

Das etwas andere Stichspiel
für 2 – 4 gewiefte Schatzjäger
ab 10 Jahren

Spielregel

Djinn



Normale Stichspiele sind dir zu langweilig? Dann bist du hier genau richtig! Als Abenteurer begibst du dich in wundersame Höhlen auf der Suche nach versteckten Schätzen – jeder Stich, den du bekommst, bringt dir einen Schatz. Die Schätze benötigst du, um die Höhlenaufgaben zu bestehen und am Ende den größten Schatz von allen zu erhalten. Der mächtige Djinn hilft dir dabei: Mit ihm kannst du aktiv in das Spielgeschehen eingreifen und die Trumpffarbe ändern oder gespielte Karten anderer Spieler ersetzen und noch vieles mehr. Wem es als Erstes gelingt, durch 3 aufeinanderfolgende Höhlen zu gehen, hat den größten Schatz gefunden und gewinnt das Spiel.

Ziel des Spiels

Sammle aus jedem Stich eine Schatzkarte, um die Aufgaben in den Höhlen zu erfüllen! Wer zuerst die dritte Aufgabe erfüllt hat, gewinnt das Spiel.

Inhalt

60 Schatzkarten mit Zahlen von 1 bis 15

18 Höhlenkarten mit Aufgaben

2 x 18 Djinn-Karten (18 in Deutsch und Englisch, 18 in Niederländisch und Französisch)

8 Spielerplättchen

(2 in jeder der 4 Farben)



Spielvorbereitung

Sortiert die **Höhlenkarten** nach den Zahlen auf den Rückseiten und mischt jeden Stapel. Legt 3 Karten mit einer 3 auf der Rückseite nebeneinander in der Tischmitte aus, mit der Rückseite nach oben. Legt direkt darunter 3 Karten mit einer 4 auf der Rückseite und darunter 3 Karten mit einer 5 auf der Rückseite. Die restlichen Höhlenkarten benötigt ihr für diese Spielepartie nicht.

Ihr habt nun 3 Reihen mit jeweils 3 Karten, die euer Höhlensystem bilden. Die Zahlen auf den Rückseiten geben euch an, wie viele Schatzkarten benötigt werden, um die Aufgaben auf der Vorderseite zu erfüllen.

Mischt nun die **Schatzkarten** und verteilt an jeden Spieler 8 Karten. Nehmt die Karten so auf die Hand, dass eure Mitspieler sie nicht sehen können. Die restlichen Schatzkarten werden als verdeckter Stapel bereitgelegt.

Sortiert bei den **Djinn-Karten** den Kartensatz mit den französischen und niederländischen Texten aus. Mischt nun die restlichen Djinn-Karten und verteilt verdeckt an jeden Spieler eine. Eure Djinn-Karten dürft ihr jederzeit ansehen, zeigt sie aber nicht euren Mitspielern! Die übrigen Djinn-Karten legt ihr als verdeckten Stapel bereit.

Jetzt sucht sich jeder noch eine Farbe aus und nimmt sich die beiden **Spielerplättchen** in dieser Farbe. Eins davon legt ihr vor euch ab, das andere legt ihr vor die Reihe mit den 3er-Höhlenkarten.



Spielablauf

Djinn wird in mehreren Partien gespielt. Jede Partie besteht aus 8 Runden. Hat am Ende einer Partie ein Spieler seine 3. Höhlenaufgabe erfüllt, endet das Spiel. Habt ihr schon mal ein Stichspiel gespielt? Dann könnt ihr den folgenden Kasten überspringen und direkt im Anschluss weiterlesen.

Was ist ein Stichspiel?

Bei einem Stichspiel spielen alle Spieler im Uhrzeigersinn nacheinander eine Karte aus und legen sie in die Mitte (übereinander), so dass alle Spieler die ausgespielten Karten gut sehen können. Hat jeder eine Karte gespielt, wird nach bestimmten Regeln verglichen, wer alle ausgespielten Karten bekommt. Diese ausgespielten Karten nennt man „Stich“.

Üblicherweise gibt es bei Stichspielen „Bedienzwang“. Das bedeutet: Der Spieler, der in einer Runde die erste Karte ausspielt, gibt mit dieser Karte vor, welche Farbe die anderen Spieler ausspielen müssen. Spielt er zum Beispiel eine gelbe Karte, **müssen** auch alle anderen Spieler in dieser Runde eine gelbe Karte ausspielen, wenn sie eine haben.

Haben alle Spieler eine Karte ausgespielt, wird geschaut, wer die Karte mit der höchsten Zahl gelegt hat. Derjenige bekommt dann alle ausgespielten Karten und legt sie verdeckt vor sich als Stapel ab. Er ist dann auch derjenige, der in der folgenden Runde zuerst eine Karte ausspielen darf und somit festlegt, welche Farbe in der folgenden Runde gespielt wird.

Hat jemand diese Farbe nicht mehr auf der Hand, darf er eine andere Farbe spielen. Diese hat aber immer eine niedrigere Wertigkeit als die zuerst ausgespielte Karte, auch wenn die Zahl höher ist. Er hat also keine Möglichkeit, mit dieser Karte den Stich zu gewinnen. Dafür ist es eine gute Gelegenheit, Karten loszuwerden, die man nicht gebrauchen kann.

Sonderfall Trumpf

Bei Stichspielen gibt es oft auch Trumpf. Trumpf ist entweder eine Farbe oder eine bestimmte Auswahl an Karten, die mehr wert ist als alle anderen Karten. Er wird üblicherweise festgelegt, bevor die erste Karte gespielt wird. Bei Djinn wird zu Beginn einer Partie die oberste Karte vom verdeckten Stapel umgedreht. Diese Farbe ist für diese Partie Trumpf. Trumpf kann nur gespielt werden, wenn entweder die zuerst gespielte Karte bereits Trumpf ist oder wenn man die Farbe, die zuerst gespielt wurde, nicht bedienen kann. Spielen mehrere Spieler Trumpf aus, gewinnt derjenige den Stich, der die höchste Trumpfkarte ausgespielt hat.

Beispiel 1: Lila ist Trumpf. Helge ist Startspieler und spielt eine lila 15 aus. Die lila 15 ist die höchste Karte im Spiel, daher kann er sicher sein, dass er diesen Stich bekommt. Kathi spielt eine lila 8 aus, Gaby eine lila 3. Christian hat keine lila Karte auf der Hand. Er darf jetzt eine andere Farbe ausspielen. Er legt eine grüne 1 aus. Helge bekommt nun den Stich und legt die Karten verdeckt vor sich ab.

