

HAUSSERS® ORIGINAL

# Elfer raus!

## DAS BRETTSPIEL

VON REINER KNIZIA

Für 2 bis 4 Spieler ab 8 Jahren

Autor Brettspiel: Reiner Knizia

Redaktion: Tina Landwehr

Design: Schwarzschild, DE Ravensburger, Grafikhäusle G. Kössler (Spielanleitung)

### Inhalt

#### 1 Spielplan

88 Spielplättchen,  
(+2 Ersatzplättchen), davon:

64 Zahlenplättchen



16 Jokerplättchen



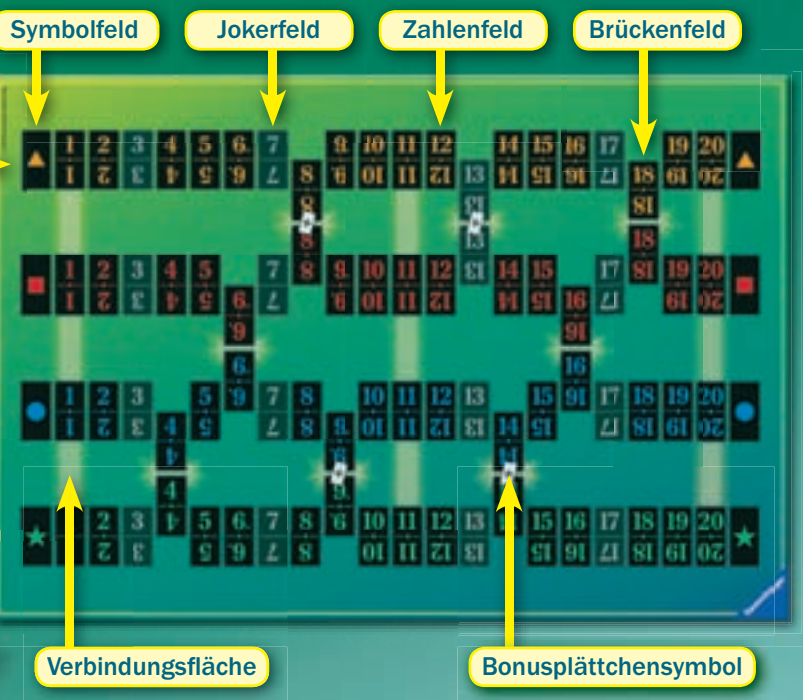
8 Symbolplättchen



4 Plättchenhalter



1 Stoffbeutel



## Ziel des Spiels

**Jeder Spieler versucht, als Erster alle seine Plättchen loszuwerden, indem er sie auf die vier verschiedenfarbigen Zahlenreihen des Spielplans legt. Sobald ein Spieler keine Plättchen mehr hat, endet das Spiel sofort. Dieser Spieler hat das Spiel gewonnen.**

## Spielvorbereitung

- Legt den Spielplan für alle Spieler gut erreichbar auf den Tisch.
- Sortiert die 8 Plättchen mit den grossen Symbolen „Quadrat“, „Dreieck“, „Stern“ und „Kreis“ aus. Diese benötigt ihr nur für die Variante, die am Ende dieser Spielregel erklärt wird.
- Die restlichen Plättchen gebt ihr in den Stoffbeutel und mischt sie gut durch. Sie bilden den allgemeinen Vorrat.
- Nun stellt jeder noch einen Plättchenhalter vor sich ab und zieht folgende Anzahl Plättchen aus dem Beutel:

**bei 2 und 3 Spielern:** 20 Plättchen

**bei 4 Spielern:** 15 Plättchen

Die Plättchen stellt ihr so in euren Plättchenhalter, dass eure Mitspieler sie nicht sehen können.

## Spielablauf

Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn.  
Der jüngste Spieler beginnt.

- **Hat er eine 11**, darf er anfangen, indem er sie auf das zugehörige Feld auf den Spielplan legt.
- **Hat er keine 11**, ist der nächste Spieler an der Reihe usw.
- **Hat kein Spieler eine 11**, ziehen alle Spieler so oft nacheinander ein Plättchen aus dem Beutel, bis ein Spieler eine 11 zieht und damit das Spiel beginnt. Die gezogenen Plättchen, die keine 11 zeigen, stellen die Spieler zu ihren anderen Plättchen auf den Plättchenhalter.

## 1 bis 3 Plättchen ablegen

Wer an der Reihe ist, **muss** mindestens 1 Plättchen von seinem Plättchenhalter auf dem Spielplan ablegen. Er darf anschliessend noch bis zu 2 weitere Plättchen ablegen („3-Plättchen-Legelimit“). Diese müssen sich nicht in derselben Zahlenreihe befinden.

### Erläuterung:

*Jeder Spieler darf pro Zug also höchstens 3 Plättchen ablegen. Der Startspieler z.B. beginnt mit einer 11 und darf anschliessend noch bis zu 2 weitere Plättchen ablegen.*

### Legeregeln:

1. Ein Plättchen muss immer an ein bereits ausliegendes Plättchen angelegt werden.  
Ausnahme: 11er dürfen immer abgelegt werden.
2. Zahlenplättchen (Plättchen mit gelben, roten, blauen und grünen Zahlen) müssen offen auf das zugehörige Feld auf dem Spielplan abgelegt werden.
3. Jokerplättchen (Plättchen mit grauen Zahlen) kommen offen auf ein noch leeres Feld mit der jeweiligen Zahl (z.B. darf eine 7 auf jedes beliebiges leere 7er Feld gelegt werden, das an ein bereits ausliegendes Plättchen angrenzt).

