

Three playing cards are scattered in the upper right quadrant. From top to bottom, they are: a 2 of hearts with a yellow number '2', a 5 of hearts with a red number '5', and a 9 of spades with a green number '9'. Each card features a dragon illustration in the corners.

GANG OF FOUR

DAYS OF
WONDER





RULES

From the heart of the Orient, comes Gang of Four™ - a fun and exciting card game that conveys all the mystery, intrigue and power of ancient China. Descended from *Choh Dai Di*, the most infamous of backstreet Hong Kong gambling games, Gang of Four is the most popular card game to emerge from Asia in decades.

Conceived in China during the upheaval of the Cultural Revolution, Gang of Four embodies a never-ending struggle for power - where the weak perish and the strong dominate. Good players, like good politicians, must show cunning, flexibility and ruthlessness.

Filled with an endless variety of strategies and tactics, Gang of Four is fun, entertaining and full of surprises, yet is simple to learn and play.

OBJECT OF THE GAME

The object of the game is to dispose of all the cards in your hand before any of your fellow players get rid of theirs. After one player has no more cards, the hand is finished and points are assessed by counting the number of cards in the remaining players' hands. Play continues until one or more players reaches a total of 100 points and the game is over. The player with the lowest total number of points is the winner.

CONTENTS

- 64 card deck
- 1 rules booklet
- 1 score pad

The deck is composed of 64 cards as follows:

- Sixty cards ranked 1-10 (two of each in the three colors, Green, Yellow and Red)
- One multi-colored 1
- Two Phoenix (one Green, one Yellow)
- One Red Dragon

PLAYING THE GAME

Four players

Deal the entire deck to the four players (16 cards per person). It is recommended that you sort your hand by rank (1-10, Phoenix, Dragon) and color (green, yellow, red) within each rank before starting to play.

Three players

To play with three players, deal 16 cards to each player, plus a separate set of cards to be set aside as a "dummy" hand that does not get played. Once each hand is over, shuffle the dummy hand back into the deck and

re-deal. At the beginning of the game, if none of the players holds the multi-colored 1, the player to the right of the dealer plays first.

All other rules remain the same as in the four player game, although strategies may differ because not all cards will be in play.

Beginning Play

At the beginning of play, the player with the multi-colored 1 starts by playing a combination of one to five cards, which must include the multi-colored one. (This is only true for the first hand of the game. In succeeding hands the winner of the previous hand always plays first.)

Each player then in turn, plays a combination of cards made of the same number of cards as the opening combination in a higher rank, or passes.

The allowable combinations of cards played in Gang of Four are:

- ✦ **SINGLE CARDS** (Yellow 3; or Red Dragon)
- ✦ **PAIRS** (Red 1, Red 1; or Green Phoenix, Yellow Phoenix)
- ✦ **THREE OF A KIND** (Green 2, Yellow 2, Red 2; or Yellow 4, Red 4, Red 4)
- ✦ **FIVE CARD COMBINATIONS**
(straights, flushes, fullhouses, and straight flushes)
 - **Straight** (5 cards in sequential order – such as 1,2,3,4,5, except a Phoenix or Dragon – of any color combination)
 - **Flush** (cards of any rank – except a Phoenix or Dragon – all of the same color)
 - **Full House** (a pair, plus three of a kind)
 - **Straight Flush** (5 cards in sequential order – except a Phoenix or Dragon – all of the same color)
- ✦ **FOUR OF A KIND** (Green 10, Green 10, Yellow 10, Red 10) – the Gang of Four

A combination is of a higher rank if:

- The numerical value of the cards played is higher (Green 10 > Red 8);
- Or the numerical value is equal, but the color value is higher (Red 3 > Yellow 3 > Green 3);
- Or it is a five card combination of a stronger type (Straight Flush > Full House > Flush > Straight);
- Or it is a Gang of Four, which is always wild, and beats any ranked card or combination of any cards at any time.

Only a higher ranking Gang of Four, or a Gang of Five, Six or Seven (the seven 1s) can be played on a Gang of Four.

A card cannot be played on exactly the same card (same rank and color),



or a combination played on exactly the same combination (a Green and Yellow 2 on a Green and Yellow 2).

A player may choose to pass, even if he has cards that could be played. All play is optional, making the timing and withholding of cards strategically important.

This cycle of play continues until all players have passed. The played cards are then set aside and the winner of the cycle (i.e. the last player to have played a combination on top of the others) then opens a new cycle by playing a new combination of cards of his choice.

The process repeats itself until a player lays down his last card. Play immediately stops and the remaining cards of the other players are then counted. Points are assessed based on the number of cards remaining in each player's hand. If a player is left holding a large number of cards additional penalties are given according to the Scoring Table.

Scoring Table

1 – 7 cards	- one point per card
8 – 10 cards	- double the points per card (2x)
11 – 13 cards	- triple the points per card (3x)
14 – 15 cards	- quadruple the points per card (4x)
16 cards	- quintuple the points per card (5x)

For example: if Player One is left holding 5 cards his score would be 5 (1x5). If Player Two were holding 9 cards his score would be 18 (2x9). If Player Three were holding 15 cards, his score would be 60 (4x15).

Use the Score Pad to record the number of points for each hand. You'll also find a copy of the Scoring Table at the bottom of the score pad. As you can see, the key to success in Gang of Four is to avoid big penalties, while at the same time, trying to catch your opponents with a large number of cards.

Once the scores are recorded, the cards are shuffled and new hands dealt and played until a player reaches 100 points. At that time, the player with the lowest score is designated as the winner.

See the *Details of Play* section for additional important rules.

DETAILS OF PLAY

Exchange of cards — The strong get stronger, the weak weaker

At the beginning of each hand (except the first one) and before the new hand is begun, the loser of the previous hand (player stuck with the most cards) must give the highest card in his hand to the winner (player who was first to dispose of all his cards). After receiving this card, the

Learning the game - New players

When you are first learning the game, or when introducing Gang of Four to new players, place the two summary cards on the table to help familiarize yourselves with the allowable combinations and ranking of cards.

Likewise, we suggest you visit our web site at : www.gangoffour.com to play an on-line tutorial and browse through our tips and strategy section to improve your game.

winner then gives any card of his choice back to the loser. The exchanged cards are both shown to everyone.

In the case of a tie for most cards left, the player with the highest total score in the game is required to give up his best card. If both players have the same score, then the player closest to the winner in a counter-clockwise circle is chosen.

Last card

When a player is down to his last remaining card, he must declare "Last Card!". If a player fails to do so, he is not allowed to win; that is, the hand continues among the other players until an alternate winner is decided. The player who failed to declare his last card adds one point to his score total for that hand.

If a player goes out by playing a combination other than a single card (i.e. a pair or a flush), no "Last Card" declaration is required. However, another player can always ask any other player how many cards they have remaining.

Also, the player sitting immediately before the "Last Card" player **must** play his highest-ranking single card first, if single cards are being played. Likewise, that player **must** open new cycles in the hand with combinations other than single cards (i.e. pair, three of a kind, etc...) if he can do so. This is to ensure that an attempt is made to block the player who has declared "Last Card" from winning the hand. These rules do not apply to the other players unless the player immediately after them also declares a "Last Card!"

Order of play

Unlike most western card games, the direction of play in Gang of Four changes after each hand. The play of the hand is counter-clockwise (to the right) in the opening hand, then alternates between clockwise and counter-clockwise for each successive hand as indicated on the score pad. This insures that no player is forced to consistently play after the strongest (or weakest) player.



Dragon

The Dragon is the highest-ranking single card of the game, and can only be played as a single card, not as part of a combination of multiple cards (such as a straight or flush).



Phoenix

The two Phoenix cards are the second highest-ranking single cards after the Dragon, with the Yellow Phoenix ranking higher than the Green Phoenix. These cards can be played together as the highest-ranking pair or as a pair within a full house, but not in any other five-card combinations such as a straight, flush, or straight flush.



Multi-colored 1

The multi-colored 1 is the highest-ranking of all 1s and can be played on top of any other 1. Because the card includes all colors, a player can declare this card to be whatever color he chooses when played as part of a flush.



CHINESE STYLE OF PLAY

Choosing a dealer

In China, it is tradition that the eldest player is designated to deal the first hand. After the first hand, the winner of the previous hand always deals the next one.

Dealing the cards

The dealer shuffles the deck and the player to the dealer's right cuts. The dealer then cuts again to look at a card to determine which player the deal will begin with. Counting himself as number one, and proceeding counter-clockwise around the table, the dealer counts until he reaches the number on the card. He then begins to deal with that person.

Knock/Pass

To prevent the game from dragging, it is important to remember to pass (or "knock") if you decline to play, since the player to your right must wait for your response before he can play. In China, the game is fast and furious, making "knocking" key.

Discard Pile

Unlike in Western games, discarded cards are not picked up. No one wins and keeps discarded cards or tricks; the object of the game is to dump the hand as fast as possible. Therefore, all cards played are left face up in a pile in the middle of the table. Obviously, no touching or peeking of the discards on the table is allowed!

GANG OF FOUR ONLINE

Enjoyed the game? Then make sure to visit us at www.daysofwonder.com to try out Gang of Four Online and discover many of our other titles.



APPENDIX I : CARD RANK ORDER

Cards are ranked by number, color and combinations.

1. Card Number – Rank Order



2. Card Color – Rank Order

GREEN < **YELLOW** < **RED**

3. Five Card Combinations – Rank Order

Straight < Flush < Full House < Straight Flush

4. Gang of Four is the only wild card combination

Any combination < Gang of Four

APPENDIX II : KEY RULES

1. The number of cards played must match the number of cards of the combination in play.
2. Only a Gang of Four (or Gang of Five or Six) can be played over another combination (single, pair, etc...).
3. When ranking cards, the number takes precedence over color.
4. The Dragon is the highest single card and must be played alone.
5. The Multi-colored 1 is the strongest 1 and can be played as the color of your choice in a Flush.



RÈGLES DU JEU

Du cœur de l'Orient surgit Gang of Four™ — un fascinant jeu de cartes au parfum d'exotisme qui porte en lui toute la violence et tous les mystères de la Chine ancienne. Dérivé du Choh Dai Di, distrayant jeu de cartes chinois dont l'origine se perd dans la nuit des temps, Gang of Four est le plus populaire des jeux de cartes à nous parvenir d'Asie depuis des décennies.

Conçu en Chine pendant les soulèvements de la Révolution culturelle, Gang of Four est le reflet d'une lutte sans fin pour le pouvoir, dans laquelle les faibles périssent et seuls les forts triomphent. Pour vaincre, les bons joueurs, tels de fins politiciens, devront faire preuve de ruse, de flexibilité et d'une volonté impitoyable.

Très fin, stratégique autant que tactique, Gang of Four est un jeu passionnant, riche en surprises et rebondissements, tout en restant simple à apprendre et attrayant.

BUT DU JEU

Le but du jeu est de se débarrasser de toutes ses cartes avant que les autres joueurs aient pu faire de même. Lorsqu'un joueur n'a plus aucune carte en main, la manche se termine ; des points sont alors attribués aux joueurs restant en fonction du nombre de cartes qu'ils ont encore en main. Le jeu continue ainsi en manches successives, jusqu'à ce qu'un ou plusieurs joueurs atteignent ou dépassent un total de cent points. Le joueur ayant le plus petit nombre de points à cet instant est alors déclaré vainqueur de la partie.

CONTENU

- Un jeu de 64 cartes
- Un livret de règles
- Une fiche de résumé des règles
- 1 bloc-notes de scores

Le jeu de 64 cartes est composé comme suit :

- Soixante cartes numérotées de 1 à 10 (2 cartes vertes, 2 cartes jaunes et 2 cartes rouges pour chacun des chiffres)
- Une carte 1 multicolore
- Deux cartes Phœnix (un Phœnix vert et un Phœnix jaune)
- Une carte Dragon

DÉROULEMENT DU JEU

Quatre joueurs

Mélangez le jeu puis distribuez-le aux quatre joueurs (16 cartes par personne). Il est recommandé à chaque joueur de classer sa main par chiffres croissants (de 1 à 10 puis Phœnix et Dragon le cas échéant) et par couleur (verte, jaune, rouge) à l'intérieur de chaque chiffre, avant de commencer la partie.

Trois joueurs

Pour les parties à trois joueurs, distribuez 16 cartes à chacun et constituez une main « morte » de 16 cartes qui ne seront pas jouées. Une fois la manche terminée, mélangez toutes les cartes (main « morte » comprise) et redistribuez les cartes pour une nouvelle manche.

