

# UPTURN



# UPTURN

# UPTURN

- A.
- B.
- C.
- D.
- E.
- F.
- G.
- H.
- I.

© Goliath BV, Vijzelpad 80, 8051 KR Hattem, © Goliath France, ZA, Route de Breuilpont, 27730 Bueil, France, © Goliath Games Iberia SRL, Plaza Alquería de la Culla, 4, Ed. Albufera Center, Of. 209, 46910 Alfafar (Valencia) España. E-mail Atención Consumidor: ac@goliathgames.es | Goliath Toys GmbH, Otto-Hahn-Strasse 46, 63303 Dreieich, Deutschland. © COPYRIGHT, PATENT, TRADE MARK, DESIGN GOLIATH B.V., NL 8051 KR HATTEM. UPTURN IS A REGISTERED TRADE MARK: EUR, USA, JAPAN, KOREA, AUSTRALIA. PATENT PENDING. EUR, USA, JAPAN DESIGN REGISTERED: BNL, EUR, USA, JAPAN.  
 ⚠ ATTENTION ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Présence de petits éléments détachables susceptibles d'être avalés. Conservez ces informations pour référence ultérieure. Les couleurs et les détails peuvent varier de l'illustration. ⚠ WARNING! Für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet, da Kleinteile verschluckt werden können – Erstickungsgefahr! Wir empfehlen Ihnen, die Firmeninformationen aufzubewahren. Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten. ⚠ WAARSCHUWING! Niet geschikt voor kinderen onder de 36 maanden. Bewaart kleine onderdelen, die ingeslikt kunnen worden. Informatie bewaren voor referentie. Kleuren en inhoud kunnen afwijken. Helpdesk?!. Ga niet terug naar de winkel maar bel ons rechtstreeks! Goliath HOLLAND Tel: 0900-5003030. ⚠ ATTENZIONE! Non adatto ai bambini di età inferiore ai 36 mesi per la presenza di piccole parti. Conservare la confezione per riferimenti futuri. Colori il contenuto e modelli possono variare rispetto a quanto illustrato. ⚠ ADVARSEL! Ikke egnet til børn under 3 år på grund af smådele. Farve og specifikation kan variere fra produktet vist på pakken. ⚠ ADVARSEL! Ikke egnet til børn under 3 år på grund af smådele. Farve og specifikation kan variere fra produktet vist på pakken. ⚠ ADVERTENCIA! No conveniente para menores de 3 años por contener piezas pequeñas y/o desmontables susceptibles de ser ingeridas o inhaladas. Los colores y el contenido pueden variar de los ofrecidos en la ilustración. Conservar esta información para referencias futuras. ⚠ WARNING! Not suitable for children under 3 years, small parts which can be swallowed. Keep this information for future reference. Colours and contents may vary from those illustrated.

www.goliathgames.com | www.jeux-goliath.com | www.goliathgames.es | www.goliathgames.de

#T0448

www.jeux-goliath.com





# EXEMPLE / VOORBEELD / EXAMPLE / BEISPIEL / EJEMPLO

20 40 ---- 99

1

9 23 32

↻ ---- 1

2

↻ 64 48 40 36 22

4 48 40 36 22

3

↻ 9 ↻ 54 63 71 ↻ 64 51 40 36 22

6 11 14 43 29

4

UPTURN

4



## F REGLE DU JEU

De 2 à 4 joueurs  
A partir de 6 ans

### CONTENU

106 tuiles : 80 numérotées et 26 tuiles Action. A savoir : 6 tuiles « flèche bleue », 6 tuiles « flèche verte », 6 tuiles « double flèche », 3 tuiles « passe 1 joueur », 3 tuiles « passe 2 joueurs » et 2 tuiles « Joker », 4 réglettes, 1 sac de rangement, 1 jeton UPTURN pour signifier le sens du jeu et une règle du jeu.

### BUT DU JEU

Se débarrasser de toutes ses tuiles en les plaçant sur la table.

### PRÉPARATION

Mélangez les tuiles et rangez-les dans le sac.  
Chaque joueur pioche 7 tuiles et les place sur sa réglette.  
Piochez une tuile au hasard et posez-la au centre de la table. Elle servira de tuile de départ.  
**Remarque** : Il doit s'agir d'une tuile numérotée.

### DÉBUT DE LA PARTIE

Choisissez qui commence. Ce joueur doit poser **une tuile numérotée** à droite de la tuile de départ.

- Si la valeur de la tuile posée est supérieure à la tuile de départ, le jeu est croissant.
- Si la valeur de la tuile posée est inférieure à la tuile de départ, le jeu est décroissant.

C'est ensuite le tour du voisin de gauche.

### DÉROULEMENT DU JEU

Pendant son tour, un joueur doit :

- soit jouer une tuile numérotée en respectant l'ordre du jeu (croissant/décroissant).
- soit jouer une tuile Action.
- soit piocher.

**Commencez une nouvelle ligne** dès qu'une tuile 'flèche' est jouée. Exemple 4. Les tuiles 'flèche' (illustrations D, E et F) ont un pouvoir très important sur le jeu : après avoir joué une tuile 'flèche', le joueur dont c'est le tour a la possibilité de **changer le sens du jeu**. Il choisit s'il veut faire jouer son voisin de gauche ou de droite et tourne le jeton UPTURN en conséquence. Le sens de la partie reste alors le même jusqu'à ce qu'une nouvelle tuile 'flèche' soit jouée. Joué avec ruse, ce pouvoir peut permettre d'empêcher un joueur de gagner trop vite.

### EXEMPLE 1

*La tuile de départ est le 20. Le premier joueur pose le 40. L'ordre du jeu est alors croissant. Le joueur suivant peut poser n'importe quelle tuile numérotée comprise entre le 41 et le 99, ou poser une tuile action, ou piocher.*

### EXEMPLE 2

*Exemple 2 : Les tuiles suivantes ont été jouées : 9, 23, 32, DECROISSANT. Le joueur suivant peut jouer n'importe quelle tuile comprise entre le 31 et le 1, ou poser une tuile action, ou piocher.*

### SI UN JOUEUR NE PEUT (OU NE VEUT) PAS JOUER

Il **doit** piocher une tuile. Il peut ensuite choisir entre : la poser sur la table, ou la garder et passer son tour, ou jouer une autre tuile présente sur sa réglette.