Beispiel 2: Lila ist weiterhin Trumpf. Helge hat den letzten Stich bekommen und darf nun die erste Karte der neuen Runde ausspielen. Er legt eine gelbe 11 aus. Kathi spielt eine gelbe 13. Gaby hat keine gelben Karten mehr auf der Hand. Sie darf nun eine andere Farbe ausspielen und entscheidet sich dafür, Trumpf auszuspielen. Sie legt eine lila 7. Christian spielt eine gelbe 5 aus. Da Gaby Trumpf gespielt hat, bekommt sie den Stich.

Deckt nun die Höhlenkarten mit der 3 auf der Rückseite auf. Diese Karten zeigen Aufgaben, die ihr im Laufe des Spiels mit Karten aus den Stichen, die ihr gewonnen habt, erfüllen müsst (eine Erklärung aller Karten findet ihr am Ende dieser Spielregel). Jetzt legt ihr noch den Trumpf für die erste Partie fest. Dafür dreht ihr die oberste Karte des verdeckten Stapels um und legt sie daneben. Diese Farbe ist in der folgenden Partie Trumpf. Startspieler ist derjenige, der links vom Kartengeber sitzt. Er darf nun die erste Karte ausspielen. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

Die zuerst gespielte Farbe muss bedient werden. Trumpf darf nur gespielt werden, wenn man die zuerst ausgespielte Farbe nicht auf der Hand hat.

Hat jeder einer Karte gespielt und es steht fest, wer den Stich bekommt, sucht sich der Gewinner des Stichs eine Karte aus dem Stich aus. Diese Karte behält er und legt sie offen vor sich ab, um später damit eine Aufgabe auf einer Höhlenkarte zu erfüllen. Die restlichen Karten kommen verdeckt auf einen Ablagestapel.

Tipp: Für die folgenden Runden sind diese Karten also erst mal nicht im Spiel, das kann eine nützliche Information sein, wenn es darum geht, zu überlegen, was die Mitspieler für Karten auf der Hand haben.

Hinweis: Durch ausgespielte Djinn-Karten kann es vorkommen, dass es zwei oder mehr Karten gibt, die gleich viel wert sind. In diesem Fall gilt die zuerst gespielte Karte als höher.

Anschließend spielt der Spieler, der den Stich gewonnen hat, eine neue Karte aus und eröffnet so die nächste Runde. Spielt insgesamt 8 Runden lang, bis niemand mehr Karten auf der Hand hat.

Jetzt schaut jeder für sich, ob er mit seinen gesammelten Karten aus seinen Stichen eine Aufgabe auf einer Höhlenkarte erfüllen kann, um in diese Höhle einzutreten.

Die Höhlenkarten

Für die Karten mit einer 3 auf der Rückseite benötigt ihr immer **genau** 3 Karten, um die Aufgabe zu erfüllen, für die mit einer 4 immer **genau** 4 und für die mit einer 5 immer **genau** 5 Karten. Nach einer Partie darf jeder Spieler immer nur eine Aufgabe erfüllen.

Ihr startet mit eurem Spielerplättchen vor den 3er-Höhlen. Um in die Höhlen zu gelangen, müsst ihr zuerst eine beliebige 3er-Aufgabe erfüllen. Habt ihr sie erfüllt, rückt ihr mit eurem Spielerplättchen auf die Höhlenkarte vor, deren Aufgabe ihr erfüllt habt. Auf einer Höhlenkarte können beliebig viele Spielerplättchen liegen, jeder darf also jede Aufgabe erfüllen. Die Karten, die ihr verwendet habt, um die Aufgabe zu erfüllen, legt ihr auf den Ablagestapel.

Kann ein Spieler eine 3er-Höhle betreten, werden anschließend die 3 4er-Höhlenkarten aufgedeckt. Die Spieler, deren Spielerplättchen auf einer 3er-Höhlenkarte liegen, müssen als Nächstes eine Aufgabe einer 4er-Karte erfüllen.

Kann ein Spieler eine 4er-Höhle betreten, werden anschließend die 3 5er-Höhlenkarten aufgedeckt. Die Spieler, deren Spielerplättchen auf einer 4er-Höhlenkarte liegen, müssen als Nächstes eine Aufgabe einer 5er-Höhlenkarte erfüllen.

Kann ein Spieler nach einer Partie mit seinen Schatzkarten eine Aufgabe erfüllen, muss er dies auch tun.

Nachdem alle Spieler die Gelegenheit hatten, eine Höhlenkarte zu erfüllen, werden noch neue Djinn-Karten verteilt. Alle Spieler an letzter Position dürfen sich eine Karte vom Stapel ziehen.



Die Djinn-Karten

Mit den Djinn-Karten könnt ihr ins Spielgeschehen eingreifen. Jeder hat am Anfang bereits eine erhalten und kann im Laufe des Spiels weitere Djinn-Karten dazubekommen, wenn er am Ende einer Partie an letzter Position in den Höhlen ist. Die Djinn-Karten können während des eigenen Zugs ausgespielt werden, also entweder direkt bevor oder nachdem ihr eine Schatzkarte ausgespielt habt. Eine Djinn-Karte kann nicht im Zug eines anderen Spielers ausgespielt werden.



Beispiel: Gelb ist Trumpf. Es wurden bisher folgende Karten ausgespielt: Eine grüne 9, eine grüne 6 und eine grüne 3. Christian ist an der Reihe. Er hat kein Grün mehr und legt eine lila 4. Zusätzlich spielt er seine Djinn-Karte aus: „Wähle eine Farbe, die Trumpf für diese Runde ersetzt.“ Er sagt nun, dass Lila in dieser Runde anstatt Gelb Trumpf ist und gewinnt somit den Stich.

Nun beginnt eine neue Partie. Ist ein Spieler allein Letzter in den Höhlen, wird er neuer Startspieler. Gibt es mehrere letzte Spieler, wird derjenige von ihnen Startspieler, der dem vorherigen Kartengeber im Uhrzeigersinn am nächsten sitzt. Der Startspieler mischt die Schatzkarten:

Er nimmt dafür alle Schatzkarten vom Ablagestapel, die Karte, mit der der Trumpf bestimmt wurde, und den restlichen verdeckten Kartenstapel. Die Karten, die ihr gesammelt und nicht für die Höhlenkarten eingesetzt habt, bleiben vor euch liegen. Der Startspieler verteilt wieder an jeden Spieler 8 Karten und legt den Trumpf fest, indem er die oberste Karte vom Stapel mit den restlichen Karten aufdeckt. Jetzt spielt ihr wie oben beschrieben weiter.