Dans le rare cas où, en début de partie, le 1 multicolore serait caché dans la main « morte », c'est le joueur assis immédiatement à la droite du donneur qui commence la partie, en posant une première carte ou combinaison de son choix.

Toutes les autres règles du jeu à 4 joueurs s'appliquent, mais il vous faudra ajuster votre stratégie car certaines cartes ne seront pas en jeu à un instant donné...

Commencer la partie

Au début de la première manche, le joueur possédant le 1 multicolore commence la partie en posant sur la table ce 1 multicolore au sein d'une combinaison de cartes de son choix. (Ceci est valable uniquement lors de la toute première manche. Lors des manches suivantes, c'est le gagnant de la manche précédente qui démarrera la nouvelle manche).

À son tour, chaque joueur pose sur la table une combinaison de cartes constituée du même nombre de cartes que la combinaison imposée par le joueur précédent, mais d'un rang supérieur, ou passe son tour en disant « passe ».

Les combinaisons de cartes autorisées sont :

- ◆ **LES CARTES SEULES** (3 jaune, ou Dragon)
- ◆ **LES PAIRES** (1 rouge, 1 rouge; ou Phœnix vert, Phœnix Jaune)
- ◆ **LES BRELANS** (2 vert, 2 jaune, 2 rouge; ou 4 jaune, 4 rouge, 4 rouge)
- ◆ **LES COMBINAISONS DE 5 CARTES**
(Suite, Couleur, Full, et Suite à la couleur)
 - **Suite** (5 cartes de valeurs numériques successives - 2,3,4,5,6 par exemple - indépendamment de leur couleur)
 - **Couleur** (5 cartes de même couleur, quelque soit leur valeur numérique)
 - **Full** (un Brelan plus une Paire)
 - **Suite à la couleur** (5 cartes de valeurs numériques successives, toutes dans la même couleur)
- ◆ **QUATRE CARTES IDENTIQUES** (10 vert, 10 jaune, 10 jaune, 10 rouge) - le fameux « Gang of Four »

Une combinaison de cartes est dite supérieure si :

- La valeur numérique des cartes jouées est supérieure (10 vert > 8 rouge);
- Ou la valeur numérique est la même, mais la couleur est plus forte (3 rouge > 3 jaune > 3 vert);

- Ou s'il s'agit d'une combinaison de 5 cartes plus forte (Suite à la couleur > Full > Couleur > Suite);
- Ou s'il s'agit d'un Gang of Four, qui a toujours valeur d'atout, et bat systématiquement toute autre carte ou combinaison de cartes.

Seul un Gang of Four de valeur numérique supérieure ou un Gang of Five, Gang of Six ou Gang of Seven (les sept 1, c'est-à-dire les six 1 de couleur + le 1 multicolore) peuvent être joués sur un Gang of Four.

Une carte ne peut pas être jouée sur une carte absolument identique (même couleur et valeur numérique), ni une combinaison jouée sur une combinaison identique (un 2 vert et jaune sur un 2 vert et jaune).

Un joueur peut choisir de passer même s'il possède des cartes lui permettant de jouer. Toute décision de poser des cartes est optionnelle, rendant la dépose ou non-pose de celles-ci stratégique.

Le tour de jeu se termine lorsque tous les joueurs ont passé. Les cartes posées jusque-là sont mises de côté et le gagnant du tour (c'est-à-dire le dernier joueur ayant posé une combinaison de cartes sur la table) démarre un nouveau tour avec la nouvelle carte ou combinaison de cartes de son choix.

Les tours se succèdent ainsi jusqu'à ce que l'un des joueurs abatte sa dernière carte. La manche s'arrête alors immédiatement, et les cartes restant dans les mains des autres joueurs sont comptées. Des points sont assignés à chacun des joueurs en fonction du nombre de cartes lui restant en main, en suivant le barème ci-dessous.

Barème des points

De 1 à 7 cartes	- un point par carte restante
De 8 à 10 cartes	- deux points par carte restante (2x)
De 11 à 13 cartes	- trois points par carte restante (3x)
De 14 à 15 cartes	- quatre points par carte restante (4x)
16 cartes	- cinq points par carte restante (80 points)

Par exemple: Si le Joueur 1 a 5 cartes en main, son score est de 5 (1 x 5) pour ce tour. Si le Joueur 2 a 9 cartes en main, son score pour ce tour est de 18 (2 x 9) points. Si le Joueur 3 a 15 cartes en main, son score sera de 60 (4 x 15) pour ce tour.

Utilisez le bloc-notes pour inscrire les points de chaque joueur. Un barème récapitulatif des points en fonction du nombre de cartes restant en main figure en bas des feuilles de note.

Une fois les scores notés, les cartes sont rassemblées et remélangées, et de nouvelles mains distribuées puis jouées, et ce jusqu'à ce qu'au moins un joueur atteigne ou dépasse 100 points. À cet instant, le joueur dont le score est le plus faible sera déclaré vainqueur.

ATTENTION: Lisez la section intitulée Détails de jeu pour d'importantes informations supplémentaires sur la manière correcte de jouer.

Conseils pour les nouveaux joueurs

Lorsque vous apprenez le jeu ou le présentez à des débutants, mettez la fiche de résumé (ou l'équivalent français, disponible sur www.gangoffour.com) sur la table afin de vous familiariser avec les combinaisons autorisées ainsi qu'avec l'ordre des cartes. Vous pourrez également y apprendre à jouer en ligne à l'aide de notre programme d'apprentissage, et trouver un forum de conseils et astuces pour améliorer votre niveau de jeu.

DETAILS DE JEU

Échange de cartes — où les forts se renforcent tandis que les faibles s'affaiblissent...

Au début de chaque manche, exceptée la première, et avant qu'une nouvelle manche ne soit jouée, le perdant de la manche précédente (c'est-à-dire le joueur qui avait le plus de cartes en main à la fin de celle-ci) doit donner au gagnant la carte la plus forte de sa nouvelle main. Une fois celle-ci reçue, le gagnant doit rendre une carte de son choix au perdant, de sorte que chaque joueur débute la nouvelle manche avec 16 cartes en main. Ces cartes sont échangées face visible pour les autres joueurs.

En cas d'égalité (plusieurs joueurs ayant le même nombre de cartes en main), c'est le joueur qui a le score courant le plus fort qui donnera sa meilleure carte au gagnant de la manche. En cas d'égalité de score, c'est le joueur le plus proche du gagnant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre qui donnera sa carte au gagnant.

Dernière carte

Quand un joueur ne possède plus qu'une seule carte en main, il doit prévenir les autres joueurs en déclarant « Carte! ». S'il oublie, il lui est interdit de jouer pour le reste de cette manche; il finira donc le tour au mieux deuxième avec 1 point (1 carte restante).

Si un joueur abat sa dernière carte dans une combinaison autre qu'une carte seule (par exemple dans une paire, ou une couleur), il ne lui est pas nécessaire de déclarer « Carte! ». Néanmoins, un joueur peut à tout moment demander à un autre joueur combien de cartes ce dernier a en main.

Le joueur situé immédiatement avant un joueur ayant déclaré « Carte! » **doit obligatoirement** jouer sa carte seule la plus forte si la combinaison courante imposée est faite de cartes seules. De même, si ce joueur ouvre un nouveau tour, il **doit obligatoirement** jouer une combinaison de plusieurs cartes (plutôt qu'une carte seule), s'il en a une. Ceci garantit que le joueur précédant immédiatement le joueur à qui il reste une seule carte fait de son mieux pour empêcher celui-ci de remporter la manche. Ces règles de jeu automatiques ne s'appliquent pas aux joueurs autres



que celui précédant celui ayant une unique carte, sauf si un joueur immédiatement après eux possède également une carte unique.

Sens du jeu

Contrairement à la majorité des jeux de cartes occidentaux, le sens du jeu dans Gang of Four change à chaque manche. Le sens du jeu est inverse à celui des aiguilles d'une montre (à droite) lors de la première manche, puis en alternance à gauche ou à droite pour chacune des manches successives, comme indiqué sur le bloc-notes. De cette façon, aucun joueur ne sera systématiquement forcé de jouer après le plus fort (ou le plus faible) des autres joueurs.

Dragon

Le Dragon est la plus forte de toutes les cartes seules. Il ne peut être utilisé que seul (donc dans aucune combinaison de plusieurs cartes telle qu'une paire...).



Phœnix

Les deux Phœnix sont les deux cartes les plus fortes du jeu après le Dragon, le Phœnix jaune étant plus fort que le Phœnix vert. Ces deux cartes peuvent être jouées dans une paire (la paire de Phœnix est la plus forte de toutes les paires du jeu) et dans un full (en tant que paire dans un full avec un autre brelan de trois cartes identiques). Les Phœnix ne peuvent pas être joués dans une suite, ni dans une couleur ou dans une suite à la couleur.



1 Multicolore

Le 1 multicolore est le plus fort de tous les 1 (et peut donc être joué par-dessus un 1 rouge). Lorsqu'un 1 multicolore est joué dans une combinaison de couleur, il prend la couleur de cette combinaison.



JEU DANS LA TRADITION CHINOISE

Choix du donneur

En Chine, la tradition veut que ce soit le joueur le plus âgé qui distribue la première main. Pendant le reste de la partie, le gagnant de la manche précédente distribue la suivante.

Distribution des cartes

Le donneur mélange les cartes, puis demande au joueur situé à sa droite de couper le jeu. Le dealer coupe alors le jeu une seconde fois pour regarder une carte qui sert à déterminer par quel joueur la distribution commencera. En commençant par lui-même comme numéro 1, et en tournant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, le dealer compte jusqu'à ce qu'il atteigne le numéro de cette carte. Il commence alors sa distribution de cartes à partir de cette personne.

Passé du poing

Afin de garder un rythme rapide au jeu, il est important de passer,

éventuellement en tapant du poing sur la table pour indiquer au joueur après vous votre décision de passer, puisque ce dernier doit attendre votre action avant de jouer. En Chine, le jeu est rapide et très vif, rendant la passe au poing indispensable.

Les cartes déposées

Contrairement aux jeux occidentaux, les cartes jouées ne sont pas ramassées. Personne ne remporte les cartes jouées ; le but du jeu est de vous débarrasser de votre main au plus vite. En conséquence, les cartes sont toutes laissées face visible, empilées en vrac au milieu de la table. On ne peut évidemment ni les toucher, ni les prendre !

GANG OF FOUR ONLINE

Vous avez aimé Gang of Four ?

Rejoignez-nous donc sur www.gangoffour.com pour essayer Gang of Four Online et découvrir nos nombreux autres jeux.



APPENDICE I : ORDRE DES CARTES

Les cartes sont classées par valeur numérique, couleur et combinaisons

1. Ordre des cartes - Par Valeur



2. Échelle des Couleurs

VERT < **JAUNE** < **ROUGE**

3. Échelle des Combinaisons de Cinq Cartes

Suite < Couleur < Full < Suite à la Couleur

4. Gang of Four est la seule combinaison maîtresse du jeu

Toute combinaison < Gang of Four

APPENDICE II : REGLES CLES

1. Le nombre de cartes jouées doit être identique à celui de la combinaison en jeu.
2. Seul un Gang of Four (ou Gang of Five, Gang of Six, Gang of Seven) peut être joué par-dessus une autre combinaison (carte seule, paire, etc....).
3. Lorsque l'on compare la valeur de cartes, le nombre est plus important que la couleur.
4. Le Dragon est la plus forte carte seule du jeu et doit toujours être joué seul.
5. Le 1 multicolore est le plus fort de tous les 1 et prend la couleur de la Couleur dans laquelle il est joué (si joué dans une Couleur).



SPIELREGELN

„Gang of Four“ stammt aus dem fernen Orient und ist ein spannendes Spiel, bei dem es um Strategie, Intrigen und Macht geht – wie im alten China. Es basiert auf „Choh Dai Di“, einem in Hongkongs Spielhöhlen verbreiteten Spiel, das mit seinen Varianten eines der beliebtesten Kartenspiele Asiens ist.

„Gang of Four“ wurde während der Kulturrevolution erfunden und spiegelt die endlosen Machtkämpfe in China wider, bei denen die Schwachen untergehen und die Starken immer einflussreicher werden. Gute Spieler sind wie gute Politiker: Sie müssen raffiniert, flexibel und erbarmungslos sein.

Mit seiner unendlichen Vielfalt an Strategien und Taktiken ist „Gang of Four“ ein faszinierendes Spiel voller Überraschungen, das dennoch leicht zu erlernen und zu spielen ist.

