

WOLFGANG KRAMERS

Take 5!



2



13



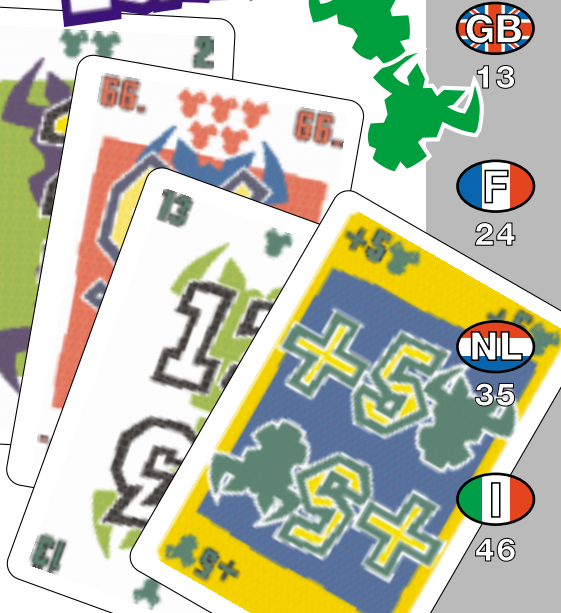
24



35



46



WOLFGANG KRAMERS



Take 5!



Spieler: 2 - 6
Alter: ab 10 Jahren
Dauer: ca. 30 Minuten

Inhalt:
98 Hornochsenkarten mit
den Zahlenwerten 1 bis 98
12 Sonderkarten
6 „x2“-Karten
6 „+5“-Karten
1 Spielanleitung



SPIELIDEE



Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Karten mit grünen Hornochsen zu sammeln. Auf dem Tisch liegen mehrere Kartenreihen. Wenn ein Spieler die fünfte Karte an eine Reihe anlegt, bekommt er alle Karten dieser Reihe. In einer Reihe können Karten mit roten und grünen Hornochsen liegen. Grüne Hornochsen zählen Pluspunkte, rote Hornochsen zählen Minuspunkte. Es gewinnt der Spieler mit der höchsten Punktzahl.



DIE SPIELKARTEN



Hornchsenkarten:

1 grüner Hornchse
= 1 Pluspunkt

7 rote Hornchsen
= 7 Minuspunkte



Zahl der Karte
= 97

Zahl der Karte
= 55



Sonderkarten:



„x2“-Karte



„+5“-Karte

Auf den grünen Hornchsenkarten sind jeweils 1 oder 2 grüne Hornchsenköpfe abgebildet. Entsprechend zählt jede grüne Hornchsenkarte 1 oder 2 Pluspunkte.

Auf den roten Hornchsenkarten sind jeweils 2, 3, 5 oder 7 rote Hornchsenköpfe abgebildet. Entsprechend zählt jede rote Hornchsenkarte 2, 3, 5 oder 7 Minuspunkte.



SPIELVORBEREITUNG



Die sechs „x2“-Karten und die sechs „+5“-Karten werden aussortiert. Jeder Spieler erhält eine „x2“-Karte und eine „+5“-Karte auf die Hand. Die restlichen Sonderkarten werden aus dem Spiel genommen.

Die Hornochsenkarten werden gemischt und gemäß der Anzahl der Spieler verteilt (siehe Tabelle). Danach werden je nach Spieleranzahl weitere Hornochsenkarten kreisförmig (siehe Abbildung) auf dem Tisch verteilt.



Kartenverteilung auf dem
Tisch bei 4 Spielern

Spieler	Karten pro Spieler	Karten auf dem Tisch
2	14	7
3	12	9
4	12	12
5	12	15
6	10	15

Die Hornochsenkarten auf der Hand werden in aufsteigender Reihenfolge sortiert. Die Hornochsenkarten auf dem Tisch werden in **aufsteigender Reihenfolge im Uhrzeigersinn** sortiert. Jede einzelne Karte des Kartenkreises auf dem Tisch ist die erste Karte einer Reihe. Die restlichen Karten werden aus dem Spiel genommen.

Eine einzelne Karte ist die erste Karte einer Reihe.



SPIELVERLAUF



Der jüngste Spieler beginnt, die Mitspieler folgen im Uhrzeigersinn. Wer am Zug ist, **muß** eine Karte ausspielen. Er darf auch wahlweise zwei oder drei Karten ausspielen. Ausgespielte Karten werden an eine oder mehrere Reihen angelegt.



WIE WIRD EINE AUSGESPIELTE KARTE ANGELEGT?

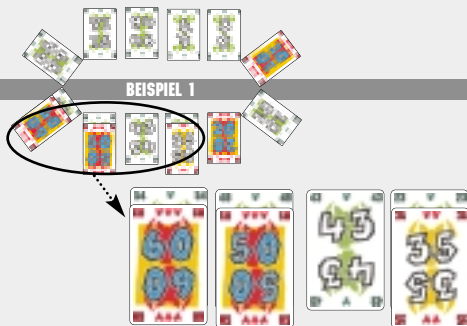


Endnummer: 4

- Es kann nur an Reihen angelegt werden, die zu Spielbeginn ausliegen. Es kommen keine neuen Reihen hinzu.
- Hornochsenkarten werden nach **außen**, an die letzte Karte einer Reihe angelegt. Die Sonderkarten „x2“ und „+5“ werden nach **innen**, hinter die erste Karte einer Reihe angelegt. An eine Reihe dürfen nur **zwei Sonderkarten** angelegt werden: Eine mit dem Wert „+5“ und eine mit dem Wert „x2“.
- Die Zahl auf der letzten Hornochsenkarte einer Reihe wird **Endnummer** genannt.

- Jede Hornochsenkarte paßt nur an eine ganz bestimmte Reihe. Die Zahl der Karte, die an eine Reihe angelegt werden soll, muß höher sein, als die Endnummer dieser Reihe. Desweiteren muß die Zahl niedriger sein, als die Endnummer der im Uhrzeigersinn linken Nachbarreihe.