### Besonderheiten beim Ablegen:

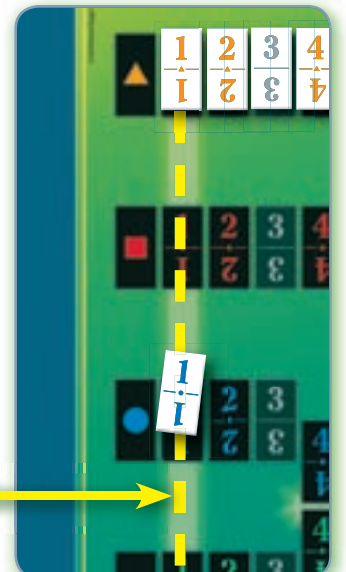
#### 1. Ablegen in einer Verbindungsfläche

Liegt auf einem Zahlenfeld in einer Verbindungsfläche bereits ein Plättchen, dürfen auch **alle** anderen Plättchen mit dieser Zahl in beliebiger Reihenfolge abgelegt werden (dies gilt für die 1er, 11er und 20er Plättchen, auch wenn noch keine anderen Plättchen angrenzen).

#### Beispiel:

*Frank legt die gelbe 1. Ausserdem hat er die blaue 1 auf seinem Plättchenhalter. Diese darf er nun auch legen.*

Verbindungsfläche



## 2. Ablegen auf einem Brückenfeld

Brückenfelder verbinden benachbarte Zahlenreihen. Liegt auf einem Brückenfeld bereits ein Plättchen, darf im weiteren Verlauf des Spiels auch das angrenzende Plättchen in der benachbarten Zahlenreihe abgelegt werden.



**Beispiel:**  
Luisa ist am Zug.  
Die gelbe 18 liegt bereits aus, darum darf sie die rote 18 anlegen.

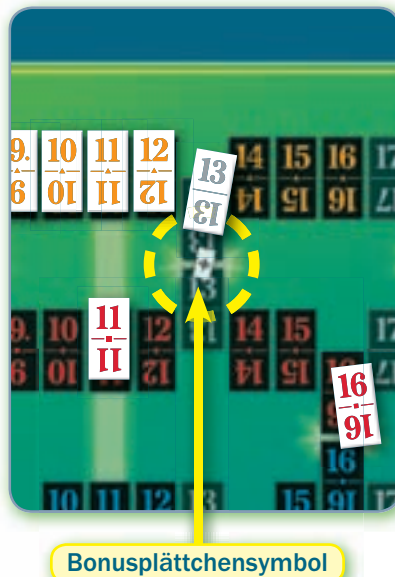
Brückenfelder

## 3. Brückenbonus

Auf vier Brücken ist in der Mitte ein Bonusplättchen abgebildet.

### Für jedes Bonusplättchensymbol gilt:

Legt ein Spieler das **erste** Plättchen auf eines der an das Bonusplättchensymbol angrenzenden Felder, zieht er sofort ein Plättchen aus dem Beutel und legt es offen auf den zugehörigen Platz des Spielplans.



**Beispiel:**  
Philipp legt seine graue 13 auf das Feld in der gelben Reihe. Da es an ein Bonusplättchensymbol angrenzt, muss er sofort ein weiteres Plättchen aus dem Beutel ziehen und es auf den Spielplan legen (rote 16). Hierbei gilt die erste Legeregel nicht. Als Nächster ist André an der Reihe. Würde er jetzt eine 13 in der roten Reihe ablegen, bekäme er keinen Brückenbonus.

Bonusplättchensymbol

### Achtung:

Beim Legen des Bonusplättchens muss die erste Legeregel **nicht** beachtet werden!

Anschließend kann der Spieler weitere Plättchen von seinem Plättchenhalter spielen, wenn er vorher noch keine drei Plättchen ausgelegt hat. Das hinzugekommene Bonusplättchen zählt also nicht für das 3-Plättchen-Legelimit pro Zug.

## 4. Plättchen weitergeben

Legt ein Spieler während seines Zugs innerhalb einer Zahlenreihe zwei benachbarte Plättchen (hierzu zählen auch die Jokerplättchen und Plättchen, die in diesem Zug durch einen Brückenbonus ins Spiel gekommen sind), dann darf er am Ende seines Zugs **einmal** ein beliebiges Plättchen von seinem Plättchenhalter verdeckt an seinen linken Nachbarn weitergeben, der es auf seinen Plättchenhalter stellen muss.

## Kein passendes Plättchen?

Kann ein Spieler keines seiner Plättchen legen, muss er **bis zu 3 Mal** ein Plättchen aus dem Beutel ziehen. Sobald er ein gezogenes Plättchen ablegen kann, muss er es auf den Spielplan legen und kann dann noch bis zu zwei weitere eigene Plättchen ablegen (3-Plättchen-Legelimit). Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

### Hinweis:

Wer ein gezogenes Plättchen auf dem Spielplan ablegen kann, darf anschließend kein weiteres mehr ziehen!

### Sind keine Plättchen mehr im Beutel,

- und kann ein Spieler kein Plättchen mehr anlegen, muss er passen.
- kann kein Brückenbonus mehr ausgelöst werden.

## Ende des Spiels

Das Spiel endet sofort, wenn ein Spieler sein letztes Plättchen losgeworden ist (dies kann auch durch **4. Plättchen weitergeben** geschehen!). Dieser Spieler hat gewonnen. Die anderen Spieler erhalten für jedes Plättchen auf ihren Plättchenhaltern so viele Minuspunkte, wie der Wert auf dem Plättchen angibt.

### Tipp:

Für längeren Spielspass spielt einfach so viele Durchgänge, wie Spieler mitspielen! Wer am Ende die wenigsten Minuspunkte hat, hat die Partie gewonnen.

## Spielvariante

**Alle Regeln bleiben bestehen und werden wie folgt ergänzt:**



Legt ein Spieler ein Symbolplättchen, darf er anschliessend sofort ein beliebiges seiner Zahlen- oder Jokerplättchen auf den Spielplan legen, ohne dabei die Legeregeln beachten zu müssen. Dieses Zahlenplättchen zählt nicht zum 3-Plättchen-Legelimit.

## Spielvorbereitung

Gebt die 8 Symbolplättchen zusammen mit den anderen in den Beutel, bevor sich jeder Spieler seine eigenen Plättchen zieht.

