

Atteindre des cases avec des chiffres et noter les points

Lorsque le chemin d'un joueur atteint une case avec un chiffre (cela peut arriver dès la première manche), il l'annonce de façon claire et intelligible :

- ➔ S'il est le **premier joueur** à avoir atteint ce chiffre, alors il note la **totalité** des points remportés par ce chiffre.
Exemple: Sarah dit : « Je suis tombé sur le 8 ». Etant donné qu'aucun autre joueur n'est tombé sur le 8 avant elle, elle note 8 sur sa colonne de score.
Attention: si plusieurs joueurs tombent sur le même chiffre au cours du même tour de jeu, alors ils notent tous la totalité des points.

- ➔ Lorsqu'en revanche, un joueur tombe sur un chiffre déjà atteint par un autre joueur au cours d'un **précédent tour**, alors il ne note que la **moitié** des points (arrondir si nécessaire).
Exemple: Tim dit : « Je suis tombé sur le 7 ». Etant donné que Maria est déjà tombée sur le 7 lors d'un précédent tour, Tim ne marque que 4 points (3,5 arrondi).

Remarque : il est tout à fait possible de passer par deux cases avec des chiffres au cours d'un seul et même tour. Dans ce cas, le joueur notera les points rapportés par les deux cases.

Conseil pour plus de clarté : il est important que chaque joueur sache quels chiffres ont été atteints. C'est pourquoi, à la fin de chaque tour, les joueurs doivent annoncer clairement les chiffres qu'ils ont atteints. Lorsqu'un joueur annonce un chiffre que les autres joueurs n'ont pas encore atteint, ceux-ci peuvent noter un petit point à côté de ce chiffre dans la colonne de leur score. Ils sauront ainsi qu'ils ne pourront noter que la moitié des points pour ce chiffre.

Fin de la partie et score

La partie prend fin lorsque les 15 cartes de la pile ont été retournées et jouées.

- ➔ Chaque joueur additionne ses points qu'il a notés dans sa colonne de score au cours de la partie.
- ➔ Chaque case que le joueur n'a pas traversée avec son chemin rapporte un point de pénalité.

Remarque : afin de faciliter le décompte, toutes les cases non utilisées peuvent être marquées d'une croix. Les points négatifs sont notés dans la case prévue à cet effet dans la colonne de score.

- ➔ Les points négatifs sont soustraits des points positifs. Le joueur ayant le meilleur résultat est couronné vainqueur.

Exemple: le chemin de Louis traverse tous les chiffres, sauf le 4. Il obtient le nombre total de points pour les chiffres 3, 6, 8 et 9, car il a atteint ces cases avant les autres joueurs. Pour les chiffres 2, 5, 7 et 10, il n'obtient que la moitié des points. Louis comptabilise 39 points. Son chemin ne traverse pas 10 cases, il doit donc soustraire 10 points de ses 39 points. Le score final de Louis est de 29 points (39-10=29).



Jeu en solo

La partie se déroule comme décrit ci-dessus. Le joueur retourne les 15 cartes. Le décompte des points se fait comme suit : le joueur n'obtient que le nombre total de points s'il n'a pas encore atteint de chiffre plus élevé auparavant. Dans le cas contraire, il ne peut noter que la moitié des points.

Exemple: Tim atteint le 4 et note 4 points. Il tombe ensuite sur le 7 et obtient 7 points. Il atteint ensuite le 5. Etant donné qu'il a déjà atteint un chiffre plus élevé précédemment (le 7), il n'obtient que la moitié des points, c'est-à-dire 3 (2,5 arrondi). Il tombe ensuite sur le 9 et peut noter 9 points. Tous les résultats de plus de 40 points sont excellents!

Distribution en Suisse: Carletto AG, 8820 Wädenswil, www.carletto.ch, www.gamefactory.ch



Giocatori: 1 - 4
Età: da 8 anni in su
Durata: 15 minuti circa

Materiale: 4 tavole, 15 carte, 4 pennarelli

Il percorso

Nel corso della partita ogni giocatore realizza un percorso, segnandolo sulla sua tavola. Il percorso è costituito da una **linea continua**. La linea non deve quindi avere interruzioni, non toccarsi o incrociarsi. Ad ogni giro la linea può venire prolungata solo a una delle due parti finali. Ogni giocatore dovrà cercare soprattutto di far passare la linea su più caselle numerate possibili, in quanto queste sono dotate di un punteggio più alto. Ogni giocatore, inoltre, deve cercare di tracciare la linea sul maggior numero di caselle (nel migliore dei casi su tutte), in quanto per ogni casella libera, sia che abbia o non abbia un numero, alla fine della partita viene detratto un punto.
Esempio: Maria ha raggiunto col suo percorso i numeri 6 e 9 e segnato altrettanti punti sulla sua tabella del punteggio.



