

# 08/15

D

Für 2 - 5 Spieler ab 6 Jahren

## Inhalt

108 Spielkarten (3 x „0“, 3 x „15“, 6 x „8“, jeweils in 9 verschiedenen Farben)  
1 Anleitung

## Vorbereitung

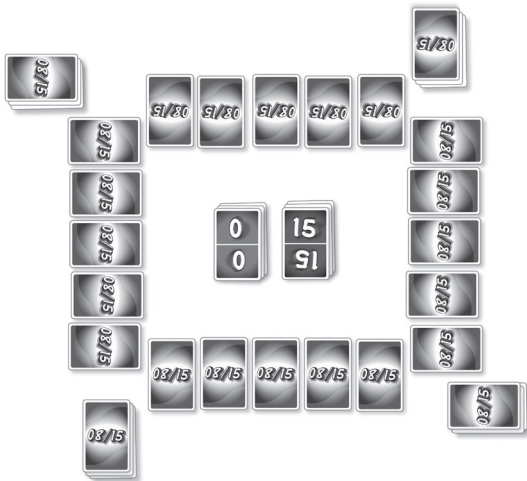
Die Karten werden nach den Rückseiten getrennt und jeweils gut gemischt.

**Die Karten mit der „0“ oder der „15“** auf der Vorderseite werden zusammen gemischt und in zwei ungefähr gleich großen Stapeln nebeneinander offen in die Tischmitte gelegt.

**Die Karten mit der „8“** auf der Vorderseite werden gemischt und gleichmäßig an alle Spieler verteilt. Restliche Karten (bei 4 und 5 Spielern) werden zurück in die Schachtel gelegt. Jeder Spieler legt eine bestimmte Anzahl seiner Karten verdeckt nebeneinander vor sich ab, und zwar

- bei 2 Spielern 9 Karten
- bei 3 Spielern 6 Karten
- bei 4 Spielern 5 Karten (siehe Abb.)
- bei 5 Spielern 4 Karten.

Ihre restlichen Karten legen die Spieler als verdeckten Stapel links von ihren verdeckten Karten ab. Sie dienen als Reserve.

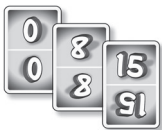


**Ziel**  
Ziel ist es, möglichst viele Drillinge aus „0“, „8“ und „15“ der gleichen Farbe zu sammeln!

#### **Spielablauf**

Alle Spieler spielen gleichzeitig!

Auf ein Zeichen des jüngsten Spielers drehen alle Spieler ihre ausliegenden Karten um. Nun schauen alle Spieler gleichzeitig, ob eine der Karten in der Tischmitte zu einer ihrer Karten passt. Dabei gilt immer die Reihenfolge



Wenn in der Tischmitte also eine „0“ in einer Farbe liegt, in der ein Spieler eine „8“ vor sich liegen hat, greift er sich möglichst schnell die „0“ und schiebt sie unter seine „8“ dieser Farbe. Wenn dann im weiteren Verlauf auch die „15“ dieser Farbe in der Tischmitte auftaucht, greift der Spieler auch diese Karte und legt alle drei Karten zusammen verdeckt vor sich ab.

An die leere Stelle legt der Spieler nun die oberste „8“ seines Reserve-Stapels und geht erneut auf die turbulente Drillings-Jagd.

Im Laufe des Spiels kann es vorkommen, dass die Karten in der Tischmitte bei keinem Spieler passen. Dann wird eine der beiden oben liegenden Karten offen neben die beiden Stapel gelegt. Sie kann nun zu einem späteren Zeitpunkt ebenfalls genommen werden. Tritt die Situation erneut ein, wird eine weitere der oben liegenden Karten neben die Stapel gelegt usw.

#### **Spielende**

Wenn alle Karten aus der Tischmitte genommen wurden, ist das Spiel beendet. Die Spieler zählen die Drillinge („0“, „8“ und „15“ einer Farbe), die sie ablegen konnten. Für jeden Drilling gibt es 1 Punkt.

**Insgesamt werden 3 Runden gespielt und die Punkte zusammengezählt. Wer am Ende insgesamt am meisten Punkte erreicht hat, ist der Sieger!**

Spielen Kinder gegen Erwachsene, können Sie den Altersunterschied ausgleichen, indem das Kind 2 offene Karten („8“en) mehr vor sich liegen haben darf.

Autor: Tony Richardson  
Art.-Nr.: 51117  
Grafische Gestaltung: Rayhle Designstudio  
© 2005 Schmidt Spiele GmbH, Ballinstraße 16, 12359 Berlin



Pour 2 - 5 joueurs à partir de 6 ans

#### **Contenu**

108 cartes (3 x « 0 », 3 x « 15 », 6 x « 8 », à chaque fois en 9 couleurs différentes), les règles du jeu

#### **Les préparatifs**

Classez les cartes selon leur verso et mélangez bien chaque pile.

**Mélangez ensemble les cartes dont le recto indique un « 0 » ou un « 15 »**, formez-en deux piles à peu près de la même hauteur et placez les deux piles au milieu de la table, l'une à côté de l'autre, face visible.

**Mélangez les cartes indiquant un « 8 » sur le recto** et répartissez-les également entre les joueurs. Remettez les cartes restantes (si vous jouez à 4 ou 5 joueurs) dans la boîte du jeu.

Chaque joueur place un certain nombre de cartes devant lui sur la table, face cachée, l'une à côté de l'autre, à savoir :

- 9 cartes, s'il y a 2 joueurs
- 6 cartes, s'il y a 3 joueurs
- 5 cartes, s'il y a 4 joueurs (voir l'illustration)
- 4 cartes, s'il y a 5 joueurs.

