



anschließend auf dem Stapel liegen lassen. Anschließend deckt er die nächste Karte seines Kartenstapels mit seiner anderen Hand auf und versucht diese auf das nächste passende Stapelfeld abzulegen. Nachdem er das getan hat, darf er nun auch wieder die andere Hand vom Stapel nehmen und wieder eine neue Karte umdrehen usw. ...

Ein Stapelfeld, das von einer Hand bedeckt wird, gilt als **geblockt** und kann von keinem Spieler angespielt werden. **Ausnahme:** Es ist die eigene Hand, die gerade das passende Stapelfeld zuhält. In diesem Fall darf der Spieler beim Ablegen der gleichen Farbe blitzschnell die Hände tauschen.

Da alle Spieler gleichzeitig spielen, wird es immer wieder vorkommen, dass das entsprechende Stapelfeld durch einen anderen Spieler kurzfristig blockiert wird, da er seine Hand drauf hält. Ist die abzulegende Farbe deshalb nicht frei, darf der Spieler die entsprechende Farbkarte verdeckt neben seinen Nachziehstapel legen und versuchen mit der nächsten Karte weiterzuspielen. Sobald der eigene Nachziehstapel aufgebraucht ist, werden die so „geparkten“ Karten zum neuen Nachziehstapel, bis alle eigenen Karten in die Mitte gespielt wurden.

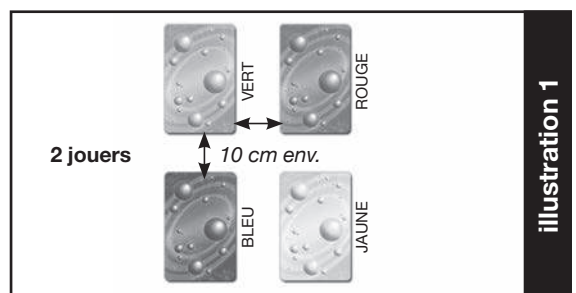


illustration 1

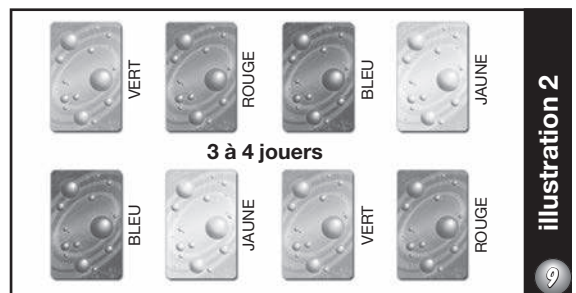


illustration 2



Das turbo-schnelle Kartenspiel für 2 bis 4 Farbsortierer ab 6 Jahren.

Inhalt

160 Spielkarten (40x rot, 40x grün, 40x blau, 40x gelb), 1 Anleitung

Achtung, nicht vergessen: Vor jeder Spielrunde die Karten gut durchmischen!

Spielvorbereitung (2 Spieler)

Für das Spiel zu zweit wird von jeder Farbe eine Karte (mit der Farbseite nach oben) in die Tischmitte gelegt, und zwar so, dass die Karten innerhalb eines gedachten Quadrats jeweils ca. 10 cm voneinander entfernt liegen (siehe Abbildung 1). Diese Karten werden „Stapel-Feld“ genannt. Anschließend werden alle restlichen Karten gut gemischt und an beide Spieler **40 Karten** ausgeteilt. Die restlichen Karten werden beiseitegelegt und können für spätere Runden verwendet werden.

