



Ligretto[®]

JUNIOR



DE

Ligretto[®]

JUNIOR 

Inhalt: 5 Kartensätze à 30 Karten: pro Kartensatz mit einem Tiermotiv auf der Rückseite (Fisch, Hund, Löwe, Bär, Maus)

Spielgedanke

Die Aufgabe – möglichst viele Karten gleicher Farbe in der Reihenfolge 1-10 in der Mitte ablegen.

Das Wichtigste – ist dabei Geschwindigkeit, schnell kombinieren und reagieren!

Das Schöne – Ihr spielt gleichzeitig! Keiner muss warten, keiner wird ungeduldig.

Spielvorbereitung

Trennt die Karten nach den Rückseiten (Tiermotiven) in 5 Kartensätze. Jeder Spieler erhält einen dieser

2

Kartensätze à 30 Karten mit einem Tier auf der Rückseite. Diesen Kartensatz behält er bis zum Spielende (Spielt ihr mit weniger als 5 Spielern, kommen die restlichen Kartensätze aus dem Spiel). Mischt euren Kartensatz mit der Rückseite nach oben gut durch und legt eure Karten folgendermaßen auf den Tisch (s. Skizze auf Seite 7):

Ligretto-Stapel ②: Ihr zählt 10 Karten verdeckt ab und legt sie mit der Vorderseite (Ziffer) nach oben vor euch auf den Tisch.

Reihe ①: Weitere Karten legt ihr nebeneinander– wieder mit der Vorderseite (Ziffer) nach oben – neben den Ligretto-Stapel: Bei 4 oder 5 Spielern 3 Karten, bei 3 Spielern 4 Karten, bei 2 Spielern 5 Karten.

Hand ③: Die restlichen Karten haltet ihr als Stapel mit der Rückseite nach oben in der Hand.

Und los geht's

Ein Spieler gibt das Startsignal „Ligretto!“. Jetzt versucht ihr alle gleichzeitig so schnell wie möglich eure Karten loszuwerden: Wer eine 1 hat, legt sie schnell in die Mitte. Ihr legt alle gleichzeitig, wenn möglich, Karten in der Mitte ab. Beim Karten ablegen gilt Folgendes:



- Ihr könnt Karten sowohl vom Ligretto-Stapel, aus der Reihe oder aus der Hand ablegen.
- Wer eine 1 hat, legt sie in die Tischmitte. 1en dürft ihr jederzeit in die Tischmitte legen, als Startkarte für einen neuen Stapel.
- Andere Karten dürft ihr nur ablegen, wenn sie die gleiche Farbe haben wie der Stapel, auf den ihr sie legen möchtet, und ihre Zahl um eins höher ist als die Zahl, auf die sie gelegt werden. Auf eine blaue 1 darf also nur eine blaue 2 gelegt werden, auf die blaue 2 nur eine blaue 3 usw.
- Jeder Spieler darf jederzeit auf jeden Stapel in der Mitte eine farblich passende Karte legen. Dabei ist es am besten, möglichst Karten vom Ligretto-Stapel und aus der Reihe abzulegen. Legt ihr eine Karte aus der Reihe ab, nehmt ihr die oberste Karte vom Ligretto-Stapel und füllt eure Reihe wieder auf.

Nach und nach entstehen so in der Tischmitte Kartenstapel, die als unterste Karte die 1 haben und jeweils mit einer 10 beendet werden.

Achtung: Von jeder Farbe kann es mehrere Stapel gleichzeitig geben.



Handkarten – Hier heißt es: schnell blättern

Wenn ihr mit euren offenen Karten vor euch (Ligretto-Stapel und Reihe) nicht weiterlegen könnt, schaut ihr so schnell wie möglich eure Handkarten durch. Hierzu dreht ihr immer 3 Karten zusammen um und legt sie offen (mit der Ziffer nach oben) übereinander vor euch auf den Tisch. So entsteht für jeden Spieler ein neuer Ablagestapel **4**. Passt die oberste Karte dieses Stapels, versucht ihr, sie so schnell wie möglich in der Mitte abzulegen. Wird durch das Wegnehmen der Karte eine Karte aufgedeckt, die auch passt, legt ihr auch diese ab usw. War keine passende Karte dabei, deckt ihr einfach weiter 3 Karten zusammen auf usw. Ist der Handstapel aufgebraucht, nehmt ihr den Ablagestapel wieder als Handstapel, nachdem ihr ihn kurz durchgemischt habt.

