

**Einfach
SPIELLEN**



- * Kurze Regeln
- * Sofort loslegen
- * Für clevere Kombinerer

13

5 vor 12

NL

Wer die Zahl hat, hat die Wahl!

Voor 2-4 spelers vanaf 8 jaar

Design: DE Ravensburger, W. Pepperle, Schwarzschild, KniffDesign (spelregels)

Illustraties: W. Pepperle, DE Ravensburger

Auteur: Michael Schacht · Redactie: Stefan Brück

Spelmateriaal

4 spelborden
4 x 20 cijferfiches in 4 kleuren
(cijfers van 1-20)

Spelidee

Ike speler probeert als eerste zijn spelbord helemaal vol te leggen met cijferfiches. Daarbij moet hij er steeds voor zorgen dat alle getallen in alle rijen resp. in alle kolommen uitsluitend in oplopende volgorde gerangschikt zijn.

Spelvoorbereiding

De cijferfiches:

Per speler wordt een complete set cijferfiches van dezelfde kleur (1-20) gebruikt. (De kleuren van deze fiches spelen gedurende het spel verder geen rol meer). Als er minder dan vier spelers meedoen, worden ook evenzoveel complete kleurenssets niet gebruikt en teruggelgd in de speldoos. De cijferfiches worden vervolgens goed door elkaar geschud en met de rugzijde naar boven als "gesloten" voorraad in het midden van de tafel gelegd.



Ravensburger

Elke speler krijgt een spelbord dat hij, met de “blauwe driehoek” rechtsonder, voor zich neerlegt. Vervolgens nemen *alle* spelers een cijferfiche uit de voorraad in het midden van de tafel en leggen dit met de *cijferzijde naar boven (open)* op één van de vier met een punt gemarkeerde diagonale velden op hun spelbord. Vervolgens neemt iedereen **tegelijkertijd** een tweede fiche uit de voorraad en legt het op één van de drie overgebleven gemarkeerde velden enzovoort, tot iedereen op zijn vier diagonale velden een fiche gelegd heeft. Hierbij moeten de spelers natuurlijk steeds het doel van het spel voor ogen houden, dus een laag getal eerder linksboven en een hoog getal eerder rechtsonder neerleggen.



Een voorbeeld van een mogelijke startindeling

Let op:

Een eenmaal afgelegd fiche mag in *deze voorbereidingsfase* niet meer van plaats veranderd of omgeruild worden. (De gemarkeerde velden hebben tijdens het spel verder geen betekenis meer.)

Spelverloop

De oudste speler begint, daarna gaat het linksom verder. Wie aan de beurt is, beslist één van de twee volgende mogelijkheden:

A) Een gesloten fiche pakken

De speler draait een fiche uit de gesloten voorraad om. Vervolgens legt hij dit open op zijn spelbord (zie ook “de regels van het neerleggen”). Als hij het fiche niet kan of wil gebruiken, legt hij het open in het midden van de tafel als “open” voorraad.

B) Open fiche pakken

De speler draait geen fiche uit de gesloten voorraad om maar neemt **in plaats daarvan** een fiche uit de open voorraad in het midden van de tafel en legt het volgens de regels van het neerleggen op zijn spelbord. (Deze mogelijkheid bestaat natuurlijk alleen wanneer er ten minste één open fiche op tafel ligt.)

De regels van het neerleggen:

- Een speler kan een nieuw cijferfiche op een **vrij veld** van zijn spelbord leggen of tegen een al gelegd fiche **omruilen**. Het omgeruilde fiche legt hij vervolgens op de **open** voorraad in het midden van de tafel.
- Alle cijfers in een rij van links naar rechts resp. een kolom van boven naar beneden moeten altijd (willekeurig) oplopend zijn. Elk cijferfiche moet dus altijd bij **alle** andere fiches **in dezelfde rij resp. dezelfde kolom passen**.



