

Object

Top Spot is a multi-player game with cards that have spots and holes. By strategically combining cards, players win rounds and score points. The object of Top Spot is to achieve the highest points total over the course of a match.

Top Spot can be played on 2 different levels of difficulty (JUNIOR-EXPERT), according to the experience or age of the players.

Terms

ROUND = a round consists of each player taking one turn playing a card or combination of cards. The player with the highest value play wins that round and scores 1 point.

GAME = a game is a series of rounds. A game starts with the dealer distributing the cards and ends when a player wins a round with their last card(s). The number of rounds in a game can vary. After each game, players' points are counted and then a new game with a new dealer begins.

MATCH = a match is a series of games. Players can choose how many games they want to play before the match ends.

Before you start

Top Spot includes 5 sets of 12 cards with spots and holes in different configurations. The number of players determines the number of sets/colours to be used.

- 3 players: 3 sets/colours
- 4 players: 4 sets/colours
- 5 players: 5 sets/colours

So, when playing with 4 or 3 players, remove 1 or 2 sets before you start.

Except for the colour, each set is identical. The numbers in the corners of the cards indicate their value. The first number indicates the number of spots on that card. The second number indicates the number of spots + holes, which is the maximum value of that card when played in combination with other cards.

Top Spot also includes 5 identical JOKER cards. These are not used in the JUNIOR level, but only in the EXPERT level.

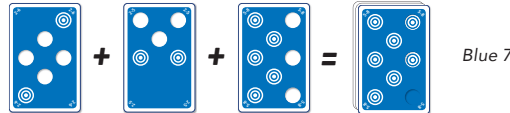
JUNIOR GAME RULES

Playing a round

The dealer shuffles the cards (mixing colours together) and gives each player 12 cards face down. Players take their cards in hand and should hide the value and colour of their cards from the other players.

Each game begins with the player to the dealer's left. Play moves clockwise from there.

- On their turn players play 1 or more cards.
- When playing multiple cards, cards must be the same colour. These cards need to be placed so they are aligned behind each other.
- **The number of "visible" spots on the card(s) is the value of your play.** When you combine cards, this is the number of spots on the top card in addition to the number of spots on the underlying card(s) that are visible through the holes.



- Players should not combine cards only to get rid of them faster (see 'END OF A GAME' to understand why this is important)! Each card you use in a combination should increase the value of your play and result in more visible spots.
- The first player chooses which colour he wants to play. This becomes the "colour in play." All other players must play cards of the same colour during that round. When a player does not have any cards of the colour in play, he must play one card of a different colour. At that point he cannot win the round, regardless the value of the play.
- Players always have to play (unless they don't have any cards left). "Passing your turn" is not allowed.

Winning a round

The player who played the card (or combination of cards) with the highest value wins that round and is awarded 1 point. He plays first the next round and chooses the colour in play.

Each round is worth 1 point, regardless of the value of the winning play or the number of cards that were played during the round. The winner of a round removes all played cards and collects them in a stack. We suggest making a separate stack for every round won to easily count how many points were gathered at the end of a game.

Ties

When 2 or more players have the same high score at the end of a round, the first player with the highest score is the winner of that round. For that reason players normally try to avoid ties.

End of a game

A game continues as long as the last winner of the previous round still has cards.

- A game ends when a player wins a round with his last card(s), even if other players still have cards. If a player plays their last card(s) and loses the round, the other players continue the game.
- When a player wins a round and is the only player with cards left, each of his cards that have not been played scores 1 additional point, the equivalent of winning a round for each remaining card!

End of a match

At the end of a game all players count the number of rounds they have won (indicated by the number of card stacks they have). This score is written down, then the cards are dealt again by the next dealer for a new game. A match should consist of enough games so that every player has an equal number of opportunities to be the dealer. For example with 4 players a match should include 4, 8, 12, 16... games.

At the end of the match the player with the highest points total wins!

EXPERT GAME RULES

The EXPERT game rules are identical to the JUNIOR game rules, except for the following:

Joker cards

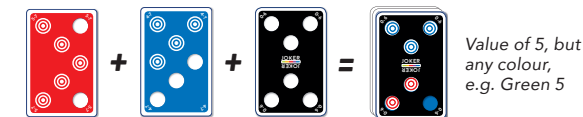
Take 1 JOKER card for each player and shuffle them together with the coloured cards before the start of a game. Each player gets 13 cards, so some will receive no JOKER cards, and other players will receive 1 or more.