Das heißt, ihr müsst gleichzeitig auf den Ligretto-Stapel, die Karten in der Reihe, die Handkarte und die Stapel in der Mitte achten... und dabei noch schneller sein als eure Mitspieler.

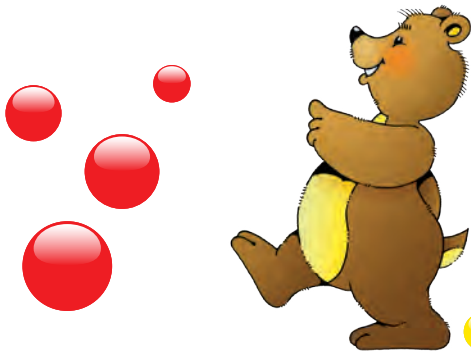
Spielende

Wer als Erster die letzte Karte seines Ligretto-Stapels ablegen kann, ruft laut „Ligretto Stopp“ und gewinnt das Spiel.



Hört sich kompliziert an? Ist es aber nicht. Hauptsache, ihr seid schneller als eure Mitspieler.

Viel Spaß mit Ligretto Junior!



Spieler 3, Joueur 3, Giocatore 3, Speler 3, Player 3, Jugador 3



Spieler 1, Joueur 1, Giocatore 1, Speler 1, Player 1, Jugador 1



1 Reihe, Panier, Fila, Rij, Row



4

Ablagestapel,
Mazzo deposito,
Aflagestapel,
Discard pile, Mazo
de depósito



2
Ligretto-
stapel,
Pile ligretto,
Mazzo Ligretto,
Ligretto pile,
Mazo de Ligretto

3

Hand,
Cartes en main,
Carte in mano,
Concealed pile,
Cartas de mano



FR

Ligretto[®]

JUNIOR 

Contenu : 5 jeux de 30 cartes chacun, le verso de chacun des jeux illustrant un motif d'animal (poisson, chien, lion, ours, souris)

Idée du jeu

Le but – rassembler le plus de cartes possibles de la même couleur, en les posant dans l'ordre de 1 à 10.

L'essentiel – est de faire vite, d'associer et réagir rapidement !

L'avantage – vous jouez en équipe ! Personne n'attend, donc pas d'impatience.

Préparatifs

Constituez 5 paquets de cartes réunissant chacun les

motifs d'animaux illustrés au verso. Chaque joueur prend les 30 cartes de son animal, et conserve ces cartes jusqu'à la fin du jeu (si vous êtes moins de 5 à jouer, les paquets de cartes restants sont sortis du jeu). Mélangez bien vos cartes, face cachée, et posez-les de la manière suivante sur la table (v. page 13) :

Pile Ligretto ② : sortez 10 cartes de votre jeu, face cachée, et posez-les face visible (chiffre) devant vous sur la table.

Rang ① : placez à côté de la pile Ligretto – là aussi face visible (chiffre) – le nombre de cartes suivant, les unes à côté des autres : 3 pour 4 à 5 joueurs, 4 pour 3 joueurs, 5 pour 2 joueurs.

Main ③ : tenez en main les cartes restantes sous forme de pile, face cachée.

Et c'est parti !

