

BATASAURUS



Ages : 5-99 ans



Nb de joueurs : 2-4



Nb de cartes : 48 cartes dinosaures (4 séries de 12 dinosaures). Chaque dinosaure est associé à un chiffre de 1 à 12 indiquant sa valeur (le 12 étant le plus fort et le 1 le moins fort).



Compsognathus



Kentrosaure



Pteranodon



Ankylosaure



Stegosaure



Dimetrodon



Triceratops



Velociraptor



Styracosaure



Spinosaire



Diplodocus



T Rex



But du jeu : gagner le maximum de combats pour remporter le plus de cartes dinosaures.



Préparation du jeu : Chaque joueur prend une série de 12 dinosaures. Il mélange ses cartes puis les dispose devant lui, faces visibles, dans l'ordre dans lequel elles apparaissent. (Il peut former 2 lignes de 6 cartes ou 3 lignes de 4 cartes). Pendant 30 secondes, les joueurs mémorisent l'emplacement de leurs 12 dinosaures puis chacun retourne faces cachées ses 12 cartes en les laissant à leur place.

Déroulement du jeu : Le plus jeune commence. Il retourne la carte de son choix parmi ses 12 cartes et la place au centre de la table. Puis chacun leur tour, dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs choisissent une de leurs cartes, la retournent et la placent au centre de la table.

Celui qui a joué la carte la plus forte remporte toutes les cartes jouées et les conserve en pile sur le côté comme points gagnés.

C'est alors au joueur qui vient de remporter le pli de jouer le premier, et ainsi de suite.

Cas particuliers : Lorsque plusieurs joueurs posent une carte de même force, il y a "bataille" entre eux : Chaque joueur concerné place face cachée sur la carte qu'il vient de jouer une autre carte de son choix. Lorsque tous les joueurs ont fait de même, ils retournent tous en même temps leur carte.

Le joueur qui a joué la carte la plus forte remporte toutes les cartes jouées au centre de la table.

Si au moins 2 joueurs ont à nouveau joué une carte de force identique, eux et eux seuls, continuent la bataille de la même façon jusqu'à ce qu'un joueur remporte le pli.

Attention : - si plusieurs joueurs posent la même carte, mais qu'un autre joueur en joue une plus forte, il n'y a pas bataille. C'est ce dernier qui remporte le pli.

- à la fin d'une partie entre 3 ou 4 joueurs, il est possible qu'il reste à certains joueurs une ou plusieurs cartes ; dans ce cas les joueurs ajoutent ces cartes à leur tas de cartes gagnées.

Qui gagne ? Le joueur qui a remporté le plus de cartes gagne la partie.

Jeu créé par Grégory Kirszbaum et Alex Sanders

DJECO

BATASAURUS



Age: 5-99 years



Number of players: 2-4



Contents: 48 dinosaur cards (4 sets of 12 dinosaurs). Each dinosaur is associated with a number from 1 to 12 indicating its strength (12 being the strongest and 1 the weakest).



Compsognathus



Kentrosaurus



Pteranodon



Ankylosaurus



Stegosaurus



Dimetrodon



Triceratops



Velociraptor



Styracosaurus



Spinosaurus



Diplodocus



T Rex



Object: Win as many fights as possible to win the most dinosaur cards.



Preparing to play: Players each take one set of 12 dinosaurs. They shuffle their cards and lay them down, face up, one by one in the order in which they come off the top of the pile. Players can lay out their cards in two rows of six cards, or three rows of four cards.

They take 30 seconds to memorise the position of their 12 dinosaurs then everyone turns their 12 cards face down leaving each card in its place.

How to play: The youngest player starts. On their turn, players turn over a card of their choice from their 12 cards and place it in the middle of the table. Then, with play moving clockwise around the table, the other players in turn each choose one of their cards, and place it in the middle of the table. Whoever played the strongest card wins all the cards played and puts them in a pile to one side as a stock of points won. The player who has just won the trick leads into the next trick, and so on.