Spielvorbereitung (3 bis 4 Spieler)

Für das Spiel zu dritt oder zu viert werden jeweils zwei Karten von jeder Farbe (mit der Farbseite nach oben)

Spielende

Sobald ein Spieler alle seine Karten auf die passenden Stapelfelder in der Tischmitte ablegen konnte, ruft er laut: „**Twist Stopp!**“ und hat die Spielrunde sofort gewonnen. Die anderen Spieler zählen ihre übriggebliebenen Farbkarten und notieren sich die Anzahl als Minuspunkte auf einem Zettel. Wer **nach 5 Runden** die wenigsten Minuspunkte hat, ist Gesamtsieger. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Generell gilt:

- Schummeln verboten! Fair spielen ist angesagt!
- Jeder Spieler darf immer gleichzeitig nur eine Karte spielen!

taposer deux couleurs. Lorsque vous jouez à **3 joueurs**, chacun des trois recevra un paquet de **40 cartes**, tandis qu'à **4 joueurs**, chacun en recevra un paquet de **38**.

Les talons placés au centre de la table, accessibles pour chacun des joueurs et les cartes distribuées, la folie peut commencer !

Déroulement du jeu

Chaque joueur dispose d'un paquet de cartes Ligretto soigneusement mélangées (face cachée) devant lui sur la table. Dès que tous les joueurs sont prêts pour commencer tous ensemble s'écrient : « 3 - 2 - 1 Ligretto Twist ! » et une nouvelle manche commence. Le but de chacun est de se défausser de ses cartes, simultanément – aussi rapidement que possible – bien avant les autres joueurs. Pour ce faire, chaque joueur prend la carte du haut de son paquet Ligretto avec une seule main, en vérifie rapidement la couleur et essaie ensuite de la placer sur le talon correspondant à sa couleur au centre de la table.

Et voici donc le TWIST ! Dès qu'un joueur pose une carte de son paquet sur le talon, il le couvre de sa main. Ensuite, il découvre la prochaine carte avec sa main libre et essaie de la poser également sur le talon correspon-

Il velocissimo gioco di carte per 2-4 giocatori dai 6 anni in su.

Contenuto della scatola

160 carte (40 rosse, 40 verdi, 40 blu, 40 gialle), 1 foglio di Regole del gioco

Attenzione! Non dimenticate di mescolare bene le carte prima di ogni partita!

Preparazione (2 giocatori)

Per giocare in due è necessario posizionare una carta per ogni colore (con il lato del colore rivolto verso l'alto) al centro del tavolo, in modo tale che le carte rimangano all'interno di un quadrato immaginario a distanza di ca. 10 cm le une dalle altre (ved. fig. 1). Queste carte si chiamano "campo centrale". In seguito bisogna mescolare bene tutte le carte rimanenti e dare **40 carte** ad entrambi i giocatori. Le carte rimanenti vengono messe da parte e possono essere utilizzate per le partite successive.

Preparazione (3-4 giocatori)

Per giocare in tre o quattro bisogna posizionare due carte di ciascun colore (con il lato del colore rivolto verso l'alto) al centro del tavolo (ved. figura 2). Fare attenzione che

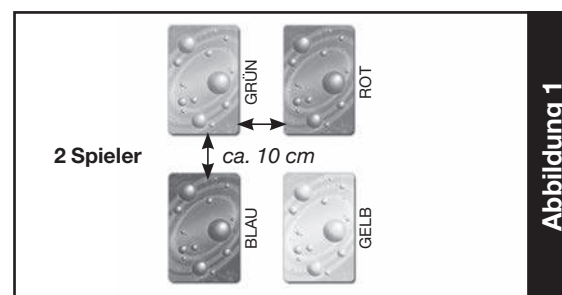


Abbildung 1

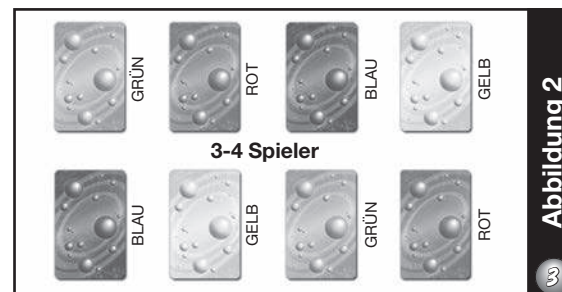


Abbildung 2



nant à sa couleur. Ensuite, il est permis de lever la main du premier talon et de découvrir une prochaine carte etc. ...

