

Spielanleitung | Instruction | Istruzione

jocoo!

Für kleine und
große Spieler!

7+



HCM
KINZEL

JOGO!

Für 2-4 große und kleine
Spieler ab 7 Jahren
Spieldauer: ca. 30 min.

Spielmaterial

90 Karten mit 6 verschiedenen Hintergrundfarben
und 6 verschiedenen Symbolen (Werte 2-6)

6 STOPP-Karten	(1 je Farbe, Wert: 1)
6 Richtungswechsel-Karten	(1 je Farbe, Wert: 7)
6 Karten „+1“	(1 je Farbe, Wert: 8)
6 JOGO!-Karten	(1 je Farbe, Wert: 9)

Spielziel

Legt so viele Karten wie möglich auf die Stapel in
der Tischmitte ab. Nach dem Spielende werden
die Punkte der übrig gebliebenen Karten gezählt.
Wer am **wenigsten** hat, gewinnt!

Spielvorbereitung

Mischt die Karten gut. Legt die **4 Startkarten**
offen nebeneinander in die Tischmitte, sie bilden
den Anfang der 4 Ablagestapel, die im Spiel
entstehen werden. (Werden Karten mit Sonder-
funktionen als Startkarten aufgedeckt, ignoriert
ihr deren Sonderfunktionen.)

Jeder Spieler legt **verdeckt 4 Spielerstapel** ne-
beneinander vor sich ab, die je nach Spielerzahl
aus unterschiedlich vielen Karten bestehen:

- Bei 2 Spielern: 9 Karten pro Stapel
- Bei 3 Spielern: 7 Karten pro Stapel
- Bei 4 Spielern: 5 Karten pro Stapel

Jeder Spieler deckt jeweils die oberste Karte
seiner 4 Stapel auf und legt die offene Karte vor
den Stapel (*siehe Abbildung 1*).
Die restlichen Spielkarten legt ihr als verdeckten
Nachziehstapel in die Tischmitte.
Ein **Startspieler** wird bestimmt.

Abbildung 1: Spielaufbau für 2 Spieler



Spielablauf

Ihr spielt einzeln nacheinander im Uhrzeigersinn. Wer am Zug ist, legt eine seiner Karten auf einen der Stapel in der Tischmitte ab. Er darf wählen, ob dies entweder 1) eine der offenen Karten von seinen Spielerstapeln oder 2) eine Handkarte ist:

1) Offene Karten vor seinen Spielerstapeln: Der Spieler deckt nach dem Legen vom zugehörigen Stapel eine verdeckte Karte auf und legt sie an die frei gewordene Stelle. Ist einer (oder mehrere) der 4 Spielerstapel leer, hat der zugehörige Spieler entsprechend weniger Stapel zur Auswahl.

2) Handkarte: Nur möglich, wenn der Spieler im weiteren Spielverlauf Karten auf die Hand genommen hat (siehe unten).

Legeregeln *Abbildung 2*

Eine Karte darf abgelegt werden, wenn

- die **Hintergrundfarben gleich** sind oder
- die **Symbole gleich** sind



Abbildung 2: Beispiele für legbare Karten

Passen

Kann ein Spieler **keine Karte** ablegen, muss er zwei Karten **auf die Hand** nachziehen: eine vom Nachziehstapel in der Tischmitte **UND** eine Karte von einem seiner verdeckten Spielerstapel. Sind der Nachziehstapel **und/oder** die eigenen Spielerstapel leer, zieht er entsprechend nur eine oder keine Karte nach. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Extrazug

Legt ein Spieler eine Karte ab, die die **gleiche Hintergrundfarbe UND das gleiche Symbol** hat, ist er erneut am Zug und darf eine weitere Karte ablegen.



Sonderkarten



STOPP-Karte

Legt jemand eine STOPP-Karte auf einen der Ablagestapel, wird dieser Stapel umgedreht und ist aus dem Spiel. Sind keine Ablagestapel mehr im Spiel, legt der nächste Spieler eine beliebige Karte offen in die Tischmitte. Dies ist der neue Ablagestapel.