Special cases: When several players lay down a card of the same strength, there is "war" between them: the players involved each lay another card of their choice face down on top of the card they just played. Once all of the players have done so, they all turn over their cards at the same time.

Whoever turns up the strongest card wins all of the cards played in the middle of the table.

If two or more players have again played cards of the same strength, they and they alone continue the war in the same way until a player wins the trick.

Please note: - If several players lay down the same card, but another player plays a stronger card, there is no war. It is the player with the stronger card who wins the trick.

- At the end of a game between three or four players, it is possible that some players will be left with one or more cards; in this case the players add these cards to their pile of cards won.

Winning: The player who has won the most cards wins the game.

A game created by Gregory Kirszbaum and Alex Sanders

DJECO

Warning: Small parts.

BATASAURUS



Alter: 5-99 Jahre



Anzahl der Spieler: 2-4



Inhalt: 48 Dinosaurierkarten (4 Serien mit jeweils 12 Dinosauriern). Zu jedem Dinosaurier gehört eine Zahl von 1 bis 12, die seinen Wert anzeigt (12 ist der höchste und 1 der niedrigste).



Compsognathus



Kentrosaurus



Pteranodon



Ankylosaurus



Stegosaurus



Dimetrodon



Triceratops



Velociraptor



Styracosaurus



Spinosaurus



Diplodocus



T-Rex



Ziel des Spiels: So viele Kämpfe wie möglich gewinnen, um die meisten Dinosaurierkarten zu ergattern.



Vorbereitung des Spiels: Jeder Spieler nimmt sich eine Serie mit 12 Dinosauriern. Er mischt seine Karten und legt sie anschließend mit der Bildseite nach oben vor sich hin, und zwar in der Reihenfolge, in der die Karten erscheinen. (Er kann 2 Reihen mit 6 Karten oder 3 Reihen mit 4 Karten bilden). 30 Sekunden lang prägen sich die Spieler ein, wo genau ihre 12 Dinosaurier liegen, und drehen dann ihre 12 Karten um, wobei die Position der Karten nicht verändert werden darf.

Spielablauf: Der jüngste Spieler beginnt. Er dreht eine beliebige seiner 12 Karten um und legt sie in die Tischmitte. Dann suchen sich die anderen Spieler nacheinander im Uhrzeigersinn eine ihrer Karten aus, drehen sie um und legen sie in die Tischmitte.

Derjenige, der die höchste Karte gespielt hat, gewinnt alle gespielten Karten und legt sie in einem Stapel als gewonnene Punkte neben sich.

Dann beginnt der Spieler, der soeben die Karten gewonnen hat, die neue Spielrunde und so weiter.

Sonderfälle: Wenn mehrere Spieler eine Karte desselben Wertes ablegen, kommt es zwischen ihnen zum „Kampf“: Jeder betroffene Spieler legt auf seine soeben gespielte Karte verdeckt eine andere Karte seiner Wahl. Wenn alle Spieler dies getan haben, drehen sie alle gleichzeitig ihre Karte um. Der Spieler, der die höchste Karte gespielt hat, gewinnt alle in der Tischmitte abgelegten Karten. Wenn mindestens 2 Spieler wieder eine Karte desselben Wertes gespielt haben, kämpfen sie nach den gleichen Regeln weiter, bis ein Spieler den Stich gewinnt.

Achtung: - Wenn mehrere Spieler dieselbe Karte spielen, ein anderer Spieler jedoch eine höhere Karte legt, wird nicht gekämpft, sondern die Karten gehen an letzteren Spieler mit der höchsten Karte.

- Am Ende einer Partie mit 3 oder 4 Spielern kann es vorkommen, dass manche Spieler eine oder mehrere Karten übrig haben; in dem Fall fügen die Spieler diese Karten zu ihrem Stapel gewonnener Karten hinzu.