Preparativi

Le 15 carte vengono mescolate e messe coperte a mucchietto al centro del tavolo. Ogni giocatore riceve una tavola a caso e un pennarello. **Avvertenza!** I colori e i numeri sulle tavole sono distribuiti nello stesso modo. Ovviamente solo la casellina di partenza del percorso di ogni giocatore è diversa sulle singole tavole.

Svolgimento del gioco

Un giocatore scelto a caso pesca la carta in alto del mucchietto e la pone scoperta vicino al pozzo. Sulle carte sono riportate 4 o 5 caselline colorate. I giocatori potranno utilizzare a piacere le caselline colorate (anche una o nessuna) e nella **sequenza desiderata** per prolungare il loro percorso sulla tavola. Se un giocatore non è in grado di prolungare il suo percorso dice "passo". **Consiglio!** Per maggiore facilità è più chiaro se si segnano sulla tavola le caselline che si vogliono usare con un punto, collegando successivamente i punti con una linea.



Esempio: la carta scoperta riporta una casellina blu, una verde, una gialla e una grigia. Lino può utilizzare dunque al massimo questi quattro colori per prolungare il suo percorso.

Dalla sua casellina di partenza gialla accanto al numero 3, Lino utilizza le caselline color blu, verde, grigio e giallo collegandole con una linea. La volta successiva può prolungare la linea di partenza dalla casellina gialla vicino al numero 3 oppure dalla casellina gialla vicino al numero 6.

Dopo che tutti i giocatori hanno prolungato il loro percorso, scopriranno un'altra carta del pozzo. I giocatori useranno nuovamente il numero di caselline colorate che desiderano riportate sulla carta (non più di quelle riportate) per prolungare il loro percorso.

Importante! Ad ogni giro il percorso può venir prolungato solo dall'una o dall'altra parte finale della linea tracciata. La partita procede come esposto sopra: ad ogni giro i giocatori scoprono una nuova carta del pozzo e, secondo le indicazioni della carta, prolungano il percorso da una delle due parti finali.

Zahlenfelder erreichen und Punkte notieren

Wenn ein Spieler ein Zahlenfeld mit seiner Strecke erreicht (das kann natürlich gleich schon in der ersten Runde der Fall sein), dann sagt er dies **laut und deutlich** an:

- ➔ Ist er der **erste Spieler**, der diese Zahl erreicht, notiert er in der Wertungsliste die **volle** entsprechende Punktzahl.
Beispiel: Sarah sagt: „Ich habe die 8 erreicht.“ Da noch kein anderer Spieler die 8 erreicht hat, notiert sie sich 8 Punkte in der Wertungsliste in Feld 8.
Beachte: Sollten mehrere Spieler in der selben Runde die gleiche Zahl zuerst markieren, dann bekommen alle diese Spieler die volle Punktzahl und notieren sie entsprechend.
- ➔ Erreicht ein Spieler eine Zahl mit seiner Strecke, die schon von einem anderen Spieler in einer der **vorherigen Runden** markiert wurde, dann notiert er sich nur die **halbe** entsprechende Punktzahl (gegebenenfalls aufgerundet).
Beispiel: Tim sagt: „Ich habe die 7 erreicht.“ Da Maria die 7 bereits in einer der vorherigen Runden erreicht hat, bekommt Tim 4 Punkte (3,5 aufgerundet).

Hinweis: Es ist möglich und erlaubt, in einer Runde zwei Zahlenfelder zu erreichen. Für beide Felder notiert der Spieler dann wie beschriebene Punkte in seiner Wertungsliste.

Tipp zur Übersichtlichkeit: Es ist wichtig, dass jeder Spieler mitbekommt, welche Zahlenfelder erreicht werden. Deshalb sollten die Spieler die erreichten Zahlenfelder **gemeinschaftlich am Ende der Runde** ansagen. Sagt ein Spieler eine Zahl an, sollte jeder Spieler, der diese Zahl noch nicht hat, einen kleinen Punkt neben der Zahl in seiner Wertungsliste machen, damit er weiß, dass er hierfür nur noch die halbe Punktzahl bekommen kann.