Un joueur donne le signal de départ : « Ligretto ! » Vous essayez alors tous en même temps de vous défaire aussi rapidement que possible de vos cartes ! Qui a un 1, le pose vite au centre. Posez, dans la mesure du possible, tous ensemble vos cartes au centre, en respectant ce qui suit :



- Vous pouvez poser des cartes provenant de la pile Ligretto, du rang, ou celles que vous tenez en main.
- Qui a un 1, le pose au centre. Vous pouvez poser à tout moment un 1 sur la table, en tant que point de départ d'une nouvelle pile.
- Vous ne pouvez poser d'autres cartes que si elles ont la même couleur que celle de la pile et si elles indiquent, dans l'ordre ascendant, le chiffre suivant celui de la carte précédente. Autrement dit, on ne peut placer sur un 1 bleu qu'un 2 bleu, sur le 2 bleu qu'un 3 bleu et ainsi de suite.
- Chaque joueur peut poser à tout moment une carte de la couleur voulue sur l'une des piles se trouvant au centre de la table. Il est préférable pour cela de prendre - si possible - des cartes de la pile Ligretto et du rang. Si vous sortez des cartes du rang, il vous faut combler les vides en prenant la carte se trouvant en haut de la pile Ligretto.

C'est ainsi qu'une pile de cartes, commençant par 1 et se terminant par 10, se forme petit à petit au milieu de la table.

Attention : il est possible d'avoir simultanément plusieurs piles de la même couleur.



Cartes en main – pas de temps à perdre !

Si les cartes se trouvant devant vous (pile Ligretto et carte de rang) ne vous font plus avancer, regardez aussi rapidement que possible celles que vous avez en main. Pour cela, retournez toujours 3 cartes en même temps et posez-les, face (chiffre) visible et l'une sur l'autre devant vous. Elles constituent ainsi une nouvelle pile de défausse **4** pour chacun des joueurs. Si la carte en haut de cette pile vous fait avancer, posez-la le plus rapidement possible au centre. Si, une fois posée, cette carte permet d'en placer encore une autre, cette dernière doit être également posée et ainsi de suite. Si aucune des trois cartes ne permet d'avancer, il faut alors en retourner 3 nouvelles et ainsi de suite. Lorsque toutes les cartes en main sont posées, la pile de défausse sert alors de nouvelle pile de main, les cartes devant être pour cela bien mélangées.

Il vous faut donc faire simultanément attention à la pile Ligretto, aux cartes du rang, aux cartes en main et à la pile au milieu de la table ... tout en étant plus rapide que les autres !

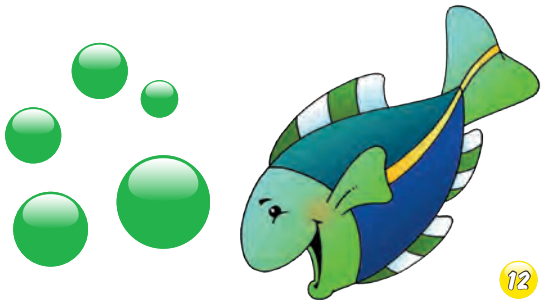


Fin du jeu

Dès qu'un joueur arrive à se défausser de la dernière carte de sa pile Ligretto, il crie « Ligretto stop ! » et gagne la partie.

Vous avez l'impression que c'est compliqué ? En fait, c'est plus simple que vous ne le pensez ! Il vous suffit simplement d'être plus rapide que les autres !

Nous vous souhaitons des parties palpitantes avec le Ligretto Junior !



Spieler 3, Joueur 3, Giocatore 3, Speler 3, Player 3, Jugador 3



Spieler 1, Joueur 1, Giocatore 1, Speler 1, Player 1, Jugador 1



1 Reihe, Panier, Fila, Rij, Row



4

Ablagestapel,
Mazzo deposito,
Aflagestapel,
Discard pile, Mazzo
de depósito



2
Ligretto-
stapel,
Pile ligretto,
Mazzo Ligretto,
Ligretto pile,
Mazo de Ligretto

3

Hand,
Cartes en main,
Carte in mano,
Concealed pile,
Cartas de mano





Ligretto[®]

JUNIOR 

Contenuto: 5 mazzi di carte da 30 carte: sul dorso delle carte di ogni mazzo è raffigurato un motivo con un animale (pesce, cane, leone, orso e topo)

Idea del gioco

Lo scopo – piazzare al centro il maggior numero di carte dello stesso colore in sequenza da 1 a 10.