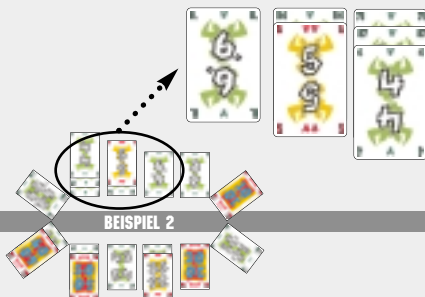
Beispiel 1: Udo legt drei Karten ab, die 35, die 50 und die 60. Die Karte mit der 35 paßt nur an die 23, weil sie höher ist als die Endnummer 23 und niedriger als die Endnummer 43 der linken Reihe direkt daneben. Nach dem gleichen Prinzip paßt die 50 nur an die 49 und die 60 an die 55.



Ausnahme:

- Ist die Zahl der ausgespielten Hornochsenkarte **höher** als die **höchste** Endnummer, oder **niedriger** als die **niedrigste** Endnummer, wird in beiden Fällen die jeweils ausgespielte Karte an die Reihe mit der höchsten Endnummer angelegt.

Beispiel 2: Helmut will seine Karte mit der Zahl 5 ablegen. Da es keine Karte mit einer Endnummer gibt, die niedriger als 5 ist, muß er die 5 an die 94 anlegen. Danach spielt er die 87 aus und muß sie an die 71 anlegen. Zuletzt legt er die 4 an die 87.

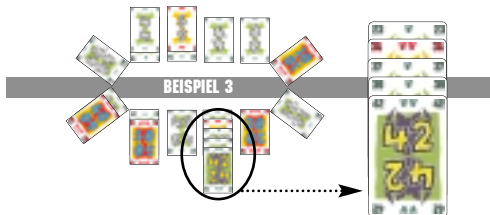


Nachdem ein Spieler ein bis drei Karten ausgespielt und eventuell Reihen genommen hat, beendet er seinen Zug.

Reihe nehmen!

Sobald ein Spieler die **fünfte Hornochsenkarte** an eine Reihe angelegt hat, muß er sofort alle Karten, einschließlich der Sonderkarten, dieser Reihe nehmen. Der Spieler legt die genommenen Karten verdeckt als Stapel vor sich auf den Tisch. Die Hornochsen auf diesen Karten zählen als Punkte für die Abrechnung am Ende des Spiels. Ein Spieler kann in einem Zug auch mehrere Reihen nehmen.

Beispiel 3: Ulrike ist an der Reihe. Sie spielt die Karten mit den Zahlen 37, 39 und 42 aus und legt sie an die Reihe mit der Endnummer 35. In dieser Reihe liegen jetzt fünf Hornochsenkarten. Ulrike nimmt diese fünf Karten und legt sie vor sich ab.



WELCHE FUNKTIONEN HABEN DIE SONDERKARTEN?

Der Spieler, der am Zug ist, kann Hornochsen- oder Sonderkarten oder eine Kombination davon ausspielen. Es dürfen aber immer nur ein bis drei Karten ausgespielt werden.

Sonderkarten besitzen keine Zahlen zwischen 1 und 98 und dürfen deshalb an jede Reihe angelegt werden. An jede Reihe darf nur **je eine** Sonderkarte mit dem Wert „+5“ und „x2“ angelegt werden. Sonderkarten werden immer innerhalb des Kartenkreises an die Reihe angelegt und zählen bei der Anzahl der Hornochsenkarten dieser Reihe nicht mit.

Eine Reihe, einschließlich der Sonderkarten, muß nur dann genommen werden, wenn dort die fünfte Hornochsenkarte gelegt wird. Mit zwei Sonder- und vier Hornochsenkarten bleibt die Reihe noch liegen.

Fünfte
Hornochsenkarte
angelegt
= Alle Karten der
Reihe nehmen



Sonderkarten beeinflussen die Abrechnung:

- Jede Sonderkarte mit dem Wert „+5“ im Stapel eines Spielers zählt bei der Abrechnung zusätzlich fünf Pluspunkte.
- Jede Sonderkarte mit dem Wert „x2“ verdoppelt die Plus- oder Minuspunkte des Stapels eines Spielers. Jede weitere „x2“-Karte verdoppelt wiederum diese Punktzahl. Wer zum Beispiel zwei „x2“-Karten besitzt, vervierfacht sein Ergebnis.

Achtung: Wer bei Spielende eine oder beide Sonderkarten auf der Hand hat, erhält für jede dieser Karten bei der Abrechnung noch **zehn Minuspunkte**.



SPIELLENDE



Hat ein Spieler keine Karten mehr auf der Hand, spielt er nicht mehr mit. Das Spiel endet, wenn die letzte Hornochsenkarte ausgespielt wurde.

Hat ein Spieler nur noch Sonderkarten auf der Hand, die er aber nicht mehr ausspielen kann, weil alle verbliebenen Reihen schon mit diesen Karten belegt sind, spielt dieser Spieler ebenfalls nicht mehr mit.

Achtung: Wurde korrekt gespielt, werden alle Reihen auf dem Tisch von den Spielern genommen. Sollte dennoch eine Reihe übrig bleiben, wird sie nicht gewertet.

BEISPIEL 4



+ 5



- 3



= 2

+ 5



= 7

x 2

= 14



- 10

= 4 Pluspunkte



ABRECHNUNG



Alle Spieler zählen die grünen Hornochsen ihres Stapels zusammen und ziehen die Summe der roten Hornochsen davon ab. Nun werden die „+5“ Sonderkarten addiert. Danach wird diese Summe mit den „x2“ Sonderkarten multipliziert. Zuletzt zählt jede auf der Hand gebliebene Sonderkarte zehn Minuspunkte. Es gewinnt der Spieler mit der höchsten Punktzahl.

Beispiel 4: Manfred hat fünf grüne Hornochsen, drei rote Hornochsen, eine „x2“ Sonderkarte und eine „+5“ Sonderkarte im Stapel gesammelt. Auf der Hand hat er noch die eigene „+5“ Sonderkarte (-10 Punkte).

Am Ende des Spiels hat er folgende Punktzahl erreicht:

$$+5-3=2=+5=7 \times 2=14-10=4$$



Haben Sie noch Fragen? Wir helfen gerne:
 AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
 E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de

WOLFGANG KRAMERS



Take 5!

Two green Bullhead icons, stylized as a bull's head, positioned to the right of the title.

Players: 2 – 6

Age: 10 years and up

Time: about 30 min.