### Hinweis:

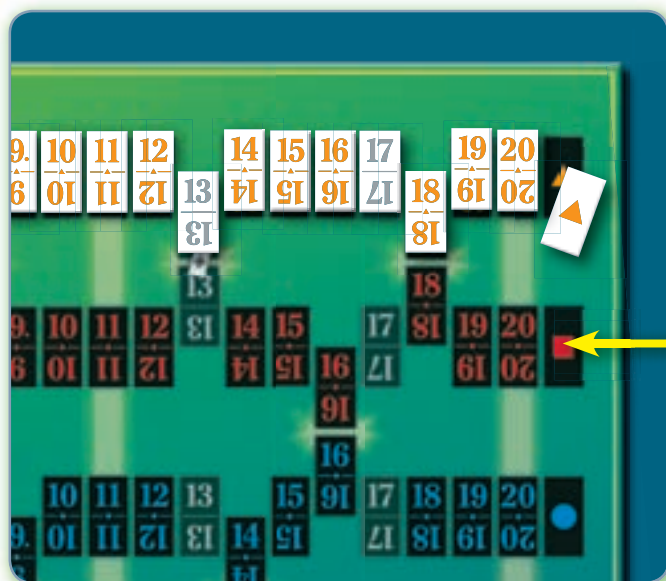
*Legt man zwei benachbarte Plättchen aus, um ein Plättchen an den nächsten Spieler weiterzugeben, zählen beim Auslegen nur Zahlen- und Jokerplättchen! Symbolplättchen dürfen aber durchaus an den nächsten Spieler weitergegeben werden.*

## Spielablauf

Die Symbolfelder befinden sich auf dem Spielplan jeweils an den Enden der Zahlenreihen. Die dazu passenden Symbolplättchen können erst abgelegt werden, wenn das angrenzende Plättchen bereits ausliegt.

## Ende des Spiels

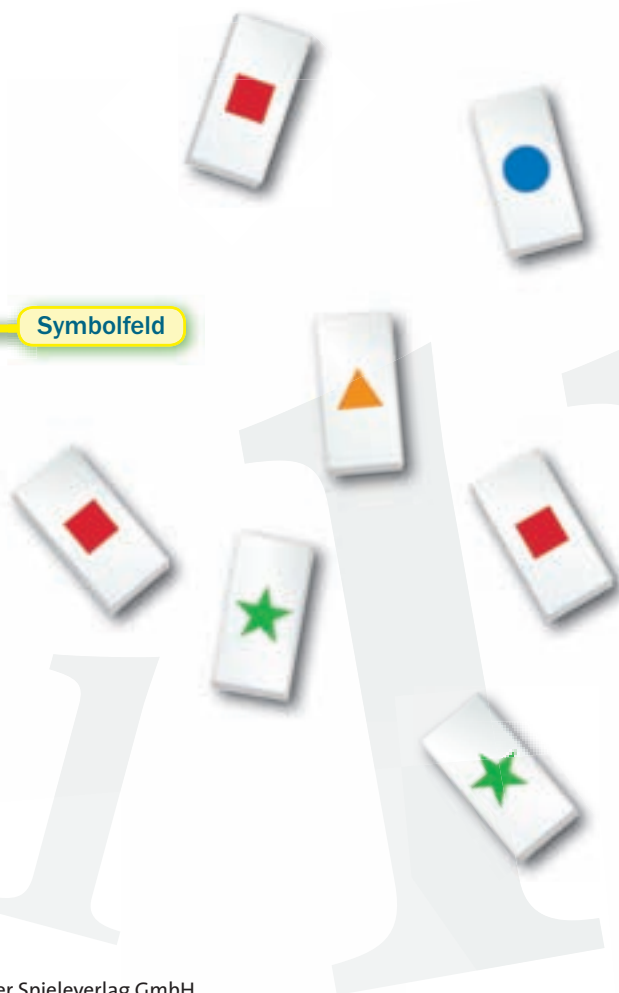
**Jedes Symbolplättchen**, das am Ende des Spiels noch nicht ausgelegt wurde, zählt **11 Minuspunkte**.



Symbolfeld

### Erläuterung:

Für jedes Symbolplättchen gibt es also zwei Anlegemöglichkeiten, und zwar einmal neben der 1 und einmal neben der 20.



© 2013 Ravensburger Spieleverlag GmbH

Ravensburger Spieleverlag • Postfach 2460 • 88194 Ravensburg  
Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG • Grundstr. 9 • CH-5436 Würenlos

[www.ravensburger.com](http://www.ravensburger.com)

HAUSSERS® ORIGINAL

# Elfer raus!

LE JEU DE PLATEAU

DE REINER KNIZIA

Pour 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans

Auteur du jeu de plateau : Reiner Knizia

Rédaction : Tina Landwehr

Design : DE Ravensburger, Graphikhäusle G. Kössler (notice)

## Contenu

1 plateau de jeu

88 tuiles,  
(+2 tuiles de remplacement) dont :