JOKER cards don't have a specific colour. The player who plays a JOKER can choose its colour. When you are the first player in a round and use a JOKER, you must clearly state which colour is in play. When you are not the first player, your special JOKER combination follows the colour in play.

You can play your joker as a single card. Although a single JOKER card has a value of zero, you can still win a round if you are the first player and you choose a colour in play that nobody can follow.

When you combine the JOKER card with other cards, the combination can be played as any colour. This can be ANY colour, it doesn't need to be one of the colours of the cards you combine. You can also combine cards with different colours together with the JOKER card:

- The only condition is that the JOKER card is on top of the combination.
- The value of the combination is the number of spots of the other cards that are visible through the holes of the JOKER card. The maximum value will be 6, because there are only 6 holes in the JOKER card.

**Doel van het spel**

Top Spot is een kaartspel met stippen en gaten, voor meerdere personen. Door slim kaarten te combineren, kunnen spelers rondes winnen en punten scoren. Diegene die op het einde de meeste punten heeft, wint de match.

Top Spot kan op verschillende moeilijkheidsniveaus gespeeld worden (JUNIOR-EXPERT), naargelang de ervaring of de leeftijd van de spelers.

Gebruikte termen

RONDE: In elke ronde speelt elke speler één keer een kaart of combinatie van kaarten. De speler met de hoogste waarde wint die ronde en scoort één punt.

SPEL: Een spel bestaat uit verschillende rondes. Een spel start met het delen van de kaarten en eindigt wanneer een speler wint met zijn laatste kaart(en). Het aantal rondes in een spel varieert. Na elk spel worden de punten geteld en begint er een nieuw spel met een andere deler.

MATCH: Een match is een serie spellen. Spelers kunnen zelf kiezen hoeveel spellen ze willen spelen alvorens de match eindigt.

Voor je start

In Top Spot zitten 5 sets met kaarten. Het aantal spelers bepaalt het aantal sets/kleuren waarmee gespeeld wordt:

- 3 spelers: 3 sets/kleuren
- 4 spelers: 4 sets/kleuren
- 5 spelers: 5 sets/kleuren

Verwijder 1 of 2 sets met kaarten (wanneer je met 4 of 3 spelers bent) voor je start.

Behalve de kleur, is elke set hetzelfde en bestaat hij uit 12 kaarten met stippen en gaten op verschillende plaatsen. De cijfers op de hoeken van de kaarten geven hun waarde aan. Het eerste cijfer duidt het aantal stippen aan. Het tweede cijfer is het aantal stippen + het aantal gaten. Dit is de maximale waarde van de kaart wanneer deze met andere kaarten gecombineerd wordt.

Top Spot bevat ook 5 identieke JOKERS. Deze worden niet in het JUNIOR-level gebruikt, maar enkel in het EXPERT-level.

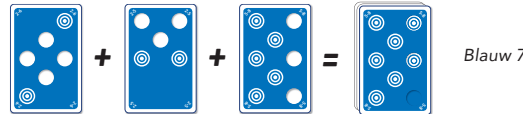
JUNIOR SPELREGELS

Een ronde spelen

De deler schudt de kaarten (waarbij de kleuren gemixt worden) en geeft elke speler 12 kaarten met de afbeelding naar beneden. Elke speler neemt zijn kaarten in de hand, terwijl hij de waarde en kleur verbergt voor de andere spelers.

Een spel begint bij de speler links van de deler en verloopt in wijzerzin:

- Iedere speler speelt in zijn beurt één of meerdere kaarten.
- Wanneer meerdere kaarten gespeeld worden, dan moeten dat kaarten zijn met dezelfde kleur! Meerdere kaarten moeten recht bovenop elkaar gelegd worden.
- **Het aantal zichtbare stippen op de kaart(en) bepaalt hun waarde.** Wanneer je kaarten combineert, is dit het aantal stippen op de bovenste kaart samen met het aantal stippen op de onderste kaart(en) die zichtbaar zijn doorheen de gaten.