Content:

98 Bullhead cards with numbers
from 1 to 98

12 Special cards.

6 "x 2" – cards

6 "+ 5" – cards

1 Rules-booklet



OBJECT OF GAME



The goal in this game is to collect as many green Bullheads as possible. On the table are several card rows. If a player places the fifth card in a row, he gets all the cards in this row. A row can contain cards with green and red Bullheads. Green Bullheads bring points and red Bullheads bring penalty points. The player with the highest number of points is the winner.



THE CARDS



Bullhead cards:

1 Green Bullhead =
1 point

7 Red Bullheads =
7 penalty points



Number of card
= 97

Number of card
= 55



Special cards:



"x 2" - card

"+ 5" - card



The green Bullhead cards carry 1 or 2 green bullhead pictures. The number of green Bullhead pictures corresponds to the number of points. One green Bullhead counts as 1 point and two green Bullheads count as 2 points.

The red Bullhead cards carry 2, 3, 5 or 7 red Bullhead pictures. The number of red Bullheads corresponds to the number of penalty points. Two red Bullhead count as 2 penalty points, 3 red Bullheads count as 3 penalty points, ...



PREPARATION



Sort out the six "x 2" – cards and the six "+ 5" – cards. Each player gets one "x 2" – card and one "+ 5" – card. The remaining special cards are removed from the game.

The Bullhead cards are shuffled and dealt to the players according to the number of players (see Table). After that Bullhead cards are placed in a circle on the table according to the number of players (see Diagram).



Player	Cards per player	Cards on table
2	14	7
3	12	9
4	12	12
5	12	15
6	10	15

Each player picks up his or her cards and arranges them in numerical sequence (ascending). The Bullhead cards on the table are **sorted clockwise in numerical sequence (ascending)**.

Each of the cards on the table is the first card in a row. The remaining cards are removed from the game.

One single card is the first card in a row.



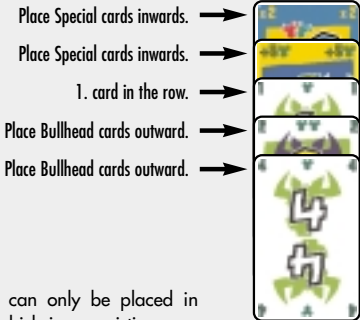
THE GAME



The youngest player begins and the other players continue clockwise. The player whose turn it is has to place one card. He is allowed to place two or three cards. The cards can be placed in one or several rows.



HOW ARE THE CARDS ARRANGED?



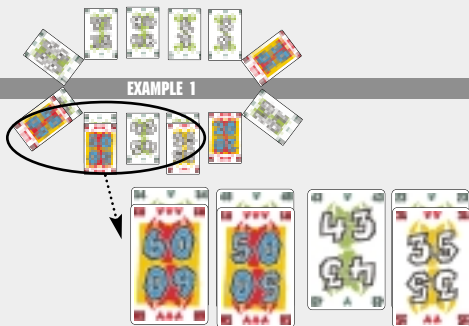
Final

number: 4.

- Cards can only be placed in rows which in an existing row. New rows cannot be placed.
- Bullhead cards are placed **outward** on the last card in a row. The Special cards are placed **inward** behind the first card in a row. Only two **Special cards** can be placed in a row. One with "x 2" and one with "+ 5".
- The number on the last card in a row is called the **final number**.
- Each Bullhead card can only be placed in a certain row. The number on the card must be higher than the final number of the row where the card should be

placed. Additionally the number on the card has to be lower than the final number of the next row (clockwise).

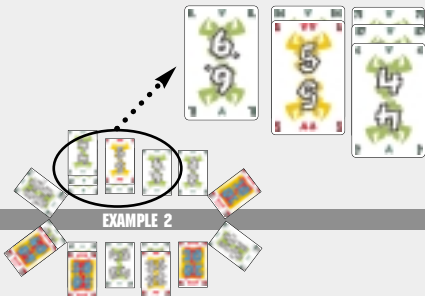
Example 1: John places three cards with the following numbers: 35, 50 and 60. The 35 could only be placed in the row with the final number 23. 35 is higher than 23 and lower than the final number (43) of the next row to the left. The 50 can only be placed in the row with the final number 49 and the 60 can only be placed in the row with the final number 55.



Exception:

- If the number of the placed Bullhead card is **higher** than the **highest final number** or **lower** than the **lowest final number**, then it will be placed in the row with the highest final number.

Example 2: Peter wants to place the 5. Since there is no final number, which is lower than 5, he has to place the card in the row with the final number 94. Next he wants to place the 87. He has to place it in the row with the final number 71. Finally he places the 4 in the row with the final number 87.

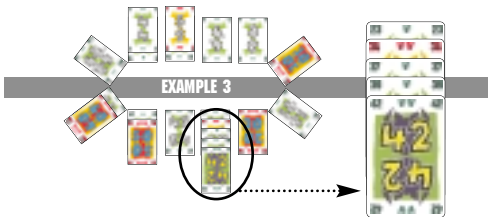


When a player has placed one, two or three cards and possibly picked up a row his turn ends.

Picking up a row!

A player who places the fifth Bullhead card in a row has to pick up all cards in the row, including the special cards. The player places these cards face down on a pile in front of him or her. The cards in this pile are used in the scoring at the end of the game. A player can pick up more than one row in his or her turn.

Example 3: *It is Deborah's turn. She places the 37, 39 and 42. The cards are placed in the row with the final number 35. There are now five cards in this row. Deborah picks up the row and places the cards face down in front of her.*



WHAT ARE THE SPECIAL CARDS FOR?

A player can place Bullhead cards, special cards or a combination of both. He still can only place up to three cards.

Special cards have no number and therefore can be placed in each row. Only one of the "x 2" special cards and one of the "+ 5" special cards can be placed in a row. Special cards are placed inwards (in the circle) in a row and they do not count toward the number of Bullhead cards in a row.

A player has to pick up the row (including the special cards) when the fifth Bullhead card is placed. If two special cards and four Bullhead cards are in a row it remains on the table.

Fifth Bullhead
card is placed =
Pick up all cards!



Special cards and scoring.

- If a player has a "+ 5" special card in his pile he gets 5 points for this card.
- A "x 2" special card doubles the points of the player. Each additional "x 2" special card doubles the points again. Example: If a player has two "x 2" special cards he quadruples his points.

