

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).



L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

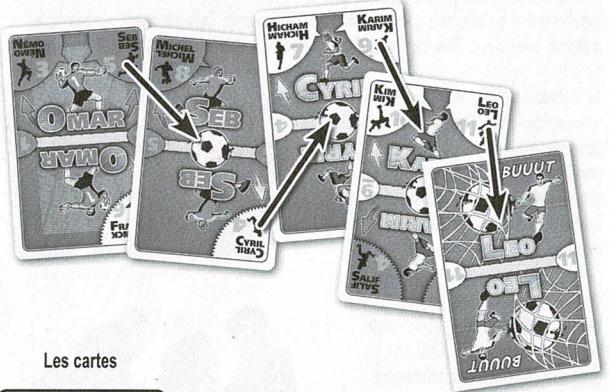
Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com



Le ballon sort: Il peut arriver qu'on ne puisse plus jouer aucune carte. Si les deux équipes sont d'accord sur ce point, on interrompt le jeu un court moment pour redistribuer toute les cartes de la pile de jeu - exceptée celle du dessus - aux équipes. Chaque équipe redistribue ses cartes entre ses joueurs et l'attaque peut reprendre.



Les cartes



Dans les coins: Les coéquipiers (même couleur): Le joueur qui a le ballon peut leur passer le ballon.

Au milieu: le joueur qui a le ballon.

Dans les coins: Les adversaires (couleur adverse): ils peuvent prendre le ballon au joueur qui l'a actuellement.

Auteur: Reiner Stockhausen
Illustrateur: Klemens Franz
© dip games 2011
www.dip-games.de
info@dip-games.de

Pour toute question sur « Crazy Kick », vous pouvez nous joindre à oya@oya.fr ou au 01 47 07 59 59.

JEUX A JOUER
oya
épuisé 1995
25 rue de la Reine Blanche
75013 Paris

Reiner Stockhausen

CRAZY KICK

Contenu: 120 cartes: 60 cartes pour l'équipe rouge, 60 pour l'équipe blanche

Les Rouges contre les Blancs: ça y a bon train, dans ce jeu turbulent de football, car tous les joueurs s'efforcent simultanément de poser les cartes qu'il faut au milieu de la table, jusqu'à ce qu'un but soit marqué. La première équipe à marquer 5 buts a gagné.

1 Avant le coup d'envoi: D'abord, on forme les deux équipes: Quand on joue à 2, 4, 6 ou 8 chaque équipe compte le même nombre de joueurs, à savoir 1, 2, 3 ou 4. Quand on joue à 3, 5 ou à 7, les équipes sont de taille différente.



2 L'équipe rouge reçoit les cartes rouges et l'équipe blanche les cartes blanches.



3 Les équipes mélange bien leurs cartes et les distribuent à peu près également entre les coéquipiers (si un joueur est seul dans son équipe, il reçoit toutes les cartes de son équipe).



4 Chaque joueur forme un paquet avec ses cartes et tient ce paquet face cachée dans sa main. Et c'est parti!

5 Coup d'envoi: Sur un signal donné par le joueur le plus âgé, tous les joueurs commencent - en même temps! - à jouer, et posent, face visible, 3 cartes l'une à côté de l'autre devant eux sur la table (exception pour une partie à 3, 5 ou 7 joueurs, voir encadré)

3, 5 ou 7 footballeurs?

- **3 footballeurs:** Le joueur qui est seul dans son équipe pose 4 cartes, face visible, l'une à côté de l'autre et les deux joueurs de l'équipe de 2 en posent chacun 2.
- **5 footballeurs:** Les joueurs de l'équipe de 3 posent chacun 2 cartes, face visible, l'une à côté de l'autre, et les joueurs de l'équipe de 2 chacun 3 cartes.
- **7 footballeurs:** Les joueurs de l'équipe de 4 posent chacun 2 cartes, face visible, l'une à côté de l'autre, et les joueurs de l'équipe de 3 chacun 3 cartes.

Dès que leurs trois cartes sont posées, chaque joueur peut retourner, une par une, des cartes du paquet qu'il a en main et les poser sur l'une des trois piles qu'il a devant lui.

Ou bien: le joueur prend une carte de l'une de ses trois piles et la pose sur la pile de jeu qui se trouve au milieu de la table, à condition que cela soit possible. Ce faisant, il prend le ballon et c'est lui qui poursuit l'attaque.

Règles pour poser une carte sur la pile de jeu:

- On ne peut poser que la carte du dessus de l'une de ses piles au milieu de la table.
- On ne peut poser les cartes qu'avec une seule main, l'autre devant tenir le paquet de cartes.
- Si, au cours de la partie, un joueur a épuisé son paquet de cartes, il reforme un paquet avec les cartes des piles posées devant lui, le mélange rapidement et rentre dans le jeu en formant à nouveau trois piles devant lui.

6 Le premier joueur à retourner un gardien de but (Alex ou Omar, tous deux avec un «1» sur la carte) le place: c'est le début de la pile de jeu. À peine le ballon en jeu, on ne peut plus retenir les équipes! La tension est à son comble, parce que les équipes tentent toutes deux, en posant toujours de nouvelles cartes, de tirer le ballon dans le but adverse.



