

LAURAS STERN



Quartett



Spielmaterial

32 Quartettkarten

1 Anleitung

Bei 3 und mehr Spielern

Die 32 Karten werden gut gemischt und reihum an alle Spieler verteilt. Dabei kann es vorkommen, dass einige Spieler eine Karte mehr erhalten als andere. Das ist nicht schlimm!

Wer jetzt schon ein Quartett auf der Hand hält (also 4 zusammenpassende Karten), legt es vor sich auf dem Tisch ab.

Und los geht's! Der Kartengeber beginnt und fragt einen beliebigen Mitspieler nach einer Karte, die zu seinen Karten auf der Hand passt und ihm noch fehlt. Z.B. „Hast du orange drei?“, bzw. wenn ihr die Namen der Charaktere kennt „Hast du Laura drei?“. Er darf nur nach Karten eines Quartetts fragen, wenn er selber mindestens eine Karte dieses Quartetts besitzt. Hat der Befragte diese Karte, muss er sie an den Fragenden abgeben. Dieser darf so lange weiter seine Mitspieler nach Karten fragen, bis er keine Karte mehr bekommt. Nun ist der zuletzt Befragte, der die geforderte Karte nicht hatte, an der Reihe und darf seinerseits die Mitspieler nach Karten fragen. So geht es nun kreuz und quer weiter und immer wieder gelingt es einem Spieler ein Quartett zu vervollständigen und es vor sich abzulegen. Sobald alle 8 Quartette auf dem Tisch liegen, ist das Spiel zu Ende. Der Spieler mit den meisten Quartetten gewinnt das Spiel.

Bei 2 Spielern

Die Karten werden gut gemischt und beide Spieler erhalten jeweils 10 Karten. Die restlichen Karten werden als Nachziehstapel mit der Rückseite nach oben auf den Tisch gelegt. Gespielt wird dann wie oben beschrieben. Hat ein Spieler die angefragte Karte nicht, zieht der Fragende eine Karte vom Stapel nach und der andere Spieler ist an der Reihe mit fragen. Es wird so lange gespielt, bis alle Karten vom Stapel genommen sind und die 8 Quartette komplett auf dem Tisch liegen. Der Spieler mit den meisten Quartetten gewinnt das Spiel.

F

Le matériel du jeu

32 cartes, réparties en familles

1 règle du jeu

Partie à 3 joueurs ou plus

Mélangez bien les 32 cartes et répartissez-les équitablement entre les joueurs. Il se peut que quelques joueurs reçoivent une carte de plus que les autres – ce n'est pas grave !

Dans le cas où un joueur a déjà une famille en main – c'est-à-dire 4 cartes qui vont ensemble – il la place devant lui sur la table.

Et c'est parti ! Celui qui a distribué les cartes commence et demande au joueur de son choix une carte dont il a besoin pour compléter l'une des familles qu'il a en main. Il demande par exemple : « As-tu le 3 orange ? » ou, si vous préférez nommer

les personnages : « As-tu Laura 3 ? » On ne peut demander les cartes d'une famille que si l'on a déjà au moins une carte de cette famille. Si le joueur interrogé possède la carte demandée, il doit la faire passer au demandeur. Celui-ci peut continuer à demander des cartes aux autres joueurs jusqu'à ce qu'on



ne puisse plus lui donner de carte. Maintenant, c'est au dernier joueur qui ne possédait pas la carte souhaitée de jouer. Il peut à son tour demander des cartes aux autres joueurs. Continuez de cette manière. De temps en temps, un joueur réussit à compléter une famille et la place devant lui sur la table. Dès que les 8 familles se trouvent sur la table, la partie est finie. Le joueur qui possède le plus grand nombre de familles complètes gagne la partie.

Partie à 2 joueurs

Mélangez bien les 32 cartes. Chaque joueur reçoit 10 cartes. Les cartes restantes sont placées en une pile au centre de la table, face cachée. Les règles de cette variante sont identiques à celles de la partie normale. Mais quand un joueur ne possède pas la carte souhaitée, le demandeur pioche une carte sur la pile, et c'est au tour de l'autre joueur de demander. Continuez de cette manière jusqu'à ce que la pile de cartes s'épuise et que les 8 familles complètes se trouvent sur la table. Le joueur qui possède le plus grand nombre de familles complètes gagne la partie.



Contenuto

32 carte da quartetto

1 regolamento



In caso di 3 o più giocatori

Le 32 carte vanno mischiate per bene e spartite a giro tra i giocatori. Può dunque accadere che alcuni giocatori abbiano una carta in più degli altri, il che non è grave!

Chi, prima di cominciare, ha già un quartetto in mano (cioè 4 carte della stessa famiglia), lo depone davanti a sé.

Ed ora via! Il giocatore che ha fatto le carte comincia e chiama un qualsiasi avversario chiedendogli di dargli una carta che è adatta a quelle sue in mano e che dunque gli manca. Può dire ad esempio "Hai il tre arancione?" oppure, se conoscete i nomi dei personaggi, „Hai il tre di Laura?". Il giocatore può

chiamare soltanto le carte di una famiglia di cui lui stesso possiede almeno una carta. Se il giocatore chiamato possiede la carta richiesta, la deve consegnare al giocatore che la richiede. Costui continua a chiedere delle carte ai suoi avversari fin quando non riceve più nessuna carta. Poi il turno passa al giocatore che è stato chiamato per ultimo e che non possiede la carta richiesta. Ora tocca a lui chiedere delle carte agli avversari. Il gioco continua dunque in tutti i sensi e di volta in volta un giocatore riesce a completare un quartetto e a deporlo davanti a sé. Il gioco termina non appena tutti gli 8 quartetti sono depositi sul tavolo. Il giocatore col maggior numero di quartetti vince la partita.

In caso di 2 giocatori

Le carte vanno mischiate per bene e i giocatori ricevono 10 carte ciascuno. Le carte restanti vanno messi al centro del tavolo a forma di mazzo, col dorso in su. Poi si gioca come descritto qui sopra. Se un giocatore non ha la carta richiesta, allora il giocatore che ha chiesto prende una carta dal mazzo e poi tocca al giocatore chiesto chiamare le carte. Il gioco continua fin quando il mazzo non sia esaurito e gli 8 quartetti non si trovino tutti sul tavolo. Il giocatore col maggior numero di quartetti vince la partita.



ROTHKIRCH
CARTOON-FILM

WARNER BROS. FAMILY ENTERTAINMENT

©2010 Warner Bros. Ent. All Rights Reserved



© 2010 Warner Bros. © 2010 Rothkirch/Cartoon-Film/Warner Bros.
Entertainment GmbH. All rights reserved

© Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437
D-12313 Berlin
www.schmidtspiele.de

51251

