harvesting the biggest potatoes. But POTATO MAN gets the small spuds into the best potato sacks. In this trick-taking game, the player who will be successful in the end is not necessarily the player who has taken the most tricks with his potatoes or has the most powerful cards in his hand. Instead, you have to use cultivated cunning to turn your harvest into potato sacks filled with high-quality potatoes...

Game Materials

52 potato cards in 4 colors:
14 x red values 5 – 18 (16–18 with Evil Potato)
13 x blue values 4 – 16
12 x green values 3 – 14
13 x yellow values 1 – 13 (1–3 with Potato Man)



15 sack cards in 5 colors:
3 sack cards per potato card color
3 neutral sack cards (golden).



Set-up

Shuffle the potato cards thoroughly and deal them out according to the number of players:

3–4 players: Each player gets 12 potato cards in his hand.

2 players: Each player gets 12 potato cards in his hand and forms a draw pile of 8 additional face-down cards in front of him.

5 players: Each player gets 10 potato cards in his hand.

The remaining potato cards are put aside unseen. Lay out the 15 sack cards face up, sorted by color, so that the number of cards can be clearly seen. In addition, you need pencil and paper to note down the results.

Course of the Game

The youngest player begins. He plays any potato card he wants from his hand, face up. The other players follow in clockwise order until each of them has played one card. These cards form a trick. The following rule applies for playing the cards:

Each color may occur only once within a trick!

That means that each player must play a different color in a trick. (Exception: 5-player game)

Rule variations in the 2- or 5-player game

2 players: In the 2-player game, a trick consists of 4 potato cards (and 4 colors); both players alternate, playing one card each (see example 2.) After each card played, the player draws another card from his draw pile.

5 players: In a trick, just one color may be played twice. But all 4 colors must be represented in the trick (see example 1). Players may not play 2 cards with Potato Man in the same trick.

If a player is unable to play a potato card, the round ends immediately (see Example 3).

Taking a Trick

The player who has played the highest number in the trick wins it.

If two players lay out the same highest number in a trick, the card that was played later wins.

but:

A trick that contains Evil Potato as well as Potato Man is always won by Potato Man.

This applies regardless of what other cards are part of the trick.



Sack Cards

The player who takes the trick receives one sack card in the color he won the trick with.

In case there is no sack card left in the appropriate color, the winner of the trick may take one of the golden sack cards worth 5.

If there are not even any golden sack cards left, the player goes away empty-handed.

Example 1: In a 5-player game, the following trick can be played:



Thomas opens with the yellow 8, ...



... Sophie lays out the blue 8, ...



... Martin the red 17 (with Evil Potato), ...



... Christina the yellow 2 (with Potato Man) ...



... and Lisa the green 4.



Christina wins the trick and receives a yellow sack card.

Example 2: Thomas and Christina play a 2-player game. They lay out cards in the following order:



Thomas: yellow 5, ...



... Christina: red 16 (with Evil Potato), ...



... Thomas: blue 16 ...



... and Christina: green 6.



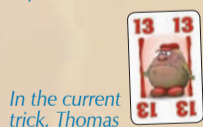
Thomas wins the trick since he has played his blue 16 after Christina's red 16. Thomas receives a blue sack card.

The winner of a trick does not take the cards played but puts them on a discard pile, along with the cards that had not been distributed in the beginning of the round. After that, he plays the first card of the next trick.

No Suitable Potato Card – End of a Round

If a player can no longer play a suitable potato card, he shows his hand cards and the round ends immediately. No sack card is given for this incomplete trick. All cards of this trick are put on the discard pile.

Example 3: Thomas, Christina, Lisa and Martin play a 4-player game.



In the current trick, Thomas has already laid out a red potato card, ...



... Christina a yellow one ...



... and Lisa a green one.



immediately. None of the players may take a sack card for this trick.

Since Martin has no blue card left in his hand, the game round ends

Otherwise, a round ends at the latest when the players have played all their potato cards.

Players count the potato sacks they have collected and note down the totals.

For the next round, all 52 potato cards are shuffled and dealt out as in the beginning. All sack cards are laid out anew. The player to the left of the previous starting player begins with the first card of the new trick.

End of the Game

Players play the same number of rounds as there are players. After each has been starting player once, the game ends.

The player who was able to collect the most potato sacks overall is the winner.

In case of a tie, the player who got the highest total of potato sacks in a single round wins.



Possible Variant for 3 Players

For the 3-player game, there is another exciting game variant: All 12 green potato cards and the 3 green sack cards are removed from the game. Now, each trick must contain all three remaining colors (yellow, blue and red). Apart from this, the game follows the normal rules for 3 or 4 players.