ATTENTION: A player gets **ten penalty points** for each special card he has in his hand at the end of the game.



END OF GAME



When a player has no cards left in his hand he stops playing. The game ends when the last Bullhead card was played.

If a player still has special cards in his hand which cannot be placed, because every row on the table already has the two special cards, then he also stops playing.

ATTENTION: If the game is played correctly all rows on the table will be picked up. If one row is left on the table when the game ends, it will not be counted.

EXAMPLE 4



+ 5



- 3



= 2

+ 5

= 7



x 2

= 14



- 10

= 4 points



SCORING



Each player picks up the pile in front of him or her, counts the green Bullheads and subtracts the number of red Bullheads from this number. The player add 5 points for each "+ 5" special card. The result is multiplied with the "x 2" special cards. For every special card, which a player still has in his hands the player subtracts 10 points from the result.

Example 4: Steven has collected five green Bullheads, three red Bullheads, one "x 2" special card and one "+ 5" special card. He still has his "+ 5" special card in his hand (-10 points).

At the end of the game he has the following points: $+5-3=2=+5=7 \times 2=14-10=4$



WOLFGANG KRAMERS



Take 5!

Nombre	Contenu
de joueurs 2 - 6	98 cartes vachettes d'une valeur de 1 à 98
Age dès: 10 ans	12 cartes spéciales
Durée: 30 min. Environ	6 cartes „x2”
	6 cartes „+5”
	1 règle de jeu



BUT DU JEU



Réussir à rassembler le plus de cartes avec des vachettes vertes. Plusieurs rangées de cartes sont alignées sur la table. Lorsqu'un joueur pose une 5ème carte dans une rangée, il doit ramasser toutes les cartes de cette rangée.

Dans une rangée il peut y avoir des cartes avec des vachettes vertes ou rouges. Les vachettes vertes donnent des points positifs, les rouges des points négatifs.

Est déclaré vainqueur, le joueur qui a le plus grand nombre de points à la fin du jeu.



LES CARTES



Cartes vachettes:

1 vachette verte
= + 1 point



numérotation de
la carte = 97

7 vachettes rouges
= - 7 points



numérotation de
la carte = 55

Cartes spéciales:



x 2 cartes



+ 5 cartes

Sur les cartes vachettes vertes, il y a 1 ou 2 vachettes vertes qui rapportent 1 ou 2 points positifs.

Sur les cartes vachettes rouges, il y a 2, 3, 5 ou 7 vachettes rouges qui rapportent 2, 3, 5 ou 7 points négatifs.



PRÉPARATION DU JEU



On retire du jeu les cartes spéciales, soit les 6 cartes „x 2” et les 6 cartes „+ 5”. On distribue à chaque joueur une carte „x 2” et une carte „+ 5”. Les cartes spéciales restantes sont écartées du jeu.

On mélange bien les cartes vachettes et on les distribue aux joueurs (voir le tableau). Le nombre de cartes dépend du nombre de joueurs participants:



Joueurs	cartes par joueur	cartes posées sur la table
2	14	7
3	12	9
4	12	12
5	12	15
6	10	15

Ensuite on dispose les cartes sur la table en formant un cercle (cf. figure).

On prend les cartes vachettes dans sa main et pour en faciliter la vision, on les classe dans l'ordre croissant.

Les cartes vachettes posées sur la table sont aussi classées, en ordre croissant, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Une carte, seule, est la 1^{ère} carte d'une rangée.

Chacune des cartes faisant partie du cercle de départ, est la 1^{ère} carte d'une rangée.

Les cartes restantes sont écartées du jeu.



DÉROULEMENT DU JEU



Le joueur le plus jeune commence, ensuite on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Lorsque c'est son tour, le joueur **doit** poser au moins 1 carte. Il peut, s'il le veut, poser 2 ou 3 cartes.

les cartes peuvent être posées à la suite d'une ou plusieurs rangées différentes.

COMMENT POSER LES CARTES

Les cartes spéciales sont posées à l'intérieur du cercle →

Les cartes spéciales sont posées à l'intérieur du cercle →

1ère carte de la rangée →

Carte vachette posée à la suite →

Carte vachette posée à la suite →

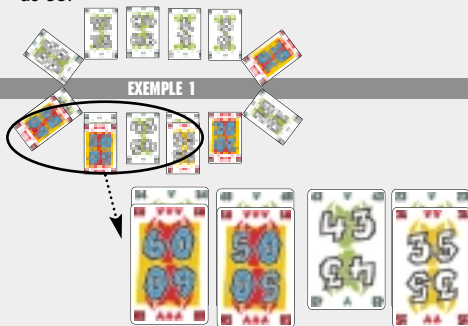


Chiffre final : 4

- On ne peut poser les cartes qu'à la suite des cartes formant le cercle de départ. On ne peut pas ajouter une rangée supplémentaire.
- Les cartes doivent être posées à la suite, en respectant l'ordre croissant, **sur** la carte précédente. Les cartes spéciales doivent être posées sous la 1ère carte qui commence la rangée (la carte spéciale sera donc posée à l'intérieur du cercle). Dans la même rangée, on ne peut placer que **deux cartes spéciales**: 1 avec „x 2” et 1 avec „+ 5”.
- Le chiffre sur la dernière carte d'une rangée est appelé chiffre final.

- Chaque carte vachette ne peut correspondre qu'à une seule place. Le chiffre de la carte que le joueur pose doit être plus élevé que la dernière carte de la rangée, posée (chiffre final) mais plus petit que le chiffre final de la rangée suivante.

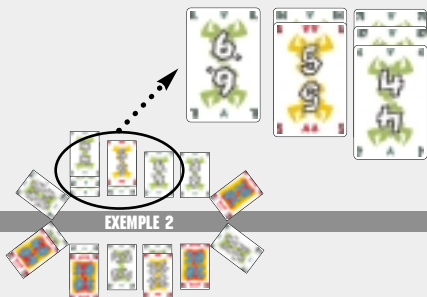
Exemple 1: Jacques pose trois cartes: le 35, le 50 et le 60. Le 35 ne peut être posée qu'à la suite du 23 parce qu'il est plus grand que le chiffre final 23 et qu'il est plus petit que le chiffre final 43, de la rangée de gauche, suivante. Selon le même principe le 50 ne peut être posé qu'à la suite du 49 et le 60 à la suite du 55.



