



BIG DEAL

Der rasante Kartenklau rund ums große Geld.
Von Brent Beck für 2-6 Spieler ab 8 Jahren.

Spielmaterial

110 Luxusgüter:

- 4x Gold (\$ 50.000)(Joker)
- 8x Silver (\$ 25.000)(Joker)
- 8x Home (\$ 20.000)
- 10x Yacht (\$ 15.000)
- 10x Classic Auto (\$ 15.000)
- 10x Jewels (\$ 10.000)
- 10x Bank Account (\$ 10.000)
- 10x Stocks (\$ 10.000)
- 10x Coin Collection (\$ 5.000)
- 10x Cash under the Mattress (\$ 5.000)
- 10x Stamp Collection (\$ 5.000)
- 10x Piggy Bank (\$ 5.000)

SPIELZIEL

Meine Häuser, meine Autos, meine Sparschweine! Mache ein Vermögen, indem du möglichst wertvolle Luxusgüter und Geld sammelst - und das immer paarweise. Doch warum sich selbst abmühen? Schnapp dir doch einfach die Sammlungen deiner Mitspieler! Aber aufgepasst - plötzlich können dir selbst die passenden Karten fehlen und das hart erarbeitete Vermögen ist schneller weg als gedacht...

Wer klug sammelt und sich zum rechten Zeitpunkt bei seinen Mitspielern bedient, kommt dem Ziel näher, als Dollar-Millionär das Spiel zu gewinnen.

SPIELVORBEREITUNG

Alle Karten werden gründlich gemischt. Jeder Spieler erhält verdeckt **4 Karten** (bei 2 und 3 Spielern erhält jeder 5 Karten), die er auf die Hand nimmt. Die restlichen Karten kommen als verdeckter Nachzugstapel in die Tischmitte. Die oberste Karte des Nachzugstapels wird offen danebengelegt und bildet den Anfang des Ablagestapels. Sollte das eine Jokerkarte („Gold“ oder „Silver“) sein, wird diese wieder eingemischt und eine neue Karte offen abgelegt.

SPIELABLAUF

Der Spieler links vom Kartengeber beginnt die Runde. Danach folgen die anderen Spieler im Uhrzeigersinn.

Ist ein Spieler an der Reihe, kann er **eine der folgenden 4 Möglichkeiten** wählen:

1. Ein Set aus der Hand bilden
2. Ein Set mit Hilfe des Ablagestapels bilden
3. Einem Mitspieler das oberste Set klauen
4. Eine Karte abwerfen



1. Ein Set aus der Hand bilden

Hat der Spieler ein Set aus **zwei identischen** Luxusgütern auf der Hand, so kann er dieses Set vor sich ablegen. Die **Gold- und Silver-Karten sind Joker** und können bei einem Set anstelle einer zweiten Luxusgutkarte eingesetzt werden. In diesem Fall wird die zur Setbildung genutzte Jokerkarte unter die Luxusgutkarte abgelegt.

Hinweis: 2 Jokerkarten können nicht als Set abgelegt werden.

Hat der Spieler bereits 1 oder mehrere Sets vor sich abgelegt, so legt er das neue Set etwas versetzt auf die bereits abgelegten Karten. Damit sind die zuvor abgelegten - und jetzt teilweise verdeckten - Sets vor Klauversuchen der Mitspieler erst einmal geschützt.



Beispiel: Sabrina hat in der ersten Runde 1 Set aus „Gold“ und „Home“ abgelegt. In der zweiten Runde spielt sie 2 „Jewels“ aus und legt die beiden Karten als Set leicht versetzt darüber.

vorher

nachher



Der Spieler darf jedes Mal, wenn er an der Reihe ist, **nur genau 1 Set aus 2 Karten ablegen**, auch wenn er weitere Karten der identischen Sorte oder ein weiteres Set auf der Hand hat. Auch Karten zu bereits ausliegenden Sets hinzulegen, ist nicht möglich. Spielt er ein Set aus, dessen Motiv er bereits vorher ausgespielt hat, so wird das neue Set nicht zum vorher gespielten Set hinzugefügt, sondern als neues Set versetzt darüber gelegt.

