



Team Play

Das spannende Team-Kartenspiel von Johannes Schmidauer-König für 3-6 Spieler ab 8 Jahren.

Spielmaterial

110 Spielkarten:
64 Zahlenkarten 1-8 (je 4x in Rot und 4x in Blau)
46 Auftragskarten



Auftragskarten



Zahlenkarten

Spielziel

Teamplay ist ein Partnerspiel. Jeweils zwei Spieler versuchen im Team, mit ihren Handkarten Aufträge zu erfüllen und sich dabei gegenseitig zu helfen. Das Team, das am Spielende die meisten Siegpunkte hat, gewinnt.

Spielvorbereitung

Ein Spieler mischt alle Zahlenkarten gründlich und legt **3 Karten offen** in der Tischmitte aus (dies ist die **allgemeine Auslage**). Anschließend teilt er verdeckt Zahlenkarten an alle Spieler aus. Der Spieler links von ihm bekommt **1 Karte**, der darauffolgende Spieler **2 Karten** und **alle anderen Spieler jeweils 3 Karten** auf die Hand. Die restlichen Zahlenkarten bilden einen verdeckten Nachziehstapel.



Nun mischt er auch die Auftragskarten und legt 1 Karte offen in die Tischmitte. Außerdem verteilt er an jeden Spieler **1 Auftragskarte**, die dieser offen vor sich ablegt. Die restlichen Auftragskarten bilden ebenfalls einen verdeckten Nachziehstapel.

- Bei **gerader Spieleranzahl** hat jeder Spieler einmalig die Möglichkeit seine Auftragskarte abzuwerfen. Er bekommt dann eine neue Auftragskarte, die er behalten muss.
- Bei **ungerader Spieleranzahl** bekommt jeder Spieler noch eine zweite Auftragskarte. Beide Karten legt er offen vor sich aus. Diese Anzahl an offenen Auftragskarten je Spieler bleibt das gesamte Spiel über bis zum Ende identisch.

Wichtig: Bei diesem Spiel gibt es – egal wie viele Aufträge jemand erfüllt – keine Einzelsieger. Man **gewinnt** (oder verliert) nur im Team **gemeinsam** mit seinem Partner. Bei **4 Spielern** bilden der 1. und 3. Spieler sowie der 2. und 4. Spieler der Runde jeweils ein Team. Bei **6 Spielern** bilden der 1. und 4., der 2. und 5. sowie der 3. und 6. Spieler der Runde jeweils ein Team. **Nur bei 3 und bei 5 Spielern spielt jeder Spieler für sich.**

Spielverlauf

Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Der Spieler links vom Kartengeber ist Startspieler. Wer an der Reihe ist, muss zunächst das **Handkartenlimit** überprüfen (entfällt in der ersten Runde). Zu **Beginn seines Zuges** darf ein Spieler **höchstens 6 Handkarten** (bei 3 und 5 Spielern maximal 8 Handkarten) besitzen. Hat ein Spieler mehr Karten, muss er **vor Beginn seines Zuges** seine Handkarten auf 6 reduzieren. Die abgeworfenen Karten kommen auf den Ablagestapel für Zahlenkarten.

Wichtig: Das Handkartenlimit gilt nur zu **Beginn** des jeweiligen Zuges, danach darf ein Spieler auch mehr Karten auf der Hand halten.

Ist ein Spieler am Zug, hat er **folgende 3 Aktionsmöglichkeiten**, die er in beliebiger Reihenfolge durchführen kann:

A 2 Zahlenkarten ziehen

Der Spieler am Zug zieht **2 Karten**. Dabei hat er die freie Wahl, ob er nur offene, nur verdeckte oder 1 offen ausliegende Zahlenkarte und 1 vom verdeckten Nachziehstapel zieht. Wird eine offene Karte genommen, so wird die Auslage sofort wieder auf 3 Karten ergänzt. Das Nachziehen kann auch durch Aktion B unterbrochen werden. Also erst 1 Karte ziehen, dann einen Auftrag erfüllen und anschließend die zweite Karte ziehen. Ist der Nachziehstapel der Zahlenkarten zu Ende, werden die Karten des Ablagestapels neu gemischt und wieder als verdeckter Nachziehstapel bereitgelegt.

