Exception:

- Si le chiffre d'une carte qu'un joueur veut poser est plus grand que le plus grand chiffre ou plus petit que le plus petit chiffre final, dans les deux cas, le joueur peut poser cette carte à la suite de la rangée qui a le plus grand chiffre final.

Exemple 2: Michel veut poser une carte avec le chiffre 5. Comme aucune rangée n'a un chiffre final plus petit que 5, il doit poser cette carte à la suite du 94. Ensuite il pose le 87 à la suite du 71 et pour finir le 4 à la suite du 87.

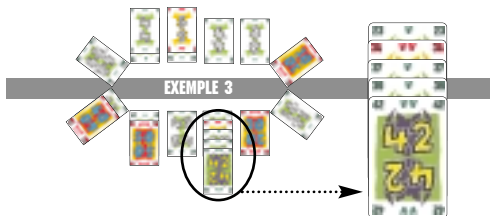


La phase de pose d'un joueur se termine lorsqu'il a posé 1, 2 ou 3 cartes et/ou qu'il a dû ramasser les cartes d'une rangée.

Ramasser les cartes d'une rangée

Si la carte que pose un joueur est la 5ème de la rangée (cartes spéciales non comprises), il doit ramasser les cartes de cette rangée, y compris les cartes spéciales s'il y en a. Il les pose, faces cachées, devant lui. Les vachettes sur les cartes compteront dans l'addition des points à la fin du jeu. Il arrive qu'un joueur doive ramasser plusieurs rangées lors de sa phase de jeu.

Exemple 3: C'est au tour de Nicole de jouer. Elle pose les cartes 37, 39 et 42 à la suite de la rangée qui a comme chiffre final le 35. Il y a maintenant 5 cartes dans cette rangée. Nicole doit donc ramasser les 5 cartes de cette rangée et les poser devant elle.



FONCTIONS DES CARTES SPÉCIALES

Chaque joueur peut poser, lorsque c'est à son tour de jouer, des cartes vachettes et/ou des cartes spéciales. Pendant sa phase de jeu, un joueur ne peut poser qu'une à trois cartes en tout.

Comme les cartes spéciales ne portent pas de chiffres entre 1 et 98 on peut les poser dans n'importe quelle rangée.

Il ne peut y avoir qu'une carte „x2” et qu'une carte „+ 5” dans une rangée.

Une rangée, cartes spéciales incluses, doit toujours être ramassée lorsque l'on pose la 5ème carte vachette.

Les cartes spéciales, contrairement aux cartes vachettes, sont toujours posées à l'intérieur du cercle sous la 1ère carte d'une rangée.

Les cartes spéciales ne comptent pas dans les 5 cartes d'une rangée.

Si une rangée comprend 2 cartes spéciales et 4 cartes vachettes, on ne doit pas la ramasser.



Les cartes spéciales influencent le comptage des points à la fin du jeu.

- Chaque carte spéciale „+5” que le joueur a ramassée lui donne + 5 points supplémentaires.
- Chaque carte spéciale „x 2” double le résultat qu’il soit positif ou négatif. Celui qui a deux cartes „x2” quadruple son résultat qu’il soit positif ou négatif.

Attention: à la fin du jeu, si un joueur reste avec une carte spéciale en main il recevra une pénalité de **-10 points négatifs.**



FIN DU JEU



Dès qu’un joueur n’a plus de cartes en main il arrête de jouer. Les autres joueurs continuent le jeu jusqu’à ce que toutes les cartes ont été posées.

Si un joueur n’a plus que des cartes spéciales en main mais qu’il ne peut plus les poser parce que dans chaque rangées il y a déjà 2 cartes spéciales, il arrête aussi de jouer.

Attention: Si l’on a joué correctement, toutes les rangées ont été ramassées par les joueurs. Toutefois s’il restait une rangée on en tiendra pas compte dans le comptage final de

EXEMPLE 4



+ 5



- 3

= 2



+ 5

= 7



x 2

= 14



- 10

= 4 points



nts.



COMPTAGE DES POINTS

Les joueurs comptent le nombre de vachettes vertes qu'ils ont ramassées. Ensuite, ils déduisent de ce total les vachettes rouges. Puis ils additionnent les cartes spéciales „+ 5” et pour finir ils multiplient le résultat obtenu par 2 autant de fois qu'ils ont une carte spéciale „x2”. En dernier, les joueurs déduiront -10 points pour chaque carte spéciale qu'ils n'ont pas pu poser.

Aura remporté la partie le joueur qui comptabilisera le plus de points.

Exemple 4: Paul a 5 vachettes vertes, 3 rouges, 1 carte spéciale „x2” et une carte spéciale „+ 5”. Dans la main il lui reste une carte spéciale „+5”.

Le résultat final pour Paul est:

$$+5-3=2=+5=7 \times 2=14-10=4$$



Des questions? Nous sommes à votre disposition.

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach

E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de

WOLFGANG KRAMERS



Take 5!



Spelers: 2 - 6
Leeftijd: vanaf 10 jaar
Duur: ong. 30 minuten

Inhoud:
98 stierenkaarten met de waarden 1 tot 98
12 speciale kaarten
6 „x2“-kaarten
6 „+5“-kaarten
1 spelregelboekje



SPELIDEE



Het is de bedoeling van dit spel om zo mogelijk veel kaarten met groene stieren te verzamelen. Op de tafel liggen meerdere rijen kaarten. Wanneer een speler de vijfde kaart in een rij aanlegt, krijgt hij alle kaarten in deze rij. In een rij kunnen kaarten met rode en groene stieren liggen. Groene stieren zijn pluspunten, rode stieren zijn minpunten. De winnaar is de speler met de meeste punten.



DE SPEELKAARTEN



Stierenkaarten:

1 groene stier =
1 pluspunt



Getal op de
kaart = 97

Getal op de
kaart = 55

7 rode stieren =
7 minpunten



Speciale kaarten:



„x2“-kaart

„+5“-kaart



Op de groene stierenkaarten zijn telkens 1 of 2 groene stierenkoppen afgebeeld. Elke groene stierenkaart is dus 1 of 2 pluspunten waard.