Wer gewinnt? Der Spieler, der die meisten Karten ergattert hat, gewinnt das Spiel.

Spiel entworfen von Grégory Kirszbaum und Alex Sanders

DJECO

Achtung: Kleine Teile.

BATASAURUS



Leeftijd: 5-99 jaar



Aantal spelers: 2-4



Inhoud: 48 dinosauruskaarten (4 series van 12 dinosaurussen). Elke dinosaurus heeft een waarde van 1 tot 12 (12 is de hoogste waarde, 1 de laagste)



Compsognathus



Kentrosaurus



Pteranodon



Ankylosaurus



Stegosaurus



Dimetrodon



Triceratops



Velociraptor



Styracosaurus



Spinosaurus



Diplodocus



T Rex



Doel van het spel: zoveel mogelijk gevechten winnen om zoveel mogelijk dinosauruskaarten te veroveren.



Vorbereiding van het spel: elke speler pakt een serie van 12 dinosaurussen. Hij schudt zijn kaarten en legt ze voor zich neer met de plaatjes naar boven, in de volgorde waarin ze zijn geschud (elke speler kan 2 rijen van 6 kaarten of 3 rijen van 4 kaarten vormen). De spelers proberen in 30 seconden te onthouden waar hun 12 dinosaurussen liggen. Daarna draaien alle spelers hun kaarten om zonder ze te verplaatsen.

Verloop van het spel: de jongste speler begint. Hij draait willekeurig een van zijn 12 kaarten om en legt deze midden op tafel. Om de beurt, met de klok mee, kiest elke speler een van zijn kaarten, draait deze om en legt deze midden op tafel. De speler die de sterkste kaart heeft neergelegd (hoogste aantal punten), krijgt alle gespeelde kaarten en bewaart ze op een apart stapeltje als gewonnen punten. De speler die de slag heeft gewonnen, mag als eerste spelen, enzovoort.

Bijzondere situaties: als meerdere spelers een even sterke kaart neerleggen, vindt er een 'gevecht' tussen hen plaats. Elk van deze spelers legt een andere kaart naar keuze op de kaart die hij zojuist heeft gespeeld, met het plaatje naar beneden. Wanneer alle spelers hetzelfde hebben gedaan, draaien ze tegelijkertijd hun kaart om.

De speler die de sterkste kaart heeft gespeeld, krijgt alle kaarten die nu midden op tafel liggen.

Als minimaal 2 spelers opnieuw een even sterke kaart hebben gespeeld, is er opnieuw een gevecht, net zo lang tot een speler de slag wint.

Let op: - Als meerdere spelers dezelfde kaart leggen, maar een andere speler een sterkere kaart neerlegt, vindt er geen gevecht plaats. In dit geval wint de speler met de sterkste kaart de slag.

- Na afloop van een partij tussen 3 of 4 spelers is het mogelijk dat sommige spelers één of meer kaarten overhebben. Deze spelers voegen hun kaarten dan toe aan hun stapeltje gewonnen kaarten.

Wie wint? De speler die de meeste kaarten heeft gewonnen, wint de partij.

Een spel van Grégory Kirszbaum en Alex Sanders

DJECO

BATASAURUS



Edad: 5-99 años



N.º de jugadores: 2-4



Contenido: 48 cartas “dinosaurios” (4 series de 12 dinosaurios). Cada dinosaurio está asociado a una cifra del 1 al 12 que indica su valor (el 12 es el más alto y el 1, el más bajo).



Compsognathus



Kentrosaurus



Pteranodon



Ankylosaurus



Stegosaurus



Dimetrodon



Triceratops



Velociraptor



Styacosaurus



Spinosaurus



Diplodocus



T Rex



Objetivo del juego: Ganar el máximo de combates para obtener la mayor cantidad de cartas “dinosaurios”.