Voorbeeld:

Deze speler mag de door hem omgedraaide 13 alleen op veld 1 leggen – of tegen de 12 resp. de 15 omruilen. Hij kiest voor de zinvolste zet, door hem tegen de 12 om te ruilen, die hij vervolgens in de open voorraad op tafel legt.

Op de velden 2 mag hij de 13 niet leggen omdat 13 hoger dan 12 is. Op de velden 3 gaat het niet, omdat hij even hoog als de 13 is. En op de velden 4 gaat het ook niet omdat de 13 lager is dan de 15 resp. de 16.

Eind van het spel

Het spel is afgelopen op het moment dat een speler een fiche reglementair op het laatste vrije veld van zijn spelbord legt.

Deze speler is de winnaar.

In een uitzonderlijk geval, eindigt het spel ook als een speler het laatste fiche van de gesloten voorraad omdraait en zijn beurt reglementair afrondt. In een dergelijk geval is diegene winnaar op wiens spelbord de minste vrije velden zijn. Bij een gelijke score zijn er meer winnaars.

Alternatief eind van het spel

De spelers kunnen voor het begin van het spel afspreken even veel partijen na elkaar te spelen als er spelers deelnemen zodat iedereen een keer startspeler is. In dat geval noteren de spelers na afloop van elke partij de volgende plus- resp. minpunten: de winnaar krijgt 2 pluspunten; alle anderen noteren voor ieder nog vrij veld op hun spelbord 1 minpunt. Winnaar is de speler die aan het eind van alle partijen de meeste pluspunten resp. de minste minpunten heeft. Bij een gelijke score zijn er meer winnaars.



© 2012 Ravensburger Spieleverlag GmbH
Ravensburger B.V.
Postbus 289 · NL-3800 AG Amersfoort
Ravensburger NV/SA
BITM Atomiumsquare Box 357
B-1020 Brussel - Bruxelles
www.ravensburger.com

Einfach SPIELEN

- * Des règles courtes
- * Pour commencer tout de suite
- * Pour combiner astucieusement

13

5 vor 12

F

Vous avez l'embarras du nombre

Pour 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans

Design : DE Ravensburger, W. Pepperle, Schwarzschild, KniffDesign (notice)

Illustrations : W. Pepperle, de Ravensburger

Auteur : Michael Schacht · Rédaction : Stefan Brück

Contenu

4 planches de jeu
4 x 20 tuiles de 4 couleurs
(numérotées de 1 à 20)

Principe du jeu

Chaque joueur essaye de compléter le premier sa planche avec des tuiles Nombre. Mais pour cela, il doit veiller constamment à ce que les nombres dans chaque rangée et chaque colonne soient toujours classés dans l'ordre croissant.

Préparation du jeu

Les tuiles Nombre :

Une série complète de tuiles Nombre (de 1 à 20) de couleur est utilisé par joueur. (Durant la partie, les couleurs de ces tuiles n'ont ensuite plus aucune importance.) À moins de 4 joueurs, les séries non utilisées sont remises dans la boîte. Toutes les tuiles sont ensuite bien mélangées et empilées, face cachée, au centre de la table pour constituer la pioche.



Ravensburger

Chaque joueur reçoit une planche de jeu qu'il place devant lui, le « triangle bleu » en bas à droite. *Chacun* pioche ensuite une tuile Nombre et la place, *face visible*, sur l'une des quatre cases de la diagonale marquées d'un point, au choix. Puis, tous les joueurs piochent une deuxième tuile et la placent sur l'une des 3 cases marquées d'un point restantes, etc., jusqu'à ce que les quatre cases de la diagonale soient occupées. En les plaçant, les joueurs ne doivent bien sûr pas perdre de vue le but du jeu et donc placer un petit nombre plutôt en haut à gauche et un nombre élevé en bas à droite.



Exemple de position de départ

Important :

Une fois placée, une tuile ne peut plus être déplacée ou échangée pendant *la phase de préparation*.

