

STAR WARS™

Ligretto®



Disney

SPIELN, DASS DIE KARTEN FLIEGEN!



DEUTSCH

Ligretto®

STAR
WARS
REBELS™

Für 2-4 Spieler ab 8 Jahren



Spiele, dass die Karten fliegen! Schneller geht nicht!

Ein rasantes Kartenspiel, mit den Charakteren aus Star Wars Rebels. Faszinierend, kurzweilig und verblüffend einfach! Alle Spieler versuchen gleichzeitig, möglichst viele Karten gleicher Farbe in der Reihenfolge 1-10 abzulegen. Dabei sind Geschwindigkeit, gute Kombinationsgabe und schnelles Reaktionsvermögen gefragt.

Inhalt: 160 Karten

Inhalt

4 Charaktere (Ezra, Sabine, Chopper und Inquisitor)
160 Karten (4 Kartensätze mit je 40 Karten – für jeden Spieler einen)

Spielziel

Alle spielen gleichzeitig und deshalb lautet die Devise: schnell sein! Das Ziel des Spiels ist es, den Ligretto-Stapel abzutragen und dabei möglichst viele Punkte zu erreichen.

Spielvorbereitung

Zunächst werden die Karten nach den verschiedenen Charakteren sortiert. Jeder Spieler bekommt seinen eigenen Charakter, den er gut durchmischt. Nun legt jeder Spieler 3 Karten offen mit der Zahlenseite nach oben nebeneinander vor sich ab (diese Karten werden ab jetzt **Reihe** genannt). Bei 2 Spielern werden 5 Karten und bei 3 Spielern 4 Karten offen nebeneinander als Reihe ausgelegt. Neben seine Reihe legt

jeder Spieler noch einen Stapel aus 10 Karten offen ab (dieser Stapel wird **2 Ligretto-Stapel** genannt). Die restlichen Karten hält jeder Spieler als **3 verdeckten Stapel** in der Hand.

Der Spielablauf

Los geht's! Jetzt versuchen alle Spieler **gleichzeitig so schnell wie möglich** ihre Karten loszuwerden. Wer eine 1 hat, legt diese in die Mitte. Wer eine 2 in der gleichen Farbe hat, legt diese so schnell wie möglich darauf, danach eine 3, 4, usw. Jede weitere 1 wird neben die anderen Stapel in die Tischmitte gelegt. Von jeder Farbe kann es **mehrere Stapel gleichzeitig** geben.

Ein Spieler darf jederzeit Karten ablegen.

Entweder...

- eine Karte aus seiner Reihe,
- die oberste Karte von seinem Ligretto-Stapel
oder
- die oberste Karte von seinem Ablagestapel.

Legt man eine Karte aus der Reihe ab, darf der frei gewordene Platz sofort mit einer Karte vom Ligretto-Stapel aufgefüllt werden.

Wenn ein Spieler mit seinen offenen Karten (Ligretto-Stapel und Karten in der Reihe) nicht weiterlegen kann, spielt er mit dem verdeckten Stapel in der Hand weiter. Hierzu dreht er **immer 3 Karten zusammen** um und legt sie offen übereinander vor sich auf den Tisch. Jeder Spieler hat dadurch einen eigenen **4 Ablagestapel**.

Wenn die oberste Karte des Ablagestapels auf einen Stapel in der Tischmitte passt, oder eine 1 ist (wodurch ein neuer Stapel begonnen werden kann), dann kann diese so schnell wie möglich in die Mitte gelegt werden. Wenn durch das Ablegen der Karte eine weitere passende Karte aufgedeckt wird, so kann auch diese sofort abgelegt werden. Das gilt auch für die nächste Karte usw... Wenn keine passende Karte dabei ist, einfach schnell 3 weitere Karten auf den Ablagestapel legen. Ist der Handkartenstapel aufgebraucht, wird der Ablagestapel aufgenommen, kurz durchgemischt und wieder von vorne durchgespielt, indem 3 Karten gleichzeitig aufgedeckt werden.

Spielende

Wer es schafft, die letzte seiner 10 Karten vom Ligretto-Stapel abzulegen, ruft „**Ligretto-Rebellion!**“ und das Spiel ist sofort beendet.