Beispiel: Sabrina spielt in der dritten Runde erneut 2 „Jewels“ aus und legt die beiden Karten als Set leicht versetzt über das „alte“ „Jewels“-Set.

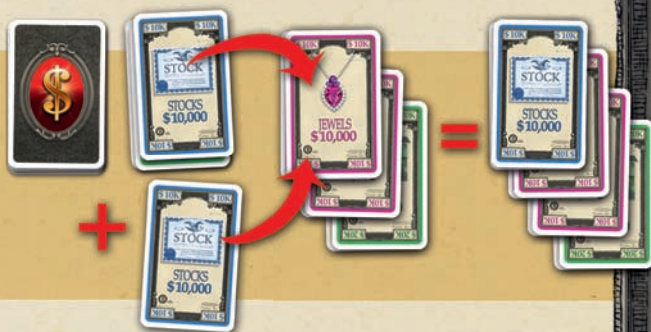


2. Ein Set mit Hilfe des Ablagestapels bilden

Der Spieler kann auch 1 Set mit Hilfe der obersten Karte des Ablagestapels bilden. Hat er eine Karte auf der Hand, die zur obersten, offen liegenden Karte des Ablagestapels passt, so kann er die **oberste Karte des Ablagestapels zusammen mit der Karte von der Hand als Set** vor sich ablegen. Für die Setbildung kann er auch eine Jokerkarte („Gold“ oder „Silver“) aus seiner Hand nutzen.

Hat der Spieler bereits 1 oder mehrere Sets vor sich abgelegt, so legt er das neue Set **etwas versetzt auf die bereits abgelegten Karten**.

Beispiel: In der nächsten Runde spielt Sabrina 1 „Stocks“ aus und bildet zusammen mit der obersten Karte des Ablagestapels ein Set, das sie bei sich ablegt.



Wenn der Ablagestapel leer ist, da alle Karten davon genommen wurden, bleibt er so lange leer, bis ein Spieler wieder eine Karte ablegt.

3. Einem Mitspieler das oberste Set klauen

Der Spieler kann bei einem Mitspieler versuchen, das zuoberst liegende Set zu klauen. Dazu muss er selbst mindestens 1 eigenes Set und der angegriffene Spieler mehr als 1 Set ausliegen haben (das **erste ausgelegte Set** ist also immer sicher).

Um das Set eines Mitspielers anzugreifen, muss er eine Karte aus der Hand ausspielen, **die diesem Set entspricht** (bzw. eine Jokerkarte).

Der verteidigende Spieler kann sich wehren, indem er seinerseits eine Handkarte ausspielt, die dem angegriffenen Set entspricht (bzw. eine Jokerkarte). Der angreifende Spieler kann daraufhin mit einer weiteren passenden Karte oder einer Jokerkarte weiter angreifen.

Angriff und Abwehr gehen so lange weiter, bis ein Spieler nicht mehr angreifen bzw. verteidigen kann oder will.

Das angegriffene Set sowie alle bei Angriff und Verteidigung eingesetzten Karten der beiden Spieler legt der erfolgreiche Spieler vor sich als Set oben auf sein letztes Set ab. Dadurch kann ein Set dann auch aus mehr als zwei Karten bestehen. Solch ein Set wird dann für weitere Angriffe (auch von anderen Mitspielern) noch attraktiver.

Nach einem Angriff füllen zunächst der Angreifer und anschließend der Verteidiger ihre Kartenhand wieder auf 4 Karten auf (bei 2 und 3 Spielern auf 5 Karten).



Beispiel: Matthias greift Sabrinas „Stocks“ an, indem er 1 „Stocks“ ausspielt (A). Sabrina verteidigt sich zunächst mit 1 „Silver“ (B). Matthias legt darauf hin noch 1 „Stocks“ aus (C), was Sabrina mit 1 „Gold“ kontert (D). Dann spielt Matthias noch 1 „Silver“ aus (E). Sabrina hat nun nichts mehr dagegen zu setzen. Matthias darf die 4 „Stocks“ (2 von seinem

Angriff + die 2 angegriffenen von Sabrina) sowie 2 „Silver“ und 1 „Gold“ als ein Set bei sich ablegen. Anschließend zieht er 3 und Sabrina 2 Karten nach.