Les joueurs font une pile de leurs cartes restantes et la placent face cachée à gauche de leurs cartes cachées.

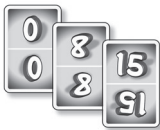
### **Le but du jeu**

Les joueurs essaient de collectionner autant de tierces que possible, une tierce se composant d'un « 0 », d'un « 8 » et d'un « 15 » de la même couleur.

### **Le déroulement du jeu**

Tous les joueurs jouent simultanément.

Sur un signal donné par le joueur le plus jeune, tous les joueurs retournent les cartes qui se trouvent devant eux. Maintenant, ils regardent simultanément si une des cartes qui se trouvent au milieu de la table va avec l'une de leurs propres cartes. On doit toujours respecter l'ordre



S'il y a donc un « 0 » au milieu de la table dont la couleur correspond à l'un des « 8 » qui se trouvent devant le joueur, celui-ci attrape le « 0 » le plus rapidement possible et le place au-dessous de son « 8 » de cette couleur. Si, par la suite, le « 15 » de cette couleur apparaît lui aussi au milieu de la table, le joueur attrape cette carte aussi et place les trois cartes ensemble devant lui sur la table, face cachée.

Ensuite, il place la première carte de sa pile de réserve de « 8 » à l'endroit qui est maintenant libre et se remet à la chasse aux tierces.

Au cours de la partie, il est possible qu'aucun des joueurs ne puisse utiliser les cartes qui se trouvent au milieu de la table. Dans ce cas-là, on place l'une des cartes du dessus des deux piles à côté de celles-ci, face visible, de sorte qu'on puisse voir et jouer avec la carte suivante de la pile. On peut reprendre par la suite, si besoin est, la carte posée à côté des piles. Si cette situation se reproduit, on place une autre des cartes visibles à côté des piles, et ainsi de suite.

### **Fin de la partie**

Quand il ne reste plus de cartes au milieu de la table, la partie est finie.

Les joueurs comptent les tierces (« 0 », « 8 » et « 15 » de la même couleur) qu'ils ont placées devant eux sur la table. Pour chaque tierce, on reçoit 1 point.

**Au total, on joue 3 manches et on additionne les points. À la fin de la partie, le joueur qui a obtenu le plus de points a gagné.**

Si des enfants jouent contre des adultes, on peut compenser la différence d'âge en permettant aux enfants de placer 2 cartes (« 8 ») de plus devant eux sur la table, face visible.

Per 2 - 5 giocatori dai 6 anni in su

**Contenuto**

108 carte da gioco (3 x „0“, 3 x „15“, 6 x „8“, ciascuno in 9 colori diversi), le regole del gioco

**Preparativi**

Le carte vanno divise secondo il loro retro e poi mischiate per bene.

**Le carte col „0“ o il „15“** sul lato anteriore vanno mischiate tutte assieme e poste al centro tavolo in due mazzi aperti circa uguali e uno accanto all'altro.

**Le carte con l'„8“** sul lato anteriore vanno mischiate e spartite in numero uguale ai giocatori. Le carte restanti (in caso di 4 e 5 giocatori) vanno rimesse nello scatolo. Ogni giocatore pone un certo numero delle sue carte in modo coperto e una accanto all'altra davanti a sè, e cioè

- in caso di 2 giocatori 9 carte
- in caso di 3 giocatori 6 carte
- in caso di 4 giocatori 5 carte (v. imm.)
- in caso di 5 giocatori 4 carte.

Poi i giocatori depongono le proprie carte restanti come mazzo di riserva in modo coperto a sinistra delle loro carte singole già deposte.

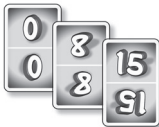
**Scopo**

Lo scopo è di raccogliere più terni possibili di „0“, „8“ e „15“ dello stesso colore!

**Svolgimento del gioco**

I giocatori giocano tutti contemporaneamente!

Al segno del giocatore più giovane tutti girano le proprie carte esposte. Adesso i giocatori guardano tutti allo stesso tempo se una delle carte al centro tavolo sia adatta per una delle loro carte. Vale sempre l'ordine



Se quindi al centro tavolo vi è uno „0“ col colore adatto all'„8“ di un qualsiasi giocatore, tale giocatore deve pescare velocemente lo „0“ e lo pone sotto il suo „8“ dello stesso colore.

Se durante la partita poi al centro tavolo appare anche il „15“ di tale colore, il giocatore cerca di afferrare anche questa carta e depone le tre carte tutte assieme e in modo coperto davanti a sè. Poi il giocatore pone sul posto vuoto l'„8“ in alto al suo mazzo di riserva e va di nuovo alla caccia turbolente dei terni.

Durante il gioco può capitare che le carte al centro tavolo non servano a nessuno. Allora una delle due carte in alto ai mazzi scoperti viene messa aperta accanto ai due mazzi. Essa può comunque essere pescata in un altro momento. Se la situazione appena accennata si dovesse ripetere, allora viene nuovamente presa una delle due carte in cima e messa accanto ai mazzi aperti, ecc.

**Fine del gioco**

Il gioco si conclude appena sono state pescate tutte le carte del centro tavolo. I giocatori contano i terni („0“, „8“ e „15“ dello stesso colore) che hanno depositato. Per ogni terno ricevono 1 punto.

**In totale vengono giocate 3 partite e contati i punti. Colui che alla fine ha raggiunto il maggior punteggio è il vincitore!**

Se giocate bambini contro adulti potete ricompensare la differenza di età lasciando deporre il bambino due carte aperte (cioè due „8“) in più davanti a sè.