### DERNIÈRE TUILE

Lorsqu'un joueur ne possède plus qu'une seule tuile sur sa réglette, il doit annoncer 'Upturn' à voix haute avant qu'une autre tuile ne soit posée sur la table. En cas d'oubli, il doit piocher 3 tuiles de pénalité.  
**La dernière tuile jouée doit forcément être une tuile numérotée.**

### VICTOIRE

Le premier joueur à avoir posé toutes ses tuiles remporte la partie.






## DESCRIPTION DES TUILES

### TUILES NUMÉROTÉES

**A : Tuile numérotée classique. (voir illustration)**

**B : Tuile numérotée + pénalité reconnaissable grâce à  (voir illustration)**

Se joue comme une tuile classique. Permet, en plus, de faire piocher une tuile à n'importe quel joueur qui doit l'ajouter à son stock.

**C : Double : 11, 22, 33, 44, 55, 66, 77, 88, 99 (voir exemple 3)**

Permet de jouer en une fois un maximum de tuiles numérotées. Placez autant de tuiles que possible comprises entre la tuile 'Double' que vous venez de jouer et celle de la dernière tuile posée sur la table. Puis, **piochez autant de tuiles que vous venez de poser et distribuez-les** au(x) joueur(s) de votre choix. **Attention : Vous ne pouvez jouer qu'un seul double à la fois.**

### TUILES ACTION

**D : Flèche Bleue (voir illustration)**

Commencez une nouvelle ligne. Le jeu devient croissant. Choisissez le joueur suivant (voisin de gauche ou droite). Retournez le jeton UPTURN si besoin est.

**E : Flèche Verte (voir illustration)**

Commencez une nouvelle ligne. Le jeu devient décroissant. Choisissez le joueur suivant (voisin de gauche ou droite). Retournez le jeton UPTURN si besoin est.

**F : Double Flèche (voir illustration)**

Commencez une nouvelle ligne. Choisissez si le jeu devient croissant ou décroissant. Choisissez le joueur suivant (voisin de gauche ou droite). Retournez le jeton UPTURN si besoin est.

**G : Passe 1 joueur (voir illustration)**

Le joueur suivant passe son tour.

**H : Passe 2 joueurs (voir illustration)**

Les 2 joueurs suivants passent leur tour.

**I : Joker (voir illustration)**

Commencez une nouvelle ligne. Choisissez si vous souhaitez que le jeu soit croissant ou décroissant. Le Joker permet, en plus, de rejouer.

### CONSEILS DE JEU

Si la pioche est vide, mélangez les tuiles déjà jouées pour former une nouvelle pioche et continuez la partie.

Ne faites pas monter ou descendre le jeu trop rapidement. Pensez aux tuiles que vous aurez à placer par la suite !





## NL SPELREGELS

2 tot 4 spelers  
Vanaf 6 jaar

### INHOUD

106 stenen: 80 genummerde stenen en 26 Actiestenen. De Actiestenen bestaan uit: 6 x 'omhoog' met blauwe pijl, 6 x 'omlaag' met groene pijl, 6 x 'omhoog & omlaag' pijltjes, 3 x '1 speler overslaan', 3 x '2 spelers overslaan', 2 x 'Joker', 4 speelplankjes, 1 zakje, 1 Upturn markeersteen die de speelrichting aangeeft, spelregels.

### DOEL VAN HET SPEL

Zo snel mogelijk al je stenen kwijtraken door ze op tafel aan te leggen in oplopende of aflopende volgorde.

### VOORBEREIDING

Meng alle stenen goed door elkaar en doe ze in het zakje.

Alle spelers pakken 7 stenen uit het zakje en zetten die op hun speelplankje.

Neem nog een steen uit het zakje en leg hem met de goede kant boven midden op tafel, dit is de Startsteen. Let op: de Startsteen moet een gewone genummerde steen zijn – niet een Actiesteen.

### BEGIN VAN HET SPEL

Spreek af wie er mag beginnen. Speler 1 begint door een van zijn/haar genummerde stenen rechts van de Startsteen aan te leggen.

- Is het getal op de nieuwe steen hoger dan de Startsteen, dan gaat het spel in een oplopende reeks verder.
- Is het getal op de nieuwe steen lager dan de Startsteen, dan gaat het spel in een aflopende reeks verder.

Het spel gaat verder met de wijzers van de klok mee.

### VERVOLG VAN HET SPEL

Als je aan de beurt bent, kun je kiezen uit de volgende mogelijkheden:

- je legt een steen aan in de richting waarin het spel op dat moment gaat (oplopend/aflopend)
- of je speelt een Actiesteen
- of je pakt een nieuwe steen.

#### **Je kunt een nieuwe serie beginnen door een Pijlsteen te leggen (zie voorbeeld).**

Het spel gaat verder in oplopende of aflopende richting, zoals de Pijlsteen aangeeft.

De Pijlstenen (afb. D, E en F) zijn heel sterk: als je een Pijlsteen hebt neergelegd, mag je namelijk ook de spelervolgorde omkeren: met de klok mee of tegen de klok in. Jij beslist of de speler links van je of rechts van je de volgende speler is. Draai de Upturn markeersteen zodanig dat hij de gekozen spelervolgorde aangeeft.

Deze volgorde blijft hetzelfde tot er een nieuwe Pijlsteen wordt gespeeld. Je kunt voorkomen dat een speler te snel wint door Pijlstenen op een slimme manier te gebruiken.

**Voorbeeld 1:** De Startsteen is 20. De eerste speler legt 40. De reeks is dus oplopend. De volgende speler kan nu een steen aanleggen met een nummer tussen de 41 en de 99, of een Actiesteen spelen, of een nieuwe steen pakken.

**Voorbeeld 2:** De volgende stenen liggen op tafel: 9, 23, 32, [pijl]. De reeks verandert nu in aflopend. De volgende speler kan nu een steen aanleggen met een nummer tussen de 31 en de 1, of een Actiesteen spelen, of een nieuwe steen pakken.

### ALS JE NIET KUNT (OF NIET WILT) SPELEN

Als je niet kunt of wilt spelen, moet je een steen uit het zakje pakken. Je kunt er nu voor kiezen de steen op tafel aan te leggen, of je kunt een andere steen van je speelplankje aanleggen, maar je kunt ook al je stenen houden. Dan is je beurt voorbij.





## LAATSTE STEEN

Wanneer je nog maar 1 steen op je plankje hebt, moet je 'Upturn' roepen vóórdat de volgende steen wordt aangelegd. Als je vergeet 'Upturn' te roepen en je wordt erop "betrap" dat je niet hebt gezegd dat je nog maar één steen over hebt, moet je voor straf 3 extra stenen uit het zakje pakken. De laatste steen die je aanlegt, moet altijd een genummerde steen zijn.