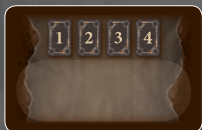
Ende des Spiels

Das Spiel ist zu Ende, sobald ein Spieler eine Aufgabe auf einer 5er-Höhlenkarte erfüllt hat. Er hat es geschafft, die Höhlen zu durchqueren und den größten Schatz zu heben, ohne vom Sultan erwischt zu werden.

Gelingt dies mehreren Spielern nach derselben Partie, gewinnt derjenige, der noch die meisten weiteren Schatzkarten vor sich liegen hat. Gibt es hier ebenfalls einen Gleichstand, hat derjenige gewonnen, der die Schatzkarte mit dem höheren Wert gesammelt hat.

Erklärung der Höhlenkarten

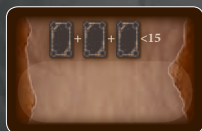
Um die 3er-Aufgaben zu erfüllen, müssen **genau 3** Karten abgegeben werden. Um die 4er-Aufgaben zu erfüllen, müssen **genau 4** Karten abgegeben werden. Um die 5er-Aufgaben zu erfüllen, müssen **genau 5** Karten abgegeben werden.



3/4/5 Karten mit aufeinanderfolgenden Zahlen, z.B. 1, 2, 3 oder 6, 7, 8, 9 oder 5, 6, 7, 8, 9 etc. Die Farbe ist egal.



Ein Pärchen (=2 gleiche Zahlen) und eine Karte mit einer niedrigeren Zahl als das Pärchen/2 Pärchen/2 Pärchen und eine Karte mit einer niedrigeren Zahl als beide Pärchen. Die Farbe ist egal.

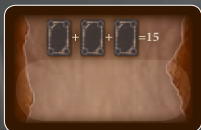


3/4/5 Karten, deren Werte zusammengezählt kleiner sind als 15/20/25. Die Farbe ist egal.





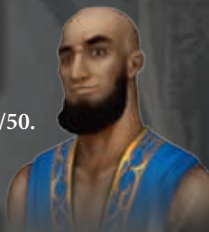
3/4/5 Karten, deren Werte zusammengezählt größer sind als 30/40/50.
Die Farbe ist egal.



3/4/5 Karten, deren Werte zusammengezählt genau 15/20/25 ergeben.
Die Farbe ist egal.



3/4/5 Karten, die dieselbe Farbe haben. Die Zahlenwerte sind egal.



A trick-taking game with a twist
for 2 – 4 savvy treasure hunters
ages 10 and up

Rules

Djinn



Bored of typical trick-taking games? Then Djinn is just what you've been waiting for! Embark on an expedition deep into wondrous caves filled with hidden riches. With each trick you win, you will unearth new treasure. You will need to use them to help you overcome the challenges of the caves and get to the other side where the greatest treasure of all awaits you. The great and powerful Djinn can help you on your quest changing the trump color in your favor, replacing a card played by another player, or many other amazing feats. If you can make it past 3 consecutive challenges before any of your opponents do, you will win the greatest treasure and with it, the game.

Aim of the game

When you win a trick, collect one treasure card towards completing the challenges in each cave! The first player to complete the third challenge wins the game!

Contents

60 treasure cards with the numbers from 1 to 15

18 cave cards containing challenges

2 x 18 Djinn cards (18 in German and English,
18 in Dutch and French)

8 player tiles

(2 in each of the 4 colors)



Game setup

Sort the **cave cards** according to the numbers on the back, then shuffle each pile. Deal out three cards with the 3 on the back next to one another in the middle of the table, face down. These are called the 3-cave cards. Directly below them, deal out three cards with the 4 on the back; these are the 4-cave cards. Below these, deal out three cards with the 5 on the back; these are the 5-cave cards. The remaining cave cards are not needed for this game. You will now have 3 rows of 3 cards each making up the cave system.

The numbers on the back of a cave card indicate how many treasure cards are needed to complete the challenges when the cave card is revealed.

Shuffle the **treasure cards** and deal out a hand of 8 cards to each player. Players pick their cards up and look at them, without revealing them to their opponents. Put the remaining treasure cards face-down as the treasure draw pile.

Sort out the French and Dutch **Djinn cards**. Then shuffle the remaining Djinn cards and deal one Djinn card to each player. Players are allowed to look at their Djinn cards. Put the remaining Djinn cards face-down beside the treasure cards as the Djinn draw pile.

Each player then chooses a color, taking the two **player tiles** of that color. Place one of them in front of you to identify your player color and the other one above the row with the 3-cave cards.



How to play

Djinn consists of multiple phases. Each phase consists of 8 rounds. At the end of a phase, the game ends if any player has completed their third cave challenge. If you are already familiar with trick-taking games, you can skip the text in the following box and continue reading below.

What is a trick-taking game?

In trick-taking games, players take turns in a clockwise direction throwing a card from their hand into the middle of the playing area, such that everyone else knows which card was played by which player. Once everyone has played a card, the cards are compared according to a specific criteria to see which player will take the “trick”. The cards played in the middle are collectively called a trick. In trick-taking games, there is usually a suit that has to be followed. This means: the first card played into the middle determines the suit (color) that the other players must play. For example, if the first player throws a yellow card into the middle, everyone else must follow suit by playing a yellow card in this round, as long they have a yellow card in their hand.

Once everyone has played a card, the cards are compared. The player who played the highest ranking card takes all the played cards and places them face down in a pile in front of him. This player starts the next round by leading a new card which determines the color that has to be played in the new round. If a player does not have the color in their hand, they can play a different color, but it will always be valued less than the card that was led, even if it has a higher number. That means there is no chance of taking the trick with this card. However, the player can use the opportunity to play cards that they don't want to remain in their hand.

Trump

In most trick-taking games, there is also trump. Trump can be either a suit (color), or a given set of cards that outrank all other cards. Trump is typically determined before the first card is played.

In Djinn, the first card of the deck is turned over before beginning a phase. The color of this card becomes trump for this phase. Trump can only be played if the first card played is trump card or if a player does not have the same color in their hand as the first card played (i.e. they cannot follow suit). If more than one player plays a trump card, the player who played the highest ranking trump card in a trick takes it.

Example 1: Purple is trump. Hector goes first and plays a purple 15. The purple 15 is the highest ranking card in the game, so he can be sure that he will take this trick. Cathy plays a purple 8, Gaby plays a purple 3. Christian doesn't have any purple cards in his hand and can therefore play any other color in his hand. He plays a green 1. Hector takes the trick and lays the cards face down in front of him.