7 Au milieu de la table, il y a toujours une seule pile de jeu. La carte du dessus de la pile montre toujours quel joueur (au milieu de la carte) a le ballon à ce moment-là, à quel(s) coéquipier(s) il peut le passer (dans les coins de la carte, dans la couleur de son équipe) et quel(s) adversaire(s) est/est en mesure de lui prendre le ballon (dans les autres coins de la carte, dans la couleur de l'équipe adverse).



8 Il en résulte un turbulent va-et-vient où tous les acteurs se trouvent en même temps sur le terrain et courrent après le ballon.

9 Il est astucieux, pendant le jeu, de crier à chaque fois bien fort le nom des joueurs que vous cherchez: ainsi, vous les trouverez plus rapidement et en plus cela déconcentre l'équipe adverse! Cela donnerait par exemple: «Hervé, Hervé», «Thierry, Paul, Thierry, Paul», «Karim, Kim, Karim, Kim», etc.



10 Buut! Le mieux étant bien sûr de marquer des buts. Chaque équipe dispose pour cela de 8 cartes de buts. Si un joueur parvient à poser une carte de but sur la pile de jeu, son équipe a marqué un but!! D'abord, on fait une petite pause pour les félicitations!



11 Puis on met la carte de buts bien en vue sur le côté, et elle reste là jusqu'à la fin du jeu. Ainsi, les spectateurs peuvent constamment voir qui est actuellement en tête.

12 On trie par couleur et d'après leur verso (équipe rouge, équipe blanche) les cartes de la pile de jeu et on les rend aux équipes.

Toutes les attaques suivantes se passent exactement comme la première. On distribue les cartes entre les membres de son équipe, chaque joueur forme des piles devant lui, le premier gardien estposé au milieu de la table, et l'attaque perdure jusqu'à ce qu'un but soit marqué.



13 Coup de sifflet final: Quand un équipe marque son cinquième but, on donne le coup de sifflet final et l'équipe gagnante quitte le terrain en vainqueur.

Félicitations!





Reiner Stockhausen

Die Karten

In der **Mitte**: Der Spieler am Ball
In den Ecken: Die **Mitspieler** (gleiche Farbe): zu ihnen kann der Spieler am Ball abgeben.
Die **Gegner** (gegnerische Farbe): sie können dem Spieler am Ball den Ball abjagen.

Ein turbulentes Hin und Her entwickelt sich, bei dem alle Akteure gleichzeitig auf dem Platz stehen und dem Ball nachjagen.

Tipp: Am besten, Sie rufen während des Spiels immer laut die Namen der Spieler, die gerade gesucht werden. Dann finden Sie sie schneller und das gegnerische Team ist außerdem schon abgelenkt! Das klingt dann z. B. so: „Dennis, Dennis“, „Mario/Stefan, Mario/Stefan, Mario/Stefan“, „Axel, Axel, Axel, Axel“, „Leon/Dominik, Leon/Dominik“ usw.

Toooor! Am meisten Spaß macht natürlich das Tore Schießen! Jedes Team hat dafür insgesamt 8 Torkarten. Schafft es ein Akteur, eine Torkarte auf den Spielstapel zu legen, hat die Mannschaft ein Tor geschossen!! Jetzt gibt es erstmal eine kurze Jubelpause. Die Torkarte wird gut sichtbar zur Seite gelegt und bleibt dort bis zum Spielende

5

équipe). Tous les joueurs forment un paquet avec leurs cartes et tiennent ce paquet face cachée dans leur main. Et c'est parti!

Coup d'envoi! Sur un signal donné par le joueur le plus âgé, tous les joueurs commencent – en même temps! – à jouer, et posent, face visible, 3 cartes l'une à côté de l'autre devant eux sur la table (exception pour une partie à 3, 5 ou 7 joueurs, voir encadré).

3, 5 ou 7 footballers ?

3 footballers : Le joueur qui est seul dans son équipe pose 4 cartes, face visible, l'une à côté de l'autre et les deux joueurs de l'équipe de 2 en posent chacun 2. **5 footballers :** Les joueurs de l'équipe de 3 posent chacun 2 cartes, face visible, l'une à côté de l'autre, et les joueurs de l'équipe de 2 chacun 3 cartes.

7 footballers : Les joueurs de l'équipe de 4 posent chacun 2 cartes, face visible, l'une à côté de l'autre, et les joueurs de l'équipe de 3 chacun 3 cartes.

Dès que leurs trois cartes sont posées, les joueurs peuvent retourner d'autres cartes du paquet qu'ils ont dans la main et les poser sur l'une des trois piles de leur choix.

Ou bien : le joueur prend une carte de l'une de ses trois piles et la pose sur la pile de jeu qui se trouve au milieu de la table, à condition que cela soit possible. Ce faisant, il prend le ballon et c'est lui qui poursuit l'attaque.

9



Ligretto calcio. Più veloce di così non si può! Il gioco di carte al calcio turbolente per 2 – 8 calciatori di carte rapidi

Contenuto:

150 carte: 75 per la squadra rossa, 75 per la squadra nera
I rossi contro i neri: in questa partita di calcio turbolente c'è molta baldoria, perché tutti tentano allo stesso tempo di deporre al centro tavolo le carte adatte fin quando cade un gol. La squadra che segna per prima 5 gol vince la partita.

