

LENA BURKHARDT

PLAPPA RAGEI



DREI
MAG*ER





10 Plappara-Farb-Karten



85 Tierkarten
(35x Papagei, 25x Gorilla, 25x Tiger)



5 Papageifiguren
in den Farben blau,
gelb, grün, lila, rot

Spielvorbereitung

Mischt alle Tier- und Plappara-Farb-Karten zusammen. Verteilt alle Karten gleichmäßig an die Spieler. Überzählige Karten legt ihr in die Schachtel zurück. Jeder Spieler legt seinen Stapel verdeckt vor sich ab. Stellt 2 der 5 Papageifiguren nebeneinander in die Tischmitte. Diese beiden Farben sind verboten, später mehr dazu. Die übrigen 3 Papageifiguren verbleiben in der Schachtel. Die Schachtel legt ihr griffbereit ebenfalls in die Tischmitte. Ihr spielt im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler beginnt.

Spielziel

Ziel des Spiels ist es, als erster alle seine Karten los zu werden. Dies gelingt am besten, wenn du dich möglichst selten verplapperst. Wer sich verplappert oder zu lange stockt, muss die Karten aus der Tischmitte nehmen.

Spielablauf

Ein Spieler an der Reihe deckt die oberste Karte seines Stapels auf, legt sie in die Tischmitte und macht, ohne zu zögern, eine Aussage. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe und macht das Gleiche.

Wichtig: Unabhängig von der Spieleranzahl bildet ihr immer 2 Ablagestapel. Ihr legt immer abwechselnd auf die beiden Stapel.

Welche Aussagen können getroffen werden?

1. Farbe des Tieres

Im Normalfall, wenn keine der anderen Regeln greift, musst du die Tierfarbe deiner soeben gelegten Karte sagen.

Beispiel: Du spielst die rechte Karte aus und musst „gelb“ sagen.



2. Tierfarbe ist verboten

Die Papageifiguren in der Tischmitte geben die verbotenen Farben vor. Hat das Tier deiner gelegten Karte eine Farbe, die eine der ausliegenden Papageifiguren zeigt, musst du nun die **Farbe des Hutes** sagen. Du darfst die Farbe des Tieres nicht sagen.

Beispiel: Du spielst die rechte Karte aus.

Die grüne Papageifigur steht in der Tischmitte, grün ist aktuell also verboten.

Du musst die Hutfarbe sagen, also „rot“.



Eine verbotene Farbe kann sich nur ändern, wenn eine neue Plappara-Farb-Karte aufgedeckt wird (siehe Punkt 4 Plappara-Farb-Karte).

3. Tier- und Hutfarbe sind verboten

Ist sowohl die Tier- als auch die Hutfarbe verboten, musst du einmal mit der Zunge schnalzen.

Beispiel: Du spielst die linke Karte aus. Rot und grün sind verboten, daher darfst du weder die Tier- noch die Hutfarbe nennen. Du musst also einmal mit der Zunge schnalzen.



4. Plappara-Farb-Karte

Wenn du eine Plappara-Farb-Karte aufdeckst, musst du „Plappara-“ und zusätzlich eine Farbe sagen, die momentan weder verboten ist, noch auf der offenen Karte des Stapels ausliegt. Anschließend tauschst du eine der Papageifiguren aus der Tischmitte mit der Papageifigur der Farbe aus, die du soeben gesagt hast. Nun liegen wieder 2 verbotene Farben aus.

Beispiel: Du legst die rechte Plappara-Farb-Karte aus. Es liegt ein **blaues Tier** mit **roten Hut** offen aus. Verboten sind **blau** und **lila**. Nun musst du entweder Plapparagelb oder Plapparagrün sagen, da diese Farben weder verboten sind noch ausliegen. Du entscheidest dich für Plapparagelb und tauschst die blaue Papageifigur mit der gelben aus.



5. Sprechblasenregel

Wenn du eine Karte aufdeckst, auf der neben **einem Papagei** auch eine Sprechblase abgebildet ist, musst du **genau das Gleiche** sagen wie der Spieler vor dir, denn ein Papagei plappert nach.

Achtung: Die Sprechblasenregel gilt vor allen anderen Regeln. Beachte den Sonderfall „Plapparagei“ unter 6.

Beispiel: Du spielst die linke Karte aus. Der Papagei hat eine Sprechblase, daher plapperst du nach. Der Spieler vor dir hat nach den normalen Regeln „gelb“ gesagt. Folglich musst du ebenfalls „gelb“ sagen.