B Eine Auftragskarte erfüllen (optional, mehrfach)

Kann ein Spieler mit seinen Handkarten entweder die geforderte Zahlenkombination der vor ihm ausliegenden oder der in der Tischmitte offen ausliegenden Auftragskarte erfüllen, so kann er die entsprechenden Zahlenkarten zeigen und auf den Ablagestapel legen. Erfüllte Auftragskarten werden von jeweils einem der beiden Spieler des Teams verdeckt „gesammelt“. Eine erfüllte Auftragskarte (egal ob allgemeiner Auftrag in der Tischmitte oder vor einem Spieler liegend), wird sofort durch eine neue Auftragskarte vom Nachziehstapel ersetzt. Sollte dem Spieler die eigene neu gezogene Auftragskarte nicht gefallen, kann er diese abwerfen und einen nächsten Auftrag nachziehen, den er dann aber behalten muss.

Wichtig: Ein Spieler kann in seinem Zug auch mehrere Auftragskarten erfüllen. Auch eine neu gezogene Auftragskarte kann, sofern die Karten passen, im selben Zug erfüllt werden. Dabei werden für jeden dieser Aufträge neue Karten benötigt. Eine Karte kann nicht für mehrere Aufträge verwendet werden.

Übersicht der Auftragskarten:

Sofern Karten in Rot oder Blau abgebildet sind, muss die entsprechende Karte auch **genau** diese Farbe aufweisen. Sofern die Zahl oder das Symbol Schwarz sind, ist die Farbe der benötigten Handkarten egal! Gleiche Symbole besagen, dass auch die Zahlen gleich sein müssen. Aufeinanderfolgende Buchstaben besagen, dass es beliebige, aber direkt aufeinander folgende Zahlen sein müssen.

	Genau 3 rote Karten, wobei 2 von Ihnen addiert den Wert der dritten Karte ergeben müssen. z.B.: 1 + 5 = 6		1 Drilling aus ungeraden Zahlen (1, 3, 5, 7) (Farbe der einzelnen Karten egal - die krumme/ungerade Linie bedeutet: Ungerade Karten) z.B.: 3, 3, 3
	Genau 3 rote Karten, die in der Summe genau 7 ergeben müssen. z.B.: 3 + 2 + 2 = 7		3 unterschiedliche Paare (Farbe der einzelnen Karten egal) z.B.: 3, 3 und 5, 5 und 8, 8 (Aber nicht 3, 3 und 5, 5 und 3, 3 - das sind nur 2 unterschiedliche Paare)
	4 hohe blaue Zahlen (6, 7, 8) in beliebiger Kombination. z.B.: 6, 6, 7, 8		2 unterschiedliche rote Paare z.B.: 2, 2 und 5, 5
	5 rote, aufeinanderfolgende Zahlen. z.B.: 2, 3, 4, 5, 6		3 unterschiedliche Paare entweder nur aus geraden oder nur ungeraden Zahlen. (Farbe der einzelnen Karten egal) z.B.: 7, 7 und 5, 5 und 1, 1
	1 Paar (Farbe der einzelnen Karten egal) mit der selben Zahl. z.B.: 3, 3		Beliebig viele Karten beliebiger Farbe, die in der Summe genau 12 ergeben müssen. z.B.: 4 + 3 + 4 + 1 = 12
	1 Drilling und 1 Paar (Farbe der einzelnen Karten egal) z.B.: 7, 7, 7 und 5, 5		Entweder 4 beliebige ungerade blaue oder 4 beliebige ungerade rote Karten (in beliebiger Kombination) z.B.: 1, 5, 5, 7
	2 unterschiedliche Paare aus ungeraden Zahlen (Farbe der einzelnen Karten egal). z.B.: 3, 3 und 7, 7		3 niedrige Zahlen (1, 2, 3) in beliebiger Kombination (Farbe der einzelnen Karten egal) z.B.: 1, 3, 3
	1 Drilling aus geraden Zahlen (2, 4, 6, 8) (Farbe der einzelnen Karten egal - die gerade Linie bedeutet: Gerade Karten) z.B.: 4, 4, 4		Die Zahlen 1, 3, 5, 7 (Farbe der einzelnen Karten egal) z.B.: 1, 3, 5, 7


C 1 oder 2 Karten seinem Partner geben (optional) (entfällt bei 3 und 5 Spielern)

Ein Spieler kann seinem Partner 1 oder 2 seiner Handkarten verdeckt zuschieben. Sein Partner nimmt diese auf die Hand. Wird dadurch das Kartenlimit überschritten, muss der Mitspieler seine Handkarten erst zu Beginn seines Zuges reduzieren!