ZIEL DES SPIELES

Die Spieler versuchen, möglichst als Erste alle ihre Karten abzulegen.

Sobald ein Spieler keine Karten mehr hat, ist eine Spielrunde beendet. Je nach Anzahl der Karten, welche die übrigen Spieler noch auf der Hand haben, werden Punkte verteilt. Das Spiel verläuft über mehrere Runden und ist zu Ende, wenn ein oder mehrere Spieler hundert Punkte erreicht haben. Wer zu diesem Zeitpunkt die niedrigste Punktzahl hat, gewinnt das Spiel.

INHALT

- 64 Karten
- 1 Spielregelheft
- 1 Wertungsblock

Das Kartenspiel besteht aus 64 Karten, davon:

- sechzig Karten in den Farben Grün, Gelb und Rot, mit jeweils zwei von 1 bis 10 durchnummerierten Kartensätzen
- eine mehrfarbige Eins
- ein grüner und ein gelber Phönix
- ein roter Drache

SPIELABLAUF

Karten verteilen

Die Übersichtskarten werden für alle sichtbar offen ausgelegt, alle übrigen Karten werden gemischt. Der älteste Spieler mischt in der ersten Runde die Karten und verteilt sie. Die Karten sollten auf der Hand nach Zahlen (1 bis 10) und Farben (grün, gelb, rot) geordnet werden. In den folgenden Runden mischt und verteilt der jeweilige Gewinner der Vorrunde.

Partie mit vier Spielern

Die Karten werden an die vier Spieler verteilt, so dass jeder 16 erhält.

Tipps für Einsteiger

Wenn Sie „Gang of Four“ zum ersten Mal spielen oder es neuen Spielern erklären, sollten Sie sich zunächst die Übersichtskarten ansehen, um sich mit den möglichen Kombinationen und dem Wert der Karten vertraut zu machen.

Sie können auch gerne unsere Webseite www.gangoffour.com konsultieren, um dort am Internet-Training teilzunehmen, unsere Tipps und Strategien kennen zu lernen und Ihre Spieltaktik zu verbessern.

Wer die mehrfarbige Eins hat, beginnt die erste Runde der Partie. Er legt nun eine Einzelkarte oder eine Kombination aus (siehe weiter unten). Eine seiner ausgespielten Karten muss die mehrfarbige Eins sein. Die folgenden Spielrunden beginnt dann jeweils der Gewinner der vorherigen Runde.

Partie mit drei Spielern

Auch bei der Partie zu dritt bekommt jeder Spieler 16 Karten. Die übrigen Karten werden verdeckt zur Seite gelegt und in dieser Runde nicht verwendet. Sollte keiner der drei Spieler die mehrfarbige Eins besitzen, so beginnt der Spieler, der rechts vom Kartenverteiler sitzt. In der nächsten Runde werden die 16 Karten wieder unter die übrigen Karten gemischt. Beim erneuten Verteilen der Karten bleiben wiederum 16 Karten übrig, die in dieser Runde nicht berücksichtigt werden.

Alle folgenden Spielregeln sind für drei und vier Spieler identisch.

Kartentausch zu Beginn der Runde

Mit Ausnahme der ersten Spielrunde muss zu Beginn jeder Runde der Verlierer der vorangegangenen Runde dem Gewinner seine höchste Karte geben. Dieser gibt ihm eine Karte seiner Wahl aus seiner Hand zurück. Den anderen Spielern werden die beiden ausgetauschten Karten gezeigt.

Sollten mehrere Spieler bei der vorherigen Runde die höchste Punktzahl erreicht haben, muss derjenige von ihnen dem Gewinner seine höchste Karte abgeben, der die höchste Gesamtpunktzahl hat. Besteht auch hier Gleichstand, muss derjenige von ihnen seine höchste Karte abgeben, der entgegen dem Uhrzeigersinn näher am Gewinner der letzten Runde sitzt.

Spielrichtung

Im Gegensatz zu den meisten Kartenspielen der westlichen Welt ändert sich bei „Gang of Four“ die Spielrichtung bei jeder neuen Spielrunde. In der ersten Runde wird gegen den Uhrzeigersinn gespielt, in der zweiten im Uhrzeigersinn, dann wieder gegen den Uhrzeigersinn, usw. Auf diese Weise wird sichergestellt, dass kein Spieler immer nach dem stärksten oder schwächsten Spieler an der Reihe ist. Die jeweilige Spielrichtung ist auch auf dem Wertungsblock vermerkt.



Es wird reihum gespielt. Wer an der Reihe ist, kann auf die ausgespielten Karten entweder eine höherwertige Kombination mit derselben Anzahl Karten legen oder passen.

Ist beispielsweise ein Drilling ausgespielt, dürfen nur Drillinge gelegt werden. Liegt eine Straße auf dem Tisch, kann zum Beispiel auch ein Full House gespielt werden, da diese Kombination aus ebenso vielen Karten besteht, aber höher ist (siehe unten).

Einzige Ausnahme: Die Gang-Kombinationen („Gang of Four“, „Gang of Five“, „Gang of Six“ oder „Gang of Seven“) können auf jede andere Kombination gespielt werden – unabhängig von deren Kartenzahl. Sie können nur von jeweils höheren Gang-Kombinationen geschlagen werden.

Welche Kombinationen dürfen ausgespielt werden?

- ◆ **EINZELKARTE** (z. B. eine gelbe 3 oder der Drache)
- ◆ **PÄRCHEN** (z.B. zwei rote Einser oder die beiden Phönixe)
- ◆ **DRILLING** (z.B. eine grüne, eine gelbe und eine rote Zwei, oder zwei rote und eine gelbe Vier)
- ◆ **KOMBINATIONEN AUS GENAU FÜNF KARTEN**
 - **Straße** (5 aufeinander folgende Karten mit beliebigen Farben – z.B. 2, 3, 4, 5, 6)
 - **Flush** (5 Karten derselben Farbe mit beliebigen Zahlen)
 - **Full House** (ein Drilling und ein Pärchen)
 - **Straight** (fünf aufeinander folgende Karten derselben Farbe)
- ◆ **GANG-KOMBINATIONEN**
 - **Gang of Four** (z. B. grüne 10, zwei gelbe 10er, rote 10)
 - **Gang of Five** (z. B. zwei grüne 8er, zwei gelbe 8er, rote 8)
 - **Gang of Six** (z. B. zwei grüne 4er, zwei gelbe 4er, zwei rote 4er)
 - **Gang of Seven** (alle sieben 1er, inklusive der mehrfarbigen 1)

Wenn in dieser Regel von einer Kombination aus fünf Karten die Rede ist, sind damit eine Straße, ein Flush, ein Full House und ein Straight Flush gemeint – kein „Gang of Five“.

Der Drache

Der Drache ist die stärkste Einzelkarte im Spiel. Er kann nur einzeln gespielt werden – nicht als Teil einer Kombination.



Die Phönixe

Die zweithöchsten Einzelkarten sind die beiden Phönixe. Der gelbe Phönix kann den grünen schlagen, wenn diese einzeln gespielt werden. Werden sie zusammen als Paar gelegt, sind sie höher als jedes andere Paar. Außerdem können sie als Paar in einem Full House verwendet werden. Ansonsten sind sie in keiner anderen Kombination einsetzbar.



Die mehrfarbige Eins

Die mehrfarbige Eins ist die höchste Eins. In einer Kombination kann sie als Eins einer beliebigen Farbe verwendet werden.

Bei den Kombinationen „Straße“ und „Straight Flush“ kann eine Zahlenfolge bis zur 10 nicht mit der 1 fortgesetzt werden. Eine Folge wie 8, 9, 10, 1, 2 ist also nicht möglich.



Wann ist eine Karte bzw. Kartenkombination höher als eine andere?

- 1 Auf die ausgespielten Karten darf generell nur eine höherwertige Kombination mit derselben Anzahl Karten gelegt werden.
 - Ausnahme: Gang-Kombinationen

- 2 Bei den Kombinationen aus fünf Karten gilt folgende Wertigkeit:
 - Straight Flush > Full House > Flush > Straße
(Das Zeichen > bedeutet „ist höherwertig als“.)
 - Beispiel: Ein Full House kann also immer auf eine Straße gelegt werden.

- 3 Wird die gleiche Kombination gelegt (also eine Einzelkarte auf eine Einzelkarte, ein Drilling auf einen Drilling, ein Flush auf einen Flush, etc.), ist der Wert der jeweils höchsten Zahl entscheidend.
 - z. B.: 10 > 8 / Der Flush 2, 2, 4, 7, 10 ist höher als der Flush 5, 6, 7, 7, 9.
 - Ausnahme: Full House. Hier entscheidet der Drilling über die Höhe der Kombination. (Beispiel: 6, 6, 6, 3, 3 ist höher als 2, 2, 2, 8, 8.)

- 4 Wird die gleiche Kombinationsart gelegt und herrscht bei der höchsten Zahl Gleichstand, dann entscheidet die Farbe dieser höchsten Zahl darüber, welche Kombination höherwertig ist.
 - **GRÜN** < **GELB** < **ROT**
(Das Zeichen < bedeutet „ist niedriger als“.)
 - Sind bei zwei Kombinationen der gleichen Art sowohl die Farbe als auch die jeweils höchste Karte identisch, entscheidet die zweithöchste Karte darüber, welche der beiden Kombinationen höher ist.

- 5 Es ist nicht möglich, eine völlig identische Karte oder Kartenkombination zu legen (z. B. grüne 2 und gelbe 2 auf grüne 2 und gelbe 2).

- 6 Gang-Kombinationen können auf jede beliebige andere Kartenkombination gespielt werden und sind grundsätzlich höher als diese. Dabei ist zu beachten:
 - „Gang of Seven“ > „Gang of Six“ > „Gang of Five“ > „Gang of Four“
(Das Zeichen > bedeutet „ist höherwertig als“.)
 - Ein „Gang of Four“ kann von einem höherwertigen „Gang of Four“ übertrumpft werden. (Vier Achter sind beispielsweise höher als vier Dreier.) Dasselbe gilt auch für den „Gang of Five“ und den „Gang of Six“.



Weitere Beispiele:

Ein roter Flush mit den Zahlen 2, 3, 4, 5, 7 ist niedriger als ein gelber Flush mit den Zahlen 2, 3, 5, 7, 9, obwohl Rot höher ist als Gelb.

Ein Paar aus zwei gelben Dreiern ist niedriger als ein Paar aus einer roten und einer grünen Drei.

Wenn ein Spieler keine Karten legen kann oder will, teilt er seinen Mitspielern mit, dass er passen möchte. Wer passt, kann wieder einsteigen, wenn er das nächste Mal an der Reihe ist.

Ablagestapel

Es werden solange höherwertige Karten oder Kombinationen gelegt, bis der Reihe nach alle Spieler gepasst haben. Dann werden die abgelegten Karten verdeckt beiseite gelegt. Sie bringen keine Punkte, sondern sind bis zur nächsten Runde aus dem Spiel. Die abgelegten Karten dürfen nicht mehr angesehen werden.

Der Spieler, der als letzter eine Karte oder eine Kombination abgelegt hat, spielt neu aus. Dafür kann er wiederum eine Einzelkarte oder eine beliebige Kombination wählen.

Ansage „Letzte Karte“

Wenn ein Spieler seine vorletzte Karte abgelegt hat, muss er laut „Letzte Karte!“ ansagen. Vergisst er die Ansage, scheidet er aus der laufenden Runde aus und kann seine letzte Karte nicht mehr ablegen. Für ihn wird ein Punkt auf dem Wertungsblock notiert. Die übrigen Spieler setzen die Runde fort, bis ein Spieler regelgerecht seine letzte Karte ausgespielt hat.

Wenn ein Spieler die Ansage „letzte Karte“ vergisst, aber mit Ausspielen an der Reihe wäre, ist an seiner Stelle nun der hinter ihm sitzende Spieler an der Reihe.

Beendet ein Spieler die Runde durch das Ausspielen einer Kombination (z.B. Pärchen oder Full House), statt mit einer Einzelkarte, muss er zuvor nicht seine „letzte Karte“ ankündigen.

Wenn ein Spieler „letzte Karte“ ankündigt, so **muss** der Spieler, der direkt vor ihm sitzt, versuchen zu verhindern, dass dieser seine letzte Karte ablegen kann. Werden gerade Einzelkarten gespielt, **muss** er seine höchste Karte – wenn er sie regelkonform spielen kann – oder eine Gang-Kombination legen. Außerdem **muss** er versuchen, Kombinationen aus mehreren Karten zu legen, falls er eine neue Runde eröffnet. Diese Regel gilt für jeden, der direkt vor einem Spieler sitzt, welcher nur noch eine einzige Karte auf der Hand hat.