Preparación del juego: Cada jugador coge una serie de doce dinosaurios. Baraja sus cartas y las coloca frente a él, boca arriba, en el orden en el que aparecen. (Puede formar dos líneas de seis cartas o tres líneas de cuatro cartas).

Durante treinta segundos, los jugadores memorizan la ubicación de sus doce dinosaurios; luego, cada uno le da la vuelta a sus cartas, boca abajo, dejándolas en su sitio.

Desarrollo del juego: El más joven comienza. Elige una de sus doce cartas, le da la vuelta y la coloca en el centro de la mesa. Luego, cada jugador en su turno, en el sentido de las agujas del reloj, elige una de sus cartas, le da la vuelta y la coloca en el centro de la mesa. Aquel que haya jugado la carta más alta se lleva todas las cartas jugadas y las conserva en una pila a su lado, como puntos ganados. A continuación, le toca jugar primero a este jugador, que acaba de ganar la baza, y así sucesivamente.

Casos particulares:

Cuando varios jugadores presentan una carta del mismo valor, se produce una “batalla” entre ellos: cada uno de los jugadores involucrados coloca otra carta que elija, boca abajo, sobre la carta que acaba de jugar. Una vez que todos los jugadores han hecho esto, le dan la vuelta a su carta simultáneamente. Aquel que haya jugado la carta más alta se lleva todas las cartas jugadas en el centro de la mesa. Si al menos dos jugadores han vuelto a jugar una carta del mismo valor, ellos solos continúan la batalla, de la misma manera, hasta que un jugador se lleve la baza.

Atención: – si varios jugadores colocan la misma carta, pero otro jugador juega una carta más alta, no hay batalla. Este último se lleva la baza.

– al final de la partida entre tres o cuatro jugadores, es posible que a algunos jugadores les queden una o varias cartas. En ese caso, los jugadores agregan estas cartas a su pila de cartas ganadas.

¿Quién gana? El jugador que recupera la mayor cantidad de cartas gana la partida.

Juego creado por Grégory Kirszbaum y Alex Sanders

DJECO

BATASAURUS



Età: 5-99 anni



N. di giocatori: 2-4



Contenuto: 48 carte dinosauro (4 serie di 12 dinosauri). A ogni dinosauro viene associata una cifra dall'1 al 12 che ne indica il valore (il 12 corrisponde al più forte e l'1 al meno forte).



Compsognathus



Kentrosauro



Pteranodonte



Anchilosauo



Stegosauro



Dimetrodonte



Triceratopo



Velociraptor



Styracosauo



Spinosauo



Diplodocus



T Rex



Scopo del gioco: vincere il maggior numero di combattimenti per conquistare più carte dinosauro.



Preparazione del gioco: ogni giocatore prende una serie da 12 dinosauri. Mischia le carte e le colloca davanti a sé, con le facce visibili, nell'ordine in cui appaiono. (Può formare 2 righe da 6 carte o 3 righe da 4 carte).

Per 30 secondi, i giocatori memorizzano la posizione dei loro 12 dinosauri, quindi ognuno gira le proprie 12 carte lasciandole a faccia coperta nella loro posizione.

Svolgimento del gioco: il più giovane comincia il gioco. Gira la carta di sua scelta tra le 12 in suo possesso e la colloca al centro del tavolo. Poi ogni giocatore al proprio turno, in senso orario, sceglie una delle proprie carte, la gira e la colloca al centro del tavolo. Quello che ha giocato la carta più forte vince tutte le carte giocate e le conserva impilate a lato come punti conquistati.

Tocca quindi al giocatore che ha vinto il mazzo giocare per primo e così via.

Casi particolari: quando più giocatori scoprono una carta della stessa forza, tra loro avviene una "battaglia": ogni giocatore interessato colloca a faccia coperta sulla carta che ha appena giocato un'altra carta di sua scelta. Quando tutti i giocatori hanno fatto lo stesso, girano tutti contemporaneamente la loro carta. Il giocatore che ha giocato la carta più forte conquista tutte le carte giocate al centro del tavolo.