Un talon couvert d'une main est **considéré bloqué** et ne peut être utilisé par aucun autre joueur. **Exception** : si on est soi-même bloqueur du talon, on est donc permis de l'utiliser. Dans ce cas, le joueur lève sa main du talon, pose sa carte au plus vite et y met l'autre main pour rebloquer le talon immédiatement.

Comme tous les joueurs placent leurs cartes simultanément, il leur arrivera de permanence que le talon soit bloqué brièvement par un autre joueur. Lorsque le talon de la couleur en question est bloqué, il est permis de placer la carte à côté de son paquet Ligretto et de continuer le jeu avec la prochaine carte. Lorsqu'un joueur vient d'avoir posé toutes les cartes de son paquet Ligretto, les cartes ainsi « parquées » forment un nouveau paquet Ligretto jusqu'à ce que toutes les cartes soient placées au centre.

Fin d'une partie

Lorsqu'un joueur vient de placer toutes ses cartes sur les talons correspondants au centre de la table, il annonce immédiatement à voix haute : « **Twist Stopp !** » et gagne la manche. Ses adversaires comptent et inscrivent sur

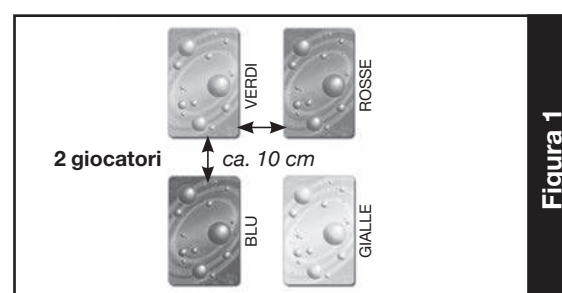


Figura 1

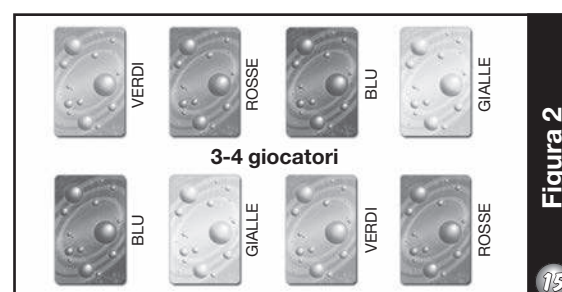


Figura 2

in die Tischmitte gelegt (siehe Abbildung 2). Dabei ist darauf zu achten, dass gleiche Farben nicht nebeneinander liegen. Bei **3 Spielern bekommt jeder Spieler 40 Karten**, bei **4 Spielern bekommt jeder Spieler 38 Karten**.

Sobald die Stapelfelder in der Tischmitte für jeden Spieler gut erreichbar sind und die Karten verteilt wurden, kann der Spaß beginnen!

So wird gespielt

Jeder Spieler hat einen gut gemischten Stapel Karten (mit der Titelschriftzug-Seite nach oben) vor sich auf dem Tisch liegen. Wenn alle Spieler bereit sind, rufen sie gemeinsam: „3 – 2 – 1 Ligretto Twist!“ und eine neue Spielrunde beginnt.

Jetzt gilt es für alle Spieler gleichzeitig – möglichst schnell – alle eigenen Karten vor den anderen Spielern abzulegen. Dazu nimmt jeder Spieler die oberste Karte seines Kartenstapels mit einer Hand auf, schaut sich schnell die Farbe an und versucht dann, die Karte auf das farblich passende Stapelfeld in der Tischmitte zu legen.

Und hier kommt der TWIST! Immer wenn ein Spieler eine seiner Farbkarten auf das passende Stapelfeld legt, so muss er die Hand, mit der er die Karte ablegen will,

Le jeu de cartes ultra rapide pour 2 à 4 trieurs de couleurs à partir de 6 ans.

