



DA: Forbliv nede
SV: Ligg lågt
NO: Hold deg nede
EN: Stay low
DE: Gewinnen mal andersrum
NL: Houd je score laag
ES: Quédate con pocos puntos
IT: Totalizza un punteggio basso
FR: Marquez le moins possible
EL: Μείνετε χαμηλά
PL: Niski wynik wygrywa
LT: Siekite mažesnių rezultatų
LV: Jo mazāk, jo labāk
FI: Pidä saldo alhaisena
PT: Menos é mais
CS: Nejmenší vyhrává
SK: Držte sa pri zemi
ET: Hoidke väikest skoori
HU: Minél kevesebb, annál jobb
BG: Оставете ниско
HR: Ostanite nisko
RO: Joc „Rămâneți ultimul”
CA: Com menys, millor

DA: Forbliv nede

Undgå pointene. Fra to spillere.

Inden spillet begynder:

Bland kortene. Hver spiller skal have 12 kort. Resten af bunken skal lægges med forsiden nedad på midten af bordet. Det øverste kort fra bunken vendes og lægges ved siden af bunken: Dette er afkastbunken. Hver spiller placerer sine kort i 4x3 rækker foran sig med forsiden nedad. Hver spiller vender to vilkårlige kort med forsiden opad, så de andre spillere kan se dem.

Spillet:

Den spiller, hvis to kort udgør den højeste værdi, starter spillet. Eksempel: Hvis én spiller har vendt en 5'er og 4'er, mens en anden spiller har vendt en 6'er og en 2'er, er det spilleren, hvis kort udgør summen ni, som starter. Den første spiller starter spillet ved at trække et kort. Spilleren kan enten vælge at trække det øverste kort fra afkastbunken eller det øverste kort fra den lukkede bunke.

Hvis man trækker det øverste kort fra afkastbunken, skal man erstatte det med et af sine spillekort på bordet. Man må selv vælge, om man vil skifte det ud med et af de skjulte eller åbne kort. Det kort, som man udskifter, skal lægges øverst i afkastbunken.

Hvis man trækker det øverste kort fra den skjulte bunke, må man kigge på det, og så har man to muligheder:

- (1) Man kan vælge at beholde kortet. I så fald skal man erstatte det med et af sine spillekort på bordet. Man må selv vælge, om man vil skifte det ud med et af de skjulte eller åbne kort. Det kort, som man udskifter, skal lægges øverst i afkastbunken.
- (2) Man kan vælge at give kortet tilbage. I så fald skal man lægge kortet øverst i afkastbunken og vende et af sine egne skjulte kort.

Det er nu næste spillers tur. Spillerunden fortsætter således, indtil en spiller har afsløret alle sine kort. Hvorefter alle de andre spillere har et sidste træk. Når alle spillere har færdiggjort deres træk, skal de vende deres resterende kort, og hver spiller skal regne deres kort sammen. Herefter skal hver spillers point skrives ned.

Den spiller, som færdiggjorde runden, skal have færrest point, når runden er slut. Er dette ikke tilfældet, får spilleren fordoblet sine point.

Efter hver runde skal hver spillers point regnes sammen til en aktuel score. Spillet fortsætter, indtil en spillers aktuelle score kommer over 100 point. Den første spiller, der kommer over 100 point, taber spillet. Den spiller, der har færrest point, har vundet.

SV: Ligg lågt

Undvik poäng. Från 2 spelare.

Innan spelet börjar:

Blanda korten. Varje spelare ska ha tolv kort. Resten av högen ska läggas med framsidan nedåt på mitten av bordet. Vänd upp det översta kortet från högen och lägg det bredvid högen: Detta är slänghögen.

Varje spelare placerar sina kort i fyra rader med tre kort i varje rad framför sig med framsidan nedåt. Varje spelare vänder upp två slumpmässiga kort med framsidan uppåt så att de andra spelarna kan se dem.

Spelet:

Spelaren vars två kort har det högsta värdet börjar. Exempel: Om en spelare har vänt en femma och en fyra medan en annan spelare har vänt en sexa och en tvåa så är det spelaren vars kort utgör summan nio som börjar.

Den första spelaren börjar spelet genom att dra ett kort. Spelaren kan antingen välja att dra det översta kortet från högen eller det översta kortet från den stängda högen.

Om man drar det översta kortet från slänghögen ska man byta ut det mot ett av sina spelkort på bordet. Man får själv välja om man vill byta ut det mot ett av de dolda eller ett av de öppna korten. Det kort som ska bytas ut ska läggas överst i slänghögen.

Om man drar det översta kortet från den dolda högen får man se på det och har sedan två möjligheter:

- (1) Man kan välja att behålla kortet. I så fall ska man byta ut det mot ett av sina spelkort på bordet. Man får själv välja om man vill byta ut det mot ett av de dolda eller ett av de öppna korten. Det kort som ska bytas ut ska läggas överst i slänghögen.
- (2) Man kan välja att ge tillbaka kortet. I så fall ska man lägga kortet överst i slänghögen och vända upp ett av sina egna dolda kort.

Sedan är det nästa spelares tur. Spelomgången fortsätter tills en spelare har avslöjat alla sina kort. Därefter har alla andra spelare ett sista drag. När alla spelare har slutfört sina drag vänder de på sina resterande kort och varje spelare räknar ihop sina kort. Därefter skriver man ner varje spelares poäng.

Den spelare som avslutade rundan ska ha minst poäng när rundan är slut. Om så inte är fallet får spelaren dubbla poäng.

Efter varje runda räknas varje spelares poäng ihop till en total poäng. Spelet fortsätter tills en spelares totala poäng överstiger 100 poäng. Den spelare som först når mer än 100 poäng förlorar spelet. Spelaren med minst poäng vinner.

NO: Hold deg nede

Unngå poengene. For to spillere.

Før dere begynner å spille:

Bland kortene. Hver spiller skal ha 12 kort. Resten av bunken skal legges med forsiden ned midt på bordet. Det øverste kortet fra bunken snus og legges ved siden av bunken: Dette er avkastbunken.

Hver spiller legger kortene sine i 4x3 rader foran seg med forsiden ned. Hver spiller snur to tilfeldige kort med forsiden opp, slik at de andre spillerne kan se dem.

Spillet:

Spilleren som har de to kortene som utgjør den høyeste verdien, starter spillet. Eksempel: Hvis en spiller har snudd en 5-er og 4-er, mens en annen spiller har snudd en 6-er og en 2-er, starter spilleren som har 9 til sammen. Den første spilleren starter spillet ved å trekke et kort. Spilleren kan enten velge å trekke det øverste kortet fra avkastbunken eller det øverste kortet fra den lukkede bunken.

Hvis du trekker det øverste kortet fra avkastbunken, må du erstatte det med et av spillkortene dine på bordet. Du kan velge om du vil erstatte det med et av de skjulte eller åpne kortene. Kortet du bytter ut, skal legges øverst i avkastbunken.

Hvis du trekker det øverste kortet fra den skjulte bunken, må du se på det, og deretter har du to alternativer:

- (1) Du kan velge å beholde kortet. I så fall må du erstatte det med et av spillkortene dine på bordet. Du kan velge om du vil erstatte det med et av de skjulte eller åpne kortene. Kortet du bytter ut, skal legges øverst i avkastbunken.
- (2) Du kan velge å gi kortet tilbake. I så fall må du legge kortet øverst i avkastbunken og snu et av dine egne skjulte kort.

Deretter er det neste spillers tur. Runden fortsetter på denne måten til en spiller har avslørt alle kortene sine. Deretter har alle de andre spillerne et siste trekk.

Når alle spillerne har fullført trekkene sine, snur de resten av kortene sine, og hver spiller må regne ut kortene sine. Deretter skal hver spillers poeng skrives ned.

Spilleren som avsluttet runden skal ha færrest poeng når runden er over. Hvis dette ikke er tilfellet, får spilleren dobbelt så mange poeng.

Etter hver runde må hver spillers poeng legges til en gjeldende poengsum. Spillet fortsetter til en spillers poengsum overstiger 100 poeng. Den første spilleren som får over 100 poeng, taper spillet. Den spilleren som har færrest poeng, har vunnet.

EN: Stay low

Avoid the points. From two players.

Before the game begins:

Shuffle the cards. Each player must have 12 cards. The rest of the deck must be placed face-down on the middle of the table. The top card must be turned over and placed next to the deck; this is the discard pile.