Beispiel: Du spielst die rechte Karte aus, ein Papagei mit Sprechblase. Der Spieler vor dir hat „Plappararot“ gesagt. Du musst also auch „Plappararot“ sagen.



Sonderfall: Beginnst du die Runde mit einem Papagei mit Sprechblase, hat dieser nichts zum Nachplappern. In diesem Fall musst du das sagen, was nach den normalen Regeln - ohne Sprechblase - gesagt werden muss.

Beispiel: Du spielst die rechte Karte aus. Du hast neu begonnen und hast nichts zum Nachplappern. Du sagst nach den normalen Regeln „blau“.



6. Zwei gleiche Tiere

Tipp für euer erstes Spiel

Spielt ihr das erste Mal Plapparagei könnt ihr diese „Zwei gleiche Tiere“-Regel erst einmal weglassen. Nehmt sie hinzu, wenn die anderen Regeln flüssig klappen.

Deckst du eine Karte auf, auf der das gleiche Tier abgebildet ist, wie auf dem Stapel daneben, musst du die abgebildete Tierart benennen. In diesem Fall sind Tier- und Hutfarbe nicht relevant.

Beispiel: Du spielst die linke Karte aus. Da auf beiden Karten ein Papagei abgebildet ist, musst du „Papagei“ sagen.



Sonderfall „Plapparagei“

Liegen **zwei Papageien** aus, von denen **mindestens einer** eine **Sprechblase** hat, kommt es zu einem Plapparagei. Es spielt dabei **keine** Rolle, ob du den Papagei mit Sprechblase auslegst, dieser bereits liegt oder ob beide Papageien Sprechblasen haben. Ein Plapparagei bedeutet, dass du nicht nachplapperst, sondern, dass jetzt alle Spieler gefragt sind.

Alle Spieler müssen möglichst schnell **Plapparagei** sagen. Der Langsamste muss alle ausliegenden Karten nehmen und unter seinen Kartenstapel schieben. Er beginnt dann eine neue Runde.

Beispiel: Du spielst die linke Karte aus. Es liegen nun zwei Papageien, wovon mindestens einer eine Sprechblase hat. Deswegen müssen jetzt alle Spieler so schnell wie möglich **Plapparagei** sagen. Der langsamste Spieler nimmt alle ausliegenden Karten und beginnt eine neue Runde.



Waren mehrere Spieler zusammen die langsamsten, teilt ihr den Stapel auf die Spieler auf. Es beginnt dann der Spieler die neue Runde, der näher am Startspieler sitzt.

Fehler

Wenn du etwas **Falsches** sagst, du **mehr als 3 Sekunden** zögerst, stotterst oder **äh, öh** oder Ähnliches sagst, musst du **alle** ausliegenden Karten nehmen und sie unter deinen Kartenstapel schieben. Du beginnst eine neue Runde, indem du den ersten Ablagestapel bildest. Die verbotenen Farben ändern sich nicht.

Ende des Spiels und Sieger

Der erste Spieler, der alle seine Karten losgeworden ist, beendet das Spiel und gewinnt.

PAR RATTLE



10 parrattle colour cards



85 animal cards
(35x parrots, 25x gorillas, 25x tigers)



5 parrot pawns
in the colours blue,
yellow, green,
purple, red

Preparing for the game

Shuffle all of the animal and parrattle colour cards together. Deal out all cards equally to the players. Put surplus cards back into the box. Every player places their pile face down in front of them. Place 2 of the 5 parrot pawns next to each other in the middle of the table. These two colours are forbidden, but more about that later. The other three parrot pawns are left in the box. Also place the box close at hand in the middle of the table. The game is played clockwise. The youngest player begins.

Aim of the game

The aim of the game is to be the first to get rid of all of one's cards. The best way to do this is to make as few mistakes as possible with the tongue twisters. Anyone who says the wrong thing or takes too long to say it must take the cards from the centre of the table.

Playing the game

The player whose turn it is turns over the top card of their pile, places it in the middle of the table and says something without hesitating. Then it is the next player's turn and they do the same.

Important: you always form two discard piles regardless of the number of players. You discard alternately onto both piles.

What do you have to say?

1. Colour of the animal

Normally, if none of the other rules apply, you have to say the colour of the animal on the card you have just discarded.

Example: you play the right-hand card and have to say “yellow”.



