

HEARTS!

INSTRUCTIONS (ENGLISH)

- **Object of the game:** Avoid collecting heart cards, especially the **jinx** card—the 10 of hearts!
- Hearts is played through a series of “tricks,” in which all players place a card faceup in the center of the table so all players can see it.
- Shuffle and deal the cards until there are fewer cards left than the number of players. Any remaining cards are placed aside and not used during this round.
- The youngest player goes first and starts a trick by placing down any card except a heart (this card “leads the trick”). Play continues to the left with each player placing down a card from their hand. If possible, players must play a card of the same suit as the card that led.
- If a player does not have a card of the same suit in their hand, they may place down any card they choose (hint: this is a good time to discard heart cards—especially the highest numbers!).
- The player that placed down the highest card **of the suit that led**, collects all cards played and keeps them in a pile.
- The player that collected the trick leads the next trick by placing down a card from their hand. Note, a player may not lead a trick with a heart card until a heart has been collected in a previous trick, *unless* the player leading only has hearts left in their hand.
- When all the cards have been played, players add up the points they have collected and write this number down on a piece of paper (all heart cards are worth 1 point, except the 10 of hearts, which is worth 10 points).
- Shuffle the cards and start another round. The player with the most points begins. The game ends after a round has been played for each player in the game (for example, play 3 rounds in a 3 player game, 4 rounds in a 4 player game, etc.). After the final round, each player adds up their points from all rounds. The player with the fewest total points wins!

INSTRUCTIONS (FRANÇAIS)

- **Règle du jeu:** évitez de collecter les cartes de cœur, particulièrement la carte **porte-malheur**: le dix de cœur !

- Les cœurs sont joués à travers une série de « plis » dans lesquels tous les joueurs posent une carte face visible au centre de la table pour que tous les joueurs puissent la voir.
- Mélangez et distribuez les cartes jusqu'à ce qu'il reste moins de cartes que de joueurs. Toutes les cartes restantes sont mises de côté et ne sont pas utilisées pendant cette manche.
- Le joueur le plus jeune démarre et commence un pli en posant n'importe quelle carte sauf un cœur (cette carte « mène le pli »). Le jeu continue vers la gauche et chaque joueur pose une carte de sa main. Si possible, les joueurs doivent jouer une carte de la même couleur que la carte qui menait.
- Si un joueur n'a pas une carte de la même couleur en main, il peut poser n'importe quelle carte de son choix (conseil : c'est le bon moment pour se défaire des cartes de cœur, surtout les plus gros chiffres!).
- Le joueur qui a posé la carte la plus forte **de la couleur qui menait** collecte toutes les cartes jouées et les garde dans une pile.
- Le joueur qui a collecté le pli mène le prochain pli en posant une carte de sa main. Notez qu'un joueur ne peut pas mener de pli avec une carte de cœur avant qu'un cœur n'ait été collecté dans un pli précédent, sauf si le joueur n'a plus que des cœurs dans sa main.
- Lorsque toutes les cartes ont été jouées, les joueurs additionnent les points qu'ils ont collectés et écrivent ce nombre sur un morceau de papier (toutes les cartes de cœur valent 1 point, *sauf* le 10 de cœur qui vaut 10 points).
- Mélangez les cartes et commencez une autre manche. Le joueur avec le plus de points commence. La partie prend fin lorsqu'une manche a été jouée pour chaque joueur dans la partie (par exemple : jouez trois manches dans une partie à trois joueurs, quatre manches dans une partie à quatre joueurs, etc.). Après la dernière manche, chaque joueur additionne ses points de toutes les manches. Le joueur avec le moins de points gagne!

INSTRUCCIONES (ESPAÑOL)

- **Objetivo del juego:** huye de las cartas de corazones, ¡sobre todo de la **sota** (el 10 de corazones)!
- Corazones se juega mediante series consecutivas de rondas o bazas, que consisten

en que los jugadores pongan una carta boca arriba en el centro de la mesa para que todos los demás la vean.