Example 2: Purple is still trump. Hector took the last trick and gets to go first again in the new round. He plays a yellow 11. Cathy plays a yellow 13. Gaby doesn't have any more yellow cards in her hand, so she is allowed to play another color and decides to play trump. She plays a purple 7. Christian plays a yellow 5. Since Gaby played trump, she takes the trick.

Turn over the cave cards that have the 3 on their backs. These cards depict the challenges you must complete using the treasure cards you gain by winning tricks throughout the course of the game (all the cave cards are explained at the end of these rules). Now determine trump for the first phase of the game by turning over the top card of the treasure card deck, placing it face up next to the deck. The color of this card is now trump for the current phase. The player to the left of the dealer starts the phase by playing the first card from their hand into the middle. The other players then continue, playing a card from their hand into the middle in a clockwise direction.

Players have to follow the suit (color) of the first card played. You can only play trump if you don't have cards that match the color of the first card played in your hand.

After everyone has played a card, determine who takes the trick as per the rules above. Each player who takes a trick claims one of the cards from the trick, placing it face up in front of them on the table. This card will be used to complete a challenge on a cave card. Unclaimed cards from the trick are placed face down near the draw pile to form a discard pile.

Hint: Any claimed cards will not be in play in future rounds. This might help you determine which cards players might have in their hands.

Note: When playing Djinn cards, it is possible that two or more cards have the same value. In that case, the card that was played first outranks others cards with the same value.

The player that took the trick starts the next round by playing a new card.

Play eight rounds in total until everyone has emptied their hand of cards.

Now, everyone examines the cards they claimed from the tricks they took to determine if they can complete any of the challenges of the cave cards.

Cave cards

For the 3-cave cards, you always need **exactly** 3 cards to complete the challenge; for the 4-cave cards, you always need **exactly** 4 and the 5-cave cards, you need always **exactly** 5. Each player can complete exactly 1 challenge at the end of each phase.

All players start with their player tile above the 3-caves. To be able to enter the cave, you must first complete any one of the 3-cave challenges. Once you have completed a challenge, move your player tile onto the cave card depicting the challenge you completed. There is no limit to the number of player tiles that can be on a cave card at the same time; that means each player can complete any one of the challenges. Place all of the cards you used to complete the challenge on top of the discard pile.

Once a player has entered any of the 3-caves, turn over all of the three 4-cave cards in the cave complex. To move your player tiles from a 3-cave card to a 4-cave card, you must complete a challenge depicted on one of the 4-cave cards next. You can't move onto a 4-cave card without first being on a 3-cave card.

Once a player has entered any of the 4-caves, turn over all of the 5-cave cards in the cave complex. To move your player tiles from a 4-cave card to a 5-cave card, you must complete a challenge depicted on one of the 5-cave cards. You can't move onto a 5-cave card without first being on a 4-cave card.

You have to complete a cave-card challenge at the end of a phase once you have the required cards to do so.

Once each player has had a chance to complete a cave card challenge, determine which player(s) are in the last place i.e. furthest back. Deal each player in last place 1 Djinn card.



Djinn cards

Use the Djinn cards to influence the outcome of the game. Each player receives a Djinn card at the beginning of the game. During game play, you also have the opportunity to get more Djinn cards when you are in last place (i.e. furthest from the final cave) at the end of each phase. Djinn cards may be played on your turn; either immediately before or after you have played your card to the middle. Djinn cards can't be played on another player's turn.



Example: Yellow is trump. Up till now the following cards have been played: A green 9, a green 6, and a green 3. It is Christian's turn. He doesn't have any more green cards in his hand and therefore plays a purple 4. He also plays his Djinn card: "Choose a color to replace trump for this turn." He changes trump from yellow to purple, which means that he takes the trick.

After new Djinn cards are granted, the player who is in sole possession of last place becomes the new start player for the next phase. If more than one player is in last place, the player who is nearest to the last dealer in a clockwise direction becomes the new start player. He shuffles the treasure cards including:

All the treasure cards from the discard pile, the cards that were used to determine trump from the previous round, and all remaining cards that are face down in the draw pile. Any cards players have claimed in front of them but have yet to use to complete cave challenges remain in play and stay before the correspondent player. The start player deals 8 cards to each player and turns the top cards from the treasure deck face up to determine which color is trump for the next round. Play then continues as described above.

End of game

The game is over as soon as someone completes a challenge from one of the 5-cave cards. This player has succeeded in going through all the caves to recover the greatest treasure of them all without getting caught by the Sultan. If more than one player manages to accomplish this goal at the end of the same phase, the player with the most remaining treasure cards wins the game. If it is still a tie, the player with the highest-ranking single treasure card is declared the winner.

Explanation of the cave cards

To complete the 3-cave challenge, you have to trade in **exactly** 3 cards.

To complete the 4-cave challenge, you have to trade in **exactly** 4 cards.

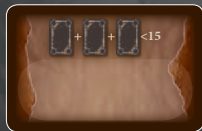
To complete the 5-cave challenge, you have to trade in exactly 5 cards.



3/4/5 cards with numbers in an ordered sequence, e.g. 1, 2, 3 or 6, 7, 8, 9 or 5, 6, 7, 8, 9 etc. The color does not matter.



A pair (=2 of the same number) and one card with a number that is lower than number used to make the pair/2 pairs/2 pairs and a card with a number that is lower than the numbers used to make both pairs. Color does not matter.



3/4/5 cards, whose total value is lower than 15/20/25.

Color does not matter.





3/4/5 cards, whose total value is higher than 30/40/50.

The color does not matter.



3/4/5 cards, whose total value is exactly 15/20/25.

The color does not matter.



3/4/5 cards that have the same color. The number does not matter.



Un jeu de plis original
pour 2 à 4 chasseurs de trésors malins
à partir de 10 ans

Règles

Djinn



Les jeux de plis classiques vous ennuient ? Alors, vous êtes bien tombés ! Aventuriers, vous pénétrez dans d'étranges cavernes à la recherche de trésors cachés.

Chaque pli gagné vous rapporte un trésor. Ceux-ci sont nécessaires pour surmonter les épreuves et vous emparer, à la fin, du plus précieux d'entre eux. Le puissant djinn vous aide : il vous permet d'influer sur les événements en modifiant, par exemple, la couleur d'atout, en remplaçant les cartes jouées par vos adversaires... et plein d'autres effets. Le premier joueur qui réussira à traverser 3 cavernes successives trouvera le plus grand des trésors et remportera la partie.

But du jeu

Il s'agit de conserver une carte Trésor à chaque pli gagné pour surmonter les épreuves qui vous attendent dans les cavernes ! Le premier joueur qui viendra à bout de la troisième épreuve remportera la partie.