## WINNAAR

De eerste speler die al zijn of haar stenen kwijtraakt, wint het spel.

## UITLEG VAN DE STENEN

**A: Een gewone genummerde steen (zie afb.)**

**B: Genummerde steen + Straf (herkenbaar aan het SYMBOOLTJE) (zie afb.)**

Als je deze steen aanlegt, mag je 1 steen uit het zakje pakken en aan een speler naar keuze geven.

**C: Tweelingsteen (met rode cijfers: 11, 22, 33, 44, 55, 66, 77, 88, 99) (zie afb.)**

Als je een Tweelingsteen aanlegt (11, 22, 33, 44, enz.), mag je behalve de tweelingsteen ook alle stenen op je plankje met cijfers tussen de Tweelingsteen en de laatst aangelegde steen aanleggen (voorbeeld 3). Omdat je 4 stenen hebt aangelegd, mag je 4 stenen uit het zakje pakken en aan één of meer spelers geven. **Let op:** je mag maar één Tweelingsteen per beurt aanleggen.

**D: Omhoog-steen (zie afb.)**

Je kunt een nieuwe serie stenen beginnen door een omhoog-steen te leggen. (zie afb.) Het spel gaat verder in oplopende richting.

Jij mag kiezen of de speler links of rechts van jou de volgende speler is. Draai de Upturn in de gekozen speelrichting.

**E: Omlaag-steen (zie afb.)**

Je kunt een nieuwe serie stenen beginnen door een omlaag-steen te leggen (zie afb.) Het spel gaat verder in aflopende richting.

Jij mag kiezen of de speler links of rechts van jou de volgende speler is. Draai de Upturn in de gekozen speelrichting.

**F: Omhoog & omlaag-steen (zie afb.)**

Je kunt ook een nieuwe serie stenen beginnen door een omhoog & omlaag-steen te leggen (zie afb.). Jij mag kiezen in welke richting het spel verder gaat: oplopend of aflopend.

Jij mag kiezen of de speler links of rechts van jou de volgende speler is. Draai de Upturn in de gekozen speelrichting.

**G: 1 speler overslaan (zie afb.)**

De volgende speler moet een beurt overslaan en mag deze ronde niet meespelen.

**H: 2 spelers overslaan (zie afb.)**

De volgende 2 spelers moeten een beurt overslaan en mogen deze ronde niet meespelen.

**I: Joker (zie afb.)**

Je kunt een nieuwe serie stenen beginnen door een Jokersteen te leggen (zie afb.). Jij mag kiezen in welke richting het spel verder gaat: oplopend of aflopend. Met deze steen mag je ook nog een extra steen op tafel leggen. Jij mag kiezen of de speler links of rechts van jou de volgende speler is. Draai de Upturn in de gekozen speelrichting.

## TIPS

Als het zakje leeg is en het spel is nog niet afgelopen, kun je eerder aangelegde stenen van tafel pakken, deze weer in het zakje doen en verder spelen. Start niet te snel een nieuwe serie door het leggen van een Pijlsteen. Denk goed na hoe je al je stenen kunt kwijtraken.



## GB RULES

2 to 4 players  
Age 6 and upwards

### CONTENTS

106 tiles: 80 numbered tiles and 26 Action tiles. The action tiles are divided into categories: 6 'Up' Blue Arrow, 6 'Down' Green Arrow, 6 'Up&Down' Arrows, 3 'Skip 1 Player', 3 'Skip 2 Players', 2 'Joker', 4 playing racks, 1 bag, 1 Upturn marker signifying the direction of play, 1 set of rules

### AIM OF THE GAME

Discard all your tiles as soon as you can by placing them on the table in an upwards or downwards direction.

### PREPARATION

All the tiles are shuffled and put in the bag.  
Each player takes 7 tiles from the bag and places them in his or her playing rack.  
Take one more tile from the bag and place it face up at the center of the table, this is the Starting tile.  
Note: the Starting tile must be a regular numbered tile and not an Action tile.

### START OF THE GAME

Decide who is going to play first. This player starts by placing one of his or her numbered tiles on the right side of the Starting tile.

- If the number of the new tile is higher than the starting tile, the game continues in an upwards series.
- If the number of the new tile is lower than the starting tile, the game continues in a downwards series.

The game proceeds in a clockwise direction.

### CONTINUING THE GAME

When it is your turn, you can play the following options:

- place one tile in the direction in which the game is going at that particular turn. (up/down)
- or play an Action tile
- or take a new tile.

#### You can start a new series of tiles by playing an arrow tile. (See example)

Game continues in an upwards or downwards direction as indicated by the arrow tile.  
The 'arrow' tiles (illustrations D, E et F) are very powerful: After having played an 'arrow' tile the active player can decide, if he wants, to change the direction of the game play, clockwise or counterclockwise. He decides whether his neighbour on the left or on the right will be the next player. He turns the Upturn marker to indicate the chosen direction of game play.

The direction of the game remains the same until a new 'arrow' tile is played. By using arrow tiles cleverly, you can prevent a player from winning too fast.

**Example 1:** The starting tile is 20. The first player plays 40. The direction of play is up. The next player may now place any numbered tile from 41 to 99, or an action tile, or take a new tile.

**Example 2:** The following tiles are on the table 9, 23, 32; direction of play changes and is going down. The next player can play any tile from 31 to 1, or an action tile, or take a new tile.

### IF YOU CANNOT (OR DON'T WANT TO) PLAY

You must take one tile from the bag. You may now choose to place the tile on the table, or play with another tile from your rack, but you may also keep all your tiles. Your turn is now over.

### LAST TILE

When there is only 1 tile left on your rack, you must say 'Upturn' out loud before the next tile is laid. If you forget and you are "caught" not announcing your last tile, you have to take 3 extra tiles from the bag as a penalty.  
The last tile you play must be a number tile.

### WINNER

The first player to discard all his or her tiles wins the game.



## EXPLAINING THE TILES

**A : Regular numbered tile. (see fig.)**

**B : Numbered + Penalty tile (recognizable by the SYMBOL)(see fig.)**

If you play this tile, you may take 1 tile from the bag and give it to any player.

