



COMPLETTO

Das spannende Legespiel
von Heinz Meister für 2 bis 4 Spieler ab 8 Jahren.

SPIELIDEE

Jeder Spieler versucht, aus 22 Steinen eine von links nach rechts aufsteigende Zahlenreihe zu bilden. Wer das als Erster schafft, gewinnt das Spiel. Zu Beginn des Spiels liegen aber die meisten Steine verdeckt aus! Da muss beim Ablegen gut geplant und manchmal auch gezockt werden! Daher sind die Spieler immer darauf bedacht, die offenen Zahlen so abzulegen, dass für die nachfolgend aufgedeckten Zahlen noch genügend Platz bleibt.

SPIELVORBEREITUNG

Alle 100 Steine werden mit der Zahlenseite nach unten in die Tischmitte gelegt und gut gemischt. **Jeder Spieler** nimmt **17 Steine** und legt diese in einer waagerechten Reihe verdeckt vor sich ab. Die restlichen Steine bleiben verdeckt in der Mitte. Zum Spielstart nimmt sich jeder Spieler zusätzliche **5 Steine**, die er **nacheinander aufdeckt**. Jeden dieser Steine schiebt er an beliebiger Stelle in die eigene Reihe zwischen (bzw. vor oder hinter) andere Steine, bevor er den nächsten Stein aufdeckt. Dabei ist es wichtig, dass die Steine in **aufsteigender Reihenfolge** eingefügt werden.

TIPP

Bei der Wahl der Position der 5 gezogenen Steine in der Reihe sollte darauf geachtet werden, dass noch genug Platz für weitere Zahlen bleibt. Eine sehr niedrige Zahl sollte eher links, eine sehr hohe Zahl eher rechts platziert werden.

Beispiel: Andrea hat 5 Steine mit den Zahlen 3, 14, 42, 82 und 85 umgedreht. Sie entscheidet sich vor Beginn des Spiels, diese Zahlen zwischen den 17 restlichen Steinen folgendermaßen zu verteilen:



Und schon kann es losgehen. Der jüngste Spieler beginnt.

SPIELABLAUF

Der Spieler, der am Zug ist, kann sich für eine von **2 Möglichkeiten** entscheiden:

1. Einen Stein aus der Mitte nehmen und in die eigene Reihe legen. Der Spieler nimmt sich einen **Stein aus der Mitte** und **dreht diesen so, dass seine Zahlenseite nach oben zeigt**. Diesen offenen Stein **tauscht** er nun mit einem verdeckten Stein seiner Reihe aus und legt den **verdeckten Stein** in die Tischmitte. Der offene Stein nimmt dabei den ursprünglichen Platz des verdeckten Steins ein. Dabei müssen die **Anlegeregeln** (s.u.) beachtet werden.

oder

2. Einen verdeckten Stein der eigenen Reihe an eine andere Position in der Reihe verschieben. Der Spieler nimmt einen **verdeckten Stein** aus seiner Reihe und verschiebt ihn **an eine andere Position** in seiner Reihe. Dazu schiebt er ihn **zwischen zwei Steine** und verschiebt die anderen Steine so, dass die beim Herausnehmen des Steins entstandene Lücke, wieder geschlossen wird. Es müssen keine Anlegeregeln beachtet werden.

Anschließend ist der im Uhrzeigersinn nächste Spieler am Zug.



ANLEGEREGELN

Beim Anlegen gilt:

A) Ein Stein muss zu den bereits ausliegenden Zahlen passen.

Die Zahl des Steins muss entweder vor, hinter oder zwischen die bereits ausliegen Zahlen passen. Der Abstand zwischen den Zahlen ist dabei allerdings unwichtig.

Beispiel: Thomas hat einen Stein in der Tischmitte aufgedeckt. Es ist die **21**. Er hat nun die Möglichkeit, die **21** an eine der beiden markierten Stellen zu legen. Dazu entfernt er einen der beiden verdeckten Steine aus der Reihe und legt ihn verdeckt und ohne sich seine Vorderseite anzusehen in die Tischmitte. Die **21** legt er danach in die frei gewordene Stelle. Anschließend ist der nächste Spieler am Zug.



B) Wird ein Stein so in die Reihe eingefügt, dass dadurch ein neues Paar aus 2 direkt aufeinanderfolgenden Zahlen entsteht, ist der Spieler sofort ein weiteres Mal am Zug.