Contenu

60 cartes Trésor numérotées de 1 à 15

18 cartes Cavernes avec des épreuves

2 x 18 cartes Djinn (18 en allemand/
anglais et 18 en néerlandais/
français)

8 jetons Joueur (2 par couleur)



Mise en place

Trier les **cartes Cavernes** selon le nombre inscrit au dos et mélanger chaque paquet séparément. Au milieu de la table, former une rangée de 3 cartes marquées « 3 », dos visible. Juste en dessous, former une nouvelle rangée de 3 cartes marquées « 4 », puis une dernière rangée avec 3 cartes marquées « 5 ». Les cartes Cavernes restantes ne sont plus utilisées pour cette manche.

Les 3 rangées de 3 cartes obtenues forment le réseau de cavernes. Les nombres au dos indiquent combien de cartes Trésor sont nécessaires pour surmonter les épreuves au recto.

Mélanger maintenant les **cartes Trésor** et en distribuer 8 à chaque joueur. Chacun tient ses cartes en main à l'abri du regard des autres. Les cartes restantes constituent la pioche, face cachée.

Remettre les **cartes Djinn** en anglais/allemand dans la boîte. Mélanger les autres et en distribuer secrètement 1 à chaque joueur. Chacun pourra consulter ses cartes Djinn à tout moment, mais sans les montrer à ses adversaires. Les cartes Djinn non distribuées forment une autre pioche, face cachée.

Pour finir, chaque joueur choisit une couleur et prend les deux **jetons Joueur** correspondants. Il en place un devant lui et le second devant la rangée de cartes Cavernes « 3 ».



Déroulement de la partie

Djinn se joue en plusieurs manches. Chacune se décompose en 8 tours. Si un joueur a surmonté la 3e épreuve à la fin d'une manche, la partie s'arrête.

Si vous avez déjà joué à un jeu de plis, vous pouvez passer l'encadré qui suit et continuer la lecture de la règle après.

Qu'est-ce qu'un jeu de plis ?

Dans un jeu de plis classique, tous les joueurs jouent une carte à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre, au milieu de la table (les unes sur les autres), de manière à ce que chacun puisse bien voir les cartes jouées. Une fois que chacun a joué sa carte, elles sont comparées, selon des règles précises, afin de savoir qui remporte l'ensemble des cartes jouées. Ces cartes forment un « pli ».

Dans la plupart des jeux de plis, un joueur est obligé de « fournir ». Cela signifie que celui qui a joué la première carte d'un tour oblige les autres à jouer la même couleur de carte. S'il joue, par exemple, une carte jaune, tous les autres joueurs **doivent** également jouer une carte jaune à ce tour s'ils en ont une en main.

Une fois que tous les joueurs ont joué une carte, on regarde qui a joué la carte avec la valeur la plus forte. Ce joueur gagne alors toutes les cartes jouées et les empile devant lui, face cachée. C'est également à lui d'entamer le tour suivant en jouant une carte et de déterminer ainsi la couleur demandée pour ce nouveau tour.

Si un joueur n'a plus de carte de la couleur demandée en main, il peut jouer une autre couleur. Mais celle-ci est toujours moins forte que la première carte jouée, même si elle porte une valeur supérieure. Le joueur n'a donc aucune chance de remporter le pli avec cette carte. C'est une bonne occasion de se débarrasser de cartes inutiles.

Cas particulier : l'atout

Dans un jeu de plis, il y a souvent un atout. Il s'agit soit d'une couleur, soit de cartes particulières qui sont plus fortes que les autres. L'atout est défini avant que la première carte ne soit jouée.

À Djinn, la carte supérieure de la pioche est retournée au début du tour. Sa couleur détermine l'atout pour la manche à suivre. Un atout ne peut être joué que si la première carte est également un atout ou si le joueur ne peut pas fournir la couleur demandée. Si plusieurs joueurs jouent un atout, celui qui a joué la valeur d'atout la plus forte remporte le pli.

Exemple 1 : L'atout est violet. Tom est le Premier joueur et joue un 15 violet. Le 15 violet est la plus forte carte de ce tour ; il est donc sûr de remporter le pli. Cathy joue un 8 violet et Marie un 3 violet. Christian n'a pas de carte violette en main. Il peut donc jouer une autre couleur. Il joue un 1 vert. Tom remporte le pli et empile les cartes, face cachée, devant lui.

Exemple 2 : L'atout est de nouveau violet. Tom a remporté le dernier pli et peut donc jouer la première carte du tour suivant. Il joue un 11 jaune. Cathy joue un 13 jaune. Marie n'a pas de carte jaune en main. Elle peut donc jouer une autre couleur et choisit de jouer un atout (= de couper). Elle joue un 7 violet. Christian joue un 5 jaune. Comme Marie a joué un atout, elle remporte le pli.

Retourner ensuite les cartes Cavernes portant un « 3 » au dos. Elles indiquent les épreuves à surmonter au cours de la partie, à l'aide des cartes gagnées dans les plis (toutes les cartes sont expliquées en détail en fin de règle).

Il ne reste plus qu'à définir l'atout pour cette manche : retourner la carte supérieure du paquet et la poser à côté. Cette couleur constitue l'atout pour la manche à venir. Le joueur assis à gauche du donneur entame le tour : il peut jouer la première carte. Les autres jouent ensuite à tour de rôle dans le sens horaire.

Il faut obligatoirement fournir la première couleur jouée. Un joueur ne peut jouer un atout que s'il n'a pas la couleur jouée en main.

Lorsque tous les joueurs ont joué une carte et que le vainqueur du pli est établi, ce dernier choisit une carte de ce pli. Il la conserve et la place devant lui, face visible, pour tenter de surmonter une épreuve sur l'une des cartes Cavernes. Les autres cartes du pli sont défaussées, face cachée, à côté de la pioche.

Conseil : Les cartes défaussées ne seront plus en jeu durant cette manche. Cela peut être une information précieuse au moment de savoir quelles cartes peuvent encore avoir en mains ses adversaires.

Remarque : Sous l'effet de certaines cartes Djinn, il peut arriver que deux cartes ou plus aient la même force. Dans ce cas, la première de ces cartes jouées l'emporte.

Puis le joueur qui a remporté le dernier pli joue une nouvelle carte et entame ainsi le tour suivant...

La manche dure 8 tours, jusqu'à ce que plus personne n'ait de carte en main. Chacun regarde alors s'il peut surmonter une épreuve à l'aide des cartes qu'il a conservées parmi ses plis et ainsi pénétrer dans la caverne correspondante.