Während des Spiels darf man jederzeit seine Mitspieler fragen, wie viele Karten sie noch auf der Hand haben.

Sobald ein Spieler seine letzte Karte abgelegt hat, endet die Runde. Die Karten, welche die anderen Spieler noch auf der Hand haben, werden gezählt. Dafür gibt es Punkte nach dem folgenden Schema:

Wertung

1 bis 7 Karten	- 1 Punkt pro Karte
8 bis 10 Karten	- 2 Punkte pro Karte
11 bis 13 Karten	- 3 Punkte pro Karte
14 oder 15 Karten	- 4 Punkte pro Karte
16 Karten	- 5 Punkte pro Karte, also 80 Punkte

Beispiel: Maria hat am Ende der Runde noch fünf Karten auf der Hand und erhält deshalb 5 Punkte (5 x 1). Da Johannes noch neun Karten hat, bekommt er 18 Punkte (9 x 2). Für Lisa, die noch 15 Karten besitzt, werden für diese Runde 60 Punkte (15 x 4) notiert.

Die Punkte werden auf dem Wertungsblock aufgeschrieben und addiert. Am unteren Rand der Blätter ist die Punkteverteilung noch einmal erklärt.

Dann werden die Karten wieder gemischt und verteilt. Das Spiel endet, wenn einer oder mehrere Spieler 100 Punkte erreicht haben. Gewonnen hat dann derjenige, der die niedrigste Punktezahl hat.

CHINESISCHE BESONDERHEITEN

- Für die Puristen unter den Spielern

Nach alter chinesischer Tradition mischt der Kartenverteiler den Stapel, bevor der Spieler zu seiner Rechten abhebt. Anschließend hebt der Kartenverteiler ein zweites Mal ab und schaut sich die unterste Karte an. Dann wird – beginnend bei ihm selbst – abgezählt, bis er die Zahl der untersten Karte erreicht hat. Bei diesem Spieler beginnt er nun mit dem Verteilen der Karten. Das Abzählen erfolgt, je nach der aktuellen Spielrichtung, mit oder gegen den Uhrzeigersinn. Sollte die unterste Karte ein Phönix oder Drache sein, hebt der Kartenverteiler noch einmal ab.

Wenn ein Spieler passen möchte, tut er das in China durch ein Klopfen auf den Tisch kund.

GANG OF FOUR ONLINE

Hat Ihnen das Spiel gefallen?

Dann sollten Sie uns auf www.daysof wonder.com besuchen, um Gang of Four Online auszuprobieren und viele andere unserer Spiele zu entdecken.





SPELREGELS

Gang of Four™ komt uit het hartje van het Oosten en is een fascinerend kaartspel met een tintje exotisme en al het geweld en mysterie van het oude China. Gang of Four werd afgeleid van Choh Dai Di, een ontspannend Chinees kaartspel met een eeuwenoude geschiedenis, en is het populairste kaartspel dat ons deze laatste decennia bereikte vanuit Azië.

Het spel ontstond in China tijdens het oproer van de Culturele Revolutie en is een weerspiegeling van de eindeloze strijd om macht, waarbij de zwakken het moeten ontgelden en enkel de sterksten kunnen triomferen. Om te winnen moeten de spelers, net zoals gewiekste politici, sluw, flexibel en meedogenloos zijn.

Het zeer strategische en tactische Gang of Four is een boeiend spel, rijk aan veranderingen en wendingen, maar het blijft toch eenvoudig om te leren en valt makkelijk in de smaak.

DOEL VAN HET SPEL

Het doel van het spel is zich ontdoen van alle kaarten vóór een andere speler hetzelfde heeft kunnen doen. Wanneer een speler geen enkele kaart meer in handen heeft, is de partij gedaan. Vervolgens worden er punten gegeven aan de overige spelers in functie van het aantal kaarten dat ze nog in handen hebben. Het spel gaat dan voort met een volgende partij, tot uiteindelijk één of meerdere spelers een totaal van honderd punten of meer behaalt. De speler die op dat moment het minste punten heeft, is de winnaar van het spel.

INHOUD

- Een spel van 64 kaarten
- Een boekje met de spelregels
- Een notitieblok

Het spel van 64 kaarten is als volgt samengesteld:

- Zestig kaarten genummerd van 1 tot 10 (met 2 groene kaarten, 2 gele kaarten en 2 rode kaarten voor elk cijfer)
- Een meerkleurige 1
- Twee feniksen (een groene feniks en een gele feniks)
- Een draak

SPELVOORBEREIDING

Vier spelers

Schud de kaarten en verdeel ze onder de vier spelers (16 elk). We raden aan dat elke speler zijn kaarten oplopend schikt (van 1 tot 10, dan de feniksen en de draak, als deze voorkomen), en per kleur (groen, geel, rood) voor elk cijfer, voor er met de partij wordt begonnen.

Drie spelers

Als u met drie speelt, deelt u 16 kaarten uit aan elke speler en 16 kaarten aan de 'dode hand', waarmee niet wordt gespeeld. Als de partij gedaan is, schudt u alle kaarten, de 'dode hand' inbegrepen, en verdeelt u ze voor de volgende partij.

In het zeldzame geval dat aan het begin van het spel de meerkleurige 1 verstoppt zit in de 'dode hand', mag de speler die rechts naast de deler zit de partij beginnen door een eerste kaart of kaartencombinatie naar keuze af te leggen.

Verder tellen de spelregels zoals ze werden beschreven voor 4 spelers. U moet wel uw strategie aanpassen, omdat bepaalde kaarten mogelijk niet aan bod zullen komen in een bepaalde spelfase.

Verloop van het spel

Aan het begin van de eerste partij begint de speler die de meerkleurige 1 in handen heeft door deze kaart op de tafel te leggen binnen een combinatie van kaarten naar zijn keuze. (Dit geldt enkel voor de allereerste partij van het spel. Bij de volgende partijen begint de winnaar van de vorige partij.)

Om de beurt legt elke speler een combinatie kaarten op tafel, samengesteld uit eenzelfde aantal kaarten als de combinatie die werd gelegd door de vorige speler, maar van een hogere rang. Men kan een beurt overslaan door 'pas' te zeggen.

De toegestane combinaties van kaarten zijn:

- ✦ **LOSSE KAARTEN** (3 geel; of draak)
- ✦ **PAREN** (1 rood, 1 rood; of groene feniks, gele feniks)
- ✦ **TRITSEN** (2 groen, 2 geel, 2 rood; of 4 geel, 4 rood, 4 rood)
- ✦ **COMBINATIES MET 5 KAARTEN** (reeks, kleur, full, kleurenreeks)
 - **Reeks** (5 kaarten met opeenvolgende getallen - bv. 2, 3, 4, 5, 6 - onafhankelijk van de kleur)
 - **Kleur** (5 kaarten van dezelfde kleur, onafhankelijk van de numerieke waarde)
 - **Full** (een trits en een paar)
 - **Kleurenreeks** (5 kaarten met opeenvolgende numerieke waarden, allemaal van dezelfde kleur)
- ✦ **VIER IDENTIEKE KAARTEN** (10 groen, 10 geel, 10 geel, 10 rood)
- dit is de fameuze 'Gang of Four'

Een combinatie van kaarten wordt beschouwd als hoger:

- Als de numerieke waarde van de gespeelde kaarten hoger is (10 groen > 8 rood);
- Als de numerieke waarde dezelfde is, maar de kaarten een sterkere kleur hebben (3 rood > 3 geel > 3 groen);
- Wanneer het een sterkere combinatie van 5 kaarten betreft (kleurenreeks > full > kleur > reeks);



- Als het gaat om een Gang of Four, wat de hoogst mogelijke combinatie is die elke andere kaart of kaartencombinatie verslaat :

Enkel een Gang of Four met een hogere numerieke waarde, een Gang of Five, Gang of Six of Gang of Seven (de zeven enen, met andere woorden de zes enen met een kleur + de meerkleurige 1) kunnen een Gang of Four verslaan.

Je mag geen kaart leggen voor identiek dezelfde kaart (zelfde kleur, zelfde numerieke waarde), en je mag geen combinatie leggen voor identiek dezelfde combinatie (2 groen en geel voor 2 groen en geel).

Een speler mag passen, ook al heeft hij kaarten waarmee hij iets kan doen. De speler kiest vrij of hij speelt of niet, wat van het al of niet leggen van kaarten een strategische zet maakt.

De ronde is gedaan wanneer alle spelers hebben gepast. De kaarten die tot dan toe werden neergelegd, worden verwijderd en de winnaar van de ronde (de speler die als laatste een combinatie kaarten op tafel legde) start een nieuwe ronde met een nieuwe kaart of kaartencombinatie naar keuze.

De rondes volgen elkaar op tot één van de spelers zijn laatste kaart speelt. De partij is dan onmiddellijk gedaan en de kaarten die de andere spelers overhouden, worden geteld. Elke speler krijgt punten in functie van de kaarten die hij nog in handen had, volgens de puntenverdeling die volgt.

Puntenverdeling

- | | |
|-------------------------------|---|
| Van 1 tot 7 kaarten | - één punt per resterende kaart |
| Van 8 tot 10 kaarten | - twee punten per resterende kaart (2x) |
| Van 11 tot 13 kaarten | - drie punten per resterende kaart (3x) |
| Van 14 tot 15 kaarten: | - vier punten per resterende kaart (4x) |
| 16 kaarten | - vijf punten per resterende kaart (5x) |

Bijvoorbeeld: Als Speler A 5 kaarten in de hand heeft, is zijn score 5 (1 x 5) voor deze ronde. Als Speler B 9 kaarten in de hand heeft, is zijn score voor deze ronde 18 (2 x 9). Als Speler C 15 kaarten in de hand heeft, is zijn score voor deze ronde 60 (4 x 15).

Gebruik het notitieblok om de punten van elke speler te noteren. Onderaan de bladzijden van het notitieblok staat een overzicht van de puntenverdeling.

Wanneer de scores zijn genoteerd, worden alle kaarten verzameld en geschud. De kaarten worden verdeeld en er wordt opnieuw gespeeld. Zo gaat het spel door tot één van de spelers een score van 100 of meer bereikt. Op dat moment zal de speler met de laagste score tot winnaar worden uitgeroepen.

OPGELET: Lees het onderdeel 'Details van het spel' voor belangrijke bijkomende informatie over de correcte manier van spelen.

TIPS VOOR NIEUWE SPELERS

Wanneer u het spel leert of het voorstelt aan beginners, leg dan de twee samenvattende kaarten (of hun equivalent in het Nederlands, beschikbaar op www.gangoffour.com) op de tafel, zodat u bekend wordt met de toegestane combinaties en met de volgorde van de kaarten. Wij raden u ook aan onze website te bezoeken op www.gangoffour.com. U kunt er online leren spelen met behulp van ons leerprogramma, en u vindt er een forum met tips en trucjes om uw spelniveau te verbeteren.

DETAILS VAN HET SPEL

Uitwisseling van kaarten - of de sterken worden sterker en de zwakken zwakker ...

Aan het begin van elke partij, behalve de eerste, en vóór de aanvang van een nieuwe partij, moet de verliezer van de vorige partij (met andere woorden de speler die de meeste kaarten in de hand had aan het einde van de partij) aan de winnaar de beste kaart van zijn nieuwe hand geven. Als de winnaar de kaart in ontvangst heeft genomen, moet hij op zijn beurt een kaart naar keuze aan de verliezer geven, zodat iedereen opnieuw 16 kaarten heeft. Deze kaarten worden met het prentje naar boven gewisseld, zodat de andere spelers ze ook kunnen zien.

In geval van gelijkspel (wanneer verschillende spelers hetzelfde aantal kaarten overhielden) zal de speler met de hoogste algemene score zijn beste kaart doorgeven aan de winnaar van de partij. In geval van een gelijke score geeft de speler die in tegenwijzerzin het dichtst bij de winnaar zit zijn hoogste kaart aan de winnaar.

Laatste kaart

Als een speler nog maar één enkele kaart overhoudt, moet hij de andere spelers verwittigen door 'Kaart!' te zeggen. Indien hij dit vergeet, mag hij de rest van de partij niet meespelen. Hij zal dus op zijn best als tweede eindigen met 1 punt (1 resterende kaart).