Each player must place their cards in 4x3 rows in front of them face-down. Each player must turn over two random cards face-up, so they are visible to the other players.

The game:

The player whose two cards equal the highest sum starts the game.

Example: If one player has turned a 5 and a 4 while the other player has turned a 6 and a 2, it is the player whose cards equal 9 that start the game.

The first player starts the game by drawing a card. The player can either draw the top card from the discard pile or the top card from the deck.

If you draw the top card from the discard pile, you must replace it with one of your cards on the table. You choose whether you want to replace it with one of the hidden or open cards. Whatever card you replace it with must be placed on top of the discard pile.

If you draw the top card from the deck, you can look at it and choose between the following:

- (1) Keeping the card. In that case, you must replace it with one of your cards on the table. You choose whether you want to replace it with one of the hidden or open cards. Whatever card you replace it with must be placed on top of the discard pile.
- (2) Putting the card back. In that case, you must put it back on top of the discard pile and turn over one of your hidden cards.

Now, it is the next player's turn. The game round continues until one player has revealed all their cards. After this, every subsequent player has one last move.

When all players have finished their last move, they must turn over their remaining cards, and each player must calculate the sum of their cards. Every player must write down their points.

The player who finished the round needs to have the fewest points when the round ends. If this is not the case, that player gets their points doubled.

After each round, each player's points are added up to a current score.

The game continues until a player's current score reaches 100 points. The first player to reach 100 points loses the game, and the player with the fewest points at this time wins the game.

DE: Gewinnen mal andersrum

Vermeide es, Punkte zu sammeln. Ab zwei Spielern.

Spielvorbereitung:

Mischt zunächst die Karten. Dann erhält jeder Spieler 12 Karten. Der Rest des Stapels wird verdeckt in die Tischmitte gelegt. Die oberste Karte wird umgedreht und neben den Stapel gelegt – dies ist der Ablagestapel.

Jeder Spieler legt seine Karten verdeckt in 4x3 Reihen vor sich ab und dreht zwei zufällige Karten um, sodass sie für die anderen Spieler sichtbar sind.

Spielverlauf:

Der Spieler, dessen zwei Karten die höchste Summe ergeben, beginnt das Spiel. Beispiel: Hat ein Spieler eine 5 und eine 4 umgedreht, während der andere Spieler eine 6 und eine 2 umgedreht hat, beginnt der Spieler, dessen Karten 9 Punkte ergeben.

Der erste Spieler beginnt, indem er eine Karte zieht. Er kann entweder die oberste Karte vom Ablagestapel oder die oberste Karte vom Stapel ziehen. Ziehst du die oberste Karte vom Ablagestapel, musst du sie durch eine deiner Karten auf dem Tisch ersetzen. Du entscheidest, ob du sie durch eine der verdeckten oder eine der offenen Karten ersetzen willst. Die Karte, mit der du sie ersetzt, muss oben auf den Ablagestapel gelegt werden.

Wenn du die oberste Karte vom Stapel ziehst, kannst du sie ansehen und zwischen folgenden Vorgehensweisen wählen:

- (1) Karte behalten. In diesem Fall musst du sie durch eine deiner Karten auf dem Tisch ersetzen. Du entscheidest, ob du sie durch eine der verdeckten oder eine der offenen Karten ersetzen willst. Die Karte, mit der du sie ersetzt, muss oben auf den Ablagestapel gelegt werden.
- (2) Karte zurücklegen. In diesem Fall musst du sie wieder auf den Ablagestapel legen und eine deiner verdeckten Karten aufdecken.

Danach ist der nächste Spieler an der Reihe. Die Spielrunde geht weiter, bis ein Spieler alle seine Karten aufgedeckt hat. Danach hat jeder nachfolgende Spieler einen letzten Zug.

Wenn alle Spieler ihren letzten Zug beendet haben, drehen sie ihre verbleibenden Karten um und jeder Spieler berechnet die Summe seiner Karten. Die Punktzahlen werden notiert.

Der Spieler, der die Runde beendet hat, muss am Ende der Runde die wenigsten Punkte haben. Ist dies nicht der Fall, erhält er doppelt so viele Punkte.

Nach jeder Runde werden die Punkte jedes Spielers zu einer aktuellen Punktzahl addiert. Das Spiel wird so lange fortgesetzt, bis die aktuelle Punktzahl eines Spielers 100 Punkte erreicht. Wer als Erster 100 Punkte hat, verliert das Spiel und der Spieler mit den wenigsten Punkten gewinnt.

NL: Houd je score laag

Vermijd de punten. Vanaf twee spelers.

Spelvoorbereiding:

Schud de kaarten. Elke speler krijgt 12 kaarten. De rest van de stapel leg je met de afbeelding naar beneden op het midden van de tafel. De bovenste kaart draai je om en leg je naast de stapel. Dit is de aflegstapel. Elke speler moet zijn kaarten in rijen van 4 x 3 voor zich leggen, met de afbeelding naar beneden. Elke speler draait twee willekeurige kaarten om, zodat ze zichtbaar zijn voor de andere spelers.

Het spel:

De speler wiens twee kaarten het hoogste totaal geven, begint. Voorbeeld: Als een speler een 5 en een 4 heeft omgedraaid en de andere speler heeft een 6 en een 2 omgedraaid, dan begint de speler met de kaarten die samen 9 zijn.

De eerste speler begint het spel door een kaart te trekken. De speler kan de bovenste kaart van de aflegstapel pakken of de bovenste kaart van de stapel.

Als je de bovenste kaart van de aflegstapel neemt, moet je deze vervangen door een van je kaarten op de tafel. Je bepaalt zelf of je deze kaart vervangt door een van de verborgen of open kaarten. De vervangende kaart leg je op de aflegstapel.

Als je de bovenste kaart van de stapel neemt, mag je deze bekijken en kiezen tussen:

- (1) De kaart bewaren. In dat geval moet je hem vervangen door een van je kaarten op tafel. Je bepaalt zelf of je deze kaart vervangt door een van de verborgen of open kaarten. De vervangende kaart leg je op de aflegstapel.
- (2) De kaart terugleggen. In dat geval moet je de kaart bovenop de aflegstapel leggen en een van je verborgen kaarten omdraaien.

De volgende speler is nu aan de beurt. De spelronde gaat door totdat een speler al zijn of haar kaarten heeft omgedraaid. Daarna mag elke volgende speler nog één zet doen.

Als alle spelers hun laatste zet hebben gedaan, draaien ze hun overige kaarten om en berekent elke speler het totaal van zijn of haar kaarten. Elke speler noteert zijn of haar punten.

De speler die de ronde heeft beëindigd, moet aan het einde van de ronde de minste punten hebben. Als dat niet het geval is, worden de punten van die speler verdubbeld.

Na elke ronde worden de punten van elke speler opgeteld bij de huidige score. Het spel gaat door totdat de huidige score van een speler 100 punten bereikt. De speler die als eerste 100 punten heeft, verliest het spel en de speler met de minste punten op dat moment wint het spel.

ES: Quédate con pocos puntos

Evita conseguir puntos. A partir de 2 jugadores.

Antes de empezar a jugar:

Barajad las cartas. Cada jugador debe tener 12 cartas. El resto del mazo debe colocarse boca abajo en el centro de la mesa. Se da la vuelta a la primera carta y se coloca junto al mazo; este será el montón de descartes. Cada jugador debe colocar sus cartas boca abajo en filas de 4x3. Cada jugador debe destapar dos cartas al azar para que el resto de jugadores puedan verlas.

El juego:

Empieza el juego el jugador cuyas dos cartas equivalgan a la suma más alta. Ejemplo: Si un jugador ha dado la vuelta a un 5 y un 4, y otro jugador ha dado la vuelta a un 6 y un 2, es el jugador cuyas cartas equivalen a 9 quien comienza la partida.

El primer jugador inicia la partida cogiendo una carta. Este puede coger la primera carta del montón de descartes o del mazo.

Si coge la primera carta del montón de descartes, debe sustituirla por una de sus cartas que se encuentran encima de la mesa. Entonces decide si quiere sustituirla por una de las cartas que se encuentran boca arriba o boca abajo. Cualquiera que sea la carta por la que la sustituya debe colocarse sobre el montón de descartes.

Si coge la primera carta del mazo, puede mirarla y elegir entre las siguientes opciones:

- (1) Conservar la carta. En ese caso, debe sustituirla por una de sus cartas que se encuentran encima de la mesa. Entonces decide si quiere sustituirla por una de las cartas que se encuentran boca arriba o boca abajo. Cualquiera que sea la carta por la que la sustituya debe colocarse sobre el montón de descartes.
- (2) Devolver la carta. En ese caso, debe volver a colocarla sobre el montón de descartes y destapar una de sus cartas ocultas.