Se almeno 2 giocatori hanno giocato ancora una carta di forza uguale, questi continuano la battaglia nello stesso modo fino a quando un giocatore conquista il mazzo.

Attenzione: se più giocatori scoprono la stessa carta ma un altro giocatore ne gioca una più forte, non si verificano battaglie e quest'ultimo conquista il mazzo. Al termine di una partita tra 3 o 4 giocatori, è possibile che ad alcuni giocatori restino una o più carte; in questo caso i giocatori aggiungono queste carte alla loro pila di carte conquistate.

Chi vince? Vince la partita il giocatore che ha conquistato il maggior numero di carte.

Gioco creato da Grégory Kirszbaum e Alex Sanders

DJECO

Attenzione. Piccole parti.

BATASAURUS



Idades: 5 - 99 anos



N.º de jogadores: 2-4



Conteúdo: 48 cartas dinossauros (4 séries de 12 dinossauros). Cada dinossauro está associado a um número de 1 a 12 que indica o seu valor (sendo o 12 o que vale mais e o 1 o que vale menos).



Compsognatho



Kentrossauro



Pteranodonte



Anquilossauro



Estegossauro



Dimetrodon



Tricerátopo



Velociraptor



Estiracossauro



Espinossauro



Diplodoco



T Rex



Objetivo do jogo: Vencer o máximo de combates para ganhar o maior número de cartas dinossauros.



Preparação do jogo: Cada jogador pega numa série de 12 dinossauros. Baralha as cartas e, em seguida, coloca-as à sua frente, com as faces visíveis, na ordem em que aparecem. (Pode formar 2 filas de cartas ou 3 filas de cartas).

Durante 30 segundos, os jogadores memorizam a localização dos seus 12 dinossauros e, em seguida, viram as cartas a fim de ocultarem as suas faces, mantendo-as no lugar em que se encontravam.

Desenrolar do jogo: Começa a jogar o jogador mais novo. Vira uma carta à sua escolha de entre as suas 12 cartas e coloca-a no centro da mesa. Seguidamente, cada um na sua vez, no sentido dos ponteiros do relógio, os jogadores escolhem uma das suas cartas, viram-na e colocam-na no centro da mesa. O que tiver jogado a carta mais alta ganha todas as cartas jogadas e guarda-as num monte ao seu lado como pontos ganhos. O jogador que tiver ganho o lance é o primeiro a jogar, e assim por diante.

Casos especiais: Quando vários jogadores jogarem uma carta com o mesmo valor, há uma "batalha" entre eles. Cada um dos jogadores envolvidos coloca sobre a carta que jogou uma outra carta à sua escolha, com a face oculta. Quando todos os jogadores tiverem feito o mesmo, viram todos ao mesmo tempo a respetiva carta. O jogador que tiver jogado a carta mais alta ganha todas as cartas colocadas no centro da mesa. Se, pelo menos, dois jogadores tiverem jogado de novo uma carta com o mesmo valor, eles – e só eles – continuam a batalha do mesmo modo até que um dos jogadores ganhe o lance.

Atenção: - se vários jogadores jogarem uma carta com o mesmo valor e um outro jogar uma com um valor mais alto, não há batalha. É este último que ganha o lance.

-no fim de uma partida com 3 ou 4 jogadores, é possível que ainda reste a alguns deles uma ou várias cartas; nesse caso, os jogadores juntam essas cartas ao seu monte de cartas ganhas.

Quem ganha? O jogador que tiver ganho o maior número de cartas vence a partida.

Jogo concebido por Grégory Kirszbaum e Alex Sanders

DJECO

BATASAURUS



Ålder: 5-99 år



Antal spelare: 2-4



Innehåll: 48 dinosauriekort (4 serier med 12 dinosaurier). Varje dinosaurie förknippas med en siffra mellan 1 till 12 som visar dess värde (12 är starkast och 1 är svagast).