L'importante – velocità, capacità di abbinamento e di reazione!

Il bello – giocate tutti contemporaneamente! Niente noiose attese, niente giocatori impazienti.

Preparativi del gioco

Suddividete le carte in base il motivo (l'animale) raffigurato sul dorso dei 5 mazzi di carte. Ciascun

giocatore riceve un mazzo di 30 carte con un animale raffigurato sul dorso. Il giocatore terrà questo mazzo di carte fino alla fine del gioco (se giocate in meno di 5 giocatori, i restanti mazzi di carte restano fuori dal gioco). Mischiate il vostro mazzo di carte con il dorso rivolto verso l'alto e piazzate le carte sul tavolo come segue (p.19):

Mazzo Ligretto ②: contate 10 carte coperte e disponetele davanti a voi sul tavolo con il lato numerato verso l'alto.

Fila ①: Disponete altre carte l'una di fianco all'altra - sempre con il lato numerato verso l'alto - vicino al mazzo Ligretto: tre carte se giocate in 4 o in 5, quattro carte se giocate in 3, cinque carte sei giocate in 2.

Mano ③: Le restanti carte si tengono in mano come mazzo con il dorso verso l'alto.

Ed ora... si parte!

Un giocatore dà il segnale di partenza „Ligretto!“. Ora dovete cercare di disfarvi tutti insieme delle vostre carte il più velocemente possibile: chi ha una carta 1, la dispone al centro. Se ne avete la possibilità, piazzate le carte al centro tutti contemporaneamente. Per piazzare le carte valgono le regole seguenti:

- Potete piazzare le carte prendendole dal mazzo Ligretto, dalla fila o dal mazzo che tenete in mano.
- Chi ha una carta 1, la dispone al centro del tavolo. Potete sempre piazzare carte con il numero 1 come carta di inizio per un nuovo mazzo.
- Le altre carte si possono piazzare soltanto se sono dello stesso colore del mazzo sul quale desiderate deporle e se il numero raffigurato è superiore di un'unità al numero che andrete a coprire. Su una carta 1 blu è quindi possibile piazzare solo una carta 2 blu, sulla 2 blu una 3 blu e così via.
- Ciascun giocatore può sempre deporre su ogni mazzo al centro una carta del colore corrispondente. E sempre meglio piazzare delle carte prelevate dal mazzo Ligretto e dalla fila. Se giocate una carta prelevandola dalla fila, prendete la prima carta in alto del mazzo Ligretto e sostituite la carta prelevata dalla fila.

Al centro del tavolo si formano poco a poco dei mazzetti di carte, la cui carta base è la carta n. 1 e la cui ultima carta è la numero 10.

Attenzione: possono esistere contemporaneamente più mazzi di ogni colore.

Carte in mano – Parola d'ordine: giocare con prontezza

Se non riuscite a fare altre giocate usando le vostre carte scoperte (mazzo Ligretto e fila), date rapidamente un'occhiata alle carte che tenete in mano. Per fare questo, girate sempre 3 carte insieme e disponetele sul tavolo scoperte (con il numero rivolto verso l'alto) una sopra l'altra. Per ciascun giocatore si forma così un nuovo mazzo di deposito ④. Se la carta che sta in alto a questo mazzo corrisponde, cercate di piazzarla il più rapidamente possibile al centro. Se prelevando la carta si scopre che anche la carta successiva corrisponde, piazzate anche questa e così via. Se non si trova alcuna carta corrispondente, scoprite altre 3 carte insieme e così via. Una volta esaurito il mazzo che tenete in mano, prendete il mazzo di deposito e utilizzate quello come nuovo mazzo in mano dopo averlo brevemente mischiato.