- Se barajan y reparten las cartas hasta que el número de cartas en el mazo sea menor al número de jugadores. Se apartan las cartas que sobran, que no se usarán en esta ronda.
- Empieza el jugador más joven poniendo una carta (la primera de la baza) sobre la mesa. En el sentido de las agujas del reloj, el resto de los jugadores van haciendo lo mismo. Siempre que sea posible, debe usarse una carta del mismo palo (palo dominante) que la primera de la baza.
- En caso de no tener ninguna, los jugadores pueden poner cualquier carta que elijan (como consejo, es el momento ideal para deshacerse de las cartas de corazones, especialmente de las más altas).
- El jugador que ponga la carta más alta **del palo dominante**, se queda con todas las cartas de la baza y las va amontonando aparte.
- Ese mismo jugador, el que recogió las cartas de la mesa, es que el comienza la siguiente ronda. Solamente se pueden abrir las bazas con una carta de corazones si ha habido algún corazón en la baza anterior. *Esta regla únicamente se puede romper* en el caso de que el jugador que empieza solo tenga corazones.
- Cuando se acaben las cartas, los jugadores sumarán los puntos que tengan en los montones que hayan recogido y los escribirán en un papel (todas las cartas de corazones valen 1 punto, excepto la sota, que vale 10).
- Las cartas se vuelven a barajar y se reparten para echar otra partida. Empieza el jugador que haya tenido más puntos. El juego se acaba cuando se hayan jugado tantas partidas como personas haya (es decir, 3 partidas para 3 jugadores, 4 para 4 jugadores, etc.). Al final, se suman los puntos totales que se hayan obtenido en todas las partidas. ¡Gana el jugador con menos puntos!

SPIELANLEITUNG (DEUTSCHE)

- **Ziel des Spiels:** Sammle keine Herzkarten, insbesondere nicht die **Hexenkarte** -- die Herz 10!
- Hearts wird durch eine Abfolge von „Stichen“ gespielt, bei denen alle Spieler eine Karte offen

in die Tischmitte legen, damit alle Spieler sie sehen können.

- Mische und teile die Karten aus, bis weniger Karten übrig sind als Spieler. Verbleibende Karten werden beiseite gelegt und in dieser Runde nicht verwendet.
- Der jüngste Spieler beginnt einen Stich, indem er eine beliebige Karte ablegt (diese Karte „eröffnet den Stich“) — es darf aber keine Herzkarte sein. Das Spiel geht im Uhrzeigersinn weiter, wobei jeder Spieler eine Karte von seiner Hand ablegt. Wenn sie können, müssen die Spieler eine Karte spielen, die der Farbe der Karte entspricht, die den Stich eröffnet hat.
- Wenn ein Spieler keine Karte der gleichen Farbe auf der Hand hat, kann er eine beliebige Karte ablegen (Tipp: Dies ist ein guter Zeitpunkt, um Herzkarten abzulegen — insbesondere die höchsten Zahlen!).
- Der Spieler, der die höchste Karte von der Farbe abgelegt hat, **mit der der Stich eröffnet wurde**, sammelt alle ausgespielten Karten ein und behält sie auf einem Stapel.
- Der Spieler, der den Stich eingesammelt hat, eröffnet den nächsten Stich, indem er eine Karte von seiner Hand ablegt. Hinweis: Ein Spieler darf keinen Stich mit einer Herzkarte eröffnen, solange noch keine Herzkarte durch einen vorherigen Stich aufgesammelt wurde, *es sei denn*, der Spieler, der eröffnen muss, hat nur noch Herzkarten auf der Hand.
- Wenn alle Karten gespielt wurden, addieren die Spieler die gesammelten Punkte und notieren diese Zahl auf einem Blatt Papier (alle Herzkarten zählen jeweils 1 Punkt, mit Ausnahme der Herz 10, die 10 Punkte zählt).
- Mische die Karten und beginne eine neue Runde. Der Spieler mit den meisten Punkten beginnt. Das Spiel endet, nachdem für jeden Spieler eine Runde gespielt wurde (z. B. 3 Runden in einem Spiel mit 3 Spielern, 4 Runden in einem Spiel mit 4 Spielern usw.). Nach der letzten Runde addiert jeder Spieler seine Punkte aus allen Runden. Der Spieler mit der kleinsten Gesamtpunktzahl gewinnt!