**C : Twin Tile (red numbered; 11, 22, 33, 44, 55, 66, 77, 88, 99) (see fig.)**

If you play a Twin Tile (11, 22, 33, 44 etc.), you may play all the numbered tiles on your rack between the Twin Tile and the last tile to be played on the table. (Example 3)

Because you have laid 4 tiles, you can take 4 tiles from the bag and give them to one or more players.

**Please note:** You can only play one twin tile at the same turn.

**D : Up Tile (see fig.)**

You can start a new series of tiles by playing an Up tile. (See fig.) Game continues in an upwards direction. You decide whether your neighbour on the left or on the right will be the next player. You turn the Upturn marker to indicate the chosen direction of game play.

**E : Down Tile (see fig.)**

You can start a new series of tiles by playing a Down tile (See fig.) Game continues in a downwards direction. You decide whether your neighbour on the left or on the right will be the next player. You turn the Upturn marker to indicate the chosen direction of game play.

**F : Up&Down Tile (see fig.)**

You can also start a new series of tiles by playing a Up&Down tile (See fig.) You can choose which direction game continues, either downwards or upwards.

You decide whether your neighbour on the left or on the right will be the next player. You turn the Upturn marker to indicate the chosen direction of game play.

**G: Skip 1 player (see fig.)**

The next player must skip a turn and may not play that round.

**H: Skip 2 players (see fig.)**

The next 2 players must skip a turn and may not play that round.

**I : Joker (see fig.)**

You can start a new series of tiles by playing a Joker tile (See fig.). You can choose which direction game continues, either downwards or upwards. This tile also enables you to put an extra tile on the table. You decide whether your neighbour on the left or on the right will be the next player. You turn the Upturn marker to indicate the chosen direction of game play.

## ADVICE

If the bag is empty and the game play is not yet finished, you can take tiles from the table which are already played and put them back in the bag and continue the game play.  
Don't go up or down and start a new series too quickly. Think about how to discard all your tiles.





## D REGELN

2 bis 4 Mitspieler  
Alter: ab 6 Jahre

### INHALT

106 Steine: 80 Zahlensteine und 26 Handlungssteine. Die Handlungssteine sind wie folgt unterteilt: 6 X ‚Nach oben‘ mit blauem Pfeil, 6 X ‚Nach unten‘ mit grünem Pfeil, 6 X ‚Nach oben und nach unten‘-Pfeil, 3 X ‚einen Spieler überspringen‘, 3 X ‚zwei Spieler überspringen‘, 2 X ‚Joker‘, 4 Spielbretter, 1 Säckchen, 1 Upturn-Markierstein der die Spielrichtung angibt, 1 Satz Spielregeln.

### ZIEL DES SPIELS

Alle Steine sind so schnell wie möglich abzusetzen, indem sie nach oben oder nach unten auf dem Spielfeld angelegt werden.

### VORBEREITUNG

Alle Steine gut mischen und in das Säckchen geben.  
Jeder Spieler entnimmt dem Säckchen sieben Steine und setzt sie auf sein Spielbrett.  
Dann entnimmt man dem Säckchen einen weiteren Stein, der mit seiner beschrifteten Seite nach oben in die Mitte des Spielfelds gelegt wird. Dies ist der Start-Stein. Aufgepasst: der Start-Stein muss ein normal nummerierter Stein und darf kein Handlungsstein sein.

### SPIELBEGINN

Man bestimmt, welcher Spieler beginnt. Dieser Spieler 1 beginnt damit, dass er einen Zahlenstein an der rechten Seite des Start-Steins anlegt.

- Ist die Zahl auf diesem neuen Stein größer als die des Start-Steins, wird das Spiel in aufwärts führender Richtung fortgesetzt.
- Ist die Zahl auf diesem neuen Stein kleiner als die des Start-Steins, wird das Spiel in abwärts führender Richtung fortgesetzt.

Das Spiel wird von den Mitspielern im Uhrzeigersinn fortgesetzt.

### FORTSETZUNG DES SPIELS

Wenn man an der Reihe ist, kann man eine der folgenden Optionen spielen:

- einen Stein in der Richtung anlegen, in der das Spiel in diesem Moment geht. (auf-/abwärts),
- oder einen Handlungsstein setzen,
- oder einen neuen Stein aus dem Säckchen nehmen.

Man kann eine neue Abfolge von Steinen beginnen, indem man einen Stein mit Richtungspfeil setzt (Siehe Beispiel). Das Spiel wird fortgesetzt in der durch Pfeil mit Richtungspfeil angegebenen Richtung (auf-/abwärts). Die Steine mit Richtungspfeilen (Abb. D, E und F) haben es in sich: Nach Setzen eines Steins mit Richtungspfeil kann der aktive Spieler entscheiden, ob das Spiel im Uhrzeigersinn von den Mitspielern fortgesetzt wird oder entgegen dem Uhrzeigersinn. Das heißt, der aktive Spieler entscheidet, ob der links oder rechts von ihm sitzende Mitspieler den nächsten Stein setzen darf. Er dreht den Upturn-Markierstein, um die gewählte Spielerabfolge anzugeben. Diese Spielerabfolge bleibt gleich, bis ein neuer Stein mit Pfeilrichtung gespielt wird. Durch einen klugen Einsatz der Steine mit Pfeilrichtung kann man einen Spieler daran hindern, zu schnell zu gewinnen.

**Beispiel 1:** Der Startstein trägt die Zahl 20. Der erste Spieler legt die 40. Die Spielrichtung ist damit als aufwärts vorgegeben. Der nächste Spieler kann jetzt jeden Zahlenstein von 41 bis 99 oder einen Handlungsstein anlegen, oder einen neuen Stein aus dem Säckchen nehmen.

**Beispiel 2:** Die folgenden Steine liegen auf dem Spielfeld: 9, 23, 32, [Pfeilrichtung]; damit ändert sich die Spielrichtung von aufwärts in abwärts. Der nächste Spieler kann jetzt einen beliebigen Stein zwischen 31 und 1 oder einen Handlungsstein anlegen, oder einen neuen Stein aus dem Säckchen nehmen.





#### WENN MAN NICHT SPIELEN KANN (ODER NICHT MÖCHTE)

Wenn man nicht spielen kann oder nicht möchte, muss man einen Stein aus dem Säckchen nehmen. Ebenso kann man jetzt entscheiden, ob man diesen Stein auf dem Spielfeld anlegt oder mit einem anderen Stein von Deinem Spielbrett weiterspielt. Als dritte Alternative kann man auch alle Steine behalten und das Spiel an den nächsten Spieler weitergeben.