4. Eine Karte abwerfen

Wenn der Spieler keine der oben genannten Aktionen durchführen kann oder möchte, muss er eine Karte aus der Hand offen auf den Ablagestapel legen.

Am Ende seines Zuges füllt der Spieler seine Kartenhand wieder auf 4 Karten auf (bei 2 und 3 Spielern auf 5 Karten). Sofern der Nachzugstapel leer ist, kann keine Karte nachgezogen werden.

RUNDENENDE

Eine Runde endet, wenn alle Karten des Nachzugstapels gezogen wurden **und ein Spieler** keine Karten mehr auf der Hand hat. Alle anderen Spieler werfen ihre restlichen Handkarten ohne Wertung ab.

WERTUNG

Nun kommt es zur Wertung. Jeder Spieler zählt **die Werte aller seiner vor sich liegenden Karten** zusammen. Die Summe wird für jeden Spieler notiert. Anschließend werden alle Karten gründlich gemischt und für die nächste Runde an jeden Spieler wieder 4 Karten (bei 2 und 3 Spielern an jeden 5 Karten) verteilt. Der Startspieler wechselt im Uhrzeigersinn.

SPIELENDE

Es werden so viele Runden gespielt, bis mindestens ein Spieler am Ende einer Runde in der Summe über alle Runden **1 Million Dollar** oder mehr sammeln konnte. Der Spieler mit dem höchsten Betrag gewinnt.



Autor und Verlag bedanken sich bei allen Testspielern und Regelleseern.

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





BIG DEAL

The fast-paced card-stealing game for hitting the big time.
By Brent Beck, for 2-6 players from the age of 8.

Materials

110 playing cards:

- 4x gold (\$ 50.000)(Joker)
- 8x silver (\$ 25.000)(Joker)
- 8x home (\$ 20.000)
- 10x yacht (\$ 15.000)
- 10x classic auto (\$ 15.000)
- 10x jewels (\$ 10.000)
- 10x bank account (\$ 10.000)
- 10x stocks (\$ 10.000)
- 10x coin collection (\$ 5.000)
- 10x cash under the mattress (\$ 5.000)
- 10x stamp collection (\$ 5.000)
- 10x piggy bank (\$ 5.000)

OBJECTIVE OF THE GAME

My houses, my cars, my piggy banks! Make a fortune by collecting valuable objects and money – in pairs.

Why go to all the trouble yourself though? Simply help yourself to the other players' collections! Watch out – you could be lacking the cards you need and the fortune you have worked so hard to amass could disappear at the drop of a hat... If you are clever, build up your collections and help yourself to your opponents' collections when the time is right, and you'll inch ever closer to the objective of winning the game as a dollar millionaire!

PREPARING THE GAME

All the cards are shuffled thoroughly. Each player is dealt, face-down, 4 cards (each player is dealt 5 cards when 2 or 3 people are playing). This is their hand. The rest of the cards are placed in the middle of the table as the pick-up pile. The top card is turned over and put next to the pile. This is the start of the discard pile, however if this card is a joker („Gold“ or „Silver“), it is returned to the pack and a new card is turned over.

HOW TO PLAY

The player to the left of the dealer starts the round. The other players then follow in a clockwise direction.

When it is their turn, a player can choose between **any of the four following options**:

1. Form a set from their hand
2. Form a set with the aid of the discard pile
3. Steal the top set from an opponent
4. Discard a card



1. Form a set from their hand

If the player's hand has a set of two **identical objects**, they can put this set down in front of them. The **gold and silver cards are jokers** and can be used instead of a second object card to make up a set. In this case, the joker card used to form a set is put down underneath the object card.

Please note: you cannot use 2 joker cards to make up a set.

If the player has already put down 1 or several sets, the new set should be positioned somewhat offset to the cards already laid down. This means that the cards already put down (and partially covered) are protected from your opponents' attempts at stealing them – for now.



Example: in the first round, Sabrina puts down 1 set comprising "gold" and "home". In the second round, she plays 2 "jewels" and places the two cards as a set slightly offset to the other set.

before

after



Whenever it is their turn, the player may **only put down exactly 1 set of 2 cards**, even if they have further identical cards or a further set in their hand. If a set is played that matches one previously played, the new set is not added to the set played beforehand: instead, it is placed in an offset fashion on top of the old ones.