Op de rode stierenkaarten zijn telkens 2, 3, 5 of 7 rode stierenkoppen afgebeeld. Elke rode stierenkaart is dus 2, 3, 5 of 7 minpunten waard.



SPELVOORBEREIDING



De zes „x2“-kaarten en de zes „+5“-kaarten worden uitgezocht. Iedere speler krijgt één „x2“-kaart en één „+5“-kaart op de hand. De overige speciale kaarten worden uit het spel genomen.

De stierenkaarten worden geschud en overeenkomstig het aantal spelers verdeeld (zie de tabel). Daarna worden, afhankelijk van het aantal spelers, meerdere stierenkaarten in een kring (zie de afbeelding) op de tafel verdeeld.



Spelers	kaarten per speler	kaarten op de tafel
2	14	7
3	12	9
4	12	12
5	12	15
6	10	15

De stierenkaarten op de hand worden in oplopende volgorde gesorteerd. De stierenkaarten op de tafel worden in **oplopende volgorde in de richting van de klok** gesorteerd. Elke individuele kaart in de kaartencirkel op de tafel is de startkaart van een rij. De overige kaarten worden uit het spel genomen.

Een losse kaart is de startkaart van een rij.



SPELVERLOOP



De jongste speler begint, de medespelers volgen in de richting van de klok. Wie aan de beurt is, **moet** een kaart uitspelen. Als hij dat wil, mag hij ook twee of drie kaarten uitspelen. Uitgespeelde kaarten worden in een of meer rijen aangelegd.



HOE WORDT EEN UITGESPEELDE KAART AANGELEGD?

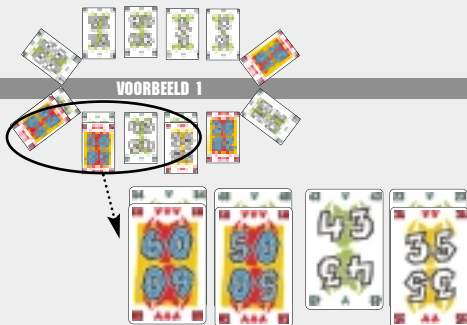


Eindnummer: 4

- Men mag alleen aanleggen in de rijen, die aan het begin van het spel zijn neergelegd. Er komen geen nieuwe rijen bij.
- Stierenkaarten worden aan de **buitenkant** aangelegd, aan de laatste kaart van een rij. De speciale kaarten „x2” en „+5” worden aan de **binnenkant** aangelegd, aan de eerste kaart van een rij. In één rij mogen slechts **twee speciale kaarten** worden aangelegd: één met de waarde „+5” en één met de waarde „x2”.
- Het getal op de laatste stierenkaart van een rij wordt het **eindnummer** genoemd.

- Elke stierenkaart past slechts in één bepaalde rij. Het getal op de nieuwe kaart die in een rij wordt aangelegd, moet **hoger** zijn dan het eindnummer van deze rij. Verder moet dit getal **lager** zijn dan het eindnummer van de eerstvolgende rij (in de richting van de klok).

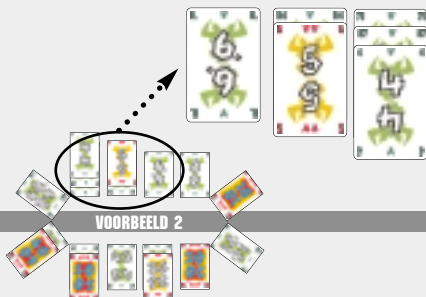
Voorbeeld 1: Jan legt drie kaarten af, de 35, de 50 en de 60. De kaart met de 35 past alleen aan de 23, omdat deze hoger is dan het eindnummer 23 en lager dan het eindnummer 43 van de eerstvolgende rij in de richting van de klok. Volgens hetzelfde principe past de 50 alleen aan de 49 en de 60 aan de 55.



Uitzondering:

- Als het getal op de uitgespeelde stierenkaart **hoger** is dan het **hoogste** eindnummer, of **lager** dan het **laagste** eindnummer, wordt in beide gevallen de uitgespeelde kaart aangelegd in de rij met het hoogste eindnummer.

Voorbeeld 2: Herman wil zijn kaart met het getal 5 aanleggen. Omdat er geen kaart is met een eindnummer lager dan 5, moet hij de 5 aan de 94 aanleggen. Daarna speelt hij de 87 uit en moet deze aan de 71 aanleggen. Tenslotte legt hij de 4 aan de 87.

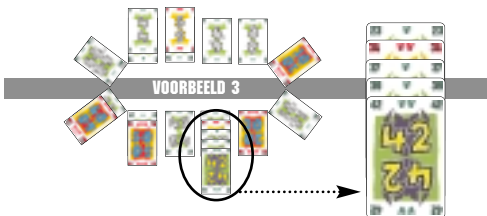


De speler beëindigt zijn beurt nadat hij één tot drie kaarten heeft uitgespeeld en eventueel rijen heeft genomen.

Rij nemen!

Zodra een speler de **vijfde stierenkaart** aan een rij heeft gelegd, moet hij meteen alle kaarten van deze rij nemen, inclusief de speciale kaarten. De speler legt de genomen kaarten in een dichte stapel voor zich op tafel. De op deze kaarten afgebeelde stierenkoppen zijn de punten bij de telling aan het einde van het spel. Een speler kan in één beurt ook meerdere rijen nemen.

Voorbeeld 3: Anneke is aan de beurt. Zij speelt de kaarten met de getallen 37, 39 en 42 uit en legt deze aan de rij met het eindnummer 35. In deze rij liggen nu vijf stierenkaarten. Anneke neemt deze vijf kaarten en legt ze in een stapel voor zich neer.



WELKE FUNCTIES HEBBEN DE SPECIALE KAARTEN?

De speler die aan de beurt is, kan stierenkaarten of speciale kaarten of een combinatie daarvan uitspelen. Er mogen maar één tot drie kaarten worden gespeeld.

Speciale kaarten bevatten geen getallen tussen 1 en 98 en mogen daarom aan elke rij worden gelegd. Aan elke rij mag slechts **één** speciale kaart met de waarde „+5” en één „x2” worden gelegd. Speciale kaarten worden altijd aan de binnenkant van de kaartencirkel aan de rij gelegd en tellen niet mee bij het bepalen van het aantal stierenkaarten in deze rij.