Wichtig: Es wird dabei **nicht kommuniziert!** Ein Spieler kann seinen Partner somit nicht fragen, welche Karten er benötigt oder Wünsche äußern nach bestimmten Zahlen. Daher sollten die Spieler immer darauf achten, welche Karten der Partner zieht. Auch kann es hilfreich sein, darauf zu achten, welche Karten der Partner einem gegeben hat und natürlich welche Karten bereits gespielt wurden. Jederzeit darf jedoch gefragt werden, wie viele Karten jemand (auch gegnerische Spieler) auf der Hand hält.

Nachdem ein Spieler seine Aktionen ausgeführt hat, ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Spielende

Hat **ein Team** seine **8. Auftragskarte** erfüllt, wird das Spielende eingeläutet. **Jeder** Spieler (also auch der Spieler, der das Spielende ausgelöst hat), kommt noch genau einmal an die Reihe. Anschließend werden die auf den Auftragskarten abgebildeten  Siegpunkte addiert. Das Team mit den meisten Punkten gewinnt.

Bei **3 oder 5 Spielern** wird das Spielende eingeläutet, wenn ein Spieler seine **5. Auftragskarte** erfüllt hat. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

GAMEPLAY VIDEO



Autor und Verlag bedanken sich bei allen Testspielern und Regelleseern.

Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437
D-12313 Berlin
www.schmidtspiele.de





Team Play

The exciting team card game by Johannes Schmidauer-König for 3 to 6 players aged 8 years and up.

Material

110 Playing Cards:
64 Number Cards 1-8 (each 4x in Red and 4x in Blue)
46 Mission Cards



Mission Cards



Number Cards

Aim of the game

“Teamplay” is a partner game. Two players per team help each other in trying to fulfill missions using their hand cards. The team with the most victory points at the end of the game is the winner.

Game set-up

Thoroughly shuffle all the Number Cards and place **3 cards face up** in the center of the table (this is the **general bank**). Then deal the Number Cards face down to all the players. The player to your left receives **1 card**, the following player receives **2 cards** and **all other players each receive 3 cards** in hand. Place the remaining Number Cards in a face-down draw pile on the table.



Now also shuffle the Mission Cards and place 1 card face up in the center of the table. Deal 1 **Mission Card** face down to each player and place the remaining Mission Cards in a face-down draw pile on the table. The players place their card face up in front of them on the table.

- With an **even number of players**, each player has one opportunity to place his Mission Card onto the discard pile of Mission Cards. He receives a new Mission Card that he has to keep.
- With an **uneven number of players**, each player receives a second card and places both cards face up before him.

This number of face-up Mission Cards per player remains the same throughout the whole game.

Important: In this game – no matter how many missions anyone completes – there is no single winner. You **win** (or lose) as a team, **together** with your partner. With **4 players** the 1st and 3rd players as well as the 2nd and 4th players of a round each form a team. With **6 players** the 1st and 4th, 2nd and 5th as well as the 3rd and 6th players of a round each form a team. **Only in a game of 3 and 5 players do the players play individually.**

Game procedure

Play takes place in a clockwise direction. The player to the left of the card dealer starts. When it's your turn, you must first of all check the **hand card limit** (not applicable in the first round). At the **beginning of your turn**, you may hold a **maximum of 6 hand cards** (with 3 and 5 players a maximum of 8 hand cards). If you have more cards, you must reduce the number of hand cards to 6 before playing your turn. Place the discarded cards on the discard pile for Number Cards.

Important: The hand card limit is only applicable **at the beginning** of the corresponding turn; afterwards you may hold more cards.

When it's your turn, you have the **following 3 action options** which you may play in any order:

A Draw 2 Number Cards

On your turn, draw **2 cards**. You have free choice, whether you only draw Number Cards lying face up or only cards lying face down or 1 face-up Number Card and 1 face-down card from the draw pile. If you draw a face-up card, the bank is **immediately** replenished with a 3rd card. Drawing cards can be interrupted by Action B. Thus, draw 1 card, then fulfill a mission and subsequently draw the second card. If there are no more Number Cards in the draw pile, reshuffle the pile of discarded cards and place them face down to make a new draw pile.

B Fulfill a Mission Card (optional, multiple)

If you are not able to fulfill the required number combination of the Mission Card lying face up in front of you or in the center of the table, then you can display the corresponding Number Cards and place them on the discard pile. One of the two team players “collects” the fulfilled Mission Cards. Replace the fulfilled Mission Card (no matter whether a General Mission from the table center or lying in front of a player) with a new Mission Card from the draw pile immediately. If you don't like the newly drawn Mission Card, discard it and draw the next Mission Card. You must keep this one though.