(Au cours de la partie, les quatre cases marquées n'ont plus d'importance particulière.)

Déroulement de la partie

Le joueur le plus âgé commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

Quand vient son tour, le joueur choisit *l'une* des deux actions suivantes :

A) Piocher une tuile cachée

Le joueur pioche une tuile face cachée au centre de la table. Il la place ensuite, face visible, sur sa planche (*voir « Règles de pose »*). S'il ne peut ou ne veut pas la placer, il la défausse, **face visible**, au centre de la table.

B) Récupérer une tuile visible

Le joueur ne pioche aucune tuile mais récupère **à la place** une des tuiles défaussées face visible au centre de la table et la place sur sa planche, en respectant les règles de pose. (*Bien sûr, cette option n'est possible que s'il y a au moins une tuile défaussée au centre de la table.*)

Règles de pose :

- Un joueur peut, soit placer une nouvelle tuile sur une **case libre** de sa planche, soit **l'échanger** contre une tuile déjà posée. La tuile échangée est alors défaussée, **face visible**, au centre de la table.
- Tous les nombres d'une rangée, de gauche à droite, ou d'une colonne, de haut en bas, doivent toujours être classés dans l'ordre croissant (les nombres sont libres). Chaque tuile doit donc correspondre à **toutes** les autres tuiles **de la même rangée et de la même colonne**.



Exemple :

Le joueur ne peut placer le « 13 » pioché que sur la case ① ou l'échanger contre le « 12 » ou le « 15 ». Il choisit le coup le plus judicieux : l'échanger contre le « 12 » qu'il défausse ensuite au centre de la table.

Il ne peut pas placer son « 13 » ni sur la case ② car il est supérieur au « 12 », ni sur la case ③ car il y a déjà un « 13 ». La case ④ ne convient pas non plus car le « 13 » est inférieur au « 15 » et au « 16 ».

Fin de la partie

La partie s'arrête dès qu'un joueur place une tuile sur la dernière case libre de sa planche en respectant les règles. Celui-ci est déclaré vainqueur.

Il peut arriver que la partie s'arrête également si un joueur pioche la dernière tuile cachée et termine son tour normalement. Dans ce cas, le vainqueur est le joueur à qui il reste le moins de cases libres sur sa planche.

En cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs.

Alternative à la fin de la partie

Au début du jeu, il est possible de décider de jouer autant de parties à la suite qu'il y a de joueurs, pour que chacun puisse tenir le rôle de « 1^{er} joueur ».

Dans ce cas, les points positifs et négatifs sont notés à la fin de chaque partie de la manière suivante : le vainqueur marque 2 points ; tous les autres joueurs perdent 1 point par case libre sur leur planche. Le vainqueur est alors celui qui possède le plus de points à l'issue de toutes les parties. En cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs.



© 2012 Ravensburger Spieleverlag GmbH

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos

Jeux Ravensburger S.A.S.
21 rue de Dornach · F-68120 Pfstatt
www.ravensburger.com

**Einfach
SPIELEN**

- * Regole brevi
- * Si gioca subito!
- * Per giocatori nati

13

5 vor 12

I

Ora che hai il numero, scegli!

Per 2– 4 giocatori dagli 8 anni in su

Design: DE Ravensburger, W. Pepperle, Schwarzschild, KniffDesign (regolamento)

Illustrazioni: W. Pepperle, DE Ravensburger

Autore: Michael Schacht · Redazione: Stefan Brück

Materiale

- 4 cartelle
- 4 x 20 tessere numerate
(da 1 a 20 per ciascun colore).

Idea del gioco

Ogni giocatore tenta di completare per primo la propria cartella riempiendola con le tessere numerate. È però necessario prestare sempre attenzione a questa regola: tutti i numeri all'interno di ciascuna fila e di ciascuna colonna possono essere disposti solamente in ordine crescente.