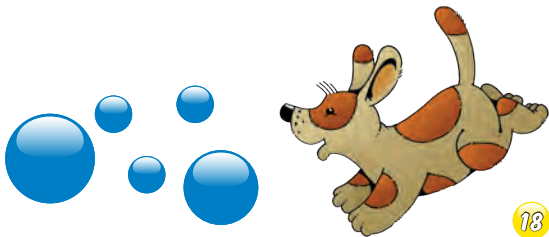
Questo significa che dovete tenere contemporaneamente sotto controllo il mazzo Ligretto, le carte in fila, le carte in mano e i mazzetti al centro... e allo stesso tempo essere più veloci dei vostri avversari.

Fine del gioco

Il giocatore che riesce per primo a giocare l'ultima carta del proprio mazzo Ligretto, grida „Ligretto Stop!“, e vince la partita.

Vi sembra complicato? Niente affatto. L'importante è che siate più veloci dei vostri avversari.

Buon divertimento con Ligretto Junior!



Spieler 3, Joueur 3, Giocatore 3, Speler 3, Player 3, Jugador 3



Spieler 1, Joueur 1, Giocatore 1, Speler 1, Player 1, Jugador 1



1 Reihe, Panier, Fila, Rij, Row



4

Ablagestapel,
Mazzo deposito,
Aflagestapel,
Discard pile, Mazo
de depósito



2
Ligretto-
stapel,
Pile ligretto,
Mazzo Ligretto,
Ligretto pile,
Mazo de Ligretto

3

Hand,
Cartes en main,
Carte in mano,
Concealed pile,
Cartas de mano



Ligretto[®]

JUNIOR 

Inhoud: 5 Kaartensets à 30 kaarten: per kaartenset met een diermotief op de achterzijde (vis, hond, leeuw, beer, muis)

Bedoeling van het spel

De opdracht – zoveel mogelijk kaarten van dezelfde kleur in de volgorde 1-10 in het midden neerleggen.

Het belangrijkste – snelheid, snel combineren en reageren!

Het leukste – je speelt tegelijkertijd! Niemand hoeft te wachten en niemand wordt ongeduldig.

Spelvoorbereiding

Deel de kaarten op achterzijde (diermotief) op in 5 kaartensets. Elke speler krijgt zijn eigen kaartenset à 30 kaarten met een dier op de achterzijde. Deze kaartenset

behoudt hij tot het einde van het spel (als er met minder dan 5 spelers wordt gespeeld, worden de resterende kaarten-sets uit het spel gehaald). Schudt jouw kaartenset met de achterzijde naar boven goed door en leg je kaarten als volgt op de tafel (p. 25):

Ligretto-stapel ②: Je haalt 10 kaarten verdekt van de stapel af en legt deze met de voorzijde (cijfer) naar boven voor je op de tafel.

Rij ①: De andere kaarten leg je naast elkaar - wederom met de voorzijde (cijfer) naar boven - naast de Ligretto-stapel: Bij 4 of 5 spelers 3 kaarten, bij 3 spelers 4 kaarten, bij 2 spelers 5 kaarten.

Hand ③: De resterende kaarten houd je als stapel met de achterzijde naar boven in de hand

Nu begint het!

Een speler geeft het startsignaal „Ligretto!“. Nu proberen alle spelers tegelijkertijd en zo snel mogelijk van hun kaarten af te komen. Als een speler een 1 heeft, legt hij deze snel in het midden. Alle spelers leggen tegelijkertijd, indien mogelijk, kaarten in het midden neer. Bij het neerleggen van de kaarten geldt het volgende:

- Je kunt zowel kaarten van de Ligretto-stapel, uit de rij of uit de hand neerleggen.
- Als een speler een 1 heeft, legt hij deze in het midden van de tafel. Kaarten met een 1 mag je altijd in het midden van de tafel leggen, als startkaart voor een nieuwe stapel.
- Andere kaarten mag je alleen afleggen, als deze dezelfde kleur heeft als de stapel waarop je deze kaart wilt leggen, en als het cijfer van deze kaart hoger is dan dat van de kaart waar deze op wordt gelegd. Op een blauwe 1 mag dus alleen een blauwe 2 worden gelegd, op de blauwe 2 alleen een blauwe 3, etc.
- Elke speler mag tegelijkertijd op elke stapel in het midden een kaart leggen die dezelfde kleur heeft als de stapel. Daarbij is het het beste om kaarten van de Ligretto-stapel en uit de rij neer te leggen. Als je een kaart uit de rij neerlegt, neem je de bovenste kaart van de Ligretto-stapel om zo jouw rij weer aan te vullen.