JOGO!-Karte

Legt jemand eine JOGO!-Karte auf einen Ablagestapel, wählt er aus den folgenden Möglichkeiten eine aus:
a) Der nachfolgende Spieler muss aussetzen, oder
b) Richtungsänderung der Spielrichtung oder
c) Ein Spieler seiner Wahl muss eine Karte vom Nachziehstapel aufnehmen.



RICHTUNGSWECHSEL-Karte

Richtungswechsel der Spielrichtung. Im Zweipersonenspiel setzt der Mitspieler einmal aus.



KARTE AUFNEHMEN

Legt jemand diese Karte, muss der nachfolgende Spieler eine Karte vom Nachziehstapel aufnehmen.

Auch Sonderkarten können einen Extrazug auslösen, wenn sie auf eine Karte mit gleicher Farbe und Symbol gelegt werden.

Spielende

Das Spiel endet, wenn **ein Spieler keine Karten mehr** hat (weder vor sich auf dem Tisch noch in der Hand). Dieser Spieler hat gewonnen, die übrigen Spieler ermitteln ihre Platzierung durch Zählen der Zahlenwerte auf ihren gesamten Karten.

Sonderfall: Haben alle Spieler nur noch Handkarten und kein Spieler kann mehr Karten auf die Ablagestapel ablegen, ist das Spiel beendet und alle Spieler ermitteln ihre Platzierung durch Zusammenzählen der Zahlenwerte ihrer sämtlichen Karten. Der Spieler mit den wenigsten Punkten gewinnt.

JOGO!

For 2-4 players aged 7+
Game duration:
about 30 min.

Game contents

90 with 6 different background colors and
6 different symbols (values 2 to 6)

6 STOP cards	(1 in each color, value: 1)
6 Reverse cards	(1 in each color, value: 7)
6 „+1“ cards	(1 in each color, value: 8)
6 JOGO! cards	(1 in each color, value: 9)

Object of the game

Put down as many cards as possible on the piles
in the middle of the table. At the end of the game
the points on the remaining cards are counted.
Whoever has the **fewest** wins!

Setup

Shuffle the cards properly.

Lay the **4 start cards** face up side by side in the
middle of the table, they will start the 4 discard
piles used during the game. (If any special
action cards are laid down as start cards, ignore
their special functions.)

Each player lays **4 player piles, face down** side
by side in front of them, which each have diffe-
rent cards depending on the number of players:

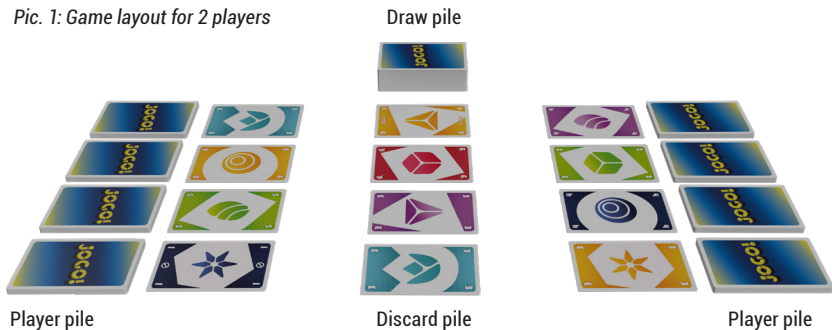
For 2 players: 9 cards per pile

For 3 players: 7 cards per pile

For 4 players: 5 cards per pile

Each player reveals the top card of each of his 4
piles and places it face up in front of the pile
(see pic. 1). Place the remaining cards as a draw
pile, face down, in the middle of the table.
A **start player** is chosen.

Pic. 1: Game layout for 2 players



Game play

You play, clockwise, one after the other.