Spielende und Wertung

Das Spiel endet, nachdem alle 15 Karten vom Stapel aufgedeckt und ausgeführt wurden.

- ➔ Jeder Spieler addiert alle Pluspunkte, die er im Spielverlauf in seiner Wertungsliste notiert hat.
- ➔ Jedes Feld, das ein Spieler auf seiner Tafel mit seiner Strecke nicht erreicht hat, zählt einen Minuspunkt.
Hinweis: Zur besseren Übersichtlichkeit sollten alle nicht erreichten Felder mit einem X angekreuzt werden. Die Minuspunkte werden im entsprechenden Feld der Wertungsliste notiert.
- ➔ Die Minuspunkte werden von den Pluspunkten abgezogen. Der Spieler mit dem besten Punktergebnis (Summe) ist Sieger.

Beispiel: Linus hat alle Zahlen, bis auf die 4, mit seiner Strecke erreicht. Für die Zahlen 3, 6, 8 und 9 hat er die volle Punktzahl erhalten, da er diese zuerst (vor den Mitspielern) erreicht hat. Für die Zahlen 2, 5, 7 und 10 hat er nur die halbe Punktzahl erhalten. Linus hat somit 39 Pluspunkte erzielt. Zehn Felder hat Linus nicht mit seiner Strecke erreicht, das macht 10 Minuspunkte. Linus' Gesamtergebnis lautet somit 29 Punkte (39-10=29).



Solospiel

Der Spielablauf bleibt genau so wie bereits beschrieben, es werden alle 15 Karten einzeln nacheinander aufgedeckt. Die Punkt-wertung ändert sich wie folgt:
Der Spieler bekommt für jede erreichte Zahl nur dann die volle Punktzahl, wenn er zuvor noch keine höhere Zahl erreicht hat - andernfalls erhält er nur die halbe Punktzahl.

Beispiel: Tim erreicht zunächst die 4 und bekommt 4 Punkte. Anschließend erreicht er die 7 und bekommt 7 Punkte. Als nächstes erreicht er die 5. Da er bereits eine höhere Zahl als 5 erreicht hat (die 7), bekommt er nur die halbe Punktzahl, also 3 (2,5 aufgerundet). Als nächstes erreicht er die 9 und bekommt 9 Punkte. Ergebnisse über 40 Punkte sind super!

Distribution: Carletto AG, 8820 Wädenswil, www.carletto.ch, www.gamefactory.ch

Raggiungere le caselline coi numeri e segnare il punteggio

Se lungo il percorso un giocatore raggiunge una casellina col numero (può succedere anche durante il primo giro), lo annuncia a voce alta e in modo chiaro.

- ➔ Se il giocatore è il **primo** a raggiungere questa casellina col numero, segna sulla lista l'intero punteggio corrispondente.
Esempio: Sara dice: „Ho raggiunto l'8“. Poiché nessun altro giocatore ha raggiunto l'8, Sara segna 8 punti sul suo elenco nella casellina numero 8.

- ➔ **Avvertenza!** Se nel corso dello stesso giro più giocatori raggiungono lo stesso numero per la prima volta tutti vinceranno l'intero punteggio e lo segneranno sulla loro tavola.
- ➔ Se durante il suo percorso un giocatore raggiunge un numero già segnato da un altro giocatore **nei precedenti giri**, il primo giocatore vincerà solo la metà dei punti in questione e li segnerà arrotondandoli eventualmente per eccesso.
Esempio: Tim dice: „Ho raggiunto 7 punti.“ Poiché Maria in un precedente giro ha già raggiunto la casellina del 7, Tim potrà segnare 4 punti (3,5 arrotondato).

Avvertenza! Può succedere ed è consentito che durante un giro un giocatore raggiunga due caselline coi numeri. In questo caso il giocatore segnerà sulla sua tavola i punti di entrambe le caselline.

Consiglio per maggiore chiarezza. È importante che ogni giocatore sia al corrente delle caselline numerate già raggiunte. È quindi opportuno che alla fine di un giro ogni giocatore renda noto le caselline numerate raggiunte. Dopo che un giocatore ha reso noto il numero, gli altri potranno contrassegnare sulla loro tavola il numero notificato con un punto. In tal modo sapranno che per quel numero riceveranno solo la metà dei punti.