Author: Günter Burkhardt & Wolfgang Lehmann
Illustration: Victor Boden
Translation: Sybille and Bruce Whitehill, "Word for Wort"
Art.Nr.: 60 110 5047

Distribution in Switzerland:
Carletto AG
Moosacherstraße 14,
Postfach
CH-8820 Wädenswil
www.carletto.ch

© 2013 Zoch GmbH
Briener Str. 54 a
D-80333 München
www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele
www.twitter.com/Zoch_Spiele



POTATO MANO

Le jeu de plis qui donne la frite pour 2 à 5 joueurs
Günter Burkhardt & Wolfgang Lehmann



Seuls les fermiers les plus stupides se réjouissent d'avoir les plus grosses pommes de terre. Grâce à POTATO MAN, les petits tubercules atterrissent dans les meilleurs sacs. Car dans ce jeu de plis, ça n'est pas forcément celui qui aura gagné le plus de plis avec ses pommes de terre ou celui qui aura les cartes les plus élevées en main qui remportera la partie. Il s'agit d'être assez malin pour transformer sa récolte en sacs à patates au contenu qualitatif

Contenu

52 cartes Pomme de terre de 4 couleurs :
14 rouges valeurs de 5 à 18 (16 à 18 EvilPotato)
13 bleues valeurs 4 à 16
12 vertes valeurs 3 à 14
13 jaunes valeurs 1 à 13 (1 à 3 Potato Man)



15 cartes Sacs de 5 couleurs :
3 cartes par couleur de
carte Pomme de terre
3 cartes Sacs
neutres (dorés)



Préparation

Bien mélanger les cartes Pomme de terre et distribuer selon le nombre de joueurs :

3-4 joueurs : Chaque joueur reçoit 12 cartes Pomme de terre en main.

2 joueurs : Chaque joueur reçoit 12 cartes Pomme de terre en main et forme une pioche de 8 cartes supplémentaires devant lui.

5 joueurs : Chaque joueur reçoit 10 cartes Pomme de terre en main.

Les cartes Pomme de terre restantes sont mises de côté sans que personne ne les voie. Les 15 cartes Sacs sont triées par couleur et étalées de manière à ce que chacun voie clairement leur nombre. Prévoir une feuille et un crayon pour noter les scores.

Déroulement de la partie

Le plus jeune joueur commence. Il joue une carte Pomme de terre de sa main, au choix, face visible. Les autres joueurs font de même dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que chacun ait joué une carte. Ces cartes forment un pli. Les règles de pose sont les suivantes :

Chaque couleur ne peut être présente qu'une fois par pli !
Chaque joueur doit donc jouer une couleur différente dans un même pli. (sauf à 5 joueurs)

Variante à 2 ou 5 joueurs

2 joueurs :
À 2 joueurs, un pli est composé de 4 cartes Pomme de terre (et de 4 couleurs), chacun jouant une carte à tour de rôle (voir Exemple 2). À chaque fois qu'un joueur joue une carte, il en pioche une nouvelle de sa pile.

5 joueurs :
Dans un pli, une seule couleur peut être jouée deux fois. Mais un pli doit tout de même obligatoirement comporter les 4 couleurs (voir Exemple 1). Il est interdit de jouer 2 cartes représentant Potato Man dans le même pli.

Si un joueur ne peut jouer aucune carte Pomme de terre qui convient, la manche est immédiatement terminée (voir Exemple 3).

Gain d'un pli

Le joueur qui a joué la carte la plus élevée remporte le pli.
Si 2 joueurs jouent la carte la plus élevée, celui qui l'a posée en dernier remporte le pli.

mais :

Un pli comportant à la fois EvilPotato et Potato Man est automatiquement remporté par Potato Man.
Et ce, quelles que soient les autres cartes de ce pli.



Cartes Sacs à patates

Le vainqueur d'un pli gagne une carte Sacs de la même couleur que la carte qui lui a permis de remporter ce pli.

S'il ne reste aucune carte Sacs de la bonne couleur, le vainqueur du pli peut choisir une des cartes Sacs dorées. S'il ne reste plus de cartes Sacs dorées, le joueur repart bredouille.

Exemple 1 : Possibilité de pli dans une partie à 5 joueurs :

Thomas entame avec le 8 jaune, ...
... Sophia pose le 8 bleu, ...
... Martin le 17 rouge (avec EvilPotato), ...
... Christina le 2 jaune (avec Potato Man) ...
... et Lisa le 4 vert.

Christina remporte donc le pli et gagne une carte Sacs jaune.

Exemple 2 : Thomas et Christina font une partie à 2. Dans un pli, ils jouent leurs cartes dans l'ordre suivant :

Thomas : 5 jaune, ...
... Christina : 16 rouge (avec EvilPotato), ...
... Thomas : 16 bleu ...
... et Christina : 6 vert.