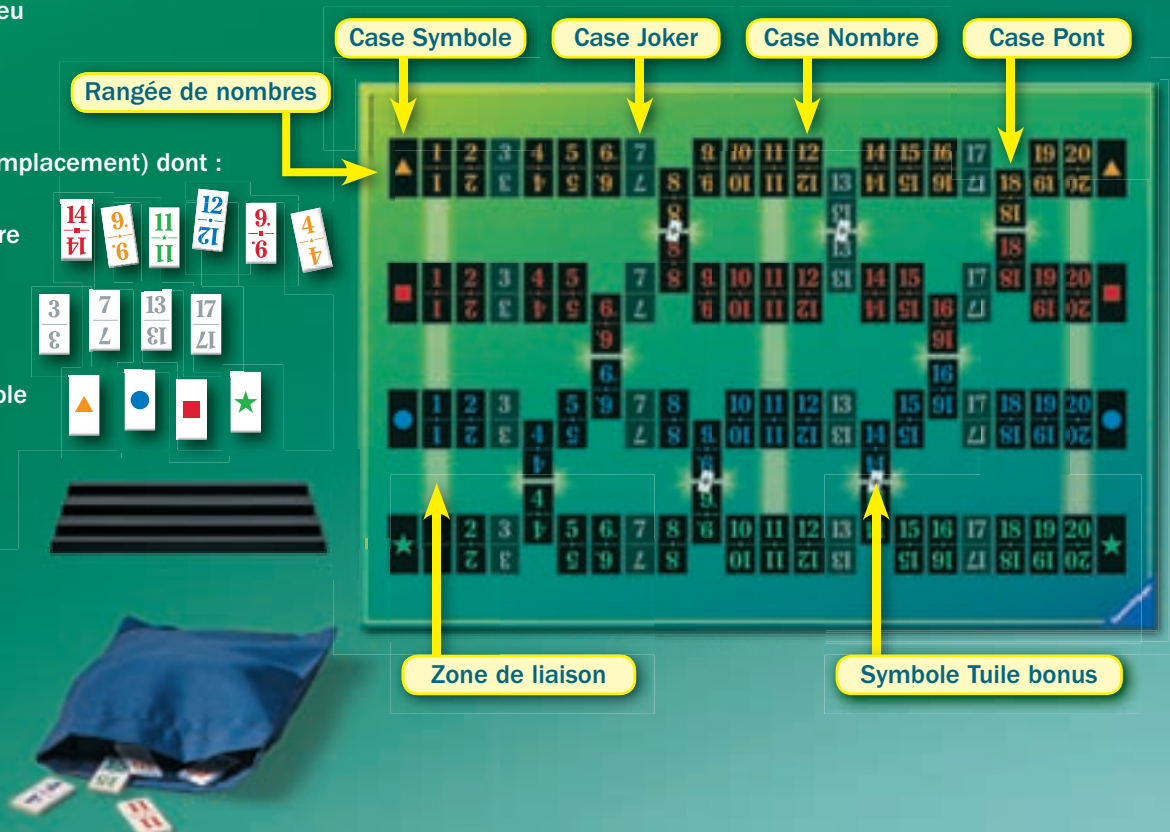
64 tuiles Nombre

16 tuiles Joker

8 tuiles Symbole

4 réglettes

1 sac en tissu



## But du jeu

**Chaque joueur essaye de se débarrasser le premier de toutes ses tuiles en les plaçant dans 4 rangées de nombres de couleurs différentes. Dès qu'un joueur n'a plus de tuiles, la partie est immédiatement terminée. Celui-ci est déclaré vainqueur.**

## Préparation

- Installer le plateau sur la table, à portée de main de tous les joueurs
- Écarter les 8 tuiles portant un grand symbole : « carré », « triangle », « étoile » et « rond ». Elles ne sont utilisées que pour la variante expliquée à la fin de cette notice.
- Mettre les autres tuiles dans le sac en toile et bien les mélanger. Elles constituent la pioche.
- Chacun place une réglette devant lui et pioche le nombre de tuiles suivant :

**À 2 ou 3 joueurs :** 20 tuiles ;

**À 4 joueurs :** 15 tuiles.

Placer ses tuiles sur sa réglette à l'abri du regard des autres joueurs.

## Déroulement de la partie.

Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune joueur commence.

- **S'il possède un 11**, il peut commencer en le plaçant sur la case correspondante du plateau.
- **S'il ne possède pas de 11**, c'est au tour du joueur suivant, etc.
- **Si personne ne possède de 11**, tous les joueurs piochent l'un après l'autre une tuile du sac jusqu'à ce que l'un d'eux tire un 11 et entame ainsi le jeu. Les joueurs ajoutent toutes les tuiles piochées portant une valeur différente de 11 à leur réglette.

## Pose de 1 à 3 tuiles

Quand vient son tour, le joueur **est obligé** de poser au minimum 1 tuile de sa réglette sur le plateau. Il peut ensuite poser 2 tuiles supplémentaires (donc 3 tuiles maximum). Celles-ci ne doivent pas nécessairement être posées dans la même rangée de nombres.

### Résumé :

*Chaque joueur ne peut poser au maximum que 3 tuiles par tour. Le premier joueur, par exemple, commence par poser un 11 et peut encore poser 2 autres tuiles.*

### Règles de pose :

1. Une tuile doit toujours être posée à côté d'une tuile déjà sur le plateau. Exception : Les 11 peuvent être placés à n'importe quel moment.
2. Les tuiles Nombres (les tuiles portant un nombre jaune, rouge, bleu ou vert) doivent être placées, face visible, sur les cases correspondantes du plateau.
3. Les tuiles Joker (les tuiles portant un nombre gris) peuvent être placées sur n'importe quelle case libre de la valeur correspondante (par exemple, un 7 peut être placé sur n'importe quelle case 7 vide à côté d'une tuile déjà sur le plateau).

### Règles de pose particulières :

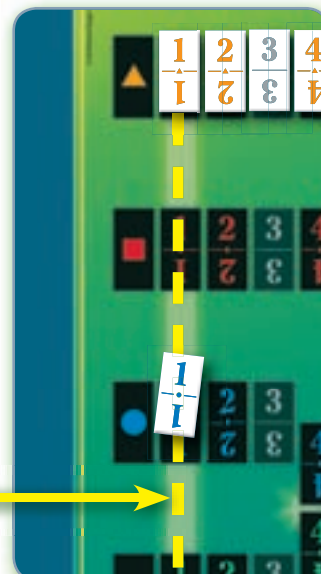
#### 1. Pose dans une zone de liaison

Si une tuile se trouve déjà sur une case Nombre dans une zone de liaison, **toutes** les autres tuiles portant ce nombre peuvent être posées dans n'importe quel ordre (que ce soient les 1, les 11 et les 20, même si elles ne sont pas à côté d'une autre tuile).

#### Exemple :

*Frank pose le 1 jaune. Comme il possède le 1 bleu sur sa réglette, il peut aussi le poser.*

Zone de liaison



## 2. Pose sur une case Pont

Les cases Pont relient deux rangées de nombres voisines.