Les cartes Cavernes

Les cartes portant un « 3 » au dos demandent toujours une combinaison de 3 cartes **exactement**, pour surmonter l'épreuve ; celles avec un « 4 », **exactement** 4 cartes » et celles avec un « 5 » **exactement** 5 cartes. À la fin de chaque manche, un joueur ne peut surmonter qu'une seule épreuve.

Le pion de chaque joueur commence devant les cartes Cavernes de niveau 3. Pour pénétrer à l'intérieur, un joueur doit surmonter l'épreuve de 3 cartes au choix. S'il y parvient, il avance son pion sur la carte Cavernes correspondante.

Le nombre de pions admis sur une même carte Caverne n'est pas limité ; chacun peut donc choisir n'importe quelle épreuve. Les cartes utilisées pour surmonter l'épreuve sont ensuite défaussées.

Dès qu'un joueur réussit à pénétrer dans une caverne de niveau 3, les trois cartes Cavernes marquées « 4 » sont retournées. Les joueurs dont le pion se trouve dans une caverne de niveau 3 doivent ensuite surmonter une épreuve de niveau 4.

Si un joueur réussit à pénétrer dans une caverne de niveau 4, les trois cartes Cavernes marquées « 5 » sont retournées. Les joueurs dont le pion se trouve dans une caverne de niveau 4 doivent ensuite surmonter une épreuve de niveau 5. Si un joueur peut surmonter une épreuve à l'issue d'une manche, il est obligé de le faire.

Une fois que tous les joueurs ont eu l'opportunité de surmonter une épreuve, de nouvelles cartes Djinn sont distribuées : seuls tous les joueurs en dernière position ont le droit de piocher une carte.



Les cartes Djinn

Les cartes djinn permettent d'influer sur le cours du jeu. Chaque joueur en possède une au départ, à laquelle peuvent venir s'en ajouter d'autres au cours de la partie, s'il se trouve en dernière position dans les cavernes à la fin d'une manche. Un joueur ne peut jouer une carte Djinn que pendant son propre tour, soit juste avant, soit juste après avoir joué sa carte Trésor. Il ne peut pas jouer de carte Djinn pendant le tour d'un adversaire.



Exemple : *Latout est jaune. Voici les cartes jouées jusqu'ici : un 9 vert, un 6 vert et un 3 vert. C'est à Christian de jouer. Il n'a plus de carte verte et joue un 4 violet. Il joue en plus sa carte Djinn : « Choisis une nouvelle couleur d'atout pour ce tour. » Il annonce donc que violet remplace jaune comme couleur d'atout et remporte immédiatement le pli.*

Une nouvelle manche commence. Si un joueur se retrouve seul dernier dans une caverne, il devient Premier joueur. En cas d'égalité, celui d'entre eux qui est assis le plus à gauche de l'ancien donneur devient Premier joueur. Ce dernier mélange les cartes Trésor :

Il récupère toutes les cartes Trésor défaussées, la carte ayant servi à déterminer l'atout et le reste de la pioche. Les joueurs gardent devant eux les cartes qu'ils ont conservées et non utilisées pour surmonter des épreuves.

Le Premier joueur distribue 8 nouvelles cartes à chaque joueur et détermine l'atout en retournant la carte supérieure de la pioche.

Et la partie continue comme décrit précédemment.

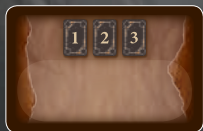
Fin de la partie

La partie s'arrête dès qu'un joueur surmonte une épreuve sur une carte Cavernes de niveau 5. Il a réussi à traverser les cavernes et à s'emparer du plus grand trésor, au nez et à la barbe du sultan.

En cas d'égalité entre plusieurs joueurs à l'issue de la même manche, le vainqueur est alors celui d'entre eux à qui il reste le plus de cartes Trésor devant lui. En cas de nouvelle égalité, le vainqueur est celui qui a conservé la carte Trésor de plus forte valeur.

Explication des cartes Cavernes

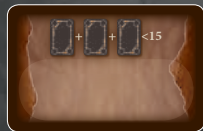
Pour surmonter une épreuve de niveau 3, un joueur doit donner **exactement** 3 cartes. Pour l'épreuve de niveau 4, il lui faut **exactement** 4 cartes. Et pour l'épreuve de niveau 5, **exactement** 5 cartes.



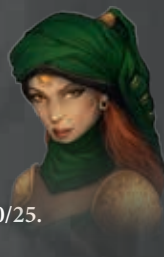
Respectivement 3/4/5 cartes de valeurs consécutives. Par exemple, 1, 2, 3 ou 6, 7, 8, 9 ou 5, 6, 7, 8, 9 etc. Les couleurs n'ont pas d'importance.



Une paire (= 2 cartes de même valeur) + 1 carte de valeur inférieure à la paire / 2 paires / 2 paires + 1 carte de valeur inférieure aux deux paires. Les couleurs n'ont pas d'importance.

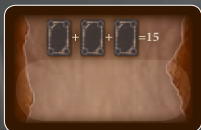


3/4/5 cartes dont la valeur totale est respectivement inférieure à 15/20/25. Les couleurs n'ont pas d'importance.





3/4/5 cartes dont la valeur totale est respectivement supérieure à 30/40/50.
Les couleurs n'ont pas d'importance.



3/4/5 cartes dont la valeur totale est respectivement égale à 15/20/25.
Les couleurs n'ont pas d'importance.



3/4/5 cartes de même couleur. Les valeurs n'ont pas d'importance.



Het iets andere slagspel
voor 2 - 4 slimme schatjagers
vanaf 10 jaar

Spelregels

Djinn



Vind je gewone slagspelen te saai? Dan heb je het juiste spel gevonden! Als avonturier ga je in wonderbaarlijke grotten op zoek naar verborgen schatten: met elke slag die je wint, krijg je een schat. Deze schatten heb je nodig om opdrachten in de grotten uit te voeren en aan het einde de grootste schat van allemaal buit te maken. De machtige Djinn helpt je erbij: met zijn hulp kun je tijdens het spel actief ingrijpen en de troefkleur van deze ronde veranderen, de andere spelers gespeelde kaarten vervangen en nog veel meer. Wie het eerst erin slaagt 3 op elkaar volgende grotten te doorkruisen, heeft de grootste schat gevonden en wint het spel.

Doel van het spel

Verzamel uit elke slag een schatkaart om de opdrachten in de grotten te voltooien!
Wie het eerst de derde opdracht heeft uitgevoerd, wint het spel.