Prima del fischio d'inizio: Innanzitutto vengono assegnate le due squadre: In caso di 2, 4, 6 o 8 giocatori vi sono in ogni squadra lo stesso numero di calciatori, quindi sempre 1, 2, 3 o 4. In caso di 3, 5 o 7 giocatori le due squadre sono di grandezza diversa. Si gioca quindi 1 contro 2 (in caso di 3 giocatori), risp. 2 contro 3 (in caso di 5 giocatori).

La squadra rossa ottiene le carte rosse e la squadra nera quelle nere. Ogni squadra mischia per bene le proprie carte e le distribuisce in parti quasi uguali ai propri colleghi di squadra (se in una squadra vi è solo 1 giocatore, allora egli ottiene tutte le carte di squadra).

13



Schneller geht nicht!

Der turbulente Fußballspaß für 2 - 8 schnelle Karten-Kicker
Inhalt
150 Spielkarten: 75 für das rote Team, 75 für das schwarze Team

Die Roten gegen die Schwarzen: Bei diesem turbulenten Fußballspiel geht's hoch her, denn alle Spieler versuchen gleichzeitig, passende Karten in die Tischmitte zu legen, bis ein Tor fällt. Die Mannschaft, die zuerst 5 Tore schießt, gewinnt.

Vor dem Anpfiff Zunächst werden die beiden Mannschaften eingeteilt:

Bei 2, 4, 6 oder 8 Mitspielern stehen in jeder Mannschaft gleich viele Spieler, also entsprechend 1, 2, 3 oder 4.

Bei 3, 5 oder 7 Mitspielern sind die beiden Mannschaften unterschiedlich groß. Dann treten 1 gegen 2 Spieler an (bei 3 Mitspielern) bzw. 2 gegen 3 Spieler (bei 5 Mitspielern) usw.

Das rote Team bekommt die roten Karten, das schwarze die

2

liegen. So können die Spieler immer sehen, wer gerade in Führung liegt. Die Karten in der Tischmitte werden nach der Rückseite (rotes Team, schwarzes Team) sortiert und den Teams zurückgegeben. Jeder Kicker nimmt alle seine Karten wieder auf die Hand, mischt sie und macht sich bereit für den nächsten Angriff. Jeder weitere Angriff läuft genau gleich ab, d. h. alle Spieler blättern Karten offen vor sich auf den Tisch, der erste Torwart kommt in die Tischmitte und der Angriff läuft, bis ein Tor gefallen ist.

Ein Beispiel-Spielzug: Tim macht Abschlag. Der Ball kommt zu Stefan, Stefan verliert den Ball an Jonas, Jonas zu Dennis, Dennis weiter zu Luca, Luca steht vor'm Tor ..., aber da grätscht Dieter rein! Dieter jetzt zu Max, Max weiter zu Paul in der Spitz und Paul schießt das Toooor!

Autor: Reiner Stockhausen, Art. Nr.: 02001, Grafik: Packung & Anleitung: Christian Drechsel, Karten: Rayhle Designstudio

© 2006 Schmidt Spiele GmbH, Ballinstraße 16, 12359 Berlin

Die Namen der Spieler sind aus der Liste der beliebtesten Vornamen in Deutschland 2000 – 2004 entnommen (Quelle: Gesellschaft für Deutsche Sprache)



6

Règles pour poser les cartes :

- On ne peut poser que la carte du dessus de l'une de ses piles au milieu de la table.
- On ne peut poser les cartes qu'avec une seule main, l'autre devant tenir le paquet de cartes.
- Si, au cours de la partie, un joueur a épuisé tout son paquet de cartes, il reprend toutes ses cartes dans la main, les mélange rapidement et continue de jouer avec les autres.

A le droit de donner le coup d'envoi l'équipe dans laquelle apparaît en premier l'un des gardiens de but, Patrick ou Tim (tous deux ont un « 1 » sur la carte). Immédiatement, on place cette première carte de gardien de but au milieu de la table : c'est le début de la pile de jeu. À peine le ballon en jeu, on ne peut plus retenir les équipes ! La tension est à son comble, parce que les équipes tentent toutes deux, en posant toujours de nouvelles cartes, de tirer le ballon dans le but ennemi.

Au milieu de la table, il y a toujours une seule pile de jeu. La carte du dessus de la pile montre toujours quel joueur (au milieu de la carte) a le ballon à ce moment-là, à quel(s) coéquipier(s) il peut la passer (dans les coins de la carte, dans la couleur de son équipe) et quel(s) adversaire(s) est (sont) en mesure de lui prendre le ballon (dans les autres coins de la carte, dans la couleur de l'équipe adverse).

10

Ogni giocatore prende le sue carte in mano come mazzo coperto. E quindi si parte!

Fischio! Al segno del giocatore più anziano tutti i giocatori iniziano – allo stesso tempo! - a deporre le proprie carte in mano in modo aperto davanti a sé, precisamente tre carte una accanto all'altra (eccezione in caso di 3, 5 o 7 giocatori, vd. riquadro).

3, 5 o 7 calciatori?

3 calciatori: il calciatore che gioca da solo scopre 4 carte e le pone aperte davanti a sé, i 2 calciatori dell'altra squadra 2 carte ciascuno. **5 calciatori:** i calciatori della squadra a 3 scoprono 2 carte ciascuno e le pongono aperte davanti a sé, i giocatori della squadra a 2 scoprono 3 carte ciascuno.

