

NL Scoor punten door elke ronde het aantal te winnen slagen te voorspellen. Denk goed na, want voor een foute voorspelling krijg je strafpunten. Door handig gebruik te maken van de (speciale) kaarten kan je een slag binnenhalen, maar ook opzettelijk verliezen om zo je voorspelling te laten uitkomen. De speler die dat het slimste doet wint het spel!

🔗 Inhoud en voorbereiding

70 speelkaarten (Extra nodig: Pen en papier voor het noteren van de punten.)

Afhankelijk van het aantal spelers bestaat een spel uit een aantal rondes:

Spelers	6	5	4	3	2*
Ronden	6	5	4	6	6

* Haal bij een 2-spelerspel alle kaarten van één kleur uit het spel.

➕ Een speelronde

Schud de kaarten en deel ze gesloten volgens het onderstaande schema:

Spelers	6	5	4	3	2
Kaarten	11	13	14	14	15

Maak van de overgebleven kaarten een stapel en draai de bovenste kaart om. De kleur van deze kaart is de troefkleur voor deze ronde.

De voorspellingskaart

Bekijk je kaarten en bepaal hoeveel slagen je deze ronde denkt te halen. Verwacht je 4 slagen te winnen? Neem dan een 4-kaart uit je hand en leg deze gesloten op tafel. Heb je geen 4? Kies dan de kaart die daar het dichtst bij in de buurt ligt, bijv. de 3. De 3 wordt dan jouw doel en bepaalt hoeveel slagen je moet halen om je voorspelling te laten uitkomen en het aantal punten dat je deze ronde verdient als dit je lukt. Elke kaart mag als voorspellingskaart worden gebruikt. Met de '6th Sense' (6-kaart) mag je zowel 6 als 9 slagen halen om je voorspelling te laten uitkomen.

Een slag

Een speelronde bestaat uit een aantal slagen. Te beginnen met de speler links van de deler, leggen alle spelers om de beurt en met de klok mee één kaart uit de hand open op tafel. Dit zijn de regels voor het neerleggen van kaarten:

- De eerste speler mag met elke gewenste kaart 'uitkomen' en bepaalt zo de gevraagde kleur.
- Iedere daaropvolgende speler moet kleur bekennen. (De speler is verplicht om een kaart van dezelfde kleur erbij te leggen als hij/zij deze heeft.)
- Heeft een speler deze kleur niet? Dan legt hij/zij een andere kleur neer. Dat mag een kaart met de troefkleur zijn.

Als alle spelers één kaart hebben neergelegd eindigt de slag.

Wie wint de slag?

Het getal op de kaart bepaalt zijn waarde. Een kaart met het getal 14 is het hoogst en met X/0 het laagst. De winnende kaart is de hoogste kaart van de troefkleur. Zit er geen troefkaart in de slag, dan wint de hoogste kaart in de gevraagde kleur (van de eerste speler). Alle overige kleuren zijn lager, zelfs als er een hoger getal op staat.

1



2



3



4



Stel: blauw is de troefkleur. Speler 1 speelt een gele kaart en geel wordt de gevraagde kleur. Speler 2 heeft geen geel en speelt een hoge kaart van een andere kleur. Speler 3 bekennt kleur en speelt een hogere kaart om zo de slag te winnen. Speler 4 heeft ook geen geel, maar speelt een (lage) troefkaart en wint daarmee de slag.

De winnaar van de slag pakt de kaarten en legt deze gesloten voor zich neer, zo dat iedereen kan zien hoeveel slagen deze heeft behaald. De speler die de slag wint moet de volgende slag beginnen.

Actiekaarten

Sommige kaarten hebben een speciale actie. Ook bij het neerleggen van deze actiekaarten gelden de eerder beschreven regels.

(0/X) Blokkeerkaart: Iedere speler kan deze kaart altijd als gewone kaart spelen, met waarde 0. Een speler mag deze ook gebruiken om een gespeelde kaart van een andere speler te blokkeren en legt dan de blokkeerkaart gesloten op een gespeelde kaart. Een eventuele speciale actie van die kaart wordt hiermee teniet-gedaan. Beide kaarten tellen voor deze slag nu niet meer mee. (Bij een 2-spelerspel kan dus niemand de slag winnen. In dat geval moet de speler die de vorige slag heeft gewonnen uitkomen.)

Als de kaart waarmee is uitgekomen wordt geblokkeerd, dan wordt de daaropvolgend gespeelde (of de nog te spelen) kaart de gevraagde kleur. Per slag mag maar één kaart als blokkeerkaart worden gespeeld en uitkomen met deze actie kan niet.

(4) Omkeerkaart: Na het spelen van een omkeerkaart bepaalt niet de hoogste, maar de laagste kaart wie deze slag wint. Twee omkeerkaarten in dezelfde slag heffen elkaar op. Om te bepalen wat de laagste kaart is volg je dezelfde regels voor het winnen van een slag (zie: "Wie wint de slag?"). Zijn er twee kaarten even laag, dan wint de laatst gespeelde laagste kaart de slag.

1



2



3



4



Stel: blauw is de troefkleur. Speler 1 start met een hoge troefkaart. Speler 2 heeft deze kleur niet en speelt een omkeerkaart van een andere kleur. Nu wint de laagste kaart de slag. Spelers 3 en 4 hebben ook geen troefkaarten en spelen ieder een 1. Speler 4 wint de slag, omdat deze als laatste de laagste kaart speelt.

(6) 6th Sense: De speler geeft bij het neerleggen aan welke waarde de kaart heeft (6 of 9) en kan dit tijdens de slag niet meer veranderen.



(8) Spiekkaart: Als een speler uitkomt met een 8, dan mag deze na aftoef van de slag de voorspellingskaart van de winnaar bekijken.



(12) Dubbelslag: Spelen 1 of meer spelers een 12, dan mag de winnaar de gewonnen slag in twee stapeltjes splitsen en behaalt deze dus twee slagen in één keer. Deze keuze ligt voor de rest van de ronde vast.

○ Einde van de ronde

Nadat alle kaarten zijn gespeeld tellen de spelers de eigen behaalde slagen en draaien hun voorspellingskaart om. Heb je het aantal slagen goed voorspeld, dan ontvang je evenveel punten als het getal op je voorspellingskaart.

Bij een foute voorspelling worden er strafpunten toegekend voor elke slag die je naast je voorspelling zit. Heb je bijvoorbeeld 4 slagen voorspeld en haal je 6 slagen binnen, dan noteer je -2 punten. Zo kan je ook een negatief puntentotaal behalen. Bijvoorbeeld:

Voorspelling	Gewonnen slagen	Punten
4	6	-2
4	2	-2
4	4	4
6/9	7	-1*

* Met de '6th Sense' zijn beide voorspellingen (6 en 9) goed. 6 ligt het dichtst bij 7, dus -1 punt.

Noteer voor iedere speler de punten en start een nieuwe ronde. De speler links van de deler wordt de nieuwe deler en de speler links van de deler start de nieuwe ronde.

△ Wie wint?

De speler die aan het einde van alle rondes de meeste punten (of minste strafpunten) heeft behaald, wint het spel!

□ Spelvarianten

Voor beginnende spelers

Speel zonder troefkleur. Kleur bekennen blijft verplicht en alle overige kleuren zijn lager dan de gevraagde kleur. Gebruik een aangepaste puntentelling:

Slagen ernaast	0*	1	2	3	4	5 of meer
Punten	6	4	3	2	1	0

* Juiste voorspelling

Voor ervaren spelers

In plaats van een vast aantal rondes te spelen, bepaal je vooraf hoeveel punten er moeten worden behaald om het spel te winnen.

Wil je het nog uitdagender maken? Draai de troefkaart pas om nadat alle spelers hun voorspellingskaart hebben gekozen.

EN Score points by predicting the number of tricks you will win in each round. Think carefully because an incorrect prediction will earn you penalty points. Get ahead by making good use of the (special) cards, but also by intentionally losing tricks to make your prediction come true. The player who does this best wins the game!

Content and set-up

70 playing cards, game rules (Not included: pen and paper to keep score.)

A game consists of several rounds, depending on the number of players:

Players	6	5	4	3	2*
Rounds	6	5	4	6	6

* In a 2-player game, remove all cards of one colour from the game.

A Round

Shuffle the cards and deal each player the number of cards shown below, face down:

Players	6	5	4	3	2
Cards	11	13	14	14	15

Stack the remaining cards face down in the centre and turn over the top card. The colour of this card is the trump colour for this round.

The prediction card

Look at your cards and determine how many tricks you expect to win in this round. If you think you can win 4 tricks, take a 4 card from your hand and place it face down on the table in front of you. If you don't have a 4, choose the next closest card to that value, for example the 3. The 3 then becomes the target number of tricks you must win to make your prediction come true. It also determines the number of points you will earn this round if you succeed. The 6 card ("6th Sense") can be used to predict either 6 or 9 tricks, giving you more chances to make your prediction come true.

A trick

A round consists of several tricks. Starting with the player to the left of the dealer, all players take turns (in a clockwise direction) to play one card from their hand and place it face up onto the table. Follow these rules for playing a card:

- The first player may start with any card and thereby determines the requested colour.
- Each subsequent player must follow suit, i.e. you must add a card of the same colour if you can.
- If you do not have a card of the same colour, play a card of your choice. This can be a trump card.

The trick ends when all players have played one card.

Who wins the trick?

The number on the front of a card determines its value. A card with the number 14 holds the highest value and the card with X/O is the lowest. The winning card is the highest trump card. If there is no trump card in the trick, the highest card of the requested colour wins (the colour of the first card played in the trick). All other colours are considered lower, even if a card shows a higher value.

Example: Blue is trump. Player 1 plays a yellow card (3) and yellow becomes the requested colour. Player 2 has no yellow and plays a high card of a different suit (11). Player 3 follows suit and plays a higher value card to try to take the trick (5). Player 4 also has no yellow card but plays a low trump card (2) instead and therefore wins the trick.

If you win the trick, pick up the cards and place them face down in a separate pile in front of you, so that everyone can see how many tricks you have won. You must start the next trick.

Action cards

Some cards have a special effect. The rules described above must also be applied when playing these Action cards:

(0/X) Blocking card: You can play this card as a regular card, with a value of 0. Or you may choose to use this card to block any previously placed card played by another player. In this case, place the blocking card face down on top of the selected card, eliminating both cards from this trick. If applicable, this action also cancels out the special effect of that card. (In a 2-player game all cards are blocked by this action: no one wins the trick and both cards are set aside, out of play. The player that won the previous trick starts the next round.)

If the first card that started the trick is blocked, the next card played becomes the requested colour. Only one card can be used as a blocking card per trick. Players cannot start a trick by using its special effect.

(4) Reversal card: When someone plays a 4, it is not the highest but the lowest card that wins the trick. Trump cards are still the highest value cards, followed by the requested colour. The lowest card of another colour wins the trick. If two are cards are equally low, the last lowest card played wins the trick.

Two reversal cards cancel each other out and normal rules apply (see "Who wins the trick" above).

Example: Blue is trump. Player 1 starts with a high trump card (10) which is also the 'requested colour'. Player 2 plays a reversal card (4) of a different colour. From this moment on, the lowest card wins the trick. Players 3 and 4 also have no trump cards and each play a 1. Player 4 was the last to play the lowest card and wins the trick.

(6) 6th Sense: When you play a 6, indicate what value the card has (either 6 or 9). Your choice is fixed until the end of the trick and cannot be changed.

(8) Peek card: If you start the trick with an 8 then, when that trick is completed, you may look at the winner's prediction card.

(12) Double trick: If a 12 is played by any player during a trick, the winner of that trick may choose to split the trick into two piles and earn 2 tricks instead of 1. This choice is fixed until the end of the round and cannot be changed.

End of the round

The round ends after all cards have been played. Each player counts the number of tricks they won and then reveals their prediction card. If you have correctly predicted the number of tricks won, you score as many points as the number on your prediction card.

If your prediction was wrong, deduct the difference between the number of tricks you won and the number on your prediction card. It is possible to have a negative score. Some examples:

Prediction	Tricks won	Points
4	6	-2
4	2	-2
4	4	4
6/9	7	-1*

* With the "6th Sense" card, both predictions (6 and 9) are valid. 6 is closest to 7, so -1 point.

Write down the scores for each player and start a new round. The player to the left of the last dealer becomes the new dealer and the player to their left starts the new round.

Who wins?

The player who has the most points (or the least penalty points) at the end of the last round wins the game!

Game variants

For novice players

Play without a trump colour. Players must follow suit and all other colours are lower than the requested colour. The difference between the tricks you won and the number you predicted will earn points as follows:

Difference	0*	1	2	3	4	5 or more
Points	6	4	3	2	1	0

* Correct prediction

For experienced players

Instead of playing a fixed number of rounds, you determine in advance how many points must be earned to win the game.

Want an even more challenging game? Turn over the trump card after all players have chosen their prediction card.

FR Marque des points en prédisant le nombre de plis que tu vas gagner à chaque tour. Réfléchis bien car une mauvaise prédiction entraîne des points de pénalité. Prends de l'avance sur tes adversaires en faisant bon usage de tes cartes (spéciales), mais aussi en perdant intentionnellement des plis pour que ta prédiction se réalise. Le joueur qui se montre le plus talentueux dans cet exercice, gagne le jeu !

🗒 Contenu et mise en place du jeu

70 cartes à jouer, règles du jeu (Non inclus : papier et crayon pour noter les scores.)

Un jeu comporte plusieurs tours, selon le nombre de joueurs :

Joueurs	6	5	4	3	2*
Tours	6	5	4	6	6

* Si tu joues à deux, retire du jeu toutes les cartes d'une même couleur.

🔄 Un tour

Mélange les cartes et distribue à chaque joueur le nombre de cartes indiqué ci-dessous, face cachée :

Joueurs	6	5	4	3	2
Cartes	11	13	14	14	15

Empile les cartes restantes, face cachée, au milieu de la table et retourne la carte du dessus. La couleur de cette carte est la couleur d'atout valable pour ce tour.

La carte de prédiction

Examine tes cartes et détermine combien de plis tu penses pouvoir gagner pendant ce tour. Si tu penses pouvoir gagner 4 plis, prends une carte 4 de ta main et pose-la, face cachée, sur la table devant toi. Si tu n'as pas de carte 4, choisis la carte la plus proche de cette valeur, par exemple le 3. Le 3 devient alors le nombre de plis que tu dois gagner pour que ta prédiction se réalise. Il détermine également le nombre de points que tu dois gagner pendant ce tour si tu réussis. Chaque carte peut être utilisée comme une carte de prédiction. La carte 6 (« Sixième Sens ») peut être utilisée pour prédire 6 ou 9 plis, ce qui te donne plus de chances de réaliser ta prédiction.

Pli

Chaque tour comporte plusieurs plis. Le joueur placé à la gauche du donneur commence à jouer. Les joueurs jouent ensuite à tour de rôle – dans le sens des aiguilles d'une montre – une carte de leur main et la posent, face visible, sur la table. Suis les règles suivantes pour jouer une carte :

- Le premier joueur peut commencer avec n'importe quelle carte et c'est donc lui qui détermine la couleur demandée.

- Chaque joueur suivant doit suivre la couleur demandée, autrement dit tous les joueurs doivent ajouter une carte de la même couleur s'ils en possèdent une.

- Si tu n'as pas de carte de même couleur, joue une carte de ton choix. Il peut s'agir d'une carte d'atout.

Le pli se termine après que tous les joueurs aient joué une carte.

Qui gagne le pli ?

Le numéro figurant au recto de la carte détermine sa valeur. Une carte avec le chiffre 14 a la valeur la plus haute et la carte avec X/0 la valeur la plus basse. La carte gagnante est la carte d'atout la plus haute. S'il n'y a pas d'atout dans le pli, la carte la plus haute dans la couleur demandée (autrement dit, la couleur de la première carte jouée dans le pli) est la carte gagnante. Toutes les autres couleurs sont considérées comme plus basses, même si un chiffre plus élevé figure sur la carte.

Exemple : le bleu est l'atout. Le joueur 1 joue une carte jaune (3) et le jaune devient la couleur demandée. Le joueur 2 n'a pas de carte jaune et joue une carte haute d'une autre couleur (11). Le joueur 3 suit la couleur demandée et joue une carte plus haute pour essayer de remporter le pli (5). Le joueur 4 n'a pas non plus de carte jaune mais joue à la place une carte d'atout plus basse (2) : c'est donc lui qui gagne le pli.

Le joueur qui remporte le pli, ramasse les cartes et les place devant lui, face cachée, dans une pile séparée en sorte que tous les joueurs puissent savoir combien de plis il a gagné. Ce joueur doit commencer le pli suivant.

Cartes Action

Certaines cartes ont une action particulière. Attention : les règles précédemment décrites s'appliquent aussi aux cartes Action :

Carte de blocage : tu peux jouer cette carte comme une carte normale, avec une valeur de 0, ou tu peux l'utiliser pour bloquer la carte qu'un autre joueur a jouée lors d'un tour précédent. Dans ce cas, tu poses ta carte de blocage, face cachée, sur la carte précédemment jouée par l'autre joueur. Ceci annule l'éventuelle action particulière de cette carte. Les deux cartes ne comptent plus pour ce pli. (Dans une partie à 2 joueurs, cette action bloque toutes les cartes : aucun joueur ne peut donc gagner le pli et les deux cartes sont mises de côté et hors-jeu. Le joueur qui a gagné le pli précédent commence le tour suivant.)

Si la première carte qui a lancé le pli est bloquée, la prochaine carte jouée devient la couleur demandée. Une seule carte peut être utilisée comme carte de blocage pendant chaque tour. Les joueurs ne peuvent pas commencer un pli en utilisant son action particulière.

(4) Carte Inversion : Quand un joueur joue une carte Inversion, ce n'est pas la carte la plus haute mais la carte la plus basse qui permet de remporter le pli. Les cartes d'atout sont toujours les cartes les plus hautes, suivies de la couleur demandée. La carte la plus basse d'une autre couleur permet de remporter le pli. Si deux cartes ont une valeur pareillement basse, la dernière carte jouée la plus basse remporte le pli.

Deux cartes Inversions s'annulent l'une l'autre et les règles normales s'appliquent (voir la section « Qui remporte le pli » ci-dessus).

Exemple : le bleu est l'atout. Le joueur 1 commence avec une carte d'atout haute (10) qui est également la « couleur demandée ». Le joueur 2 joue une carte Inversion (4) d'une autre couleur. À partir de maintenant, la carte la plus basse remporte le pli. Les joueurs 3 et 4 n'ont pas non plus de carte d'atout et jouent chacun un 1. Le joueur 4 est le dernier à avoir joué la carte la plus basse et c'est donc lui qui remporte le pli.

(6) 6th Sense : Lorsque tu joues un 6, indique la valeur de la carte (6 ou 9). Ton choix est irrévocable jusqu'à la fin du pli et il ne peut donc pas être modifié.

(8) Carte Aperçu : si tu commences le pli avec un 8, tu peux, une fois le pli terminé, regarder la carte de prédiction du gagnant.

(12) Double pli : si un joueur joue un 12 pendant un pli, le gagnant du pli peut choisir de diviser le pli en deux piles et de gagner 2 plis au lieu d'un seul. Ce choix est irrévocable jusqu'à la fin du pli et il ne peut donc pas être modifié.

🏁 Fin du tour

Le tour se termine quand toutes les cartes ont été jouées. Chaque joueur compte le nombre de plis qu'il a gagnés et dévoile ensuite sa carte de prédiction. Si tu as correctement prédit le nombre de plis gagnés, tu marques autant de points que le nombre indiqué sur ta carte de prédiction.

Si ta prédiction est fautive, déduis la différence entre le nombre de plis que tu as gagné et le nombre figurant sur ta carte de prédiction. Il est possible d'avoir un score négatif. Quelques exemples :

Prédiction	Plis gagnés	Points
4	6	-2
4	2	-2
4	4	4
6/9	7	-1*

* Avec la carte « 6th Sense », les deux prédictions (6 et 9) sont bonnes. 6 est le chiffre le plus proche de 7, donc -1 point.

Note les scores de chaque joueur et commence un nouveau tour. Le joueur placé à la gauche du dernier donneur devient le nouveau donneur et c'est donc le joueur placé à sa gauche qui commence le nouveau tour.

🏆 Le gagnant

Le joueur qui a le plus de points (ou le moins de points de pénalité) à la fin du dernier tour, remporte le jeu !

🎲 Variantes de jeu

Pour les joueurs débutants

Joue la partie sans couleur d'atout : les joueurs sont obligés de jouer dans la couleur demandée et toutes les autres couleurs sont plus basses que la couleur demandée. La différence entre les plis que tu as gagnés et le nombre de plis que tu as prédit te rapporte des points selon le calcul suivant :

Différence	0*	1	2	3	4	5 ou plus
Points	6	4	3	2	1	0

* Prédiction correcte

Pour les joueurs expérimentés

Au lieu de jouer un nombre fixe de tours, les joueurs déterminent à l'avance le nombre de points qui doivent être gagnés pour remporter la partie. Tu veux disputer une partie encore plus difficile ? Retourne la carte d'atout seulement après que tous les joueurs aient choisi leur carte de prédiction.

DE Bei diesem Spiel erhalten die Spieler Punkte, wenn sie die Anzahl Stiche in einer Runde richtig voraussagen. Doch Vorsicht! Bei einem falschen Tipp werden Punkte abgezogen. Wer seine (Aktions-)Karten gezielt einsetzt, kann Stiche gewinnen, aber auch absichtlich verlieren, damit seine Voraussage zutrifft. Der Spieler mit der cleversten Taktik gewinnt!

🔗 Inhalt und Vorbereitung

- 70 Spielkarten, Spielregeln (außerdem benötigt: Stift und Papier zum Notieren der Punkte).

Eine Partie besteht aus einer bestimmten Anzahl Runden, die von der Spielerzahl abhängt:

Spieler	6	5	4	3	2*
Runden	6	5	4	6	6

* Bei einer Partie zu zweit werden alle Karten einer Farbe aus dem Spiel genommen.

➕ Eine Spielrunde

Die Karten werden gemischt und verdeckt entsprechend dem nachstehenden Schema an die Spieler verteilt:

Spieler	6	5	4	3	2
Karten	11	13	14	14	15

Die übrigen Karten werden verdeckt auf einen Stapel in die Mitte gelegt, und die oberste Karte wird aufgedeckt. Die Farbe dieser Karte ist die Trumpffarbe in dieser Spielrunde.

Die Voraussagekarte

Die Spieler sehen sich ihre Karten an und schätzen ein, wie viele Stiche sie in dieser Runde voraussichtlich gewinnen werden. Wer erwartet, dass er 4 Stiche gewinnen wird, nimmt eine 4er-Karte aus seiner Hand und legt sie verdeckt vor sich auf den Tisch. Hat der Spieler keine 4, wählt er eine Karte, die diesem Wert am nächsten kommt, beispielsweise eine 3. Diese Karte zeigt an, wie viele Stiche er gewinnen muss, damit sein Tipp stimmt. Außerdem entspricht die Zahl auf der gewählten Karte auch den Punkten, die er in dieser Runde bekommt, wenn seine Voraussage sich erfüllt. Jede Karte kann als Voraussagekarte genutzt werden. Mit einer 6 („Der 6. Sinn“) können sowohl 6 als auch 9 Stiche vorhergesagt werden; sie bietet also eine größere Chance, die richtige Stichanzahl zu tippen.

Ein Stich

Eine Spielrunde besteht aus mehreren Stichen. Beginnend beim linken Nachbarn des Gebers legen alle Spieler reihum (im Uhrzeigersinn) eine Karte aus ihrer Hand offen auf den Tisch. Für das Auslegen von Karten gelten die folgenden Regeln:

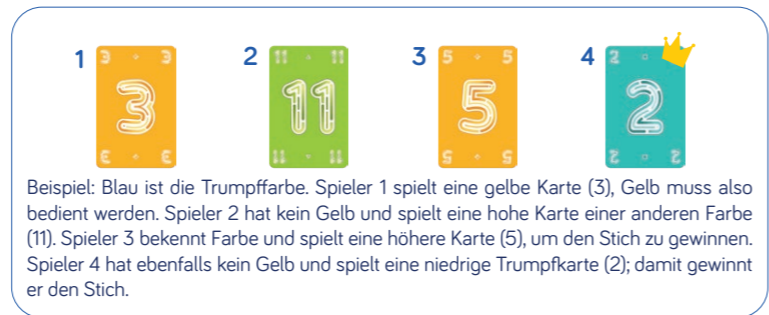
- Der erste Spieler spielt eine Karte seiner Wahl und bestimmt dadurch die Farbe.
- Alle weiteren Spieler müssen Farbe bekennen, das heißt, sie müssen eine Karte derselben Farbe legen, wenn sie eine solche Karte haben.

- Wer diese Farbe nicht besitzt, spielt eine andere Karte nach eigener Wahl. Das kann auch eine Karte mit der Trumpffarbe sein.

Der Stich endet, wenn alle Spieler jeweils eine Karte gelegt haben.

Wer gewinnt den Stich?


Die Zahl auf der Vorderseite einer Karte bestimmt deren Wert. Eine Karte mit der Zahl 14 hat den höchsten Wert und eine Karte X/O hat den niedrigsten Wert. Die höchste Karte in der Trumpffarbe gewinnt den Stich. Wenn der Stich keine Trumpfkarte enthält, gewinnt die höchste Karte in der ausgespielten Farbe (die Farbe der ersten gespielten Karte des Stiches). Alle anderen Farben sind niedriger, auch wenn auf einer andersfarbigen Karte eine höhere Zahl steht.



Wer den Stich gewinnt, nimmt die Karten und legt sie verdeckt in einem separaten Stapel vor sich auf den Tisch, sodass jeder sehen kann, wie viele Stiche er hat. Dann spielt er für den nächsten Stich eine Karte aus.


Aktionskarten

Einige Karten haben einen besonderen Effekt. Die oben beschriebenen Regeln müssen auch eingehalten werden, wenn diese Aktionskarten gespielt werden.



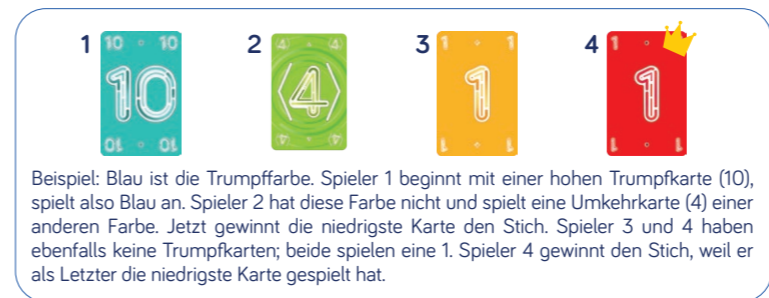

(0/X) Blockadekarte: Diese Karte kann als normale Karte mit dem Wert 0 gespielt werden. Ein Spieler darf diese Karte aber auch nutzen, um eine von einem Mitspieler gelegte Karte zu blockieren. In diesem Fall legt er die Blockadekarte verdeckt auf die Karte, die er blockieren will. Beide Karten zählen jetzt in diesem Stich nicht mehr mit. Auch ein eventueller besonderer Effekt der blockierten Karte wird aufgehoben. (Bei einer Partie zu zweit gewinnt keiner den Stich, und beide Karten werden beiseitegelegt. In diesem Fall spielt der Spieler, der den letzten Stich gewonnen hat, als Erster aus.)

Wird die erste in einem Stich gelegte Karte blockiert, bestimmt die nächste gespielte Karte die Farbe. Pro Stich darf nur eine einzige Karte als Blockadekarte gespielt werden. Ein Stich darf nicht mit einer Blockadeaktion eröffnet werden.



(4) Umkehrkarte: Legt ein Spieler eine Umkehrkarte (4), bestimmt nicht die höchste, sondern die niedrigste Karte, wer diesen Stich gewinnt. Trumpfkarten sind weiterhin am höchsten, dann folgen Karten in der Farbe. Die niedrigste Karte in einer anderen Farbe gewinnt den Stich. Sind zwei Karten gleich niedrig, gewinnt die zuletzt gespielte niedrigste Karte den Stich.


Zwei Umkehrkarten im gleichen Stich heben sich gegenseitig auf. Bei der Entscheidung, welche Karte die niedrigste Karte ist, gelten die normalen Regeln (siehe oben „Wer gewinnt den Stich?“).

(6) Der 6. Sinn: Wer eine 6 spielt, sagt, welchen Wert diese Karte hat (6 oder 9). Er kann diese Entscheidung bis zum Ende des Stiches nicht mehr ändern.



(8) Voraussagekarte einsehen: Wer einen Stich mit einer 8 eröffnet, darf sich nach dem Stich die Voraussagekarte des Gewinners ansehen.



(12) Doppelter Stich: Wird eine 12 gespielt, kann der Gewinner, diesen Stich in zwei Stapel teilen, um auf diese Weise zwei Stiche auf einmal zu gewinnen. Diese Entscheidung kann bis zum Ende der Runde nicht mehr geändert werden.

○ Ende der Runde

Die Runde endet, wenn alle Karten gespielt worden sind. Jeder Spieler zählt die Anzahl Stiche, die er gewonnen hat, und dreht dann seine Voraussagekarte um. Wer seine Stichanzahl richtig vorausgesagt hat, erhält so viele Punkte, wie die Zahl auf seiner Voraussagekarte angibt.

Hat die Voraussage eines Spielers sich nicht erfüllt, wird die Differenz zwischen der gewonnenen Anzahl Stiche und der vorausgesagten Anzahl Stiche von seiner Punktzahl abgezogen. Hat ein Spieler beispielsweise 4 Stiche vorausgesagt und 6 Stiche gewonnen, erhält er 2 Minuspunkte. Auch ein negativer Punktestand ist möglich. Einige Beispiele:

Voraussage	Gewonnene Stiche	Punkte
4	6	-2
4	2	-2
4	4	4
6/9	7	-1*

* Bei der „6. Sinn“-Karte gelten beide Voraussagen (6 und 9). Die Differenz zwischen 6 und 7 ist kleiner als die zwischen 9 und 7, also gibt es 1 Minuspunkt.

Der Punktestand jedes Spielers wird notiert, und dann fängt eine neue Runde an. Der linke Nachbar des letzten Gebers verteilt die Karten, und sein linker Nachbar spielt aus.

△ Gewinnen

Wer nach der vorgegebenen Anzahl an Runden die meisten Punkte (oder die wenigsten Strafpunkte) hat, gewinnt!

□ Spielvarianten

Für Anfänger

Die Variante für Anfänger wird ohne Trumpffarbe gespielt. Auch bei dieser Variante müssen die Spieler die ausgespielte Farbe bedienen (Farbe bekennen), und alle anderen Farben sind niedriger. Für die Differenz zwischen den gewonnenen Stichen und der vorausgesagten Anzahl gilt eine andere Wertung:

Differenz	0*	1	2	3	4	5 oder mehr
Punkte	6	4	3	2	1	0

* Richtige Voraussage

Für erfahrene Spieler

Erfahrene Spieler können vor Spielbeginn vereinbaren, dass sie nicht eine feste Zahl von Runden spielen, sondern wie viele Punkte erzielt werden müssen, um zu gewinnen. Für eine Variante mit noch mehr Herausforderung wird die Trumpfkarte erst umgedreht, nachdem alle Spieler ihre Voraussagekarte gewählt haben.

ES Gana puntos prediciendo el número de bazas que vas a ganar en cada ronda. Medita bien tu predicción, ya que de ser incorrecta tendrás que anotar puntos de penalización. Saca ventaja usando acertadamente las cartas, las normales o las especiales, pero también perdiendo bazas intencionadamente, con el fin de que tu predicción se cumpla. ¡El jugador que más hábilmente juegue será el ganador!

⌘ Contenido del juego y preparación

- 70 cartas para jugar, reglas del juego. (No está incluido: bolígrafo y papel para anotar los puntos).

Se jugarán varias rondas dependiendo del número de jugadores:

Jugadores	6	5	4	3	2*
Rondas	6	5	4	6	6

*Cuando jueguen solo dos jugadores, hay que retirar todas las cartas de un solo color.

➕ La ronda

Baraja las cartas y reparte boca abajo a cada jugador el número de cartas que se indica a continuación:

Jugadores	6	5	4	3	2
Cartas	11	13	14	14	15

Deposita boca abajo, en un montón, las cartas restantes en el centro y descubre la carta superior. El color de esta carta será el "color triunfo".

La carta de predicción

Mira tus cartas y determina cuántas bazas crees que vas a ganar en esta ronda. Si piensas que puedes ganar 4 bazas, toma un 4 de las que tienes en la mano y coloca esta carta sobre la mesa, boca abajo y frente a ti. Si no tienes ningún 4, elige una de tus cartas cuyo valor esté más cercano al 4, por ejemplo un 3. El 3 será entonces el número de bazas que deberás ganar para que se cumpla tu predicción y también el número de puntos que ganarás en esta ronda, si lo consigues. Cualquier carta puede ser utilizada como carta de predicción. El 6 (6º Sentido) se puede utilizar para predecir 6 o 9 bazas, ofreciéndote así más oportunidades de que se cumpla tu predicción.

La baza

Una ronda consta de varias bazas. Empieza el jugador situado a la izquierda del que ha repartido las cartas. Cada jugador (en orden de las agujas del reloj) tomará una carta de las que tiene en la mano y la colocará boca arriba sobre la mesa. Reglas para jugar las cartas:

- El jugador "mano", el que empieza, podrá abrir el juego con cualquier carta, determinando así el color solicitado.

- Los demás jugadores deberán depositar una carta de ese mismo color, si disponen de ella.

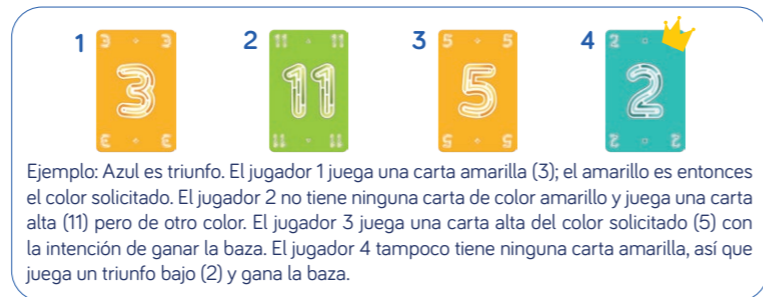
- Si no tuvieras una carta de dicho color, podrás elegir otra. Esta podrá ser una carta que sea triunfo.

La baza se acaba cuando todos los jugadores hayan jugado una carta.

¿Quién gana la baza?

El número que figura en la carta indica su valor. Una carta con el número 14 tiene el valor más alto y la carta con el X/0 tiene el valor más bajo. La carta ganadora es la carta triunfo más alta. Si en la baza no apareciera ningún triunfo, la carta ganadora será la carta más alta del color solicitado (el color de la carta que primero se ha jugado en la baza). Todos los demás colores se consideran de un valor inferior, incluso si su número es más alto.

Si ganas la baza, recoge las cartas y colócalas boca abajo en un montón aparte, enfrente de



Ejemplo: Azul es triunfo. El jugador 1 juega una carta amarilla (3); el amarillo es entonces el color solicitado. El jugador 2 no tiene ninguna carta de color amarillo y juega una carta alta (11) pero de otro color. El jugador 3 juega una carta alta del color solicitado (5) con la intención de ganar la baza. El jugador 4 tampoco tiene ninguna carta amarilla, así que juega un triunfo bajo (2) y gana la baza.

ti, de forma que todos puedan ver cuántas bazas llevas ganadas. Tú deberás comenzar la siguiente baza.

Cartas de acción

Algunas cartas tienen un efecto especial. Las reglas descritas más arriba también se tienen que aplicar cuando se juegan las siguientes cartas de acción:

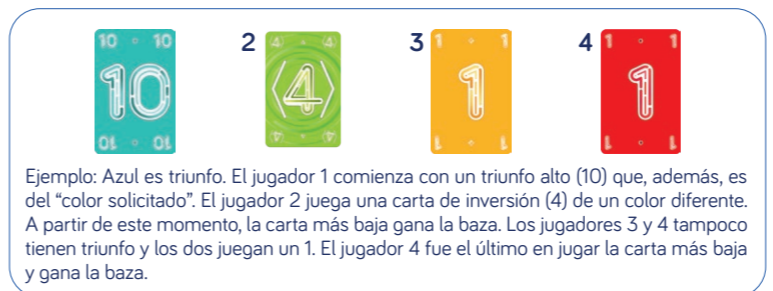
(0/X) Carta de bloqueo: Puedes jugar esta carta como una carta normal, con el valor 0, o puedes optar por utilizarla para bloquear otra carta colocada anteriormente por otro jugador. En este último caso, coloca la carta de bloqueo boca abajo sobre la carta que quieres bloquear. En esta baza, estas dos cartas ya no cuentan. Esta acción cancela también el efecto especial que pudiera tener la carta bloqueada. (Cuando juegan solo 2 jugadores, todas las cartas pueden ser bloqueadas con esta acción: nadie gana la baza y ambas cartas se retiran y quedan eliminadas del juego. El jugador que haya ganado la baza anterior comienza la siguiente ronda.

Si se bloquea la primera carta con que se inicia la baza, la siguiente carta que se juega determina el color solicitado. En cada baza, únicamente puede utilizarse una carta como carta de bloqueo. No se puede iniciar una baza haciendo uso de este efecto especial.



(4) Carta de inversión: Cuando un jugador juega un 4, no es la carta más alta la que gana la baza, sino la carta más baja. Los triunfos siempre son las cartas de más valor, y les siguen en valor las del color solicitado. La carta más baja de otro color gana la baza. En el caso de dos cartas igual de bajas, la carta baja que se haya jugado más recientemente gana la baza.

Dos cartas de inversión se anulan mutuamente y se aplican las reglas normales (véase más arriba "¿Quién gana la baza?").



Ejemplo: Azul es triunfo. El jugador 1 comienza con un triunfo alto (10) que, además, es del "color solicitado". El jugador 2 juega una carta de inversión (4) de un color diferente. A partir de este momento, la carta más baja gana la baza. Los jugadores 3 y 4 tampoco tienen triunfo y los dos juegan un 1. El jugador 4 fue el último en jugar la carta más baja y gana la baza.



(6) 6º Sentido: Cuando juegas un 6 tienes que indicar el valor de la carta (un 6 o un 9). El valor que elijas se mantendrá hasta el final de la baza y no podrás cambiarlo.



(8) Carta espía: Si comienzas la baza con un 8, podrás mirar la carta de predicción del ganador, una vez se haya completado la baza.



(12) Baza doble: Si durante una baza se ha jugado un 12, el ganador de esa baza podrá optar por dividir el montón de la baza en dos, pudiendo así anotarse 2 bazas ganadas en vez de 1. Esta elección se mantendrá hasta el final de la baza y no se podrá modificar.

○ Final de la ronda

La ronda se acaba cuando se hayan jugado todas las cartas. Cada jugador cuenta el número de bazas que ha ganado y pone al descubierto sus cartas de predicción. Si has predicho correctamente el número de bazas que has ganado, habrás conseguido un número de puntos igual al de tu carta de predicción.

Si tu predicción resulta incorrecta, deberás anotar la diferencia entre el número de bazas ganadas y el número de tu carta de predicción. Tu puntuación puede resultar negativa. A continuación, algunos ejemplos:

Predicción	Bazas ganadas	Puntos
4	6	-2
4	2	-2
4	4	4
6/9	7	-1*

* La carta "6º Sentido" vale para las predicciones 6 o 9. El 6 está más cerca del 7, así que la puntuación obtenida es -1.

Se anotan las puntuaciones de los jugadores y se inicia una nueva ronda. El jugador a la izquierda del último repartidor será el nuevo repartidor y el jugador que está a la izquierda de este comienza la siguiente ronda.

△ ¿Quién gana?

Gana el juego, aquel jugador que obtenga el mayor número de puntos (o que tenga el menor número de puntos de penalización) al final de la última ronda.

□ Variantes del juego

Jugadores inexpertos

Si no tenéis experiencia con el juego, jugad sin triunfos. Sigue siendo obligatorio jugar el color solicitado y todos los demás colores tienen un valor inferior al color solicitado. La diferencia entre las bazas realmente ganadas y el número que habías predicho resultará en la siguiente puntuación:

Diferencia	0*	1	2	3	4	5 o más
Puntos	6	4	3	2	1	0

*Predicción correcta

Jugadores experimentados

En lugar de jugar un número fijo de rondas, podéis acordar de antemano cuántos puntos debéis conseguir para ganar el juego.

¿Queréis hacer el juego aún más emocionante? Poned boca arriba la carta de triunfo después de que todos los jugadores hayan elegido su carta de predicción.

IT Guadagna punti prevedendo il numero di mani che vincerai in ogni turno. Pensaci bene: una previsione sbagliata ti costerà punti penalità. Trai vantaggio dalle carte (speciali), giocandole con astuzia, o perdi mani di proposito per fare avverare la tua previsione. Il giocatore che riesce al meglio in quest'impresa vince il gioco!

🔗 Contenuto e preparazione

- 70 carte da gioco, regolamento (non include: carta e penna per annotare i punteggi.)

Un gioco consiste di svariati turni, a seconda del numero di giocatori:

Giocatori	6	5	4	3	2*
Turni	6	5	4	6	6

* In un gioco per 2 giocatori, rimuovere tutte le carte di un colore dal gioco.

➕ Un turno

Mescolare le carte e dare a ciascun giocatore il numero di carte mostrato sotto, con le carte rivolte verso il basso:

Giocatori	6	5	4	3	2
Carte	11	13	14	14	15

Impilare al centro le carte rimaste, rivolte verso il basso, e girare la carta in cima. Il colore di questa carta è il colore briscola per il turno.

La carta previsione

Dai un'occhiata alle tue carte: quante mani potresti vincere in questo turno? Se pensi di poterle vincere 4, prendi una carta 4 dalla mano e disponila sul tavolo davanti a te rivolta verso il basso. Se non hai un 4, scegli la carta che più vi si avvicina per valore, per esempio un 3. Quindi, dovrai vincere 3 mani per fare avverare la tua previsione. Questo numero determina anche quanti punti guadagnerai nel turno se azzecherai la previsione. Qualunque carta può essere utilizzata come carta previsione. La carta 6 ("Il sesto senso") può essere usata per predire 6 o 9 mani, dandoti più possibilità di fare avverare una previsione.

Una mano

Un turno consiste di svariate mani. Partendo dal giocatore a sinistra di chi dà le carte, tutti i giocatori devono, a turno (in senso orario), giocare una carta dalla propria mano e porla sul tavolo, rivolta verso l'alto. Per giocare una carta occorre seguire queste regole:

- Il primo giocatore può iniziare con qualsiasi carta e, in tal modo, determinare il colore richiesto.
- Ciascun giocatore successivo deve giocare lo stesso seme, ossia deve aggiungere una carta dello stesso colore, se possibile.
- Se non hai una carta dello stesso colore, gioca una carta a scelta. Questa carta può essere una carta briscola.

La mano termina quando tutti i giocatori hanno giocato una carta.

¿Quién gana la baza?

Il numero sulla parte anteriore della carta ne determina il valore. La carta con il numero 14 ha il valore più alto e la carta con X/O quello più basso.

La carta vincente è la carta briscola più alta.

Se non ci sono carte briscola nella mano, vince la carta più alta del colore richiesto (il colore della prima carta giocata nella mano). Tutti gli altri colori sono considerati di valore inferiore, anche se una carta mostra un numero più alto.

Esempio: il blu è briscola. Il giocatore 1 gioca una carta gialla (3) e il giallo diventa il colore richiesto. Il giocatore 2 non ha carte gialle e gioca una carta di valore elevato di seme diverso (11). Il giocatore 3 gioca una carta di valore più elevato del colore richiesto per provare a vincere la mano (5). Il giocatore 4 non ha carte gialle, ma gioca una carta briscola bassa (2) e quindi vince la mano.

Se vinci la mano, raccogli le carte e ponile in una pila separata davanti a te, rivolte verso il basso, in modo che sia possibile vedere quante mani hai vinto. Devi iniziare la mano successiva.

Carte azione

Alcune carte hanno un effetto speciale. Le regole descritte sopra vanno applicate anche quando si giocano queste carte azione:

(0/X) Carta blocco: puoi giocare questa carta come una carta normale, con valore 0. Oppure puoi scegliere di usare questa carta per bloccare qualsiasi carta precedente giocata da un altro giocatore. In questo caso, poni la carta blocco rivolta verso il basso sopra la carta selezionata, eliminando entrambe le carte dalla mano. Se applicabile, questa azione annulla anche l'effetto speciale di quella carta. (In un gioco a 2 giocatori, tutte le carte vengono bloccate con quest'azione: nessuno vince la mano e le carte vengono messe da parte e scartate dal gioco. Il giocatore che ha vinto la mano precedente inizia il turno successivo).

Se la prima carta che ha iniziato la mano è bloccata, la carta giocata per seconda diventa il colore richiesto. Per ogni mano si può usare soltanto una carta blocco. I giocatori non possono iniziare una mano usando il suo effetto speciale.



(4) Carta inversione: quando un giocatore gioca un 4, non è la carta con il valore più alto a vincere la mano, bensì quella con il valore più basso. Le carte briscola sono comunque le carte con il valore più alto, seguite dal colore richiesto. La carta più bassa di un altro colore vince la mano. Se due carte sono ugualmente basse, quella giocata per ultima vince la mano.

Due carte inversione si annullano tra loro e si applicano le regole normali (vedi "Chi vince la mano?" sopra).

Esempio: il blu è briscola. Il giocatore 1 inizia con una carta briscola alta (10), che è anche il "colore richiesto". Il giocatore 2 gioca una carta inversione (4) di un colore diverso. Da questo momento, la carta più bassa vince la mano. I giocatori 3 e 4 non hanno carte briscola, quindi giocano un 1 ciascuno. Il giocatore 4 è stato l'ultimo a giocare la carta più bassa, quindi vince la mano.



(6) Il sesto senso: quando giochi un 6, indica il valore della carta (6 o 9). La scelta sarà valida fino alla fine della mano e non può essere cambiata.



(8) Carta sbirciatina: se inizi una mano con un 8, al termine di questa mano puoi sbirciare la carta previsione del vincitore.



(12) Mano doppia: se un giocatore durante la mano gioca un 12, il vincitore di quella mano può scegliere di separare la mano in due pile, guadagnando così 2 mani anziché 1. Questa scelta vale fino alla fine del turno e non può essere cambiata.

○ Fine del turno

Il turno termina dopo che sono state giocate tutte le carte. Ciascun giocatore conta il numero di mani vinte e quindi svela la propria carta previsione. Se la previsione è corretta, il giocatore guadagna un numero di punti pari al numero sulla carta previsione.

Si tu predicción resulta incorrecta, deberás anotar la diferencia entre el número de bazas. Se la previsione è sbagliata, sottrae la differenza tra il numero di mani vinte e il numero sulla carta previsione. È possibile avere un punteggio negativo. Alcuni esempi:

Previsione	Mani vinte	Punti
4	6	-2
4	2	-2
4	4	4
6/9	7	-1*

* Con la carta "Il sesto senso", entrambe le previsioni (6 e 9) sono valide. 6 è più vicino a 7, quindi -1 punto.

Dopo aver scritto il punteggio per ciascun giocatore, inizia un nuovo turno. Il giocatore a sinistra di chi ha dato le carte per ultimo diventa il nuovo banco e il giocatore alla sua sinistra inizia il nuovo turno.

△ Chi vince?

Il vincitore è il giocatore con il maggior numero di punti (o il minor numero di punti penalità) al termine dell'ultimo turno!