Die Auswertung

Alle Karten in der Tischmitte werden nach den Rückseiten (die ja den Spielern entsprechen) sortiert. Für jede Karte, die ein Spieler in die Tischmitte legen konnte, erhält er **1 Pluspunkt**. Für jede Karte, die noch in seinem Ligretto-Stapel liegt, bekommt er **2 Minuspunkte**. Die Karten in der Reihe und die Handkarten werden nicht gezählt. Wer nun die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel!

Das ging viel zu schnell? Eine flotte Revanche ist bei Ligretto immer drin! Wenn ein ganzes Ligretto-Match gewünscht ist, dann werden die Punkte jeder Runde notiert und es gewinnt der Spieler, der nach einer vorher vereinbarten Anzahl an Spielen die meisten Punkte hat.

Und wenn mal wirklich keine Karte mehr gelegt werden kann, weil alle passenden Karten sich in den Ligretto-Stapeln verstecken, dann wird einfach jetzt schon ausgezählt und ein neues Spiel kann beginnen.

Variante - Für echte Rebellen-Profis!

In dieser Variante können die Reihen als eine Art „Zwischenspeicher“ benutzt werden. Karten aus der Hand oder aus dem Ligretto-Stapel können in die eigene Reihe abgelegt werden, wobei 2 Dinge beachtet werden müssen:

1. Die Zahlen müssen in **absteigender Reihenfolge** gelegt werden.
2. Direkt aufeinander folgende Karten müssen **verschiedene Farben** haben.

Hört sich gut an? Ist es auch! Vor allem um hohe Karten vom Ligretto-Stapel schnell loszuwerden. Aber Vorsicht: Werden zu viele Karten in die Reihe gepackt, werden die Lücken fürs Nachfüllen vom Ligretto-Stapel blockiert!



Ligretto®

**STAR
WARS
REBELS™**

Pour 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans



Jouer à en faire voler les cartes ! Il n'y a pas plus rapide !

Un jeu de cartes hyperrapide avec les personnages de Star Wars Rebels. Passe-temps à la fois passionnant et très simple ! Tous les joueurs essaient en même temps de poser le plus de cartes possibles de la même couleur, dans l'ordre de 1 à 10. Il s'agit de faire preuve pour cela de rapidité, de perspicacité et de réaction instantanée.

Contenu : 160 cartes

Contenu

4 personnages (Ezra, Sabine, Chopper et l'Inquisiteur) :
160 cartes (4 paquets de 40 cartes - un pour chacun des joueurs)

But du jeu

Tous les participants jouant en même temps, il faut faire preuve de rapidité !

Le but du jeu consiste à se défaire de sa pile de Ligretto et à accumuler le plus grand nombre possible de points.

Préparatifs

Les cartes sont tous d'abord triées par personnages. Chacun des joueurs prend celles d'un personnage et les mélange bien, après quoi il pose 3 cartes les unes à côté des autres devant lui, face visible avec le chiffre vers le haut (ces cartes constituant dès à présent un **1** rang).

Dans le cas de 2 joueurs, 5 cartes et dans le cas de 3 joueurs, 4 cartes posées face chiffrée visible constituent un rang. À côté de son rang, chaque joueur pose une pile de 10 cartes, face visible (qui est appelée **2 pile Ligretto**). Chacun des joueurs conserve les cartes restantes en main, sous forme de **3 pile, face cachée**.

Déroulement de jeu

Et c'est parti ! Tous les joueurs essaient de se défaire **simultanément et aussi rapidement que possible** de leurs cartes. Qui a un 1, le pose vite au milieu. Qui a un 2 de la **même couleur**, le pose vite sur cette carte, puis c'est au tour du 3, du 4 et ainsi de suite. Chaque 1 supplémentaire est posé au milieu de la table, à côté des autres piles. Il est possible d'avoir **simultanément plusieurs piles** de la même couleur.

Un joueur a le droit de poser des cartes à tout moment.
Soit ...

- une carte de son rang,
- la carte se trouvant tout à fait en haut de sa pile Ligretto, soit
- la carte se trouvant tout à fait en haut de sa pile de défausse.

Si une carte est sortie du rang, il faut combler le vide en prenant la carte se trouvant en haut de la pile Ligretto.