El turno pasa entonces al siguiente jugador. La ronda continúa hasta que alguno de los jugadores haya destapado todas sus cartas. A continuación, el resto de jugadores tendrán un último turno.

Cuando todos los jugadores hayan terminado su último turno, deberán dar la vuelta a las cartas que les queden y calcular la suma de estas. Cada jugador debe anotar sus puntos.

El jugador que terminó la ronda debe tener el menor número de puntos al finalizar la ronda. Si no es así, el jugador obtiene el doble de los puntos que tenga.

Después de cada ronda, los puntos de cada jugador se suman al resultado que hayan logrado hasta el momento. El juego continúa hasta que un jugador alcance los 100 puntos. El primer jugador que alcance 100 puntos pierde la partida y el que tenga menos puntos en ese momento gana.

IT: Totalizza un punteggio basso

Evita i punti. Da due giocatori in su.

Prima di iniziare il gioco:

Mescola le carte. Ogni giocatore deve avere 12 carte. Il resto del mazzo deve essere posizionato a faccia in giù al centro del tavolo. La carta in cima al mazzo deve essere scoperta e posta accanto al mazzo; questo è il mazzo degli scarti.

Ogni giocatore deve posizionare le proprie carte davanti a sé a faccia in giù con una disposizione 4x3. Ogni giocatore deve scoprire due carte casuali, posizionandole in modo che siano visibili agli altri giocatori.

Gioco:

Inizia il giocatore le cui due carte hanno ottenuto il punteggio più alto. Esempio: Se un giocatore ha scoperto un 5 e un 4 mentre l'altro ha scoperto un 6 e un 2, inizia il gioco il giocatore le cui carte danno un totale di 9.

Il primo giocatore inizia la partita pescando una carta. Il giocatore può pescare la carta dal mazzo degli scarti o dal mazzo normale.

Se pesca la carta dal mazzo degli scarti, deve sostituirla con una delle sue carte sul tavolo. Il giocatore può scegliere se sostituirla con una carta nascosta o già scoperta. Qualunque sia la carta sostitutiva, deve essere messa sul mazzo degli scarti.

Se il giocatore pesca la prima carta dal mazzo normale, può guardarla e scegliere tra 2 opzioni:

- (1) Tenere la carta. In tal caso, deve sostituirla con una delle sue carte sul tavolo. Il giocatore può scegliere se sostituirla con una carta nascosta o già scoperta. Qualunque sia la carta sostitutiva, deve essere messa sul mazzo degli scarti.
- (2) Rimettere la carta nel mazzo. In tal caso, deve metterla in cima al mazzo degli scarti e scoprire una delle sue carte coperte.

Quindi il turno passa al giocatore successivo. Il gioco prosegue finché un giocatore non ha scoperto tutte le sue carte. Da quel momento, ogni giocatore successivo ha a disposizione un'ultima mossa.

Quando tutti i giocatori hanno effettuato l'ultima mossa, devono girare le carte rimanenti e ogni giocatore deve calcolare la somma delle proprie carte. Ogni giocatore annota i propri punti.

Il giocatore che ha concluso il giro deve avere il numero minore di punti al termine del giro. In caso contrario, i suoi punti raddoppiano.

Dopo ogni turno, i punti di ciascun giocatore vengono sommati al punteggio precedente. Il gioco prosegue finché un giocatore non arriva a 100 punti.

Il primo giocatore che raggiunge i 100 punti perde il gioco, mentre vince il giocatore con il minor numero di punti.

FR: Marquez le moins possible

Évitez les points. À partir de deux joueurs.

Préparation du jeu :

Mélanger les cartes. Chaque joueur doit avoir 12 cartes. Placer le reste des cartes face cachée au milieu de la table. Retourner la carte du dessus et la placer à côté de la pioche pour former une pile de défausse.

Chaque joueur pose ses cartes face cachée devant lui en formant 3 rangées de 4 cartes. Chaque joueur retourne deux cartes au hasard face visible pour que les autres joueurs puissent les voir.

Déroulement du jeu :

Le joueur dont les deux cartes totalisent la somme la plus élevée commence la partie. Exemple : Si l'un des joueurs a retourné un 5 et un 4 alors que l'autre a retourné un 6 et un 2, c'est le joueur dont la somme des cartes est égale à 9 qui commence la partie.

Le premier joueur commence la partie en tirant une carte. Le joueur peut tirer la carte du dessus de la pile de défausse ou la carte du dessus de la pioche.

S'il tire la carte du dessus de la pile de défausse, il doit la remplacer par l'une de ses cartes sur la table. Il a le choix de la remplacer par l'une de ses cartes cachées ou visibles. Quelle que soit la carte remplacée, elle doit être placée sur le dessus de la pile de défausse.

Si le joueur tire la carte du dessus de la pioche, il peut la regarder et a le choix entre :

- (1) Conserver la carte. Dans ce cas, il doit la remplacer par l'une de ses cartes sur la table. Il a le choix de la remplacer par l'une de ses cartes cachées ou visibles. Quelle que soit la carte remplacée, elle doit être placée sur le dessus de la pile de défausse.
- (2) Remettre la carte. Dans ce cas, il doit la replacer sur la pile de défausse et retourner l'une de ses cartes cachées.

Ensuite, c'est au tour du joueur suivant. La manche se poursuit jusqu'à ce qu'un joueur ait révélé toutes ses cartes. Ensuite, chaque joueur suivant a droit à un dernier tour.

Lorsque tous les joueurs ont terminé leur dernier tour, ils retournent leurs cartes restantes et chaque joueur calcule la somme de ses cartes. Chaque joueur doit noter ses points.

Le joueur qui a révélé toutes ses cartes en premier doit être celui qui a le moins de points quand la manche se termine. Si ce n'est pas le cas, ce joueur double ses points.

Après chaque manche, les points de chaque joueur sont additionnés pour obtenir un score actualisé. Le jeu continue jusqu'à ce qu'un joueur atteigne 100 points. Le premier joueur à atteindre 100 points perd la partie. Le gagnant est celui qui a le moins de points à ce moment-là.

ΕΙ: Μείνετε χαμηλά

Αποφύγετε τους πόντους. Από δύο παίκτης.

Πριν ξεκινήσει το παιχνίδι:

Ανακατέψτε τις κάρτες. Κάθε παίκτης πρέπει να έχει 12 κάρτες. Η υπόλοιπες κάρτες πρέπει να τοποθετηθούν με την όψη προς τα κάτω στη μέση του τραπεζιού. Η επάνω κάρτα πρέπει να ανατραπεί και να τοποθετηθεί δίπλα στη στοίβα. Αυτή είναι η στοίβα απόρριψης.

Κάθε παίκτης πρέπει να τοποθετήσει τις κάρτες του σε 4x3 σειρές μπροστά του, γυρισμένες ανάποδα. Κάθε παίκτης πρέπει να αναποδογυρίσει δύο τυχαίες κάρτες, έτσι ώστε να είναι ορατές στους άλλους παίκτης.

Το παιχνίδι:

Ο παίκτης του οποίου οι δύο κάρτες ισούνται με το υψηλότερο άθροισμα ξεκινάει το παιχνίδι. Παράδειγμα: Αν ο ένας παίκτης έχει 5 και 4, ενώ ο άλλος παίκτης έχει 6 και 2, ο παίκτης με το άθροισμα 9 ξεκινάει το παιχνίδι.

Ο πρώτος παίκτης ξεκινάει το παιχνίδι τραβώντας μια κάρτα. Ο παίκτης μπορεί είτε να τραβήξει την επάνω κάρτα από τη στοίβα απόρριψης ή την επάνω κάρτα από την αρχική στοίβα.

Αν τραβήξετε την επάνω κάρτα από τη στοίβα απόρριψης, πρέπει να την αντικαταστήσετε με μία από τις κάρτες σας στο τραπέζι. Μπορείτε να επιλέξετε εάν θέλετε να την αντικαταστήσετε με μία από τις κρυφές ή τις ανοικτές κάρτες. Όποια κι αν είναι η κάρτα αντικατάστασης, πρέπει να την τοποθετήσετε πάνω στη στοίβα απόρριψης.