Wenn dabei ein Drilling aus 3 direkt aufeinanderfolgenden Zahlen entsteht, ist der Spieler aber nicht zweimal, sondern trotzdem nur ein weiteres Mal am Zug.

Beispiel: Thomas ist erneut am Zug und hat diesmal die **32** aufgedeckt. Die **32** kann nur an der markierten Stelle eingefügt werden. Er nimmt den verdeckten Stein aus seiner Reihe und legt ihn verdeckt in die Tischmitte. Dann legt er die **32** an die frei gewordene Stelle. Da die Zahlen **32** und **33** direkt aufeinander folgen, ist Thomas gleich noch einmal am Zug.



C) Passt ein Stein an keiner Stelle, muss dieser offen in die Tischmitte zurückgelegt werden.

Ein aufgedeckter Stein in der Tischmitte kann von jedem Spieler, wenn er an der Reihe ist, anstelle eines verdeckten Steins genommen werden.

Beispiel: In seinem zusätzlichen Zug nimmt Thomas wieder einen Stein aus der Tischmitte. Diesmal ist es die **22**. Da zwischen der **21** und der **32** kein verdeckter Stein mehr liegt, kann Thomas die **22** nicht nutzen und muss sie deshalb offen zurück in die Tischmitte legen. Anschließend ist der nächste Spieler am Zug.



D) Bei Steinen, die um 180 Grad gedreht eine andere Zahl ergeben, kann sich der Spieler entscheiden, welche Zahl er verwendet.

Diese Regel gilt nur für Zahlen, die um 180 Grad gedreht immer noch eine lesbare Zahl ergeben. Eine **45** kann demnach nicht als **54** verwendet werden. Das Gleiche gilt für die **10** die nicht als **01** verwendet werden kann.

Beispiel: Andrea ist am Zug und hat die **89** aus der Mitte genommen. Sie entscheidet sich, den Stein um 180 Grad auf die **68** zu drehen und ihn an der markierten Stelle anzulegen. Jetzt bilden die bereits liegende **67** und die neue **68** ein Paar mit direkt aufeinanderfolgenden Zahlen, wodurch Andrea gleich noch einmal am Zug ist. Andrea hätte die **89** auch nach der **85** legen können, aber dann hätte sie keinen weiteren Zug erhalten.



In ihrem zusätzlichen Zug entscheidet sich Andrea, einen Stein in ihrer Reihe zu verschieben. Dazu nimmt sie den markierten, verdeckt liegenden Stein und schiebt ihn direkt nach der **68** in die Reihe. Die Steine 81, 82 und 85 werden nach rechts geschoben, so dass es keine Lücken in der Reihe gibt. Anschließend ist der nächste Spieler am Zug.



SPIELLENDE

Der Spieler, der zuerst 22 Steine offen in einer aufsteigenden Reihe vor sich liegen hat, ist der Gewinner. Wer Completo über mehrere Runden spielen möchte, notiert nach Spielende für jeden Spieler die Anzahl seiner verdeckten Steine als Minuspunkte. Die nächste Runde beginnt mit dem linken Nachbarn des Spielers, der das Spiel beendet hat. Nach der (vor Spielbeginn) vereinbarten Rundenzahl gewinnt der Spieler, der die wenigsten Minuspunkte gesammelt hat.



COMPLETTO

The exciting tile-laying game
by Heinz Meister for 2 to 4 players from the age of 8.

IDEA OF THE GAME

Each player tries to form a row of ascending numbers from left to right out of 22 tiles. The person to do so first wins the game. However, at the start of the game, most of the tiles are still face down! You need to plan wisely when positioning your tiles – and be prepared to take a risk at times! That is why the players are always careful to position the unturned numbers such that there is enough space for the numbers they uncover later on in the game.

PREPARING TO PLAY

All 100 tiles are placed in the middle of the table face down, and shuffled well. **Each player picks up 17 tiles** and positions them in a horizontal line in front of them, face down. The rest of the tiles are left face-down in the middle of the table. At the start of the game, each player takes another **5 tiles which he turns over one after the other**. He pushes each tile into any position in his row of tiles he wants (in front of or after) other tiles, before he turns over the next tile. It is important to position the tiles in **ascending order**.

TIP

When you are choosing the position in your row of the 5 tiles you have picked up, ensure that there is enough space left for further numbers. A very low number should be positioned on the left-hand side, whereas a very high number should be positioned on the right-hand side.