Si une case Pont est déjà occupée par une tuile, la tuile adjacente de la rangée voisine pourra être posée au cours de la partie.



### Exemple :

C'est à Luisa de jouer.  
Le 18 jaune a déjà été posé ; elle peut donc poser son 18 rouge.

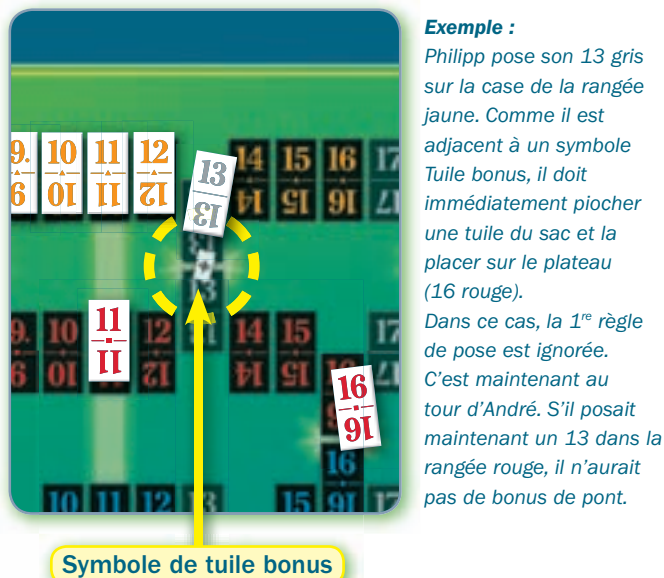
Cases Pont

## 3. Bonus de pont

Au milieu de quatre ponts est dessinée une tuile bonus.

### Signification de chaque symbole Tuile bonus :

Le joueur qui pose la **première** tuile sur la case adjacente au symbole Tuile bonus, pioche immédiatement une tuile du sac et la place, face visible, sur la case correspondante.



### Exemple :

Philipp pose son 13 gris sur la case de la rangée jaune. Comme il est adjacent à un symbole Tuile bonus, il doit immédiatement piocher une tuile du sac et la placer sur le plateau (16 rouge). Dans ce cas, la 1<sup>re</sup> règle de pose est ignorée. C'est maintenant au tour d'André. S'il posait maintenant un 13 dans la rangée rouge, il n'aurait pas de bonus de pont.

Symbole de tuile bonus

### Important :

Lors de la pose d'une tuile bonus, la première règle de pose **ne compte pas** !

Le joueur peut ensuite poser d'autres tuiles de sa réglette, à condition de ne pas en avoir déjà posé 3. La tuile bonus supplémentaire ne compte pas dans la limite des 3 tuiles maximum.

## 4. Don d'une tuile à un adversaire

Si, pendant son tour, un joueur pose deux tuiles voisines dans une même rangée (y compris un joker ou une tuile bonus), il gagne le droit de se défausser d'une tuile de son choix sur sa réglette, à la fin de son tour, et de la repasser à son voisin de gauche ; celui-ci doit l'ajouter à sa réglette.

### Et si aucune tuile ne convient ?

Si un joueur ne peut poser aucune tuile, il est obligé de piocher une tuile du sac, **au maximum 3 fois de suite**. Dès qu'il pioche une tuile qu'il peut poser, il est obligé de la faire et peut en poser 2 autres de sa réglette (limite de 3 tuiles par tour). C'est ensuite au joueur suivant de jouer.

### Remarque :

Le joueur qui pose sur le plateau une tuile qu'il a été obligé de piocher, ne peut plus en piocher de nouvelle dans le même tour !

### Si le sac est vide,

- et qu'un joueur ne peut pas poser, il passe son tour ;
- il n'y a plus de bonus de pont.

## Fin de la partie

La partie s'arrête immédiatement dès qu'un joueur a posé sa dernière tuile (y compris en la **donnant à un adversaire**). Il remporte la partie. Chacun des autres joueurs marque autant de points négatifs que la somme des tuiles restantes sur sa réglette.

### Conseil :

Pour prolonger le plaisir, jouez simplement autant de manches qu'il y a de joueurs ! Celui qui totalisera le moins de points négatifs à la fin remportera la partie.

## Variante

**Les règles restent identiques  
sauf exceptions suivantes :**



Le joueur qui pose une tuile Symbole peut poser immédiatement une de ses tuiles Nombre ou Joker sur le plateau sans être obligé de respecter la 1<sup>re</sup> règle de pose. Cette tuile Nombre ou Joker ne compte pas dans la limite de 3 tuiles par tour.

### Préparation

Ajouter les 8 tuiles Symbole dans le sac avant que chacun ne pioche ses tuiles.

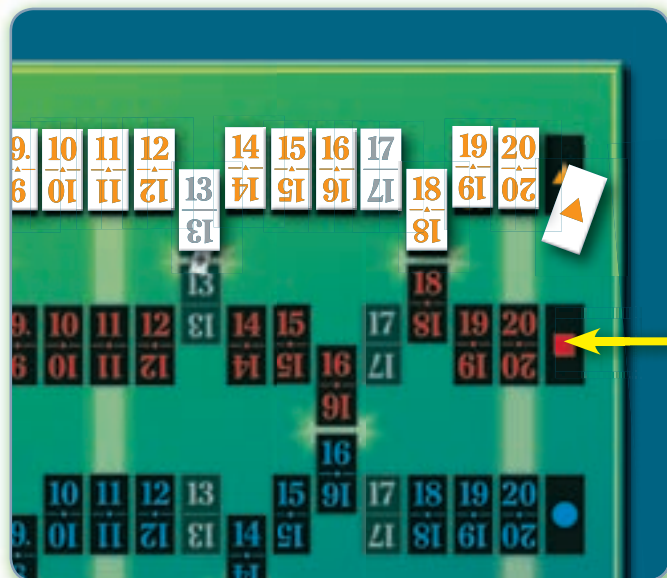
#### Remarque :

*Si un joueur pose 2 tuiles adjacentes pour donner une tuile à un adversaire, seules les tuiles Nombres et Joker comptent ! Les tuiles Symbole peuvent cependant être repassées à son voisin de gauche.*

### Déroulement de la partie

Les cases Symbole se trouvent aux extrémités des rangées de nombres.