7 calciatori: i calciatori della squadra a 4 scoprono 2 carte ciascuno e le pongono aperte davanti a sé, i giocatori della squadra a 3 scoprono 3 carte ciascuno.

Appena le tre carte sono state poste sul tavolo, ogni giocatore può continuare a scoprire altre carte dal proprio mazzo in mano e porre su un mazzo qualsiasi dei propri mazzi aperti (risp. carte aperte). Oppure egli depone una carta di uno dei suoi mazzi aperti sul mazzo da gioco al centro tavolo, sempre se possibile. In tal modo egli prende il pallone e continua quindi da solo l'attacco.

14

schwarzen. Jedes Team mischt seine Karten gut durch und verteilt sie ungefähr gleichmäßig an alle Team-Kollegen (spielt in einem Team nur 1 Spieler, bekommt er alle Team-Karten).

Jeder Spieler nimmt die Karten als verdeckten Stapel auf die Hand. Und schon geht's los!

Anpfiff! Auf ein Zeichen des ältesten Spielers fangen alle Spieler – gleichzeitig! – an, aus der Hand Karten offen vor sich auf den Tisch zu legen, und zwar drei Karten nebeneinander (Ausnahme bei 3, 5 oder 7 Mitspielern, siehe Kasten).

3, 5 oder 7 Kicker?

3 Kicker: Der einzelne Spieler blättert 4 offene Karten nebeneinander auf und die Spieler des 2-er-Teams je 2.

5 Kicker: Die Spieler des 3-er-Teams blättern je 2 offene Karten nebeneinander auf, die Spieler des 2-er-Teams je 3.

7 Kicker: Die Spieler des 4-er-Teams blättern je 2 offene Karten nebeneinander auf, die Spieler des 3-er-Teams je 3.

Sobald die drei Karten offen ausliegen, kann jeder Spieler von seinen Handkarten weitere Karten einzeln aufdecken und sie auf einen beliebigen seiner offenen Stapel ablegen. Oder er legt eine Karte von einem seiner offenen Stapel auf den Spielstapel in der Tischmitte, falls dies möglich ist. So übernimmt er den Ball und spielt selbst den Angriff weiter.

3

Abpfiff! Hat eine Mannschaft 5 Tore geschossen, wird abgepfiffen und sie verlässt als Sieger den Platz. Glückwunsch!

Ball im Seiten-Aus: Es kann passieren, dass keine Karte mehr gespielt werden kann (weil alle gesuchten Karten bereits im Spielstapel stecken). Wenn beide Teams sich darüber einig sind, wird das Spiel kurz unterbrochen und alle gespielten Karten – bis auf die oberste – werden an die Teams verteilt. Jeder mischt wieder seine Stapel und dann wird weiter gespielt.

Autor: Reiner Stockhausen, Art. Nr.: 02001, Grafik: Packung &

Anleitung: Christian Drechsel, Karten: Rayhle Designstudio

© 2006 Schmidt Spiele GmbH, Ballinstraße 16, 12359 Berlin

Die Namen der Spieler sind aus der Liste der beliebtesten Vornamen in Deutschland 2000 – 2004 entnommen (Quelle: Gesellschaft für Deutsche Sprache)

Die Regeln beim Kartenlegen:

- Nur die oberste Karte eines eigenen Staps darf in die Mitte gelegt werden.
- Karten dürfen nur mit einer Hand gelegt werden, die andere Hand hält den Kartenstapel.
- Hat ein Spieler im Spielverlauf seinen Kartenstapel vollständig auf den Tisch geblättert, nimmt er alle seine Karten wieder auf die Hand, mischt kurz und spielt dann weiter mit.

Anstoßrecht bekommt das Team, bei dem zuerst einer der Torhüter, Patrick oder Tim (beide haben eine „1“ auf der Karte), erscheint. Diese erste Torhüter-Karte wird sofort in die Tischmitte gelegt und bildet den Spielstapel. Damit ist der Ball im Spiel und die Teams sind nicht mehr zu halten! Sofort wird es hektisch, denn beide Teams versuchen, den Ball durch das Ablegen weiterer Karten ins gegnerische Tor zu schießen.

Es gibt in der Tischmitte immer nur einen Kartenstapel. Die oberste Karte zeigt immer, welcher Spieler gerade am Ball ist (in der Mitte der Karte) und zu welchem/n Mannschaftskollegen er abgeben kann (in den Ecken der Karte, in der eigenen Farbe) bzw. welcher/r Gegenspieler ihm den Ball abnehmen können kann (in den anderen Ecken der Karte, in der Gegnerfarbe).

4



Jamais le football n'aura été si rapide! Un jeu de football turbulent pour 2 – 8 footballeurs habiles aux cartes

Contenu: 75 cartes pour l'équipe rouge, 75 pour l'équipe noire

Les Rouges contre les Noirs : ça y va bon train, dans ce jeu turbulent de football, car tous les joueurs s'efforcent simultanément de poser les cartes qu'il faut au milieu de la table, jusqu'à ce qu'un but soit marqué. La première équipe à marquer 5 buts a gagné.

Avant le coup d'envoi : D'abord, on forme les deux équipes : Quand on joue à 2, 4, 6 ou 8 chaque équipe compte autant de joueurs, à savoir 1, 2, 3 ou 4.