Example: Andrea has turned over 5 tiles with the numbers 3, 14, 42, 82 and 85. Before starting the game, she decides to insert these numbers between the other 17 tiles as in the following:



Now you can get started! The youngest player starts.

HOW TO PLAY

The player whose turn it is has **two options** how to play:

1. To pick up one tile from the middle and to position it in his row of tiles.

In this case, the player picks up a **tile from the middle** and **turns it over such that the side with the number on it is face up**. He now **replaces** this upturned tile with a face-down tile from his row of tiles, and puts the **face-down tile** in the middle of the table. The upturned tile now takes up the original position of the face-down tile. The **positioning rules** (see below) must be observed.

or

2. To move one face-down tile from his own row to a different position in his row of tiles.

In this case, he takes a **face-down tile** from his row of tiles and moves it to a different position in his row of tiles. To do this, he pushes it **between two tiles** and pushes the other tiles such that the gap which was made when the tile was removed is closed. It isn't necessary to observe the positioning rules in this case.

The game then continues in a clockwise direction.



POSITIONING RULES

The following applies to positioning your tiles:

A) A tile must fit in with the numbers that have already been played.

The number on the tile must go before, behind or between the numbers which have already been played. The distance between the two numbers doesn't make any difference, however.

Example: Thomas has turned over a tile in the middle of the table. This tile is number **21**. He now has the option of positioning the number **21** in either of the indicated positions. To do so, he removes one of the two face-down tiles from his row of tiles and puts it in the middle of the table face down, without looking at it. He then positions the number **21** in the free space. Now it is the next player's turn.



B) If a tile is placed in the row such that a new pair of two consecutive numbers is formed, the player gets another turn.

If a player forms a triplet of three consecutive numbers, the player does not get two more turns, but only one more turn nevertheless.

Example: It is Thomas' turn again, and this time he has turned over the number **32**. The number **32** can now be inserted in the indicated position. He takes the face-down tile from his row of tiles and places it face down in the middle of the table. He then positions the number **32** in the free space. Since the numbers **32** and **33** follow each other, Thomas gets another turn.



C) If a tile doesn't fit in anywhere, it has to be put back in the middle of the table, face up.

An upturned tile in the middle of the table can be picked up by any player whose turn it is instead of a face-down tile.

Example: In his extra turn, Thomas once again picks up a tile from the middle of the table. This time it is the number **22**. Since there are no face-down tiles between the number **21** and the number **32**, Thomas cannot use the number **22** and has to put it back in the middle of the table, face up. Now it is the next player's turn.



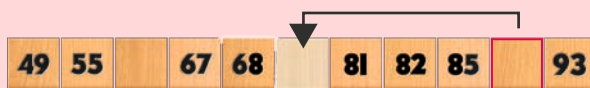
D) In the case of tiles which form a different number when turned 180 degrees, the player can decide which number he wants to use.

This rule only applies to numbers which form a legible number when turned 180 degrees. Hence, a **45** cannot be used as a **54**. The same applies to the number **10**, which cannot be used as the number **01**.

Example: It is Andrea's turn and she has taken the number **89** from the middle of the table. She decides to turn the tile 180 degrees to form the number **68** and to place it in the indicated position. Along with the number **67** which has already been played, the number **68** now forms a pair of consecutive numbers, which means that Andrea gets another turn. Andrea could have played the number **89** after the number **85**, but then she wouldn't have had another turn.



In her extra turn, Andrea decides to move a tile in her row of tiles. To do so, she takes the indicated, face-down tile and pushes it right after the number **68**. The tiles 81, 82 and 85 are pushed to the right, closing any gaps in the row of tiles. Now it is the next player's turn.



END OF THE GAME

The first player to have a row of 22 upturned tiles in ascending order is the winner!

If you want to play a few rounds of Completto, at the end of the game write down the number of each player's face-down tiles as minus points. The person to the left of the player who ended the game starts the next round. The number of rounds to be played is decided before the start of the game: the person with the fewest minus points at the end of this number of rounds is the winner.



COMPLETTO

Le jeu de pose palpitant
d'Heinz Meister pour 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans.

IDÉE DU JEU

Chacun des joueurs essaie de constituer une rangée de chiffres dans l'ordre croissant, en posant 22 pavés de la gauche vers la droite. Qui y arrive en premier, remporte la partie. Au début du jeu cependant, la majorité des pavés se trouve face cachée ! En posant les pavés, il s'agit de bien prévoir son coup et parfois même de tenter sa chance ! Les joueurs doivent toujours veiller pour cela à placer les chiffres visibles de manière à disposer d'une place suffisante pour les chiffres retournés par la suite.

