



FUNSIIS

Leo Colovini & Dario De Toffoli

franjos®





Leo Colovini &
Dario De Toffoli



6+



2-5



15 Min.

Spielmaterial



120 Karten mit den
Werten von 3 - 7
Jeden Wert gibt es 24 x

Spielidee

Ziel des Spiels ist es, möglichst viele komplette Kartenreihen zu sammeln. Dazu legen die Spieler reihum 1 - 3 Karten in die Tischmitte. Eine Kartenreihe ist komplett, wenn sie aus drei 3er, vier 4er, fünf 5er, sechs 6er oder sieben 7er Karten besteht. Am Ende des Spiels gewinnt der Spieler mit den meisten gesammelten Karten.

Spielvorbereitung

Alle Karten werden gemischt und dann zu gleichen Teilen verdeckt an die Spieler verteilt. Alle lassen ihre Karten verdeckt als persönlichen Nachziehstapel vor sich liegen. Nur die obersten drei Karten werden auf die Hand genommen. (s. Abbildung 1 am Ende des Regelheftes). Auf beliebige Weise bestimmt man, wer mit dem Spiel beginnt.

Spielverlauf

Wer am Zug ist spielt bis zu drei Karten offen in die Tischmitte. Eine Karte muss mindestens ausgespielt werden. Dann zieht der Spieler so viele Karten von seinem

Nachziehstapel, dass er wieder drei auf der Hand hat. Anschließend ist sein linker Nachbar am Zug.

Karten auslegen

Die Kartenwerte von 3 bis 7 werden nebeneinander ausgelegt. Karten mit gleichen Werten werden überlappend in eine Reihe gelegt (die 3er auf die 3er, die 4er auf die 4er usw.) (s. Abbildung 2 am Ende des Regelheftes).

Eine komplette Kartenreihe

Eine Kartenreihe ist komplett, wenn die Anzahl der Karten in einer Reihe dem Wert der Karten entspricht (z.B. die dritte 3 in der 3er Reihe oder die siebte 7 in der 7er Reihe). Der Spieler darf dann alle Karten dieser Reihe nehmen und offen neben seinen Nachziehstapel legen. Auf dem frei gewordenen Platz kann nun wieder eine neue Reihe mit diesem Wert begonnen werden. Auch von dem Spieler, der gerade die Reihe gewonnen hat.

ACHTUNG: ein Spieler kann in seinem Spielzug auch mehrere Reihen nehmen. (s. Abbildung 3 am Ende des Regelheftes)

Spielende

Das Spiel endet sobald ein Spieler seine letzte Karte (verdeckter Nachziehstapel und Handkarten) ausgespielt und seinen Zug beendet hat.

Gewinner ist der Spieler mit den meisten gewonnenen Karten. Die Kartenwerte spielen keine Rolle.

Variante

Es wird **nur mit einem einzigen Nachziehstapel** gespielt, von dem die Spieler ihre Karten nachziehen. Das Spiel endet, wenn der Nachziehstapel leer ist und ein Spieler seine letzte Karte ausgespielt und seinen Zug beendet hat.

Über die Autoren...



Leo Colovini, Jahrgang 1964, begann seine Reise in die Welt der Spiele im Alter von etwa 12 Jahren, als er bei einer Schachpartie in einem venezianischen Club Alex Randolph kennenlernte. Als lebenslanger Spielebegeisterter war er von „dem Meister“ fasziniert und besuchte dessen Atelier regelmäßig.



Dario De Toffoli, Jahrgang 1953, entdeckte in den frühen 1980er Jahren die Welt der Spiele – ein Wendepunkt, der sein Leben veränderte. Nach und nach gab er seine Karriere als Chemiker auf, um sich ganz auf alle Aspekte des Spiels zu konzentrieren.

Bereits 1987 gründete Dario Studiogiocchi, um seine Aktivitäten rund um das Spiel zu bündeln. Heute gehört ein großes Team zur Firma:

<https://studiogiocchi.com/en/company/about-us/the-crew/>

Gemeinsam mit Alex Randolph gründeten Leo und Dario 1995 den Verlag Venice Connection.

... und ihre Spiele

Seine ersten Spiele DRACHENFELS und INKOGNITO entwickelte Leo noch zusammen mit Alex Randolph. Später war Leo mit seinen Spielen CAROLUS MAGNUS, CLANS und LEO MUSS ZUM FRISEUR sehr erfolgreich. Bis heute hat Leo über 110 verschiedene Spiele veröffentlicht.

Dario entwickelte 1993 zusammen mit Leo und anderen Autoren das Rollenspiel LEX ARCANA. 1998 entstand in Zusammenarbeit mit Leo das Kartenspiel DUMMY, das unter vielen Titeln immer wieder neu aufgelegt wurde. Aktuell als FUNSIS.