2. Animal colour is forbidden

A forbidden colour (parrot pawn is placed in the middle of the table) may not be called. If the animal on the card that you have played has the same colour as one of the parrot pawns placed in the middle of the table, you have to say the **colour of the hat**. You must not say the colour of the animal.

Example: you play the right-hand card. The green parrot pawn is in the middle of the table and therefore currently forbidden. So, you have to say the colour of the hat, i.e. “red”.



Attention: a forbidden colour can only change when a new parrattle colour card is turned over (see section 4 Parrattle colour card).

3. Animal and hat colour are forbidden

If both the animal and the hat colour are forbidden, you have to cluck your tongue.

Example: you play the left-hand card. Red and green are forbidden, therefore you may call neither the animal nor the hat colour. You have to cluck your tongue once.



4. Parrattle colour card

If you turn over a parrattle colour card, you have to say “parra-” and a colour which is currently neither forbidden nor is shown on the open card of the pile. Then you swap one of the parrot pawns in the middle of the table with the pawn of the colour which you have just said. Now another two forbidden colours are being shown.

Example: you play the right-hand parrattle colour card. A blue animal with a red hat is face up. **Blue** and **purple** are forbidden. Now you have to say parrayellow or parragreen because these colours are neither forbidden nor shown. You decide on parrayellow and swap the blue pawn for the yellow one.



5. Speech bubble rule

If you turn over a card which shows a speech bubble next to a **parrot**, you have to say **exactly the same** as the player before you because a parrot copycats everything that is said.

Attention: the speech bubble rule overrules all other rules. See the special case “Parrattle” in section 6.

Example: you play the left-hand card.

The parrot has a speech bubble, so you prattle what the player before you said. The player before you said “yellow” according to the normal rules, so, you have to say “yellow” too.



Example: you play the right-hand card,

a parrot with a speech bubble. The player before you said “parrared” so you also have to say “parrared”.



Special case: if you start a round with a parrot with speech bubble, there is nothing to prattle. In this case, you have to say what has to be said according to the normal rules without a speech bubble.

Example: you play the right-hand card. You have begun a new round and have nothing to prattle. You say “blue” according to the normal rules.



6. Two identical animals

Tip for your first game

When you play Parrattle for the first time, leave this “two identical animals” rule out until all the other rules are working smoothly.

If you turn over a card which shows the same animal as on the pile next to it, you have to name the animal. The colour of the animal and the hat are irrelevant in this case.

Example: you play the left-hand card. Since both cards show a parrot, you must say “parrot”.



Special case “Parrattle”

If **two parrots** are lying face up of which **at least one** has a **speech bubble**, this is a parrattle. It makes **no** difference whether you play the parrot with speech bubble, it is already face up on the table or both parrots have speech bubbles. A parrattle means that you do not prattle what the player before you said but all players are now addressed.

All players must say **parrattle** as quickly as possible. The slowest must take all the cards on the table and place them underneath their pile. They then start the next round.

Example: you play the left-hand card. There are now two parrots of which at least one has a speech bubble. Therefore, all players must now call out **parrattle**. The slowest player takes all the cards lying on the table and begins the next round.



If several players were equally slow, the pile is divided up between the players. The player sitting closest to the player who started begins the next round.

Mistakes

When you say something **wrong**, hesitate **for more than 3 seconds**, stutter or say **eh, mmmh** or something similar, you must pick up **all** the cards on the table and place them under your pile. You begin a new round by forming the first discard pile. The forbidden colours do not change.

End of the game and the winner

The first player to get rid of all their cards ends the game and wins.

F

PAP
QUET



10 cartes papo-couleur



85 cartes d'animaux
(35x perroquets, 25x gorilles, 25x tigres)



5 plaquettes de
couleur : bleu, jaune,
vert, violet, rouge

Préparation du jeu

Mélangez toutes les cartes d'animaux et toutes les cartes papo-couleur ensemble. Distribuez un nombre égal de cartes à chaque joueur. Remettez les cartes en trop dans la boîte. Chaque joueur dépose sa pile de cartes face caché devant lui. Placez 2 des 5 plaquettes de couleur côte à côte au milieu de la table. Ces deux couleurs sont interdites, vous en saurez plus à ce sujet plus tard. Les 3 plaquettes de couleur restantes doivent rester dans la boîte. La boîte doit également être placée à portée de main au milieu de la table. Vous jouez dans les sens des aiguilles d'une montre. C'est le plus jeune joueur qui commence.