Si un joueur ne peut plus avancer avec ses cartes visibles (pile Ligretto et carte du rang), il continue de jouer avec la pile de cartes face cachée qu'il tient en main. Pour cela, il retourne **toujours 3 cartes en même temps** et les pose, l'une sur l'autre, face visible, devant lui sur la table.

Chaque joueur dispose ainsi d'une **4 pile de défausse** qui lui est propre. Si la carte tout à fait en haut de la pile de défausse peut compléter l'une des piles au milieu de la table, ou bien s'il s'agit d'un 1 (permettant d'entamer une nouvelle pile), elle doit être alors placée le plus vite possible au milieu. Si, après la pose de cette carte, une autre carte appropriée est retournée, cette dernière doit être elle aussi immédiatement posée. Et ainsi de suite pour la carte suivante. Si aucune carte ne convient, poser vite fait bien fait 3 autres cartes sur la pile de défausse. Dès que les cartes en main ont été toutes posées, la pile de défausse sert alors de nouvelle pile de main, les cartes devant être pour cela bien mélangées, puis on recommence en retournant 3 nouvelles cartes à la fois.

Fin du jeu

Dès qu'un joueur arrive à se défausser de la dernière de ses 10 carte de pile Ligretto, il crie « **Ligretto rébellion !** » et la partie s'achève immédiatement.

Décompte

Toutes les cartes se trouvant au milieu de la table sont triées suivant la couleur de leur dos (chaque couleur étant affectée à un joueur). Pour chaque carte qu'il a posée au milieu de la table, un joueur **marque 1 point**. Pour chaque carte restante dans sa pile Ligretto, il **perd 2 points**. Les cartes du rang et celles se trouvant en main ne sont pas comptées. C'est celui des joueurs ayant accumulé le plus grand nombre de points qui gagne !

C'est allé trop vite ? Il n'est jamais trop tard pour une revanche au

Ligretto ! Et pourquoi pas un match complet de Ligretto ? Les points sont alors comptés manche après manche et le gagnant est celui ayant accumulé le plus grand nombre de points au bout du nombre de parties convenu.

Et si vraiment aucune carte ne peut être posée, parce que toutes se trouvent cachées dans la pile Ligretto, on procède alors tout simplement déjà au décompte des points et une nouvelle partie recommence.

Variante - Pour les vrais rebelles pros !

Dans cette variante, il est possible d'utiliser les rangs en tant que « mémoire intermédiaire ». Les cartes que l'on tient en main ou celles de la pile Ligretto peuvent être posées dans le propre rang, bien qu'il faille alors tenir compte de 2 choses :

1. Les chiffres doivent être posés dans **l'ordre décroissant**.
2. Les cartes posées les unes sur les autres doivent avoir **des couleurs différentes**.

C'est palpitant, n'est-ce pas ? Et ça l'est vraiment, d'autant plus qu'il s'agit alors en premier lieu de se défaire le plus rapidement possible des grosses cartes de la pile Ligretto. Mais attention ! Si le rang contient trop de cartes, les espaces libres à combler sont bloqués par la pile Ligretto !



Ligretto[®]

**STAR
WARS
REBELS**

Per 2-4 giocatori, dagli 8 anni in su



Giocate e fate volare le carte! Più veloce non si può!

Un entusiasmante gioco di carte, con i personaggi di Star Wars Rebels. Semplicemente coinvolgente, frizzante e sbalorditivo! Tutti i giocatori cercano di piazzare contemporaneamente più carte possibili dello stesso colore in successione 1-10. Si richiedono dunque velocità, buone dote di combinazione e rapida capacità di reazione.

Contenuto: 160 carte

Contenuto

4 personaggi (Ezra, Sabine, Chopper e l'Inquisitore):

160 carte (4 mazzi da 40 carte ciascuno - uno per ogni giocatore)

Scopo del gioco

Tutti giocano contemporaneamente e la parola d'ordine è: Essere veloci! Scopo del gioco è terminare il mazzo Ligretto raggiungendo il massimo punteggio possibile.

Preparazione del gioco

Anzitutto si dividono le carte in base ai diversi personaggi. Ogni giocatore riceve un mazzo di carte con un personaggio, che mescola per bene. Poi ogni giocatore dispone 3 carte scoperte davanti a sé una

accanto all'altra con il numero rivolto verso l'alto (d'ora in poi, queste carte si chiamano **1 Fila**). Se si gioca con 2 giocatori, si dispongono 5 carte e con 3 giocatori si dispongono invece 4 carte scoperte in una fila. Accanto alla propria fila, ogni giocatore deposita un mazzetto di 10 carte, sempre scoperte (questo mazzo è il **2 Mazzo Ligretto**). Le carte rimanenti restano in mano al giocatore come **3 mazzo coperto**.