Important: You may fulfill several Mission Cards during your turn. A newly drawn Mission Card can be fulfilled in the same turn, as long as the cards match. You need new cards for each new mission. You may not use the same card for several missions.

Overview of the Mission Cards:

If the cards are shown in red or blue, then the corresponding card must be of **exactly** that same color. If the number or symbol is black, then the color of the required hand cards is irrelevant! Same symbols mean that the numbers must also be the same. Consecutive letters mean that any numbers may be used, but they must follow on consecutively.

	Exactly 3 red cards, whereby the sum of two added together must equal the value of the third card. e.g.: $1 + 5 = 6$		Three of a kind comprising uneven numbers (1, 3, 5, 7) (Color of the individual cards is irrelevant – the crooked/uneven line means: uneven cards). e.g.: $3, 3, 3$
	Exactly 3 red cards, which must total exactly 7. e.g.: $3 + 2 + 2 = 7$		Three of a kind comprising even numbers (2, 4, 6, 8) (color of the individual cards is irrelevant – the straight line means: even cards). e.g.: $4, 4, 4$
	4 high blue numbers (6, 7, 8) in any combination. e.g.: $6, 6, 7, 8$		3 different pairs comprising either even numbers only or uneven numbers only (color of the individual cards is irrelevant). e.g.: $7, 7$ and $5, 5$ and $1, 1$
	5 red, consecutive numbers. e.g.: $2, 3, 4, 5, 6$		Any number of cards of any color, which must total exactly 12. e.g.: $4 + 3 + 4 + 1 = 12$
	1 pair showing the same number (color of the individual cards is irrelevant). e.g.: $3, 3$		Either 4 random uneven blue or 4 random uneven red cards (in any combination). e.g.: $1, 5, 5, 7$
	The numbers 1, 3, 5, 7 (color of the individual cards is irrelevant). e.g.: $1, 3, 5, 7$		3 low numbers (1, 2, 3) in any combination (color of the individual cards is irrelevant) e.g.: $1, 3, 3$
	2 different pairs of uneven numbers (color of the individual cards is irrelevant). e.g.: $3, 3$ and $7, 7$		3 different pairs (color of the individual cards is irrelevant) e.g.: $3, 3$ and $5, 5$ and $8, 8$ (but not $3, 3$ und $5, 5$ und $3, 3$ – those are 2 different pairs)
	3 different pairs (color of the individual cards is irrelevant) e.g.: $3, 3$ and $5, 5$ and $8, 8$ (but not $3, 3$ und $5, 5$ und $3, 3$ – those are 2 different pairs)		Three of a kind and 1 pair (color of the individual cards is irrelevant). e.g.: $7, 7, 7$ and $5, 5$

C Give your partner 1 or 2 cards (optional) (not applicable for 3 and 5 players)

You can push 1 or 2 hand cards across to your partner, face down, who takes these into their hand. If this exceeds the card limit, your partner must reduce their hand cards at the beginning of their own turn!

Important: No communication allowed in doing so! Thus, you cannot ask your partner which cards they need nor express a request for certain numbers. Therefore, you must always pay attention to the cards your partner draws. It can also be helpful to remember which cards you have received from your partner and of course which cards have already been played. But at any time, you may ask how many cards the other players are holding in their hands (also opposing players).

Once a player has completed his actions, it is the next player's turn in a clockwise direction.

End of the game

As soon as **one of the teams** has fulfilled their **8th Mission Card**, the end of the game is announced. **Every** player (including the one who triggered the end of the game) has exactly one more turn. Then add up the victory points shown on the Mission Cards. The team with the most points wins the game.

With **3 or 5 players**, the end of the game is announced as soon as one player has fulfilled their **5th Mission Card**. The player with the most points wins the game.

GAMEPLAY
VIDEO



The author and publisher extend their thanks to all test players and rules readers.

Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437
D-12313 Berlin
www.schmidtspiele.de



Team Play

Le passionnant jeu de cartes en équipes de Johannes Schmidauer-König pour 3 à 6 joueurs à partir de 8 ans.

Matériel utilisé

110 cartes :

64 cartes numérotées de 1 à 8 (chaque série 4 x rouge et 4 x bleu)

46 cartes mission



cartes mission



cartes numérotées

But du jeu

« Teamplay » est un jeu de partenariat. Deux joueurs essayent en équipe de remplir des missions à l'aide des cartes de leur jeu et de s'aider mutuellement. L'équipe qui totalise le plus grand nombre de points de victoire à la fin du jeu gagne.