- Je mag geen combinaties maken, enkel met de bedoeling extra kaarten kwijt te spelen (zie EINDE VAN EEN SPEL, waarom dit belangrijk is)! Elke extra kaart die je gebruikt, moet de waarde van jouw combinatie verhogen!
- Alleen de speler die als eerste een kaart legt, mag kiezen welke kleur hij neemt. Alle andere spelers moeten dezelfde kleur "volgen". Wanneer een speler een kleur niet kan volgen omdat hij daarvan geen kaarten meer heeft, moet hij één kaart met een andere kleur kiezen. Daarmee verliest hij altijd, ook al heeft zijn kaart meer stippen.
- Je moet altijd een kaart spelen (tenzij je er geen meer hebt). Je kan dus nooit 'passen'.

Een ronde winnen

De speler die de kaart of combinatie van kaarten met de hoogste waarde gespeeld heeft, wint die ronde en krijgt hiervoor 1 punt.

Hij mag de volgende ronde beginnen en de kleur kiezen.

Elke ronde is één punt waard. Het maakt daarbij niet uit wat de waarde van de winnende kaart was of hoeveel kaarten er gespeeld zijn. De winnaar neemt de gespeelde kaarten van tafel en maakt daarvan een stapel. Maak een aparte stapel voor elke ronde die je wint, zodat je op het einde makkelijk kan tellen hoeveel punten je gescoord hebt.

Gelijkspel

Wanneer meerdere spelers dezelfde hoogste waarde gespeeld hebben, dan wint de eerste speler met de hoogste waarde de ronde. Daarom zullen spelers normaal proberen om een gelijkspel te vermijden, indien mogelijk.

Einde van een spel

Spelers blijven spelen zolang de laatste winnaar van een ronde nog kaarten heeft:

- Een spel eindigt wanneer een speler een ronde kan winnen met zijn laatste kaart(en), zelfs indien andere spelers wel nog kaarten hebben. Indien een speler verliest met zijn laatste kaart(en), dan gaan andere spelers wel gewoon verder met het spel.
- Wanneer een speler een ronde wint en hij is de enige die daarna nog kaarten heeft, dan scoort hij met elk van zijn overblijvende kaarten een extra punt want hij zou elke volgende ronde met elk van zijn kaarten kunnen winnen, aangezien niemand anders nog kaarten heeft.

Einde van een match

Op het einde van een spel tellen spelers het aantal rondes dat ze gewonnen hebben (=het aantal stapels). Deze score wordt opgeschreven en daarna worden de kaarten gedeeld door de volgende deler voor een nieuw spel. Een match bestaat uit voldoende spellen, zodat iedereen even vaak de kaarten kan delen. Bijvoorbeeld met 4 spelers bestaat een match uit 4, 8, 12, 16... spellen.

Diegene die op het einde van alle spellen de hoogste score heeft, wint de match.

EXPERT SPELREGELS

De spelregels voor het EXPERT-level zijn hetzelfde als die voor het JUNIOR-level, behalve:

Jokers

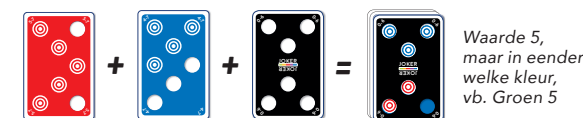
Neem bij het begin van de match voor elke speler 1 JOKER-kaart en mix deze samen met de gekleurde kaarten. Elke speler krijgt 13 kaarten, sommige spelers zullen geen JOKER-kaarten ontvangen, andere spelers zullen er 1 of meerdere krijgen.

JOKER-kaarten hebben geen specifieke kleur. De speler die een JOKER speelt mag de kleur ervan bepalen. Wanneer je de eerste speler bent in een ronde en een JOKER gebruikt, dan moet je duidelijk zeggen welke kleur andere spelers moeten volgen. Wanneer je niet als eerste aan de beurt bent, moet jouw JOKER-combinatie de gespeelde kleur "volgen".

Je mag de JOKER spelen als een aparte kaart, zonder deze te combineren met andere kaarten. Hoewel deze kaart geen waarde heeft, kan je er nog steeds een ronde mee winnen indien je (wanneer je de eerste speler bent) een kleur kiest die niemand kan volgen.

Wanneer je de JOKER-kaart combineert met andere kaarten, dan kan deze combinatie eender welke kleur aannemen. Dit mag een andere kleur zijn, dan die van de kaarten die je combineert. Je mag zelfs kaarten met een verschillende kleur combineren met je JOKER-kaart:

- De enige voorwaarde is dat de JOKER-kaart de bovenste kaart is in de combinatie.
- De waarde van de combinatie is het aantal stippen van de gekleurde kaart(en) dat zichtbaar is door de gaten van de JOKER-kaart. De combinatie zal dus maximum 6 waard zijn, aangezien er maar 6 gaten in de JOKER-kaart zitten.

