

8-28

Ein locker zockiger
Kartenspaß für 3 bis 6
Spieler ab 8 Jahren
von David L. Hoyt,
Colin Morgan und
Mike Hirtle



MATERIAL

15 rote Edelsteine (2 Siegpunkte)

51 Spielkarten



55 blaue Edelsteine (1 Siegpunkt)

WORUM GEHT'S?

Du gewinnst wertvolle Edelsteine, wenn du mit deinen Karten der Summe 8 am nächsten kommst, ohne sie zu übertreffen. Du holst ebenfalls Edelsteine, wenn dir das mit der Kartensumme 28 gelingt. Falls dir sogar BEIDES gelingt, landest du einen Volltreffer und räumst alle Edelsteine ab.

SPIELVORBEREITUNG

- ♣ Legt alle Edelsteine farblich getrennt als Vorrat am Rand der Spielfläche ab.
- ♣ Mischt alle Karten und bildet einen verdeckten Stapel.

DAS SPIEL LÄUFT

Jeder Spieler nimmt sich zu Beginn jedes Durchgangs **eine Karte**, schaut sie sich **geheim** an und legt sie **verdeckt vor sich ab**.

Der älteste Spieler ist erster **Kartengeber** und nimmt sich den übrigen Kartenstapel. Als Kartengeber führst du nun diese beiden Aktionen aus:

♣ **Aktion A:**

Du legst einen blauen Edelstein vom Vorrat in die Tischmitte.
(Ist kein blauer mehr vorrätig, nimmst du einen roten.)

♣ **Aktion B:**

Du bietest im Uhrzeigersinn reihum **jedem einzelnen** Mitspieler – und abschließend dir selbst – **verdeckt eine** weitere Karte vom Stapel an. Jeder Spieler kann die angebotene Karte **annehmen oder ablehnen**. Nimmt er sie an, legt er sie **offen** neben seine andere(n) Karte(n) und zählt ihren Wert (im Kopf) zu seinen übrigen Karten hinzu. **Die Karte 1/11 kann dabei als 1 oder als 11 gezählt werden.**

Ergibt die Summe der **offen** vor einem Spieler liegenden Karten in jedem Fall 28 oder mehr, nimmt dieser Spieler am laufenden Spieldurchgang nicht mehr Teil. Er schiebt seine Karten zu einem Stapel zusammen.

Nach Ausführung von Aktion A und B reichst du den Kartenstapel an deinen linken Nachbarn weiter. Dieser ist nun neuer Kartengeber. Er führt Aktion A und B aus.

Dies setzt ihr so lange fort, bis reihum kein Spieler (einschließlich des aktuellen Kartengebers) eine neue Karte nimmt. Damit endet dieser Spieldurchgang und die Edelsteine werden ausgeschüttet.

EDELSTEINE AUSSCHÜTTEN

Deckt alle eure verdeckte Karte auf.

Bildet aus den Edelsteinen in der Tischmitte **zwei Hälften** gleichen Werts.

Jetzt kommt es zu **zwei Ausschüttungen**:

- Die **erste Hälfte** der Edelsteine erhält der Spieler, der der Kartensumme 8 möglichst nahe kommt, ohne sie zu übertreffen.
- Die **zweite Hälfte** der Edelsteine erhält **danach** der Spieler, der der Kartensumme 28 möglichst nahe kommt, ohne sie zu übertreffen.



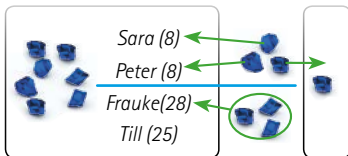
Beispiel 1: Sara und Peter haben die Kartensumme 8. Sie teilen sich die Edelsteine der ersten Hälfte. Frauke (28) erhält die zweite Hälfte der Edelsteine. Till (25) geht leer aus.



Beispiel 2: Diesmal hat niemand die 8 genau erreicht. Frauke gewinnt die erste Hälfte der Edelsteine mit der 6. Peter (4) bekommt nichts. Auch die 28 hat niemand genau erreicht. Sara ist mit der Summe 26 näher an der 28 als Till (23). Sara erhält die zweite Hälfte der Edelsteine. Till geht leer ausgeht.

Kassieren **mehrere** von euch bei derselben Ausschüttung, teilen sie sich die betreffenden Edelsteine gleichwertig.