Préparation du jeu

Un joueur mélange soigneusement toutes les cartes numérotées et pose **3 cartes face visible** au centre de la table (il s'agit de l'**étalage commun**). Puis il distribue les cartes numérotées face cachée à tous les joueurs. Le joueur à sa gauche reçoit **1 carte**, le suivant **2 cartes** et **tous les autres joueurs 3 cartes**. Les cartes numérotées restantes constituent une pioche face cachée.



Ensuite, il mélange aussi les cartes mission et pose 1 carte face visible au centre de la table. Il distribue également **1 carte mission** à chaque joueur, que celui-ci pose face visible devant lui. Les cartes mission restantes constituent aussi une pioche face cachée.

- Si le **nombre de joueurs est pair**, chaque joueur a une seule possibilité de se défausser de sa carte mission. Il reçoit alors une nouvelle carte mission, qu'il doit conserver.
- Si le **nombre de joueurs est impair**, chaque joueur reçoit encore une deuxième carte mission. Il pose les deux cartes face visible devant lui. Ce nombre de cartes mission face visible par joueur reste identique pendant tout le jeu, jusqu'à la fin.

Important : dans ce jeu, peu importe le nombre de missions accomplies par quelqu'un, il n'y a pas de gagnant individuel. On **gagne** (ou perd) seulement en équipe, **avec** son partenaire. Avec **4 joueurs**, les 1^{er} et 3^e joueurs et les 2^e et 4^e joueurs de la partie forment une équipe. Avec **6 joueurs**, les 1^{er} et 4^e joueurs, les 2^e et 5^e joueurs et les 3^e et 6^e joueurs de la partie forment une équipe. **Seulement avec 3 et avec 5 joueurs, chacun joue pour soi.**

Déroulement de la partie

On joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur à gauche de celui qui a distribué les cartes commence. Celui dont c'est le tour doit d'abord vérifier le **nombre maximum de cartes de la main** (non applicable à la première manche). Au **début de son tour**, un joueur doit posséder **au maximum 6 cartes en main** (maximum 8 cartes avec 3 et 5 joueurs). Si un joueur possède plus de cartes, il doit réduire sa main à 6 cartes avant de commencer à jouer. Les cartes défaussées sont placées sur la défausse des cartes numérotées.

Important : le nombre maximum de cartes de la main s'applique seulement au **début** de chaque tour, ensuite un joueur peut avoir plus de cartes dans sa main.

Quand c'est au tour d'un joueur, il a les **3 possibilités d'action suivantes**, qu'il peut réaliser dans l'ordre qu'il souhaite :

A Piocher 2 cartes numérotées

Le joueur dont c'est le tour pioche **2 cartes**. Il peut choisir s'il pioche seulement des cartes numérotées visibles, seulement des cartes numérotées cachées ou 1 carte numérotée visible et 1 carte de la pioche face cachée. S'il prend une carte face visible, l'étalage est **immédiatement** complété pour revenir à 3 cartes. La pioche peut aussi être interrompue par l'action B. Donc d'abord piocher 1 carte, puis remplir une mission, ensuite piocher la deuxième carte. Si la pioche des cartes numérotées est épuisée, les cartes de la défausse sont de nouveau mélangées et disposées comme pioche face cachée.

B Accomplir une carte mission (en option, plusieurs fois)




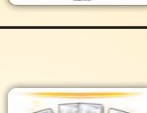





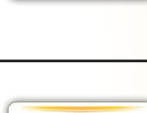








Si un joueur peut réaliser soit la combinaison de chiffres demandée par la carte mission posée devant lui, soit celle de la carte mission posée face visible au centre de la table, il peut montrer les cartes numérotées correspondantes et les poser sur la défausse. Les cartes mission accomplies sont « collectionnées » par l'un des deux joueurs de l'équipe.

Une carte mission réalisée (que ce soit une mission commune du centre de la table ou posée devant un joueur) est immédiatement remplacée par une nouvelle carte mission de la pioche. Si la nouvelle carte mission qu'il a piochée ne plaît pas au joueur, il peut s'en défausser et piocher une prochaine mission, qu'il doit alors conserver.

Important : quand c'est son tour, un joueur peut aussi accomplir plusieurs cartes mission. Même une carte mission nouvellement piochée peut, si les cartes conviennent, être accomplie lors du même tour. De nouvelles cartes sont alors nécessaires pour chacune de ces missions. Aucune carte ne peut être utilisée pour plusieurs missions.