Mais quand on joue à 3 ou à 5, les équipes sont de taille différente. Selon le cas, on aura un joueur contre 2 (pour le jeu à 3) ou 2 contre 3 (pour le jeu à 5).

L'équipe rouge reçoit les cartes rouges et l'équipe noire les cartes noires. Les équipes mélangent bien leurs cartes et les distribuent à peu près également entre les coéquipiers (si un joueur est seul dans son équipe, il reçoit toutes les cartes de son

5

constamment voir qui est actuellement en tête. On trie par couleur et d'après leur verso (équipe rouge, équipe noire) les cartes du milieu de la table et on les rend aux équipes. Tous les footballeurs reprennent toutes leurs cartes dans les mains, les mélangent et se préparent pour l'attaque suivante !

Toutes les attaques suivantes se passent exactement comme la première, c'est à dire que tous les joueurs posent des cartes devant eux sur la table, on place le premier gardien au milieu de la table, et l'attaque perdure jusqu'à ce qu'un but soit marqué.

Un exemple du tour (voir page 6/7): « Tim envoie le ballon. Le ballon arrive sur Stefan, Stefan perd le ballon au profit de Jonas, Jonas tire sur Dennis, Dennis sur Luca, Luca est devant le but..., mais Dieter saute et intercepte le ballon! Dieter va maintenant sur Max, Max sur Paul et Paul tire un buuuut ! »

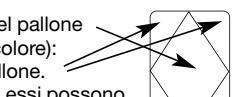
Coup de sifflet final ! Quand un équipe marque son cinquième but, on donne le coup de sifflet final et l'équipe gagnante quitte le terrain en vainqueur. Félicitations !

Le ballon sort: Il peut arriver qu'on ne puisse plus jouer aucune carte. Si les deux équipes sont d'accord sur ce point, on interrompt le jeu un court moment pour redistribuer toutes les cartes de la pile de jeu – exceptée celle du dessus – aux équipes. Chacun mélange de nouveau ses paquets et ensuite le jeu continue.

12

Le carte

Al centro: il giocatore in possesso del pallone Negli angoli: i **compagni** (lo stesso colore): ad essi il giocatore può passare il pallone. Gli **avversari** (colore degli avversari): essi possono strappare il pallone al giocatore in possesso.



Si sviluppa un via vai turbolente in cui tutti gli attori sono contemporaneamente sul campo da gioco per inseguire il pallone.

Consiglio La cosa migliore è se durante la partita dite ad alta voce il nome dei giocatori che state cercando. Così facendo li troverete prima e la squadra avversaria viene inoltre distratta! La partita suonerà ad esempio così: "Dennis, Dennis, Dennis", "Mario/Stefan, Mario/Stefan, Mario/Stefan", "Axel, Axel, Axel", "Leon/Dominik, Leon/Dominik" ecc.

Goooo! La cosa più divertente è certamente segnare i gol! Ogni squadra ha per ciò in somma 8 carte gol. Se un attore riesce a porre una carta gol sul mazzo da gioco, allora la sua squadra ha segnato un gol! Adesso vi è innanzitutto una breve pausa da giubilo. La carta gol viene messa da parte, ma ben visibile, e rimane lì fino alla fine della partita. In tal modo gli spettatori possono

16



Ligretto calcio. Più veloce di così non si può! Il gioco di carte al calcio turbolente per 2 – 8 calciatori di carte rapidi

Contenuto:

150 carte: 75 per la squadra rossa, 75 per la squadra nera

sempre vedere chi, attualmente, è in testa. Le carte al centro tavolo vengono ordinate secondo il loro dorso (squadra rossa, squadra nera) e restituite alle squadre. Ogni calciatore riprende in mano tutte le sue carte, le mischia e si prepara per il prossimo attacco! Ogni attacco successivo si svolge nello stesso modo, cioè tutti depongono le proprie carte in modo aperto davanti a sé, il primo portiere viene posto al centro tavolo e l'attacco continua, fin quando cade un gol.

Una mossa esemplare (v. p. 6/7): "Tim calcia il rinvio. Il pallone arriva da Stefan, Stefan perde il pallone nello scontro con Jonas, Jonas passa a Dennis, Dennis a Luca, Luca sta davanti alla porta..., ma viene sgambettato da Dieter! Dieter ora passa a Max, Max passa a Paul e Paul segna il goooool!"

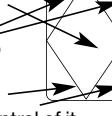
Fischio della fine! Appena un squadra avrà segnato 5 gol viene fischiata la fine e la squadra lascia il campo da vincitore. Auguri!

Pallone fuori campo: Può succedere che non si può più giocare nessuna carta. Se le due squadre sono d'accordo, il gioco viene interrotto brevemente e tutte le carte giocate – tranne quella in alto al mazzo – vengono distribuite alle squadre. Ognuno mischia nuovamente i propri mazzi e il gioco continua.

17

The cards

In the **middle** of the card: The player with the ball
In the **corners**: Team members (players of the same colour): The player with the ball can pass to these players.



The **opposing team** (players of the other colour): They can tackle the player with the ball to gain control of it

The game quickly gains pace; make sure you follow the ball!

Hint: During the game, try calling the name of the player you are looking for aloud. This way, you'll be able to find that player faster and distract the other team! The game might then sound like this: "Dennis, Dennis", "Mario, Stefan, Mario, Stefan, Mario, Stefan", "Axel, Axel, Axel, Axel", "Leon, Dominik, Leon, Dominik", and so on.