**Ties**

The rules for ties are different for the EXPERT level:

When 2 or more players have the same high score at the end of a round, the winner of this round is determined by playing extra "Tiebreaker" rounds:

- The Tiebreaker rounds are played in the same order and with the same rules, but only by the players involved in the tie. The player who is first chooses the colour to start (which can be different from the colour of the original round).
- If the result is again a tie, new Tiebreaker rounds follow until a winner is found.
- The winner of the Tiebreaker makes one stack of all cards that have been played in the original and the Tiebreaker round(s) and scores 1 point, regardless of the number of intermediate rounds or cards played.
- A player automatically loses the Tiebreaker if he runs out of cards and the Tiebreaker round results in a new tie. If all Tiebreaker players run out of cards during a Tiebreaker round without a winner, nobody scores a point that round. The remaining players keep on playing, starting with the last winner of a round before the tie.
- If a player wins a Tiebreaker round with his last card(s), he ends the game as in a normal round.
- If a game ends in a tie and nobody has cards left, nobody scores a point that round.

Gelijkspel

Wanneer spelers gelijk spelen, dan moet de winnaar bepaald worden door extra tussenrondes te spelen:

- Deze tussenrondes worden in dezelfde volgorde en met dezelfde regels gespeeld, maar enkel tussen spelers die gelijk speelden. De speler die eerst aan de beurt is, kiest de kleur (dit mag een andere kleur zijn dan die van de originele ronde).
- Indien deze tussenronde opnieuw in een gelijkspel eindigt, dan volgen er nieuwe tussenrondes totdat er één winnaar is.
- De winnaar van de tussenronde maakt één stapel van alle kaarten die in de originele ronde en de tussenronde(s) gespeeld zijn en scoort één punt. Het maakt daarbij niet uit hoeveel kaarten of tussenrondes er nodig waren.
- Een speler verliest automatisch een tussenronde wanneer deze opnieuw op een gelijkspel uitdraait en hij geen kaarten meer heeft. Indien alle spelers van een tussenronde zonder kaarten komen te zitten alvorens er een winnaar is, dan scoort er niemand een punt voor die ronde. De overige spelers gaan dan verder, te beginnen met de laatste winnaar van een ronde voor het gelijkspel.
- Indien een speler een tussenronde wint met zijn laatste kaart(en), dan beëindigt hij het spel zoals bij een gewone ronde.
- Wanneer een ronde eindigt in een gelijkspel en niemand nog kaarten heeft, scoort er niemand een punt voor die laatste ronde.



© 2018 Concept, game design & artwork: SMART - Belgium. All rights reserved.
Designer: Raf Peeters
Original product name: Top Spot
Neerveld 14, B-2550 Kontich, Belgium
Fax +32 15 45 10 60 - info@smart.be
www.SmartGames.eu



But du jeu

«Top Spot» est un jeu de cartes pour plusieurs joueurs. En associant opportunément leurs cartes, les joueurs remportent des Manches et gagnent des points. Le vainqueur est celui qui a l'issue d'une Partie possède le plus de points. Deux niveaux de règles de «Top Spot» sont proposés: «Junior» et «Expert» au regard de l'expérience et de l'âge des joueurs.

Glossaire

TOUR DE JEU : Un Tour de jeu représente l'action de chaque joueur lorsqu'il pose une ou plusieurs cartes d'une couleur s'associant entre elles. Celui dont la valeur globale est la plus élevée remporte ce Tour de jeu et marque UN point.

MANCHE : Une Manche est l'ensemble des Tours de jeu. Une Manche débute lorsque le donneur distribue les cartes et s'achève lorsqu'un joueur remporte un Tour de jeu avec sa ou ses dernière(s) carte(s). Le nombre de Tours de jeu d'une Manche varie. A l'issue d'une Manche, chaque joueur compte le nombre de points qu'il a accumulés. Une nouvelle Manche débute ensuite avec un nouveau donneur.

PARTIE : Une Partie est l'ensemble des Manches jouées. Les joueurs peuvent décider du nombre de Manches qu'ils joueront avant le début de la Partie. L'idéal consiste à jouer un nombre de Manches identique au nombre de joueurs.

Comment préparer une Partie ?