Inhoud

- 60 schatkaarten met de getallen van 1 tot 15
- 18 grottenkaarten met opdrachten
- 2 x 18 Djinn-kaarten (18 in het Duits en in het Engels, 18 in het Nederlands en in het Frans)
- 8 spelersfiches (2 elk van alle 4 de kleuren)



Vorbereiding

Sorteer de **grottenkaarten** op de getallen op de achterkant en schud elke stapel. Leg 3 kaarten met een 3 op de achterkant naast elkaar in het midden van de tafel met de achterkant naar boven. Leg direct daaronder 3 kaarten met een 4 op de achterkant en daaronder 3 kaarten met een 5 op de achterkant. De resterende grottenkaarten zijn voor dit potje niet nodig.

Je hebt nu 3 rijen van 3 kaarten elk, die je grottenstelsel vormen. De getallen op de achterkant geven aan hoeveel schatkaarten je nodig hebt om de opdrachten op de voorkant uit te voeren.

Schud nu de **schatkaarten** en geef elke speler 8 kaarten. Neem de kaarten zo in je hand dat je medespelers ze niet kunnen zien. De resterende schatkaarten leg je omgekeerd op een stapel klaar.

Haal de **Djinn-kaarten** met de Duitse en de Engelse tekst uit het spel. Schud nu de resterende Djinn-kaarten en geef elke speler omgekeerd één kaart. Je eigen Djinn-kaart mag je altijd bekijken, maar laat hem niet aan je medespelers zien.

De overige Djinn-kaarten leg je omgekeerd op een stapel.

Nu kiest iedereen nog een kleur en pakt de twee spelersfiches van deze kleur. Een daarvan leg je voor je neer, de andere leg je voor de rij met de grottenkaarten met een 3 op de achterkant.



Het spel zelf

Djinn speel je in meerdere potjes. Elk potje bestaat uit 8 rondes. Als aan het einde van een potje een speler zijn derde opdracht in de grotten heeft uitgevoerd, is het spel voorbij. Heb je al eens een slagspel gespeeld? Dan kun je het volgende kader overslaan en direct verder lezen.

Wat is een slagspel?

Bij een slagspel spelen alle spelers om de beurt met de wijzers van de klok mee een kaart en leggen deze in het midden (boven elkaar), zodat iedereen de gespeelde kaarten goed kan zien. Als iedereen een kaart heeft gespeeld, wordt volgens bepaalde regels vergeleken wie alle gespeelde kaarten krijgt. De gespeelde kaarten noem je een slag.

Normaalgesproken moet je bij een slagspel 'bedienen'. Dat betekent dat de speler die de eerste kaart van de eerste ronde speelt met deze kaart bepaalt welke kleur de andere spelers moeten spelen. Als hij bijvoorbeeld een gele kaart speelt, moeten ook alle andere spelers in deze ronde een gele kaart spelen, als ze er een hebben.

Als alle spelers een kaart hebben gespeeld, ga je kijken wie de kaart met het hoogste getal heeft gespeeld. Diegene krijgt dan alle gespeelde kaarten en legt deze omgekeerd in een stapel voor zich neer. Hij is dan ook de speler die in de volgende ronde de eerste kaart mag spelen en op die manier bepaalt welke kleur in de volgende ronde wordt gespeeld.

Als iemand deze kleur niet meer in zijn hand heeft, mag hij ook een andere kleur spelen. Maar deze is altijd minder waard dan de kaart die als eerste werd gespeeld, ook al is het getal hoger. Deze speler heeft dus geen mogelijkheid met deze kaart de slag te winnen. Aan de andere kant is het een goede manier om kaarten kwijt te raken die je niet goed kunt gebruiken.

Speciaal geval: troef

Bij slagspelen is er vaak ook een troef. Troef is een kleur of een zekere selectie van kaarten die meer waard is dan alle andere kaarten. Troef wordt vaak bepaald vóór de eerste kaart gespeeld wordt. Bij Djinn wordt aan het begin van een potje de bovenste kaart van de trekstapel omgedraaid.

De kleur van deze kaart is tijdens dit potje troef. Troef kun je alleen spelen als de kaart die als eerste werd gespeeld al troef is of als je de kleur die als eerste werd gespeeld niet kunt bedienen. Als meerdere spelers troef spelen, wint diegene die de hoogste troefkaart heeft gespeeld de slag.

Voorbeeld 1: Paars is troef. Helge begint en speelt een paars 15. De paars 15 is de hoogste kaart in het spel, dus hij kan zeker zijn dat hij deze slag zal winnen. Kathi speelt een paars 8, Gaby een paars 3. Christian heeft geen paars kaart in zijn hand. Hij mag nu een andere kleur spelen. Hij legt een groene 1. Helge krijgt nu de slag en legt de kaarten omgekeerd voor zich neer.

Voorbeeld 2: Paars is nog altijd troef. Helge heeft de laatste slag gewonnen en mag nu de eerste kaart van de nieuwe ronde spelen. Hij legt een gele 11. Kathi speelt een gele 13. Gaby heeft geen gele kaarten meer in haar hand. Zij mag nu een andere kleur spelen en kiest voor troef. Zij legt een paars 7. Christian speelt een gele 5. Omdat Gaby troef heeft gespeeld, krijgt zij deze slag.

Draai nu de grottenkaarten met een 3 op de achterkant om. Op deze kaarten staan opdrachten die je gaandeweg het spel met kaarten uit de slagen die je hebt gewonnen moet uitvoeren (een uitleg van de verschillende kaarten staat aan het einde van deze spelregels). Bepaal nu nog de troef voor het eerste potje. Daarvoor draai je de bovenste kaart van de omgekeerde stapel om en leg je deze ernaast. Deze kleur is tijdens het volgende potje troef. De startspeler is degene die links van de gever zit. Hij mag nu de eerste kaart spelen. De andere spelers volgen kloksgewijs.

De kleur die als eerste werd gespeeld, moet worden bediend. Troef kun je alleen spelen als je de kleur die het eerst werd gespeeld niet in je hand hebt.

Als iedereen een kaart heeft gespeeld en duidelijk is wie deze slag heeft gewonnen, kiest de winnaar een kaart uit de slag. Hij houdt deze kaart en legt hem open voor zich neer; later kan hij daarmee een opdracht op een grottenkaart uitvoeren. De resterende kaarten gaan omgekeerd op een aflegstapel.

Tip: voor de volgende ronden zijn deze kaarten tijdelijk niet in het spel. Dat kan handig zijn om te weten als je probeert te gissen welke kaarten je medespelers hebben.

Let op: als er Djinn-kaarten worden gespeeld, is het mogelijk dat er twee of meer kaarten van gelijke waarde zijn. In dit geval geldt de kaart die als eerste werd gespeeld als de hogere.