Goal! Naturally, scoring a goal is the biggest thrill! Each team has a total of 8 goal cards. If a player manages to place a goal card onto the pile, their team scores a goal! This player is then congratulated by their team mates. The goal card is laid aside into a place where it is easily visible and stays there until the end of the game. This way, spectators can always see who is winning.



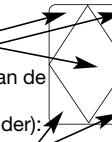
21

- Heeft een speler tijdens het spel zijn kaartenstapel volledig op tafel neergelegd, neemt hij al zijn kaarten weer op de hand, schudt ze kort en speelt dan weer mee.

Aftrappen mag de ploeg bij wie het eerst een van de keepers, Patrick of Tim (beiden hebben een „1“ op de kaart), verschijnt. Deze eerste keeper-kaart wordt meteen in het midden van de tafel gelegd en vormt de speelstapel. Daarmee is de bal in het spel en de ploegen zijn niet meer tegen te houden! Meteen wordt het hectisch, want beide ploegen proberen de bal door het neerleggen van verdere kaarten in het doel van de tegenstander te schieten. In het midden van de tafel is er altijd maar één kaartenstapel. De bovenste kaart geeft altijd aan welke speler op dit moment aan de bal is (in het midden van de kaart) en aan welk/e ploeg/leden hij de bal kan doorgeven (in de hoeken van de kaart, in eigen kleur) en/of welke tegenstander(s) hem de bal kan/kunnen afpikken (in de andere hoeken van de kaart, in de kleur van de tegenstander).

De kaarten

In het **midden**: De speler aan de bal
In de **hoeken**: De medespelers (in dezelfde kleur): aan deze kan de speler aan de bal doorgeven.
De **tegenstanders** (in de kleur van de tegenstander): zij kunnen de bal van de speler aan de bal afpikken.



25

3, 5 o 7 futbolistas? 3 futbolistas: el jugador que juega solo coloca 4 cartas sobre la mesa, una al lado de la otra, y los jugadores del equipo formado por dos componentes colocan cada vez dos cartas sobre la mesa. 5 futbolistas: los jugadores del equipo formado por tres jugadores colocan cada vez 2 cartas sobre la mesa, una al lado de la otra, y los jugadores del equipo formado por dos componentes colocan cada vez tres cartas sobre la mesa. 7 futbolistas: los jugadores del equipo formado por 4 jugadores colocan cada vez 2 cartas sobre la mesa, una al lado de la otra, y los jugadores del equipo formado por tres componentes colocan cada vez tres cartas sobre la mesa.

Tan pronto como haya tres cartas sobre la mesa, boca arriba, cada jugador puede poner boca arriba otras cartas de su mazo y colocarlas sobre cualquiera de sus tres mazos.

O coloca una carta de cualquiera de sus mazos, boca arriba, sobre un mazo que se encuentre en el centro de la mesa, si es posible. De esta manera toma la pelota y continúa el ataque.

Las reglas para colocar cartas:

- Sólo se puede colocar la primera carta de su propio mazo en el centro de la mesa.
- Se puede utilizar una sola mano para colocar las cartas, la otra sostiene el mazo.
- Si durante la partida un jugador ha colocado su mazo entero

Ligretto ENGLISH

As fast as it gets! A card-based football game for 2-8 players
Contents: 150 playing cards: 75 for the red team, 75 for the black team

Red against black: Hang on to your boots, because this is one game of football that won't disappoint. Players simultaneously look for and place the right cards in the middle of the table until one of them scores a goal. The team that scores 5 goals first wins!

Before kick-off First, you'll need to pick teams: If you have 2, 4, 6 or 8 players, you'll have the same number of players in each team – either 1, 2, 3 or 4. If there you have 3, 5 or 7 players, your teams will be uneven. If this is the case, it's 1 vs. 2 (for 3 players) or 2 vs. 3 (for 5 players).

The red team receives the red cards, and the black team receives the black cards. Each team shuffles their cards well and distributes them evenly to their team members. (If one of the

18

The cards in the middle of the table are then sorted into red cards and black cards and given to the red and black teams, respectively. Each player takes all their cards back into their hand, shuffles them, and prepares for the next attack! Each subsequent play follows the same process: Each player places their cards onto the table, face-up and in a row, before the first goal keeper moves into the centre of the table and the team on the offensive attacks until a goal is scored.

Example round (please see page 6/7): "Tim kicks off. He passes to Stefan, Stefan loses it to Jonas. Jonas to Dennis. Luca, Luca has a clear shot, and he takes it, and it's saved by Dieter! Dieter passes to Max. Max passes to Paul, Paul shoots, and it's in!"

The final whistle: Once one of the teams has scored 5 goals, the final whistle is blown and that team leaves the field victorious. Congratulations!

If the ball goes out: It may occur that no more cards can be played because the only cards that may be placed are already in the game pile. If both teams agree, the game can then be briefly interrupted while all played cards except the one on top are redistributed to the teams. Each player then reshuffles his pile and the game continues.

Goal! Naturally, scoring a goal is the biggest thrill! Each team has a total of 8 goal cards. If a player manages to place a goal card onto the pile, their team scores a goal! This player is then congratulated by their team mates. The goal card is laid aside into a place where it is easily visible and stays there until the end of the game. This way, spectators can always see who is winning.