Thomas remporte donc le pli car il a joué son 16 bleu après le 16 rouge de Christina. Thomas gagne une carte Sacs bleue.

Le vainqueur d'un pli ne garde pas les cartes jouées devant lui mais les ajoute aux cartes qui n'avaient pas été distribuées au début de la manche pour former une pile de défausse. **Il entame ensuite le pli suivant.**

Aucune carte ne convient – Fin d'une manche

Lorsqu'un joueur ne peut plus jouer de carte qui convient, il dévoile les cartes de sa main et la manche s'arrête immédiatement. Le pli entamé ne compte pas et toutes les cartes sont défaussées.

Exemple 3 : Thomas, Christina, Lisa et Martin jouent à 4.

Dans un pli, Thomas a déjà joué une carte Pomme de terre rouge, ...
... Christina une jaune ...
... et Lisa une verte.

Comme Martin n'a plus de carte bleue en main, la manche s'arrête immédiatement. Personne ne gagne de carte Sacs pour ce pli.

Sinon, une manche prend fin au plus tard lorsque les joueurs ont joué toutes leurs cartes Pomme de terre. Les joueurs additionnent alors leurs sacs à patates gagnés et notent le score obtenu.

Les 52 cartes Pomme de terre sont mélangées pour la manche suivante et distribuées comme au début de la partie. Toutes les cartes Sacs sont de nouveau étalées. Le joueur assis à gauche du premier joueur précédent entame le premier pli.

Fin de la partie

Le nombre de manches jouées est égal au nombre de joueurs. Une fois que chacun a été premier joueur une fois, la partie est terminée.

Celui qui a gagné le plus de sacs remporte la partie.

En cas d'égalité, le vainqueur est le joueur ayant atteint le total de sacs le plus élevé lors de l'une des manches.



Variante possible à 3 joueurs

À 3 joueurs, il existe une autre variante passionnante : les 12 cartes Pomme de terre vertes, ainsi que les 3 cartes Sacs vertes sont retirées du jeu. Les trois autres couleurs (jaune, bleu, rouge) doivent être présentes dans chaque pli. À part cela, le jeu reprend les règles normales à 3 ou 4 joueurs.

Auteur : Günter Burkhardt & Wolfgang Lehmann
Illustrations : Victor Bouden
Traduction : Eric Bouret

Art.Nr.: 60 110 5047

Distribution en Suisse :
Carletto AG
Moosacherstraße 14,
Postfach
CH-8820 Wädenswil
www.carletto.ch

© 2013 Zoch GmbH
Brienner Str. 54 a
D-80333 München
www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele
www.twitter.com/Zoch_Spiele



POTATO MANO

Un gioco a presa per 2-5 giocatori
Günter Burkhardt & Wolfgang Lehmann



Solo i contadini più stolti si rallegrano delle patate più grosse. Ma POTATO MAN confezionerà le patatine più piccole nei sacchi migliori. In questo avvincente gioco a presa il giocatore con più successo non sarà per forza quello che ha fatto più prese o quello con le carte più forti in mano. Si tratta invece di convertire con furbizia contadina il proprio raccolto in grossi sacchi di patate, ma le carte più forti fruttano meno.

Materiale

52 carte patata di 4 colori diversi:
14 x rosse valore 5 - 18 (16-18 con EvilPotato)
13 x blu valore 4 - 16
12 x verdi valore 3 - 14
13 x gialle valore 1 - 13 (1-3 con Potato Man)



15 carte sacco di 5 colori diversi:
3 carte sacco per colore di carta patata
3 carte sacco neutrali (color oro)



Preparazione

Le carte patata vanno mescolate bene e distribuite ai giocatori a dipendenza del loro numero.

3-4 giocatori: ogni giocatore riceve 12 carte patata in mano.

2 giocatori: ogni giocatore riceve 12 carte patata in mano, e ognuno crea davanti a sé un mazzo d'acquisto con 8 carte coperte.

5 giocatori: ogni giocatore riceve 10 carte patata in mano.

Il resto delle carte patata non saranno usate in questo giro. Vanno messe da parte senza essere guardate. Le **15 carte sacco** vanno divise per colore e posate ben visibili sul tavolo, in modo che la loro quantità sia riconoscibile.

Per annotare i risultati serviranno inoltre carta e penna.

Svolgimento del gioco

Comincia il giocatore più giovane. Questo gioca una carta patata a scelta tra quelle che tiene in mano. Gli altri giocatori seguono in senso orario, finché ognuno ha giocato una carta. Queste carte formano una presa. Per giocare una carta vale la seguente regola.