Contenu

160 cartes de jeu (40x rouge, 40x vert, 40x bleu, 40x jaune), 1 règle de jeu

Attention, n'oubliez pas : mélangez bien les cartes avant chaque manche !

Préparation du jeu (2 joueurs)

Pour jouer à deux, placer une carte de chaque couleur (face visible) au centre de la table à l'intérieur d'un carré imaginaire (voir illustration 1) et ce en gardant une distance de 10 cm environ entre elles. Ces cartes constitueront « le talon ». Ensuite, soigneusement mélanger le reste des cartes et distribuer **40 cartes** à chacun des deux joueurs. Mettre de côté les autres cartes. Elles peuvent toujours servir pour d'autres manches.

Préparation du jeu (3 à 4 joueurs)

Pour le jeu à trois ou quatre joueurs, placer deux cartes de chaque couleur (face visible) au centre de la table (voir illustration 2). Ce faisant, veillez à ne pas jux-

un bout de papier le nombre de cartes restées, constituant par conséquent le nombre de points que cette manche les a coûtée. Le joueur avec le moins de points **après 5 manches**, est déclaré vainqueur de la partie. A égalité de points, plusieurs joueurs sont déclarés vainqueurs.

En règle général s'applique :

- Interdit de tricher ! Fair-play est en vogue !
- Les joueurs ne posent qu'une seule carte simultanément !

non vi siano due carte dello stesso colore vicine fra loro. Se si gioca in **3**, **ogni giocatore riceve 40 carte**, in **4** **ciascuno ne riceve 38**.

Quando il campo centrale è pronto al centro del tavolo e raggiungibile da ogni giocatore e le carte sono state distribuite, il gioco può cominciare!

Regole del gioco

Ogni giocatore ha davanti a sé sul tavolo un mazzo di carte ben mescolate (con la scritta del titolo rivolta verso l'alto). Quando tutti i giocatori sono pronti, devono gridare insieme: "3 – 2 – 1 Ligretto Twist!". Così si dà il via ad una nuova partita. Tutti i giocatori devono scartare contemporaneamente e il più velocemente possibile tutte le loro carte prima degli altri giocatori. Per farlo ogni giocatore deve prendere la carta in cima al suo mazzo con una mano, guardare brevemente il colore e cercare di mettere la carta sulla carta del colore corrispondente nel Campo centrale al centro del tavolo.

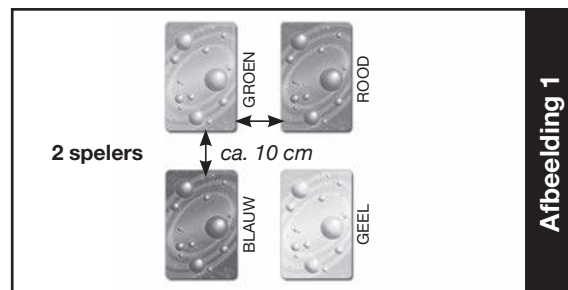
Ed ora arriva il TWIST! Ogni volta che un giocatore mette una delle sue carte colorate sulla carta del colore corrispondente nel Campo al centro, deve lasciare la mano con cui vuole scartare la carta sul mazzo. In seguito deve coprire la successiva carta del suo mazzo di carte con

l'altra mano e cercare di metterla sul mazzo più vicino del colore corrispondente a quello della sua carta. Una volta terminato, può allontanare nuovamente l'altra mano dal mazzo e girare un'altra carta ecc. ...