Goal! Het prettigste is het natuurlijk om een goal te schieten! Elke ploeg heeft daarvoor totaal 8 doelkaarten. Slaagt een acteur erin, een doelkaart op de speelstapel te leggen, heeft de ploeg een goal gescoord!! Nu is er even een korte pauze om te juichen. De doelkaart wordt goed zichtbaar opzij gelegd en blijft daar tot aan het einde van het spel liggen. Zo kunnen de toeschouwers altijd zien wie er vooraan staat.

De kaarten in het midden van de tafel worden volgens de kleur van hun achterkant (rode ploeg, zwarte ploeg) gesorteerd en aan de ploegen terug gegeven. Elke voetballer neemt al zijn kaarten weer op de hand, schudt ze en maakt zich gereed voor de volgende aanval!

Tip: Het is best als u tijdens het spel altijd hardop de namen van de spelers roept, die op dit moment gezocht worden. Zo gaat u ze sneller vinden en de tegenploeg is bovenindien aardig afgeleid! Dat klinkt dan bijvoorbeeld zo: „Dennis, Dennis“, „Mario/Stefan, Mario/Stefan, Mario/Stefan“, „Axel, Axel, Axel, Axel“, „Leon/Dominik, Leon/Dominik“ enz.

Goal! El het prettigste is het natuurlijk om een goal te schieten! Elke ploeg heeft daarvoor totaal 8 doelkaarten.

Slaagt een acteur erin, een doelkaart op de speelstapel te leggen, heeft de ploeg een goal gescoord!! Nu is er even een korte pauze om te juichen. De doelkaart wordt goed zichtbaar opzij gelegd en blijft daar tot aan het einde van het spel liggen. Zo kunnen de toeschouwers altijd zien wie er vooraan staat.

De kaarten in het midden van de tafel worden volgens de kleur van hun achterkant (rode ploeg, zwarte ploeg) gesorteerd en aan de ploegen terug gegeven. Elke voetballer neemt al zijn kaarten weer op de hand, schudt ze en maakt zich gereed voor de volgende aanval!

22

Een turbulent heen en weer ontstaat, waarbij alle spelers tegelijk op het veld staan en achter de bal aanzitten.

Tip: Het is best als u tijdens het spel altijd hardop de namen van de spelers roept, die op dit moment gezocht worden. Zo gaat u ze sneller vinden en de tegenploeg is bovenindien aardig afgeleid! Dat klinkt dan bijvoorbeeld zo: „Dennis, Dennis“, „Mario/Stefan, Mario/Stefan, Mario/Stefan“, „Axel, Axel, Axel, Axel“, „Leon/Dominik, Leon/Dominik“ enz.

Goal! Het prettigste is het natuurlijk om een goal te schieten! Elke ploeg heeft daarvoor totaal 8 doelkaarten.

Slaagt een acteur erin, een doelkaart op de speelstapel te leggen, heeft de ploeg een goal gescoord!! Nu is er even een korte pauze om te juichen. De doelkaart wordt goed zichtbaar opzij gelegd en blijft daar tot aan het einde van het spel liggen. Zo kunnen de toeschouwers altijd zien wie er vooraan staat.

De kaarten in het midden van de tafel worden volgens de kleur van hun achterkant (rode ploeg, zwarte ploeg) gesorteerd en aan de ploegen terug gegeven. Elke voetballer neemt al zijn kaarten weer op de hand, schudt ze en maakt zich gereed voor de volgende aanval!

Goal! Het prettigste is het natuurlijk om een goal te schieten! Elke ploeg heeft daarvoor totaal 8 doelkaarten.

Slaagt een acteur erin, een doelkaart op de speelstapel te leggen, heeft de ploeg een goal gescoord!! Nu is er even een korte pauze om te juichen. De doelkaart wordt goed zichtbaar opzij gelegd en blijft daar tot aan het einde van het spel liggen. Zo kunnen de toeschouwers altijd zien wie er vooraan staat.

De kaarten in het midden van de tafel worden volgens de kleur van hun achterkant (rode ploeg, zwarte ploeg) gesorteerd en aan de ploegen terug gegeven. Elke voetballer neemt al zijn kaarten weer op de hand, schudt ze en maakt zich gereed voor de volgende aanval!

23

Elke nieuwe aanval loopt precies op dezelfde manier af, dwz. alle spelers leggen hun kaarten open voor zich op tafel neer, de eerste keeper gaat in het midden van de tafel en de aanval gaat door tot een goal is gevallen.

Vorbeeld van een zet (zie zijde 6/7): „Tim trapt uit. De bal gaat naar Stefan, Stefan raakt de bal kwijt aan Jonas, Jonas aan Dennis, Dennis verder aan Luca, Luca staat voor het doel ... maar Dieter gaat met een spreidsprong tussenin! Dieter nu aan Max, Max nu aan Paul, en Paul schiet de goal!“

Affluiten! Heeft een ploeg 5 goals gescoord wordt afgefloten en deze ploeg gaat als winnaar van het veld. Hartelijk gefeliciteerd!

Bal over de zijlijn: Het kan gebeuren dat er geen kaart meer gespeeld kan worden. Als beide ploegen het met elkaar eens zijn, wordt het spel even onderbroken en alle gespeelde kaarten worden aan de ploegen verdeeld – met uitzondering van de bovenste. Iedereen schudt zijn stapel en het spel gaat door.