Example: in the third round, Sabrina once again plays 2 "jewels" and puts the two cards as a set down in a slightly offset fashion above the "old" set of "jewels".

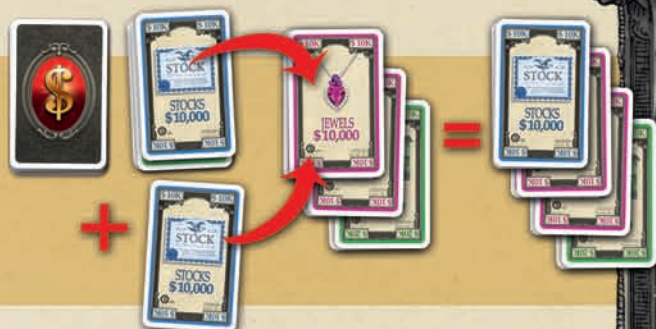


2. Form a set with the aid of the discard pile

The player can also form a set with the aid of the top card on the discard pile. If they have a card in their hand which matches the top, revealed card of the discard pile, they can play **the top card of the discard pile along with the card they have in their hand as a set**. Players can also use a joker card ("gold" or "silver") from their hand to form a set.

If the player has already put down 1 or several sets, the new set is positioned somewhat offset to the cards already laid down.

Example: in the next round, Sabrina plays 1 "stocks" and, using the top card from the discard pile, she forms a set which she puts down in front of her.



If the discard pile is empty, since all the cards have been taken, it stays empty until a player puts another card down.

3. Steal the top set from an opponent

The player can try to steal an opponent's top set. To do this, they must have at least 1 set themselves and the player they are attempting to steal from must have at least 1 set in front of them (this means that the **first laid-out set is always safe**).

In order to attack an opponent's set, they must play **one card** from their hand **which corresponds to this set** (or a joker).

The defending player can defend by playing a card which corresponds to the set which is being attacked (or a joker). The attacking player can then continue the attack with a further matching card or a joker.

Attack and defence continue until a player cannot / no longer wants to continue attacking / defending.

The **successful** player makes a new set consisting of the two cards in the set and all the cards that were used for attacking and defending. They place this on top of their previous set, slightly offset, as with previous rounds. This means that a set comprising more than two cards can be formed. Because the set is made up of more than two cards, it becomes even more attractive for further attacks (and to other players).

Following an attack, first of all the attacker and then the defender pick up enough cards so that they each have 4 cards again (5 cards if 2 or 3 people are playing).



Example: Matthew attacks Sabrina's "stocks" by playing 1 "silver" (A). Sabrina now defends herself by playing 1 "gold" (D). Matthew then plays 1 "stocks" from (C), which is countered by Sabrina playing 1 "silver" (E). Sabrina now has nothing left with which to defend herself. Matthew may put

down as a set the 4 "stocks" (2 from his attack and the 2 attacked by Sabrina) as well as 2 "silver" and 1 "gold". He then picks up 3 cards and Sabrina picks up 2 cards.

4. Discard a card

If the player cannot perform any of the aforementioned actions or doesn't want to, they have to place 1 card from their hand face-up onto the discard pile.

At the end of their turn, the player picks up enough cards so that they have a full hand of 4 cards (5 cards if 2 or 3 people are playing). Once the pick-up pile is empty, there is no chance of picking up any more cards.

THE END OF THE ROUND

A round ends once all the cards on the pick-up pile have been picked up and **one player** has no more cards in their hand. All the other players discard the rest of their hands.

SCORE

Now it is scoring time. Each player counts **the value of all the cards in front of them**. The total is written down for each player. All cards are then shuffled thoroughly and each player is dealt 4 cards (5 cards if 2 or 3 people are playing). The starting player changes in a clockwise direction.

END OF THE GAME

As many rounds are played as are needed for at least one player to amass **1 million dollars** or more total during all rounds at the end of a round. The player with the highest amount wins.

The author and publisher would like to thank all test players and rule readers.

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





BIG DEAL

Le jeu palpitant de chipe-carte pour amasser des fortunes.
De Brent Beck pour 2 à 6 joueurs à partir de 8 ans.