Een rij, inclusief de speciale kaarten, moet alleen dan genomen worden, zodra daar de vijfde stierenkaart wordt aangelegd. Een rij met twee speciale en vier stierenkaarten blijft nog even liggen.

Vijfde
stierenkaart
aangelegd =

Alle kaarten van
de rij nemen



Speciale kaarten beïnvloeden de telling:

- Elke speciale kaart met de waarde „+5” in de stapel van een speler geeft bij de telling vijf extra pluspunten.
- Elke speciale kaart met de waarde „x2” verdubbelt de plus- of minpunten in de stapel van een speler. Elke volgende „x2”-kaart verdubbelt wederom deze punten. Wie bijvoorbeeld twee „x2”-kaarten bezit, verviervoudigt zijn resultaat.

Attentie: wie aan het einde van het spel één of beide speciale kaarten op de hand heeft, krijgt bij de telling voor elk van deze kaarten **tien extra minpunten**.



SPELEINDE



Heeft een speler geen kaarten meer op de hand, dan speelt hij niet meer mee. Het spel is afgelopen wanneer de laatste stierenkaart is uitgespeeld.

Heeft een speler uitsluitend speciale kaarten op de hand, die hij niet mag uitspelen omdat alle resterende rijen reeds met deze kaarten zijn gevuld, dan speelt ook deze speler niet meer mee.

Attentie: als er op de juiste wijze wordt gespeeld, worden alle rijen op de tafel door de spelers genomen. Als er toch een rij blijft liggen, dan wordt deze niet geteld.

VOORBEELD 4



+ 5



- 3



= 2

+ 5

= 7



x 2

= 14



- 10

= 4 pluspunten

PUNTEENTELLING

Alle spelers tellen het aantal groene stierenkoppen in hun stapel op en trekken de som van de rode stierenkoppen daarvan af. Nu worden de speciale „+5“-kaarten hierbij opgeteld. Daarna wordt dit totaal vermenigvuldigd met de speciale „x2“-kaarten. Tenslotte telt elke op de hand gebleven speciale kaart als tien minpunten. De winnaar is de speler met de meeste punten.

Voorbeeld 4: Marcel heeft vijf groene stierenkoppen, drie rode stierenkoppen, één speciale „x2“-kaart en één speciale „+5“-kaart in zijn stapel verzameld. Op de hand heeft hij nog zijn eigen speciale „+5“-kaart (-10 punten).

Aan het einde van het spel heeft hij de volgende punten verzameld:

$$+5-3=2=+5=7 \times 2=14-10=4$$



Heeft u nog vragen? Wij helpen u graag:
 AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-05, D-63128 Dietzenbach
 E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de

WOLFGANG KRAMERS



Take 5!

Giocatori: 2-6

Età: da 10 anni

Durata: 30 minuti circa

Contenuto:

98 carte calabrone con valori da 1 a 98

12 carte speciali

6 carte „x2”

6 carte „+5”

1 Foglio di istruzioni



SCOPO DEL GIOCO



Lo scopo del gioco è quello di ottenere il maggior numero di carte con calabroni verdi. Sul tavolo si trovano numerose file di carte. Quando un giocatore pone la quinta carta di una fila, prenderà tutte le carte di quella fila. In una fila si possono trovare delle carte con calabroni rossi e verdi. I calabroni verdi aggiungono punti, quelli rossi tolgono punti. Vince il giocatore che ottiene il maggior numero di punti.



CARTE DA GIOCO



Carte calabrone

1 calabrone verde =
+ 1 punto

7 calabroni rossi =
- 7 punti



Numero della
carta = 97



Numero della
carta = 55

Carte speciali:



Carta „x2”



Carta „+5”

Le carte con calabroni verdi raffigurano 1 o 2 teste verdi di calabrone. In base a ciò, ogni carta con calabrone verde vale 1 o 2 punti.

Le carte con calabroni rossi raffigurano 2, 3, 5 o 7 teste rosse di calabrone. In base a ciò, vengono tolti 2, 3, 5 o 7 punti.



PREPARAZIONE DEL GIOCO



Estrarre le sei carte „x2” e le sei carte „+5”. Ciascun giocatore riceve in mano una carta „x2” e una carta „+5”. Le carte speciali restanti vengono lasciate in disparte.

Le carte calabrone vengono mescolate e distribuite in base al numero dei giocatori (vedere la tabella). Quindi, a seconda del numero di giocatori, vengono poste sul tavolo altre carte calabrone disposte in cerchio (vedere la figura).



Giocatori	Carte per giocatore	Carte sul tavolo
2	14	7
3	12	9
4	12	12
5	12	15
6	10	15

Ogni giocatore deve ordinare in modo crescente le carte calabrone che ha in mano. Le carte calabrone sul tavolo vengono ordinate **in modo crescente in senso orario**. Ogni singola carta che forma il cerchio di carte è la prima carta di una fila. Le carte restanti vengono lasciate in disparte.

Una singola carta è la prima carta di una fila.



SVOLGIMENTO DEL GIOCO



Il giocatore più giovane dà inizio al gioco e gli altri giocatori seguono in senso orario. Il giocatore di turno deve giocare una carta. A sua propria scelta egli può giocare anche due o tre carte. Le carte giocate vengono poste in una o più file.



DOVE METTERE LE CARTE GIOCATE?

Porre le carte speciali verso l'interno →

Porre le carte speciali verso l'interno →

1a carta della fila →

Porre le carte calabrone verso l'esterno →

Porre le carte calabrone verso l'esterno →

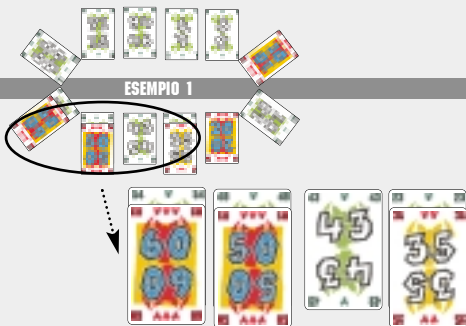


Numero
finale: 4

- È possibile porre le carte solo nelle file che danno inizio al gioco. Non si possono aggiungere nuove file.
- Le carte calabrone vanno poste **all'esterno** di una fila, dopo l'ultima carta di tale fila. Le carte speciali „x2” e „+5” vengono poste **all'interno**, prima della prima carta di una fila. In una fila si possono trovare solo **due carte speciali**: una con il valore „+5” e una con il valore „x2”.
- Il numero sull'ultima carta calabrone di una fila è il **numero finale**.
- Ciascuna carta calabrone è adatta solo per una fila ben definita. Il numero della carta da porre in una fi-

la deve essere **superiore** al numero finale di tale fila. Inoltre, il numero deve essere **inferiore** al numero finale della fila adiacente situata a sinistra in senso orario.