- La Peppa si gioca attraverso una serie di "mani", in cui tutti i giocatori posizionano una carta scoperta al centro del tavolo in modo che tutti gli altri possano vederla.
- Mischiare e distribuire le carte fino a quando rimangono meno carte rispetto al numero di giocatori. Le carte rimanenti vengono messe da parte e non utilizzate durante questa mano.
- Il giocatore più giovane inizia per primo e dà il via a una mano giocando una carta qualsiasi salvo quelle di cuori (questa carta "guida la mano"). Il gioco continua a sinistra con ogni giocatore che gioca una delle carte che ha in mano. Se possibile, i giocatori devono giocare una carta dello stesso seme della carta che guida la mano.
- Se un giocatore non ha in mano una carta dello stesso seme, può giocare qualsiasi carta a scelta (suggerimento: questo è una buona occasione per scartare le carte di cuori, specialmente i numeri più alti!).
- Il giocatore che ha giocato la carta più alta **del seme che ha guidato la mano**, raccoglie tutte le carte giocate e le conserva in un mazzetto.
- Il giocatore che ha raccolto le carte guida la mano successiva giocando una carta tra quelle che ha in mano. Nota, un giocatore non può guidare una mano con una carta di cuori finché non viene raccolta una carta di cuori in una mano precedente, *a meno che* il giocatore che guida la mano non possieda solo carte di cuori.
- Quando tutte le carte sono state giocate, i giocatori sommano i punti di quelle raccolte e scrivono questo numero su un pezzo di carta (tutte le carte di cuori valgono 1 punto, tranne il 10 di cuori, che vale 10 punti).
- Mischiare le carte e iniziare un altro turno. Inizia il giocatore con il punteggio più alto. Il gioco termina dopo che è stato giocato un turno per ogni giocatore partecipante al gioco (ad esempio, 3 turni giocati in una partita a 3 giocatori, 4 turni in una partita a 4 giocatori, ecc.). Dopo il turno finale, ogni giocatore somma i propri punteggi ottenuti in tutti i turni. Vince il giocatore con il minor punteggio totale!

- Dit hartenspel wordt gespeeld via een reeks van "slagen" waarbij alle spelers een kaart met de beeldzijde naar boven in het midden van de tafel leggen zodat iedereen ze kan zien.
- Schud de kaarten en verdeel ze onder de spelers tot er minder kaarten overblijven dan er spelers zijn. Alle overblijvende kaarten worden opzij gelegd en niet meer gebruikt tijdens deze ronde.
- De jongste speler begint een slag door om het even welke kaart, maar geen hartenkaart, op de tafel te leggen (deze kaart is de hoofdkaart van de slag). Het spel wordt voortgezet naar links: elke speler moet nu een kaart uit zijn hand op de tafel leggen. Hij moet wel een kaart met dezelfde kleur als de hoofdkaart leggen.
- Wanneer een speler geen kaart met dezelfde kleur in zijn hand heeft, mag hij om het even welke kaart op de tafel leggen (tip: dit is een perfecte gelegenheid om hartenkaarten (vooral de hoge kaarten) te leggen!).
- De speler die de hoogste kaart op de tafel gelegd heeft (**met de kleur van de hoofdkkaart**), verzamelt alle gespeelde kaarten en houdt ze bij op een stapeltje.
- De speler die de slag verzameld heeft, bepaalt de volgende hoofdkkaart door een kaart uit zijn hand op de tafel leggen. Vergeet niet dat een speler de hartenkaart niet als hoofdkkaart mag gebruiken tot een hartenkaart verzameld werd in een vorige slag, *tenzij* deze speler alleen nog hartenkaarten heeft.
- Wanneer alle kaarten gespeeld zijn, tellen de spelers de punten die ze verzameld hebben, en schrijven dit getal op op een stukje papier (alle hartenkaarten zijn 1 punt waard, met uitzondering van harten 10 die 10 punten waard is).
- Schud de kaarten en begin een nieuwe ronde. De speler met het hoogste aantal punten begint. Het spel stopt wanneer er evenveel ronden gespeeld zijn als er spelers in het spel zijn (bijvoorbeeld 3 ronden spelen in een spel met 3 spelers, 4 ronden spelen in een spel met 4 spelers, enz.). Na de laatste ronde telt elke speler zijn punten van alle ronden. De speler met het kleinste aantal punten wint!

ISTRUZIONI (ITALIANO)

- **Scopo del gioco:** evitare di collezionare carte di cuori, in particolare la carta **del malocchio**, il 10 di cuori!

SPELREGELS (NEDERLANDSE)

- **Doel van het spel:** Vermijd hartenkaarten, vooral de **ongelukkaart** harten 10!