Le jeu «Top Spot» contient 5 jeux de 12 cartes de couleur différentes. Celles-ci présentent des cibles et des trous dans des configurations différentes. Le nombre de joueurs détermine le nombre de jeux de couleur utilisés:

- Trois joueurs : Trois couleurs
- Quatre joueurs : Quatre couleurs
- Cinq joueurs : Cinq couleurs

Ainsi lorsque vous jouez à 3 ou 4 joueurs, écarterez 2 ou 1 jeux de couleur. A la différence de leur couleur, chaque jeu est identique. Les chiffres imprimés sur chaque carte indiquent les valeurs minimales et maximales que peuvent obtenir les joueurs lorsqu'ils associent des cartes entre elles.

Le jeu propose également cinq cartes Jokers identiques. Ceux-ci ne sont pas mis en jeu au niveau «Junior» mais uniquement au niveau «Expert».

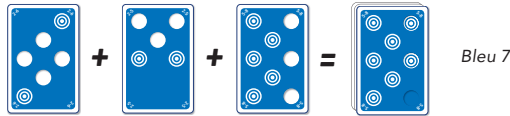
RÈGLES DE JEU DU NIVEAU «JUNIOR»

Jouer un Tour de jeu

Le donneur mélange les cartes des différentes couleurs et en distribue douze à chaque joueur faces cachées. Chaque joueur prend ensuite ses cartes en main en masquant aux autres leur couleur et leur valeur.

Chaque Manche débute avec le joueur placé à la gauche du donneur. Le jeu se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

- A leur tour, les joueurs ont la possibilité de mettre en jeu une ou plusieurs cartes.
- Lorsqu'un joueur met en jeu plusieurs cartes, celles-ci doivent alors toutes être de la même couleur. Ces cartes doivent être empilées l'une sur l'autre.
- **Le nombre de cibles visibles correspond à la valeur finale de cette ou ces cartes mise(s) en jeu.** Les cibles considérées comme visibles sont celles qui apparaissent sur la carte du dessus ainsi que celles apparaissant au travers des trous.



- Les joueurs ne peuvent pas associer des cartes dans le but de s'en débarrasser plus rapidement! (voir la règle : «Fin d'une Manche» pour en comprendre l'importance) Chaque carte supplémentaire associée devra accroître la valeur totale de la ou les carte(s) jouée(s).
- Le premier joueur décide quelle couleur il jouera. Cette couleur devient la couleur demandée. Tous les autres joueurs devront jouer à la couleur durant ce Tour de jeu. Lorsqu'un joueur n'a pas de carte(s) de cette couleur, il doit jouer une carte d'une couleur différente. Il ne pourra alors en aucun cas remporter ce Tour de jeu, quel que soit la valeur de la carte mise en jeu.
- Un joueur ne peut pas passer son Tour de jeu ! Seul un joueur n'ayant plus de cartes en main est dans l'obligation de passer...

Comment remporter un Tour de jeu ?

Le joueur qui a mis en jeu la carte ou l'association de cartes de la plus haute valeur remporte ce Tour de jeu et gagne UN point. Il deviendra le premier joueur lors du prochain Tour de jeu et choisira alors la couleur demandée.

Chaque Tour de jeu rapporte un seul point, quel que soit le nombre de cartes jouées comme leur valeur. Celui qui remporte le Tour de jeu rassemble les cartes jouées et les place en une pile à côté de lui. Afin de faciliter le décompte des points en fin de Manche, nous conseillons aux joueurs de créer plusieurs piles distinctement.

Que faire lors d'une égalité ?

Si deux joueurs ou plus sont à égalité à la fin d'un Tour de jeu, le premier joueur dans l'ordre du Tour de jeu ayant la valeur de carte(s) la plus haute l'emportera. C'est la raison pour laquelle les joueurs évitent les égalités.

Fin d'une Manche

Une manche se poursuit tant que le vainqueur du Tour de jeu précédent possède toujours des cartes en main.

- Une Manche s'achève lorsqu'un joueur remporte un Tour de jeu en jouant sa(es) dernière(s) carte(s) même si les autres joueurs ont encore des cartes en main. Si un joueur joue sa(es) dernière(s) carte(s) mais qu'il perd ce Tour de jeu, la Manche se poursuit sans lui.
- Si un joueur remporte un Tour de jeu et qu'il est le dernier joueur à posséder des cartes alors chacune des cartes qu'il a encore en main compte automatiquement pour un point, comme il remportera chacun des prochains Tours de jeu à l'aide d'une carte seulement.