Zo ontstaat in het midden van de tafel een stapel kaarten, die als onderste kaart een 1 heeft en met een 10 wordt beëindigd.

Let op: Van elke kleur kunnen er meerdere stapels tegelijkertijd zijn.

Handkaarten – Dit noemen we: snel bladeren

Als je met jouw open kaarten (Ligretto-stapel en rij) niet verder kunt, bekijk je zo snel mogelijk jouw handkaarten. Hiervoor draai je altijd 3 kaarten om en deze leg je open (met cijfer naar boven) op elkaar voor je op de tafel. Zo ontstaat voor elke speler een nieuwe aflegstapel **4**. Als de bovenste kaart op een van de stapels past, probeer je deze zo snel mogelijk in het midden neer te leggen. Als door het wegnemen van de kaart een kaart verschijnt die ook past, leg je ook deze kaart af, etc. Als er geen passende kaart is, leg je opnieuw 3 kaarten op elkaar neer, etc. Als de handstapel is opgebruikt, gebruik je de aflegstapel weer als handstapel, nadat je deze kort hebt doorgeschud.

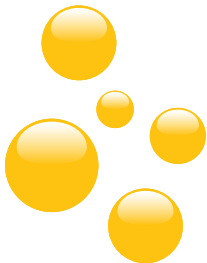
Je moet dus tegelijkertijd op de Ligretto-stapel, de kaarten in de rij, de handkaarten en de stapel in het midden letten.... en daarbij nog sneller zijn dan je medespelers.

Einde van het spel

Wie als eerste de laatste kaart van zijn Ligretto-stapel kan neerleggen, roept luid „Ligretto stop“ en wint.

Hoe moeilijk is dit? Het is niet moeilijk. Je moet alleen sneller zijn dan je medespelers.

Veel plezier met Ligretto Junior!



Spieler 3, Joueur 3, Giocatore 3, Speler 3, Player 3, Jugador 3



Spieler 1, Joueur 1, Giocatore 1, Speler 1, Player 1, Jugador 1



1 Reihe, Panier, Fila, Rij, Row



4

Ablagestapel,
Mazzo deposito,
Aflagestapel,
Discard pile, Mazo
de depósito



2
Ligretto-
stapel,
Pile ligretto,
Mazzo Ligretto,
Ligretto pile,
Mazo de Ligretto

3

Hand,
Cartes en main,
Carte in mano,
Concealed pile,
Cartas de mano





GB

Ligretto[®]

JUNIOR 

Contents: 5 packs of 30 cards: An animal picture on the back of each pack of cards (fish, dog, lion, bear, mouse)

The idea of the game

The objective: to discard as many cards of the same colour as possible to the centre of the table and in the sequence 1 – 10.

Most important: speed; think fast and react fast!

The nice thing: You all play at the same time! Nobody has to wait; nobody gets impatient.

Preparing to play

Divide the cards according to the backs (animal pictures) into 5 packs of cards. Each player receives

one of these 30-card packs with an animal on the back. The players keep these packs through to the end of the game (if there are fewer than 5 players, the rest of the packs of cards are taken out of the game). Shuffle your pack of cards well with the backs on top and lay your cards on the table as follows (p. 31):

Ligretto pile ②: You count 10 cards so that the other players can't see them and place them down on the table with the fronts (numbers) facing up.

Row ①: You place other cards in a row next to the Ligretto pile with the front (number) facing up. 3 cards if there are 4 or 5 players, 4 cards for 3 players and 5 cards for 2 players.

Hand ③: You keep the remaining cards in your hand as a pack with the backs facing up.