All'interno di una presa ogni colore può comparire una sola volta!
Di conseguenza all'interno di una presa ogni giocatore deve giocare un colore diverso.
(Eccezione: giocando in cinque)

Varianti alle regole con 2 o 5 giocatori

2 giocatori:
Giocando in 2, una presa è composta da 4 carte patata (di 4 colori diversi). I due giocatori giocano a turno una carta (cfr. esempio 2). Dopo aver giocato una carta, il giocatore ne tira una dal mazzo d'acquisto.

5 giocatori:
In una presa potrà esserci un unico colore doppio. Tuttavia devono essere presenti tutti e 4 i colori (cfr. esempio 1). In una presa non si possono giocare 2 carte con Potato Man.

Se un giocatore non riesce a giocare nessuna carta patata adeguata, il giro finisce (cfr. Esempio 3).

Vincita di una presa

Vince la presa il giocatore che ha giocato il numero più alto della presa.

Se due o più giocatori durante la stessa presa giocano lo stesso numero, vince la carta che è stata giocata più tardi.

però:

Una presa in cui vi è sia Evil-Potato sia Potato Man sarà sempre vinta da Potato Man.

Questo vale indipendentemente dalle altre carte della presa.



Carte sacco

Il vincitore di una presa riceve una carta sacco dello stesso colore della carta con cui ha vinto la presa.

Se non dovessero più esserci a disposizione carte sacco del colore giusto, il vincitore della presa può prendere una carta sacco color oro.

Se non dovessero nemmeno più esserci carte sacco color oro, il giocatore dovrà rimanere senza.

Esempio 1: durante una partita in 5 può essere giocata la presa seguente:



Tommaso comincia con l'8 giallo, ...



... Sofia gioca l'8 blu, ...



... Martino il 17 rosso (con EvilPotato), ...



... Cristina il 2 giallo (con Potato Man) ...



... e Lisa il 4 verde.



Cristina vince la presa e riceve una carta sacco gialla.

Esempio 2: Tommaso e Cristina giocano in due. In una presa giocano le seguenti carte:



Tommaso: 5 giallo, ...



... Cristina: 16 rosso (con EvilPotato), ...



... Tommaso: 16 blu ...



... e Cristina: 6 verde.



Tommaso vince la presa perché ha giocato il suo 16 blu dopo il 16 rosso di Cristina. Tommaso riceve una carta sacco blu.

Il vincitore di una presa non tiene le carte che sono state giocate. Queste vanno posate in un mazzo di scarto insieme alle carte che all'inizio del giro non sono state distribuite. Il vincitore della presa comincia la presa successiva.

Nessuna carta patata adeguata – Fine del giro

Se un giocatore non ha più carte patata adeguate da giocare, mostra le carte che ha in mano e il giro finisce immediatamente. Per la presa che è stata cominciata nessuno riceve una carta sacco e le carte giocate vanno messe sul mazzo di scarto.

Esempio 3: Tommaso, Cristina, Lisa e Martino fanno una partita in quattro.



Durante una presa Tommaso ha giocato una carta patata rossa, ...



... Cristina una gialla ...



... e Lisa una verde.



Dato che Martino non possiede più carte blu, mostra le sue carte ai compagni di gioco e il giro finisce subito. Per questa presa nessuno riceve una carta sacco.

Per il resto, un giro finisce al più tardi quando i giocatori hanno giocato tutte le carte patata.

A questo punto vanno contati i sacchi di patate acquisiti e si prende nota del loro valore.

Per il prossimo giro le **52 carte patata** vanno mescolate e distribuite come all'inizio del gioco. Le carte sacco vanno di nuovo esposte. Comincia la prima presa il compagno che sta alla sinistra del giocatore che ha cominciato l'ultimo giro.

Fine del gioco

La quantità di giri giocati è pari al numero di giocatori presenti. Quando ogni giocatore ha cominciato un giro, il gioco finisce.

Vince chi riesce a procurarsi il maggior numero di sacchi di patate.

In caso di parità, vince il giocatore che all'interno di un solo giro è riuscito a procurarsi più sacchi di patate.



Possibile variante per 3 giocatori

Giocando in tre, vi è un'ulteriore variante: vanno tolte dal gioco le 12 carte patate verdi e le 3 carte sacco verdi. In ogni presa, quindi, devono essere presenti tutti e tre i colori rimanenti (giallo, blu e rosso). Per il resto, il gioco segue le regole normali per 3 o 4 persone.

Autore: Günter Burkhardt & Wolfgang Lehmann
Illustrazione: Victor Boden
Traduzione: Sara Pirovino
Art.Nr.: 60 110 5047

Distribuzione in Svizzera:
Carletto AG
Moosacherstraße 14,
Postfach
CH-8820 Wädenswil
www.carletto.ch

© 2013 Zoch GmbH
Brienner Str. 54 a
D-80333 München
www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele
www.twitter.com/Zoch_Spiele