Als de speler zijn laatste kaart in een combinatie neerlegt en niet als enkele kaart (bijvoorbeeld in een paar of een kleur), moet hij niet 'Kaart!' zeggen. Een speler kan echter op eender welk moment aan een andere speler vragen hoeveel kaarten die nog in zijn hand heeft.

De speler die zit vóór de speler die zonet "Kaart!" heeft geroepen, moet verplicht zijn sterkste losse kaart afleggen, als de opgelegde combinatie bestaat uit losse kaarten. Als deze speler een nieuwe ronde begint, moet hij verplicht een combinatie van verschillende kaarten (in plaats van één enkele kaart) spelen, als hij dit kan.

Dit zorgt ervoor dat de speler die net voor de speler met nog maar één kaart zit, alles op alles moet zetten om te vermijden dat deze laatste



uitspeelt en de partij wint. Deze spelregels zijn niet van toepassing op de andere spelers tenzij die ook maar één kaart overhouden.

Richting van het spel

In tegenstelling tot de meeste westerse kaartspellen verandert de speelrichting bij Gang of Four bij elke partij. Tijdens de eerste partij wordt er tegen de wijzers van de klok in gespeeld (naar links), terwijl de tweede partij dan weer met de wijzers van de klok mee wordt gespeeld, enz., zoals aangegeven op het notitieblok. Op deze manier wordt geen enkele speler verplicht om systematisch na de sterkste (of de zwakste) speler te moeten spelen.

Draak

De draak is de sterkste kaart van alle losse kaarten. Hij kan enkel los worden gespeeld (dus in geen enkele kaartencombinatie zoals een paar).



Feniks

De twee fenixen zijn de twee sterkste kaarten van het spel na de draak. De gele feniks is sterker dan de groene feniks. Deze twee kaarten kunnen worden gespeeld in een paar (het paar fenixen is het sterkste paar van het spel) en in een full (als paar in combinatie met een trits van drie identieke kaarten). De fenixen kunnen niet worden gecombineerd in een reeks, in een kleur of in een kleurenreeks.



Meerkleurige 1

De meerkleurige 1 is de sterkste 1 van het spel (en kan dus boven een rode 1 worden gespeeld). Wanneer de meerkleurige 1 wordt gespeeld in een kleurencombinatie, neemt ze de kleur aan van de combinatie.



HET SPEL IN DE CHINESE TRADITIE

Keuze van de deler

In China wil de traditie dat de oudste speler als eerste de kaarten deelt. Tijdens de rest van de partij deelt de winnaar van de vorige partij.

Delen van de kaarten

De deler schudt de kaarten en vraagt aan de speler rechts van hem om het spel te couperen. De deler coupeert het spel een tweede keer om de kaart te tonen die bepaalt bij welke speler de verdeling van de kaarten begint. Hijzelf is nummer 1 en er wordt verder geteld in de richting van de wijzers van de klok. De deler telt tot hij het nummer van de kaart bereikt. Hij begint de kaarten uit te delen bij deze speler.

Passen met de vuist

Om een snel spelritme te kunnen aanhouden, is het belangrijk om snel 'Pas' te zeggen als u uw beurt wilt overslaan. U kunt ook met de bovenkant van uw vuist op tafel slaan. Zo weet de speler na u onmiddellijk dat u een beurt past. Hij moet immers wachten op uw actie voor hij kan

spelen. In China wordt dit spel zo snel gespeeld dat het passen met de vuist er onmisbaar is.

De afgelegde kaarten

In tegenstelling tot westerse spellen worden de gespeelde kaarten niet opgeraapt. Er worden helemaal geen kaarten opgeraapt, het doel van het spel bestaat er immers in de kaarten zo snel mogelijk weg te spelen. Bijgevolg laat men de gespeelde kaarten met het prentje naar boven in het midden van de tafel liggen. U mag ze niet aanraken en niet wegnemen!

GANG OF FOUR ONLINE

Vond je het een leuk spel?

Bezoek dan zeker onze website www.daysofwonder.com en probeer Gang of Four online uit en ontdek tal van andere spellen.



BIJLAGE I : VOLGORDE VAN DE KAARTEN

De kaarten worden geklasseerd volgens hun numerieke waarde, kleur en combinaties

1. Volgorde van de kaarten - Per waarde



2. Schaal van de kleuren

GROEN < **GEEL** < **ROOD**

3. Schaal van de combinaties met vijf kaarten

Reeks < Kleur < Full < Kleurenreeks

4. Gang of Four is de hoogste combinatie van het spel

Elke combinatie < Gang of Four

BIJLAGE II : BASISREGELS

1. Het aantal gespeelde kaarten moet identiek zijn aan het aantal kaarten van de vorige gespeelde combinatie.
2. Enkel een Gang of Four (of Gang of Five, Gang of Six, Gang of Seven) kan de huidige combinatie doorbreken (losse kaart, paar,...).
3. Wanneer we de waarde van de kaarten vergelijken, is de numerieke waarde belangrijker dan de kleur.
4. De draak is de sterkste losse kaart van het spel en moet altijd alleen worden gespeeld.
5. De meerkleurige 1 is de sterkste 1, en neemt de kleur aan van de kleur waarin ze wordt gespeeld (als ze in een kleur wordt gespeeld).



REGLAS DE JUEGO

Desde el corazón de Oriente, llega Gang of Four™, un divertido y emocionante juego de cartas que transmite todo el misterio, intriga y poder de la antigua China. Gang of Four descende del *Choh Dai Di*, el más infame juego de apuestas ilegal de Hong Kong, y es el juego más popular que ha surgido de Asia en décadas.

Gang of Four fue concebido en China durante la etapa más agitada de la Revolución Cultural, y plasma una interminable lucha por el poder, en la que los débiles perecen y los fuertes gobiernan. Los buenos jugadores, al igual que los buenos políticos, tendrán que hacer gala de su astucia, flexibilidad y falta de misericordia.

Gang of Four es un juego repleto de estrategias y tácticas diferentes, entretenido y lleno de sorpresas, pero simple de comprender y de jugar.

OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo del juego es deshacerse de todas las cartas de tu mano antes de que lo hagan los demás jugadores. Cuando un jugador se queda sin cartas, termina la ronda de juego y se hace recuento de los puntos contando el número de cartas que siguen en las manos de los demás jugadores. Las rondas de juego continúan hasta que uno o más jugadores lleguen a un total de 100 puntos, momento en el que termina la partida. El jugador con el número de puntos más bajo es el ganador.

CONTENIDOS

- 64 cartas
- 1 libro de reglas
- 1 hoja de resumen
- 1 hoja de puntuación

El mazo está compuesto de las siguientes 64 cartas:

- Sesenta cartas ordenadas del 1 al 10 (dos de cada en tres colores, Verde, Amarillo y Rojo)
- Un 1 multicolor
- Dos Fénix (uno Verde y otro Amarillo)
- Un Dragón Rojo

DESARROLLO DEL JUEGO

Cuatro Jugadores

Reparte todo el mazo entre los cuatro jugadores (16 cartas por persona). Es recomendable que organices tu mano por rango (1-10, Fénix, Dragón), y por color (Verde, Amarillo, Rojo) dentro de cada rango antes de empezar a jugar.

Tres Jugadores

Para jugar con tres jugadores, reparte 16 cartas a cada jugador y aparta las cartas sobrantes. Cada vez que acabe una ronda de juego, mete las cartas sobrantes en el mazo de juego, barájalo y reparte de nuevo. Al principio de cada ronda, si ninguno de los jugadores tiene en la mano el 1 multicolor, el jugador sentado a la derecha de quien ha repartido las cartas juega en primer lugar.

Se siguen aplicando todas las demás reglas de las partidas de cuatro jugadores, aunque las estrategias pueden variar, ya que no están en juego todas las cartas.

Inicio de la partida

Al inicio de la partida, el jugador con el 1 multicolor empieza jugando una combinación de hasta cinco cartas, que deben incluir el 1 multicolor. Esto sólo es así en la primera ronda del juego. En las siguientes rondas, siempre juega en primer lugar el ganador de la anterior ronda.


Después, los demás jugadores juegan por turno combinaciones de cartas hechas con el mismo número de cartas de la primera combinación pero de un rango superior, o pasan.

Las combinaciones de cartas permitidas en Gang of Four son:

- ✦ **CARTAS SUELTAS** (Amarillo 3; o Dragón Rojo)
- ✦ **PAREJAS** (Rojo 1, Rojo 1; o Fénix Verde, Fénix Amarillo)
- ✦ **TRÍOS** (Verde 2, Amarillo 2, Rojo 2; o Verde 4, Rojo 4, Rojo 4)
- ✦ **COMBINACIONES DE CINCO CARTAS** (escalera, color, full y escalera de color)
 - Escalera (5 cartas en orden, como 1, 2, 3, 4, 5, excepto un Fénix o un Dragón, de cualquier color)
 - Color (cartas de cualquier rango, excepto un Fénix o un Dragón, todas del mismo color)
 - Full (una pareja y un trío)
 - Escalera de color (5 cartas en orden, excepto un Fénix o un Dragón, todas del mismo color)
- ✦ **PÓKER** (Verde 10, Verde 10, Amarillo 10, Rojo 10, el *Gang of Four*)

Una combinación es de rango superior si:

- El valor numérico de las cartas jugadas es superior (Verde 10 > Rojo 8);
- O el valor numérico es el mismo, pero el valor del color es superior (Rojo 3 > Amarillo 3 > Verde 3);
- O se trata de una combinación de cinco cartas superior (Escalera de color > Full > Color > Escalera)
- O es un Gang of Four, que siempre supera el rango de cualquier carta y cualquier combinación de cartas.



Sobre un Gang of Four sólo se puede jugar un Gang of Four de superior rango, o un Gang of Five (cinco cartas con el mismo rango), un Gang of Six (seis cartas del mismo rango) o un Gang of Seven (los siete 1).

No se puede jugar una carta sobre otra carta exactamente igual (mismo rango y color), ni se puede jugar una combinación sobre otra combinación exactamente igual (una carta Verde y Amarillo 2 sobre una carta Verde y Amarillo 2).

Un jugador puede pasar, incluso si tiene cartas que podría jugar. Jugar es siempre opcional, y por lo tanto reservar cartas y jugarlas en el momento más adecuado es una cuestión de gran importancia estratégica.

Este ciclo de juego continúa hasta que todos los jugadores han pasado. En ese momento, se retiran de la mesa las cartas ya jugadas y el ganador del ciclo (el último jugador en jugar una combinación sobre las cartas anteriores) abre un nuevo ciclo jugando una nueva combinación de cartas a su elección.

Este proceso se repite hasta que un jugador ponga su última carta sobre la mesa. El juego se detiene inmediatamente y se cuentan las cartas que los demás jugadores tienen todavía en la mano. Los puntos dependen del número de cartas que se tengan en la mano. Si un jugador se ha quedado con muchas cartas en la mano, es penalizado con puntos adicionales, según lo indicado en la Tabla de Puntuación.

Tabla de Puntuación

1 — 7 cartas	- un punto por carta
8 — 10 cartas	- dos puntos por carta (2x)
11 — 13 cartas	- tres puntos por carta (3x)
14 — 15 cartas	- cuatro puntos por carta (4x)
16 cartas	- cinco puntos por carta (5x)

Si, por ejemplo, al Jugador Uno le quedan en la mano 5 cartas, su puntuación sería 5 (5x1). Si al Jugador Dos le quedasen 9 cartas en la mano, su puntuación sería 18 (9x2). Si al Jugador Tres le quedasen 15 cartas en la mano, su puntuación sería 60 (4x15).

Usa la Hoja de Puntuación para anotar el número de puntos de cada ronda. También encontrarás una Tabla de Puntuación al final de la Hoja de Puntuación. Como puedes ver, la clave del éxito en Gang of Four es evitar las penalizaciones grandes, intentando terminar la ronda lo antes posible, mientras tus adversarios conservan el mayor número de cartas posible en la mano.

Una vez que se anotan las puntuaciones, se barajan las cartas y se vuelven a repartir. Esto continúa hasta que un jugador alcanza los 100 puntos. En ese momento, el jugador con la puntuación más baja es declarado ganador.

En *Detalles del Juego* se explican otras reglas adicionales.

APRENDIENDO A JUGAR

Cuando estés aprendiendo a jugar, o cuando quieras dar a conocer este juego a nuevos jugadores, coloca los dos resúmenes de reglas sobre la mesa para que resulte más fácil familiarizarse con las combinaciones permitidas y los rangos de las cartas.