And now you start

One player gives the signal to start "Ligretto!". Now you all try to get rid of your cards at the same time and as fast as possible: A player with a 1 quickly lays it in the centre. Everyone plays at once, discarding cards onto the piles in the middle. The following applies when you are discarding cards:

- You can discard cards from the Ligretto pile, from the row or from your hand.
- A player with a 1 quickly places it down in the centre. You can always place Ones in the centre of the table, as start cards for new piles.
- Other cards you may only discard if they are of the same colour as the pile onto which you want to place them and if the number is one more than the number of the card onto which they are placed. So only a blue 2 can be placed onto a blue 1 and only a blue 3 onto the blue 2.
- All the players are allowed to place a card which matches the colour onto any pile in the centre. If possible it is best to discard cards from the Ligretto pile and from the row. If you discard a card from the row, take the top card from the Ligretto pile and fill up your row.

Gradually piles of cards grow in the middle of the table, which all have a 1 at the bottom and end and a 10 on top.

Caution: There may be several piles of each colour all at the same time.

Hand cards: Shuffle through them as fast as possible.

If you can no longer discard the cards facing up in front of you (Ligretto pile and row), you go through the cards in your hand as fast as possible. To do so you always turn over 3 cards at a time and place them down on top of one another facing up (with the number facing up) on the table in front of you. This creates a new discard pile **4** for each player. If the top card on the pile matches, you try to discard it onto a pile in the middle as fast as possible. If when you have discarded the top card a card is revealed which also matches, you discard that one too, and so on. If there was no card you could discard, just turn over another 3 cards together, and so on. When the hand cards have all been used up, you pick them up and use them again from your hand, after you have quickly shuffled them.

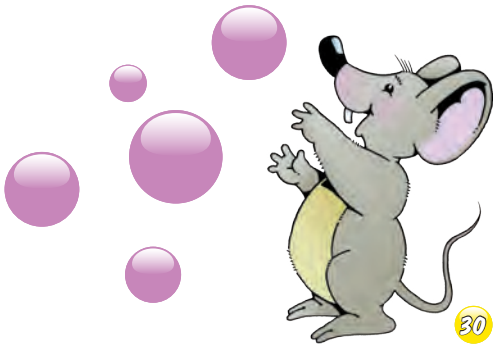
This means you must keep an eye on the Ligretto pile, the cards in the row, the cards in your hand and the piles in the middle ... as well as being even faster than the other players.

End of Game

The player who is able to discard the last card from his Ligretto pile shouts out “Ligretto Stop” and wins the game.

Does it sound complicated? It isn't really. The main thing is to be faster than the other players.

Have lots of fun with Ligretto Junior!



Spieler 3, Joueur 3, Giocatore 3, Speler 3, Player 3, Jugador 3



Spieler 1, Joueur 1, Giocatore 1, Speler 1, Player 1, Jugador 1



1 Reihe, Panier, Fila, Rij, Row



4

Ablagestapel,
Mazzo deposito,
Aflagestapel,
Discard pile, Mazzo
de depósito



2
Ligretto-
stapel,
Pile ligretto,
Mazzo Ligretto,
Ligretto pile,
Mazo de Ligretto

3

Hand,
Cartes en main,
Carte in mano,
Concealed pile,
Cartas de mano



ES

Ligretto[®]

JUNIOR



Contenido: 5 conjuntos de cartas de 30 cartas cada uno: cada juego de cartas con un motivo animal en el dorso (pez, perro, león, oso, ratón)

Concepto de juego

La tarea – Poner el mayor número de cartas del mismo color en la secuencia de 1 a 10 en el centro de mesa.

Lo importante – ¡Es la velocidad, combinar y reaccionar velozmente!

Lo bueno: ¡Todos juegan a la vez, nadie se queda esperando.