Immer dann, wenn sich Edelsteine **nicht gleichwertig aufteilen** lassen, legt ihr den **unteilbaren Rest** beiseite und verwendet ihn **erst in der nächsten Spielrunde**. Dasselbe gilt auch für Edelsteine, die noch in der Tischmitte liegen, weil sie **nicht ausgeschüttet** wurden.



Beispiel 3: Aus den sieben Edelsteinen bildet ihr zwei Hälften zu je drei Edelsteinen. Ein Edelstein bleibt dabei übrig. Sara und Peter teilen sich die erste Hälfte. Dabei bleibt erneut ein Edelstein übrig. Frauke erhält die drei Edelsteine der zweiten Hälfte komplett. Die beiden übrig gebliebenen Edelsteine bleiben für den nächsten Durchgang liegen.

Du darfst nur an **einer der beiden Ausschüttungen** beteiligt sein (Ausnahme: „Volltreffer“, siehe Kasten). Ermöglichen dir deine Kartenwerte, bei **beiden Ausschüttungen** dabei zu sein, musst du dich für **eine davon** entscheiden. Du triffst diese Wahl, bevor die erste Hälfte der Edelsteine ausgeschüttet wird.

Haben mehrere von euch diese Wahl, entscheidet ihr reihum, **beginnend beim letzten Kartengeber des Durchgangs** – für welche Ausschüttung das eigene Kartenergebnis gelten soll.



Beispiel 4: Till kann seine Karten auf 6, 16 oder 26 zusammenzählen. Er muss sich entscheiden, welche dieser Summen gelten soll. Nur wenn er sich für die 6 entscheidet, spielt er um die erste Ausschüttung, ansonsten um die zweite.

Volltreffer: 8 UND 28!

Wer **sowohl (genau) die Summe 8 als auch (genau) die Summe 28** bilden kann, hat einen **VOLLTREFFER** erzielt! Er erhält alle Edelsteine aus der Tischmitte. Es gibt in diesem Fall keine zweite Ausschüttung. Haben **mehrere** von euch einen Volltreffer, teilen sie sich die Edelsteine.



Vorbereitung des nächsten Spieldurchgangs

- ♣ Übrig gebliebene Edelsteine bleiben in der Tischmitte liegen.
- ♣ Ihr mischt **alle** Karten.
- ♣ Der linke Nachbar des letzten Kartengebers wird erster Kartengeber des neuen Durchgangs (und startet mit Aktion A).

SPIELEND

Wenn ihr den ersten roten Edelstein in die Tischmitte gelegt habt, spielt ihr die Runde noch zu Ende. Falls auch die roten Edelsteine ausgehen sollten, spielt ihr diesen letzten Durchgang zu Ende, ohne weitere Edelsteine auszulegen (d.h. Aktion A entfällt bis zum Spielende).

Dann zählt jeder Spieler seine Edelsteine. Dabei zählt

- ♣ jeder blaue Edelstein 1 Punkt,
- ♣ jeder rote Edelstein 2 Punkte.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.
Dem Sieger gebührt unsere Hochachtung!

Autoren: David L. Hoyt,
Colin Morgan und Mike Hirtle

© 2015 Zoch Verlag
Werkstraße 1
90765 Fürth
www.zoch-verlag.com

Art.Nr.: 60 110 5092



8-28

An easy-peasy
push your luck game for
3 bis 6 players
from 8 years up
by David L. Hoyt,
Colin Morgan and
Mike Hirtle



GAME MATERIALS

51 playing cards



15 red gems (each worth
2 victory points)



55 blue gems (each worth 1 victory point)

WHAT'S THE GAME ABOUT?

You win precious gems, if the numbers on your cards get closest to a total of 8 without exceeding this total. And you obtain the same amount of gems, if you manage to do this with the total of 28 on your cards. If you even succeed in doing BOTH, you'll make a direct hit and rake in all gems.

SET- UP OF THE GAME

- ♣ Separate the blue and the red gems and put them as a supply next to the playing area.
- ♣ Shuffle all the cards and form a pile.

COURSE OF THE GAME

At the beginning of a round, each player takes **one card**, looks at it **in secret** and **puts it face down in front of him**.

The oldest player will be the (first) **card-giver** and gets the remaining card pile.

The card-giver carries out two actions:

♣ **Action A:**

Put a blue gem from the supply into the middle of the table.
(If there is no blue gem available any more, take a red one.)