Preparativi

Le tessere numerate:

si utilizza una serie colorata completa di tessere numerate (1–20) per ogni partecipante. (I colori di queste tessere non avranno più nessuna importanza durante il gioco). Se i giocatori sono meno di 4, scartate in modo corrispondente le serie colorate e riponetele nella scatola. Successivamente, mescolate bene le tessere numerate e mettetele al centro del tavolo coperte.



Ravensburger

Ogni giocatore riceve una cartella che mette davanti a sé in modo che il “triangolo blu” si trovi in basso a destra. A questo punto, *ciascun* giocatore prende una tessera numerata dal centro del tavolo e la pone *scoperta* su uno qualsiasi dei suoi quattro campi in diagonale contrassegnati da un punto. Poi tutti contemporaneamente pescano una seconda tessera e la mettono su uno dei tre restanti campi contrassegnati, e così via... fino a che tutti i giocatori avranno riempito i loro quattro campi in diagonale. Nel compiere queste azioni, i giocatori devono tenere ben presente lo scopo del gioco, quindi meglio mettere un numero basso in alto a sinistra e un numero più alto in basso a destra.



Una possibile disposizione iniziale

Fate attenzione:

nel corso di questa fase preparatoria, non è più possibile spostare o cambiare una tessera, una volta che questa è stata posizionata. (I quattro campi contrassegnati non avranno più nessuna importanza durante il gioco.)

Svolgimento del gioco

Inizia il giocatore più grande, quindi si procede in senso orario. Chi è di turno, deve scegliere *una* tra le due seguenti possibilità:

A) Prendere una tessera coperta

Il giocatore scopre una tessera numerata dal centro del tavolo, poi la mette scoperta sulla sua cartella (*vedi “Regole di posizionamento”*). Se lui non può o non vuole posizionarla, la lascia **scoperta** al centro del tavolo.

B) Prendere una tessera scoperta

Il giocatore non scopre nessuna tessera, ma ne prende **invece** una già scoperta tra quelle che si trovano al centro e la mette sulla sua cartella rispettando le regole di posizionamento. (*Ovviamente, è possibile effettuare questa mossa solo quando al centro del tavolo si trova già almeno una tessera scoperta.*)

Regole di posizionamento:

- Il giocatore può utilizzare una nuova tessera numerata mettendola su un **campo libero** della sua cartella oppure **scambiandola** con un'altra che si trova già sulla sua cartella. La tessera sostituita verrà quindi messa **scoperta** al centro del tavolo.
- Tutti i numeri (qualsiasi essi siano) di una fila, da sinistra verso destra, e di una colonna, dall'alto verso il basso, devono sempre essere crescenti. Ogni tessera numerata deve quindi sempre adattarsi esclusivamente a **tutte** le altre tessere **all'interno della stessa fila e della stessa colonna**.



Esempio:

Il giocatore può mettere il 13 che ha appena scoperto solo sul campo 1, oppure scambiarlo con il 12 o con il 15. Lui sceglie di fare la mossa più sensata: lo cambia con il 12 che mette poi al centro del tavolo, scoperto.

Il 13 non può essere posizionato sui campi 2 perché è maggiore del 12. Non può essere posizionato nemmeno sui campi 3, perché è uguale al 13, e nemmeno sui campi 4 perché il 13 è minore del 15 o del 16.

Fine del gioco

Il gioco termina quando un giocatore, rispettando le regole, è riuscito a riempire l'ultimo campo libero della sua cartella con una tessera. È lui il vincitore.

In casi eccezionali, il gioco finisce anche quando un giocatore scopre l'ultima tessera coperta dal centro e conclude il suo turno come di consueto.

In questo caso, vince chi possiede la cartella con il minor numero di campi liberi. In caso di parità, ci saranno più vincitori.