Fine del gioco e punteggio

La partita termina quando tutte le 15 carte del pozzo sono esaurite e i compiti sono stati eseguiti.

- ➔ Ogni giocatore somma i punti vinti, segnati sulla sua tavola.
- ➔ Per ogni casellina che il giocatore non ha raggiunto col suo percorso sulla tavola dovrà detrarre un punto.
- ➔ **Consiglio.** Per maggiore chiarezza si consiglia di contrassegnare con una X le caselline non raggiunte. Il punteggio negativo va segnato nella corrispondente casellina in basso della lista dei punti.
- ➔ I punti negativi vanno detratti da quelli positivi. Vince la partita il giocatore che ha conseguito il punteggio più alto.

Esempio: Lino ha raggiunto col suo percorso tutti i numeri tranne il 4. Per le caselline 3, 6, 8 e 9 ha conseguito l'intero punteggio in quanto non sono state raggiunte precedentemente dagli altri giocatori. Per le caselline 2, 5, 7 e 10 ha ottenuto invece solo la metà dei punti. Lino ha quindi conseguito 39 punti positivi. Durante il suo percorso non ha raggiunto 10 caselline e quindi dovrà detrarre 10 punti. Complessivamente Lino ha vinto 29 punti (39-10=29).



Solitario

La partita si svolge come descritto. Il giocatore scoprirà le 15 carte del pozzo ed effettuerà le mosse. Il punteggio viene modificato come segue. Per ogni casellina numerata il giocatore vince l'intero punteggio solo se precedentemente non ha raggiunto un'altra casellina con un punteggio più alto. In questo caso riceverà solo la metà dei punti.
Esempio: Tim raggiunge prima la casellina 4 e riceve 4 punti. Successivamente raggiunge la casellina 7 e vince 7 punti. Raggiunge poi la casellina 5 e riceve solo 3 punti (2,5 arrotondato) in quanto prima ha raggiunto una casellina con un numero più alto, ossia la 7. Nel giro successivo raggiunge la casellina 9 e vince 9 punti. Chi consegue un punteggio superiore ai 40 punti è un vero campione!

Distribuzione per la Svizzera: Carletto AG, 8820 Wädenswil, www.carletto.ch, www.gamefactory.ch



Spieler: 1-4 Personen
Alter: ab 8 Jahren
Dauer: ca. 15 Minuten

Materiale: 4 Tafeln, 15 Karten, 4 Stiftle

Die Strecke

Im Spielverlauf entwickelt (malt) jeder Spieler auf seiner Tafel eine Strecke. Die Strecke besteht aus einer **durchgehenden Linie**. Diese Linie darf **keine** Lücken aufweisen und sich auch nicht selbst berühren oder kreuzen. In jeder Runde darf die Strecke nur an **einem** der beiden Enden verlängert werden. Jeder Spieler sollte vor allem versuchen, möglichst viele Zahlenfelder in seine Strecke einzubauen, denn für Zahlenfelder gibt es ordentlich Pluspunkte. Außerdem sollte jeder Spieler versuchen, möglichst viele Felder zu erreichen (im Idealfall alle), denn jedes nicht erreichte Feld (egal ob mit oder ohne Zahl) zählt am Ende einen Minuspunkt.
Beispiel: Maria hat die Zahlen 6 und 9 mit ihrer Strecke erreicht und dafür Pluspunkte in ihrer Wertungstabelle eingetragen.



Spielvorbereitung

Die 15 Karten werden gemischt und als verdeckter Stapel in die Tischmitte gelegt. Jeder Spieler bekommt eine zufällig verteilte Tafel sowie einen Stift. **Hinweis:** Die Farb- und Zahlenverteilung ist auf allen Tafeln identisch. Lediglich der aufgedruckte Startpunkt, von dem aus jeder Spieler seine Strecke beginnen muss, variiert von Tafel zu Tafel.

Spielablauf

Ein beliebiger Spieler deckt die oberste Karte vom Stapel auf und legt sie offen daneben. Auf der Karte sind 4 oder 5 Farbfelder abgebildet. Alle Spieler können die abgebildeten Farbfelder, **beliebig viele** davon (auch eins oder keins) und **in beliebiger Reihenfolge**, nun auf ihrer Tafel zur Erweiterung ihrer Strecke nutzen. Kann oder möchte ein Spieler seine Strecke nicht erweitern, sagt er „Ich passe“. **Hinweis:** Am übersichtlichsten ist es, wenn man die Felder, die man nutzen möchte, zunächst mit einem kleinen Punkt markiert und anschließend die Punkte zu einer Linie verbindet.