#### LETZTER STEIN

Wenn sich auf Deinem Spielbrett nur noch ein Stein befindet, musst Du laut 'Upturn' sagen, bevor der nächste Stein gesetzt wird. Vergiss man dies und man wird dabei erwischt, dass man seinen letzten Stein nicht ankündigt, muss man als Strafe 3 extra Steine aus dem Säckchen nehmen. Der letzte von Dir gespielte Stein muss ein Zahlenstein sein.

#### GEWINNER

Der erste Spieler, der alle seine Steine losgeworden ist, gewinnt das Spiel.

#### ERKLÄRUNG DER SPIELSTEINE

**A : Normaler Zahlenstein (siehe Abb.)**

**B : Zahlenstein mit Strafe (erkennbar am SYMBOL)( siehe Abb.)**

Wenn man diesen Stein spielt, kann man einen Stein aus dem Säckchen nehmen und einem beliebigen Mitspieler geben.

**C : Zwillingstein (rote Zahlen: 11, 22, 33, 44, 55, 66, 77, 88, 99) (siehe Abb.)**

Wenn man einen Zwillingstein spielt (11, 22, 33, 44 usw.), kann man zusätzlich alle Zahlensteine auf seinem Spielbrett mit Zahlen zwischen dem zuletzt gesetzten und seinem Zwillingstein auf das Spielfeld setzen (Beispiel 3). Weil man beispielsweise 4 Steine abgesetzt hast, kann man 4 Steine aus dem Säckchen nehmen und sie einem oder mehreren Mitspielern geben.

**Aufgepasst:** Du kannst jeweils nur einen Zwillingstein setzen.

**D : Aufwärts-Stein (siehe Abb.)**

Man kann eine neue Abfolge von Steinen beginnen, indem man einen Aufwärts-Stein auf das Spielfeld setzt (siehe Abb.). Das Spiel wird dann in aufwärts führender Zahlenfolge fortgesetzt.

Man kann entscheiden, ob der Mitspieler zu seiner Linken oder zur Rechten das Spiel fortsetzt. Man dreht den Upturn-Markierstein in der gewünschten Richtung der Spielerabfolge.

**E : Abwärts-Stein (siehe Abb.)**

Man kann eine neue Abfolge von Steinen beginnen, indem man einen Abwärts-Stein auf das Spielfeld setzt (siehe Abb.). Das Spiel wird dann in abwärts führender Zahlenfolge fortgesetzt.

Man kann entscheiden, ob der Mitspieler zu seiner Linken oder zur Rechten das Spiel fortsetzt. Man dreht den Upturn-Markierstein in der gewünschten Richtung der Spielerabfolge.

**F : Auf- & Abwärts-Stein (siehe Abb.)**

Man kann eine neue Abfolge von Steinen beginnen, indem man einen Auf-/Abwärts-Stein auf das Spielfeld setzt (siehe Abb.). Man entscheidet, in welcher Richtung das Spiel, in auf- oder abwärts führender Zahlenfolge, fortgesetzt wird. Man kann entscheiden, ob der Mitspieler zu seiner Linken oder zur Rechten das Spiel fortsetzt. Man dreht den Upturn-Markierstein in der gewünschten Richtung der Spielerabfolge.

**G : Einen Spieler überspringen (siehe Abb.)**

Der nächste Spieler muss eine Runde aussetzen und darf in dieser Runde nicht mitspielen.

**H : Zwei Spieler überspringen (siehe Abb.)**

Die nächsten beiden Spieler müssen eine Runde aussetzen und dürfen in dieser Runde nicht mitspielen.

**I : Joker (siehe Abb.)**

Man kann eine neue Abfolge von Steinen beginnen, indem man einen Joker-Stein auf das Spielfeld setzt (siehe Abb.). Man entscheidet, in welcher Richtung das Spiel, in auf- oder abwärts führender Zahlenfolge, fortgesetzt wird. Mit diesem Stein kann man auch einen zusätzlichen Stein auf das Spielfeld setzen. Man kann entscheiden, ob der Mitspieler zu seiner Linken oder zur Rechten das Spiel fortsetzt. Man dreht den Upturn-Markierstein in der gewünschten Richtung der Spielerabfolge.

#### HINWEISE

Wenn das Säckchen leer und das Spiel noch nicht beendet ist, kann man bereits gespielte Spielsteine vom Spielfeld nehmen und sie zurück in das Säckchen geben, um das Spiel fortzusetzen. Man sollte nicht zu schnell die Spielrichtung oder eine neue Serie beginnen. Am Besten überlegt man sich, wie man alle Spielsteine loswird.





## E REGLAS

De 2 a 4 jugadores  
Más de 6 años

### CONTENIDO

106 fichas. 80 fichas numeradas y 26 fichas de acción. Las fichas de acción están distribuidas en categorías: 6 flechas azules "Arriba", 6 flechas verdes "Abajo", 6 flechas "Arriba-Abajo", 3 "Salta 1 jugador", 3 "Salta 2 jugadores", 2 "Comodín", 4 soportes fichas, 1 bolsa, 1 flecha Upturn que señala la dirección de juego, 1 libro de instrucciones.

### OBJETIVO DEL JUEGO

Desprenderse de todas tus fichas tan pronto como sea posible, colocándolas en la mesa de juego en la dirección correcta.

### PREPARACIÓN

Mezclar todas las fichas y meterlas en la bolsa.  
Cada jugador toma 7 fichas de la bolsa y las coloca en su soporte (sin que las vean sus oponentes). Tomar una ficha adicional de la bolsa y colocarla en el centro de la mesa. Esta ficha se usará para comenzar la partida y ha de ser una ficha numerada (no de acción).

### COMIENZA LA PARTIDA

Decidid quién empieza a jugar. Este primer jugador ha de colocar una ficha numerada al lado derecho de la ficha inicial.

- Si el número de la nueva ficha es mayor que el de la ficha de inicio, el juego continúa en serie ascendente.
- Si el número de la nueva ficha es menor que el de la ficha de inicio, el juego continúa en serie descendente.

La partida continúa en dirección de las agujas del reloj.

### CONTINUANDO LA PARTIDA

Cuando sea tu turno puedes elegir entre las siguientes opciones:

- Colocar una ficha numerada en la dirección actual de la serie del juego (ascendente o descendente)
- o jugar una ficha de acción
- o coger una ficha de la bolsa.