También os recomendamos que visitéis nuestra página web en www.gangoffour.com para jugar un tutorial online y echarle un vistazo a nuestros consejos de juego y nuestra sección de estrategia, para mejorar vuestro nivel de juego.

DETALLES DEL JUEGO

Intercambio de cartas

— Los fuertes se fortalecen y los débiles se debilitan

Antes de que comience cada ronda (excepto la primera), el perdedor de la anterior ronda (el jugador que se quedó con más cartas) debe darle al ganador (el primer jugador en quedarse sin cartas) la carta más alta de su mano. Una vez que ha recibido la carta, el ganador le da al perdedor la carta de su mano que prefiera. Las cartas intercambiadas se enseñan al resto de jugadores.

En el caso de que haya varios jugadores que se quedasen con el mismo número de cartas en la ronda anterior, es el jugador con la puntuación total más alta quien le da su carta más alta al ganador. Si estos jugadores tienen también la misma puntuación total, es el jugador sentado más cerca del ganador, en sentido contrario a la agujas del reloj, quien le da a éste su carta más alta.

Última carta

Cuando a un jugador le queda sólo una carta, debe declararlo en alto, diciendo "¡Última carta!". Si a un jugador se le olvida hacerlo, no puede ganar esa ronda; es decir, el juego continúa hasta que se declare un nuevo ganador para esa ronda. El jugador que olvido declarar su última carta suma un punto a su puntuación total en esa ronda.

Si un jugador gana un ronda jugando una combinación que no sea una sola carta (una pareja o color, por ejemplo), no es necesario que declare "¡Última carta!". Sin embargo, un jugador siempre puede preguntarle a otro cuántas cartas le quedan en la mano.

Por otra parte, el jugador sentado justo antes del jugador que declara su última carta **debe** jugar su carta de rango más alto, si se están jugando cartas sueltas. Del mismo modo, ese jugador **debe** abrir nuevos ciclos en la ronda con jugadas que no sean de cartas sueltas (una pareja o un trío, por ejemplo), si le resulta posible. Esto se hace para asegurarse de que se intente evitar que gane la ronda el jugador que ha declarado su última carta. Estas reglas no se aplican a los demás jugadores, a no ser que el jugador que les suceda en orden también declare "¡Última carta!".

Orden de juego

A diferencia de la mayoría de juegos occidentales, en Gang of Four la dirección del juego cambia después de cada ronda. En la primera ronda se juega en sentido contrario a las agujas del reloj (hacia la derecha), en la segunda ronda se juega en el sentido de las agujas del reloj (hacia la izquierda), y a partir de ese momento se alterna cada ronda entre una y otra dirección, tal como se indica en la Hoja de Puntuación. Esto se hace para evitar que nadie juegue después del adversario más fuerte (o más débil) durante todas las rondas.

Dragón

El Dragón es la carta de mayor rango del juego, pero no puede jugarse como parte de ningún tipo de combinación, como una escalera o un full. Sólo puede jugarse sola.



Fénix

Las dos cartas de Fénix son las segundas en rango, después del Dragón. El Fénix Amarillo es de rango superior al Fénix Verde. Los dos Fénix pueden jugarse juntos como la pareja de rango más alto, o como la pareja de un full, pero no pueden jugarse en ninguna otra combinación de cinco cartas, como escalera, color o escalera de color.



1 multicolor

El 1 multicolor es el 1 de más alto rango y puede jugarse sobre cualquier otro 1. Al ser multicolor, puede usarse en cualquier jugada de color o escalera de color.



ESTILO DE JUEGO CHINO

Quien reparte las cartas

En China es tradicional que sea el jugador más viejo quien reparte las cartas en la primera ronda. Después de la primera ronda, es siempre el ganador de la ronda anterior quien reparte las cartas de la siguiente ronda.

Reparto de cartas

El jugador que reparte las cartas las baraja, y el jugador sentado a su derecha corta el mazo. El jugador que reparte corta de nuevo y coge una carta para determinar a partir de qué jugador se empezarán a repartir las cartas. Comenzando por sí mismo, el jugador que reparte va contando jugadores en sentido contrario a las agujas del reloj, hasta llegar al número indicado en la carta que ha cogido. Entonces se reparten las cartas, empezando por ese jugador.

Pasar

Para que el juego no se enlentezca, es importante recordar que debes declarar que pasas cuando no quieres o puedes jugar ninguna carta (diciéndolo en voz alta o golpeando la mesa con los nudillos), ya que el jugador sentado a tu derecha tiene que esperar tu respuesta antes de poder jugar. En China, este juego es realmente veloz, y la rapidez con la que se pasa es clave.

Pila de descartes

A diferencia de los juegos occidentales, en Gang of Four las cartas descartadas no se cogen. Nadie gana y se queda con las cartas descartadas; el objetivo del juego es deshacerse de las cartas de tu mano lo más rápido posible. Por lo tanto, todas las cartas jugadas se dejan boca arriba en un montón, en mitad de la mesa de juego. Obviamente, no se permite tocar ni mirar las cartas descartadas.

GANG OF FOUR ONLINE

¿Te lo has pasado bien? Entonces visítanos en www.daysofwonder.com para probar la versión online de Gang of Four y descubrir nuestros otros juegos.



APENDICE I : RANGO DE LAS CARTAS

Las cartas se dividen en rangos, por número, color y combinación.

1. Número de la carta - Orden de rango



2. Color de la carta - Orden de rango

VERDE < **AMARILLO** < **ROJO**

3. Combinaciones de cinco cartas - Orden de rango

Escalera < Color < Full < Escalera de color

4. Gang of Four es la combinación de máximo rango

Cualquier combinación < Gang of Four

APENDICE II : REGLAS CLAVE

1. El número de cartas jugadas debe coincidir con el número de cartas de la combinación en juego.
2. Sólo el Gang of Four (y el Gang of Five, el Gang of Six y el Gang of Seven) puede jugarse sobre una combinación de cartas diferente (suelta, pareja, etc...).
3. A la hora de establecer el rango de una carta, su número tiene prioridad sobre su color.
4. El Dragón es la carta suelta de mayor rango, y siempre debe jugarse sola.
5. El 1 multicolor es el 1 de mayor rango y puede jugarse como una carta de cualquier color en una combinación de color o de escalera de color.



REGOLE DEL GIOCO

Dal cuore dell'Oriente arriva Gang of Four™ - un eccitante e divertente gioco di carte ricco del mistero, intrigo e potere dell'antica Cina. Derivato dallo Choh Dai Di, il più famigerato gioco d'azzardo dei vicoli di Hong Kong, Gang of Four è il gioco più divertente arrivato dall'Asia da oltre un secolo.

Ideato in Cina durante la Rivoluzione Culturale, Gang of Four rappresenta l'eterna lotta per il potere, dove il debole perisce e il forte domina. I buoni giocatori, come i buoni politici, devono dimostrare astuzia, flessibilità e spregiudicatezza.

Ricco di innumerevoli strategie e tattiche, Gang of Four è divertente e pieno di sorprese, ma semplicissimo da imparare e giocare.

OBBIETTIVO DEL GIOCO

L'obiettivo del gioco è di finire le carte della tua mano prima di tutti i tuoi avversari. Quando un giocatore non ha più carte la mano finisce e vengono assegnati i punti contando il numero delle carte rimaste agli altri giocatori. La partita continua fino a quando uno o più giocatori raggiungono un totale di 100 punti. A quel punto il vincitore è il giocatore con il minor punteggio totale.

CONTENUTO

- un mazzo di 64 carte
- 1 regolamento
- 1 carte riassuntive (combinazioni/colori e regole chiave)
- 1 segnapunti

Il mazzo di 64 carte è così composto:

- 60 carte con numeri da 1 a 10 (due per tipo, in 3 colori, Verde, Giallo e Rosso)
- Un 1 multicolore
- Due Fenici (una verde, una gialla.)
- Un Drago Rosso

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Quattro Giocatori

Distribuite l'intero mazzo di carte ai quattro giocatori (16 carte a testa). E' consigliabile ordinare la tua mano di carte per valore (da 1 a 10, Fenice e Drago) e per colore (Verde, Giallo e Rosso) prima di iniziare a giocare.

Tre Giocatori

Per giocare in tre, dai 16 carte per giocatore e metti da parte le rimanenti. Al termine della mano, rimischiate tutte le carte e distribuisce

di nuovo 16 carte, lasciandone altre 16 da parte. Se all'inizio della partita nessun giocatore ha la carta 1 multicolore, inizia il giocatore alla destra del mazziera.

Tutte le altre regole sono uguali, anche se le strategie potrebbero essere differenti, visto che non tutte le carte saranno in gioco.

Iniziare a giocare

All'inizio della partita il giocatore con la carta 1 multicolore inizia giocando una combinazione da 1 a 5 carte, che deve includere la carta 1 multicolore (questa regola si applica solo la prima mano della partita. Nelle mani successive il vincitore della mano precedente inizia sempre per primo).

Ogni giocatore, a turno, può giocare una combinazione di carte composta dallo stesso numero di carte della combinazione iniziale, di valore maggiore, o passare.

Le combinazioni di carte legali giocabili in Gang of Four sono:

- ✦ **CARTE SINGOLE** (un 3 giallo, oppure il Drago rosso)
- ✦ **COPPIE** (due 1 rossi, o una Fenice verde e una Fenice gialla)
- ✦ **TRIS** (un 2 verde, un 2 giallo e un 2 rosso, oppure un 4 giallo, un 4 rosso e un 4 rosso)
- ✦ **COMBINAZIONI DI CINQUE CARTE** (scale, colori, full, e scale reali)
 - **Scale** (5 carte in ordine sequenziale, come ad esempio 1,2,3,4,5, senza Fenici o Drago, di qualsiasi combinazione di colori)
 - **Colore** (5 carte di qualsiasi valore, senza Fenici o Drago, tutte dello stesso colore)
 - **Full** (una coppia più un tris)
 - **Scala Reale** (5 carte in ordine sequenziale, senza Fenici o Drago, tutte dello stesso colore)
- ✦ **QUATTRO DI UN TIPO** (10 verde, 10 verde, 10 giallo e 10 rosso), il Gang of Four

Una combinazione è di valore superiore se:

- Il valore numerico delle carte giocate è superiore (10 verde > 8 rosso)
- 0 il valore numerico è uguale ma il valore del colore è più alto (3 rosso > 3 giallo > 3 verde)
- 0 è una combinazione di 5 carte di tipo più forte (scala reale > full > colore > scala)
- 0 è un Gang of Four, che è una combinazione jolly che batte qualsiasi combinazione di qualsiasi numero di carte.



Solo un Gang of Four di valore più alto può essere giocato su un Gang of Four, oppure un Gang of Five (5 carte dello stesso valore) Gang of Six (6) o Gang of Seven (i sette 1).

Una carta non può essere giocata sulla stessa identica carta ne una combinazione su una combinazione identica (un 2 verde e uno giallo su un 2 verde e uno giallo).

Un giocatore può decidere di passare, anche se ha carte che potrebbero essere giocate. Ogni giocata è sempre opzionale, quindi è importante tenere le carte per giocarle al momento giusto.

Questo ciclo di gioco continua fino a quando tutti i giocatori passano. Le carte giocate vengono messe da parte e il vincitore della mano (ossia l'ultimo ad avere giocato una combinazione) inizia la nuova mano giocando una nuova combinazione di carte a sua scelta.

Il processo si ripete fino a quando un giocatore non gioca la sua ultima carta. La mano finisce immediatamente e si contano le carte in mano a ogni giocatore. I punti vengono dati a seconda del numero di carte presenti nelle mani di ogni giocatore. Se un giocatore ha un gran numero di carte riceverà penalità aggiuntive seguendo la tabella del punteggio.

Tabella del Punteggio

1 – 7 carte	- un punto per carta
8 – 10 carte	- due punti per carta (2x)
11 – 13 carte	- tre punti per carta (3x)
14 – 15 carte	- quattro punti per carta (4x)
16 carte	- 5 punti per carta (80 punti)

Per esempio se il giocatore uno rimane con 5 carte in mano, il suo punteggio sarebbe 5 (1x5). Se il giocatore due ne avesse 9 il suo punteggio sarebbe 18 (2x9). Se il giocatore tre ne avesse 15, il suo punteggio sarebbe 60 (4x15).

Usate il Segnapunti per segnare i punti fatti in ogni mano. Troverete una copia della Tabella del Punteggio in fondo al segnapunti. Come potete vedere, la chiave del successo in Gang of Four è evitare le grosse penalità e allo stesso tempo cogliere i propri avversari con un gran numero di carte.