Goal! Het prettigste is het natuurlijk om een goal te schieten! Elke ploeg heeft daarvoor totaal 8 doelkaarten.

Slaagt een acteur erin, een doelkaart op de speelstapel te leggen, heeft de ploeg een goal gescoord!! Nu is er even een korte pauze om te juichen. De doelkaart wordt goed zichtbaar opzij gelegd en blijft daar tot aan het einde van het spel liggen. Zo kunnen de toeschouwers altijd zien wie er vooraan staat.

De kaarten in het midden van de tafel worden volgens de kleur van hun achterkant (rode ploeg, zwarte ploeg) gesorteerd en aan de ploegen terug gegeven. Elke voetballer neemt al zijn kaarten weer op de hand, schudt ze en maakt zich gereed voor de volgende aanval!

Goal! Het prettigste is het natuurlijk om een goal te schieten! Elke ploeg heeft daarvoor totaal 8 doelkaarten.

Slaagt een acteur erin, een doelkaart op de speelstapel te leggen, heeft de ploeg een goal gescoord!! Nu is er even een korte pauze om te juichen. De doelkaart wordt goed zichtbaar opzij gelegd en blijft daar tot aan het einde van het spel liggen. Zo kunnen de toeschouwers altijd zien wie er vooraan staat.

De kaarten in het midden van de tafel worden volgens de kleur van hun achterkant (rode ploeg, zwarte ploeg) gesorteerd en aan de ploegen terug gegeven. Elke voetballer neemt al zijn kaarten weer op de hand, schudt ze en maakt zich gereed voor de volgende aanval!

26

delante suo sobre la mesa, debe recoger de nuevo las cartas, barajarlas rápidamente y continuar jugando con este mazo.

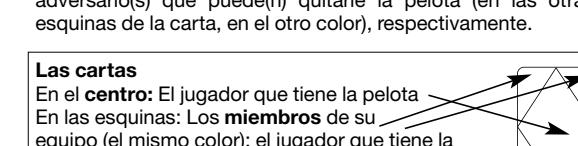
El equipo que sea el primero en colocar uno de los porteros sobre la mesa (Patrick o Tim, ambos con el número 1 en la carta) tendrá derecho a hacer el saque inicial. Se coloca esta carta inmediatamente en el centro de la mesa para formar el mazo central. Ahora, la pelota ha entrado en el partido y los equipos se disponen a atacar! Los dos equipos, agitados, intentan lanzar la pelota colocando más cartas sobre la mesa para marcar un gol. En el centro de la mesa siempre hay un solo mazo. La carta que se encuentra encima del mazo indica el jugador que tiene la pelota actualmente (en el centro de la carta), los miembros de su equipo a los que puede entregarla (en las esquinas de la carta, en el propio color) y el/los adversario(s) que puede(n) quitarle la pelota (en las otras esquinas de la carta, en el otro color), respectivamente.

Las cartas

En el centro: El jugador que tiene la pelota

En las esquinas: Los **miembros** de su equipo (el mismo color): el jugador que tiene la pelota puede entregarla a estos jugadores.

Los adversarios (de otro color): pueden quitarle la pelota al jugador que la tiene en su poder actualmente.



teams consists of only one player, that player receives all the team cards for that team.) Each player takes their cards into their hand in a stack, not fanned, making sure that the other players cannot see them. And they're ready to go!

Kick-off On the eldest player's signal, the game begins and everyone simultaneously takes cards from their hand and places them on the table, in a row, three at a time. (If you are playing with 3 or 5 players, see the text box for more information.)

Playing with 3, 5 or 7 players?

3 players: The player who is playing alone lays out 4 cards next to each other, and each player on the team of 2 lays out 2 cards each.

5 players: Each player on the team of 3 lays out 2 cards each,

7 players: Each player on the team of 4 lays out 2 cards each, and each player on the team of 3 lays out 2 cards each.

As soon as each player has laid out the correct number of cards, players may take additional cards from the stack in their hands and place these on the top of any of their piles.

Additionally, they may instead place a card from one of their piles onto the game pile in the middle of the table, taking control of the ball and continuing the attack.

19

Fußball Ligretto NEDERLANDS

Sneller kan het niet! Turbulente voetbal-prett voor 2 à 8 snelle aanvallers

Inhoud: 150 speelkaarten: 75 voor de rode ploeg, 75 voor de zwarte ploeg

De Roden tegen de Zwart: Bij dit turbulent voetbalspel is er alles aan de hand, want alle spelers proberen tegelijk passende kaarten in het midden van de tafel te leggen, tot er een goal valt. De ploeg, die het eerst 5 goals schiet, wint.

Voor het beginfluutje: Eerst worden de twee ploegen ingedeeld: Bij 2, 4, 6 of 8 spelers zijn er in elke ploeg even veel spelers, dus 1, 2, 3 of 4. Bij 3, 5 of 7 spelers zijn de ploegen verschillend groot. Dan spelen er 1 tegen 2 spelers (bij 3 spelers) of 2 tegen 3 spelers (bij 5 spelers).

De rode ploeg krijgt de rode kaarten, de zwarte ploeg de zwarte. Elk ploeg schudt zijn kaarten goed en verdeeld ze ongeve