Matériel du jeu

110 cartes :

- 4x Gold (\$ 50.000)(Joker)
- 8x Silver (\$ 25.000)(Joker)
- 8x Home (\$ 20.000)
- 10x Yacht (\$ 15.000)
- 10x Classic Auto (\$ 15.000)
- 10x Jewels (\$ 10.000)
- 10x Bank Account (\$ 10.000)
- 10x Stocks (\$ 10.000)
- 10x Coin Collection (\$ 5.000)
- 10x Cash under the Mattress (\$ 5.000)
- 10x Stamp Collection (\$ 5.000)
- 10x Piggy Bank (\$ 5.000)

BUT DU JEU

Mes maisons, mes voitures, mes tirelires ! Amasse une fortune en accumulant le plus d'objets de valeur et d'argent possible – et cela toujours par paire. Mais à quoi bon se décarcasser ? Chipe tout simplement ce que les autres joueurs ont entassé ! Reste cependant sur le qui-vive, car il pourrait subitement te manquer les cartes voulues et ta fortune péniblement accumulée pourrait se réduire en fumée plus vite que tu ne le penses ... Qui cogite intelligemment son coup et se sert au bon moment chez les autres a toutes les chances d'arriver au but et de gagner la partie en devenant millionnaire en dollars.

PRÉPARATIFS

Toutes les cartes sont bien mélangées et chaque joueur en reçoit 4 cartes, face cachée (ou 5, si la partie se joue à 2 ou à 3), qu'il prend en main. Les cartes restantes sont empilées, face cachée, au milieu de la table et constituent la pioche. La carte du haut de la pioche est retournée, posée à côté de la pioche et constitue le début de la pile de défausse. Si cette première carte est un joker (« Gold » ou « Silver »), elle est de nouveau glissée dans la pile et une nouvelle carte est retournée.

DÉROULEMENT DU JEU

Le tour commence avec le joueur se trouvant à la gauche de celui ayant distribué les cartes et se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

Une fois son tour arrivé, un joueur peut opter en faveur de l'une des 4 possibilités suivantes :

1. Constituer un set avec les cartes qu'il a en main
2. Constituer un set à l'aide de la pile de défausse
3. Chiper le set du haut d'un autre joueur
4. Se défaire d'une carte



1. Constituer un set avec les cartes en main

Si le joueur a en main un set de deux objets identiques, il peut le poser devant lui. Les cartes **Gold** et **Silver** sont des jokers et peuvent servir à compléter un set, en les plaçant comme deuxième carte sous une carte d'objet.

Remarque : il n'est pas permis de poser 2 cartes joker en tant que set.

Lorsqu'un joueur a déjà posé 1 ou plusieurs sets, il les protège en plaçant le nouveau set avec un léger décalage sur ceux déjà présents, afin d'éviter que les autres joueurs ne tentent de les rafler.



Exemple : au cours du premier tour, Sabrina a posé 1 set « Gold » et « Home ». Au deuxième tour, elle sort 2 « Jewels » et pose les deux cartes du set avec un léger décalage sur celles du premier set.

avant

après



Chaque fois que c'est son tour, le joueur ne doit **poser qu'1 seul set de 2 cartes**, même s'il se trouve en possession d'autres cartes de la même sorte ou s'il tient un set supplémentaire en main. De même, il s'avère impossible d'ajouter des cartes à un set déjà placé. Si le joueur pose un set du même motif que celui précédemment placé, le nouveau set n'est pas ajouté au précédent, mais posé avec un léger décalage sur lui.

Exemple : au cours du troisième tour, Sabrina sort de nouveau 2 « Jewels » et pose les deux cartes du set avec un léger décalage sur le set « Jewels » précédent.