Fine del gioco alternativa

All'inizio del gioco è anche possibile accordarsi di giocare tante partite in successione quanti sono i partecipanti: ciascun giocatore potrà così iniziare il gioco almeno una volta per primo. In questo caso, alla fine di ogni partita i giocatori annotano i seguenti punti di vantaggio o di svantaggio: il vincitore riceve 2 punti di vantaggio; tutti gli altri ricevono un punto di svantaggio per ogni campo ancora libero sulla propria cartella. Vincitore sarà chi, alla fine di tutte le partite, avrà ottenuto il maggior numero di punti di vantaggio o il minor numero di punti di svantaggio. In caso di parità ci sarà più di un vincitore.



© 2012 Ravensburger Spieleverlag GmbH
Ravensburger S.p.A.
Via Enrico Fermi, 20 · I-20090 Assago (Mi)
www.ravensburger.com

**Einfach
SPIELEN**

- * Kurze Regeln
- * Sofort loslegen
- * Für clevere Kombinierer

13

5 vor 12

D

Wer die Zahl hat, hat die Wahl!

Für 2–4 Spieler ab 8 Jahren

Design: DE Ravensburger, W. Pepperle, Schwarzschild, KniffDesign (Spielanleitung)

Illustration: W. Pepperle, DE Ravensburger

Autor: Michael Schacht · Redaktion: Stefan Brück

Spielmaterial

- 4 Spielpläne
- je 20 Zahlenplättchen in 4 Farben
(jeweils von 1–20)

Spielidee

Jeder Spieler versucht, als Erster seinen Spielplan vollständig mit Zahlenplättchen zu belegen. Dabei muss aber stets darauf geachtet werden, dass alle Zahlen in jeder Reihe bzw. in jeder Spalte nur aufsteigend zueinander angeordnet sein dürfen.

Spielvorbereitung

Die Zahlenplättchen:

Pro Spieler kommt ein kompletter Farbsatz Zahlenplättchen (1–20) ins Spiel. (Die Farben dieser Plättchen spielen während des Spiels keine Rolle mehr.) Nehmen weniger als 4 Spieler teil, werden also entsprechend viele Farbsätze aussortiert und zurück in die Schachtel gelegt. Die Zahlenplättchen werden anschließend als gut gemischter verdeckter Vorrat in der Tischmitte bereitgelegt.



Ravensburger

Jeder Spieler erhält einen Spielplan, den er so vor sich auslegt, dass sich das „Blaue Dreieck“ unten rechts befindet. Anschließend nimmt sich *jeder* Spieler ein Zahlenplättchen aus der Tischmitte und legt es *offen* auf ein beliebiges seiner vier mit einem Punkt markierten Diagonalfelder. Dann nehmen alle gleichzeitig ein zweites Plättchen auf und legen es auf eines der restlichen drei markierten Felder usw., bis alle Spieler ihre vier Diagonalfelder belegt haben. Dabei sollten die Spieler natürlich bereits das Spielziel im Blick haben, also eine niedrige Zahl eher oben links und eine höhere Zahl eher unten rechts ablegen.



Eine mögliche Startanordnung

Bitte beachten:

Ein einmal abgelegtes Plättchen darf *in dieser Vorbereitungsphase* nicht mehr umgelegt oder ausgetauscht werden.
(Die vier markierten Felder haben während des Spiels keine weitere Bedeutung mehr.)

Spielverlauf

Der älteste Spieler beginnt, danach geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter. Wer an der Reihe ist, entscheidet sich für *eine* der beiden folgenden Möglichkeiten:

A) Verdecktes Plättchen nehmen

Der Spieler deckt ein Zahlenplättchen aus der Tischmitte auf. Anschließend legt er es *offen* auf seinen Spielplan (*siehe dazu auch „Die Lege-Regeln“*). Kann oder will er es nicht platzieren, lässt er es **offen** in der Tischmitte liegen.