Puedes comenzar SIEMPRE que quieras una nueva serie de fichas, jugando una ficha "flecha" (ver ejemplo). La partida continúa en serie ascendente o descendente según indique la dirección de la flecha, siempre tomando como referencia la última ficha numerada de la serie anterior.

Las fichas "flecha" son muy poderosas (ilustraciones D, E y F). Después de jugar una ficha "flecha" el jugador que la coloca puede decidir si quiere variar o continuar el turno de juego, en el sentido de las agujas del reloj o en sentido contrario. Así puede decidir si quiere que sea el jugador de su derecha o izquierda el siguiente en jugar. Para esto utilizará la flecha "Upturn" que señalará el nuevo sentido del turno de juego.

El sentido del turno de juego se mantendrá hasta que un nuevo jugador utilice una ficha "flecha". Usando las fichas "flecha" podrás prevenir que un jugador pueda ganar rápidamente.

**Ejemplo 1:** La ficha de inicio es el 20. El primer jugador juega el 40. Por tanto la serie de juego es ascendente. El siguiente jugador tiene que poner una ficha del 41 al 99, o una ficha de acción o coger una ficha de la bolsa.

**Ejemplo 2:** Las siguientes fichas están sobre la mesa, 9, 23, 32. El jugador en su turno coloca una flecha "abajo" comenzando una nueva serie descendente. El siguiente jugador puede colocar cualquier ficha del 31 al 1, o una ficha de acción o coger una ficha de la bolsa.

### SI NO PUEDES (O NO QUIERES) JUGAR

Es obligatorio coger una ficha de la bolsa. Puedes entonces decidir si colocar ficha en la mesa (la que has cogido u otra cualquiera) o pasar el turno al siguiente jugador.



## LA ÚLTIMA FICHA

Cuando solo quede una ficha en tu soporte, DEBES decir en alto "Upturn", antes que el próximo jugador coloque ficha. Si se te olvida y el resto de jugadores se dan cuenta, deberás coger 3 fichas de la bolsa como penalización.

La última ficha en ser jugada ha de ser una ficha numerada.

## GANADOR

El primer jugador en deshacerse de todas sus fichas gana.

## CÓMO FUNCIONAN LAS FICHAS

**A: Ficha numerada normal (ver fig.)**

**B: Ficha numerada con penalización (ver fig.) reconocible por el símbolo.**

Si juegas esta ficha puedes coger una ficha de la bolsa y dársela al jugador que quieras.

**C: Ficha capicúa: 11, 22, 33, 44, 55, 66, 77, 88, 99 (ver fig.)**

Si tienes una de estas fichas, puedes jugar todas las fichas numeradas que tengas en tu soporte que estén entre la ficha ya en la mesa y la ficha capicúa que colocas.

Ejemplo 3: Porque has colocado 4 fichas en total, puedes coger 4 fichas de la bolsa y dárselas a uno o más jugadores.

**NOTA.** Solo se puede jugar una ficha capicúa en un mismo turno.

**D: Ficha flecha "Arriba" (ver fig.)**

Puedes comenzar una nueva serie numerada. La serie de juego es ascendente, tomando como referencia la última ficha numerada de la serie anterior. Puedes decidir si quieres que sea el jugador de tu derecha o tu izquierda el siguiente en jugar. Utiliza la flecha "Upturn" para señalar el nuevo sentido del turno de juego.

**E: Ficha flecha "Abajo" (ver fig.)**

Puedes comenzar una nueva serie numerada. La nueva serie de juego es descendente, tomando como referencia la última ficha numerada de la serie anterior. Puedes decidir si quieres que sea el jugador de tu derecha o tu izquierda el siguiente en jugar. Utiliza la flecha "Upturn" para señalar el nuevo sentido del turno de juego.

**F: Ficha flecha "Arriba-Abajo" (ver fig.)**

Puedes comenzar una nueva serie numerada. La nueva serie de juego es ascendente o descendente (según te convenga), tomando como referencia la última ficha numerada de la serie anterior. Puedes decidir si quieres que sea el jugador de tu derecha o tu izquierda el siguiente

**G: Ficha "Salta 1 jugador" (ver fig.)**

**H: Ficha "Salta 2 jugadores" (ver fig.)**

Los 2 jugadores cuyo turno es el siguiente no juegan esta ronda.

**I: Ficha "Comodin" (ver fig.)**

Puedes comenzar una nueva serie numerada. La nueva serie de juego es ascendente o descendente (según te convenga), tomando como referencia la última ficha numerada de la serie anterior. Además esta ficha te permite colocar una ficha extra en tu turno. Puedes decidir si quieres que sea el jugador de tu derecha o tu izquierda el siguiente en jugar. Utiliza la flecha "Upturn" para señalar el nuevo sentido del turno de juego.

## CONSEJOS

Si la bolsa está vacía y la partida no ha terminado aún, podéis coger fichas de la mesa que ya hayan sido jugadas y no pertenezcan a la serie numerada en juego, y ponerlas en la bolsa para continuar. No empieces nuevas series numeradas demasiado rápido. Piensa siempre en la estrategia para deshacerte de TODAS tus fichas lo más rápidamente posible.



## P REGRAS

De 2 a 4 jogadores  
Mais de 6 anos

### CONTEÚDO

106 fichas. 80 fichas numeradas e 26 fichas de acção. As fichas de acção estão distribuídas em categorias: 6 setas azuis "Para cima", 6 setas verdes "Para baixo", 6 setas "Para cima-Para baixo", 3 "Salta 1 jogador", 3 "Saltam 2 jogadores", 2 "Jokers", 4 suportes para fichas, 1 saco, 1 seta Upturn que indica a direcção do jogo, 1 Livro de Instruções.

### OBJECTIVO DO JOGO

Desfazer-se de todas as fichas o mais rápido possível, colocando-as na mesa de jogo e na direcção correcta.

### PREPARAÇÃO

Misturar todas as fichas e metê-las no saco. Cada jogador retira 7 fichas do saco e coloca-as no seu respectivo suporte (sem deixar que as vejam os outros jogadores). Retirar uma ficha adicional do saco e colocá-la no centro da mesa. Esta ficha será usada para começar o jogo e deve ser uma ficha numerada (não de acção).

### COMEÇO DO JOGO

Decide-se quem começa a jogar. Quem comece, deverá colocar uma ficha numerada ao lado direito da ficha inicial.

- Se o número da nova ficha é mais alto do que o da ficha de início, o jogo continua em série ascendente.
- Se o número da nova ficha é mais baixo do que o da ficha de início, o jogo continua em série descendente.