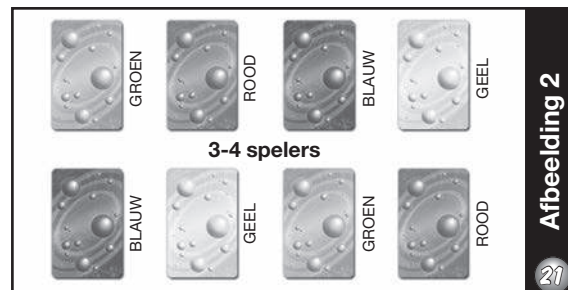
Un mazzo che viene coperto da una mano, è considerato **bloccato** e non può essere toccato da nessun altro giocatore. **Eccezione:** è la propria mano che sta bloccando il mazzo del colore che ci serve. In questo caso il giocatore che scarta una carta dello stesso colore di una carta del mazzo centrale che lui stesso tiene bloccata, può spostare la sua mano il più rapidamente possibile.

Dato che tutti i giocatori giocano contemporaneamente, può succedere che il mazzo che ci serve sia momentaneamente bloccato da un altro giocatore che vi tiene sopra la sua mano. Se il colore su cui scartare la carta non è libero per questo motivo, il giocatore può tenere coperta la carta in questione e posizionarla accanto al mazzo di carte da cui pesca e cercare di continuare il gioco con la carta successiva. Non appena il mazzo di carte da cui pesca è esaurito, il giocatore può utilizzare le carte così "parcheggiate", facendole diventare il nuovo mazzo da cui pescare fino all'esaurimento di tutte le sue carte.

17



Afbeelding 1



Afbeelding 2



25

montón con la otra mano e intentará colocarla en el montón del color correspondiente. Sólo después de haberlo hecho podrá el jugador volver a utilizar la mano que tenía sobre el primer montón y volver a levantar una nueva carta, y así sucesivamente.

Un montón con una mano encima se considera que está **bloqueado** y ningún otro jugador puede utilizarlo.

Excepción: Sólo se permitirá usar un montón bloqueado si el jugador que bloquea es al mismo tiempo el que lo necesita. En este caso, el jugador puede poner el mismo color cambiando de mano muy rápidamente.

Dado que todos los jugadores juegan al mismo tiempo, siempre habrá algún jugador que bloquee momentáneamente con su mano el montón que se necesita. Si por este motivo el color que se quiere colocar no está libre, el jugador puede tapar la carta correspondiente dejándola al lado de su montón para robar y levantar otra para intentarlo con la siguiente. Tan pronto como se haya acabado el propio montón para robar, las cartas «aparcadas» se disponen en un nuevo montón para robar hasta que todas las cartas se hayan jugado y estén en los montones de en medio.

29

Fine del juego

Non appena un giocatore è riuscito a sistemare tutte le sue carte sui mazzi di carte del colore corrispondente al centro del tavolo, deve gridare ad alta voce: **“Stop Twist!”**, vincendo così la partita. Gli altri giocatori devono contare le carte ancora in proprio possesso e annotare il numero sotto forma di punteggio negativo su un foglietto. Vince chi ha il minor numero di punti negativi **dopo 5 partite**. In caso di parità, ci sono più vincitori.

In generale:

- *Vietato barare! Giocate onestamente!*
- *Ciascun giocatore può giocare solo una carta alla volta!*

18

naar boven) in het midden van de tafel gelegd (zie afbeelding 2). Let erop dat kaarten met eenzelfde kleur niet naast elkaar liggen. Bij **3 spelers krijgt elke speler 40 kaarten, bij 4 spelers krijgt elke speler 38 kaarten.**

Zodra de stapelvelden in het midden van de tafel voor iedere speler goed bereikbaar zijn en de kaarten werden uitgedeeld, kan de pret beginnen!

Het spel gaat als volgt

Elke speler heeft een goed gemengde stapel kaarten (de kant met het opschrift naar boven) voor zich op tafel liggen. Als alle spelers klaar zijn, roepen ze samen: „3 – 2 – 1 Ligretto Twist!” en er begint een nieuwe spelronde. Nu komt het er voor alle spelers tegelijk op aan – zo snel mogelijk – al hun eigen kaarten af te leggen, vóór de andere spelers. Daartoe neemt elke speler de bovenste kaart van zijn kaartenstapel met één hand op, kijkt snel naar de kleur en probeert dan de kaart op het stapelveld met de juiste kleur in het midden van de tafel te leggen.