Εάν τραβήξετε την επάνω κάρτα από τη στοίβα, μπορείτε να τη δείτε και να επιλέξετε μεταξύ των ακόλουθων:

- (1) Να κρατήσετε την κάρτα. Σε αυτήν την περίπτωση, πρέπει να την αντικαταστήσετε με μία από τις κάρτες σας στο τραπέζι. Μπορείτε να επιλέξετε εάν θέλετε να την αντικαταστήσετε με μία από τις κρυφές ή τις ανοικτές κάρτες. Όποια κι αν είναι η κάρτα αντικατάστασης, πρέπει να την τοποθετήσετε πάνω στη στοίβα απόρριψης.
- (2) Να επιστρέψετε την κάρτα. Σε αυτήν την περίπτωση, πρέπει να την τοποθετήσετε ξανά πάνω στη στοίβα απόρριψης και να γυρίσετε μία από τις κρυφές κάρτες σας.

Τώρα είναι η σειρά του επόμενου παίκτη. Ο γύρος του παιχνιδιού συνεχίζεται μέχρι ένας παίκτης να αποκαλύψει όλες τις κάρτες του. Στη συνέχεια, κάθε επόμενος παίκτης έχει μία τελευταία κίνηση.

Όταν όλοι οι παίκτης ολοκληρώσουν την τελευταία τους κίνηση, πρέπει να ανοίξουν τις κάρτες που απομένουν και κάθε παίκτης πρέπει να υπολογίσει το άθροισμα των καρτών του. Κάθε παίκτης πρέπει να καταγράψει τους πόντους του.

Ο παίκτης που ολοκλήρωσε τον γύρο πρέπει να έχει τους λιγότερους πόντους στο τέλος του γύρου. Αν όχι, τότε οι πόντοι αυτού του παίκτη διπλασιάζονται.

Μετά από κάθε γύρο, οι πόντοι κάθε παίκτη προστίθενται στο τρέχον σκορ. Το παιχνίδι συνεχίζεται μέχρι η τρέχουσα βαθμολογία ενός παίκτη να φτάσει τους 100 πόντους. Ο πρώτος παίκτης που θα συγκεντρώσει 100 πόντους χάνει το παιχνίδι και ο παίκτης με τους λιγότερους πόντους τη δεδομένη στιγμή κερδίζει το παιχνίδι.

PL: Niski wynik wygrywa

Unikaj punktów. Dla min. dwóch graczy.

Przed rozpoczęciem gry:

Potasuj karty. Każdy gracz musi mieć 12 kart. Pozostała część talii musi leżeć zakryta na środku stołu. Górna karta musi być odkryta i umieszczona obok talii; jest to stos kart odrzuconych.

Każdy gracz wykłada przed sobą swoje karty (zakryte) w rzędach 4 x 3. Każdy gracz musi odwrócić dwie losowe karty, aby były widoczne dla pozostałych graczy.

Gra:

Gracz, w przypadku którego suma oczek na odkrytych kartach jest największa, rozpoczyna grę. Przykład: Jeśli jeden z graczy odwrócił 5 i 4, a drugi 6 i 2, grę rozpoczyna osoba, która ma karty o wartości 9 oczek.

Pierwszy gracz rozpoczyna grę, ciągnąc kartę. Gracz może wziąć górną kartę ze stosu kart odrzuconych lub wyciągnąć górną kartę z talii.

Jeśli weźmie górną kartę ze stosu kart odrzuconych, musi ją wymienić na jedną z kart znajdujących się na stole. Może wybrać, czy chce nią zastąpić jedną z zakrytych czy odkrytych kart. Każdą kartę, która została zastąpiona na stole, należy umieścić na wierzchu stosu kart odrzuconych.

Jeśli gracz ciągnie górną kartę z talii, może sprawdzić jej wartość i zdecydować, co zrobić:

(1) Zachować kartę. W takim przypadku należy wymienić kartę na kartę znajdującą się na stole. Może wybrać, czy chce nią zastąpić jedną z zakrytych czy odkrytych kart. Każdą kartę, która została zastąpiona na stole, należy umieścić na wierzchu stosu kart odrzuconych.

(2) Odłożyć kartę z powrotem. W takim przypadku należy umieścić ją z powrotem na stosie kart odrzuconych i odwrócić jedną z zakrytych kart.

Kolejka przechodzi na następnego gracza. Gra trwa do momentu, w którym jeden z graczy odkryje wszystkie swoje karty. Następnie każdy kolejny gracz wykonuje jeden ostatni ruch.

Po zakończeniu ostatniego ruchu gracze odwracają pozostałe karty i każdy liczy oczka na swoich kartach. Każdy gracz zapisuje swoje punkty.

Gracz, który zakończył rundę, powinien mieć najmniej punktów w tej rundzie. Jeśli tak nie będzie, otrzymuje dwa razy więcej punktów.

Po każdej rundzie każdy z graczy dodaje punkty do swojego bieżącego wyniku. Gra trwa do momentu, gdy jeden z graczy zdobędzie 100 punktów.

Gracz, który jako pierwszy zdobędzie 100 punktów, przegrywa, a ten, który zgromadzi najmniej punktów, wygrywa grę.

LT: Siekite mažesnių rezultatų

Venkite taškų. Dviem žaidėjams.

Prieš žaidim.

Išmaišykite kortas. Kiekvienas žaidėjas turi turėti 12 kortų. Likusi kortų kaladės dalis turi būti užversta ir padėta stalo viduryje. Viršutinę kortą reikia atversti ir padėti šalia kaladės. Taip bus pradėta išmetimo krūva. Kiekvienas žaidėjas turi išdėlioti savo užverstas kortas 4x3 eilėmis priešais save. Kiekvienas žaidėjas turi atversti dvi atsitiktines kortas, kad jos būtų matomos kitiems žaidėjams.

Žaidima.

Žaidėjas, kurio dviejų kortų verčių suma yra didžiausia, pradeda žaidimą. Pavyzdys Jei vienas žaidėjas atvertė 5 ir 4, o kitas žaidėjas atvertė 6 ir 2, žaidimą pradeda žaidėjas, kurio kortų verčių suma lygi 9.

Pirmasis žaidėjas pradeda žaidimą ištraukdamas kortą. Žaidėjas gali traukti viršutinę išmetimo krūvos kortą arba viršutinę kaladės kortą.

Jei traukiate viršutinę išmetimo krūvos kortą, turite ją pakeisti viena iš savo ant stalo esančių kortų. Galite pasirinkti, ar norite ją pakeisti vieną iš paslėptų ar vieną iš atverstų kortų. Kad ir kokią kortą pakeistumėte, ją reikia dėti išmetimo krūvos viršuje.

Jei traukiate viršutinę kortą iš kaladės, galite pažvelgti į ją ir pasirinkti vieną iš paskesnių parinkčių.

(1) Pasilikti kortą. Tokiu atveju turite ją pakeisti vieną iš savo ant stalo padėtų kortų. Galite pasirinkti, ar norite ją pakeisti vieną iš paslėptų ar vieną iš atverstų kortų. Kad ir kokią kortą pakeistumėte, ją reikia dėti išmetimo krūvos viršuje.

(2) Padėti kortą atgal. Tokiu atveju turite padėti ją atgal išmetimo krūvos viršuje ir apversti vieną iš savo paslėptų kortų.

Dabar kito žaidėjo eilė. Žaidimo turas tęsiasi, kol vienas žaidėjas atskleidžia visas savo kortas. Po to kiekvienas paskesnis žaidėjas turi vieną paskutinį ėjimą.

Kai visi žaidėjai baigia paskutinį ėjimą, jie turi atversti likusias kortas ir skaičiuojama kiekvieno žaidėjo kortų verčių suma. Kiekvienas žaidėjas turi užrašyti savo taškus.

Turą užbaigęs žaidėjas turi turėti mažiausiai taškų, kai turas baigiasi. Jei taip nėra, žaidėjo taškai padvigubinami.

Po kiekvieno turo kiekvieno žaidėjo taškai sumuojami pridodant naujausius. Žaidimas tęsimas, kol kuris nors žaidėjas pasiekia 100 taškų. Pirmasis žaidėjas, surinkęs 100 taškų, pralaimi žaidimą, o žaidėjas, surinkęs mažiausiai taškų, jį laimi.

LV: Jo mazāk, jo labāk

Izvairieties no punktiem. No diviem spēlētājiem.

Pirms spēles sākum.