Fin d'une Partie

A l'issue d'une Manche, chaque joueur compte le nombre de Tours de jeu qu'il a remportés (celui-ci est indiqué par le nombre de piles de cartes qu'il a devant lui). Notez ces points sur une feuille de papier. Les cartes sont distribuées par le prochain donneur pour une nouvelle Manche. Une Partie devrait correspondre en autant de Manches qu'il y a de joueurs afin que chacun ait l'opportunité d'être le donneur. Par exemple, à 4 joueurs, une Partie devrait proposer: 4-8-12 ou 16 Manches, etc.

A l'issue de la Partie, le joueur avec le plus de points l'emporte.

RÈGLES DE JEU DU NIVEAU «EXPERT»

Les règles de jeu du niveau «Expert» sont identiques à celles du niveau «Junior» à l'exception des règles ci-dessous:

Les Jokers

Ajoutez une carte joker par joueur et mélangez-les dans la Pioche avant de débiter une Partie. Chaque joueur aura alors en main treize cartes. Certains joueurs recevront un ou plusieurs Jokers, d'autres aucun.

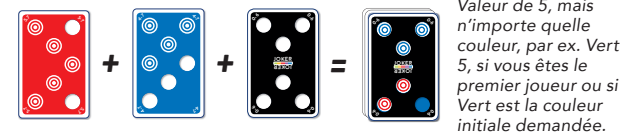
Règle optionnelle: Donnez à chaque joueur UN Joker en début de Partie afin de limiter les distributions trop aléatoires. Distribuez ensuite les douze autres cartes comme dans la partie Standard.

Les Jokers n'ont pas de couleur spécifique. Le joueur qui met en jeu un Joker doit définir quelle sera sa couleur. Lorsque vous êtes le premier joueur lors d'un Tour de jeu et que vous mettez en jeu un joker, vous devez annoncer quelle couleur il prend. Lorsque vous n'êtes pas le premier joueur, votre Joker associé à d'autres cartes prend automatiquement la couleur demandée.

Vous pouvez mettre en jeu un Joker seul bien qu'un Joker seul ait toujours une valeur de **zéro**. Si vous choisissez une couleur qu'aucun autre joueur n'a en main, vous remporterez alors ce Tour de jeu.

Lorsque vous associez votre Joker avec d'autres cartes, celles-ci peuvent prendre n'importe quelle couleur. Par n'importe quelle couleur, comprenez que la couleur annoncée peut être différente de celle(s) des cartes jouée(s) en association avec la carte Joker:

- La seule condition demandée tient à ce que le Joker soit la carte du dessus de l'association.
- La valeur des cartes associées sera égale au nombre de cibles visibles à travers les trous du Joker. La valeur la plus haute sera de six comme il n'y a que six trous dans une carte Joker.



VARIANTE JUNIOR

Spielbeginn

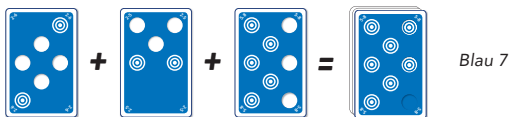
Mischt zu Anfang alle Karten der ausgewählten Kartensets gut zusammen. Verteilt danach jeweils 12 Karten an jeden Spieler. Lasst euch bloß nicht in die Karten schauen!

Jede Runde beginnt damit, dass der Spieler, der direkt links neben dem Geber sitzt, rauskommt. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt! Der aufspielende Spieler bestimmt die Farbe. Nun spielt ihr nacheinander Karten aus. Hierbei musst Du mindestens eine Karte spielen und die aufgespielte Farbe bedienen, wenn Du es kannst. Passen ist nicht möglich.

Denk daran, in einem Stich bist du nur einmal an der Reihe. Spielst du in einem Stich deine letzte Karte aus, und kannst den Stich nicht gewinnen, scheidest du für den Rest der Runde aus. Du kannst erst wieder eingreifen, wenn neue Karten zum Anfang der nächsten Runde ausgeteilt werden. (Zähl doch schon einmal deine Stiche, um deine SP für diese Runde zu ermitteln.)