En hier komt de TWIST! Telkens als een speler één van zijn kleurkaarten op het juiste stapelveld legt, moet hij de hand waarmee hij de kaart wil afleggen daarna op de stapel laten liggen. Vervolgens draait hij de volgende kaart

22

El juego súper rápido de cartas de colores para 2 y hasta 4 jugadores mayores de 6 años.

Contenido

160 cartas (40 rojas, 40 verdes, 40 azules y 40 amarillas) y unas instrucciones de uso.

Atención, ¡no olvidar barajar bien las cartas antes de cada ronda!

Preparación del juego (2 jugadores)

Para jugar dos personas, se pone una carta de cada color (con la parte de color hacia arriba) en medio de la mesa de forma que las cartas formen un cuadrado imaginario y estén separadas entre ellas unos 10 cm. (Ver imagen 1). Estas cartas forman lo que se llama el «montón». Luego, el resto de cartas se baraja bien y se reparten **40 cartas** a cada jugador. El resto de cartas se colocan a un lado y se pueden utilizar para las siguientes rondas.

Preparación del juego (de 3 a 4 jugadores)

Para jugar tres o cuatro personas se ponen dos cartas de cada color (con la parte de color hacia arriba) en medio de la mesa. (Ver imagen 2). Para ello es importan-

26

Fin del juego

Tan pronto como un jugador haya podido colocar todas sus cartas en los montones correspondientes del centro de la mesa, gritará: «¡Twist Stop!» y habrá ganado esa ronda. Los otros jugadores cuentan las cartas que les quedan y anotan el número como puntos negativos en una hoja. El ganador será aquel que, **tras 5 rondas**, haya acumulado menos puntos negativos. En caso de empate habrá varios ganadores.

Normas generales:

- *¡Prohibido hacer trampas! ¡Es obligatorio jugar honestamente!*
- *¡Ningún jugador puede jugar dos o más cartas a la vez!*

30



19

Het turbo-snelle kaartspel voor 2 tot 4 kleursorteerders vanaf 6 jaar.

Inhoud

160 speelkaarten (40x rood, 40x groen, 40x blauw, 40x geel), 1 handleiding

Let op, niet vergeten: Voor elke spelronde de kaarten goed mengen!

Spelvoorbereiding (2 spelers)

Voor het spel met z'n tweeën wordt van elke kleur een kaart (met de gekleurde kant naar boven) in het midden van de tafel gelegd, zó dat de kaarten binnen een denkbeeldig vierkant telkens ong. 10 cm van elkaar verwijderd liggen (zie afbeelding 1). Deze kaarten worden „stapelveld” genoemd. Vervolgens worden alle overblijvende kaarten goed gemengd en krijgen beide spelers **40 kaarten**. De overige kaarten worden opzijgelegd en kunnen worden gebruikt voor latere spelronden.

Spelvoorbereiding (3 tot 4 spelers)

Voor het spel met z'n drieën of vieren worden telkens twee kaarten van iedere kleur (met de gekleurde kant

20

den in het midden van de tafel heeft kunnen leggen, roept hij luid: „**Twist Stop!**”. Hij heeft de spelronde dan meteen gewonnen. De andere spelers tellen hun overgebleven kleurkaarten en schrijven het aantal op een briefje in de vorm van minpunten. Wie **na 5 rondjes** de minste minpunten heeft, is eindwinnaar. Bij gelijkspel zijn er meer winnaars.

Over de hele linie geldt:

- *Vals spelen verboden! Fair spelen is de boodschap!*
- *Elke speler mag tegelijk altijd maar met één kaart spelen!*

24

van zijn kaartenstapel met de andere hand om en probeert hij deze op het volgende juiste stapelveld te leggen. Nadat hij dat heeft gedaan, mag hij nu ook weer de andere hand van de stapel wegnemen en weer een nieuwe kaart om draaien enz. ...