Svolgimento del gioco

Ed ora si parte! Tutti i giocatori cercano di disfarsi delle proprie carte **contemporaneamente e il più rapidamente possibile**.

Chi ha un 1, lo mette al centro del tavolo. Chi ha un 2 **dello stesso colore**, lo mette subito sopra, poi il 3, 4 ecc. Ogni 1 successivo viene depositato accanto agli altri mazzi al centro del tavolo. Di ogni colore, ci possono essere **più mazzi contemporaneamente**.

Un giocatore può piazzare le proprie carte in ogni momento. Utilizzando ...

- una carta della propria fila,
- la prima carta del proprio mazzo Ligretto, oppure
- la prima carta del proprio mazzo di deposito.

Se si piazza una carta della fila, il posto diventato libero può essere subito riempito con una carta del mazzo Ligretto.

Quando un giocatore con le sue carte scoperte (mazzo Ligretto e carte della fila) non può piazzare più, può continuare a giocare con il mazzo coperto che tiene in mano. Per questo, deve **sempre girare 3 carte**

insieme disponendole scoperte e sovrapposte sul tavolo davanti a sé. Ogni giocatore ha quindi il proprio **4 mazzo di deposito**.

Se la prima carta del mazzo di deposito è adatta a un mazzo al centro del tavolo, o è un 1 (per cui si può iniziare un nuovo mazzo), questa si può piazzare il più rapidamente possibile al centro del tavolo. Se nel frattempo si gira un'altra carta da utilizzare, anche questa può essere piazzata subito. E questo vale anche per la carta successiva ecc. Quando non ci sono più carte utili, bisogna posare subito 3 nuove carte sul mazzo di deposito. Una volta esaurito il mazzo in mano, si prende il mazzo di deposito, si mescola brevemente e si ricomincia a giocare scoprendo 3 carte contemporaneamente.

Fine del gioco

Chi riesce a piazzare l'ultima delle 10 carte del mazzo Ligretto, grida **"Ribellione Ligretto!"** e il gioco finisce immediatamente.

Calcolo del punteggio

Tutte le carte al centro del tavolo vengono ordinate in base al colore del retro (che corrispondono ai diversi giocatori). Per ogni carta piazzata al centro del tavolo, il giocatore ottiene **1 punto più**. Per ogni carta che invece si trova ancora nel suo mazzo Ligretto, il giocatore riceve **2 punti meno**. Le carte nella fila e le carte in mano non vengono calcolate. Vince il giocatore che ha ottenuto il maggior punteggio!

È stato troppo veloce? Non è mai troppo tardi per una rivincita, con Ligretto! Se volete organizzare una vera e propria sfida di Ligretto,

segnate i punti ad ogni manche: vincerà il giocatore che ha ottenuto il punteggio più alto dopo il numero di manche concordate.

E quando davvero non si può più piazzare nessuna carta, perché tutte le carte giuste sono nascoste nel mazzo Ligretto, si procede subito al conteggio per poi iniziare un nuovo gioco.

Variante - Per veri Ribelli professionisti!

In questa variante, si possono utilizzare le file come una specie di "memoria temporanea". Le carte in mano o del mazzo Ligretto possono essere piazzate nella propria fila ma solo a queste 2 condizioni:

1. I numeri devono essere in **ordine decrescente**.
2. Le carte in diretta successione devono essere di **colore diverso**.

Suona bene? Perché è così davvero! Soprattutto per sbarazzarsi alla svelta delle carte alte del mazzo Ligretto. Ma attenzione: Se si accumulano troppe carte in fila, gli spazi da riempire vengono bloccati del mazzo Ligretto!



Der Original-Hörspiel-Spaß

Weitere spannende Hörspiele
findet ihr überall im Handel

www.kiddinx-shop.de/Disney.
Auch als Download!

Disney



© Ligretto, registered trademark
Schmidt Spiele

www.starwars.com

© & ™ Lucasfilm Ltd.

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