♣ **Action B:**

Offer **each individual**, one player at a time in clockwise order – and finally yourself – another face-down card from the pile. Each player can **accept or decline** the card he has been offered. If he accepts it, he puts it **face up** next to his other card(s) and (in his head) adds its value to his other cards.

The „1/11“ card can be counted as 1 or 11.

If a player has cards **face up** in front of him that add up to a total value of **28 or more** in any case, he **no longer takes part** in the current round in any case. He shoves his cards together into a pile.

After carrying out actions A and B, you pass the card pile to your left neighbor. This player now becomes the new card-giver; he carries out actions A and B.

This continues until **no player** (including the current card-giver) takes a new card any more. With this, **the round ends** and the gems are distributed.

DISTRIBUTING THE GEMS

All players reveal the face-down cards in front of them.

Divide the gems in the middle of the table into **two halves** of equal value.

Now, **two distributions** take place:

- ◆ The **first half** of the gems goes to the player who reaches the total number of 8 on his cards (or gets as close as possible) without exceeding it.
- ◆ **After that**, the second half of the gems goes to the player who reaches the total number of 28 on his cards (or gets as close as possible) without exceeding it.



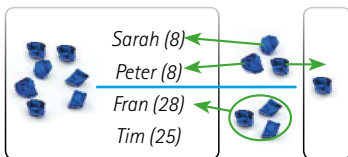
Example 1: Sarah and Peter both have a total of 8. They share the gems of the first half. Fran (28) obtains the second half of the gems. Tim (25) goes away empty-handed.



Example 2: This time, nobody has reached the 8 exactly. With her 6, Fran wins the first half of the gems. Peter (4) gets nothing. Nobody has reached 28 by exact count either. Sarah (26) is closer to 28 than Tim (23), who goes away empty-handed. Sarah obtains the second half of the gems.

If **several** players profit from the same distribution, they share the respective gems equally.

Whenever gems cannot be divided **equally**, players put the **remainder** aside and do **not** use it **before the next round**. The same applies to gems that are still lying in the middle of the table because they have **not** been **distributed**.



Example 3: Separate the seven gems into two halves of three gems each, with one gem left over. Sarah and Peter share the first half; again, one gem is left. Fran gets all three gems of the second half. The two left-over gems remain for the next round.

You may participate in only **one of the two distributions** (exception: „Direct Hit“; see text box). In case your card values would enable you to participate in **both distributions**, you have to choose only **one of them**; you make this choice before the first half of the gems is distributed.

If several players have this choice, they choose in turn – **beginning with the last card-giver of the round** – which distribution they want to use their own number total for.



Example 4: Tim can add up his cards to 6, 16 or 26. He has to decide which of the three totals he wants to use. Only if he chooses the 6 does he play for the first distribution; otherwise, for the second.

Direct Hit: 8 AND 28!

If your cards can form **(exactly) a total of 8 as well as (exactly) a total of 28**, you have made a **DIRECT HIT!** You immediately receive all gems from the middle of the table.

In this special case, no second distribution takes place. If several players have made a direct hit, they share the gems.



Preparing the Next Round

- ♣ Put the left-over gems from the previous round into the middle of the table.
- ♣ Shuffle **all** cards.
- ♣ The player to the left of the last card-giver becomes the first card-giver of the new round (and he starts with action A).

END OF THE GAME

After you put the first red gem into the middle of the table, you still complete the current round. If you run out of the red gems as well, you also complete this final round, but without placing any more gems (that means that action A is omitted until the end of the game).

In the end, each player counts his gems and adds up his points. The gems are worth

- ♣ 1 point for each blue gem;
- ♣ 2 points for each red gem.

The player with the most points wins. The winner deserves our highest r8ing!

Authors: David L. Hoyt,
Colin Morgan and Mike Hirtle
English translation: Sybille Et Bruce
Whitehill, „Word for Wort“

© 2015 Zoch Verlag
Werkstraße 1
90765 Fürth
www.zoch-verlag.com

Art.Nr.: 60 110 5092



8-28

Un jeu de cartes simples
pour 3 à 6 joueurs
audacieux de 8 ans et plus



de David L. Hoyt,
Colin Morgan et
Mike Hirtle

CONTENU

51 cartes



15 pierres rouges
(2 points de victoire)

55 pierres bleues
(1 point de victoire)

PRINCIPE DU JEU

Vous gagnez des pierres précieuses, si vous vous rapprochez le plus possible de 8 en additionnant la valeur de vos cartes, sans dépasser ce nombre. Vous gagnez un trésor identique si vous faites la même chose avec 28. Et si vous réussissez LES DEUX, c'est le jackpot et vous remportez toutes les pierres !