Sajauciet kārtis. Izdaliēt pa 12 kārtīm katram spēlētājam. Atlikušās kārtis novietojiet kaudzītē galda vidū ar attēlu uz leju. Augšējo kārti apgrieziet otrādi un nolieciet blakus pārējām — tā būs izlikto kāršu kaudzīte.

Katrs spēlētājs savas kārtis izklāj sev priekšā 4x3 izkārtojumā ar attēlu uz leju. Katrs spēlētājs apgriež divas nejauši izvēlētas kārtis ar attēlu uz augšu, lai tās būtu redzamas pārējiem spēlētājiem.

Spēl.

Spēli sāk spēlētājs, kura divu apgriezto kāršu summa ir vislielākā. Piemērs. Ja viens spēlētājs apgriež kārtis ar skaitli 5 un 4, bet otrs spēlētājs — ar 6 un 2, spēli sāk spēlētājs, kura kāršu summa ir 9.

Pirmais spēlētājs sāk spēli, paņemot vienu kārti. Spēlētājs var paņemt vai nu augšējo kārti no izlikto kāršu kaudzītes, vai augšējo kārti no pārējo kāršu kaudzītes.

Ja paņemat augšējo kārti no izlikto kāršu kaudzītes, tā ir jāaizstāj ar vienu no jūsu kārtīm, kas izliktas uz galda. Jūs izvēlaties, vai to aizstāsīt ar vienu no paslēptajām vai atklātajām kārtīm. Neatkarīgi no tā, kuru kārti izvēlaties, tā jānovieto uz izlikto kāršu kaudzītes.

Ja paņemat augšējo kārti no pārējo kāršu kaudzītes, varat to apskatīt un izvēlēties vienu no šīm iespējām:

- (1) Paturēt kārti sev. Tādā gadījumā jums tā jāaizstāj ar vienu no jūsu kārtīm, kas izliktas uz galda. Jūs izvēlaties, vai to aizstāsīt ar vienu no paslēptajām vai atklātajām kārtīm. Neatkarīgi no tā, kuru kārti izvēlaties, tā jānovieto uz izlikto kāršu kaudzītes.
- (2) Atlikt kārti atpakaļ. Tādā gadījumā jums tā jānoliek atpakaļ uz izlikto kāršu kaudzītes un jāapgriež viena no paslēptajām kārtīm.

Pēc tam spēli turpina nākamais spēlētājs. Spēles kārtā turpinās, līdz viens no spēlētājiem ir atklājis visas savas kārtis. Pēc tam katrs nākamais spēlētājs veic pēdējo gājienu.

Kad visi spēlētāji ir veikuši pēdējo gājienu, viņi apgriež savas atlikušās kārtis un aprēķina kāršu summu. Katrs spēlētājs pieraksta savus punktus. Spēlētājam, kurš pabeidzis kārtu, kārtas beigās jābūt mazākajam punktu skaitam. Ja tā nav, šī spēlētāja punktu skaits tiek dubultots.

Pēc katras kārtas katra spēlētāja punkti tiek pieskaitīti esošajam rezultātam. Spēle turpinās, līdz kāda spēlētāja rezultāts sasniedz 100 punktus. Spēli zaudē pirmais spēlētājs, kurš sasniedzis 100 punktus, un uzvar spēlētājs, kuram tajā laikā ir mazākais punktu skaits.

FI: Pidä saldo alhaisena

Vältä pisteitä. Vähintään kahdelle pelaajalle.

Ennen pelin aloitusta:

Sekoita kortit. Jokaiselle pelaajalle jaetaan 12 korttia. Loput pinosta laitetaan kuvapuoli alaspäin pöydän keskelle. Käännä pakan päällimmäinen kortti ympäri ja aseta se pakan viereen. Tämä on poistopino.

Jokainen pelaaja asettaa korttinsa 4x3 riviin eteensä kuvapuoli alaspäin. Jokainen pelaaja kääntää kaksi valitsemaansa korttia kuvapuoli ylöspäin, jotta toinen pelaaja näkee ne.

Peli:

Pelaaja, jonka kahden kortin arvo on suurin, aloittaa pelin. Esimerkki: Jos toisen pelaajan kääntämien korttien arvo on 5 ja 4 ja toisen pelaajan korttien 6 ja 2, pelin aloittaa se, jolla korttien arvon summa on suurempi. Ensimmäinen pelaaja aloittaa pelin nostamalla kortin. Pelaaja voi nostaa joko päällimmäisen kortin poistopinosta tai päällimmäisen kortin suljetusta pinosta.

Jos päällimmäinen kortti nostetaan poistopinosta, se on vaihdettava johonkin pöydällä olevista pelikorteista. Voit itse valita, haluatko vaihtaa sen johonkin kuvapuoli alaspäin olevista vai avoimista korteista. Vaihdettava kortti asetetaan ylimmäksi poistopinoon.

Jos päällimmäinen kortti vedetään kuvapuoli alaspäin olevasta pinosta, sen voi katsoa, jolloin käytettävissä on kaksi vaihtoehtoa:

- (1) Kortin voi pitää itsellään. Tällöin se on korvattava toisella pöydällä olevalla pelikortilla. Voit itse valita, haluatko vaihtaa sen johonkin kuvapuoli alaspäin olevista vai avoimista korteista. Vaihdettava kortti asetetaan ylimmäksi poistopinoon.
- (2) Kortin voi laittaa takaisin. Tässä tapauksessa kortti on laitettava ylimmäksi poistopinoon ja käännettävä yksi omista kuvapuoli alaspäin olevista korteista.

Nyt on seuraavan pelaajan vuoro. Peli jatkuu näin, kunnes joku pelaajista on paljastanut kaikki korttinsa. Tämän jälkeen kaikki muut pelaajat voivat kääntää vielä yhden kortin.

Kun kaikki pelaajat ovat kääntäneet vielä yhden kortin, he kääntävät jäljelle jääneet korttinsa ympäri ja laskevat korttiensa arvon yhteen. Sen jälkeen jokaisen pelaajan pisteet kirjoitetaan ylös.

Kierroksen ensin loppuun saanneella pelaajalla on oltava kierroksen lopussa vähiten pisteitä. Jos näin ei ole, pelaajan pisteet tuplataan.

Jokaisen kierroksen jälkeen kunkin pelaajan pisteet lasketaan yhteen. Peli jatkuu, kunnes yhden pelaajan pistemäärä ylittää 100 pistettä. Ensimmäisenä yli 100 pistettä saanut pelaaja häviää pelin. Voittaja on pelaaja, jolla on vähiten pisteitä.

PT: Menos é mais

Evita os pontos. Para dois jogadores ou mais.

Antes de começar o jogo:

Baralhem as cartas. Cada jogador tem de ter 12 cartas. O resto do baralho deve ser colocado no centro da mesa, virado para baixo. A carta de cima deve ser virada para cima e colocada junto ao baralho; esta é a pilha de descarte.

Cada jogador deve colocar as suas cartas à sua frente em 4x3 filas, viradas para baixo. Cada jogador deve virar duas cartas aleatórias para cima, para ficarem visíveis aos outros.

O jogo:

O jogador cuja soma das duas cartas for a mais elevada, inicia o jogo. Exemplo: Se um jogador tiver virado um 5 e um 4 e o outro tiver virado um 6 e um 2, é o jogador cujas cartas totalizam 9 que começa o jogo.

O primeiro jogador começa o jogo tirando uma carta. Pode tirar a carta de cima da pilha de descarte ou a carta de cima do baralho.

Se tirar a carta de cima da pilha de descarte, deve substituí-la por uma das suas cartas na mesa. Pode escolher se quer substituí-la por uma das cartas ocultas ou visíveis. Qualquer que seja a sua opção, a carta deve ser colocada em cima da pilha de descarte.

Se tirar a carta de cima do baralho, pode vê-la e escolher uma das seguintes opções:

- (1) Ficar com a carta. Nesse caso, deve substituí-la por uma das cartas que tem na mesa. Pode escolher se quer substituí-la por uma das cartas ocultas ou visíveis. Qualquer que seja a sua opção, a carta deve ser colocada em cima da pilha de descarte.
- (2) Devolver a carta. Nesse caso, deve voltar a colocá-la no topo da pilha de descarte e virar uma das suas cartas ocultas.

Agora, é a vez do jogador seguinte. A ronda continua até um jogador ter revelado todas as suas cartas. Depois, cada jogador a seguir tem direito a uma última jogada.

Quando todos os jogadores tiverem terminado a sua última jogada, têm de virar as suas cartas restantes e cada um tem de calcular a soma das suas cartas. Cada jogador tem de anotar os seus pontos.