Wenn Du an der Reihe bist, hast Du mehrere Optionen:

- Du spielst nur eine Karte (**BEDIENZWANG!**).
- Du kombinierst mehrere Karten miteinander. **Dabei definiert sich der Wert deiner Karten über die Anzahl der sichtbaren Punkte auf der obersten Karte!** Die Karten müssen alle in der aufgespielten Farbe sein und übereinander liegen (s. Abb.). Es dürfen auch noch freie Löcher zu sehen sein.



- Du solltest aber Karten nicht nur miteinander kombinieren, um diese schneller los zu werden (siehe hierzu Ende einer Runde).
- Jede Karte, die du für eine Kombination nutzt, sollte mehr sichtbare Punkte erzeugen, und somit den Kartenwert erhöhen..
- Du kannst die aufgespielte Farbe nicht bedienen, und wirfst eine beliebige Karte ab. Egal wie hoch der Wert der Karte ist, den Stich kannst Du nicht gewinnen

Einen Stich gewinnen

Hast Du am Ende des Stichts die Karte(n) mit dem höchsten Wert ausgespielt, gewinnst Du den Stich. Nimm die Karte zu dir, und lege diese umgedreht in einem Stapel vor dir ab.

Danach bist du an der Reihe und spielst eine (oder mehrere) Karte(n) deiner Wahl aus.

Denk daran: am Ende der Runde ist jeder deiner Stiche einen SP wert! Du solltest also jeden Stich separat legen – so behältst du den Überblick.

Unentschieden

Es kann vorkommen, dass zwei oder vielleicht sogar mehrere Spieler Karten mit demselben Wert ausspielen. Liegt kein höherer Wert aus, gewinnt der Spieler, der diesen Wert zuerst ausgespielt hat.

Da dir ein Gleichstand nichts einbringt, es sei denn du bist der erste Spieler, der diesen Wert spielt, solltest du dies vermeiden (Es kann natürlich auch sein, dass du auf Grund des **BEDIENZWANGS** eine Karte mit dem gleichen Wert ausspielen musst!)

Ende der Runde

Die Runde geht so lange weiter, wie der Gewinner des vorangegangenen Stichts noch Karten zum Ausspielen hat. Die Runde ist beendet, wenn:

- Du einen Stich mit deiner letzte(n) Karte(n) gewinnst, auch wenn die anderen noch Karte(n) auf der Hand haben. Du kannst den nächsten Stich ja nicht mehr beginnen!
- Du einen Stich gewinnst und als Einziger noch Karten auf der Hand hast. Dann zählt jede Karte auf deiner Hand jeweils einen SP!

Ende einer Partie

Am Ende einer jeden Runde zählt ihr alle eure eigenen SP zusammen. Es sollten jedoch immer mindestens so viele Runden gespielt werden, wie ihr Spieler seid. So seid ihr alle gleich oft Startspieler einer Partie. (Bsp.: bei 4 Spielern solltet ihr 4, 8, 12, 16... Runden spielen).

Wer die meisten Siegpunkte hat, ist der Gewinner der Partie. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

VARIANTE EXPERTEN

Die Regeln für das Fortgeschrittenenspiel stimmen mit den Einsteigerregeln überein. Es gibt zwei Unterschiede zum Einsteigervariante.

Joker

Ihr nehmt für jeden Spieler einen Joker, und mischt diese in den Kartenstapel. Ihr bekommt also nun vor dem Beginn 13 Karten, anstatt 12 Karten ausgeteilt! Es kann also passieren, dass ein Spieler keinen Joker erhält, und ein anderer gleichzeitig mehrere Joker ausgeteilt bekommt.

Ein Joker hat keine bestimmte Farbe. Spielst du den Joker als erster Spieler in einem Stich, musst Du deutlich mitteilen, welche Farbe der Joker haben soll. Danach richtet sich welche Farbe die anderen Spieler bedienen müssen. Spielst du den Joker hingegen mitten in einem Stich, kann dieser nur die aufgespielte Farbe annehmen.

Du spielst den Joker, dann gelten folgende Regeln:

- Der Joker muss immer die oberste Karte sein.
- Der Joker kann alleine gespielt werden, dieser hat dann den Wert Null, aber du kannst seine Farbe bestimmen – vorausgesetzt, du spielst als erster des Stichts auf. (Wenn du weißt, dass kein Spieler mehr die Farbe auf der Hand hat, kannst du trotzdem den Stich trotz des ausgespielten Wertes Null bekommen.)
- Der Joker kann mit unterschiedlichen Farbkarten kombiniert werden, du kannst ihm trotzdem eine komplett andere Farbe geben (s. Abb.).
- Der Wert des Jokers wird durch die sichtbaren Punkte definiert.
- Der maximal mögliche Wert eines Jokers beträgt 6 Punkte.