Récapitulatif des cartes mission :

Si les cartes sont représentées en rouge ou en bleu, la carte correspondante doit correspondre **exactement** à cette couleur. Si le chiffre ou le symbole sont noirs, la couleur de la carte nécessaire est indifférente. Des symboles identiques indiquent que les chiffres doivent aussi être. Une succession de lettres indique qu'il faut n'importe quels chiffres, mais directement consécutifs.

	3 cartes rouges, l'addition de 2 d'entre elles devant donner la valeur de la troisième carte, par ex. : $1 + 5 = 6$		1 tierce de chiffres impairs (1, 3, 5, 7) (couleur des différentes cartes indifférente – la ligne brisée signifie : cartes impaires), par ex. : $3, 3, 3$
	3 cartes rouges, dont le total doit donner exactement 7, par ex. : $3 + 2 + 2 = 7$		3 paires différentes (couleur des différentes cartes indifférente), par ex. : $3, 3$ et $5, 5$ und $8, 8$ (mais pas $3, 3$ et $5, 5$ et $3, 3$ – il ne s'agit ici que de 2 paires différentes)
	4 grands chiffres bleus (6, 7, 8) dans n'importe quelle combinaison, par ex. : $6, 6, 7, 8$		3 paires différentes composées soit seulement de chiffres pairs, soit seulement de chiffres impairs (couleur des différentes cartes indifférente), par ex. : $7, 7$ et $5, 5$ et $1, 1$
	2 paires rouges différentes, par ex. : $2, 2$ et $5, 5$		Un nombre indifférent de cartes de n'importe quelle couleur, dont le total doit donner exactement 12, par ex. : $4 + 3 + 4 + 1 = 12$
	5 chiffres rouges consécutifs, par ex. : $2, 3, 4, 5, 6$		1 paire (couleur de chaque carte indifférente) avec le même chiffre, par ex. : $3, 3$
	1 paire (couleur de chaque carte indifférente) avec le même chiffre, par ex. : $3, 3$		1 tierce et 1 paire (couleur des différentes cartes indifférente), par ex. : $7, 7, 7$ et $5, 5$
	1 tierce et 1 paire (couleur des différentes cartes indifférente), par ex. : $7, 7, 7$ et $5, 5$		2 paires différentes de chiffres impairs (couleur des différentes cartes indifférente), par ex. : $3, 3$ et $7, 7$
	2 paires différentes de chiffres impairs (couleur des différentes cartes indifférente), par ex. : $3, 3$ et $7, 7$		3 petits chiffres (1, 2, 3) dans n'importe quelle combinaison (couleur des différentes cartes indifférente), par ex. : $1, 3, 3$
	1 tierce de chiffres pairs (2, 4, 6, 8) (couleur des différentes cartes indifférente – la ligne droite signifie : cartes paires), par ex. : $4, 4, 4$		Les chiffres 1, 3, 5, 7 (la couleur des différentes cartes est indifférente), par ex. : $1, 3, 5, 7$


C Donner 1 ou 2 cartes à son partenaire (en option) (non applicable avec 3 et 5 joueurs)

Un joueur peut glisser à son partenaire 1 ou 2 cartes de sa main face cachée. Son partenaire ajoute celles-ci à sa main. Si le nombre maximum de cartes est ainsi dépassé, l'autre joueur doit seulement réduire sa main au début de son tour.

Important : on ne communique pas. Un joueur ne peut donc pas demander à son partenaire de quelles cartes il a besoin ou exprimer des souhaits pour certains chiffres. Les joueurs devraient donc toujours observer les cartes que le partenaire pioche. Il peut aussi être utile d'observer les cartes que le partenaire a données et bien sûr quelles cartes ont déjà été jouées. On peut cependant demander à tout moment combien de cartes quelqu'un a dans sa main (même les adversaires).

Quand un joueur a accompli ses actions, c'est au tour du prochain selon le sens des aiguilles d'une montre.

Fin de la partie

Quand une équipe a rempli sa 8^e carte mission, on annonce la fin de la partie. Ensuite, les points de victoire représentés  sur les cartes mission sont additionnés. L'équipe totalisant le plus de points gagne.

Avec 3 ou 5 joueurs, la fin de la partie est annoncée quand un joueur a rempli sa 5^e carte mission. Le joueur totalisant le plus de points gagne.

GAMEPLAY VIDEO



L'auteur et la maison d'édition remercient tous les joueurs qui ont testé le jeu et les lecteurs des règles.

Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437
D-12313 Berlin
www.schmidtspiele.de





Team Play

L'accattivante gioco di carte a squadre di Johannes Schmidauer-König per 3-6 giocatori dagli 8 anni.

Contenuto

110 carte:

64 carte numerate da 1 a 8 (ogni set composto da 4 rosse e 4 blu)

46 carte obiettivo



carte obiettivo



carte numerate

Obiettivo del gioco

Teamplay è un gioco a coppie. Due giocatori alla volta formano una squadra e cercano di raggiungere degli obiettivi per mezzo delle loro carte in mano, aiutandosi a vicenda. La squadra che alla fine avrà raggiunto il maggior punteggio, vincerà.

Preparativi

Un giocatore mescola per bene tutte le carte numerate e pone **3 carte scoperte** al centro tavolo (esse rappresentano la **scorta generale**). Poi distribuisce coperte le carte numerate a tutti i giocatori. Il giocatore alla sua sinistra ottiene **1 carta**, il giocatore successivo ottiene **2 carte** e **tutti gli altri 3 carte** in mano. Le carte numerate restanti formano un mazzo coperto sul tavolo.



Poi mescola anche le carte obiettivo e ne depone una scoperta al centro del tavolo. Inoltre dà ad ognuno **1 carta obiettivo** e ogni giocatore la depone scoperta davanti a sé. Le carte obiettivo restanti formano un altro mazzo coperto sul tavolo.

- In caso di **numero pari di giocatori**, ciascuno ha un'unica possibilità di scartare la sua carta obiettivo, dopo di che ne riceve una nuova. Questa, però, la deve mantenere. Scarta l'altra sul mazzo scarto delle carte obiettivo.
- In caso di numero dispari di giocatori, ciascuno riceve una seconda carta obiettivo e le depone entrambe scoperte davanti a sé. Il numero di carte obiettivo scoperte davanti a ogni giocatore rimarrà fisso per l'intera durata del gioco, fino alla fine.

Importante: in questo gioco non esiste la vittoria da singolo – non importa quanti obiettivi un solo giocatore riesca a completare. Si **vince** (o si perde) solo come squadra, **insieme** al proprio compagno. In caso di **4 giocatori**, il 1° e il 3° giocatore e il 2° e il 4° giocatore formano sempre una squadra. In caso di **6 giocatori**, il 1° e il 3°, il 2° e il 5°, e il 3° e il 6° giocatore formano sempre una squadra. **Solo in caso di 3 o 5 giocatori ognuno gioca da solo.**

Svolgimento del gioco

Si gioca a turni in senso orario. Il giocatore a sinistra di chi ha distribuito le carte è il giocatore di partenza. Il giocatore di turno deve per primo controllare il **limite delle carte in mano** (non però nella prima manche). **All'inizio del suo turno**, un giocatore può avere **massimo 6 carte in mano** (in caso di 3 o 5 giocatori, massimo 8 carte in mano). Se un giocatore possiede più carte, allora deve ridurre le sue carte in mano a 6 prima di cominciare la sua mossa. Le carte eliminate vanno scartate sul mazzo scarto delle carte numerate.

Importante: il limite di carte in mano vale solo per **l'inizio** del proprio turno, dopo di che può averne anche di più.

Al suo turno, un giocatore ha le **seguenti 3 possibilità di azioni**, che può eseguire nell'ordine che preferisce:

A Pescare 2 carte numerate

Il giocatore di turno pesca **due carte** numerate, avendo la libera scelta tra due carte scoperte dalla scorta, due carte coperte dal mazzo oppure una carta scoperta e una coperta. Se si prende una carta scoperta, allora la scorta va **immediatamente** riportata a 3 carte. La pesca delle carte può essere anche interrotta dall'azione B. Ciò significa che prima si pesca 1 carta, poi si risolve il compito e infine si pesca la seconda carta. Se il mazzo delle carte numerate è esaurito, si rimescolano le carte del mazzo scarto che poi formano il nuovo mazzo coperto.















B Risolvere una carta obiettivo (opzionale, multiplo)

Se un giocatore, con le sue carte in mano, riesce a soddisfare la combinazione di numeri richiesta dalle carte obiettivo esposte davanti a sé o da quelle esposte a centro tavolo, allora può mostrare le rispettive carte numerate e poi scartarle sul mazzo scarto. Le carte obiettivo risolte vanno "collezionate" da uno dei due giocatori della squadra. Una carta obiettivo risolta (sia dalla scorta generale al centro tavolo, sia una esposta davanti al giocatore) va subito rimpiazzata da una nuova carta compito dal mazzo coperto. Se al giocatore non dovesse piacere la nuova carta compito pescata, la può scartare e pescarne una nuova. Questa però non può più essere scartata.