MISE EN PLACE

- ♣ Formez deux réserves séparées de pierres bleues et rouges à proximité de l'aire de jeu.
- ♣ Mélangez toutes les cartes et empilez-les, face cachée.

DÉROULEMENT DU JEU

Au début de chaque manche, chaque joueur pioche **une carte**, la regarde **discrètement** et la **place, face cachée, devant lui**.

Désignez un (premier) **donneur** et passez-lui le paquet de cartes restantes.

Le donneur effectue deux actions :

♣ Action A :

Il place d'abord une pierre bleue de la réserve au centre de la table.
(S'il n'y a plus de pierre bleue, il en place une rouge.)

♣ Action B :

Dans le sens des aiguilles d'une montre, il propose ensuite **à chaque joueur**, à tour de rôle, (puis à lui-même pour finir) **une carte** du paquet, **sans la montrer**. Chacun est libre **d'accepter ou de refuser** la carte proposée. S'il l'accepte, il la retourne et la pose, **face visible**, à côté de la (des) carte(s) déjà devant lui, en additionnant (de tête) sa valeur à celle de ses autres cartes. **La carte 1/11 peut compter soit comme 1, soit comme 11**.

Si la somme des valeurs des cartes posées **face visible** devant un joueur **atteint ou dépasse 28**, celui-ci est **éliminé** de la manche quoi qu'il arrive. Il rassemble alors ses cartes en paquet.

Une fois les actions A et B effectuées, le donneur passe le paquet à son voisin de gauche. Celui-ci devient le nouveau donneur. Il effectue à son tour les actions A et B.

Le jeu se poursuit ainsi jusqu'à ce que, à tour de rôle, plus **aucun joueur** n'accepte de nouvelle carte (y compris le donneur actuel). La **manche est terminée** et le partage des pierres précieuses a lieu.

PARTAGE DES PIERRES PRÉCIEUSES

Les joueurs commencent par dévoiler toutes les cartes face cachée.

Partagez les pierres précieuses au centre de la table en **deux trésors** de valeurs égales. Le moment est venu de procéder à **deux partages** :

- ♣ Le **premier trésor** revient au joueur dont la somme de la valeur des cartes atteint ou se rapproche le plus de 8, sans dépasser ce résultat.
- ♣ Le **second trésor** revient **ensuite** au joueur dont la valeur des cartes atteint ou se rapproche le plus de 28, sans dépasser ce résultat.



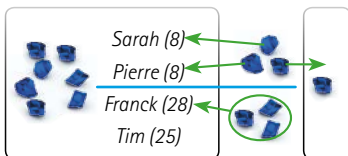
Exemple 1 : Sarah et Pierre atteignent chacun 8. Ils se partagent les pierres du premier trésor. Franck (28) gagne le second trésor. Tim(25) ne gagne rien.



Beispiel 2 : Cette fois-ci, personne n'a atteint 28. Franck remporte le premier trésor avec un total de 6. Pierre (4) ne gagne rien. Personne n'a atteint 28 non plus. Sarah (26) est plus proche de 28 que Tim (23) ; celui repart les mains vides. Sarah gagne le second trésor.

Si **plusieurs** joueurs se partagent le même trésor, ils reçoivent la même valeur en pierres précieuses.

À chaque fois que la valeur des pierres n'est **pas divisible équitablement**, les **pierres qui n'ont pu être partagées** sont mises de côté et resserviront à la **manche suivante**. Il en va de même pour les pierres restées au milieu de la table parce qu'elles n'ont **pas été gagnées**.



Exemple 3 : Partagez les 7 pierres en deux trésors de 3 pierres chacun. Il reste une pierre. Sarah et Pierre se partagent le premier trésor ; il reste de nouveau une pierre. Frank gagne les 3 pierres du second trésor. Les deux pierres non gagnées restent pour la manche suivante.

Un joueur ne peut participer **qu'à l'un des deux partages** (sauf « Jackpot », voir encadré). Si la valeur de ses cartes permet à un joueur de participer **aux deux partages**, il doit choisir **l'un des deux**. Il doit se décider avant le partage du premier trésor.