A direcção do jogo é igual que os ponteiros do relógio.

### COMO CONTINUA O JOGO

Cada jogador, no seu turno, poderá escolher entre as seguintes opções:

- Colocar uma ficha numerada na direcção atual da série do jogo (ascendente ou descendente)
- jogar uma ficha de acção
- ou retirar uma ficha do saco.

Pode-se começar, SEMPRE que o queiramos, uma nova série de fichas, jogando uma ficha "seta" (ver o exemplo).

O jogo continua em série ascendente ou descendente de acordo à indicada pela direcção da seta, e tomado sempre como referência a última ficha numerada da série anterior.

As fichas "seta" são muito poderosas (ilustrações D, E, F). Depois de jogar uma ficha "seta", o jogador que a coloque pode decidir se quer variar ou continuar o turno de jogo, no sentido dos ponteiros do relógio ou no sentido contrário. Assim, poderá decidir se quer que seja o jogador à sua direita ou à sua esquerda o seguinte a jogar. Para isto, deverá utilizar a seta "Upturn" a qual indicará o novo sentido do turno de jogo.

Este sentido será mantido até que um novo jogador utilize uma ficha "seta". Ao usar as fichas "seta", poder-se-á evitar que um jogador tenha a possibilidade de ganhar rapidamente.

**Exemplo 1:** A ficha de início é o 20. O primeiro jogador começa com uma ficha de 40. Portanto, a série do jogo é ascendente. O seguinte jogador deverá colocar uma ficha desde o 41 a 99, ou uma ficha de acção ou retirar uma ficha do saco.

**Exemplo 2:** As fichas que estão sobre a mesa são o 9, 23 e 32. O jogador que continua o jogo coloca uma flecha "Para baixo", começando assim uma nova série descendente. O seguinte jogador poderá colocar qualquer ficha de 31 ao 1, ou uma ficha de acção ou retirar uma ficha do saco.

### SE NÃO SE PODE OU NÃO SE QUER JOGAR

É obrigatório retirar uma ficha do saco podendo, então, decidir se colocar ficha na mesa (a que tenha sido retirada do saco ou qualquer outra) ou passar o turno ao seguinte jogador.



## A ÚLTIMA FICHA

Quando já só reste uma ficha no suporte, É PRECISO dizer, alto, “Upturn”, antes que o próximo jogador coloque uma ficha. Se nos esquecermos de dizer “Upturn” e o resto dos jogadores dão por isso, este jogador é penalizado e deverá retirar 3 fichas do saco. A última ficha a ser jogada deverá ser uma ficha numerada.

## VENCEDOR

Vence o primeiro jogador que se desfaça de todas as suas fichas.

## COMO FUNCIONAM AS FICHAS

### A: Ficha numerada normal (ver fig.)

### B: Ficha numerada com penalização (ver fig.), reconhecível pelo símbolo.

Quando se joga esta ficha, pode-se retirar uma ficha do saco e dá-la ao jogador que se queira.

### C: Ficha capicua: 11, 22, 33, 44, 55, 66, 77, 88, 99 (ver fig.)

O jogador que tenha uma destas fichas poderá jogar todas as fichas numeradas que tenha no seu suporte cujo número esteja entre a ficha já colocada na mesa e a ficha capicua colocada. Exemplo 3: Quem tenha colocado um total de 4 fichas, poderá retirar 4 fichas do saco e dá-las a um ou mais jogadores.

**NOTA.** Só se pode jogar uma ficha capicua num mesmo turno.

### D: Ficha seta “Para baixo” (ver fig.)

Pode-se começar uma nova série numerada. A série de jogo é ascendente, tomando como referência a última ficha numerada da série anterior.

Pode-se decidir qual será o jogador que continue a jogar, o da esquerda ou o da direita, utilizando a seta “Upturn” para indicar o novo sentido do turno de jogo.

### E: Ficha seta “Para baixo” (ver fig.)

Pode-se começar uma nova série numerada. A série de jogo é descendente, tomando como referência a última ficha numerada da série anterior.

Pode-se decidir qual será o jogador que continue a jogar, o da esquerda ou o da direita, utilizando a seta “Upturn” para indicar o novo sentido do turno de jogo.

### F: Ficha seta “Para cima-Para baixo” (ver fig.)

Pode-se começar uma nova série numerada. A série de jogo é ascendente ou descendente (segundo seja mais conveniente), tomando como referência a última ficha numerada da série anterior.

Pode-se decidir qual será o jogador que continue a jogar, o da esquerda ou o da direita, utilizando a seta “Upturn” para indicar o novo sentido do turno de jogo.

### G: Ficha “Salta 1 jogador” (ver fig.)

O jogador cujo turno seja o seguinte, não joga nesta ronda.

### H: Ficha “Saltam 2 jogadores” (ver fig.)

Os jogadores cujo turno seja o seguinte, não jogam nesta ronda.

### I: Ficha “Joker” (ver fig.)

Pode-se começar uma nova série numerada. Esta série do jogo será ascendente ou descendente (como seja mais conveniente), tomando como referência a última ficha numerada da série anterior.

Além disso, esta ficha permite colocar uma ficha extra no respectivo turno. Pode-se decidir qual será o jogador que continue a jogar, o da esquerda ou o da direita, utilizando a seta “Upturn” para indicar o novo sentido do turno de jogo.

## CONSELHOS

Se o saco está vazio e o jogo ainda não terminou, podem retirar-se fichas da mesa que já tenham sido jogadas e não pertençam à série numerada em jogo, colocando-as no saco para continuar.

É melhor não começar novas séries numeradas demasiado rapidamente. A estratégia a seguir é a que permite que um jogador possa desfazer-se de TODAS as suas fichas o mais rapidamente possível.



## I REGOLE DEL GIOCO

da 2 a 4 giocatori  
A partire da 6 anni

### CONTENUTO

106 tessere: 80 tessere numerate e 26 tessere di azione. Le tessere di azione sono divise in sei categorie: 6 frecce blu 'verso l'alto', 6 frecce verdi 'verso il basso', 6 frecce 'verso l'alto & verso il basso', 2 tessere 'salto 1 giocatore', 3 tessere 'salto 2 giocatori', 2 'jolly', 4 sostegni per le tessere, 1 sacchetto, 1 un segnalino che indica il senso del gioco, 1 manuale d'istruzioni.

### SCOPO DEL GIOCO

Liberarsi di tutte le tessere nel minor tempo possibile collocandole sul tavolo seguendo il senso del gioco (verso l'alto o verso il basso).