B) Offenes Plättchen nehmen

Der Spieler deckt kein Plättchen auf, sondern nimmt sich **stattdessen** ein bereits *offen* in der Mitte liegendes Plättchen und legt es den Lege-Regeln entsprechend auf seinen Spielplan. (*Diese Zugmöglichkeit besteht natürlich nur, wenn mindestens ein offenes Plättchen in der Tischmitte liegt.*)

Die Lege-Regeln:

- Ein Spieler kann ein neues Zahlenplättchen entweder auf ein **freies Feld** seines Spielplans legen oder gegen ein bereits auf seinem Plan ausliegendes Plättchen **aus-tauschen**. Das ausgetauschte Plättchen legt er anschließend **offen** zurück in die Tischmitte.
- Alle Zahlen einer Reihe von links nach rechts bzw. einer Spalte von oben nach unten müssen stets (beliebig) aufsteigend sein. Jedes Zahlenplättchen muss also immer nur zu **allen** anderen Plättchen **in derselben Reihe bzw. derselben Spalte passen**.



Beispiel:

Der Spieler darf die von ihm gerade aufgedeckte 13 nur auf Feld 1 platzieren – oder gegen die 12 bzw. die 15 austauschen. Er entscheidet sich für den sinnvollsten Zug, indem er sie gegen die 12 austauscht, die er anschließend offen zurück in die Tischmitte legt.

Auf den Feldern 2 darf er die 13 nicht platzieren, da sie größer als die 12 ist. Auf den Feldern 3 geht es nicht, da sie gleich groß wie die 13 ist. Und auf den Feldern 4 geht es auch nicht, da die 13 kleiner als die 15 bzw. 16 ist.

Spielende

Das Spiel endet in dem Moment, in dem ein Spieler das letzte freie Feld seines Spielplans den Regeln entsprechend mit einem Plättchen belegt. Dieser Spieler ist Sieger.

In seltenen Fällen endet das Spiel auch, wenn ein Spieler das letzte verdeckte Plättchen aus der Mitte aufgedeckt und seinen Zug wie gewohnt zu Ende geführt hat.

In diesem Fall ist derjenige Sieger, dessen Spielplan die wenigsten freien Felder zeigt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

Alternatives Spielende

Man kann sich zu Spielbeginn auch darauf einigen, so viele Partien hintereinander zu spielen, wie Spieler teilnehmen, so dass jeder einmal Startspieler ist.

In diesem Fall notieren sich die Spieler am Ende jeder Partie folgende Plus- bzw. Minuspunkte: Der Sieger erhält 2 Pluspunkte; alle anderen notieren sich für jedes noch freie Feld ihres Plans 1 Minuspunkt.

Sieger ist, wer am Ende aller Partien die meisten Plus- bzw. die wenigsten Minuspunkte hat.

Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.



© 2012 Ravensburger Spieleverlag GmbH

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg
www.ravensburger.com

**Einfach
SPIELEN**

- * Reglas cortas
- * Comienzo rápido
- * Para los más astutos

13

5 vor 12

E

¡El que tiene el número elige!

Para 2-4 jugadores a partir de 8 años

Diseño: DE Ravensburger, W. Pepperle, Schwarzschild, KniffDesign (Instrucciones)

Ilustraciones: W. Pepperle, DE Ravensburger

Autor: Michael Schacht · Redacción: Stefan Brück

Contenido

4 tableros de juego
y por cada uno 20 cartas de números en
4 colores (del 1 al 20
respectivamente)

Objetivo del juego

Cada jugador debe intentar ser el primero en cubrir con las cartas de números su tablero de juego por completo. Al colocar las cartas, se ha tener en cuenta que los números de cada fila y también los de cada columna deben estar en orden ascendente.

Preparación del juego

Las cartas con números:

Para jugar se utiliza una serie completa de cartas de números del mismo color por cada jugador que participe. (Una vez empezado el juego, los colores de las cartas ya no tendrán ninguna relevancia.) Si participan menos de 4 jugadores, se apartan tantas series de color como jugadores falten y se colocan otra vez en la caja. A continuación, se mezclan bien las cartas y se extienden boca abajo en el centro de la mesa.