Si plusieurs joueurs ont cette possibilité, ils doivent décider à tour de rôle, **en commençant par le dernier donneur de la manche**, à quel partage ils participent avec le total obtenu.



Beispiel 4: Tim obtient soit 6, 16 soit 26 en additionnant la valeur de ses cartes. Il doit choisir un de ces deux totaux. Il ne vise le premier trésor que s'il choisit « 6 », sinon, il joue pour le second trésor.

Jackpot : 8 ET 28 !

Le joueur qui, en additionnant la valeur de ses cartes, peut **obtenir à la fois 8 et 28 (exactement)** décroche le **JACKPOT !** Il remporte **toutes** les pierres précieuses au milieu de la table. Dans ce cas particulier, il n'y a pas de second partage. Si **plusieurs** joueurs réalisent le jackpot, ils se partagent les pierres.



Mise en place de la manche suivante

- ♣ Placez les pierres restant de la manche précédente au centre de la table.
- ♣ Mélangez **toutes** les cartes.
- ♣ Le premier donneur de la nouvelle manche est le joueur assis à gauche du dernier donneur de la manche précédente et entame alors l'action A...

FIN DE LA PARTIE

Lorsque vous avez placé la première pierre rouge au milieu de la table, finissez le tour. Si la réserve de pierres rouges est elle aussi épuisée, finissez cette dernière manche, sans ajouter de nouvelle pierre précieuse (ce qui signifie que l'action A est ignorée jusqu'à la fin de la partie).

Chacun compte alors ses pierres précieuses :

- ♣ Chaque pierre bleue rapporte 1 point ;
- ♣ Chaque pierre rouge rapporte 2 points.

Le joueur qui totalise le plus de points remporte la partie.

Auteurs: David L. Hoyt,
Colin Morgan et Mike Hirtle
Traduction: Eric Bouret

© 2015 Zoch Verlag
Werkstraße 1
90765 Fürth
www.zoch-verlag.com

Art.Nr.: 60 110 5092



8-28

Un gioco facile facile
dove chi non rischia non
rosica!



di David L. Hoyt,
Colin Morgan e
Mike Hirtle

MATERIALE

51 carte da gioco



15 pietre preziose rosse (2 punti)



55 pietre preziose blu (1 punto)

DI COSA SI TRATTA?

Vincerai bellissime pietre preziose se con le tue carte raggiungerai il più vicino l'8, senza però superarlo. Potrai vincere la stessa quantità di pietre se ti riesce la stessa cosa con la somma di carte 28. Se dovessero riuscirci addirittura ENTRAMBI i risultati hai fatto centro pieno e ti prendi tutte le pietre preziose.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

- ♣ Metti le pietre rosse e blu separate come scorta sul bordo del piano di gioco.
- ♣ Mischia le carte e fanne un mazzo.

IL GIOCO COMINCIA

All'inizio del giro ogni giocatore prende **una carta**, la guarda **di nascosto** e **la mette coperta davanti a sé**.

Scegliete il primo **distributore di carte** e affidategli il mazzo.

Il distributore di carte eseguirà ora due azioni:

♣ **Azione A:**

Mette una pietra blu della scorta in mezzo al tavolo.
(Se non ci sono più pietre blu ne prende una rossa)

♣ **Azione B:**

Distribuisce in senso orario **ad ogni singolo giocatore** – e alla fine a sé stesso – **un'ulteriore carta coperta** del mazzo. Ogni giocatore può **prendere o rifiutare** la carta. Se l'accetta la mette **scoperta** a fianco all'altra (o alle altre) e calcola (mentalmente) il suo valore aggiungendolo a quello delle carte che ha già. **La carta 1/11 può contare come 1 oppure come 11.**

Se un giocatore ha davanti a sé carte **scoperte** che valgono **28 o di più, è fuori** da quella partita. Toglie le sue carte e le accantona in un mazzo.

Dopo aver completato le azioni A e B passa il mazzo di carte al giocatore alla sua sinistra. Adesso è lui il nuovo distributore di carte. Esegue le azioni A e B.

Continuate così finché **nessun giocatore** (incluso il distributore attuale) non prende una nuova carta. Con ciò **finisce la partita** e si procede alla distribuzione delle pietre preziose.

DISTRIBUZIONE DELLE PIETRE PREZIOSE

Scoprite tutte le carte davanti a voi.