Leo Colovini &
Dario De Toffoli



6+



2-5



15 Min.

Matériel de jeu



120 cartes de valeur 3 à 7,
avec 24 cartes de chaque
valeur

La principe du jeu

Le but du jeu est de rassembler autant de rangées de cartes complètes que possible. Pour ce faire, les joueurs placent à tour de rôle 1 à 3 cartes au centre de la table. Une rangée est complète lorsqu'elle est composée de trois 3, quatre 4, cinq 5, six 6 ou sept 7. À la fin de la partie, le joueur ayant récolté le plus de cartes l'emporte.

Préparation

Mélangez toutes les cartes, face cachée. Distribuez toutes les cartes à parts égales entre les joueurs. Chaque joueur garde ses cartes face cachée devant lui pour former sa pioche personnelle.

Seules les trois premières cartes sont placées dans la main du joueur. (Voir la figure 1 à la fin du livret de règles.) Choisissez ou tirez au sort un joueur qui commencera la partie.

Déroulement du jeu

À son tour, un joueur pose jusqu'à trois cartes face visible au centre de la table. Il doit poser au moins une carte. Il pioche ensuite des cartes dans sa pioche jusqu'à ce qu'il ait à

nouveau trois cartes en main. Le tour passe ensuite au joueur situé à sa gauche.

Comment jouer les cartes

Les cartes dont la valeur est comprise entre 3 et 7 sont disposées côte à côte. Les cartes de même valeur sont placées en rangées, les unes sur les autres (les 3 sur les 3, les 4 sur les 4, et ainsi de suite) (voir la figure 2 à la fin du livret de règles).

Une rangée complète de cartes

Une rangée de cartes est complète lorsque le nombre de cartes qu'elle contient correspond à la valeur des cartes (par exemple, la troisième carte « 3 » dans la rangée des « 3 » ou la septième carte « 7 » dans la rangée des « 7 »). Le joueur peut alors récupérer toutes les cartes de cette rangée et les placer face visible à côté de sa pioche. Une nouvelle rangée de cette même valeur peut ensuite être commencée à l'emplacement libéré, y compris par le joueur qui vient de récupérer la rangée.

REMARQUE : Un joueur peut récupérer plusieurs rangées au cours de son tour. (Voir la figure 3 à la fin du livret de règles.)

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur a joué sa dernière carte (provenant de la pioche face cachée et de sa main) et a terminé son tour.

Le gagnant est le joueur qui a récolté le plus de cartes. La valeur des cartes n'a aucune importance.

Variante

On joue avec **une seule pioche** dans laquelle les joueurs piochent leurs cartes. La partie se termine lorsque la pioche est vide et qu'un joueur a joué sa dernière carte et terminé son tour..



Leo Colovini &
Dario De Toffoli



6+



2-5



15 Min.

Game Materials



120 cards with values 3 – 7
with 24 cards of each
value

Game Idea

The game consists in collecting as many complete rows of cards as possible. To do this, players take turns placing 1–3 cards in the center of the table. A row is complete when it consists of three 3s, four 4s, five 5s, six 6s, or seven 7s. At the end of the game. The player who has collected the most cards wins.

Set-up

Shuffle all cards, face down. Deal all cards equally to the players. Each player keeps their cards face down in front of them to form a personal draw pile.

Only the top three cards are taken into the player's hand.
(See Figure 1 at the end of the rulebook.)

Decide in any way you like who will start the game.

Course of the Game

On their turn, a player plays up to three cards face up into the center of the table. At least one card must be played. The player then draws cards from their draw pile until they

have three cards in hand again. Play then passes to the player on their left.

How to play the cards

Cards with values from 3 to 7 are laid out side by side. Cards with the same value are placed in a row, overlapping each other (the 3s on top of the 3s, the 4s on top of the 4s, and so on) (see Figure 2 at the end of the rulebook)

A complete row of cards

As mentioned, a row of cards is complete when the number of cards in the row matches the value of the cards (e.g., 3 in the "3s" row or 7 in the "7s" row). The player who completes a row takes all the cards in that row and place them face-up next to their draw pile. A new row of that same value can then be started in the vacated space—even by the player who just claimed the row.

NOTE: A player may take multiple rows during their turn. (See Figure 3 at the end of the rulebook.)

End of the Game

The game ends as soon as one player has played their last card (from the face-down draw pile and their hand) and finished their turn.

The winner is the player with the most collected cards. The card values do not matter.

Variant

The game is played with **a single draw pile** from which players draw their cards. The game ends when the draw pile is empty and a player has played their last card and completed their turn.



Leo Colovini &
Dario De Toffoli



6+



2-5



15 Min.

Materiale da gioco



120 carte numerate da
3 a 7, con 24 carte per
ciascun valore.

Idea di gioco

Il gioco consiste nel raccogliere il maggior numero possibile di file complete di carte. A tal fine, i giocatori si alternano nel collocare da 1 a 3 carte al centro del tavolo. Una fila è completa quando è composta da tre 3, quattro 4, cinque 5, sei 6 o sette 7. Al termine della partita, vince il giocatore che ha raccolto più carte.