Ravensburger

Cada jugador recibe un tablero de juego y lo coloca frente a sí de tal manera que quede el “triángulo azul” en la parte inferior derecha. Seguidamente, *cada* jugador destapa una carta de número del centro de la mesa y la coloca *boca arriba* en cualquiera de sus cuatro casillas diagonales marcadas con un punto. Después todos destapan a la vez una segunda carta y la colocan sobre una de las tres casillas marcadas restantes, y se continúa así hasta que todos los jugadores hayan cubierto sus cuatro casillas diagonales. Al colocarlas, los jugadores deben tener en mente ya el objetivo del juego y, por tanto, poner preferiblemente los números bajos en la parte superior izquierda y los números altos en la parte inferior derecha.



Una posible colocación inicial

Nota importante:

Una carta ya colocada no se puede cambiar ni reemplazar durante *esta fase de preparación*. (Las cuatro casillas marcadas ya no tendrán ninguna relevancia durante el juego.)

Desarrollo del juego

Comienza el jugador más mayor y después se continúa en el sentido de las agujas del reloj.

En su turno, *cada* jugador elige entre estas dos posibilidades:

A) *Coger una carta tapada*

El jugador destapa una carta de número del centro de la mesa. A continuación, la pone boca arriba en su tablero (*para ello ver también “Las reglas de colocación”*). Si no puede o no quiere colocarla, la deja **boca arriba** en el centro de la mesa.

B) *Coger una carta destapada*

El jugador no destapa ninguna carta, sino que coge **en su lugar** una que esté boca arriba y la pone en su tablero siguiendo las reglas de colocación. (*Por supuesto, esta posibilidad existe solo cuando hay como mínimo una carta destapada en el centro de la mesa.*)

Las reglas de colocación:

- Un jugador puede colocar una carta de número nueva sobre una **casilla libre** de su tablero o **reemplazar** con ella una de las que ya tenga colocadas en el mismo. Luego se vuelve a dejar esta carta reemplazada **boca arriba** en el centro de la mesa.
- Todos los números de una fila de izquierda a derecha o de una columna de arriba abajo deben estar ordenados de forma ascendente. Por eso, cada carta de número debe **encajar tanto con las demás cartas de su fila, como con las de su columna**.



Ejemplo:

El jugador puede colocar la carta con el número 13 que ha destapado solo en la casilla **1** o puede reemplazar con ella la carta 12 o la 15. Se decanta por la jugada más conveniente, sustituye la carta número 12 y la deja boca arriba en el centro de la mesa otra vez.

En las casillas **2** no puede colocar un 13, ya que es mayor que 12. En las casillas **3** tampoco encaja, porque es igual que 13. Y en las casillas **4** tampoco puede poner la carta, ya que 13 es menor que 15 y que 16.

Fin del juego

El juego termina cuando un jugador cubre la última casilla libre de su tablero con una carta siguiendo las normas de colocación. Este jugador habrá ganado.

Raras veces el juego puede terminar también cuando un jugador destapa la última carta del centro y luego termina su jugada como de costumbre. En este caso, el ganador será el jugador cuyo tablero tenga menos casillas libres. En caso de empate, habrá varios ganadores.

Alternativas de fin de juego

Al inicio del juego, los jugadores pueden ponerse de acuerdo en jugar tantas partidas como número de jugadores para que cada uno inicie el juego una vez.

En este caso, los jugadores deben anotar sus puntos positivos y negativos al final de cada partida: El ganador obtiene 2 puntos positivos y todos los demás se apuntan 1 punto negativo por cada casilla libre de su tablero.

El ganador será quien tenga más puntos positivos y menos negativos al final de todas las partidas.

En caso de empate, habrá varios ganadores.