Formate in mezzo al tavolo **due mucchietti** dello stesso valore di pietre preziose.

Ci saranno ora **due distribuzioni**:

- ❖ Il **primo mucchietto** di pietre preziose lo prenderà il giocatore che raggiungerà con il suo punteggio (più vicino possibile) il numero 8 senza però superarlo.
- ❖ Il **secondo mucchietto** di pietre preziose le prenderà **dopo** il giocatore che con le sue carte arriverà più vicino al numero 28 senza però superarlo.



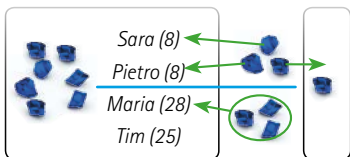
Esempio 1: Sara e Pietro hanno entrambi il punteggio di 8. Si divideranno le pietre del primo mucchietto. Maria (28) vince le pietre preziose del secondo mucchietto. Tim (25) resta a mani vuote.



Esempio 2: Questa volta nessuno ha raggiunto l'8. Maria vince le pietre (il primo mucchietto) con il 6. Pietro (4) resta a mani vuote. Anche il 28 non è stato raggiunto esattamente da nessuno. Sara (26) è più vicina al 28 di Tim (23) che resta a mani vuote. Sara vince le pietre preziose del secondo mucchietto.

Se saranno **alcuni** di voi a poter incassare le pietre della stessa distribuzione, le dividerete equamente fra di voi.

Ogni volta che non sarà possibile **dividere equamente le pietre**, accantonerete **la parte indivisibile** e la userete solo alla prossima partita. Lo stesso vale anche per le pietre che sono ancora in mezzo al tavolo, perché **non sono state distribuite**.



Esempio 3: Fate due mucchietti, ognuno di tre pietre preziose delle sette che avete. Avanza una pietra preziosa. Sara e Pietro si dividono il primo mucchietto. E ne avanza di nuovo una. Francesca riceve tutte e tre le pietre del secondo mucchietto. Le due pietre preziose avanzate restano sul tavolo per la prossima partita.

Puoi partecipare a solo **una delle due distribuzioni** (eccezione „colpo pieno“, vedi casella). Se le tue carte ti permettono di partecipare ad **entrambe le distribuzioni** ti devi decidere per **una di queste**. Fai questa scelta prima che il primo mucchietto venga distribuito.

Se molti di voi hanno fatto questa scelta deciderete a turno, **cominciando dall'ultimo giocatore di questo giro** – per quale distribuzione vale il proprio risultato.



Example 4: Tim può calcolare le sue carte a 6, 16 o 26. Deve decidere quale delle due somme vale per la distribuzione. Solo se si decide per il 6 gioca per la prima distribuzione, altrimenti per la seconda.

Colpo pieno: 8 E 28!

Chi con le sue carte può ottenere **sia (precisamente) la somma 8 così come (precisamente) la somma 28**, ha fatto **CENTRO!** Riceverà subito **tutte le** pietre preziose che si trovano in mezzo al tavolo. In questo caso speciale non ci sarà la seconda distribuzione. Se più giocatori hanno fatto colpo pieno, si dividono fra loro le pietre preziose.



Preparazione per la prossima partita

- ✦ Mettete le pietre avanzate dalla partita precedente nel mezzo del tavolo.
- ✦ Mischiate **tutte** le carte.
- ✦ Il primo distributore di questa nuova partita è quello che siede a sinistra dell'ultimo distributore della partita precedente.

FINE DEL GIOCO

Quando avrete messo la prima pietra rossa in mezzo al tavolo, giocherete la partita fino alla fine. Nel caso che finiscano anche le pietre rosse giocherete fino alla fine, ma senza mettere più pietre preziose in mezzo al tavolo (cioè l'azione A viene meno fino alla fine del gioco).

Poi ogni giocatore conterà le proprie pietre preziose.

- ✦ Ogni pietra blu vale 1 punto
 - ✦ Ogni pietra rossa vale 2 punti
- Vince il giocatore che ha fatto più punti.

Otto Hip hip Hurra per il vincitore!!

Autore: David L. Hoyt,
Colin Morgan e Mike Hirtle
Traduzione: Monja Reichert

© 2015 Zoch Verlag
Werkstraße 1
90765 Fürth
www.zoch-verlag.com

Art.Nr.: 60 110 5092