Un symbole ne peut être placé sur la case correspondante que si la tuile voisine a déjà été posée.



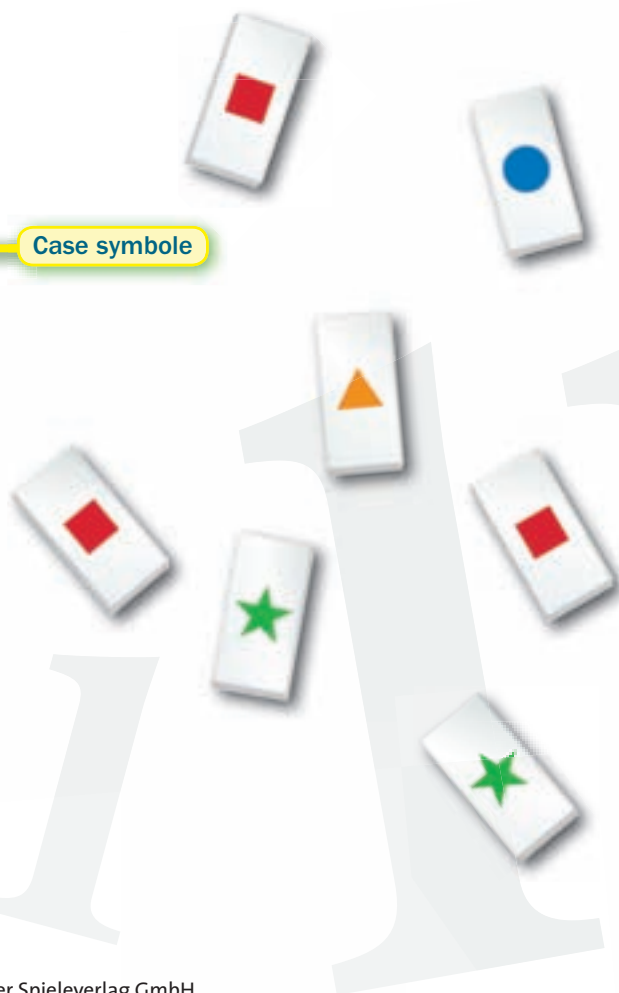
Case symbole

#### Précision :

Chaque tuile Symbole peut être posée à deux endroits différents : à côté du 1 ou à côté du 20.

### Fin de la partie

**Chaque tuile Symbole non posée à la fin de la partie fait perdre 11 points.**



© 2013 Ravensburger Spieleverlag GmbH

Ravensburger Spieleverlag • Postfach 2460 • 88194 Ravensburg  
Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG • Grundstr. 9 • CH-5436 Würenlos

[www.ravensburger.com](http://www.ravensburger.com)

# Elfer raus!

HAUSSERS® ORIGINAL

GIOCO DA TAVOLO

DI REINER KNIZIA

Per 2 - 4 giocatori dagli 8 anni in su

Autore del gioco da tavolo: Reiner Knizia

Redazione: Tina Landwehr

Design: Schwarzschild, DE Ravensburger, Grafikhäusle G. Köslér (regolamento del gioco)

## Contenuto

1 tabellone

88 tessere da gioco  
(+2 tessere sostitutive) di cui:

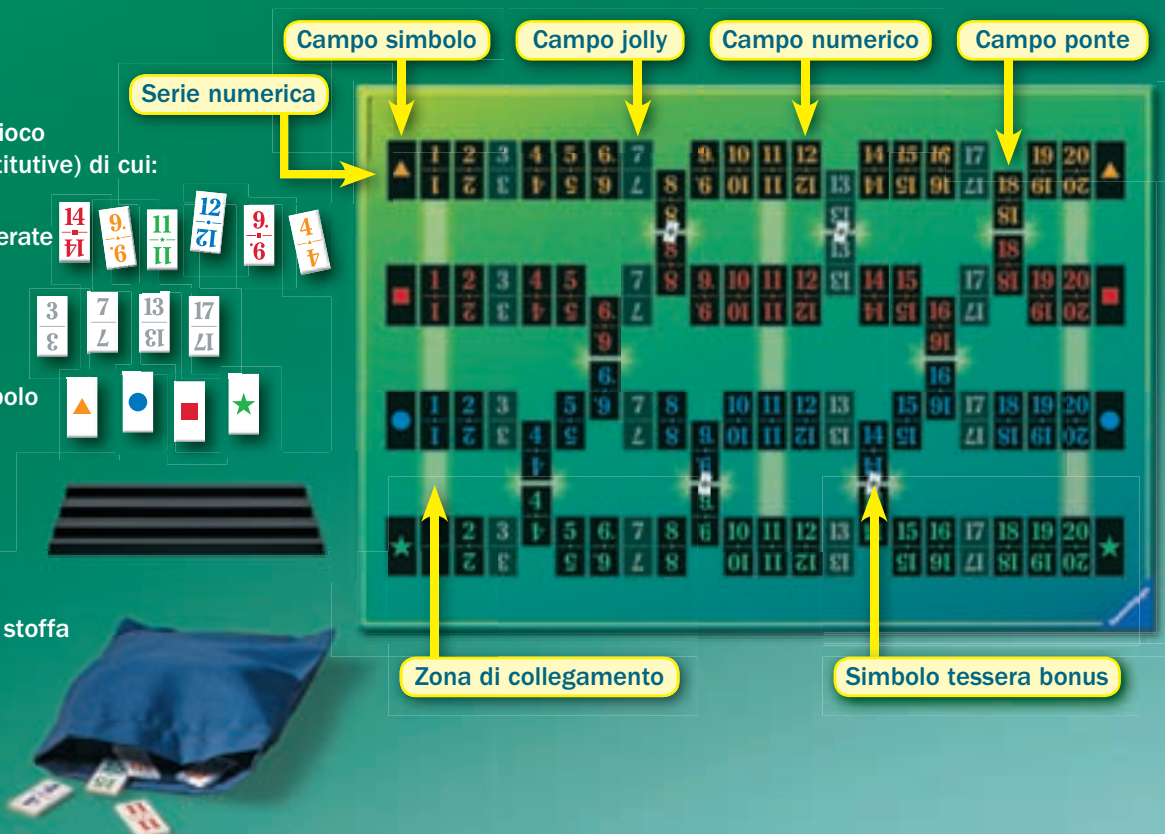
64 tessere numerate

16 tessere jolly

8 tessere simbolo

4 supporti per  
le tessere

1 sacchetto di stoffa



## Scopo del gioco

**Ogni giocatore tenta di sbarazzarsi per primo di tutte le tessere in proprio possesso, posizionandole sulle quattro serie numeriche di diverso colore del tabellone. Il gioco finisce non appena un giocatore ha terminato tutte le tessere: è lui il vincitore.**

## Preparativi del gioco

- Posizionate il tabellone sul tavolo in modo che sia ben raggiungibile da tutti i giocatori.
- Scartate le 8 tessere con i simboli grandi, “quadrato”, “triangolo”, “stella” e “cerchio”, che si utilizzano solamente per la variante illustrata alla fine di queste regole del gioco.
- Inserite le restanti tessere all’interno del sacchetto di stoffa e mescolatele bene. Queste saranno utilizzate come scorta.
- Ogni giocatore prende un supporto per le tessere, lo posiziona davanti a sé ed estrae dal sacchetto il seguente numero di tessere:

**se siete in 2 o 3 giocatori:** 20 tessere

**se siete in 4 giocatori:** 15 tessere

Posizionate le tessere sul vostro supporto in modo che gli altri giocatori non possano vederle.

## Svolgimento del gioco

Si gioca a turno, procedendo in senso orario. Inizia il giocatore più giovane.

- **Se il giocatore possiede un 11**, può iniziare posizionandolo sul relativo campo del tabellone.
- **Se non possiede un 11**, il turno passa al giocatore successivo, ecc.
- **Se nessuno possiede un 11**, tutti i giocatori, uno dopo l’altro, devono pescare una tessera dal sacchetto fino a quando uno dei partecipanti non estrarrà un 11: sarà lui a iniziare la partita. Le tessere estratte che non hanno il numero 11 vanno messe sul supporto, insieme alle proprie tessere.

## E’ possibile posizionare da 1 a 3 tessere

Chi è di turno, **deve** posare sul tabellone almeno 1 delle tessere che si trovano sul suo supporto. In seguito, ha la facoltà di posizionare altre 2 tessere, non più di “3 tessere al massimo”. Non occorre, però, che queste siano necessariamente nella medesima serie numerica.

### Spiegazione:

*Al proprio turno, ciascun giocatore può posare al massimo 3 tessere. Ad esempio: il primo giocatore inizia con un 11 e poi può posizionare ancora un massimo di 2 tessere.*

### Regole di posizionamento

1. Una tessera deve essere sempre adiacente ad un’altra tessera già esposta. Eccezione: gli 11 possono essere sempre posizionati.
2. Le tessere numerate (tessere con numeri gialli, rossi, blu e verdi) devono essere posizionate scoperte sul corrispondente campo del tabellone.
3. Le tessere jolly (tessere con numeri grigi) possono essere posizionate scoperte su un campo ancora vuoto con il numero corrispondente (es. un 7 può essere messo su un qualsiasi campo vuoto con il numero 7 che confina con una tessera già deposta).

### Posizionamenti particolari

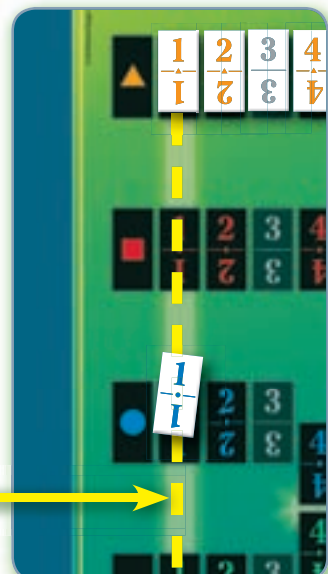
#### 1. Posizionamento in una zona di collegamento

Se su un campo numerato in una zona di collegamento si trova già una tessera, è possibile posizionare anche **tutte** le altre tessere con tale numero in una successione qualsiasi (ciò vale per le tessere 1, 11 e 20, anche se non ci sono altre tessere adiacenti).

#### Esempio:

*Franco posa l’1 giallo. Poiché sul suo supporto ha inoltre l’1 blu, può posizionare anche questo.*

**Zona di collegamento**



## 2. Posizionamento su un campo ponte

I campi ponte collegano le serie numeriche adiacenti. Se su un campo ponte si trova già una tessera, procedendo con il gioco, è possibile posizionare anche la tessera adiacente relativa alla serie numerica vicina.



### Esempio:

Luisa è di turno.  
Il 18 giallo si trova già  
esposto, perciò lei può  
posare il 18 rosso.

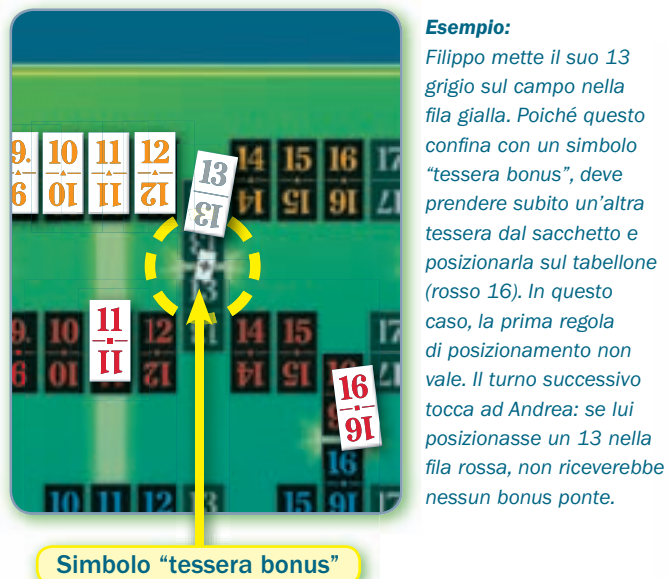
Campi ponte

## 3. Bonus ponte

Su quattro ponti, al centro, è raffigurata una "tessera bonus".