O jogador que terminou a ronda precisa de ter o menor número de pontos quando a ronda terminar. Se não for este o caso, os pontos desse jogador são dobrados.

Após cada ronda, os pontos de cada jogador são somados e a pontuação atualizada. O jogo continua até a pontuação atualizada de um dos jogadores atingir 100 pontos. O primeiro jogador a ter 100 pontos perde o jogo e o jogador com menos pontos nesta fase, ganha o jogo.

CS: Nejmenší vyhrává

Získejte co nejméně bodů. Pro dva a více hráčů.

Příprava hry:

Zamíchejte karty. Každému z hráčů rozdejte 12 karet. Zbytek balíčku položte doprostřed stolu lícem dolů. Vezměte z balíčku vrchní kartu, otočte ji a položte vedle. Tím vytvoříte balíček odložených karet.

Hráči rozloží své karty před sebe lícem dolů do 3 řad po 4 kartách. Každý z hráčů otočí dvě náhodné karty lícem nahoru tak, aby je viděli ostatní hráči.

Pravidla hry:

Hru začíná hráč, jehož dvě karty představují v součtu nejvyšší číslo. Příklad: Pokud jeden z hráčů otočí karty s hodnotou 5 a 4, zatímco druhý hráč otočí karty s hodnotou 6 a 2, hru začíná hráč, jehož součet karet se rovná 9.

První hráč začne hru tím, že si vezme kartu. Může si vzít vrchní kartu buď z hlavního balíčku, nebo z balíčku odložených karet.

Vezme-li si kartu z balíčku odložených karet, musí ji nahradit jednou z vlastních karet na stole. Sám se rozhodne, zda ji nahradí kartou otočenou lícem dolů, nebo odkrytou kartou. Kartu poté položí na vrch balíčku odložených karet.

Vezme-li si kartu z hlavního balíčku, může se na ni podívat a poté udělá jeden z následujících kroků:

(1) Kartu si ponechá. V takovém případě ji musí nahradit jednou z vlastních karet na stole. Sám se rozhodne, zda ji nahradí kartou otočenou lícem dolů, nebo odkrytou kartou. Kartu poté položí na vrch balíčku odložených karet.

(2) Kartu vrátí zpět do balíčku. V takovém případě ji vrátí zpět na vrch balíčku odložených karet a jednu ze svých karet na stole obrátí lícem nahoru.

Nyní je na řadě další hráč. Hra pokračuje, dokud jeden z hráčů neodkryje všechny své karty. Poté mají ostatní hráči ještě jeden poslední pokus.

Jakmile ho všichni hráči dokončí, musí otočit své zbývající karty a každý z nich spočítá součet svých karet. Hráči si body zapíší.

Hráč, který kolo dokončil, musí mít po skončení kola nejnižší počet bodů.

V opačném případě bude jeho počet bodů zdvojnásoben.

Po každém kole se body každého hráče přičítají k aktuálnímu skóre.

Hra pokračuje, dokud aktuální skóre hráče nedosáhne 100 bodů. Hráč, který jako první získá 100 bodů, hru prohrává a vítězí hráč s nejnižším počtem bodů.

SK: Držte sa pri zemi

Nezbierajte body. Od dvoch hráčov.

Pred začiatkom hry:

Zamiešajte karty. Každý hráč dostane 12 kariet. Zvyšnú kôpku položte lícnou stranou nadol do stredu stola. Vrchnú kartu otočte a položte vedľa kôpky – tu budú vyhodené karty.

Každý hráč položí svoje karty lícnou stranou nadol pred seba v radoch 4 × 3. Každý hráč otočí dve svoje náhodné karty lícnou stranou nahor, aby ich videli ostatní hráči.

Hra:

Hru začína hráč, súčet dvoch kariet ktorého je najvyšší. Príklad: Ak jeden hráč otočí karty s číslom 5 a 4 a druhý hráč otočí karty číslom 6 a 2, hru začína hráč, súčet kariet ktorého je 9.

Prvý hráč začína hru tak, že si potiahne kartu. Hráč si môže potiahnuť vrchnú kartu z kôpky s vyhodеныmi kartami alebo z kôpky s hernými kartami.

Ak si potiahnete vrchnú kartu z kôpky s vyhodеныmi kartami, musíte ju nahradiť jednou zo svojich kariet na stole. Sami sa rozhodujete, či ju nahradíte jednou zo skrytých alebo otočených kariet. Nech už sa rozhodnete pre ktorúkoľvek kartu, musíte ju položiť na vrch kôpky s vyhodеныmi kartami.

Ak si potiahnete vrchnú kartu z kôpky s hernými kartami, môžete si ju pozrieť a rozhodnúť sa takto:

- (1) Ponecháte si kartu. V tomto prípade ňou musíte nahradiť jednu z kariet na stole. Sami sa rozhodujete, či ju nahradíte jednou zo skrytých alebo otočených kariet. Nech už sa rozhodnete pre ktorúkoľvek kartu, musíte ju položiť na vrch kôpky s vyhodеныmi kartami.
- (2) Vráťte kartu. V tomto prípade ju vrátite na vrch kôpky s vyhodеныmi kartami a otočíte jednu zo svojich skrytých kariet.

Pokračuje ďalší hráč. Kolo hry pokračuje, kým niektorý z hráčov neotočí všetky svoje karty. Potom má každý ďalší hráč posledný ťah.

Keď všetci hráči odohrajú svoj posledný ťah, otočia svoje zvyšné karty a vypočítajú súčet svojich kariet. Každý hráč si zapíše svoje body.

Hráč, ktorý ukončil kolo, musí mať po jeho skončení najmenej bodov. Ak to tak nie je, body hráča sa zdvojnásobia.

Body jednotlivých hráčov sa po každom kole sčítavajú do priebežného skóre. Hra sa končí, keď priebežné skóre niektorého z hráčov dosiahne 100 bodov. Hru prehráva hráč, ktorý ako prvý dosiahne 100 bodov, pričom hráč, ktorý má v tomto čase najmenej bodov, hru vyhráva.

ET: Hoidke väikest skoori

Vältige punkte. Vähemalt kahele mängijale.

Enne mängu alustamist:

Segage kaardid. Igal mängijal peab olema 12 kaarti. Ülejäänud kaardipakk tuleb asetada laua keskele, pildiga külg allpool. Pealne kaart tuleb ümber pöörata ja asetada kaardipaki kõrvale; see on mahapandud kaartide virn. Iga mängija peab asetama oma kaardid enda ette 4×3 reas nii, et pildiga külg jääb allapoole. Iga mängija peab pöörama ümber kaks suvalist kaarti, et need oleksid teistele mängijatele nähtavad.

Mängimine:

Mängu alustab mängija, kelle kahe kaardi summa on suurim. Näide. Kui üks mängija on pööranud ümber kaardid 5 ja 4 ning teine mängija on pööranud ümber kaardid 6 ja 2, alustab mängu mängija, kelle kaartide summa on 9.

Esimene mängija alustab mängu, tõmmates kaardi. Mängija võib võtta kas mahapandud kaartide virna pealse kaardi või kaardipaki pealse kaardi. Kui võtate pealse kaardi mahapandud kaartide virnast, peate selle vahetama ühe oma laual oleva kaardi vastu. Võite ise valida, kas soovite selle vahetada ühe oma peidetud või avatud kaardi vastu. Kaart, mille vastu selle vahetate, tuleb panna mahapandud kaartide virna peale. Kui võtate pealse kaardi kaardipakist, saate seda vaadata ja teha ühe järgmistest valikutest.

- (1) Jätke kaart endale. Sel juhul peate selle vahetama ühe oma laual oleva kaardi vastu. Võite ise valida, kas soovite selle vahetada ühe oma peidetud või avatud kaardi vastu. Kaart, mille vastu selle vahetate, tuleb panna mahapandud kaartide virna peale.
- (2) Pange kaart tagasi. Sel juhul peate panema selle tagasi mahapandud kaartide virna peale ja pöörama ümber ühe oma peidetud kaardidest. Nüüd on järgmise mängija kord. Mänguvoor jätkub seni, kuni üks mängija on avanud kõik oma kaardid. Pärast seda on igal järgneval mängijal üks viimane käik.

Kui kõik mängijad on oma viimase käigu lõpetanud, peavad nad oma ülejäänud kaardid ümber pöörama ja iga mängija peab arvutama oma kaartide summa. Iga mängija peab oma punktid üles kirjutama.