The player next in turn lays one of their cards on one of the piles in the middle of the table. He can choose whether this is either 1) one of the face up cards in front of his player pile or 2) a hand card:

1) **Face up cards in front of his player pile:** After placing this, the player reveals a card from the associated pile and places it in the vacated position. If one (or more) of the 4 player piles is empty, that player has correspondingly fewer piles to choose from.

2) **Hand cards:** Only possible if the player has cards in his hand during the course of the game (see below).

Card-playing rules: *Pic. 2*

A card can be laid down if

- the **background color is the same** or
- the **symbols are the same**



Pic. 2: Example for playable cards

Passing

If a player **cannot** lay down any cards, he must draw **two cards in his hand**: one from the draw pile in the middle of the table AND one card from his face down player pile.

If the draw pile and/or the individual player piles are empty, he correspondingly only draws one or no cards. Then the game moves on to the next person in turn.

Extra turn

If a player lays down a card, that has the **same background color AND the same symbol**, he can lay down another card.



Special cards



STOP card

If someone lays a STOP card on one of the discard piles, this pile is turned over and is out of the game. If there are no more discard piles in the game, the next player lays down any card, face up, in the middle of the table. This is the new discard pile.



JOGO! card

If someone lays a JOGO! card on a discard pile, he can choose from the following options:

- a) the next player has to skip a turn or
- b) the direction of play changes or
- c) a player of his choice has to take a card from the draw pile.



REVERSE card

The direction of play is inverted. In a two-person game the other player misses a turn.



DRAW 1 card

If someone lays this card, the next player must take a card from the draw pile.

Special cards can also trigger an extra turn, if they are laid on a card of the same color **and** symbol.

End of the game

The game ends if a player **has no more cards** left (neither in front of him on the table, nor in his hand). This player is the winner and the other players determine their placing by counting the numeric values on all their cards.

Special case: If all players only have cards in their hands left and no player can place any more cards on the discard pile, the game ends and all players determine their placing by counting all the numeric values on their cards. The player with the lowest number of points wins.

De 2 à 4 joueurs grands et petits de 7 ans et plus
Durée du jeu : environ 30 minutes.

Contenu du jeu

90 cartes avec 6 couleurs de fond différentes et 6 symboles différents (valeurs de 2 à 6)
6 cartes STOP (1 de chaque couleur, valeur: 1)
6 cartes Inverser (1 de chaque couleur, valeur: 7)
6 cartes « +1 » (1 de chaque couleur, valeur: 8)
6 cartes JOGO! (1 de chaque couleur, valeur: 9)

But du jeu

Posez autant de cartes que possible sur les piles au centre de la table. À la fin de la partie, les points des cartes restantes seront comptés. La personne avec le moins de points gagne!

Installation

Mélanger les cartes correctement.
Disposez les 4 **cartes de démarrage** face visible à côté au centre de la table. Ces cartes formeront le début des 4 piles de défausse utilisées pendant la partie. (Si des cartes d'action spéciale sont disposées comme cartes de départ, ignorez leurs fonctions spéciales.)
Chaque joueur dispose de 4 **piles de joueur** face cachée côte à côte en face de lui, ayant chacun des cartes différentes selon le nombre de joueurs:

Pour 2 joueurs : 9 cartes par pile
Pour 3 joueurs : 7 cartes par pile
Pour 4 joueurs : 5 cartes par pile

Chaque joueur révèle la carte du dessus de chacune de ses 4 piles et la place face visible devant la pile.
Placez les cartes restantes dans une pile de pioche, face cachée, au centre de la table.
Un **joueur de départ** est désigné.

Déroulement du jeu

Vous jouez dans le sens des aiguilles d'une montre l'un après l'autre.

Le joueur suivant pose l'une de ses cartes sur l'une des piles au centre de la table. Il peut choisir s'il s'agit

1) d'une des cartes face visible en face de sa pile de joueur ou 2) d'une carte de la main :

1) **Cartes face visible en face de sa pile de joueur:**
Après avoir placé cette carte, le joueur révèle une carte de la pile associée et la place sur la position libérée. Si l'une (ou plus) des 4 piles de joueur est vide, ce joueur a donc moins de piles d'où faire son choix.