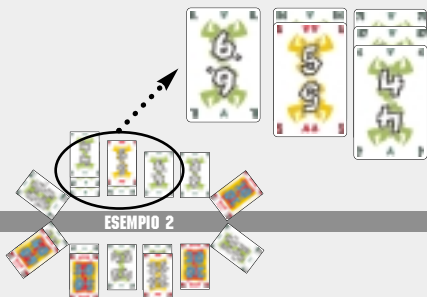
Esempio 1: Mario gioca tre carte, la 35, la 50 e la 60. La carta con il 35 può andare solo dopo la carta 23 in quanto essa è superiore al numero finale 23 e inferiore al numero finale 43 situato nella fila di sinistra adiacente. Secondo lo stesso criterio, la carta 50 può andare solo dopo la 49 e la carta 60 solo dopo la 55.



Eccezione:

- Se il numero delle carte calabrone giocate è **superiore** al numero finale **più alto** o è inferiore al numero finale **più basso**, in entrambi i casi, la carta giocata va posta nella fila con il numero finale più alto.

Esempio 2: Marco vuole giocare la carta con il numero 5. Poiché non vi è nessuna carta con un numero finale inferiore a 5, egli dovrà porre la carta 5 dopo la carta 94. Successivamente, Marco gioca la carta 87 e la mette normalmente dopo la 71. Infine, se vuole giocare la carta 4, la può mettere dopo la carta 87.

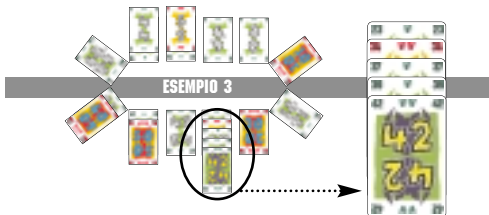


Dopo che un giocatore ha giocato da 1 a 3 carte ed ha eventualmente completato delle file, il suo turno termina.

Prendere la fila!

Appena un giocatore pone la quinta carta calabrone in una fila, egli dovrà prendere subito tutte le carte di tale fila, incluse le carte speciali. Il giocatore ammuccia le carte che ha raccolto in un mazzo che tiene coperto sul tavolo davanti a sé. I calabroni presenti su tali carte indicano i punti da calcolare alla fine del gioco. Un giocatore può prendere, in un turno, anche più file di carte.

Esempio 3: È di turno Anna. Ella gioca le carte con i numeri 37, 39 e 42 e le pone sulla fila che aveva il numero finale 35. In questa fila si trovano già cinque carte calabrone. Anna prende queste cinque carte e le mette davanti a sé.



QUAL È LA FUNZIONE DELLE CARTE SPECIALI?

Il giocatore di turno può giocare carte calabrone, carte speciali o una combinazione di entrambe. Tuttavia, è sempre possibile giocare solo da una a tre carte per ogni turno.

Le carte speciali non hanno numeri compresi fra 1 e 98, pertanto il giocatore può porle in qualunque fila. In ciascuna fila di carte è possibile porre solo **una** carta speciale con il valore „+5” e **una** con il valore „x2”. Le carte speciali vengono sempre poste all’interno del cerchio di carte della fila e non vengono incluse nel conteggio delle carte calabrone di tale fila.

Per prendere una fila, incluse le carte speciali, occorre porre cinque carte calabrone nella fila. Con due carte speciali e quattro carte calabrone non è possibile prendere la fila.

Quinta carta
calabrone
posizionata

= prendere tutte le
carte della fila



Le carte speciali influiscono sul calcolo:

- Ogni carta speciale con il valore „+5” presente nel mazzo di un giocatore aggiunge cinque punti al conteggio finale.
- Ogni carta speciale con il valore „x2” raddoppia i punti aggiunti o tolti dal mazzo di un giocatore. Ogni altra carta „x2” raddoppia di nuovo il punteggio. Ad esempio, se si hanno due carte „x2”, il risultato quadruplica.

Attenzione: colui che alla fine del gioco ha *in mano* una o entrambe le carte speciali, nel calcolo finale dovrà includere per ognuna di esse altri **dieci punti negativi**.



CONCLUSIONE DEL GIOCO



Se un giocatore non ha più nessuna carta in mano, non può più giocare. Il gioco termina quando viene giocata l'ultima carta calabrone.

Se un giocatore ha ancora delle carte speciali in mano, che non può più giocare, perché tutte le file restanti sono già occupate da tali tipi di carte, anch'esso non gioca più.

Attenzione: se il gioco è stato eseguito correttamente, tutte le file presenti sul tavolo sono state prese dai vari giocatori.

ESEMPIO 4

+ 5



- 3

= 2



+ 5

= 7



x 2

= 14



- 10

= 4 Punti

Tuttavia, se dovesse restare una fila, essa non verrà considerata.

**CONTEGGIO**

Tutti i giocatori contano i calabroni verdi del loro mazzo sottraendo dal totale la somma dei calabroni rossi. A questo punto vengono aggiunte le carte speciali „+5“. Successivamente, la somma ottenuta viene moltiplicata per le carte speciali „x2“. Infine, per ogni carta speciale tenuta in mano, bisogna togliere dieci punti. Vince il giocatore che ottiene il punteggio massimo.

Esempio 4: Davide ha nel mazzo cinque calabroni verdi, tre calabroni rossi, una carta speciale „x2“ e una carta speciale „+5“. In mano ha ancora una carta speciale „+5“ (-10 punti).

Alla fine del gioco, egli ottiene il seguente punteggio: $+5-3=2=+5=7 \times 2=14-10=4$



Per ulteriori informazioni, rivolgersi a:
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de