PRÉPARATION DU JEU

Tous les 100 pavés sont posés au milieu de la table, face chiffrée cachée, puis bien mélangés.

Chacun des joueurs prend 17 pavés et les pose, face cachée, de manière à constituer une rangée horizontale. Les autres pavés restent, face cachée, au milieu de la table. Au début de la partie, chaque joueur se munit en plus **5 pavés**, qu'il **retourne les uns après les autres**. Il glisse chacun de ces pavés à un endroit quelconque de sa propre rangée, entre (ou devant ou à la suite) d'autres pavés, avant de retourner le pavé suivant. Il est important pour cela d'insérer les pavés **dans l'ordre croissant**.

CONSEIL

En choisissant la position des 5 pavés supplémentaires, veiller à laisser suffisamment de place pour d'autres chiffres. Un chiffre bas devrait être placé de préférence vers la gauche et un chiffre haut vers la droite.

Exemple : Andrée a retourné 5 pavés portant les chiffres 3, 14, 42, 82 et 85. Avant de commencer à jouer, elle décide de répartir ces chiffres de la manière suivante, entre les 17 pavés restants :



Et c'est parti ! Le joueur le plus jeune commence.

DÉROULEMENT DU JEU

Le joueur dont c'est le tour peut opter en faveur de l'une des 2 possibilités suivantes :

1. Prendre un pavé du milieu de la table pour le poser dans sa propre rangée.

Le joueur prend un **pavé au milieu de la table** et le **retourne, de manière à ce que la face chiffrée devienne visible**. Il **échange** ce pavé contre l'un des pavés face cachée de sa rangée et pose au milieu de la table le pavé dont la face est cachée. Le pavé dont la face chiffrée est visible prend la place initiale du pavé qui reposait face cachée. Pour cela, il convient de respecter les **règles imposées pour la pose** (voir ci-dessous).

ou

2. Prendre un pavé face cachée de sa propre rangée et le glisser à un autre endroit de la rangée.

Le joueur prend dans sa rangée un **pavé, face cachée**, et le glisse à **un autre endroit** de sa rangée. Il le place pour cela **entre deux pavés** et déplace les autres pavés de manière à ce que l'espace vide, laissé par le pavé retiré, soit de nouveau comblé.

Pour cela, des règles de pose n'ont pas besoin d'être observées.

Après quoi, c'est au tour du joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre.

RÈGLES DE POSE



Principe pour la pose :

A) Un pavé doit aller avec les chiffres déjà présents.

Le chiffre indiqué par le pavé doit aller soit devant, soit après, soit entre les chiffres déjà présents. L'écart entre les chiffres ne joue pour cela aucun rôle.

Exemple : Thomas a retourné un pavé au milieu de la table. Il s'agit du **21**. Il a maintenant la possibilité de poser le **21** à l'un des deux endroits indiqués. Pour cela, il retire l'un des deux pavés face cachée de sa rangée et le pose, face cachée, au milieu de la table, sans en regarder la face chiffrée. Il pose ensuite le **21** à l'endroit ainsi libéré, après quoi c'est au tour du joueur suivant.



B) Un joueur a immédiatement le droit de rejouer s'il insère dans sa rangée un pavé dont le chiffre est consécutif à un chiffre déjà présent.

Si une tierce, composée de 3 chiffres consécutifs, est ainsi obtenue, le joueur n'a pas le droit de rejouer deux fois de suite mais seulement une fois de plus.

Exemple : c'est de nouveau le tour de Thomas, qui retourne cette fois le **32**. Le **32** ne peut être placé qu'à l'endroit marqué. Il sort le pavé face cachée de sa rangée et le pose, face cachée, au milieu de la table, puis il pose le **32** à l'endroit ainsi libéré. Les chiffres **32** et **33** étant consécutifs, Thomas a le droit de rejouer.



C) Si un pavé ne va nulle part, il doit être reposé, face visible, au milieu de la table.

Si un pavé retourné se trouve au milieu de la table, il peut être alors pris, à la place d'un pavé face cachée, par n'importe quel joueur dont c'est le tour.

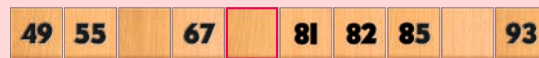
Exemple : en jouant, Thomas prend de nouveau un pavé du milieu de la table. Il s'agit cette fois du **22**. Vu qu'il n'a plus de pavé face cachée entre le **21** et le **32**, Thomas ne peut pas se servir du **22** doit le reposer, par conséquent, face visible au milieu de la table. Après quoi c'est au tour du joueur suivant.