**Per ciascun simbolo "tessera bonus" si procede come segue:**

se un giocatore posiziona la **prima** tessera su uno dei campi adiacenti al simbolo "tessera bonus", deve pescare subito una tessera dal sacchetto e posizionarla scoperta sul relativo posto del tabellone.



### Esempio:

Filippo mette il suo 13 grigio sul campo nella fila gialla. Poiché questo confina con un simbolo "tessera bonus", deve prendere subito un'altra tessera dal sacchetto e posizionarla sul tabellone (rosso 16). In questo caso, la prima regola di posizionamento non vale. Il turno successivo tocca ad Andrea: se lui posizionasse un 13 nella fila rossa, non riceverebbe nessun bonus ponte.

Simbolo "tessera bonus"

### Attenzione!

Quando si posiziona la "tessera bonus", la prima regola di posizionamento **non** vale!

Successivamente, il giocatore, se in precedenza non ha ancora posato tre tessere, ha la possibilità di giocare altre tessere del proprio supporto. La "tessera bonus" ottenuta, non conta per la regola "3 tessere al massimo" per turno.

## 4. Passare le proprie tessere ad un altro giocatore

Se un giocatore, durante il proprio turno, posiziona due tessere adiacenti all'interno della medesima serie numerica, (in questo caso valgono anche le tessere jolly e le tessere che, durante lo stesso turno, sono state posizionate tramite un "bonus ponte"), può, al termine della sua mossa e **per una volta**, passare al suo vicino di sinistra, tenendola coperta, una tessera a scelta tra quelle che si trovano sul proprio supporto. Chi riceve la tessera deve metterla sul proprio supporto.

## Se mancano le tessere giuste

Se un giocatore non può posare nessuna delle sue tessere, dovrà pescarne dal sacchetto, **fino a un massimo di 3**. Non appena pesca una tessera che è possibile posizionare, deve metterla sul tabellone. In seguito può posare altre due tessere, non più di 3 tessere al massimo. Il turno passa poi al giocatore successivo.

### Attenzione:

Chi pesca una tessera che può essere effettivamente posata sul tabellone, non deve pescarne altre!

### Se all'interno del sacchetto non ci sono più tessere

- e un giocatore non può più posare tessere, deve passare.
- Non è più possibile far valere dei bonus ponte.

## Fine del gioco

Il gioco termina appena un giocatore è riuscito a disfarsi della sua ultima tessera (vale anche nel caso del punto 4. **Passare le proprie tessere ad un altro giocatore!**): è lui il vincitore. Gli altri giocatori riceveranno tanti punti di penalizzazione quanti sono i numeri indicati su ciascuna delle tessere rimaste sul proprio supporto.

### Consiglio

Per divertirsi ancora più a lungo, giocate tante partite quanti sono i giocatori! Vince chi alla fine ha ottenuto il minor numero di punti di penalizzazione.



Quando un giocatore posa una tessera simbolo sul tabellone, può mettere subito dopo anche una qualsiasi delle sue tessere numerate, oppure una tessera jolly, senza dover osservare le regole di posizionamento. Questa tessera numerata non conta per la regola "3 tessere al massimo".

## Variante di gioco

**Valgono tutte le regole del gioco base, che vengono integrate come segue.**

### Attenzione!

Quando si posano due tessere adiacenti con lo scopo di passare una tessera all'altro giocatore, è possibile posizionare solamente tessere numerate e tessere jolly! E' però ammesso passare all'altro giocatore tessere simbolo.

### Preparativi del gioco

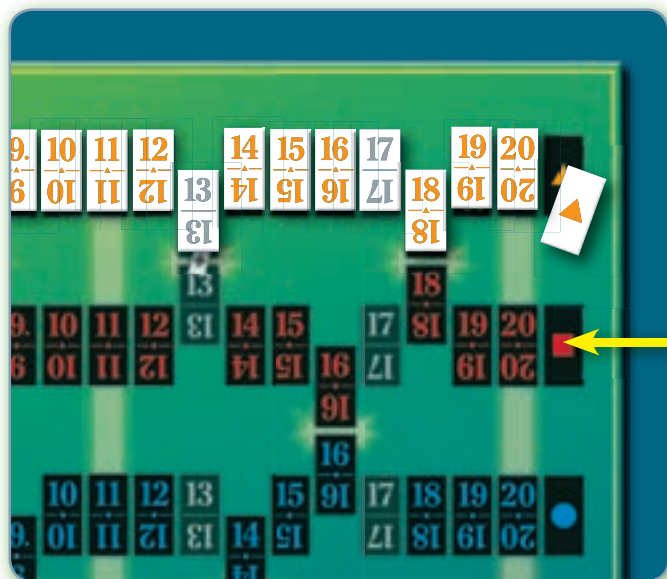
Prima che ciascun giocatore peschi le tessere, mettete nel sacchetto, insieme alle altre, le 8 tessere simbolo.

### Fine del gioco

**Le tessere simbolo** non ancora posizionate alla fine del gioco valgono **11 punti di penalizzazione** ciascuna.

### Svolgimento del gioco

Sul tabellone, i campi simbolo si trovano alle estremità delle serie numeriche. E' possibile posizionare le tessere dei simboli corrispondenti solo in presenza di tessere adiacenti già desposte.



### Spiegazione

Per ogni tessera simbolo le possibilità di posizionamento sono due: una accanto all'1 e una accanto al 20.