Preparazione

Mescolate tutte le carte, a faccia in giù. Distribuite le carte equamente a tutti i giocatori. Ogni giocatore tiene le proprie carte a faccia in giù davanti a sé, formando un mazzo di pesca personale. Solo le prime tre carte vengono prese in mano al giocatore. (Vedi Figura 1 alla fine del regolamento). Scegliete chi deve cominciare, nel modo che preferite.

Svolgimento del gioco

Nel proprio turno, un giocatore gioca fino a tre carte a faccia in su al centro del tavolo. È obbligatorio giocare almeno una carta. Il giocatore pesca poi dal proprio mazzo di pesca finché non ha di nuovo tre carte in mano.

Il turno passa quindi al giocatore alla sua sinistra.

Come giocare le carte

Le carte con valori compresi tra 3 e 7 vengono disposte una accanto all'altra. Le carte con lo stesso valore vengono disposte in fila, sovrapponendosi l'una all'altra (i 3 sopra i 3, i 4 sopra i 4 e così via) (vedi la Figura 2 alla fine del regolamento).

Una fila completa di carte

Come detto, una fila di carte è completa quando il numero di carte presenti nella fila corrisponde al valore delle carte (ad esempio, 3 nella fila dei "3" o 7 nella fila dei "7"). Il giocatore che completa una fila prende tutte le carte di quella fila e le posiziona a faccia in su accanto al proprio mazzo di pesca. È quindi possibile iniziare una nuova fila con lo stesso valore nello spazio lasciato libero, anche da parte del giocatore che ha appena preso la fila.

NOTA: Un giocatore può prendere più file durante il proprio turno. (Vedi la figura 3 alla fine del regolamento.)

Fine del gioco

La partita termina non appena un giocatore ha giocato la sua ultima carta (sia dal mazzo di pesca coperto che dalla propria mano) e ha concluso il proprio turno. Il vincitore è il giocatore che ha raccolto il maggior numero di carte. Il valore delle carte non conta.

Variante

Il gioco si svolge utilizzando **un unico mazzo di pesca** da cui i giocatori prelevano le proprie carte. La partita termina quando il mazzo di pesca è esaurito e un giocatore ha giocato la sua ultima carta, completando il proprio turno.



Leo Colovini &
Dario De Toffoli



6+



2-5



15 Min.

Inhoud



120 kaarten met de waarden 3 tot en met 7, 24 van elke waarde.

Doel van het spel

Het doel van het spel is om zoveel mogelijk volledige rijen kaarten te verzamelen. Hiervoor leggen de spelers om de beurt 1 tot 3 kaarten in het midden van de tafel. Een rij is compleet als deze bestaat uit drie 3'en, vier 4'en, vijf 5'en, zes 6'en of zeven 7'en. Aan het einde van het spel wint de speler die de meeste kaarten heeft verzameld.

Vorbereiding

Schud alle kaarten gedekt. Verdeel alle kaarten gelijkmatig over de spelers. Iedere speler legt zijn of haar kaarten gedekt voor zich neer om een persoonlijke trekstapel te vormen. Trek de bovenste 3 kaarten van je trekstapel. (Zie afbeelding 1 aan het einde van het spelregelboek). Bedenk zelf een leuke manier om te bepalen wie er mag beginnen.

Spelverloop

Als een speler aan de beurt is, speelt deze maximaal drie kaarten open in het midden van de tafel. Er moet minstens één kaart worden gespeeld. Vervolgens trekt de speler

kaarten van de trekstapel totdat hij weer drie kaarten op hand heeft. Daarna is de speler aan de links van de actieve speler aan de beurt.

Hoe speel je de kaarten

Kaarten met waarden van 3 tot en met 7 worden naast elkaar neergelegd. Kaarten met dezelfde waarde worden in een rij gelegd, waarbij ze elkaar overlappen (de 3'en bovenop de 3'en, de 4'en bovenop de 4'en, enzovoort) (zie afbeelding 2 aan het einde van het spelreglement).

Een volledige rij kaarten

Zoals eerder vermeld, is een rij kaarten compleet wanneer het aantal kaarten in de rij overeenkomt met de waarde van de kaarten (bijv. de derde 3 in de rij '3'en' of de zevende 7 in de rij '7'en'). De speler die een rij voltooit, pakt alle kaarten uit die rij en legt ze open naast zijn trekstapel. Op de vrijgekomen plek kan vervolgens een nieuwe rij met dezelfde waarde worden begonnen – zelfs door de speler die de rij zojuist heeft geclaimd.

OPMERKING: Een speler mag tijdens zijn beurt meerdere rijen pakken. (Zie afbeelding 3 achterin de spelregels.)

Einde van het spel

Het spel eindigt zodra een speler zijn laatste kaart (uit de met de beeldzijde naar beneden liggende trekstapel en uit zijn hand) heeft gespeeld en zijn beurt heeft beëindigd. De winnaar is de speler met de meeste verzamelde kaarten. De waarde van de kaarten doet er niet toe.