D) Dans le cas des pavés qui, retournés de 180 degrés, donnent un autre chiffre, le joueur peut choisir le chiffre qu'il souhaite utiliser.

Cette règle ne s'applique qu'aux chiffres qui, une fois retournés, indiquent encore un chiffre lisible. Un **45** ne peut, par conséquent pas servir de **54**. De même qu'un **10** ne peut pas servir de **01**.

Exemple : c'est le tour d'Andrée, qui prend le **89** se trouvant au milieu. Elle décide de tourner le pavé de 180 degrés pour le transformer en un **68** et le placer à l'endroit repéré. Le **67** déjà posé et le nouveau **68** constituant une paire de chiffres consécutifs, Andrée a le droit de rejouer. Elle aurait eu la possibilité de placer le **89** à la suite du **85**, mais elle n'aurait pas eu alors le droit de rejouer.



Pour son tour supplémentaire, Andrée décide de déplacer un pavé de sa rangée. Elle prend pour cela le pavé repéré, face cachée, et le place directement à la suite du **68** dans sa rangée. Les pavés 81, 82 et 85 sont décalés vers la droite, de manière à ce que la rangée ne comporte plus aucun espace libre. Après quoi c'est au tour du joueur suivant.



FIN DU JEU

Qui arrive en premier à aligner devant soi 22 pavés, face visible, dans l'ordre ascendant, remporte la partie. S'il est convenu de faire plusieurs parties consécutives de Completto, le nombre de pavés restant face cachée à l'issue d'une partie, est totalisé en tant que bilan négatif pour chacun des joueurs. La partie suivante commence avec le voisin de gauche du joueur venant de remporter la manche. À la fin du nombre de tours convenu (au début du jeu), le gagnant est celui ayant réussi à obtenir le moins de points négatifs.



Classic Line



COMPLETTO

Un gioco di piazzamento avvincente
di Heinz Meister per 2 - 4 giocatori da 8 anni in su.

IDEA DEL GIOCO

Ogni giocatore deve cercare di formare con 22 tessere una sequenza numerica in ordine crescente da sinistra a destra. Vince chi ci riesce per primo. All'inizio del gioco però la maggior parte delle tessere sono coperte! Prima di fare la propria giocata, occorre pianificare bene e a volte anche giocare d'azzardo! Per questo i giocatori devono sempre stare attenti a giocare le tessere numerate scoperte in modo che rimanga ancora posto per i numeri ancora coperti che seguiranno.

PREPARATIVI DEL GIOCO

Si mettono tutte le 100 tessere al centro del tavolo con il lato numerato rivolto in basso e si mischiano bene. **Ciascun giocatore** prende **17 tessere** e le mette coperte davanti a sé formando una fila orizzontale. Le restanti tessere restano coperte al centro del tavolo. All'inizio della partita, ogni giocatore prende altre **5 tessere** e le **scopre una dopo l'altra**. Colloca quindi ciascuna di queste tessere in un punto a piacere entro la sua fila di numeri tra (prima o dopo) altre tessere, prima di scoprire la tessera successiva. Nel fare questo è importante che le tessere siano disposte in **ordine numerico crescente**.

SUGGERIMENTO

Nella scelta della posizione entro la fila delle 5 tessere pescate, occorre fare attenzione a lasciare ancora spazio per altri numeri che verranno. Un numero molto basso dovrebbe essere sistemato piuttosto a sinistra, mentre uno molto alto verso destra.

Esempio: Andrea ha scoperto 5 tessere con i numeri 3, 14, 42, 82 e 85. All'inizio del gioco decide di distribuirle tra le altre 17 tessere numerate come segue:



E adesso si può partire. Inizia a giocare il giocatore più giovane.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il giocatore di turno può decidere tra una delle **2 possibilità**:

1. Pescare una tessera dal centro del tavolo e inserirla nella propria fila.

Il giocatore pesca una **tessera dal centro** e la gira in modo che il lato numerato sia rivolto verso l'alto. Quindi **scambia** questa tessera scoperta con una **tessera coperta** della sua fila e mette quest'ultima al centro del tavolo. La tessera scoperta prende quindi il posto precedentemente occupato dalla tessera coperta. Per questo bisogna seguire le **regole di piazzamento** (vedi sotto).

oppure

2. Spostare una tessera coperta della propria fila in un'altra posizione entro la fila.

Il giocatore prende una **tessera coperta** dalla propria fila e la sposta in **un'altra posizione** entro la fila stessa. Per fare questo, la posiziona **tra due tessere** e sposta le altre in modo da chiudere lo spazio vuoto creato prelevando la tessera. In questo caso non ci sono regole di piazzamento da seguire.