Mänguvooru lõpetanud mängijal peab voores lõppemisel olema kõige vähem punkte. Kui see pole nii, siis selle mängija punktid kahekordistatakse. Pärast iga voores lõppu liidetakse iga mängija punktid kokku tema praeguseks skooriks. Mäng jätkub, kuni ühe mängija praegune skoor jõuab 100 punktini. Mängu kaotab esimene mängija, kes saab 100 punkti, ja mängu võidab mängija, kellel on sel hetkel kõige vähem punkte.

HU: Minél kevesebb, annál jobb

Óvakodj a pontoktól! Két vagy több játékos részére.

Előkészületek:

A paklit össze kell keverni. Minden játékos 12 lapot kap. A megmaradt pakli lefelé fordítva az asztal közepére kerül. A legfelső lapot felfelé fordítva a pakli mellé kell helyezni; ez a lap indítja a kidobott halmot.

Minden játékos lefelé fordítva lehelyezi maga elé a lapjait, 4×3 soros elrendezésben. Minden játékos felüt két tetszés szerint kiválasztott lapot, hogy a többiek is lássák azokat.

A játék menete:

A játékot az kezdi, akinél a legnagyobb a két felütött lap értékének összege. Például ha az egyik játékos egy 5-ös és egy 4-es lapot, a másik pedig egy 6-os és egy 2-es lapot ütött fel, akkor az kezdi a játékot, akinél a lapok értékének összege 9.

A játékot kezdő játékos húz egy lapot. Ez a lap vagy a pakli, vagy a kidobott halom legfelső lapja lehet.

Ha a kidobott halom legfelső lapját húzod fel, azt az asztalon heverő lapjaid egyikének helyére kell tenned. Ez felütött vagy lefelé fordított lap is lehet, tetszés szerint. A lecserélt lapot helyezd a kidobott halom tetejére.

Ha a pakli legfelső lapját húzod fel, akkor nézd meg azt, és válassz egy lehetőséget az alábbiak közül:

- (1) Megtartod a lapot. Ebben az esetben a lapot az asztalon heverő lapjaid egyikének helyére kell tenned. Ez felütött vagy lefelé fordított lap is lehet, tetszés szerint. A lecserélt lapot helyezd a kidobott halom tetejére.
- (2) Kidobod a lapot. Ebben az esetben a kidobott halom tetejére helyezd a lapot, és üsd fel a lefelé fordított lapjaid egyikét.

Ezután a következő játékos kerül sorra. A forduló addig tart, amíg valamelyik játékos fel nem fedti az összes lapját. Ezután még egyszer sorra kerül minden további játékos.

Ezt követően ezek a játékosok is felütik a még lefelé forduló lapjaikat, és mindenki összeadja a lapjai értékét. Minden játékos leírja a pontszámát. A legkisebb pontszámmal annak a játékosnak kell rendelkeznie, aki a fordulót befejezte. Ha mégsem ez a helyzet, akkor ennek a játékosnak a pontszáma megduplázódik.

A játékosok pontszámát minden forduló végén hozzá kell adni az eddigi pontszámukhoz. A játék addig tart, amíg valaki el nem éri a 100 pontot. Az a játékos vesztese, aki elsőként éri el a 100 pontot, és az győz, akinek a legkevesebb pontja van.

BG: Останете ниско

Избягнете точките. От двама играчи.

Преди началото на играта:

Разбъркайте картите. Всеки играч трябва да има 12 карти. Останалата част от тестето трябва да се постави с лицето надолу в средата на масата. Горната карта трябва да се обърне и да се постави до тестето; това е купът с изхвърлени карти.

Всеки играч трябва да постави картите си на 4 × 3 реда пред себе си с лицевата страна надолу. Всеки играч трябва да обърне две случайни карти с лицевата страна нагоре, така че да са видими за другите играчи.

Играта:

Играчът, чиито две карти са равни на най-високата сума, започва играта. Пример: Ако единият играч е обърнал 5 и 4, а другият играч е обърнал 6 и 2, то играчът, чиито карти са равни на 9, започва играта. Първият играч започва играта, като тегли карта. Играчът може да изтегли или горната карта от купа с изхвърлени карти, или горната карта от тестето.

Ако изтеглите най-горната карта от купа с изхвърлени карти, трябва да я подмените с една от вашите карти на масата. Вие избирате дали искате да я замените с една от скритите, или с една от отворените карти. Независимо с каква карта я заменяте, трябва да я поставите върху купа с изхвърлени карти.

Ако изтеглите най-горната карта от тестето, можете да я погледнете и да изберете между следните действия:

- (1) Да задържите картата. В този случай трябва да я замените с една от вашите карти на масата. Вие избирате дали искате да я замените с една от скритите, или с една от отворените карти. Независимо с каква карта я заменяте, трябва да я поставите върху купа с изхвърлени карти.
- (2) Да върнете картата. В този случай трябва да я поставите обратно върху купа с изхвърлени карти и да обърнете една от вашите скрити карти.

Сега е ред на следващия играч. Кръгът на играта продължава, докато един от играчите разкрие всичките си карти. След това всеки следващ играч има един последен ход.

Когато всички играчи приключат последното си преместване, те трябва да преобърнат оставащите карти и всеки играч трябва да изчисли сумата от картите си. Всеки играч трябва да записва своите точки. Играчът, който е приключил кръга, трябва да има най-малко точки, когато кръгът приключи. Ако това не е така, играчът получава точките си удвоени.

След всеки кръг точките на всеки играч се добавят към текущ резултат. Играта продължава, докато текущият резултат на играча достигне 100 точки. Първият играч, който достигне 100 точки, губи играта и играчът с най-малкото точки в този момент печели играта.

HR: Ostanite nisko

Izbjegavajte bodove. Od dva igrača.

Prije početka igre:

Promiješajte karte. Svaki igrač mora imati 12 karata. Ostatak špila mora se postaviti na sredini stola okrenut prema dolje. Gornju kartu treba okrenuti i staviti pored špila; to je snop s odloženim kartama.

Svaki igrač mora postaviti svoje karte okrenute prema dolje u 4 x 3 reda ispred sebe. Svaki igrač mora okrenuti dvije nasumične karte prema gore kako bi ih drugi igrači mogli vidjeti.

Igra:

Igru počinje igrač čije dvije karte imaju najveći zbroj. Primjer: Ako je jedan od igrača okrenuo 5 i 4, a drugi igrač 6 i 2, igru započinje igrač sa zbrojem karata 9.

Prvi igrač započinje igru izvlačenjem karte. Igrač može izvući gornju kartu iz snopa s odloženim kartama ili gornju kartu iz špila.

Ako vučete gornju kartu iz snopa s odloženim kartama, morate je zamijeniti jednom od svojih karata na stolu. Možete odabrati želite li je zamijeniti jednom od skrivenih ili otvorenih karata. Svaka karta koju mijenjate mora se postaviti na vrh snopa s odloženim kartama.

Ako vučete gornju kartu iz špila, možete je pogledati i odabrati između sljedećeg:

(1) Zadržavanje karte. U tom slučaju morate je zamijeniti jednom od svojih karata na stolu. Možete odabrati želite li je zamijeniti jednom od skrivenih ili otvorenih karata. Svaka karta koju mijenjate mora se postaviti na vrh snopa s odloženim kartama.

(2) Vraćanje karte na mjesto. U tom slučaju morate je vratiti na vrh snopa s odloženim kartama i okrenuti jednu od svojih skrivenih karata.

Zatim je na redu sljedeći igrač. Krug igre nastavlja se sve dok jedan od igrača ne otkrije sve svoje karte. Nakon toga svaki sljedeći igrač ima jedan posljednji potez.

Nakon što svi igrači završe svoj posljednje potez, moraju okrenuti svoje preostale karte i svaki igrač mora izračunati zbroj svojih karata. Svaki igrač mora zapisati svoje bodove.

Igrač koji je završio krug mora imati najmanje bodova na kraju kruga. Ako to nije slučaj, tom se igraču udvostručuje broj bodova.

Nakon svakog kruga, bodovi svakog igrača dodaju se trenutačnom rezultatu. Igra se nastavlja sve dok trenutačni rezultat igrača ne dostigne 100 bodova. Igrač koji prvi dostigne 100 bodova gubi igru, a pobjeđuje igrač koji u tom trenutku ima najmanje bodova.

RO: Joc „Rămâneți ultimul”

Evitați punctele. Pentru doi jucători.