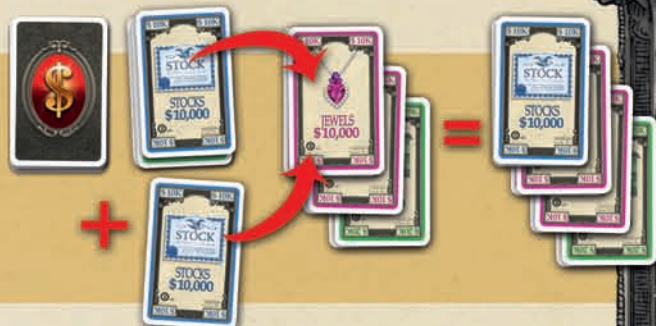


2. Constituer un set à l'aide de la pile de défausse

Le joueur peut également constituer 1 set à l'aide de la carte se trouvant tout en haut de la pile de défausse. S'il a en main une carte allant avec la carte retournée de la pile de défausse, il peut alors poser, **en tant que set** devant lui, la **carte du haut de la pile avec celle qu'il a en main**. Pour la constitution du set, il peut également recourir à une carte joker (« Gold » ou « Silver ») se trouvant dans son jeu.

Si le joueur a déjà posé 1 ou plusieurs sets devant lui, il place le nouveau set avec un léger décalage sur les deux cartes déjà posées.

Exemple : au cours du tour suivant, Sabrina sort 1 « Stocks » et constitue un set avec la carte du haut de la pile de défausse et pose ce set devant elle.



Si la pile de défausse est vide, parce que toutes les cartes en ont été tirées, elle reste vide jusqu'à ce qu'un joueur se défasse de nouveau d'une carte.

3. Chipper le set du haut d'un joueur

Le joueur peut essayer de piquer le set pas encore protégé d'un autre joueur. Pour cela, il doit posséder au moins 1 set et le joueur qu'il veut pénaliser doit avoir plus d'1 set devant lui (le premier set posé se trouve donc toujours en sécurité).

Pour s'emparer du set d'un joueur qu'il convoite, il doit sortir une carte de son jeu, correspondant à ce set (ou bien une carte joker).

Le joueur « attaqué » peut se défendre en sortant à son tour une carte correspondant au set convoité (ou une carte joker). L'attaquant peut alors réagir en sortant une autre carte supplémentaire convenant ou bien une carte joker. L'offensive et la défense se poursuivent jusqu'à ce qu'un joueur ne puisse ou ne veuille plus être attaqué ou se défendre.

Le set « attaqué », ainsi que toutes les cartes sorties par les deux joueurs lors de l'offensive et de la défense sont posés sur le dernier set du joueur ayant remporté le duel. De ce fait, un set peut également regrouper plus de deux cartes et devient particulièrement attrayant pour d'autres offensives (même de la part d'autres joueurs).

À l'issue d'une offensive, l'attaquant, puis le défenseur veillent à avoir de nouveau 4 cartes en main (ou 5, dans le cas de 2 à 3 joueurs).



Exemple : Matthieu attaque les « Stocks » de Sabrina en sortant 1 « Stocks » (A). Sabrina se défend tout d'abord avec 1 « Silver » (B). Matthieu répond en posant de nouveau 1 « Stocks » (C), après quoi Sabrina riposte avec 1 « Gold » (D). Matthieu joue encore 1 « Silver » (E). Sabrina ne peut plus contrer. Matthieu pose les

4 « Stocks » (2 de son offensive + les 2 chipés à Sabrina), ainsi que 2 « Silver » et 1 « Gold » en tant que set devant lui, tire ensuite 3 cartes et Sabrina en prend 2.

4. Se défaire d'une carte

Si le joueur ne peut ou ne veut exécuter aucune des actions précédentes, il doit se défaire de l'une des cartes qu'il a en main et la poser, face visible, sur la pile de défausse.

À l'issue de son tour, le joueur complète ses cartes pour en avoir 4 en main (ou 5, dans le cas de 2 et 3 joueurs). Une fois la pile de pioche vide, il n'est plus possible de retirer une carte.

FIN D'UNE MANCHE

Une manche se termine dès que toutes les cartes de la pioche ont été tirées et qu'un joueur n'a plus de carte en main. Tous les autres joueurs se défont des cartes qu'ils ont encore en main.

DÉCOMPTE

C'est alors que s'effectue le décompte. Chaque joueur additionne les valeurs des cartes se trouvant devant lui et le résultat en est noté. Après cela, toutes les cartes sont bien mélangées et 4 (ou 5 pour 2 et 3 joueurs) sont distribuées aux joueurs pour la manche suivante. C'est alors au tour du joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre.