But du jeu

Le but du jeu est d'être le premier à se débarrasser de toutes ses cartes. La meilleure façon d'y parvenir c'est que tu te trompes le moins souvent possible dans ton papotage. Celui qui se trompe dans le papotage ou qui hésite trop longtemps doit retirer les cartes du milieu de la table.

Déroulement du jeu

Le joueur à qui c'est le tour retourne la carte se trouvant tout en haut de sa pile, la place au milieu de la table et fait une annonce sans hésiter. C'est ensuite au joueur suivant de faire la même chose.

Important : indépendamment du nombre de joueurs, vous devez toujours constituer 2 piles de défausse. Déposez toujours vos cartes en alternance sur les deux piles.

Quelles sont les annonces qui peuvent être faites ?

1. La couleur d'animal

Normalement, lorsqu'aucune des autres règles ne s'applique, tu dois annoncer **la couleur de l'animal** de la carte que tu viens de déposer.

Exemple : tu joues la carte droite et tu dois annoncer « jaune ».



2. La couleur de l'animal est interdite

Une couleur interdite (la plaquette de couleur se trouve au milieu de la table) ne doit pas être annoncée. Si l'animal de ta carte déposée a une couleur correspondant à l'une des plaquettes de couleur déposée, tu dois maintenant annoncer la **couleur du chapeau**. Tu ne dois pas annoncer la couleur de l'animal.

Exemple : tu joues la carte droite. La plaquette de couleur verte est placée, le vert est donc actuellement interdit. Tu dois annoncer la couleur du chapeau, à savoir « rouge ».



Attention : une couleur interdite ne peut changer que lorsqu'une nouvelle carte papo-couleur est découverte (voir le point 4 Carte papo-couleur).

3. La couleur de l'animal et la couleur du chapeau sont interdites

Si la couleur de l'animal et la couleur du chapeau sont toutes les deux interdites, tu dois claquer la langue une fois.

Exemple : tu joues la carte gauche. Le rouge et le vert sont interdits, tu ne dois donc annoncer ni la couleur de l'animal ni la couleur du chapeau. Tu dois donc claquer la langue une fois.



4. Carte papo-couleur

Si tu découvres une carte papo-couleur, tu dois annoncer « Papo- » et une couleur qui n'est pas interdite actuellement et qui ne figure pas sur la carte découverte de la pile. Ensuite, tu dois échanger l'une des plaquettes de couleur avec une plaquette de la couleur que tu viens d'annoncer. 2 couleurs interdites sont donc de nouveau posées.

Exemple : tu poses la carte papo-couleur droite. Un **animal bleu** avec un **chapeau rouge** est posé à découvert. Sont alors interdites les couleurs **bleu et violet**. Maintenant, tu dois annoncer soit papojaune soit papovert, car ces couleurs ne sont pas interdites et elles ne sont pas non plus posées. Tu choisis papojaune et tu échanges la plaquette bleue avec la plaquette jaune.



5. Règle de l'info-bulle

Si tu découvres une carte sur laquelle figure une info-bulle en plus d'un **perroquet**, tu dois annoncer **exactement la même chose** que le joueur avant toi, car un perroquet répète ce qu'il entend.

Attention : la règle de l'info-bulle prime sur toutes les autres règles. Tu dois tenir compte de l'exception « Papoquet » sous le point 6.

Exemple : tu joues la carte gauche. Le perroquet présente une info-bulle, donc tu dois répéter. Le joueur qui t'a précédé a annoncé « jaune » selon les règles normales. Tu dois donc également dire « jaune ».



Exemple : tu joues la carte droite, un perroquet avec une info-bulle. Le joueur qui t'a précédé a annoncé « paporouge ». Tu dois donc également dire « paporouge ».



Cas particulier : si tu commences le tour avec un perroquet avec une info-bulle, celui-ci n'a rien à répéter. Dans ce cas, tu dois annoncer ce qui doit être dit selon les règles normales, c'est-à-dire sans info-bulle.

Exemple : tu joues la carte droite. Tu as commencé de nouveau et tu n'as rien à répéter. Selon les règles normales, tu annonces « bleu ».



6. Deux animaux identiques

Conseil (boîte) pour votre première partie Si vous jouez à Papoquet pour la première fois, vous pouvez laisser tomber cette règle des « Deux animaux identiques » dans un premier temps. Réintégrez cette règle lorsque les autres règles sont bien assimilées.

Si tu découvres une carte sur laquelle figure le même animal que sur la pile à côté, tu dois désigner l'espèce animale représentée. Dans ce cas, la couleur de l'animal et la couleur du chapeau ne sont pas importantes.