Variant

Het spel wordt gespeeld met **één trekstapel**, waaruit de spelers hun kaarten trekken. Het spel eindigt wanneer de trekstapel leeg is en een speler zijn laatste kaart heeft gespeeld en zijn beurt heeft afgerond.



Leo Colovini &
Dario De Toffoli



6+



2-5



15 Min.

Componentes



120 cartas con valores del 3 al 7, con 24 cartas de cada valor

Resumen

El juego consiste en reunir tantas filas completas de cartas como sea posible. Para ello, los jugadores se turnan para colocar entre 1 y 3 cartas en el centro de la mesa. Una fila se considera completa cuando está formada por tres cartas del número 3, cuatro del 4, cinco del 5, seis del 6 o siete del 7. Al finalizar la partida, gana el jugador que haya reunido más cartas.

Preparación

Baraja todas las cartas boca abajo. Reparte las cartas equitativamente entre los jugadores. Cada jugador mantiene sus cartas boca abajo frente a sí para formar su mazo personal.

Solo las tres primeras cartas se incorporan a la mano del jugador. (Ver Figura 1 al final del reglamento).

Decidid de la forma que preferáis quién será el jugador inicial.

Desarrollo de la partida

En su turno, el jugador juega hasta tres cartas boca arriba en el centro de la mesa. Debe jugar al menos una carta. A continuación, roba cartas de su mazo de robo hasta volver a tener tres cartas en la mano.

Después, le toca el turno al jugador que tiene a su izquierda.

Cómo jugar las cartas

Las cartas con valores del 3 al 7 se disponen una al lado de la otra. Las cartas del mismo valor se colocan en fila, superponiéndose entre sí (los 3 sobre los 3, los 4 sobre los 4, y así sucesivamente) (véase la Figura 2 al final del reglamento).

Una fila completa de cartas

Como ya se ha mencionado, una fila de cartas se completa cuando el número de cartas en ella coincide con el valor de dichas cartas (por ejemplo, el tercer 3 en la fila de los «3» o el séptimo 7 en la fila de los «7»). El jugador que completa una fila toma todas las cartas de la misma y las coloca boca arriba junto a su mazo de robo. A continuación, se puede iniciar una nueva fila del mismo valor en el espacio que ha quedado libre, incluso el propio jugador que acaba de completar la fila.

NOTA: Un jugador puede completar varias filas durante su turno. (Consulte la Figura 3 al final del reglamento).

Fin de la partida

La partida termina en cuanto un jugador juega su última carta (tanto la del mazo boca abajo como las de su mano) y finaliza su turno.

El ganador es el jugador que haya acumulado más cartas. El valor de las cartas no importa.

Variante

El juego se juega con **un único mazo de robo** del que los jugadores toman sus cartas. La partida termina cuando el mazo de robo se agota y un jugador ha jugado su última carta y completado su turno.



Leo Colovini &
Dario De Toffoli



6+



2-5



15 Min.

Componentes



120 cartas numeradas de 3 a 7 (24 cartas de cada valor).

Objetivo de jogo

O jogo consiste em recolher o maior número possível de filas completas de cartas. Para tal, os jogadores, à vez, colocam entre 1 e 3 cartas no centro da mesa. Uma fila está completa quando é composta por três 3, quatro 4, cinco 5, seis 6 ou sete 7. No final do jogo, ganha o jogador que tiver reunido mais cartas.

Preparação

Baralhe todas as cartas, com a face para baixo. Distribua todas as cartas igualmente pelos jogadores. Cada jogador mantém as suas cartas com a face para baixo à sua frente, formando a sua pilha de compra. Apenas as três cartas do topo ficam na mão do jogador. (Ver Figura 1 no final do livro de regras.)

Decida da forma que preferir quem vai começar o jogo.

Sequência de turno

No seu turno, o jogador joga entre uma e três cartas viradas para cima no centro da mesa. É obrigatório jogar pelo menos uma carta. Em seguida, compra cartas da sua pilha de compra até voltar a ter três cartas na mão.

Depois, a vez passa ao jogador à sua esquerda.

Como jogar as cartas

As cartas com valores entre 3 e 7 são dispostas lado a lado. As cartas do mesmo valor são colocadas na respetiva fila, sobrepondo-as parcialmente umas às outras (os 3 em cima dos 3, os 4 em cima dos 4 e assim por diante) (ver Figura 2 no final do livro de regras).

Uma fila completa de cartas

Uma fila fica completa quando o número de cartas nessa fila corresponde ao respetivo valor (por exemplo, a terceira carta da fila dos 3 ou a sétima carta da fila dos 7). O jogador que completar uma fila recolhe todas as cartas dessa fila e coloca-as viradas para cima junto da sua pilha de compra. Em seguida, pode iniciar-se uma nova fila desse mesmo valor no espaço agora livre, incluindo pelo jogador que acabou de recolher a fila.

NOTA: Um jogador pode completar e recolher várias filas no mesmo turno. (Veja a Figura 3 no final do manual de regras.)