FIN DU JEU

Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'au moins un joueur soit arrivé à entasser 1 million de dollar ou plus pendant toutes les manches. Le gagnant est celui ayant amassé la somme la plus importante.

L'auteur et l'éditeur remercient tous les joueurs ayant testé le jeu ainsi que les lecteurs des règles du jeu

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





BIG DEAL

Un intricato furto di carte per diventare milionario!
Di Brent Beck per 2-6 giocatori, dagli 8 anni.

Materiale del gioco

110 carte:

- 4x Gold (\$ 50.000)(Joker)
- 8x Silver (\$ 25.000)(Joker)
- 8x Home (\$ 20.000)
- 10x Yacht (\$ 15.000)
- 10x Classic Auto (\$ 15.000)
- 10x Jewels (\$ 10.000)
- 10x Bank Account (\$ 10.000)
- 10x Stocks (\$ 10.000)
- 10x Coin Collection (\$ 5.000)
- 10x Cash under the Mattress (\$ 5.000)
- 10x Stamp Collection (\$ 5.000)
- 10x Piggy Bank (\$ 5.000)

SCOPO DEL GIOCO

Le mie case, le mie auto, i miei risparmi! Costruisci un patrimonio raccogliendo il più possibile oggetti e denaro – e sempre in coppia. Perché affannarsi, poi? Attento, perché gli altri giocatori possono arraffare quello che hai accumulato tu! E stai in allerta: all'improvviso possono mancarti le carte giuste e il patrimonio così faticosamente raccolto può sparire in un attimo... Chi raccoglie con saggezza e si serve degli altri giocatori al momento giusto, si avvicina alla meta a grandi balzi per vincere il gioco da milionario.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Si mescolano tutte le carte. Ogni giocatore riceve **4 carte** coperte (5 in caso di 2 e 3 giocatori), che prende in mano. Le altre carte formano il mazzo per pescare, posto al centro del tavolo; si scopre ora la prima carta, che resta visibile e diventa la prima del mazzo degli "scarti". Se è una carta jolly ("Gold" o "Silver"), si mescola di nuovo e si prova con una nuova carta.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Inizia il giro il giocatore alla sinistra del mazziniere. Di seguito gli altri in senso orario.

Al suo turno, il giocatore può scegliere **una di queste 4 possibilità:**

1. costruire un set in mano
2. costruire un set con l'aiuto del mazzo degli "scarti"
3. rubare a un giocatore il set più in alto
4. scartare una carta



1. Costruire un set in mano

Se il giocatore ha in mano un set di **due identici** oggetti, può metterli davanti a sé. Le **carte Gold e Silver sono jolly** e possono essere usate al posto della seconda carta oggetto. In questo caso, il jolly utilizzato per comporre il set viene messo sotto la carta oggetto.

Nota: non si possono usare 2 carte jolly per comporre un set.

Se il giocatore ha già messo giù 1 o più set, pone il nuovo set leggermente sovrapposto al precedente, proteggendo così i set già posizionati – anche se parzialmente coperti – dai tentativi di furto degli altri giocatori.



Esempio: nel primo giro, Sabrina ha messo 1 set di "Gold" e "Home". Nel secondo giro, gioca 2 "Jewels" e mette le due carte del set leggermente sovrapposte.

prima

poi



Al proprio turno, ogni giocatore può **mettere giù solo 1 set di 2 carte** per volta, anche se ha in mano altre carte dello stesso tipo o un altro set già pronto. Non è nemmeno possibile mettere giù carte a set già posizionati. Se gioca un set già messo in precedenza, non può aggiungerlo al set già messo, ma lo deve collocare come nuovo set scostato dagli altri.

Esempio: nel terzo giro, Sabrina gioca di nuovo 2 "Jewels" e mette le 2 carte come set leggermente sovrapposte sopra il "vecchio" set "Jewels".