© 2012 Ravensburger Spieleverlag GmbH
Ravensburger Ibérica S.L.U.
C/ Pesquera nº 18
28850 Torrejón de Ardoz Madrid – España
www.ravensburger.com

Einfach SPIELEN

- * Short rules
- * Start playing right away
- * For clever combiners

13

5 vor 12

GB

Have the number, have the choice!

For 2-4 players ages 8 and up

Design: DE Ravensburger, W. Pepperle, Schwarzschild, KniffDesign (game rules)

Illustration: W. Pepperle, DE Ravensburger

Author: Michael Schacht · Editing: Stefan Brück

Game Components

- 40 game boards
- 20 number tiles in each of 4 colours
(each numbered 1 –20)

Game Idea

Each player tries to be the first to completely fill their game board up with numbers. In doing so, however, players must ensure that the numbers in all rows and columns are arranged only in ascending order.

Game Setup

The number tiles:

Use one complete set of coloured number tiles (1-20) for each player. (The tiles' colours are no longer of any importance during the game.) With fewer than 4 players, return the unused tiles to the game box. Shuffle up the number tiles and place them in the middle of the table as a *face-down* supply.



Ravensburger

Give each player a game board. Each player should make sure that their board is oriented such that the “blue triangle” is in the lower right hand corner. Then, *each* player draws one tile from the supply in the middle of the table and places it, *face-up*, onto any one of the four diagonal spaces (marked with a dot) on their boards. Players then draw another three tiles, one at a time, adding them to the remaining marked spaces so that eventually all four diagonal spaces are filled. While doing so, players should try and make sure that low numbers are placed in the upper left and high numbers are placed in the lower right.



A possible starting orientation

Please note:

A tile, once placed *in this setup phase*, may not be relocated or exchanged. (The four marked spaces have no further significance during play.)

Gameplay

The oldest player begins, after which play proceeds in clockwise direction. On your turn, you must choose *one* of the following two options:

A) Take a face-down tile

Take one of the number tiles from the supply in the middle of the table. Place it, face-up, onto your *game board* (See “*The Placement Rules*”). If you can’t or don’t want to place it, then leave it **face-up** in the middle of the table.

B) Take a face-up tile

Do not reveal another tile. **Instead**, take one of the tiles already face-up in the middle of the table and add it to your game board in accordance with the placement rules. (*This option is naturally not possible unless there is at least one face-up tile in the middle of the table.*)

The Placement Rules:

- You may either add a new number tile to an **empty space** on your game board or **exchange** it for a previously-placed tile. Return the exchanged tile to the middle of the table, **face-up**.
- All numbers in a row from left to right as well as in a column from top to bottom must be in ascending order. Each number tile must always fit with **all** other tiles **its row as well as its column**.



Example:

The player may only place the just-drawn 13 onto space **1** – or trade it in for the 12 or the 15. He chooses the most sensible option and exchanges it for the 12, which he returns to the middle of the table.

He may not place the 13 on to the **2** spaces, as it is larger than 12. It can't be placed onto the **3** spaces as its equal to the 13. And it can't be placed onto the **4** spaces since it's smaller than the 15 or 16.

Game End

The game ends as soon as one player has filled in the last space of his game board in accordance with the placement rules. That player is the winner.

In rare cases, the game ends after a player has revealed the last tile in the middle of the table and then carried out his turn as usual. In that case, the winner is the player with the fewest empty spaces left on his game board. In the case of a tie there are multiple winners.

Alternative Game End

Players may also agree to play as many games as required to allow each player to be the start player once.

In this case, all players record their points at the end of each game: The winner scores 2 points, while the other players score 1 negative point for each empty space on their game boards. The player with the most points (or fewest negative points) at the end of all the games is the winner.

In the case of a tie there are multiple winners.



© 2012 Ravensburger Spieleverlag GmbH

Ravensburger Ltd
Unit 1, Avonbury Business Park
Howes Lane · BICESTER · OX26 2UB, GB
www.ravensburger.com

000000

Ravensburger