Una volta segnato il punteggio le carte vengono mescolate e vengono distribuite di nuovo. I giocatori continuano fino a quando uno di loro non raggiunge 100 punti; a quel punto il giocatore con il punteggio più basso viene dichiarato vincitore.

Controllate 'Dettagli di Gioco' per altre importanti regole aggizionali.



IMPARARE A GIOCARE

La prima volta che giochi a Gang of Four, o quando lo insegni a dei nuovi giocatori, metti le due carte sommario sul tavolo per aiutare i giocatori a familiarizzare con le combinazioni permesse e con il valore delle carte.

Ti suggeriamo inoltre di visitare il nostro sito web : www.gangoffour.com per provare la guida online e per scoprire i nostri suggerimenti e la sezione strategica per migliorare le tue capacità.

DETTAGLI DI GIOCO

Scambio di carte - Il forte diventa più forte e il debole più debole.

All'inizio di ogni mano (eccetto la prima) il perdente della mano precedente (quello rimasto con il maggior numero di carte in mano) deve dare la sua carta più alta al giocatore più forte (quello che nel turno precedente ha finito le carte). Dopo aver ricevuto questa carta il 'vincitore' dà al 'perdente' una carta a sua scelta. Le carte scambiate in questo modo devono essere mostrate a tutti i giocatori.

Nel caso di un pareggio per il perdente, il giocatore con il punteggio maggiore è considerato tale. Se entrambi hanno lo stesso punteggio il 'perdente' sarà quello più vicino al vincitore in senso antiorario.

Ultima carta

Quando un giocatore ha solo più una carta in mano deve dichiarare 'Ultima carta!' (o Ultima). Se non lo fa, non può vincere (ossia la mano continua tra gli altri giocatori fino a quando c'è un altro vincitore). Il giocatore che non si ricorda di dichiarare 'Ultima Carta' aggiunge un punto al valore della sua mano per questo turno.

Se un giocatore finisce le proprie carte con una combinazione di più di una carta (una coppia o colore, ad esempio) non è necessaria nessuna dichiarazione. Comunque ogni giocatore può sempre chiedere quante carte ha un altro giocatore in mano.

Inoltre, il giocatore seduto immediatamente prima di quello che ha dichiarato 'Ultima Carta' DEVE giocare la sua singola carta di valore più alto, se la combinazione è di carta singola. In modo analogo, quel giocatore DEVE sempre aprire una nuova giocata con una combinazione che non sia di una carta (ad esempio coppie, tris etc) se può.

Questo per obbligare almeno di tentar di bloccare il giocatore che ha dichiarato 'Ultima carta'.. Questa regola non si applica agli altri giocatori a meno che anche il giocatore subito dopo di loro abbia dichiarato 'Ultima carta'.

Ordine di gioco

A differenza della maggior parte dei giochi di carte occidentali, in



Gang of Four la direzione di gioco cambia ad ogni turno. La mano iniziale si svolge in senso antiorario (verso destra) , poi si alterna tra senso orario e antiorario, come indicato sul segnapunti. Questo assicura che nessun giocatore giochi sempre dopo il giocatore più forte (o più debole).

Drago

Il Drago è la singola carta più alta del gioco, e può essere giocata esclusivamente come carta singola, non come parte di una combinazione di più carte (come una scala o colore).



Fenice

Le due carte Fenice sono le seconde carte per valore, dopo il Drago, con la Fenice gialla di valore più alto di quella verde. Queste carte possono essere giocate insieme come coppia più alta o come coppia nel full, ma non in altre combinazioni.



1 Multicolore

L'1 multicolore è l'1 di valore più alto e può essere giocato dopo un 1. Visto che è una carta multicolore, un giocatore può usarla come fosse di qualsiasi colore in un colore o scala reale.



STILE CINESE

Scegliere il mazziere

In Cina è tradizione che il giocatore più anziano sia il mazziere della prima mano. Dopo la prima mano, il vincitore della mano precedente è sempre il mazziere.

Distribuire le carte

Il mazziere mescola il mazzo e il giocatore alla sua destra lo taglia. Il mazziere quindi taglia di nuovo per guardare una carta e stabilire chi inizi la mano. Contando se stesso come numero uno e procedendo in senso antiorario attorno al tavolo, il mazziere conta fino a quando non raggiunge il numero sulla carta e inizia a distribuire le carte da quel giocatore.

Passare

Per evitare che il gioco rallenti troppo o si blocchi, è importante ricordarsi di passare (o 'bussare' sul tavolo) se non vuoi giocare una combinazione, visto che il giocatore dopo di te deve aspettare che tu giochi prima di poterlo fare. In Cina il gioco è veloce e frenetico, e bussare è fondamentale.

Pila degli Scarti

Al contrario dei giochi occidentali, le carte scartate non vengono pescate. Nessuno vince e tiene le carte scartate o le combinazioni; l'obiettivo del gioco è di scartare la mano il più in fretta possibile. Tutte le carte giocate vengono lasciate in una pila a faccia in su nel centro del tavolo. Ovviamente, non si possono guardare.

GANG OF FOUR ONLINE

Ti è piaciuto questo gioco? Visita il nostro sito www.daysofwonder.com per provare Gang of Four Online e scoprire molti altri titoli.



APPENDICE I: VALORI DELLE CARTE

I valori delle carte sono ordinati per numero, colore e combinazione.

1. Numero - Ordine di Valore



2. Colore - Ordine di Valore

VERDE < **GIALLO** < **ROSSO**

3. Combinazioni di 5 carte - Ordine di Valore

Scala < colore < full < scala reale

4. Gang of Four è l'unica combinazione "jolly"

Qualsiasi combinazione < Gang of Four

APPENDICE II : REGOLE CHIAVE

1. Il numero di carte giocate deve sempre essere uguale al numero di carte della combinazione in gioco.
2. Solo un Gang of Four (o of Five, Six) può essere giocato sopra un'altra combinazione (singola carta, coppia, ecc).
3. Quando si ordinano le carte per valore, il numero ha la precedenza sul valore.
4. Il Drago è la carta più alta e va giocato da solo.
5. L'1 multicolore è l'1 più forte e può valere il colore che vuoi in un colore.



SÄÄNNÖT

Gang of Four (suomeksi neljän kopla) on jännittävä aasialainen korttipeli, joka perustuu kiinalaiseen Choh Dai Di uhkapeliin, jota pelataan Hong Kongin kaikkien huonomaineisimmilla takakujilla.

Gang of Four™ kehitettiin Kiinan kulttuurivallankumouksen aikaan ja pelissä ilmentyy ikaikainen valtataistelu missä vahvemmat peittoavat heikot. Hyvien pelaajien, kuten menestyvien poliitikkojenkin, tulee olla ovelia ja käyttää tilaisuuksia armotta hyväkseen.

Gang of Four tarjoaa loputtomasti eri strategia- ja taktiikkavaihtoehtoja, peliä on hauska pelata ja se tarjoaa aina uusia yllätyksiä, mutta se on tästä huolimatta helppo oppia ja pelata.

PELIN TAVOITE

Pelin tavoitteena on päästä eroon kaikista käsikorteistaan ennen muita pelaajia. Kun yksi pelaaja on pelannut viimeisen korttinsa, jako päättyy ja muut pelaajat saavat miinuspisteitä sen perusteella, montako korttia heillä jäi pelaamatta. Uusia jakoja pelataan kunnes yksi tai useampi pelaaja ylittää 100 miinuspisteen rajan, jolloin peli päättyy. Se pelaaja, jolle on pelin päättyessä kertynyt vähiten miinuspisteitä, voittaa pelin.

SISÄLTÖ

- 64 kortin korttipakka
- 1 sääntökirja
- 1 sääntöyhteenvetokorttia (yhdistelmät/värit ja keskeiset säännöt)
- 1 pistelaskuvihko
- 1 on-line pelipassi

kortin korttipakka koostuu seuraavista korteista:

- kuusikymmentä korttia numeroilla 1 - 10 (jokaista numeroa kaksin kappalein kaikissa kolmessa värissä: vihreä, keltainen, punainen)
- yksi kolmivärinen numero 1
- kaksi feenix-lintua (yksi vihreä ja yksi keltainen)
- yksi punainen lohikäärme

PELIN PELOTTAMINEN

Neljän hengen peli

Jakakaa koko korttipakka neljälle pelaajalle (16 korttia per pelaaja). Jaettuina kortteja ei näytetä muille pelaajille. Suosittelemme, että pelaajat lajittelivat käsikorttinsa väreittäin ja numeroittain ennen pelin aloittamista.

Kolmen hengen peli

Kolmen hengen pelissä jokaiselle pelaajalle jaetaan 16 korttia, jonka

lisäksi yhteen ylimääräiseen pinoon jaetaan myös 16 korttia, jotka laitetaan jaon jälkeen sivuun. Sivuuun laitettuja kortteja ei käytetä jaossa lainkaan. Jaon päätyttyä, sivuun laitettut kortit sekoitetaan takaisin pakkaan uutta jakoa varten. Jos kukaan pelaajista ei saanut kolmiväristä ykköstä, jakajan oikealla puolella oleva pelaaja aloittaa.

Muilta osin noudatetaan neljän hengen pelin sääntöjä, mutta pelitaktiikka saattaa toki vaihdella, koska kaikki korit eivät ole mukana kun käsiä pelataan.

Pelin aloittaminen

Ensimmäisen jaon aloittaa pelaaja, jolla on kolmivärinen ykkönen. Ykkösen voi pelata yksin tai osana useamman kortin sarjaa. (Huomatkaa, että tämä aloitussääntö pätee vain ensimmäiseen jakoon. Jatkossa edellisen jaon voittanut pelaaja aloittaa aina jaon.)

Tämän jälkeen, jokainen pelaaja pelaa vuorollaan korttisarjan, joka on korttien kappalemäärältä samansuuruinen, mutta arvoltaan korkeampi kuin avannut sarja tai ilmoittaa passaavansa.

Sarjat, joita voi pelata ovat seuraavat:

- ✦ **YKSI KORTTI, ELI SINGLE** (esim. keltainen 3 tai punainen lohikäärme)
- ✦ **PARI** (esim. punainen 1 + punainen 1 tai vihreä feenix + keltainen feenix)
- ✦ **KOLMOSET** (esim. vihreä 2 + keltainen 2 + punainen 2 tai keltainen 4 + punainen 4 + punainen 4)
- ✦ **VIIDEN KORTIN YHDISTELMÄ (suora, väri, täyskäsi ja värisuora)**
 - **suora** (5 perättäistä numeroa, esim. 1,2,3,4,5, feenix tai lohikäärme ei koskaan voi olla osa suoraa)
 - **väri** (5 samaa väriä olevaa korttia, feenix tai lohikäärme ei koskaan voi olla osa väriä)
 - **täyskäsi** (pari + kolmoiset, lohikäärme ei voi olla osa täyttä kättä)
 - **värisuora** (5 perättäistä samanväristä numeroa, feenix tai lohikäärme ei koskaan voi olla osa värisuoraa)
- ✦ **NELOSET, ELI GANG OF FOUR** (esim. vihreä 10 + vihreä 10 + keltainen 10 + punainen 10)

Sarja on arvoltaan korkeampi jos:

- Sarjan korttien numeroarvo on edellistä pöydättyä sarjaa suurempi (punainen 10 > punainen 8)
- Sarjan korttien numeroarvo on sama, mutta väri on korkeampi (punainen 3 > keltainen 3 > vihreä 3)
- Sarja on viiden kortin yhdistelmä, joka on edellistä yhdistelmää korkeampi (värisuora > täyskäsi > väri > suora)
- Sarja on neloset, jonka voi pelata minkä tahansa sarjan päälle korttien lukumäärästä riippumatta



Vain korkeamman arvon omaavat neloset, viitoset, kuutoset tai seitsikot (7 ykköstä) voi pelata pöydätyjen nelosten päälle.

Täsmälleen samaa sarjaa ei voi pelata edellisen sarjan päälle (esim. keltaisen ja vihreän kakkosen (parin) päälle ei voi pelata toista keltaista ja vihreää kakkosta).

Pelaaja voi myös passata. Pelaaja voi passata, vaikka hänellä olisikin kädessään parempi sarja. Sarjan pelaaminen on aina vapaaehtoista. Sarjojen pelaamisen ajoitus onkin tärkeä osaa onnistunutta pelistrategiaa.