Beispiel: Die aufgedeckte Karte zeigt jeweils einmal Blau, Grün, Gelb und Grau. Linus kann also (maximal) diese vier Farbfelder für seine Strecke nutzen.

Von seinem Startpunkt (gelb neben der Zahl 3) ausgehend, nutzt er die Felder blau, grün, grau und gelb und verbindet sie mit einer Linie. In der nächsten Runde kann er seine Strecke entweder vom gelben Feld neben der Zahl 3 aus erweitern oder vom gelben Feld neben der Zahl 6.

Hat jeder seine Strecke entsprechend erweitert, wird nun die nächste Karte vom Stapel aufgedeckt. Wieder kann jeder Spieler beliebig viele der darauf abgebildeten Farbfelder (aber niemals mehr) zur Verlängerung seiner Strecke nutzen. **Ganz wichtig:** Die Strecke darf in jeder Runde grundsätzlich nur an **einem** (beliebigen) der beiden vorhandenen Enden verlängert werden.

In der beschriebenen Weise wird nachfolgend weitergespielt. In jeder Runde wird jeweils die oberste Karte vom Stapel aufgedeckt und jeder Spieler kann seine Strecke entsprechend (an einem beliebigen Ende) verlängern.



Joueurs : 1 à 4
Age : dès 8 ans
Durée : env. 15 minutes

Matériel : 4 tableaux, 15 cartes, 4 crayons

Le chemin

Au cours de la partie, chaque joueur crée (dessine) un chemin sur son tableau. Ce chemin est représenté par une **ligne continue**. Cette ligne ne peut pas être interrompue, et elle ne peut ni se chevaucher, ni se croiser. Lors de chaque tour, le chemin ne peut être prolongé que sur un **des** ses deux bouts. Les joueurs doivent tenter d'intégrer un maximum de cases avec des chiffres à leur chemin, car ces cases rapportent de précieux points. De plus, les joueurs doivent également relier autant de cases que possible (toutes dans l'idéal) car chaque case non utilisée (avec ou sans chiffres) rapporte un point de pénalité.
Exemple : Marie a relié les chiffres 6 et 9 avec sa ligne. Elle inscrit donc ces points dans la colonne de score.



Préparation du jeu

Bien mélanger les 15 cartes et les poser en pile, face cachée, au milieu de la table. Chaque joueur reçoit un tableau et un crayon. **Remarque :** la disposition des couleurs et des chiffres est identique sur chaque tableau. Ce n'est que le point de départ, c'est-à-dire le point de départ du chemin, qui varie d'un tableau à l'autre.

Déroulement de la partie

Un joueur au choix retourne la première carte de la pile et la pose, face visible, au milieu de la table. 4 à 5 cases colorées sont représentées sur la carte. Tous les joueurs peuvent utiliser **autant de ces cases qu'ils le souhaitent** (même une seule ou aucune) et les utiliser **dans l'ordre qu'ils veulent** sur leur tableau afin de prolonger leur chemin. Si un joueur ne veut ou ne peut pas prolonger son chemin, il annonce : « Je passe ». **Remarque :** le mieux est de dessiner un petit point dans les cases que l'on souhaite utiliser et de les relier ensuite.



Exemple : la carte retournée comporte les couleurs suivantes : bleu, vert, jaune et gris. Louis peut donc relier (au maximum) ces quatre couleurs pour allonger son chemin.

En partant de son point de départ (case jaune à côté du chiffre 3), il relie les cases bleu, verte, grise et jaune en traçant une ligne. Lors du prochain tour, il pourra soit prolonger son chemin en partant de la case jaune à côté du chiffre 3, ou depuis la case grise à côté du chiffre 6.

Lorsque chaque joueur a prolongé son chemin, on retourne la carte suivante. Maintenant aussi, tous les joueurs peuvent utiliser les cases de couleur représentées sur la carte retournée, mais jamais plus ! **Très important :** les joueurs ne peuvent prolonger leur chemin que sur un **seul** des deux bouts à la fois.

La partie se poursuit selon les règles décrites ci-dessus : un joueur retourne une carte, tous les joueurs prolongent leur chemin sur un des deux bouts, et ainsi de suite.