Compsognathus



Kentrosaurus



Pteranodon



Ankylosaurus



Stegosaurus



Dimetrodon



Triceratops



Velociraptor



Styracosaurus



Spinosaurus



Diplodocus



T Rex



Spelets mål: Vinna så många strider som möjligt för att få flest dinosauriekort.



Spelförberedelser: Varje spelare tar en serie med 12 dinosaurier. Spelarna blandar sina kort och lägger dem framför sig med framsidorna uppåt, i den ordning som de kommer fram. (Du kan lägga 2 rader med 6 kort eller 3 rader med 4 kort).

Under 30 sekunder försöker spelarna komma ihåg var deras 12 dinosaurier är placerade och vänder sedan sina 12 kort så att framsidan hamnar nedåt men låter dem ligga kvar på samma ställe.

Så här spelar man: Den yngsta spelaren börjar. Hen vänder på valfritt kort av sina 12 kort och lägger det i mitten av bordet. Sedan fortsätter man medurs tills alla spelare lagt ett kort i mitten av bordet med framsidan uppåt.

Den som har det starkaste kortet vinner alla de andra spelade korten som läggs i en hög vid sidan om spelaren för poängräkningen.

Det är sedan den spelaren som vann potten som börjar spela på nytt, och så vidare.

Specialfall: När flera spelare lägger upp ett kort med samma styrka blir det "strid" mellan dem: Varje berörd spelare lägger ett valfritt kort med framsidan nedåt på det kort som hen valt att spela. När alla spelare gjort samma sak vänder de alla samtidigt på sina kort.

Den spelare som har det starkaste kortet vinner alla de spelade korten i mitten av bordet.

Om 2 eller fler spelare på nytt spelar ett kort med samma styrka fortsätter de, och endast de, att strida på samma sätt tills en spelare vinner.

Observera:

– Om flera spelare lägger lika starka kort men en annan spelare har ett starkare så blir det ingen strid. Den med starkast kort vinner.

– Det kan hända att vissa spelare har kvar ett eller flera kort i slutet av ett spelparti mellan 3 eller 4 spelare; i detta fall lägger spelarna dessa kort till sin hög av kort de har vunnit.

Vem vinner? Den spelare som har flest kort vinner omgången.

Ett spel skapat av Grégory Kirszbaum och Alex Sanders

DJECO

BATASAURUS



Alder: Fra 5 til 99 år



Antal spillere: 2-4



Indhold: 48 dinosauruskort (4 serier med 12 dinosaurusser). Hver dinosaurus har et tal fra 1-12, der angiver dets værdi (12 er den højeste værdi og 1 er den laveste).



Compsognathus



Kentrosaurus



Pteranodon



Ankylosaurus



Stegosaurus



Dimetrodon



Triceratops



Velociraptor



Styracosaurus



Spinosaurus



Diplodocus



T Rex



Spillets formål: At vinde flest mulige kampe for at få flest mulige dinosauruskort.



Forberedelse af spillet: Hver spiller vælger en serie med 12 dinosaurusser. Spillerne blander kortene og lægger dem ned foran sig med forsiden opad i den rækkefølge, de kommer i efter at være blevet blandet (Man kan lave 2 linjer med 6 kort eller 3 linjer med 4 kort).

Spillerne har nu 30 sekunder til at huske, hvor de 12 dinosaurusser ligger. Herefter vendes de om, så bagsiden vender opad. Alle kort skal blive liggende på samme plads.

Spilletets forløb: Den yngste spiller begynder. Spilleren vælger et af sine 12 kort, vender det om og lægger det midt på bordet. Herefter vælger de andre spillere efter tur i urets retning et af deres egne kort, vender det om og lægger det midt på bordet.

Den spiller, der har kortet med det højeste tal, vinder alle kortene midt på bordet og lægger dem i en bunke ved siden af. De udgør hans eller hendes point.