### PREPARAZIONE

Si mischiano e si introducono nel sacchetto tutte le tessere. Ogni giocatore prende 7 tessere dal sacchetto e le sistema sul proprio sostegno. Si prende poi un'altra tessera dal sacchetto e si colloca al centro del tavolo rivolta verso l'alto. Il gioco comincia da questa tessera. Nota: La tessera iniziale deve essere una tessera numerata e non una tessera d'azione.

### INIZIO DEL GIOCO

Decidete chi deve giocare per primo. Il giocatore che inizia deve collocare una delle sue tessere numerate a destra della tessera iniziale.

- Se il numero della nuova tessera è più alto del numero di quello della tessera iniziale, il gioco prosegue verso l'alto.
- Se il numero della nuova tessera è più basso del numero della tessera iniziale, il gioco prosegue verso il basso.

Si procede in senso orario.

### COME CONTINUA IL GIOCO

Quando è il vostro turno, potete scegliere fra due opzioni:

- collocare una tessera nella direzione del gioco al momento del vostro turno. (verso l'alto/verso il basso)
- collocare una tessera d'azione
- prendere una nuova tessera.

Potete iniziare una nuova serie di tessere collocando una tessera freccia. (Vedi esempio)

Il gioco continua nel senso indicato dalla tessera freccia (verso l'alto o verso il basso).

Le tessere 'freccia' (illustrazioni D, E ed F) sono molto potenti: dopo aver giocato una tessera 'freccia' il giocatore di turno può decidere, se lo desidera, di cambiare il senso del gioco (orario o antiorario). Egli decide se il prossimo giocatore sarà chi siede alla sua sinistra o alla sua destra. Girerà il segnalino della direzione per indicare la direzione di gioco scelta.

La direzione del gioco resta la stessa fino a che non si gioca una nuova tessera 'freccia'. Usando intelligentemente le tessere freccia si può evitare che un giocatore vinca troppo velocemente.

Esempio 1: La tessera iniziale è 20. Il primo giocatore colloca la tessera 40. La direzione del gioco è verso l'alto. Il giocatore successivo può collocare una qualsiasi tessera con un numero compreso fra 41 e 99, oppure una tessera di azione, oppure può prendere una nuova tessera.

Esempio 2: Sul tavolo ci sono le tessere 9, 23, 32; la direzione del gioco cambia e va verso il basso. Il giocatore successivo può collocare una qualsiasi tessera con un numero compreso fra 31 e 1, oppure una tessera di azione, oppure può prendere una nuova tessera.

### SE NON POTETE (O NON VOLETE) GIOCARE

Devete prendere una tessera dal sacchetto. Potete scegliere di collocarla sul tavolo, di giocare con un'altra tessera del vostro sostegno o di tenervi tutte le vostre tessere. Il vostro turno è finito.



## ULTIMA TESSERA

Quando resta 1 sola tessera sul vostro sostegno dovete dire ad alta voce 'Ribalta' prima che venga messa la tessera successiva. Se ve ne dimenticate e si "scopre" che non avete annunciato la vostra ultima tessera, dovrete prendere 3 tessere dal sacchetto come pegno. L'ultima tessera giocata deve essere una tessera numerata.

## CHI VINCE

Il primo giocatore che si libera di tutte le sue tessere vince.

## SPIEGAZIONE DELLE TESSERE

**A: Tessera numerata. (vedi fig.)**

**B: Tessera numerata + tessera penalità (riconoscibile dal SIMBOLO) (vedi fig.)**

Se giocate questa tessera potete prendere 1 tessera dal sacchetto e darla a un giocatore qualsiasi.

**C: Tessera gemella (numeri rossi; 11, 22, 33, 44, 55, 66, 77, 88, 99) (vedi fig.)**

Se giocate una tessera gemella (11, 22, 33, 44 ecc.), potete giocare tutte le tessere numerate del vostro sostegno comprese fra la tessera gemella e l'ultima tessera giocata sul tavolo. (Esempio 3) Poiché avete collocato 4 tessere potete prenderne 4 dal sacchetto e darle ad uno o più giocatori.

**Nota:** Nello stesso turno si può giocare una sola tessera gemella.

**D: Tessera freccia verso l'alto (vedi fig.)**

Potete iniziare una nuova serie di tessere collocando una tessera freccia verso l'alto. (Vedi fig.) Il gioco continua verso l'alto. Siete voi a decidere se il prossimo giocatore sarà chi siede alla vostra sinistra o alla vostra destra. Girerete il segnalino della direzione per indicare la direzione di gioco scelta.

**E: Tessera freccia verso il basso (vedi fig.)**

Potete iniziare una nuova serie di tessere giocando una tessera freccia verso il basso (vedi fig.). Il gioco continua verso il basso. Siete voi a decidere se il prossimo giocatore sarà chi siede alla vostra sinistra o alla vostra destra. Girerete il segnalino della direzione per indicare la direzione di gioco scelta.

**F: Tessera freccia verso il basso & verso l'alto (vedi fig.)**

Potete anche iniziare una nuova serie di tessere giocando una tessera freccia verso l'alto & verso il basso (vedi fig.). In questo caso potete scegliere in che direzione continua il gioco (verso il basso o verso l'alto).

Siete voi a decidere se il prossimo giocatore sarà chi siede alla vostra sinistra o alla vostra destra. Girerete il segnalino della direzione per indicare la direzione di gioco scelta.

**G: Salta 1 giocatore (vedi fig.)**

Il prossimo giocatore deve saltare un turno e non può giocare il giro in corso.

**H: Salta 2 giocatori (vedi fig.)**

I prossimi 2 giocatori devono saltare un turno e non possono giocare il giro in corso.

**I: Jolly (vedi fig.)**

Potete iniziare una nuova serie di tessere giocando una tessera jolly (vedi fig.). Potete scegliere in quale direzione prosegue il gioco, se verso il basso o verso l'alto.

Questa tessera vi consente anche di collocare una tessera extra sul tavolo.

Siete voi a decidere se il prossimo giocatore sarà chi siede alla vostra sinistra o alla vostra destra. Girerete il segnalino della direzione per indicare la direzione di gioco prescelta.

## CONSIGLI

Se il sacchetto è vuoto e il gioco non è ancora finito, potete prendere dal tavolo le tessere già giocate e rimetterle nel sacchetto per proseguire il gioco.

Non giocate troppo in fretta. Pensate a come potervi liberare di tutte le vostre tessere.