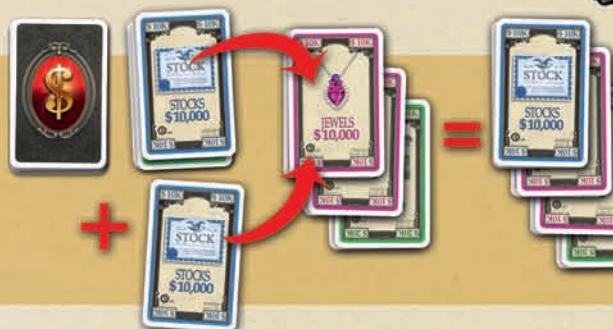


2. Costruire un set con l'aiuto del mazzo degli "scarti"

Il giocatore può costruire 1 set anche con l'aiuto della prima carta del mazzo degli "scarti". Se ha in mano una carta che si accoppia alla prima carta del mazzo degli "scarti", **può prenderla e comporre un set con la carta che ha in mano**. Per comporre il set, può usare anche la carta jolly ("Gold" o "Silver") che ha in mano.

Se il giocatore ha già messo giù 1 o più set, mette il nuovo set **leggermente sovrapposto sulle carte già posizionate.**

Esempio: nel giro successivo, Sabrina gioca 1 "Stocks" e forma un set con la prima carta del mazzo di scarto, che mette poi davanti a sé.



Quando il mazzo degli "scarti" finisce perché sono state pescate tutte le carte, resta vuoto finché un giocatore non scarta una carta.

3. Rubare il set più in alto a un altro giocatore

Il giocatore può cercare di rubare il set più in alto a un altro giocatore. Per farlo, deve avere almeno 1 proprio set esposto e l'altro giocatore almeno 1 altro set già in posizione (il **primo set posizionato** è quindi **sempre al sicuro**).

Per impossessarsi del set di un altro, il giocatore deve giocare **una carta che corrisponde a quel set** (o una carta jolly).

Il giocatore attaccato può difendersi giocando a sua volta una carta che corrisponde al set da rubare (o una carta jolly). Il giocatore in attacco può continuare solo se ha un'altra carta adeguata o un jolly.

Attacco e difesa possono continuare finché i giocatori non possono o vogliono più attaccare o difendere.

Il **set attaccato e tutte le carte coinvolte nell'attacco e nella difesa** di entrambi i giocatori sono messe come set del giocatore vincitore sopra l'ultimo set precedente. Quindi un set può essere composto anche da più di due carte: e diventare quindi ancora più appetibile per attacchi futuri (anche da parte di altri giocatori).

Dopo un attacco, attaccante e difensore devono integrare di nuovo le 4 carte in mano (5 in caso di 2 e 3 giocatori).



Esempio: Matteo attacca le "Stocks" di Sabrina giocando 1 "Stocks" (A). Sabrina si difende con 1 "Silver" (B). Matteo mette ancora 1 "Stocks" (C), che Sabrina contrasta con 1 "Gold" (D). Matteo gioca allora ancora 1 "Silver" (E). Sabrina non ha più niente da giocare. Matteo può mettere davanti a sé come unico set le

4 "Stocks" (2 del suo attacco + 2 della difesa di Sabrina) e le 2 "Silver" e 1 "Gold". Infine, lui pesca 3 carte e Sabrina 2.

4. Scartare una carta

Se un giocatore non può o non vuole fare nessuna delle azioni sopra descritte, deve mettere una delle proprie carte scoperta sul mazzo degli "scarti".

Alla fine del turno, il giocatore integra le 4 carte in mano (5 in caso di 2 e 3 giocatori). Se il mazzo per pescare è vuoto, non si può pescare.

FINE DEL GIRO

Il giro termina quando sono state pescate tutte le carte del mazzo e un **giocatore non ha più carte in mano**. Gli altri giocatori mettono giù le carte ancora in mano.

CONTEGGIO

È il momento di contare. Ogni giocatore somma **il valore di tutte le carte davanti a sé**. Si prende nota della somma per ogni giocatore. Si mescolano poi tutte le carte di nuovo e si distribuiscono altre 4 carte per giocatore (5 in caso di 2 e 3 giocatori). Inizia il giocatore successivo in senso orario.

FINE DEL GIOCO

Si giocano tanti giri finché almeno un giocatore raggiunge il totale di **1 Milione di dollari** o più. Vince il giocatore con l'importo più alto.

L'autore e l'editore ringraziano tutti i giocatori di prova e i lettori delle regole.

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