Fim de Partida

A partida termina assim que um jogador jogar a sua última carta e concluir o seu turno. Vence o jogador que tiver recolhido o maior número de cartas. O valor das cartas não é relevante.

Variante

Nesta variante, **utiliza-se uma única pilha de compra** comum a todos os jogadores. A partida termina quando essa pilha se esgotar e um jogador jogar a sua última carta, concluindo o seu turno.



Leo Colovini &
Dario De Toffoli



6+



2-5



15 Min.

Spillmaterieell



120 kort med verdiene
3-7, med 24 kort av hver
verdi

Spillidé

Spillet går ut på å samle så mange komplette rekker med kort som mulig. For å gjøre dette legger spillerne etter tur 1-3 kort midt på bordet. En rekke er komplett når den består av tre 3-ere, fire 4-ere, fem 5-ere, seks 6-ere eller syv 7-ere. Når spillet er slutt, vinner den spilleren som har samlet flest kort.

Oppsett

Bland alle kortene med bildesiden ned. Del ut alle kortene likt mellom spillerne. Hver spiller legger kortene sine med bildesiden ned foran seg, slik at de danner en personlig trekkstabel. Bare de tre øverste kortene tas inn i spillerens hånd. (Se figur 1 på slutten av regelboken.)

Bestem på en hvilken som helst måte hvem som skal starte spillet.

Kampforløpet

Når det er en spillers tur, legger vedkommende opptil tre kort med bildesiden opp i midten av bordet. Det må spilles minst ett kort. Deretter trekker spilleren kort fra trekkstakken

sin til vedkommende igjen har tre kort på hånden. Deretter går turen videre til spilleren til venstre.

Hvordan spille kortene

Kort med verdier fra 3 til 7 legges side om side. Kort med samme verdi legges i en rekke, slik at de overlapper hverandre (3-kortene oppå 3-kortene, 4-kortene oppå 4-kortene og så videre) (se figur 2 på slutten av regelboken).

En hel rekke med kort

Som nevnt er en rad med kort fullført når antallet kort i raden samsvarer med kortenes verdi (f.eks. den tredje 3-eren i «3-er»-raden eller den syvende 7-eren i «7-er»-raden). Spilleren som fullfører en rad, tar alle kortene i den raden og legger dem med forsiden opp ved siden av trekkstakken sin. En ny rad med samme verdi kan deretter startes i det ledige feltet – selv av spilleren som nettopp har tatt raden.

MERK: En spiller kan ta flere rader i sin tur. (Se figur 3 på slutten av regelboken.)

Spillets slutt

Spillet avsluttes så snart en spiller har spilt sitt siste kort (fra trekkbunken med kortene vendt ned og fra hånden sin) og avsluttet sin tur.

Vinneren er den spilleren som har samlet flest kort. Kortverdiene spiller ingen rolle.

Variant

Spillet spilles med **én trekkstabel**, hvorfra spillerne trekker kortene sine. Spillet avsluttes når trekkstabelen er tom og en spiller har spilt sitt siste kort og fullført sin tur.



Leo Colovini &
Dario De Toffoli



6+



2-5



15 Min.

Spilmaterialer



120 kort med værdierne 3–7, hvoraf der er 24 kort af hver værdi

Spilidé

Spillet går ud på at samle så mange komplette rækker af kort som muligt. For at gøre dette lægger spillerne skiftevis 1–3 kort i midten af bordet. En række er komplet, når den består af tre 3'ere, fire 4'ere, fem 5'ere, seks 6'ere eller syv 7'ere. Når spillet er slut, vinder den spiller, der har samlet flest kort.

Opsætning

Bland alle kortene med billedsiden nedad. Del alle kortene ligeligt ud til spillerne. Hver spiller lægger sine kort med billedsiden nedad foran sig, så de danner en personlig trækbunke.

Kun de tre øverste kort lægges tages op i spillerens hånd. (Se figur 1 bagerst i spillereglerne.)

I bestemmer selv, hvem der skal starte spillet.

Spillets forløb

På sin tur lægger en spiller op til tre kort med billedsiden opad midt på bordet. Mindst ét kort skal spilles. Spilleren trækker derefter kort fra sin bunke, indtil vedkommende har tre kort på hånden igen.

Spillet går derefter videre til spilleren til venstre.

Sådan spiller du kortene

Kort med værdier fra 3 til 7 lægges side om side. Kort med samme værdi placeres i en række, så de overlapper hinanden (3'erne oven på 3'erne, 4'erne oven på 4'erne osv.) (se figur 2 i slutningen af regelbogen).

En komplet række kort

Som nævnt tidligere er en række kort fuldført, når antallet af kort i rækken matcher kortenes værdi (f.eks. den tredje 3'er i rækken med "3'ere" eller den syvende 7'er i rækken med "7'ere"). Den spiller, der fuldfører en række, tager alle kortene i den række og placerer dem med billedsiden opad ved siden af sin bunke. En ny række med samme værdi kan derefter startes i det ledige felt – også selvom det er af den spiller, der lige har gjort krav på rækken.