Exemple : tu joues la carte gauche. Comme un perroquet est représenté sur les deux cartes, tu dois annoncer « Perroquet ».



Cas particulier « Papoquet »

Si deux perroquets sont déposés, dont un au moins avec une info-bulle, on obtient un papoquet. Que tu poses le perroquet avec l'info-bulle, que celui-ci soit déjà déposé ou que les deux perroquets présentent des info-bulles ne joue **aucun** rôle. Un papoquet signifie que tu ne répètes pas, mais que ce sont maintenant tous les joueurs qui doivent intervenir.

Tous les joueurs doivent annoncer le plus rapidement possible **Papoquet**. Le joueur le plus lent doit prendre toutes les cartes posées et les placer sous sa pile. Il doit alors recommencer un tour.

Exemple : tu joues la carte gauche. Il y a maintenant deux perroquets, dont au moins un perroquet qui présente une info-bulle. Tous les joueurs doivent donc maintenant annoncer **Papoquet** aussi vite que possible. Le joueur le plus lent prend toutes les cartes posées et recommence un tour.



Si plusieurs joueurs ont été les plus lents simultanément, vous devez répartir la pile entre ces joueurs. C'est alors le joueur assis le plus près du joueur qui a joué le premier qui commence.

Erreurs

Si tu annonces quelque chose **d'erroné**, si tu hésites **pendant plus de 3 secondes**, si tu bégayes ou si tu dis **euh, hum** ou autre chose de similaire, tu dois prendre **toutes** les cartes posées et les placer sous ta pile de cartes. Tu commences un nouveau tour en constituant la première pile de défausse. Les couleurs interdites ne changent pas.

Fin de la partie et vainqueur

Le premier joueur qui s'est débarrassé de toutes ses cartes termine et gagne la partie.

PARLA GALLO



10 carte-colore parlagallo



85 carte-animale
(35x pappagallo, 25x gorilla, 25x tigre)



5 tessere colorate
in blu, giallo, verde,
lilla, rosso

Preparazione del gioco

Mescolate insieme carte-animale e carte-colore parlagallo e distribuitele in numero uguale fra i giocatori, rimettendo nella scatola quelle in eccesso. Ogni giocatore mette il proprio mazzo coperto davanti a sé. Posizionate poi 2 delle 5 tessere colorate al centro del tavolo, una accanto all'altra. Questi sono i colori vietati, ma di questo parleremo più avanti. Le altre 3 tessere colorate restano intanto nella scatola, che rimane a portata di mano al centro del tavolo. Si gioca in senso orario. Inizia il giocatore più giovane.

Obiettivo del gioco

L'obiettivo del gioco è quello di essere il primo a sbarazzarsi di tutte le proprie carte. Il modo migliore per farlo è fare il minor numero possibile di errori con gli scioglilingua. Chi dice la cosa sbagliata o ci mette troppo tempo a dirla, deve prendere le carte dal centro del tavolo.

Svolgimento del gioco

Il giocatore di turno scopre la prima carta del suo mazzo, la mette al centro del tavolo e fa il suo annuncio senza tentennare. Poi tocca al giocatore successivo che fa la stessa cosa.

Importante: indipendentemente dal numero dei giocatori, formate sempre 2 mazzi di scarto e mettete le vostre carte su entrambi i mazzi.

Quali annunci si possono fare?

1. Colore dell'animale

In un caso normale, quando cioè non si applica nessun'altra regola, si deve dire il **colore dell'animale** sulla carta appena scartata.

Esempio: giocando la carta a destra, devi dire "giallo".



2. È vietato il colore dell'animale

Un colore vietato (tessera colorata posta al centro del tavolo) non può essere pronunciato. Se l'animale della carta appena scartata è del colore di una delle tessere posizionate in precedenza, si deve dire il colore del cappello. Non si può dire il colore dell'animale.

Esempio: giochi la carta a destra. Sul tavolo c'è la tessera verde, dunque il verde è vietato in questo momento. Devi dire il colore del cappellino, quindi "rosso".



Attenzione: si può cambiare un colore vietato solo quando viene scoperta una carta-colore parlagallo (vedi punto 4 Carta-colore Parlagallo).

3. Sono vietati il colore dell'animale e del cappello

Se è vietato sia il colore dell'animale sia quello del cappello, si deve schioccare la lingua una volta.