2) **Cartes à la main:** Uniquement possible si le joueur a des cartes dans sa main pendant le cours du jeu (voir ci-dessous)

Règles des cartes

Une carte peut être déposée si

- la couleur de fond est la même ou
- les symboles sont les mêmes.

Après que le joueur ait disposé une carte et, le cas échéant, ait révélé une carte d'une pile de joueur, c'est le tour du joueur suivant.

Passer son tour

Si un joueur **ne peut pas** déposer de carte, il doit piocher **deux cartes dans sa main**: une de la pile de pioche au milieu de la table ET une carte de sa pile de joueur face cachée.

Si la pile de pioche et/ou les piles de joueur individuelles sont vides, le joueur ne peut alors piocher qu'une carte ou aucune carte selon le cas. Le jeu passe alors à la prochaine personne.

Tour supplémentaire

Si un joueur dépose une carte qui a la **même couleur de fond ET le même symbole**, il peut alors déposer une autre carte.

Cartes spéciales

Carte STOP

Si quelqu'un pose une carte STOP sur l'une des piles de défausse, la pile est retournée et retirée du jeu. S'il n'y a plus de piles de défausse dans le jeu, le joueur suivant pose n'importe quelle carte face visible au centre de la table. Celle-ci débute la nouvelle pile de défausse.

Carte JOGO!

Si quelqu'un pose une carte JOGO! sur une pile de défausse, il peut choisir parmi les options suivantes:
a) le prochain joueur doit passer son tour, ou
b) la direction de la partie change, ou
c) un joueur de son choix doit prendre une carte de la pile de pioche.

Carte INVERSER

La direction de la partie est inversée.
Dans une partie à deux joueurs, l'autre joueur passe son tour.

Carte PIOCHE 1

Si quelqu'un pose cette carte, le joueur suivant doit tirer une carte de la pile de pioche.

Les cartes spéciales peuvent également déclencher un tour supplémentaire si elles sont posées sur une carte ayant la même couleur et le même symbole.

Fin de la partie

Le jeu se termine si un **joueur n'a plus de cartes** (ni en face de lui sur la table, ni dans sa main). Ce joueur est le gagnant et les autres joueurs déterminent leur position en comptant les valeurs numériques sur toutes leurs cartes.

Cas particulier: Si tous les joueurs n'ont que des cartes dans leur main et qu'aucun joueur ne peut poser de cartes sur la pile de défausse, la partie se termine et tous les joueurs déterminent leur position en comptant toutes les valeurs numériques sur leurs cartes. Le joueur avec le plus faible nombre de points l'emporte.

JOGO!

Contenuto

90 carte con 6 colori di sfondo e 6 simboli diversi

(Valore da 2 a 6)

6 carte STOP	(1 per colore, valore: 1)
6 carte Cambio Giro	(1 per colore, valore: 7)
6 carte "+1"	(1 per colore, valore: 8)
6 carte JOGO!	(1 per colore, valore: 9)

Scopo del gioco

Scartare quante più carte possibile sui mazzi posizionati al centro del tavolo. Al termine del gioco, vengono conteggiati i punti in base al valore delle carte rimanenti. Vince il giocatore che totalizza il **minor** numero di punti!

Preparazione del gioco

Il mazzier mescola per bene le carte e scopre le **4 carte iniziali** posizionandole una accanto all'altra al centro del tavolo. Queste rappresentano la base per i 4 mazzi di scarto usati durante la fase di gioco. (Se tra queste 4 carte iniziali compaiono carte speciali, la loro funzione deve essere ignorata.)

Ciascun giocatore posiziona davanti a sé **4 mazzi di carte coperte**: il numero di carte in ogni mazzo varia al variare del numero dei partecipanti.

Per 2 giocatori: 9 carte per mazzo

Per 3 giocatori: 7 carte per mazzo

Per 4 giocatori: 5 carte per mazzo

Al proprio turno, i giocatori scoprono la prima carta di ognuno dei 4 mazzi, posizionandola davanti al mazzo corrispondente.