BEMÆRK: En spiller kan tage flere rækker i løbet af sin tur. (Se figur 3 i slutningen af regelbogen.)

Slutningen af spillet

Spillet slutter, så snart en spiller har spillet sit sidste kort (fra bunken med billedsiden nedad og sin hånd) og afsluttet sin tur. Vinderen er den spiller med flest samlede kort. Kortværdierne er ligegyldige.

Variant

Spillet spilles med **en enkelt trækbunke**, hvorfra spillerne trækker deres kort. Spillet slutter, når trækbunken er tom, og en spiller har spillet sit sidste kort og fuldført sin tur.



Leo Colovini &
Dario De Toffoli



6+



2-5



15 Min.

Pelin materiaalit



120 korttia, joiden arvot ovat 3-7, ja jokaisesta arvosta 24 korttia

Peli-idea

Pelin tarkoituksena on kerätä mahdollisimman monta täydellistä korttiriviä. Tätä varten pelaajat asettavat vuorotellen 1-3 korttia pöydän keskelle. Rivi on täydellinen, kun se koostuu kolmesta 3:sta, neljästä 4:stä, viidestä 5:stä, kuudesta 6:sta tai seitsemästä 7:stä. Pelin lopussa voittajaksi julistetaan se pelaaja, joka on kerännyt eniten kortteja.

Asennus

Sekoita kaikki kortit kuvapuoli alaspäin. Jaa kortit tasan pelaajien kesken. Jokainen pelaaja pitää korttinsa kuvapuoli alaspäin edessään muodostaen henkilökohtaisen vetopinon.

Vain kolme ylimpää korttia otetaan pelaajan käteen. (Katso kuva 1 sääntökirjan lopussa.)

Päätäkää haluamallanne tavalla, kuka aloittaa pelin.

Ottelun kulku

Vuorollaan pelaaja pelaa enintään kolme korttia kuvapuoli ylöspäin pöydän keskelle. Vähintään yksi kortti on pelattava. Sen jälkeen pelaaja vetää kortteja vetopinoistaan, kunnes

hänellä on jälleen kolme korttia kädessään. Sitten vuoro siirtyy hänen vasemmalla puolellaan istuvalle pelaajalle.

Kuinka pelata kortteja

Arvoltaan 3–7 olevat kortit asetetaan vierekkäin. Samanarvoiset kortit asetetaan riviin niin, että ne menevät päällekkäin (kolmoset kolmosien päälle, neloset nelosten päälle ja niin edelleen) (katso kuvio 2 sääntökirjan lopussa).

Korttien kokonainen rivi

Kuten mainittiin, korttirivi on valmis, kun rivillä olevien korttien lukumäärä vastaa korttien arvoa (esim. kolmas 3 ”3:t”-rivillä tai seitsemäs 7 ”7:t”-rivillä). Pelaaja, joka saa rivin valmiiksi, ottaa kaikki kyseisen rivin kortit ja asettaa ne kuvapuoli ylöspäin vetopinonsa viereen. Samanarvoinen uusi rivi voidaan sitten aloittaa vapautuneelle paikalle – jopa sen pelaajan toimesta, joka juuri otti rivin haltuunsa.

HUOMAUTUS: Pelaaja voi ottaa useita rivejä vuoronsa aikana. (Katso kuva 3 sääntökirjan lopussa.)

Pelin loppu

Peli päättyy heti, kun joku pelaaja on pelannut viimeisen korttinsa (käännettynä alaspäin olevasta vetopinosta ja kädestään) ja päättänyt vuoronsa.

Voittaja on se pelaaja, jolla on eniten kerättyjä kortteja. Korttien arvoilla ei ole merkitystä.

Muunnos

Peliä pelataan **yhdellä korttipakalla**, josta pelaajat vetävät korttinsa. Peli päättyy, kun korttipakka on tyhjä ja joku pelaaja on pelannut viimeisen korttinsa ja päättänyt vuoronsa.

퍼시스



Leo Colovini &
Dario De Toffoli



6+



2-5



15 Min.

내용물:



카드 120장 (3-7, 각 숫자 당
24장)

게임 아이디어

이 게임은 가능한 한 많은 카드 줄을 완성하여 카드를 모으는 방식으로 진행됩니다. 이를 위해 플레이어들은 번갈아 가며 테이블 중앙에 카드 1-3장을 놓습니다. 카드 줄은 숫자 3이 3장, 4가 4장, 5가 5장, 6이 6장, 또는 7이 7장 모였을 때 완성됩니다. 게임이 끝났을 때 가장 많은 카드를 모은 플레이어가 승리합니다.

게임 준비

모든 카드를 뒷면이 보이도록 섞은 뒤, 모든 카드를 플레이어들에게 똑같이 나눠줍니다. 각 플레이어는 자신의 카드를 뒷면이 보이도록 앞에 놓아 개인 드로우 더미를 만듭니다. 플레이어는 드로우 더미 맨 위의 세 장만 가져갑니다. (그림 1) 누가 게임을 시작할지는 원하는 방식으로 정하세요.