Vervolgens speelt de speler die de slag heeft gewonnen een nieuwe kaart en zo begint de volgende ronde. Speel in totaal 8 ronden tot niemand meer kaarten op zijn hand heeft.

Nu kijkt iedereen voor zichzelf of hij met de kaarten die hij uit gewonnen slagen heeft verzameld, een opdracht op een grottenkaart kan uitvoeren en de bijbehorende grot kan betreden.

De grottenkaarten

Voor de kaarten met een 3 op de achterkant heb je altijd **precies** 3 kaarten nodig om de opdracht uit te voeren, voor de kaarten met een 4 zijn het er **precies** 4, en voor de kaarten met een 5 zijn het **precies** 5 kaarten. Na een potje mag iedere speler altijd maar één opdracht uitvoeren.

Als je begint, liggen de spelersfiches voor de grotten met een 3. Om deze grotten te betreden moet je eerst een willekeurige opdracht van 3 kaarten uitvoeren.

Als je dit hebt gedaan, plaats je je spelersfiche op de grottenkaart waarvan je de opdracht hebt uitgevoerd. Op een grottenkaart kan een willekeurig aantal spelersfiches liggen; iedere speler mag dus elke opdracht uitvoeren. De kaarten die je hebt gebruikt om de opdracht uit te voeren, leg je op de aflegstapel.

Als een speler een grot met een 3 kan betreden, worden de 3 grottenkaarten met een 4 omgedraaid. De spelers van wie de spelersfiches op een grottenkaart met een 3 liggen, moeten nu een opdracht met een 4 uitvoeren. Als een speler een grot met een 4 kan betreden, worden de 3 grottenkaarten met een 5 omgedraaid. De spelers van wie de spelersfiches op een grottenkaart met een 4 liggen, moeten dan een opdracht met een 5 uitvoeren. Als een speler na een potje met zijn schatkaarten een opdracht kan uitvoeren, moet hij dat ook doen.

Nadat alle spelers de mogelijkheid hebben gehad een opdracht op een grottenkaart uit te voeren, worden nieuwe Djinn-kaarten verdeeld. Alle spelers op de laatste plek mogen een kaart van de stapel trekken.



De Djinn-kaarten

Met de Djinn-kaarten kun je in het spel ingrijpen. Iedereen heeft aan het begin al een Djinn-kaart gekregen en kan gaandeweg het spel nog meer erbij krijgen als hij aan het einde van een potje op de laatste plek in de grotten staat. De Djinn-kaarten kun je tijdens je eigen beurt spelen, dus direct voor je een schatkaart gaat spelen of direct erna. Je kunt een Djinn-kaart niet tijdens de beurt van een andere speler spelen.



Voorbeeld: Geel is troef. De volgende kaarten zijn al gespeeld: een groene 9, een groene 6 en een groene 3. Christian is aan de beurt. Hij heeft geen groene kaarten meer en legt een paarse 4. Daarbij speelt hij zijn Djinn-kaart 'Kies een kleur die tijdens deze ronde troef gaat vervangen.' Hij zegt nu dat in deze ronde paars in plaats van geel troef is en wint op die manier deze slag.

Daarna begint een nieuw potje. Als een speler alleen de laatste in de grotten is, wordt hij de nieuwe startspeler. Als er meerdere spelers op de laatste plek staan, wordt diegene van hen de startspeler die kloksgewijs het dichtst bij de vorige gever zit. De startspeler schudt de schatkaarten: hij pakt daarvoor alle schatkaarten op de aflegstapel, de kaart waarmee troef werd bepaald en de resterende stapel omgekeerde kaarten. De kaarten die je hebt verzameld maar die je niet voor grottenkaarten hebt gebruikt, blijven voor je liggen. De startspeler geeft weer elke speler 8 kaarten en bepaalt troef door de bovenste kaart van de stapel van de overige kaarten om te draaien. Nu speel je verder zoals hierboven beschreven.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als een speler een opdracht op een grottenkaart met een 5 heeft uitgevoerd. Het is hem gelukt de grotten te doorkruisen en de grootste schat te vinden, zonder dat de sultan hem kon betrappen.

Als dat meerdere spelers na hetzelfde potje lukt, wint de speler die nog de meeste andere schatkaarten voor zich heeft liggen. Als er ook hier een gelijke stand is, wint diegene die de schatkaart met de hoogste waarde heeft verzameld.

Uitleg van de grottenkaarten

Om de opdrachten met een 3 uit te voeren moet je **precies** 3 kaarten afgeven.

Om de opdrachten met een 4 uit te voeren moet je **precies** 4 kaarten afgeven.

Om de opdrachten met een 5 uit te voeren moet je **precies** 5 kaarten afgeven.

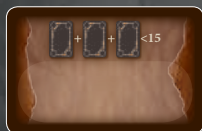


3/4/5 kaarten met op elkaar volgende getallen, bijvoorbeeld 1, 2, 3 of 6, 7, 8, 9 of 5, 6, 7, 8, 9 enz. De kleur doet er niet toe.



Een paar (=2 gelijke getallen) en een kaart met een lager getal dan het paar/2 paar/2 paar en een kaart met een lager getal dan beide paren.

De kleur doet er niet toe.

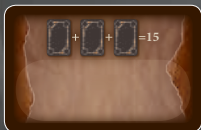


3/4/5 kaarten waarvan de waarde bij elkaar opgeteld kleiner is dan 15/20/25. De kleur doet er niet toe.





3/4/5 kaarten waarvan de waarde bij elkaar opgeteld groter is dan 30/40/50.
De kleur doet er niet toe.



3/4/5 kaarten waarvan de waarde bij elkaar opgeteld precies 15/20/25 is.
De kleur doet er niet toe.



3/4/5 kaarten van dezelfde kleur. De getallen doen er niet toe.



**TWIDDLE**
- let's play! -

The Community-App
for Boardgamers.

Free Download!



Authors: Sen-Foong Lim, Jay Cormier
Illustration: fiore-gmbh.de
Design: Sabine Kondirolli, HUCH!
© 2018 HUCH!
www.hutter-trade.com

Product manager: Tina Landwehr
Translation:
English: Birgit Irgang
French: Eric Bouret
Dutch: Susanne Bonn

Manufacturer + distributor:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg, GERMANY

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Erstickungsgefahr durch Kleinteile.
Avvertenze! Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Contiene piccole parti che potrebbero essere ingerite. **Attention!** Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.
Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. **Warning!** Choking hazard. Not suitable for children under age of 3 due to small parts. **Opgepast!** Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Bevat onderdelen die ingeslikt kunnen worden.