INSTRUKTIONER (SVENSK)

- **Spelets mål:** Undvik att få hjärterkortet, i synnerhet **jinxkortet** – hjärter 10!
- Hjärter spelas genom en serie "stick" där alla spelare lägger ett kort med framsidan upp mitt på bordet så att alla spelare kan se det.
- Blanda och dela ut korten till dess det är färre kort kvar än antalet spelare. Eventuella återstående kort läggs åt sidan och används inte denna runda.
- Den yngsta spelaren agerar först och startar ett stick genom att lägga ner valfritt kort som inte är ett hjärterkort (detta kort "inleder sticket"). Spelet fortsätter åt vänster och varje spelare lägger ner ett kort från handen. Om det är möjligt måste spelarna spela ett kort i samma färg som kortet som inledde sticket.
- Om en spelare inte har ett kort i samma färg på handen får den lägga valfritt kort (tips: det här är ett bra tillfälle att kassera hjärterkortet – i synnerhet de högsta värdeerna!).
- Spelaren som lade det högsta kortet **samma färg som kortet som inledde sticket** samlar in alla kort som spelades och behåller dem i en hög.
- Spelaren som samlade ihop sticket inleder nästa stick genom att spela ett kort från sin hand. Observera att en spelare inte får inleda ett stick med ett hjärterkort förrän ett hjärterkort samlats in i ett tidigare stick, *såvida inte* spelaren som inleder sticket bara har hjärterkort kvar på handen.
- När alla kort spelats räknar spelarna samma poängen de samlat in och skriver ner denna på ett papper (alla hjärterkort är värda 1 poäng förutom hjärter 10 som är värd 10 poäng).
- Blanda korten och starta nästa runda. Spelaren med mest poäng börjar. Spelet är slut när en runda spelats för varje spelare som deltar (till exempel spelas 3 rundor i ett spel med 3 spelare, 4 rundor i ett spel med 4 spelare, et cetera). Efter sista rundan lägger varje spelare samman sin poäng från alla rundor. Spelaren med lägst total poäng vinner!

INSTRUKTIONER (DANSK)

- **Målet med spillet:** Undgå at indsamle hjertekort, især **jinx** -kortet--Hjerte 10!

- Hjerter spilles gennem en serie af "tricks", hvor alle spillere placerer et kort med billedsiden opad på midten af bordet, så alle spillere kan se det.
- Bland kortene, og del dem, indtil der er færre kort tilbage end antallet af spillere. Eventuelle resterende kort lægges til side og bruges ikke i løbet af denne runde.
- Den yngste spiller begynder og starter et trick ved at lægge ethvert kort undtagen et hjerte (dette kort "leder tricket"). Spillet fortsætter til venstre hvor hver spiller lægger et kort ned fra deres hånd. Hvis det er muligt, skal spillerne lægge et kort i samme kulør som det kort, der førte.
- Hvis en spiller ikke har et kort med samme kulør i hånden, kan de placere ethvert kort, de nu vælger (tip: dette er et godt tidspunkt at smide et hjertekort - især de højeste tall!).
- Den spiller, der har placeret det højeste kort **af kuløren, der indledte spillet**, samlar alle de spillede kort og holder dem i en bunke.
- Den spiller, der har indsamlet tricket, inleder det næste trick ved at lægge et kort fra deres hånd. Bemærk, en spiller må ikke inlede et trick med et hjerte -kort, før et hjerte er indsamlet i et tidligere trick, *medmindre* den startende spiller kun har hjerter tilbage på deres hånd.
- Når alle kortene er blevet spillet, tæller spillere de point, de har samlet, og skriver dette nummer ned på et stykke papir (alle hjertekort er værd 1 point, undtagen hjerter 10, som er 10 point værd).
- Bland kortene, og begyndt endnu en runde. Spilleren med flest point begynder. Spillet slutter, efter at der er spillet en runde for hver spiller i spillet (for eksempel, spil 3 runder i et 3-spillerspil, 4 runder i et 4-spillerspil osv.). Efter den sidste runde tæller hver spiller deres point fra alle runder. Spilleren med færrest antal point vinder!

INSTRUKSJONER (NORSK)

- **Målet med spillet:** Unngå å samle på hjerter, spesielt **jinx**-kortet – som har 10 hjerter!
- Hjerter spilles gjennom en serie med «stikk», der alle spillerne legger et kort med billedsiden opp slik at alle spillerne kan se det.