플레이!

테이블 가운데의 5개의 빈 공간에는, 3부터 7까지의 카드들이 나란히 놓일 예정입니다. 플레이어는 자신의 차례에 최대 3장의 카드를 앞면이 보이도록 각 숫자에 해당하는 공간에 내려놓습니다. 이때 반드시 최소 1장의 카드는 내려놓아야 합니다. 그 후, 플레이어

는 핸드에 다시 3장이 되도록 자신의 카드 더미에서 카드를 가져옵니다. 차례는 왼쪽 플레이어에게 넘어갑니다.

- 카드 사용법

카드를 놓을 때는, 같은 숫자의 카드들이 서로 겹쳐지도록 한 줄로 배치합니다. (그림 2: 3은 3 위에, 4는 4 위에 놓는 방식 등)

- 카드 한 줄

한 줄에 놓인 카드의 개수가 해당 카드의 숫자 값과 일치하면 (예: '3'의 카드 줄에 3번째 카드가 놓이거나, '7'의 카드 줄에 7번째 카드가 놓이는 경우) 그 줄이 완성됩니다. 줄을 완성한 플레이어는 해당 줄의 모든 카드를 가져와 자신의 드로우 더미 옆에 앞면이 보이도록 놓습니다.

그러면 비어 있는 자리에 동일한 숫자 값의 새로운 줄을 시작할 수 있으며, 이는 방금 줄을 완성한 플레이어가 다시 시작할 수도 있습니다. 플레이어는 자신의 차례에 여러 줄을 완성하여 가져갈 수도 있습니다. (그림 3)

게임 종료

한 플레이어가 (뒷면으로 놓인 카드 더미와 자신의 손에 있는) 마지막 카드를 사용하고 자신의 차례를 마치면 즉시 게임이 종료됩니다. 가장 많은 카드를 모은 플레이어가 승리합니다. 카드의 숫자는 승패에 영향을 주지 않습니다.

베리언트

이 베리언트는 드로우 더미를 가운데에 1개만 만들어 놓고 진행됩니다. 그 카드 더미가 바닥나고 어느 한 플레이어가 마지막 카드를 낸 뒤 자신의 차례를 마치면 게임이 종료됩니다.



Leo Colovini &
Dario De Toffoli



6+



2-5



15 Min.

Spelmateriel



120 kort med värdena 3–7,
med 24 kort av varje värde

Spelidé

Spelet går ut på att samla så många kompletta rader med kort som möjligt. För att göra detta lägger spelarna turvis ut 1–3 kort i mitten av bordet. En rad är komplett när den består av tre 3:or, fyra 4:or, fem 5:or, sex 6:or eller sju 7:or. När spelet är slut vinner den spelare som har samlat flest kort.

Spelförberedelser

Blanda alla kort med framsidan nedåt. Dela ut alla kort jämnt mellan spelarna. Varje spelare lägger sina kort med framsidan nedåt framför sig så att de bildar en personlig draghögen.

Endast de tre översta korten läggs i spelarens hand. (Se figur 1 i slutet av regelboken.)

Bestäm på valfritt sätt vem som ska börja spelet.

Matchförloppet

När det är en spelares tur lägger denne ut upp till tre kort med framsidan uppåt i mitten av bordet. Minst ett kort måste läggas ut. Spelaren drar sedan kort från sin dragbunt

tills hen återigen har tre kort på handen. Därefter går turen vidare till spelaren till vänster.

Hur man spelar korten

Kort med värden mellan 3 och 7 läggs ut bredvid varandra. Kort med samma värde placeras i en rad så att de överlappar varandra (3:orna ovanpå 3:orna, 4:orna ovanpå 4:orna och så vidare) (se figur 2 i slutet av regelboken).

En hel rad med kort

Som nämnts är en rad med kort fullständig när antalet kort i raden motsvarar kortens värde (t.ex. den tredje 3:an i raden "3:or" eller den sjunde 7:an i raden "7:or"). Den spelare som fullbordar en rad tar alla kort i den raden och lägger dem med framsidan upp bredvid sin draghögen. En ny rad med samma värde kan sedan påbörjas på den lediga platsen – även av den spelare som just har tagit raden.

OBS : En spelare får ta flera rader under sin tur. (Se figur 3 i slutet av regelboken.)

Spelets slut

Spelet avslutas så snart en spelare har spelat sitt sista kort (från den nedvända draghögen och sin hand) och avslutat sin tur.

Vinnaren är den spelare som har samlat flest kort. Kortens värden spelar ingen roll.

Variant

Spelet spelas med **en enda draghögen**, från vilken spelarna drar sina kort. Spelet avslutas när draghögen är tom och en spelare har spelat sitt sista kort och avslutat sin tur.