Înainte de începerea jocului:

Amestecați cartonașele. Fiecare jucător trebuie să aibă 12 cartonașe. Restul pachetului trebuie așezat cu fața în jos, pe mijlocul mesei. Cartonașul de sus trebuie întors și așezat lângă pachet; acesta este teancul de cartonașe aruncate.

Fiecare jucător trebuie să așeze cartonașele în rânduri de 4x3, cu fața în jos. Fiecare jucător trebuie să întoarcă două cartonașe aleatorii cu fața în sus, astfel încât să fie vizibil pentru ceilalți jucători.

Jocul:

Jucătorul ale cărui două cartonașe sunt egale cu cea mai mare sumă începe jocul. Exemplu: Dacă un jucător a întors un 5 și un 4 în timp ce celălalt jucător a întors un 6 și un 2, acesta este jucătorul ale cărui cartonașe sunt egale cu 9, deci cel care începe jocul.

Primul jucător începe jocul prin tragerea unui cartonaș. Jucătorul poate fie să extragă cartonașul de sus din teancul de cartonașe aruncate, fie cartonașul de sus din pachet.

Dacă trageți primul cartonaș din teancul de cartonașe aruncate, trebuie să îl înlocuiți cu unul dintre cartonașele de pe masă. Alegeți dacă doriți să îl înlocuiți cu unul dintre cartonașele ascunse sau vizibile. Orice cartonaș cu care îl înlocuiți trebuie așezat în teancul de cartonașe aruncate.

Dacă trageți primul cartonaș din pachet, puteți să-l priviți și să alegeți între următoarele:

- (1) Păstrați cartonașul. În acest caz, trebuie să îl înlocuiți cu unul dintre cartonașele de pe masă. Alegeți dacă doriți să îl înlocuiți cu unul dintre cartonașele ascunse sau vizibile. Orice cartonaș cu care îl înlocuiți trebuie așezat în teancul de cartonașe aruncate.
- (2) Puneți cartonașul înapoi. În acest caz, trebuie să îl puneți înapoi peste teancul de cartonașe aruncate și să întoarceți unul dintre cartonașele ascunse.

Acum este rândul următorului jucător. Runda de joc continuă până când un jucător și-a arătat toate cartonașele. După aceea, fiecare jucător ulterior are o ultimă mutare.

După ce toți jucătorii și-au epuizat ultima mutare, trebuie să își arate cartonașele rămase și fiecare jucător trebuie să calculeze suma cartonașelor. Fiecare jucător trebuie să-și noteze punctele.

Jucătorul care a terminat runda trebuie să aibă cele mai puține puncte la finalul rundei. În caz contrar, punctele jucătorului se dublează.

După fiecare rundă, punctele fiecărui jucător sunt adăugate la un scor curent. Jocul continuă până când scorul curent al unui jucător ajunge la 100 de puncte. Primul jucător care ajunge la 100 de puncte pierde jocul și jucătorul cu cele mai puține puncte la momentul respectiv câștigă jocul.

CA: Com menys, millor

Evita sumar punts. A partir de dos jugadors.

Abans de començar a jugar:

Barreja les cartes. Cada jugador ha de tenir 12 cartes. La resta de la baralla es posa de cap per avall enmig de la taula. Es gira la carta de dalt de tot i es deixa al costat de la baralla; aquesta serà la pila de les descartades. Cada jugador ha de col·locar les seves cartes en fileres de 4 x 3, de cap per avall, al seu davant. Cada jugador gira dues cartes a l'atzar perquè quedin a la vista de tothom.

Com s'hi juga:

El jugador que, en sumar les seves dues cartes, té el número més alt comença la partida. Exemple: Si un jugador té un 5 i un 4 i un altre té un 6 i un 2, el jugador que suma 9 comença la partida.

Per començar la partida, el primer jugador agafa una carta. El jugador pot triar la carta de dalt de tot de la pila de descartades o la de dalt de tot de la baralla.

Si agafa la de la pila de descartades, l'ha de substituir amb una de les seves cartes de la taula. Pot triar-ne una de les destapades o una de les ocultes per substituir-la. En tot cas, la carta es posa dalt de tot de la pila de descartades.

Si el jugador agafa la carta de dalt de tot de la baralla la pot mirar i decidir entre el següent:

(1) Quedar-se la carta. En aquest cas, l'ha de substituir amb una de les seves cartes de la taula. Pot triar-ne una de les destapades o una de les ocultes per substituir-la. En tot cas, la carta es posa dalt de tot de la pila de descartades.

(2) Tornar a deixar la carta a la baralla. En aquest cas, el jugador la posa dalt de tot de la pila de descartades i gira una de les seves cartes ocultes. Ara és el torn del següent jugador. El torn de la partida continua fins que un jugador ha destapat totes les seves cartes. A partir d'aquell moment, cada jugador té una última jugada.

Quan tots els jugadors han fet la seva última jugada, han de destapar les cartes que els quedaven i cadascú suma les seves. Cada jugador escriu els punts que té.

El jugador que ha tancat el torn ha de tenir la puntuació més baixa quan s'acabi el torn. Si això no es compleix, aquest jugador multiplica per dos els seus punts.

Al final de cada torn, cada jugador suma els punts a la puntuació que té. El joc continua fins que la puntuació del jugador que té el torn arriba a 100 punts. El primer jugador que arriba als 100 punts perd la partida, i el que té la puntuació més baixa en aquell moment, guanya la partida.



DA: Advarsel. Små dele. Kvælningfare. Gem denne information til senere brug. **SV: Varning.** Små delar. Kvävningrisk. Spara denna information för framtida behov. **NO: Advarsel.** Små deler. Kvelningsfare. Oppbevar denne informasjonen til senere bruk. **EN: Warning.** Small parts. Choking hazard. Keep this information for future reference. **DE: Achtung.** Kleine Teile. Erstickungsgefahr. Diese Information bitte für den späteren Gebrauch aufbewahren. **NL: Waarschuwing.** Kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar. Bewaar deze informatie voor later gebruik. **ES: Advertencia.** Partes pequeñas. Peligro de atragantamiento. Conserve esta información para poder consultarla en el futuro. **IT: Avvertenza.** Piccole parti. Rischio di soffocamento. Conservare queste informazioni per il futuro. **FR: Attention.** Petits éléments. Danger d'étouffement. Conserver cette information pour un usage ultérieur. **EL: Προειδοποίηση.** Μικρά μέρη. Κίνδυνος πνιγμού. Φυλάξτε αυτές τις πληροφορίες για μελλοντική χρήση. **PL: Ostrzeżenie.** Małe części. Niebezpieczeństwo udławienia się. Zachowaj te informacje do wykorzystania w przyszłości. **LT: Įspėjimas.** Smulkios detalės. Pavojus užspringti. Išsaugokite šią informaciją ateičiai. **LV: Brīdinājums.** Sīkas detaļas. Aizrīšanās risks. Saglabājiet šo informāciju turpmākai izmantošanai. **FI: Varoitus.** Pieniä osia. Tukehtumisvaara. Säilytä nämä tiedot. **PT: Atenção.** Pequenas partes. Risco de asfixia. Guarda esta informação para referência futura. **CS: Upozornění.** Malé části. Nebezpečí zalknutí. Uschovejte tyto informace pro pozdější použití. **SK: Upozornenie.** Malé časti. Nebezpečenstvo dusenia. Túto informáciu si uchovajte pre možné budúce použitie. **ET: Hoiatus.** Väikesed osad. Kägistamisoh. Säilitage käesolev informatsioon hilisemaks kasutamiseks. **HU: Figyelmeztetés.** Kis alkatrészek. Fulladásveszély. Őrizze meg ezt a tájékoztatót jövőbeli hivatkozás céljából. **BG: Внимание.** Малки части. Опасност от задавяне. Запазете тази информация за бъдещи справки. **HR: Upozorenje.** Mali dijelovi. Opasnost od gušenja. Sačuvajte ove informacije za buduću upotrebu. **RO: Avertisment.** Părți mici. Pericol de sufocare internă. Păstrați aceste informații pentru consultare ulterioară. **CA: Advertència.** Conté peces petites. Perill d'asfíxia. Conserva aquesta informació per tornar a consultar-la si cal.

Item no. 3046330 Batch:

← Insert batch no.

Manufactured by: Zebra A/S, Strandgade 71, DK-1401 Copenhagen K, Denmark

Imported to UK by: Tiger Retail Ltd., Unit C1, Tottenham Court Walk, London, W1T 1BJ, UK

Made in China. www.flyingtiger.com