Les égalités

La règle des égalités diffère dans le niveau de règles «Expert»:

Lorsque deux joueurs ou plus ont atteint la même valeur de points à la fin du Tour de jeu, le vainqueur de celui-ci sera déterminé lors d'un ou plusieurs nouveau(x) Tour(s) de jeu de départage qui servira/ont à départager ces joueurs:

- Ce ou ces nouveau(x) Tour(s) de jeu de départage sera/ seront joués dans le même ordre et en respectant les mêmes règles, mais **SEULEMENT** entre les joueurs impliqués dans l'égalité. Le premier joueur dans l'ordre du Tour de jeu choisira la couleur demandée, qui pourra être différente de celle initialement mise en jeu lors du Tour de jeu initial.
- Si le résultat de ce Tour de jeu de départage est à nouveau une égalité, alors un nouveau Tour de jeu de départage des égalités aura lieu jusqu'à ce qu'un joueur remporte ce Tour de jeu.
- Celui qui remporte le Tour de jeu de départage des égalités rassemble l'ensemble des cartes de ce Tour de jeu en une seule pile et gagne **UN seul** point quelque soit le nombre de Tours de jeu de départage ou de cartes joués.
- Un joueur perd automatiquement le Tour de jeu de départage des égalités s'il vient à manquer de cartes et que le résultat de ce Tour de jeu est une nouvelle égalité. Si tous les joueurs d'un tel Tour de jeu viennent à manquer de carte(s) et qu'une égalité subsiste, alors **AUCUN** joueur ne remporte ce Tour de jeu et personne ne gagne de point! Les autres joueurs poursuivent la partie en débutant par le dernier joueur ayant remporté un Tour de jeu avant l'égalité.
- Si un joueur remporte un Tour de jeu de départage des égalités avec sa/ses dernière(s) carte(s), il met fin à la Manche comme lors d'un Tour de jeu standard.
- Si la Manche s'achève par une égalité et qu'aucun joueur n'a de cartes en main, alors la Manche s'arrête sans que quiconque ne remporte ce Tour de jeu.

Unentschieden/Stechen

Sollten mehrere Spieler Karten mit demselben Wert ausspielen, qualifizieren sich diese für ein **Stechen**.

- Ein Stechen wird genauso gespielt, wie ein normaler Stich, aber nur noch mit den Spielern, die sich für das Stechen qualifiziert haben. Dies findet direkt nach dem Stich statt, der zu dem Stechen geführt hat. So wird der Gewinner dieses Stiches ausgespielt.
- Der Spieler, der die Punktezah, welche zum Stechen geführt hat, zuerst gespielt hat, beginnt und darf eine Karte seiner Farbwahl ausspielen.
- Sollte es bei dem folgenden Stich erneut zu einem Unentschieden kommen, wird ein weiteres Stechen gespielt (hier hat der ausspielende Spieler ebenfalls freie Farbwahl!). Das wird wiederholt, bis ein Sieger für den Stich ermittelt werden konnte. Hierfür gibt es zwei Möglichkeiten:
 - Du spielst Karte(n) mit einem höheren Wert als dein(e) Gegner aus! Dann gewinnst du das Stechen.
 - Einer von euch hat keine Karten mehr, um diese auszuspielen. Dieser scheidet aus dem Stechen aus. Ist dann nur noch ein Spieler im Stechen, der noch Karten auf der Hand hat, ist das Stechen automatisch beendet, und der Spieler, der noch Karten auf der Hand hat gewinnt. Sind noch mehrere Spieler an dem Stechen beteiligt, wird das Stechen weiterspielt.
- Es spielt keine Rolle, wie oft das Stechen wiederholt wird, um einen Gewinner des Stichts zu ermitteln, es ist insgesamt nur ein Stich und damit auch nur ein einziger SP!
- Sollte es passieren, dass kein Beteiligter im Stechen mehr Karten auf der Hand, bekommt kein Spieler einen SP für das Stechen. Das Spiel wird dann fortgesetzt, und der Spieler, der als letzter einen Stich gewonnen hat, kommt erneut raus.
- Spielst du deine letzte Karte aus und gewinnst damit das Stechen, dann ist auch die Runde beendet.