Leo Colovini &
Dario De Toffoli



6+



2-5



15 Min.

内容物



3～7の数字が書かれたカード:
120枚 (各数字24枚)

ゲームの目的

このゲームの目的は、できるだけ多くの列を完成させ、その列のカードを獲得することです。自分の手番には、手札から1～3枚のカードを場に出します。

「3」の列は3枚、「4」の列は4枚、「5」の列は5枚、「6」の列は6枚、「7」の列は7枚で完成します。

ゲーム終了時、獲得したカードの枚数が最も多いプレイヤーが勝者です。

準備

すべてのカードを裏向きでシャッフルし、各プレイヤーに同じ枚数ずつ配ります。各プレイヤーは、配られたカードを自分の前に裏向きで重ね、自分の山札とします。

各プレイヤーは、自分の山札の上から3枚を引き、手札にします(巻末の図1参照)。

任意の方法でスタートプレイヤーを決めます。

ゲームの進行

自分の手番では、手札から1～3枚のカードを場に表向きで出します。少なくとも1枚は必ず出します。その後、自分の山札から、手札が3枚になるまでカードを引きます。カードを引き終えたら、左隣の

プレイヤーに手番を移します(巻末の図2参照)。

カードの配置

出したカードは、数字ごとに「3」～「7」の5つの列に分けて配置します。各数字の列は横に並べ、同じ数字のカードは同じ列に、少しずつ重ねて置きます(巻末の図2参照)。

列の完成

列に置かれたカードの枚数が、その列の数字と同じになると、その列は完成します。たとえば、「3」の列は3枚目の「3」が置かれたときに、「7」の列は7枚目の「7」が置かれたときに完成します。

列を完成させたプレイヤーは、その列のカードをすべて取り、自分の山札の横に表向きで置きます。

完成した列のカードを取り除いた後は、同じ数字の新しい列を作り始めることができます。その手番にまだカードを出せる場合は、列を完成させたプレイヤー自身が、続けて同じ数字の新しい列を作り始めてもかまいません。

注:1回の手番で複数の列を完成させ、カードを獲得することもできます(巻末の図3参照)。

ゲームの終了

いずれかのプレイヤーが、自分の山札が空の状態の手札の最後のカードを出し、その手番の処理をすべて終えた時点でゲームは終了します。

獲得したカードの枚数が最も多いプレイヤーが勝者です。カードに書かれた数字は合計せず、獲得したカードの枚数だけを比べます。

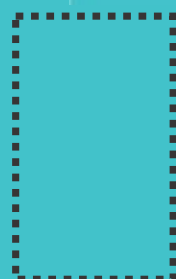
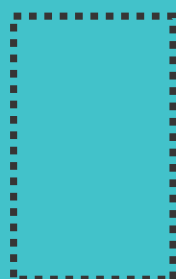
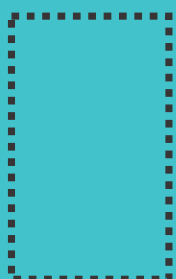
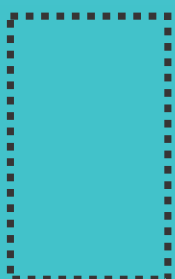
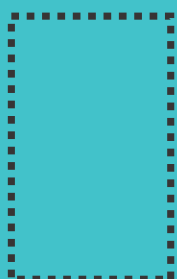
選択ルール:共通山札

この選択ルールでは、各プレイヤーの山札を作らず、全員で1つの共通山札を使用します。カードを引く場合は、すべてこの共通山札から引きます。

共通山札が空になった後、いずれかのプレイヤーが手札の最後のカードを出し、その手番の処理をすべて終えた時点でゲームは終了します。



1



2



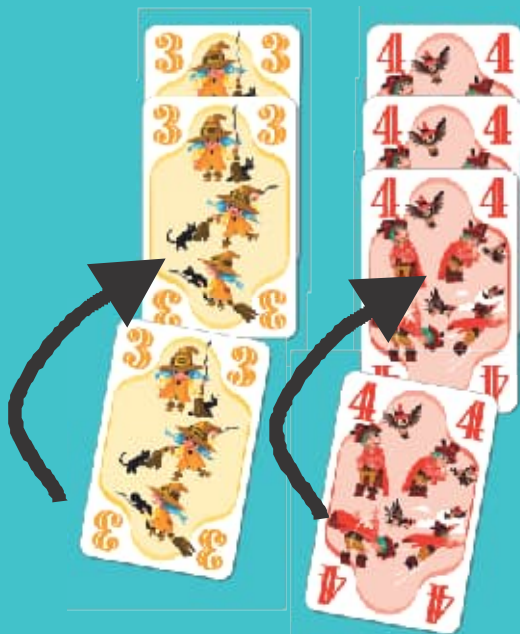
3.1

Anna



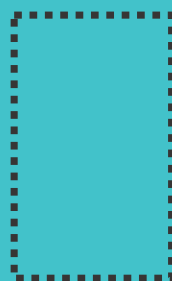
3.2

Anna



3.3

Anna





franjos Spieleverlag
Franz-Josef Herbst
Zum Brinkhof 22
33165 Lichtenau
Germany

www.franjos.de

Made in Germany

© 2026