- Stokk og del ut kortene til det er færre kort igjen i bunken enn antall spillere. De resterende kortene legges vekk. Disse skal ikke brukes i denne runden.
- Den yngste spilleren begynner, og starter et stikk ved å legge ned et hvilket som helst kort bortsett fra hjerter (dette kortet «bestemmer stikket»). Spillet fortsetter til venstre, der hver spiller legger ned et kort de har på hånden. Hvis det er mulig, må spillerne legge ned et kort i samme sort som det første kortet.
- Hvis en spiller ikke har et kort i samme sort, kan spilleren legge ned et hvilket som helst annet kort (tips: dette er en gyllen anledning til å kvitte seg med hjertekortene – spesielt de høyeste tallene!).
- Spilleren som la ned det høyeste kortet i **den sorten som bestemte stikket**, samlar inn alle kortene som ble lagt ned, i en bunke.
- Spilleren som samlet inn stikket, starter neste stikk ved å legge ned et kort fra hånden. Vær oppmerksom på at en spiller ikke kan starte et stikk med hjerter før det er lagt ned hjerter i et tidligere stikk, *med mindre* spilleren som begynner, kun har hjerter på hånden.
- Når alle kortene er utspilt, legger spillerne sammen poengene som de har samlet inn, og skriver tallet på et papir (alle hjertekort gir 1 poeng, bortsett fra hjerter 10, som gir 10 poeng).
- Stokk kortene og start en ny omgang. Spilleren som har mest poeng begynner. Spillet er ferdig når en omgang har blitt spilt for hver spiller (for eksempel 3 omgang med 3 spillere, 4 omgang med 4 spillere osv.). Etter den siste omgangen skal hver spiller legge sammen poengene sine fra alle omgangene. Spilleren med minst poeng vinner!

INSTRUKCJE (POLSKU)

- **Cel gry:** unikaj zbierania kart z sercami, a zwłaszcza **pechowej** karty z 10 sercami!
- Gra w kierki składą się z serii mniejszych „rozgrywek”. W trakcie rozgrywki wszyscy gracze wykładają karty awersem do góry na środek stołu w taki sposób, aby wszyscy inni gracze je widzieli.
- Potasuj i rozdawaj karty, dopóki nie pozostanie mniej kart niż graczy. Wszystkie pozostałe karty

należy odłożyć na bok, ponieważ nie będą one wykorzystane w tej rundzie.

- Rozpoczyna najmłodszy gracz, który zaczyna rozgrywkę, wykładając dowolną kartę bez serca (karta ta „prowadzi rozgrywkę”). Gracze wykładają po jednej karcie z ręki w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara. Jeśli istnieje taka możliwość, gracz musi wyłożyć kartę o takim samym kolorze jak karta prowadząca rozgrywkę.
- Jeśli gracz nie posiada na ręce karty w tym samym kolorze, może w takim przypadku położyć dowolną kartę (podpowiedź: to dobry moment na wykładanie kart z sercami, a im więcej serc, tym lepiej!).
- Gracz, który wyłożył najwyższą kartę o **takim samym kolorze, jak karta prowadząca**, zbiera wszystkie wyłożone w rozgrywce karty i odkłada je sobie na bok.
- Gracz, który zebrał wszystkie wyłożone w rozgrywce karty, rozpoczyna następną rozgrywkę, wykładając kartę z ręki. Uwaga, gracz może rozpocząć rozgrywkę od karty z sercem tylko wtedy, *kiedy* karta z sercem została zebrana w poprzedniej rozgrywce lub kiedy gracz posiada na ręce tylko karty z sercem.
- Po wyłożeniu wszystkich kart gracze sumują zebrane punkty i zapisują ich liczbę na kawałku papieru (wszystkie karty z sercami są warte 1 punkt, a karta z 10 sercami jest warta 10 punktów).
- Potasuj karty i zacznij kolejną rundę. Rozpoczyna gracz z największą liczbą punktów. Gra kończy się po tylu rundach, ilu graczy bierze udział w grze (np. po 3 rundach w grze z 3 graczami, po 4 rundach w grze z 4 graczami, itd.). Po rundzie finałowej każdy gracz zlicza swoje punkty ze wszystkich rund. Wygrywa gracz o najmniejszej łącznej liczbie punktów!