Sarjojen pelaaminen jatkuu, kunnes kaikki pelaajat, paitsi se, joka viimeksi pelasi sarjan, ovat passanneet. Tämän jälkeen viimeisen sarjan pelannut pelaaja aloittaa ja avaa pelin uudella vapaasti valitsemallaan sarjalla.

Peli jatkuu edellä mainitulla tavalla, kunnes joku pelaajista pelaa kädestänsä viimeisen korttinsa. Peli keskeytetään heti. Viimeisen korttinsa pelannut pelaaja voittaa jaon ja muut pelaajat laskevat miinuspisteitä, joiden määrä perustuu jäljelle jääneiden käsikorttien määrään alla olevan pistetaulukon mukaisesti.

Pistetaulukko

1 – 7 korttia	- 1 piste per kortti
8 – 10 korttia	- 2 pistettä per kortti
11 – 13 korttia	- 3 pistettä per kortti
14 – 15 korttia	- 4 pistettä per kortti
16 korttia	- 5 pistettä per kortti (80 pistettä)

Esimerkki: Jaon päättyessä Lukaksella on 5 korttia jäljellä, eli hän saa 5 miinuspistettä. Lindalla on 9 korttia, joten hän saa 18 miinuspistettä. Tonilla on 15 korttia, joten hän saa 60 miinuspistettä.

Käyttäkää pelin mukana tulevaa pistelaskuvihkoa miinuspisteiden kirjaamiseen. Pistelaskuvihkon sivujen alalaidasta löydätte myös pistetaulukon. Kuten huomaatte, suurten miinuspisteiden karttaminen on avain menestykseen.

Kun pisteet on laskettu, kortit sekoitetaan ja pelataan uusi jako. Uusia jakoja pelataan siihen saakka, kunnes yksi pelaajista ylittää 100 miinuspisteen rajan. Peli päättyy ja pienemmän pistemäärän saavuttanut pelaaja voittaa pelin.

Ennen pelin aloittamista, tutustukaa huolellisesti myös alla olevaan kohtaan "pelin yksityiskohdat".



PELIN OPETTELU - UUDET PELAAJAT

Kun opettelet peliä ensimmäistä kertaa tai kun opetat peliä uusille pelaajille, asettakaa pelin mukana tulevat kaksi sääntöyhteenvettoa pöydälle muistuttamaan siitä, millaisia sarjoja pelissä voi pelata ja siitä, mikä korttien arvojärjestys on.

Suosittellemme myös, että käytte tutustumassa pelin verkkosivuihin osoitteessa: www.gangoffour.com ja pelaatte pelin verkkoversiota harjoittelumielessä. Sivuilta löytyy myös pelivinkkejä taitojen kohentamiseen.

PELIN YKSITYISKOHDAT

Korttien vaihto - Vahvat voimistuvat, heikot heikkenevät

Jokaisen jaon alussa (ensimmäistä jakoa lukuun ottamatta), edellisen jaon häviöjä (eli pelaaja, jolle jäi eniten kortteja) joutuu antamaan korkeimman korttinsa edellisen jaon voittajalle. Tämän jälkeen, saatuaan kortin, edellisen jaon voittaja antaa omasta kädestään valitsemansa kortin edellisen jaon häviäjälle. Vaihdetut kortit näytetään kaikille pelaajille.

Viimeinen kortti

Kun pelaajalla on vain yksi kortti jäljellä, hänen tulee ilmoittaa asiasta sanomalla ääneen "yksi kortti". Mikäli pelaaja ei tätä tee, ei hän saa päättää peliä, vaan peliä jatketaan, kunnes joku toinen pelaaja päättää pelin. Pelaaja, joka ei ilmoittanut viimeisestä kortista, joutuu lisäämään jaosta itselleen yhden ylimääräisen miinuspuolelle.

Jos pelaaja päättää jaon muutoin kuin pelaamalla yhdenkortin (singlen), tarvetta ilmoittaa viimeisestä kortista ei luonnollisesti ole. Pelaajat saavat pelin aikana aina kysyä toisilta pelaajilta montako korttia heillä on jäljellä.

Kun pelaaja on ilmoittanut, että hänellä on vain yksi kortti, on häntä ennen vuorossa olevan pelaajan aina pelattava korkein mahdollinen kortti kädestään, jos pelattava sarja on vain yhden kortin suuruinen (singlejä). Samaten, jos yhden kortin omaavan pelaajan edellä oleva pelaaja pystyy avaamaan sarjalla, hänen on tehtävä se. Tämä sääntö on kirjattu sen vuoksi, että kaikki pelaajat olisivat aina velvollisia kaikin käytössä olevin keinoin estämään jaon päättymisen ennen aikojaan. Velvollisuus koskee kuitenkin vain pelaajaa, joka on vuorossa ennen sellaista pelaajaa, jolla on vain yksi kortti jäljellä.

Pelijärjestys

Toisin kuin useimmissa läntisissä korttipeleissä, Gang of Fourissa pelin suunta muuttuu joka jaon jälkeen. Avauskädessä pelin suunta on vastapäivään (oikealle) ja tämän jälkeen se vaihtuu joka jaon jälkeen vuorotellen vastapäiväisen ja myötäpäiväisen välillä. Pelin suunta on



ilmaistu myös pistelaskuvihon reunassa. Tämä sääntö varmistaa, ettei yksittäinen pelaaja aina joudu pelaamaan vahvimman tai heikoimman pelaajan jälkeen.

Lohikäärme

Lohikäärme on pelin korkea-arvoisin yksittäinen kortti ja sen voi pelata ainoastaan yksinään (singlenä), eikä sitä siten voi yhdistää esim. väriin tai suoraan.



Feenix

Pelin kaksi feniixiä ovat lohikäärmeen jälkeen pelin vahvimmat kortit, keltaisen ollessa vihreätä vahvempi. Nämä kaksi korttia voi pelata yksinään (singlenä), pelin vahvimpana parina tai osana täyttä kättä, muttei muissa viiden kortin sarjoissa (kuten värin tai suoran osana).



Kolmivärinen ykkönen

Kolmivärinen ykkönen on korkeimman arvon omaava ykkönen ja sen voi pelata minkä muun ykkösen päälle tahansa. Koska kortti omaa kaikki kolme väriä, pelaaja voi ilmoittaa sen olevan minkä tahansa värinen, kun hän pelaa sen osana väriä tai värisuoraa.



KIINALAINEN PELITYYLI

Jakajan valitseminen

Kiinassa tapana on, että vanhin pelaaja toimii ensimmäisen jaon jakajana. Ensimmäisen jaon jälkeen, edellisen jaon voittaja suorittaa jaon.

Korttien jakaminen

Jakaja sekoittaa kortit ja jakajan oikealla puolella oleva pelaaja nostaa pakan. Tämän jälkeen jakaja jakaa kortit sääntöjen alussa kuvatulla tavalla.

Koputus / passaus

Jotta pelitahti ei hidastu liiaksi, on tärkeää, että pelaajat ilmaisevat seuraavana vuorossa olevalle selkeästi, kun he aikovat passata. Kiinassa peliä pelataan hurjaa tahtia ja passaaminen ilmaistaan koputtamalla pöydän pintaa.

Poistopakka

Toisin kuin länsimaissa peleissä, pöydälle pelattuja kortteja ei laiteta poistopakkaan, eikä voittanut pelaaja kerää niitä itselleen. Kortit jätetään keskelle pöytää ja uusien sarjojen pelaaminen aloitetaan kasan päälle. Koska pelin tavoitteena on päästä käsikorteista eroon mahdollisimman pian, kaikki pelatut kortit jätetäänkin kuvapuoli ylöspäin keskelle pöytää. Pelattujen korttien pinoon ei tietysti saa koskea ja korttien alle ei saa kurkistaa.

GANG OF FOUR ONLINE

Piditkö pelistä?

Käy tutustumassa Gang of Four online versioon ja muihin tuotteisiimme osoitteessa www.daysofwonder.com.



LIITE 1: KORTTIEN ARVOJÄRJESTYS

Korttien arvojärjestykseen vaikuttaa kortin numero, väri ja (jos pelataan sarjoja) sarjan tyyppi.

1. Kortin numero - arvojärjestys



2. Kortin väri - arvojärjestys

VIHREÄ < **KELTAINEN** < **PUNAINEN**

3. Viiden kortin sarjat - arvojärjestys

suora < väri < täyskäsi < värisuora

4. Gang of Four on ainoa sarja, jonka voi pelata muiden sarjojen päälle

mikä tahansa sarja < Gang of Four

LIITE 2: TÄRKEIMMÄT SÄÄNNÖT

1. Kerralla pelattavien korttien määrä tulee olla sama kuin aloittavassa sarjassa.
2. Vain Gang of Four sarjan (eli neloset, viitoset tai kuutoset) voi pelata muiden sarjojen päälle (eli single, pari, jne.).
3. Korttien arvojärjestyksessä, numero on tärkeämpi kuin väri.
4. Lohikäärme on vahvin kortti, mutta se tulee aina pelata yksin.
5. Kolmivärinen ykkönen on vahvin ykkönen ja sen voi pelata sarjassa valitsemansa värisenä.



CARD COMBINATIONS • COMBINAISONS DE CARTES

Single Cards
Cartes Seules



Pairs
Paires



Three of a Kind
Brelans



Five Cards combinations • Combinaisons de 5 cartes

Straight
Suite



Flush
Couleur



Full House
Full



Straight Flush
Suite à la couleur



GANG OF...

GANG OF FOUR



GANG OF FIVE



GANG OF SIX



GANG OF SEVEN





KARTENKOMBINATIONEN • COMBINATIES VAN KAARTEN

Einzelkarte
Losse kaart



Pärchen
Paar



Drilling
Trits



Kombinationen aus genau fünf Karten Combinatie van 5 kaarten

Straße
Reeks



Flush
Kleur



Einzelkarte
Full



Straight
Kleurenreeks



GANG OF...

GANG OF FOUR



GANG OF FIVE



GANG OF SIX



GANG OF SEVEN





COMBINACIONES DE CARTAS COMBINAZIONI DI CARTE • SARJAT

Suelta
Singola
Singlet



Pareja
Coppia
Parit



Trío
Tris
Kolmoset



Combinaciones de 5 cartas Combinazioni di 5 carte • Viiden kortin sarjat

Escalera
Scala
Suora



Color
Colore
Väri



Full
Full
Täyskäsi



Escalera de color
Scala Reale
Värisuora



GANG OF...

GANG OF FOUR



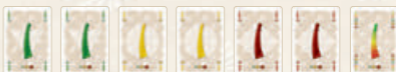
GANG OF FIVE



GANG OF SIX



GANG OF SEVEN





GANG OF FOUR ONLINE

WWW.GANGOFFOUR.COM



If you love to play Gang of Four, but sometimes find yourself without playing partners, you can join other players in Gang of Four Online at www.gangofffour.com!

Si vous aimez Gang of Four et si vous vous retrouvez sans partenaire, rejoignez notre communauté de joueurs sur www.gangofffour.com pour jouer en ligne !

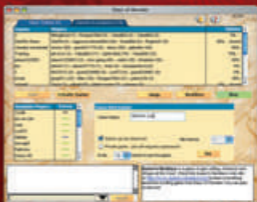
Wenn Sie gerne Gang of Four spielen, doch manchmal keine Mitspieler finden, besuchen Sie einfach www.gangofffour.com. Auf Gang of Four Online können Sie weitere Spieler treffen!

Als Gang of Four u bevalt, maar u geen partner vindt om mee te spelen, vervoeg dan onze groep spelers op www.gangofffour.com om online te spelen!

Si te encanta jugar a Gang of Four, pero a veces no encuentras con quien jugar, puedes unirte a otros jugadores en Gang of Four Online!

Se amigiocare a Gang of Four ma non hai sempre dei compagni di gioco sotto mano, puoi entrare nella nostra community di giocatori online!

Jos pidät Gang of Fourin pelaamisesta, mutta sinulla on vaikeuksia löytää säännöllistä peliseuraa, voit myös pelata Gang of Fouria verkossa!





English

2-7



Français

8-13



Deutsch

14-19



Nederlands

20-25



Español

26-31



Italiano

32-37



Suomeksi

38-43

CREDITS

Game design

Lee F. Yih

Graphic design

Cyrille Daujean

info@gangoffour.com

www.daysofwonder.com

© 2002-2015 Days of Wonder 334 State Street, Suite 203,
Los Altos, CA 94022

Days of Wonder, Gang of Four and the Gang of Four logo are trademarks of Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.

US Patent N° 5106100