Esempio: giochi la carta a sinistra. Rosso e verde sono vietati, quindi non puoi nominare né l'animale né il cappello. Non ti resta che schioccare la lingua una volta.



4. Carta-colore parlagallo

Quando si scopre una carta-colore parlagallo, si deve dire "Parlaga-" seguito da un colore che non sia vietato in quel momento né sia presente sulla carta scoperta del mazzo. Poi si scambia una delle tessere presenti con la tessera del colore che appena detto, in modo che sul tavolo ci siano di nuovo 2 colori vietati.

Esempio: scarti la carta-colore parlagallo a destra. C'è un **animale blu** con **cappello rosso**. Quindi **blu** e **lilla** sono vietati. Quindi devi dire o parlagagiallo o parlagaverde perché questi colori non sono vietati e neppure presenti. Decidi di dire parlagagiallo e scambi la tessera blu con quella gialla.



5. Regola del fumetto

Quando scopri una carta che, accanto a un **pappagallo**, mostra anche un fumetto, devi dire **esattamente quello che dice** il giocatore prima di te, dato che il pappagallo ripete.

Attenzione: la regola del fumetto prevale su tutte le altre regole. Fate attenzione al caso speciale “ParlaGallo” al punto 6.

Esempio: giochi la carta a sinistra. Il pappagallo ha un fumetto, quindi devi ripetere. Il giocatore prima di te ha seguito le regole normali dicendo “giallo”. Di conseguenza, anche tu devi dire “giallo”.



Esempio: giochi la carta a destra, un pappagallo con fumetto. Il giocatore prima di te ha detto “parlagarosso” e dunque anche tu devi dire “parlagarosso”.



Caso speciale: se il giro inizia con un pappagallo con fumetto, non si può ripetere niente. In questo caso devi dire quello che va detto seguendo le normali regole – senza fumetto.

Esempio: giochi la carta a destra. Hai iniziato daccapo senza nulla da ripetere. Segui quindi le regole normali e dici “blu”.



6. Due animali uguali

Consiglio per la prima volta Se giocate a ParlaGallo per la prima volta, potete tralasciare la regola dei “Due animali uguali”. Aggiungetela solo quando avete imparato bene le altre regole.

Se si scopre una carta con lo stesso animale che compare già in cima al mazzo accanto, si deve dire il tipo di animale. In questo caso, non contano i colori di animale e cappello.

Esempio: giochi la carta di sinistra. Siccome su entrambe c'è un pappagallo, devi dire semplicemente “Pappagallo”.



Caso speciale “ParlaGallo”

Se compaiono **due pappagalli**, di cui **almeno uno** ha un **fumetto**, si considera come un ParlaGallo. Quindi, **non ha alcuna rilevanza** se scarti un pappagallo con fumetto, o se c'è già o se entrambi i pappagalli hanno un fumetto. Il ParlaGallo significa che non sei tu a dover ripetere, ma che tutti i giocatori sono chiamati a partecipare.

Tutti i giocatori devono dire **ParlaGallo** il prima possibile.
Il più lento raccoglie tutte le carte in tavola e le aggiunge al proprio mazzo. Si prosegue poi con un nuovo giro.

Esempio: giochi la carta di sinistra. Ci sono quindi due pappagalli, uno dei quali ha un fumetto. Quindi tutti i giocatori devono dire **ParlaGallo** il prima possibile. Il giocatore più lento prende tutte le carte sul tavolo e inizia il nuovo giro.



Se ci sono più giocatori lenti uguale, si divideranno il mazzo. Inizia poi il nuovo giro il giocatore che siede più vicino al giocatore iniziale.

Errori

Se dici **qualcosa di sbagliato**, tentenni **più di 3 secondi**, balbetti o resti in sospeso dicendo **“ah, eh”**, devi prendere tutte le carte in tavola e aggiungerle sotto al tuo mazzo. Quindi, inizi un nuovo giro costruendo il primo mazzo di scarto. I colori vietati non vengono modificati.

Fine del gioco e vincitore

Il giocatore che per primo resta senza carte termina il gioco e vince.



Mehr lustige
und spannende
Spiele auf unserer
Webseite:

www.dreimagier.de

Copyright:

DREI MAGIER

by Schmidt Spiele GmbH
Lahnstr. 21, D-12055 Berlin
www.dreimagier.de
Art.-Nr. 40892

.....
Redaktion: Jasmin Weigand
Gestaltung: Rolf (ARVi) Vogt
Lektorat: Hanna + Alex Weiß
.....

Autor:
Lena Burkhardt