Importante: un giocatore può realizzare anche più obiettivi nella stessa mossa. Anche una nuova carta obiettivo appena pescata può essere risolta nella stessa mossa, se le carte numerate lo permettono. Bisogna però usare sempre nuove carte numerate per ogni compito. Nessuna carta numerata può essere impiegata per più di un obiettivo.

Tabella delle carte obiettivo:

Se le carte sono raffigurate in rosso o blu, allora la rispettiva carta dovrà essere **esattamente** di quel colore. Se i numeri o i simboli sono neri, il colore delle carte in mano richieste non importa! I simboli uguali significano che anche i numeri devono essere gli stessi. Le lettere consecutive significano che possono essere dei numeri qualsiasi che, però, devono essere direttamente consecutive tra di loro.

	Esattamente 3 carte rosse la cui somma di 2 di esse dia il valore della terza carta. p. es.: 1 + 5 = 6		1 tris di numeri dispari (1, 3, 5, 7) (il colore delle singole carte non importa – la linea curva significa: numeri dispari). p. es.: 3, 3, 3
	Esattamente 3 carte rosse la cui somma sia precisamente 7. p. es.: 3 + 2 + 2 = 7		3 coppie diverse (il colore delle singole carte non importa). p. es.: 3, 3 e 5, 5 e 8, 8 (ma non 3, 3 e 5, 5 e 3, 3 – perché sono solo 2 coppie diverse)
	4 numeri alti blu (6, 7, 8) in qualsiasi combinazione. p. es.: 6, 6, 7, 8		3 coppie diverse, o solo di numeri pari, o solo di numeri dispari (il colore delle singole carte non importa). p. es.: 7, 7 e 5, 5 e 1, 1
	5 numeri rossi consecutivi. p. es.: 2, 3, 4, 5, 6		Qualsiasi numero di carte (non importa quale colore), la cui somma sia precisamente 12. p. es.: 4 + 3 + 4 + 1 = 12
	1 tris e 1 coppia (il colore delle singole carte non importa) p. es.: 7, 7, 7 e 5, 5		4 carte blu dispari o 4 carte rosse dispari (in qualsiasi combinazione) p. es.: 1, 5, 5, 7
	2 coppie diverse di numeri dispari (il colore delle singole carte non importa). p. es.: 3, 3 e 7, 7		3 numeri bassi (1, 2, 3) in qualsiasi combinazione (il colore delle singole carte non importa). p. es.: 1, 3, 3
	1 tris di numeri pari (2, 4, 6, 8) (il colore delle singole carte non importa – la linea dritta significa: numeri pari). p. es.: 4, 4, 4		I numeri 1, 3, 5, 7 (il colore delle singole carte non importa) p. es.: 1, 3, 5, 7


C Passare 1 o 2 carte al proprio compagno (opzionale) (non in caso di 3 o 5 giocatori)

Un giocatore può passare al suo compagno 1 o 2 carte coperte. Il compagno poi le prende in mano. Se però supera il limite di carte in mano, allora dovrà ridurre le sue carte in mano soltanto all'inizio della sua prossima mossa!

Importante: è vietato comunicare! Un giocatore non può dunque chiedere al compagno di quali carte ha bisogno oppure esprimere il desiderio di certi numeri. Perciò bisogna essere attenti e badare alle carte che il compagno pesca. Può essere anche utile ricordarsi le carte ricevute dal proprio compagno e certamente quali carte sono già state giocate. Potete comunque chiedere in ogni momento quante carte un giocatore (anche avversario) ha in mano.

Dopo che il giocatore di turno ha terminato le sue azioni, segue il turno del prossimo giocatore in senso orario.

Fine del gioco

Non appena una squadra avrà risolto la sua **ottava carta obiettivo**, scatta la fine del gioco. Ogni giocatore (anche chi ha fatto scattare la fine del gioco) gioca ancora un ultimo turno. Poi si conteggiano i punti premio  raffigurati sulle carte compito. Vince la squadra col maggior punteggio.

In caso di **3 o 5 giocatori**, la fine del gioco scatta non appena un giocatore avrà risolto la sua **quinta carta obiettivo**. Vince il giocatore col maggior punteggio.

GAMEPLAY VIDEO



Autore e casa editrice ringraziano tutti i playtester.

Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437
D-12313 Berlin
www.schmidtspiele.de