Den spiller, der har vundet stikket, begynder næste omgang og så fremdeles.

Særlige tilfælde: Når flere spillere lægger et kort ned med samme værdi, er der "krig" mellem dem: De pågældende spillere lægger et nyt kort efter eget valg med bagsiden opad ovenpå det kort, der netop er lagt ned. Når alle spillerne har lagt et kort som beskrevet ovenfor, vendes alle kortene på samme tid.

Spilleren med det højeste kort vinder samtlige kort midt på bordet.

Hvis mindst 2 spillere igen lægger et kort ned med samme værdi, fortsætter krigen mellem dem, indtil en af spillerne vinder stikket.

Bemærk: - Hvis flere spillere lægger et kort ned med samme værdi, men en anden spiller lægger et kort med en endnu højere værdi, bliver der ikke krig. Spilleren med det højeste kort vinder stikket.

- Når 3 eller 4 personer spiller, kan en spiller have et eller flere kort tilbage ved spillets afslutning. De lægges blot i bunken med vundne kort.

Hvem vinder? Spilleren med flest kort vinder spillet.

Et spil af Grégory Kirszbaum og Alex Sanders

DJECO

BATASAURUS



Возраст: 5–99 лет



Количество игроков: 2–4



В комплекте: 48 карточек «динозавры» (4 серии по 12 динозавров). Каждому динозавру присвоена определенная стоимость от 1 до 12 (12 — самая сильная карточка, 1 — самая слабая).



Компсогнат



Кентрозаур



Птеранодон



Анкилозаур



Стегозаур



Диметродон



Трицератопс



Велоцираптор



Стиракозаур



Спинозаур



Диплодок



Тираннозаур



Цель игры: выиграть как можно больше раундов и заработать как можно больше карточек «динозавров».



Подготовка к игре. Каждый игрок берет по 12 карточек «динозавров» одной серии. Перемешав свои карточки, он выкладывает их перед собой лицевой стороной вверх в том порядке, в котором они открылись. Он может выложить 2 ряда по 6 карточек или 3 ряда по 4 карточки.

Игрокам дается 30 секунд, чтобы запомнить расположение своих 12 динозавров, а затем каждый игрок переворачивает свои 12 карточек лицевыми сторонами вниз, не меняя их местами.

Ход игры. Игру начинает самый младший игрок. Он переворачивает любую из своих 12 карточек и кладет ее в центр стола. Затем остальные игроки по очереди (по часовой стрелке) выбирают одну из своих карточек, открывают ее и кладут в центр стола.

Игрок, сходивший самой сильной карточкой, забирает все карточки этого раунда и кладет их стопкой рядом с собой.

Следующий раунд начинает игрок, который забрал себе карточки прошлого раунда, и так далее.

Особые случаи. Если несколько игроков сходили одинаковыми карточками наивысшей стоимости, между ними проводится «бой». Каждый участник боя кладет на свою выложенную карточку еще одну карточку лицевой стороной вниз. Затем они одновременно открывают каждый свою карточку.

Игрок, сходивший самой сильной карточкой, забирает все карточки, выложенные в центр стола.

Если при этом не менее 2 игроков вновь сходили одинаковой карточкой наивысшей стоимости, то они проводят бой между собой по той же схеме, пока один из них не заберет себе все карточки этого раунда.

Внимание! Если несколько игроков сходили одинаковыми карточками, но при этом другой игрок сходил более сильной карточкой, то бой не проводится. Карточки забирает этот последний игрок.

Если в конце партии при игре втроем или вчетвером у некоторых игроков осталась одна или несколько карточек, то игроки добавляют эти карточки к стопке выигранных карточек.

Определение победителя. В партии побеждает игрок, набравший больше всех карточек.

Авторы игры: Грегори Кирсзбом и Алекс Сандерс (Grégory Kirszbaum Alex Sanders)

DJECO