Preparación del juego

Ordenen las cartas en 5 conjuntos de carta según los dorsos (motivos de animales). Cada jugador recibe

uno de estos conjuntos de 30 cartas cada uno, todas con el mismo animal en el dorso. Cada jugador sigue con el mismo conjunto de cartas hasta la terminación del juego. (En caso de jugar con menos de 5 jugadores, los conjuntos de cartas sobrantes se retiran del juego.) Mezclen bien su conjunto de cartas, con el dorso indicando hacia arriba, para poner las cartas de la siguiente manera sobre la mesa (p. 31):

Pila Ligretto ②: Cuenten 10 cartas (con el dorso hacia arriba) y pónganlas en la mesa con el lado visible (cifra) indicando hacia arriba.

Fila ①: Las demás cartas deben ponerse una al lado de la otra - nuevamente con el enfrente de la carta (cifra) indicando hacia arriba – junto a la pila Ligretto. En caso de 4 ó 5 jugadores son 3 cartas, con 3 jugadores son 4 cartas y con 2 jugadores 5 cartas.

Mano ③: Las cartas restantes se mantienen en una pila en la mano, con el dorso indicando hacia arriba.

¡Vamos a comenzar!

Un jugador exclama la señal de partida „¡Ligretto!“. Ahora, cada uno de ustedes intenta deshacerse lo más rápido posible de sus cartas. El que tiene un 1, coloca

esta carta en el centro de la mesa. Todos ustedes ponen las cartas – si es posible – simultáneamente en el centro. Observen las siguientes reglas:

- Ustedes pueden poner las cartas desde la pila Ligretto, desde la fila o desde la mano.
- El jugador que tiene un 1, coloca esta carta en el centro de mesa. En cada momento se pueden poner las cartas de 1 en el centro para servir como carta inicial para una nueva pila.
- Las demás cartas se pueden añadir solamente cuando tienen el mismo color de la pila a la cual quieres añadirla, y cuando la carta tiene un número más que el número sobre la cual se pone. Es decir, sobre una carta 1 azul se puede poner solamente una carta azul 2, sobre ella una carta azul 3, etc.
- Cada jugador puede añadir en cada momento una carta cuyo color coincide con la pila correspondiente. Lo mejor es poner las cartas desde la pila Ligretto y desde la fila. Cuando ponen una carta desde la fila, deben tomar la primera carta de la pila Ligretto para completar nuevamente su fila.

De a poco se forman así pilas de cartas en el centro de mesa cuya carta más baja tiene un 1 y que deben terminar con un 10.

Atención: ¡Pueden haber varias pilas de cada color!

Cartas de mano – Aquí se trata de hojear velozmente

Cuando no puedes seguir añadiendo cartas con las cartas puestas delante tuyo (pila Ligretto y fila) revisa rápidamente tu cartas en la mano. Para ello debes voltear siempre 3 cartas a la vez para colocarlas abiertamente (con la cifra indicando hacia arriba) en una pila en la mesa, delante tuyo. De esta manera se obtiene una nueva pila de depósito ④ para cada jugador. Cuando la primera carta de la pila coincide, deben intentar de agregarla lo más rápido posible en el centro. Cuando al retirar esta carta se descubre una carta que también sirve, pueden agregarla también, etc. Cuando no hubo una carta adecuada, deben descubrir simplemente otro conjunto de 3 cartas, continuando así. Una vez acabado la pila de mano, vuelven a tomar la pila de depósito como pila de mano después de haberla mezclado brevemente.

¡Esto significa que deben poner atención simultáneamente en la pila Ligretto, en las cartas de la fila, en la

carta de mano y en la pila ubicada en el centro de la mesa...
y más encima ser más rápidos que los demás jugadores!

Fin del juego

El jugador que logra añadir primero su última carta de su pila Ligretto, grita fuertemente „Ligretto Fin“ y gana.

¿Parece complicado? Pero no lo es. Lo único que importa es que tú seas más rápido que los demás jugadores.

¡Mucha diversión con Ligretto Junior!

Art.-Nr. 01401

® Ligretto, registered trademark Schmidt Spiele
Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437, D-12313 Berlin

www.ligretto.com
www.schmidtspiele.de