Le carte rimanenti devono essere posizionate al centro del tavolo e saranno usate come mazzo di pesca (coperto).

Svolgimento del gioco

Il gioco si svolge a turni individuali, in senso orario.

Il giocatore di turno gioca una delle sue carte posizionandola su uno dei mazzi di scarto al centro del tavolo. Egli stesso può decidere se giocare 1) una delle carte scoperte davanti ai suoi mazzi oppure 2) una delle carte dalla propria mano:

1) Carte scoperte davanti ai suoi mazzi: Se il giocatore decide di giocare una carta di uno dei suoi mazzi scoperti, dovrà sostituirla scoprendo una delle carte dei mazzi coperti. Se uno o più dei suoi 4 mazzi è esaurito, il giocatore in questione avrà meno mazzi a disposizione.

2) Carta dalla propria mano: Questa mossa è possibile soltanto se, in fase di gioco, il giocatore ha formato una "mano" (vedi sotto)

Regole di scarto

Una carta può essere giocata se

- i colori di sfondo coincidono
- i simboli coincidono.

Dopo aver scartato una carta e, eventualmente, aver scoperto una delle carte coperte, il turno passa al giocatore successivo.

Passare

Se un giocatore non può scartare **alcuna carta**, deve pescare altre due carte e aggiungerle **alla propria mano**: una deve essere estratta dal mazzo di pesca al centro del tavolo e una da uno dei mazzi di carte coperte.

Se le carte del mazzo centrale e/o del mazzo personale sono terminate, il giocatore è tenuto a pescare una sola carta o nessuna. Il turno passa quindi al giocatore successivo.

Doppio turno

Se un giocatore scarta una carta che coincide SIA per colore CHE per simbolo, potrà giocarne un'altra.

Carte speciali

Carte STOP

Se uno dei giocatori scarta una carta STOP, il mazzo di scarto corrispondente deve essere girato ed escluso dal gioco. Se non ci sono più mazzi di scarto disponibili, il giocatore successivo dovrà posizionare una carta qualsiasi al centro del tavolo. In questo modo sarà creato un nuovo mazzo di scarto.

Carte JOGO!

Se uno dei giocatori scarta una carta JOGO! su un mazzo di scarto, sceglie una delle seguenti possibilità:

- Far saltare il turno al giocatore successivo oppure
- Invertire la direzione di gioco oppure
- Costringere un giocatore a scelta a pescare una nuova carta coperta dal mazzo di pesca.

Carte CAMBIO GIRO

Invertono la direzione di gioco.

Nelle partite a 2 giocatori, l'avversario dovrà saltare un turno.

Carta +1

Giocando questa carta, si costringe il giocatore successivo a pescare una carta dal mazzo.

Anche con le carte speciali è possibile assicurarsi un doppio turno, se queste vengono posizionate su una carta dello stesso colore e raffigurante lo stesso simbolo.

Conclusione del gioco

Il gioco termina quando un **giocatore esaurisce le sue carte** (sia quelle in mano che quelle del mazzo davanti a sé) vincendo così la partita. Gli altri giocatori dovranno conteggiare i punti in base al valore delle proprie carte.

Eccezione: Se tutti i giocatori esauriscono i propri mazzi e nessuno può scartare carte sul mazzo di scarto, il gioco termina e i giocatori definiscono la propria posizione in base alla somma dei valori riportati sulle singole carte della mano. Vince il giocatore col minor numero di punti.



© 2016 HCM Kinzel GmbH
Felix-Wankel-Str. 9/1, D-74374 Zaberfeld
Tel 0049 7046 982-0, Fax 0049 7046 982-16
www.hcm-kinzel.eu, info@hcm-kinzel.eu

Illustration + Grafik: anoka DESIGNSTUDIO, anoka.de
Autor: Tobold Rumble
Alle Rechte vorbehalten.
Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten.