



D'une géniale simplicité!

Continuo – pour 1-5 joueurs de 7 ans et plus.

Contenu  
42 cartes différentes (+ 2 en réserve)  
1 règles du jeu

### Comment jouer au Continuo

Mélangez les cartes, formez-en un tas puis retournez-le. Tirez une carte et retournez-la. Tirez une autre carte, faites de même puis mettez-la au contact de la carte précédente sans la superposer, et ainsi de suite. Vous devez former autant de chaînes de couleur que possible.

Vous devez ensuite additionner le nombre de carrés de chaque chaîne de couleur formée. Le total reporté est égal à la somme des carrés de couleur de la dernière et de l'avant-dernière carte.

Seules les cartes qui se touchent sont valides. L'objectif est d'avoir le score le plus élevé. Deux chaînes de huit valent plus que trois chaînes de quatre. Additionnez le score après que chaque carte ait été placée (voir l'exemple ci-joint). Continuez jusqu'à ce que les 42 cartes soient toutes placées.

#### Exemple

Marque Total 1ère et 2ème carte = 14  
(6 vertes + 4 bleues + 4 bleues)  
3ème carte = 10 (6 bleues + 4 rouges)  
4ème carte = 18 (7 bleues + 7 bleues + 4 vertes)

Continuez de jouer jusqu'à ce que les 42 cartes soient toutes placées.

**Remarque:** aucune carte du CONTINUO n'est identique.

### CONTINUO pour 2 joueurs

Tirez les 2 premières cartes du tas. Disposez les deux cartes au centre du jeu, et ainsi de suite jusqu'à ce que l'un des joueurs obtienne le score le plus élevé. Les deux premières cartes ne comptent pas. Jouez en suivant les instructions et référez-vous à l'exemple. Les scores se comptent individuellement.

Il faut que les joueurs soient d'accord sur le score avant de l'écrire.



Einfach genial einfach!

Continuo – für 1-5 Spieler ab 7 Jahre

Spielmaterial  
42 Legeplättchen (+ 2 Reserve)  
1 Anleitung

### Spielvorbereitung

Die Legeplättchen werden gemischt und als Stapel verdeckt auf den Tisch gelegt. Für die Ausgangssituation werden die 2 obersten Legeplättchen aufgedeckt in die Tischmitte gelegt. Beide Legeplättchen werden so aneinander gelegt, dass sie die höchste mögliche Punktzahl ergeben. Diese Punkte werden keinem Spieler gutgeschrieben. Es wird ein Startspieler bestimmt und Zettel und Stift bereit gelegt.

### Spielziel

Ziel ist es, insgesamt die meisten Punkte zu erzielen, indem man die eigenen Legeplättchen so anlegt, dass lange Farbketten entstehen.

### Spielablauf

Die Spieler sind reihum im Uhrzeigersinn an der Reihe. Der Spieler, der an der Reihe ist, nimmt sich das oberste Legeplättchen vom Stapel und deckt es auf. Er muss es an eine beliebige Seite der auf dem Tisch liegenden Legeplättchen anlegen. Der Spieler sollte das Legeplättchen so anlegen, dass er die meisten Punkte erhält.

**Wichtig!** Die Legeplättchen dürfen sich nicht überdecken und sie müssen sich mindestens mit einem Farbquadrat berühren (siehe Abbildung).

### Wertung

Nach jedem Spieler erfolgt eine Wertung aller gleichfarbigen Quadrate, die durch das angelegte Legeplättchen vermehrt wurden. Jedes Quadrat zählt einen Punkt. Die Punkte werden sofort addiert und dem jeweiligen Spieler gutgeschrieben.

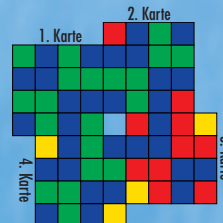
**Hinweis!** Es ist besser, 2 Reihen mit je 8 Quadraten anzulegen (= 16 Punkte) als 3 Reihen mit je 4 Quadraten (= 12 Punkte).

### Merke!

Keine zwei Continuo-Legeplättchen sind gleich!

*Beispiel für die Wertung der Abbildung:*

Das 1. und 2. Legeplättchen bilden die Ausgangssituation und würden 14 Punkte bringen (6 Punkte für die grüne Farbkette, 4 Punkte für die blaue und nochmal 4 Punkte für die andere blaue Farbkette). Die Punkte zählen aber für keinen der Spieler. Das 3. Legeplättchen bringt 10 Punkte: 6 Punkte für die blaue Kette und 4 Punkte für die rote Kette. Das 4. Legeplättchen bringt 18 Punkte: Zweimal 7 Punkte für die zwei blauen Farbketten und 4 Punkte für die grüne Farbkette.



Die ersten 4 Legeplättchen sind korrekt abgelegt.

### Spielende

Das Spiel endet, nachdem das letzte Legeplättchen gelegt wurde. Die Punkte werden addiert und der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.



Eenvoudig geniaal, geniaal eenvoudig!

Continuo – Voor 1-5 spelers

Inhoud  
42 kaartjes (+ 2 reservekaartjes)  
Spelregels

### Vorbereitung

De kaartjes worden geschud en met de rug naar boven in een stapel op tafel gelegd. Bij het spelbegin worden de 2 bovenste kaartjes open op tafel gelegd. Beide kaartjes worden zodanig aangelegd, dat ze zoveel mogelijk punten opleveren. Deze punten worden aan een van de spelers toegekend. Er wordt bepaald wie mag beginnen; pen en papier worden gereed gelegd.

### Doel

Doel van het spel is om zoveel mogelijk punten te behalen, door de eigen kaartjes zóaan te leggen, dat lange kleurenketens ontstaan.

### Spelverloop

Er wordt gespeeld met de wijzers van de klok mee. De speler die aan de beurt is pakt het bovenste kaartje van de stapel en legt het open op tafel. Hij moet het naar believen aan één kant van de reeds op tafel liggende kaartjes aanleggen. Hij moet het kaartje zó neerleggen, dat het de meeste punten oplevert. Let op! De kaartjes mogen elkaar niet overlappen, en zij moeten met minstens één kleurenvierkant in aanraking komen (zie afbeelding).

### Puntentelling

Na iedere speelbeurt worden alle vierkanten van dezelfde kleur, die door het laatste aanleggen in aantal toenamen, opnieuw bijelkaar geteld. Elk vierkant is een punt. De vierkanten worden onmiddellijk opgeteld en de desbetreffende speler toegekend.

*Tip!* Het is beter om 2 ketens van 8 vierkanten aan te leggen (=16 punten) dan 3 ketens van telkens 4 vierkanten (=12 punten).

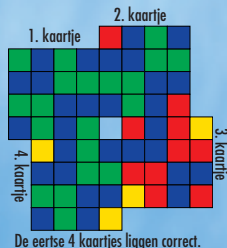
*N.B.!* Geen twee Continuo-kaartjes zijn hetzelfde!

*Voorbeeld van de puntentelling bij afbeelding 1:*

Het 1e en 2e kaartje vormen de uitgangssituatie en zouden 14 punten opleveren (6 punten voor de groene keten, 4 punten voor de blauwe en nogmaals 4 punten voor de andere blauwe kleurenketen). Deze punten tellen echter voor geen van de spelers. Het 3e kaartje levert 10 punten op: 6 punten voor de blauwe keten en 4 punten voor de rode. Het 4e kaartje levert 18 punten op: 2x 7 punten voor beide blauwe ketens en 4 punten voor de groene.

### Einde van het spel

Het spel is afgelopen als het laatste kaartje werd aangelegd. De punten worden opgeteld, en de speler met de meeste punten heeft gewonnen.



Semplicemente geniale, genialmente semplice!

Continuo – per 1-5 giocatori dai sette anni.

Contenuto:  
42 tessere (+ 2 tessere di riserva)  
1 manuale d'istruzioni

### Preparazione

Dopo averle mescolate, porre la pila di tessere sul tavolo, coperte. Si scoprono quindi le prime due tessere del mazzo e le si dispongono sul tavolo, una accanto all'altra in modo che ne risulti il punteggio più alto. Questi punti non sono assegnati ad alcun giocatore. Si decide quindi quale giocatore deve iniziare e si preparano carta e penna.

### Scopo

Scopo del gioco è che ognuno ottenga il massimo dei punti concatenando le proprie tessere in modo che ne risultino lunghe sequenze colorate.

### Svolgimento del gioco

I giocatori si succedono uno all'altro in senso orario. Il giocatore di turno solleva e scopre la tessera superiore del mazzo. Dispone quindi la tessera a piacere, dall'uno o dall'altro lato delle tessere già poste sul tavolo all'inizio del gioco. Nel far questo, il giocatore deve cercare di ottenere il maggior punteggio possibile.

**Importante!** Le tessere non vanno sovrapposte e devono essere in contatto con almeno un quadrato colorato (vedi illustrazione).

### Conteggio

Dopo che il giocatore di turno ha posizionato la propria tessera si procede ogni volta al conteggio di tutti i quadrati aventi lo stesso colore, sommando i punti delle tessere aggiunte. Ogni quadrato vale un punto. Eseguire subito il conteggio ed assegnare i punti al rispettivo giocatore.

**Attenzione!** Conviene formare 2 righe, ognuna di 8 quadrati (= 16 punti) piuttosto che 3 righe ognuna di 4 quadrati (= 12 punti).  
**Ricorda!** Non ci sono due tessere-Continuo uguali tra loro!

*Esempio di conteggio come da figura:*

Le tessere 1. e 2. sono le prime scoperte ad inizio gioco e darebbero 14 punti (6 per la sequenza verde, 4 punti per quella blu ed altri 4 per l'altra catena blu). Questi punti non vanno però attribuiti ad alcun giocatore. La 3. tessera posizionata vale 10 punti: 6 punti per la concatenazione blu e 4 punti per la sequenza rossa. La 4. tessera vale 18 punti: 2 volte 7 punti per le due sequenze blu e 4 punti per quella verde.

### Fine del gioco

Il gioco finisce dopo che è stata sistemata l'ultima tessera. Si completa la somma dei punti e risulta vincitore chi ne ha conseguiti di più.