Een stapelveld dat wordt bedekt door een hand, is **geblokkeerd**; geen enkele andere speler mag er op spelen. **Uitzondering:** Het is de eigen hand, die net het juiste stapelveld bedekt. In dit geval mag de speler bij het afleggen van dezelfde kleur bliksemsnel de handen wisselen.

Aangezien alle spelers gelijktijdig spelen, zal het altijd weer gebeuren dat het betreffende stapelveld kort wordt geblokkeerd door een andere speler, omdat hij zijn hand erop houdt. Als de kleur die moet worden afgelegd om die reden niet vrij is, mag de speler de desbetreffende kleurkaart bedekt naast zijn extra stapel leggen en proberen met de volgende kaart verder te spelen. Zodra de eigen extra stapel is opgebruikt, ontstaat met de aldus „geparkeerde” kaarten een nieuwe extra stapel, tot in het midden alle eigen kaarten werden uitgespeeld.

Einde van het spel

Zodra een speler al zijn kaarten op de juiste stapelvel-

23

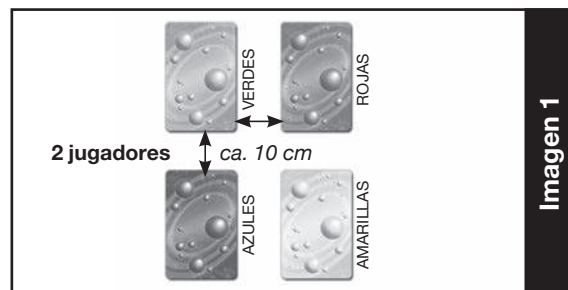


Imagen 1

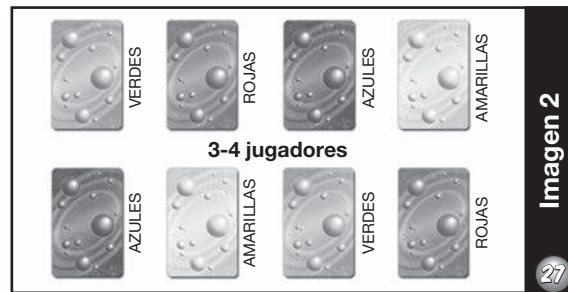


Imagen 2

te asegurarse de que no haya dos cartas del mismo color colocadas una al lado de la otra. **Si hay 3 jugadores, se reparten 40 cartas a cada jugador; si hay 4 jugadores se repartirán 38 cartas.**

La diversión empezará tan pronto como se hayan repartido las cartas y el montón esté en medio de la mesa al alcance de todos los jugadores.

Cómo se juega

Cada jugador dispone delante de él de un montón de cartas bien barajadas (con el lado del logotipo hacia arriba) encima de la mesa. Cuando todos los jugadores están preparados, gritan a la vez: «¡3 – 2 – 1 Ligretto Twist!» y empieza una nueva ronda. A partir de este momento, todos los jugadores al mismo tiempo intentarán poner sus propias cartas lo más rápido posible. Para ello, cada jugador cogerá la primera carta de su montón con una mano, mirará rápidamente su color e intentará colocarla en el montón del color correspondiente que haya en medio de la mesa.

¡Y ahora viene el TWIST! Cada vez que un jugador deje una de sus cartas en el montón adecuado, deberá poner la mano con la que ha dejado la carta encima del montón. Luego levantará la siguiente carta de su

28



31

Spielidee (Inventor): Opi and Me
Lizenzagentur (Licensing Agent): RoyaltyPros Licensing
© Ligretto is a registered Trademark,
GOOD TIME HOLDING GmbH, Berlin
© Schmidt Spiele GmbH,
Postfach 470437, D-12313 Berlin
www.schmidtspiele.de