□ Varianti del gioco

Per principianti

Gioco senza colore briscola. I giocatori devono giocare lo stesso seme e tutti gli altri colori sono di valore inferiore al colore richiesto. La differenza tra le mani vinte e il numero previsto farà guadagnare punti come segue:

Differenza	0*	1	2	3	4	5 o più
Punti	6	4	3	2	1	0

* Previsione corretta

Per giocatori esperti

Aniché giocare un numero prestabilito di turni, determina in anticipo quanti punti bisogna guadagnare per vincere il gioco.

Vuoi una versione ancora più entusiasmante? Gira la carta briscola dopo che tutti i giocatori hanno scelto la propria carta previsione.

PT Marque pontos prevendo o número de vazas que irá ganhar em cada rodada. Pense bem, porque cada previsão incorreta será penalizada com pontos. Podes avançar no jogo utilizando corretamente as cartas (especiais), mas também perdendo intencionalmente as vazas para realizar a tua previsão. O jogador que conseguir realizar este objetivo da melhor forma irá ganhar o jogo!

🔗 Conteúdo e configuração

- 70 cartas, regras do jogo (Extras não incluídos: caneta e papel para anotar a pontuação.)

Cada jogo é composto por diversas rodadas, dependendo do número de jogadores:

Jogadores	6	5	4	3	2*
Rodadas	6	5	4	6	6

* Durante um jogo com 2 jogadores, retire do jogo todas as cartas de uma cor.

🎯 Uma rodada

Baralhe as cartas e distribua a cada jogador o número de cartas indicado abaixo (viradas para baixo):

Jogadores	6	5	4	3	2
Cartas	11	13	14	14	15

Empilhe as cartas restantes, viradas para baixo, no centro da mesa e vire a carta superior. A cor dessa carta é a cor do trunfo para esta rodada.

A carta da previsão

Observe as suas cartas e determine quantas vazas conta vencer durante esta rodada. Se pensar que pode ganhar 4 vazas, tire uma carta com o número 4 da sua mão e coloque-a com a face virada para baixo na mesa à sua frente. Se não tiver uma carta com o número 4, escolha a próxima carta, que estiver mais perto desse valor, por exemplo o número 3. Então, o número 3 torna-se no número de vazas que deverá ganhar para realizar a sua previsão. Este número também define o número de pontos que irá ganhar nesta rodada, se for o vencedor. Pode utilizar qualquer carta como carta da previsão. A carta com o número 6 ("6° sentido") pode ser utilizada para prever 6 ou 9 vazas, dando-lhe mais possibilidades de realizar a sua previsão.

Uma vaza

Uma rodada é composta por diversas vazas. Começando com o jogador à esquerda do dealer, todos os jogadores se revezam (no sentido dos ponteiros do relógio) lançando uma carta do seu jogo e colocando-a virada para cima sobre a mesa. Para lançar uma carta, siga estas regras:

- O primeiro jogador pode começar com qualquer carta, determinando a cor solicitada.

- Cada jogador seguinte deverá seguir o naipe, ou seja, deverá juntar uma carta da mesma cor, se possível.

- Se não tiver uma carta da mesma cor, lance uma carta à escolha. Pode utilizar um trunfo.

A vaza termina quando todos os jogadores tiverem lançado uma carta.

Quem vence a vaza?

O número indicado na frente da carta determina o seu valor. Uma carta com o número 14 tem o valor mais alto e a carta com X/O tem o valor mais baixo. A carta vencedora é o trunfo mais alto. Se a vaza não contiver nenhum trunfo, vence a carta com maior valor da cor solicitada (a cor da primeira carta jogada na vaza). Todas as outras cartas são consideradas como tendo menos valor, mesmo se indicarem um valor superior.

Exemplo: a cor azul é o trunfo. O jogador número 1 lança uma carta amarela (3) e o amarelo torna-se na cor solicitada. O jogador número 2 não tem amarelo e lança uma carta mais alta de um naipe diferente (11). O jogador número 3 segue o naipe e lança uma carta de um valor superior para tentar ganhar a vaza (5). O jogador número 4 também não tem carta amarela, mas lança uma carta de trunfo e baixo valor (2), vencendo a vaza.

Se vencer a vaza, recolha as cartas e coloque-as viradas para baixo numa pilha separada à sua frente, para que todos possam ver quantas vazas venceu. Nesse caso, você deverá começar a próxima vaza.

Cartas de ação

Algumas cartas têm um efeito especial. As regras descritas acima também deverão ser aplicadas ao jogar com as cartas de ação:

(0/X) Carta de bloqueio: Pode lançar esta carta como uma carta regular, com um valor igual a 0. Ou pode optar por utilizar esta carta para bloquear qualquer carta previamente lançada por outro jogador. Nesse caso, coloque a carta de bloqueio com a face virada para baixo sobre a carta que selecionar, eliminando ambas as cartas desta vaza. Se aplicável, esta ação também irá cancelar o efeito especial dessa carta. (num jogo com 2 jogadores, todas as cartas são bloqueadas por esta ação: ninguém vence a vaza e ambas as cartas são bloqueadas e reservadas para fora do jogo. O jogador que tenha vencido a vaza anterior começa a próxima rodada.)

Se a primeira carta que começou a vaza tiver sido bloqueada, a carta lançada a seguir passa a ser a cor solicitada. Só pode ser utilizada uma carta de bloqueio por vaza. Os jogadores não podem começar uma vaza utilizando um efeito especial.



(4) Carta de inversão: Quando alguém lança um 4, a carta vencedora não é a mais alta, mas a mais baixa. As cartas de trunfo continuam a ser as cartas de maior valor, e, em seguida, as cartas da cor solicitada. A carta mais baixa de outra cor vence a vaza. Se houver duas cartas de valor igualmente baixo, a última dessas cartas a ser lançada vence a vaza.

Dois cartas de inversão cancelam-se mutuamente e continuam a aplicar-se as regras normais (ver o ponto "quem vence a vaza?" acima).

Exemplo: a cor azul é o trunfo. O jogador número 1 começa com uma carta de trunfo de alto valor (10) que também corresponde à "cor solicitada". O jogador número 2 lança uma carta de inversão (4) de uma cor diferente. A partir desse momento, a carta de valor mais baixo vence a vaza. Os jogadores número 3 e número 4 também não têm cartas de trunfo e lançam uma carta de valor 1. O jogador número 4 foi o último a lançar a carta de valor mais baixo, vencendo a vaza.



(6) 6° Sense: Ao lançar um 6, indique o valor que a carta tem (6 ou 9). A sua escolha é válida até ao final da vaza e não pode ser mudada.



(12) Vaza dupla: Se uma carta 12 for lançada por qualquer jogador durante uma vaza, o vencedor dessa vaza pode optar por separar a vaza em duas pilhas e ganhar 2 vazas em vez de 1. Esta escolha é válida até ao final da vaza e não pode ser mudada.

○ Final da rodada

A rodada termina após terem sido jogadas todas as cartas. Cada jogador conta o número de vazas que ganhou e revela a sua carta de previsão. Se tiver previsto corretamente o número de vazas que ganhou, irá vencer tantos pontos quantos o número indicado na sua carta de previsão.

Se a sua previsão estiver incorreta, deduza a diferença entre o número de vazas que venceu e o número indicado na sua carta de previsão. É possível ter uma pontuação negativa. Alguns exemplos:

Previsão	Vazas vencidas	Pontos
4	6	-2
4	2	-2
4	4	4
6/9	7	-1*

* Com a carta "6th Sense", ambas as previsões (6 ou 9) são válidas. 6 fica mais perto de 7, portanto -1 ponto.

Anote as pontuações para cada jogador e comece uma nova rodada. O jogador à esquerda do último dealer torna-se o novo dealer e o jogador à esquerda deles começa a nova rodada.

△ Quem vence o jogo?

O jogador que tiver o maior número de pontos (ou o menor número de pontos de penalidade) no final da última rodada vence o jogo!

☐ Variedades do jogo

Para novos jogadores

Jogue sem trunfo. Os jogadores têm de seguir o naipe e todas as outras cores são mais baixas que a cor solicitada. A diferença entre as vazas que ganhou e o número que previu irá vencer os pontos seguintes:

Diferença	0*	1	2	3	4	5 ou mais
Pontos	6	4	3	2	1	0

* Previsão correta

Para jogadores experientes

Em vez de jogar um número fixo de rodadas, determine com antecedência quantos pontos um jogador tem de vencer para ganhar o jogo.

Deseja um jogo ainda mais desafiante? Revele a carta do trunfo após todos os jogadores terem escolhido a sua carta de previsão.

DA Optjen point ved at forudse, hvor mange stik du får i en runde. Tænk dig godt om, for hvis du tager fejl, får du strafpoint. Hjælp dig selv ved at spille dine (special-) kort klogt, men også ved at tabe stik med vilje, så din forudsigelse kommer til at passe. Den spiller, der gør det bedst, vinder spillet!

Indhold og spillevejledning

- 70 spillekort, spilleregler (Blyant og papir til pointregnskabet medfølger ikke.)

Et spil består af flere runder alt afhængigt af antallet af spillere:

Spillere	6	5	4	3	2*
Runder	6	5	4	6	6

* I et spil med 2 deltagere skal I fjerne alle kort med en bestemt kulør fra spillet.

En runde

Bland kortene, og giv hver spiller det antal kort, der er angivet herunder, med bagsiden opad:

Spillere	6	5	4	3	2
Kort	11	13	14	14	15

Anbring resten af kortene i en bunke midt på bordet med bagsiden opad, og vend det øverste kort i bunken. Kortets kulør er trumf i denne runde.

Spåkortet

Kig på dine kort, og overvej, hvor mange stik du kan få i denne runde. Hvis du mener, du kan få 4 stik, tager du en firer fra din hånd og lægger den på bordet foran dig med bagsiden opad. Hvis du ikke har en firer, vælger du det kort, der er tættest på, for eksempel en treer. 3 bliver så det antal stik, du skal have, for at din forudsigelse kommer til at passe. Det bliver også det antal point, du får i denne runde, hvis du får ret. Alle kort kan bruges som spåkort. En sekser ("Den sjettesans") kan bruges til at forudse enten 6 eller 9 stik, så du har en større chance for at få ret i din spådom.

Et stik

En runde består af flere stik. Spilleren til venstre for den person, der har givet kort, begynder. Alle spillere lægger efter tur (i retning med uret) et kort ud på bordet med forsiden opad. Der gælder følgende regler:

- Den første spiller må spille et hvilket som helst kort ud og bestemmer dermed den gældende kulør.

- De andre spillere skal bekende, dvs. de skal lægge et kort i samme kulør, hvis de kan.

- Hvis de ikke har et kort i samme kulør, vælger de selv, hvad de vil lægge på bordet. Det kan være en trumf.

Når alle spillere har spillet et kort, bliver det afgjort, hvem der vinder stikket.

Hvem vinder stikket?

Tallet på forsiden af kortet angiver kortets værdi. Et kort med tallet 14 har den højeste værdi, og kortet med X/O har den laveste værdi.

Det højeste trumfkort vinder.

Hvis der ikke er nogen trumf i stikket, vinder det højeste kort i den gældende kulør (kuløren på det første kort, der blev spillet ud i stikket). Alle andre kulører bliver betragtet som lavere rangerende, også selv om de skulle have en højere værdi.



Eksempel: Blå er trumf. Spiller 1 spiller et gult kort (3), og gul bliver den gældende kulør. Spiller 2 har ingen gule kort og spiller et højt kort i en anden kulør (11). Spiller 3 bekender kulør og spiller et kort med en højere værdi for at prøve at vinde stikket (5). Spiller 4 har heller ingen gule kort, men spiller en lav trumf (2) i stedet, og han vinder derfor stikket.

Hvis du vinder stikket, samler du kortene ind og lægger dem i en stak foran dig med bagsiden opad, så alle kan se, hvor mange stik du har. Du skal spille ud i det næste stik.

Aktionskort

Nogle kort er specialkort med en særlig virkning. Reglerne ovenfor gælder også, når aktionskortene spilles:

(O/X) Blokeringskort: Du kan spille dette kort som et almindeligt kort med værdien 0. Eller du må vælge at bruge kortet til at blokere et tidligere spillet kort i stikket, som en anden spiller har lagt ud. Hvis du gør det, skal du lægge blokeringskortet med bagsiden opad oven på det kort, du vil blokere. Begge kort udgår af stikket. Hvis denne aktion er mulig, ophæver den også det blokerede korts eventuelle særlige virkning. (I et spil med 2 spillere bliver alle kort blokeret af denne aktion: ingen vinder stikket, og begge kort udgår af spillet. Den spiller, som vandt det forrige stik, begynder næste runde.)

Hvis det første kort, der begynder stikket, blokeres, bliver det næste kort, der spilles, den gældende kulør. Kun ét kort kan bruges som blokeringskort pr. stik. Spillerne kan ikke begynde et stik med at blokere.

(4) Vendekort: Når nogen spiller en firer, er det ikke det højeste, men det laveste kort, der vinder stikket. Trumfkort er stadig de højest rangerende kort efterfulgt af den gældende kulør. Det laveste kort i en anden kulør vinder stikket. Hvis to kort er lige lave, vinder det sidst spillede laveste kort stikket.



To vendekort ophæver hinanden, og de normale regler gælder (se "Hvem vinder stikket" ovenfor).



Eksempel: Blå er trumf. Spiller 1 begynder med et højt trumfkort (10), som også er den 'gældende kulør'. Spiller 2 spiller et vendekort (4) i en anden kulør. Fra nu af vinder det laveste kort stikket. Spiller 3 og 4 har ingen trumfer og spiller begge en ener. Spiller 4 var den sidste, som spillede det laveste kort, så han vinder stikket.



(6) 6th Sense: Når du spiller en sekser, skal du vælge kortets værdi (enten 6 eller 9). Dit valg gælder, indtil stikket er spillet færdigt, og kan ikke laves om.



(8) Smugkigkort: Hvis du begynder stikket med en otter, må du, når stikket er spillet færdigt, kigge på vinderens spåkort.



(12) Dobbelstik: Hvis en spiller spiller en tolv, betyder det, at vinderen af stikket kan vælge at dele stikket og få 2 stik i stedet for 1. Valget gælder, indtil runden er spillet færdigt og kan ikke laves om.

Runden er slut

Runden slutter, når alle kort er spillet. Hver spiller tæller sine stik og afslører sit spåkort. Hvis du har forudset det rigtige antal vundne stik, får du det antal point, der står på dit spåkort.

Hvis din forudsigelse var forkert, skal du fratække forskellen mellem det antal stik, du har vundet, og tallet på dit spåkort. Man kan godt få minuspoint. Her er nogle eksempler:

Forudsigelse	Vundne stik	Point
4	6	-2
4	2	-2
4	4	4
6/9	7	-1*

* Med "6th Sense"-kortet gælder begge forudsigelser (6 og 9). 6 er tættest på 7, så -1 point.

Noter de point, hver enkelt spiller har fået, og begynd en ny runde. Spilleren til venstre for den person, der senest har givet kort, bliver den næste, der giver kort, og spilleren til venstre for ham begynder den nye runde.

Hvem vinder?

Den spiller, der har flest point (eller færrest strafpoint), når den sidste runde er slut, vinder spillet!

Spilvarianter

For nybegyndere

Spil uden trumf. Spillerne skal bekende kulør, og alle andre kulører rangerer lavere end den gældende kulør. Forskellen mellem det antal stik, du har vundet, og det antal, du har forudset, giver point som følger:

Forskel	0*	1	2	3	4	5+
Point	6	4	3	2	1	0

* Korrekt forudsigelse

For øvede spillere

I stedet for at spille et bestemt antal runder aftaler I på forhånd, hvor mange point der skal til for at vinde spillet.

Hvis I gerne vil have et endnu mere udfordrende spil, vendes trumfkortet først, efter at alle spillere har valgt deres spåkort.



19821

Made by Koninklijke Jumbo BV,
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam,
The Netherlands.

© 2021 Jumbodisæt Group. All rights reserved.
Game concept © 2021 Robert Brouwer