Infine, il turno passa al giocatore successivo in senso orario.

REGOLE DI PIAZZAMENTO

Nel piazzare le tessere vale quanto segue:

A) Una tessera deve essere piazzata in modo adeguato rispetto alle tessere già posizionate.

Il numero indicato sulla tessera deve corrispondere al numero prima, dopo o tra quelli già piazzati. La distanza che c'è tra un numero e l'altro è irrilevante.

Esempio: Tommaso ha scoperto una tessera al centro del tavolo. E' la tessera **21**. Ora ha la possibilità di piazzare la tessera **21** in uno dei due punti indicati. Per fare questo, toglie una delle due tessere coperte della fila e la mette coperta al centro del tavolo senza guardarne il numero. Quindi mette la tessera **21** nel posto lasciato vuoto. Infine, il turno passa al giocatore successivo.



B) Se la tessera viene piazzata nella fila formando così una nuova coppia di numeri direttamente progressivi, il giocatore prosegue la sua giocata.

Se un giocatore forma un tripletto di tre numeri direttamente progressivi, il giocatore non ottiene altri due turni, ma solo un turno in più.

Esempio: Tommaso è nuovamente di turno e questa volta scopre la tessera **32**. La tessera **32** può essere inserita solo nel punto indicato. Preleva quindi dalla sua fila la tessera coperta e la mette sempre coperta a centro del tavolo. Poi mette la tessera **32** nel posto lasciato vuoto. Dato che i numeri **32** e **33** sono direttamente progressivi, il turno di gioco spetta ancora a Tommaso.



C) Se una tessera non è piazzabile in alcuna posizione, deve essere rimessa scoperta al centro del tavolo.

Una tessera scoperta al centro del tavolo può essere prelevata da ogni giocatore di turno invece di pescare una tessera coperta.

Esempio: Continuando il suo turno di gioco, Tommaso pesca un'altra tessera dal centro del tavolo. Questa volta è la tessera **22**. Dato che tra la tessera **21** e la tessera **32** non ci sono altre tessere coperte, Tommaso non può piazzare la tessera **22** e deve quindi rimetterla scoperta al centro del tavolo. Infine, il turno passa al giocatore successivo.



D) In caso di tessere che, ruotate di 180 gradi, diventano di un altro numero, il giocatore può decidere quale numero adottare. Questa regola vale solo per i numeri che ruotati di 180 gradi diventano un numero sempre leggibile. Una tessera numero **45** non potrà quindi essere utilizzata come **54**. Lo stesso vale per la tessera **10** che non è utilizzabile come **01**.

Esempio: E' di turno Andrea e pesca la tessera **89** dal centro del tavolo. Decide di girare questa tessera sottosopra di 180 gradi ottenendo così la tessera **68** e di piazzarla nel punto indicato. Ora la tessera **67** già esistente e la nuova tessera **68** formano una coppia di numeri direttamente progressivi, quindi ad Andrea spetta di continuare il turno di gioco. Andrea avrebbe potuto anche piazzare la tessera **89** dopo la **85**, ma poi avrebbe dovuto lasciare il turno al giocatore successivo.



Continuando a giocare, Andrea decide di spostare una tessera entro la sua fila. Per fare questo prende la tessera coperta indicata e la sposta direttamente dopo la tessera **68**. Le tessere 81, 82 e 85 vengono spostate verso destra, in modo che non vi siano spazi vuoti nella fila. Infine, il turno passa al giocatore successivo.



FINE DEL GIOCO

Vince il giocatore che per primo riesce a piazzare nella fila 22 tessere scoperte in ordine numerico crescente. Se si desidera giocare più partite a Completo, alla fine di ogni partita si annota il numero di tessere rimaste coperte per ogni giocatore, conteggiandole come punti negativi. La partita successiva inizia con il giocatore a sinistra di chi ha terminato il gioco. Dopo aver giocato il numero di partite concordato (all'inizio del gioco), vince il giocatore che ha totalizzato il minor numero di punti negativi.