

## EN Ages 8+, 2-5 Players

High, low, left or right? Which way will you send the card in the middle? Options are shrinking fast. Time for a wild card! First out is the Split winner! Or up the ante: try Cooperative Play.

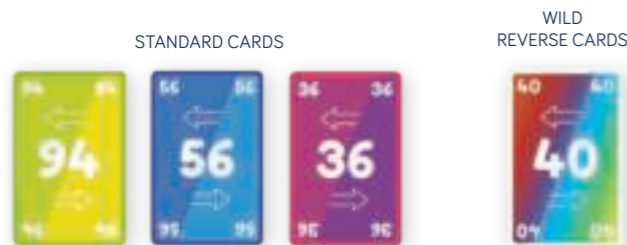
### Contents

101 cards (numbered 0 - 100)

### Before you begin

Shuffle all the cards and deal 7 cards face down to each player. The dealer then takes an extra two cards. Place the remaining cards face down and lay them aside to create a draw pile.

### The cards



### Goal of the game

To be the first player to discard all of their cards.

### How to play

The dealer selects the highest and lowest **Standard** card out of their hand and places them face up with their value showing in the centre of the table. They should lie far enough apart so that players can slide a card between them. These two cards create the two Split piles. The space between them is where cards will be played. The player to the dealer's left goes first and play continues clockwise.

You can only play a card with a number that is between the numbers on the two Split piles **OR** a Wild card (see *Wild/Reverse Cards*). If you cannot play any card from your hand, you have to reset the game (see *Resetting the game*):



The next player will have the choice to move the middle card either to the left or the right Split pile before playing one card from their hand in between the two Split piles ending their turn.



### Resetting the game

On your turn, you can choose to reset the game by discarding all the cards on the table (creating a face up discard pile) and picking up 3 new cards from the draw pile to add to your hand. You then restart the game by

selecting the highest and lowest **Standard** cards from your hand and starting two new Split piles. Play continues as if you were starting a new game.

*TIP: You will end your turn with one more card than you started your turn with, but it's a great way to get rid of a very high and/or a very low card.*

If you do not have enough **Standard** cards to restart both Split piles, place a card on the bottom of the draw deck and pick up a new card. Repeat as necessary until there are 2 **Standard** Split piles.

### Cheating on a Reset

If a player is caught cheating on a reset by not playing their highest and/or lowest **Standard** cards, a player can call them on it and 5 cards will be added to their hand as a penalty.

### Wild/Reverse Cards

0, 1, 99, 100 and all numbers that end in a 0 are Wild cards which reverse the direction of play. You can play any Wild card between **any** numbers showing on the Split piles. The next player will now be the player to your right who gets to select whether to place the Wild card on the left or the right. The number on the Wild card will now become the number on that Split pile. Each time a Wild card is played, the direction of play will be reversed again. (Ignore the Reverse rules in a 2-player game.)

### Who wins?

When a player plays their last card the game is over and they've won! You cannot end a game with a Wild card. If your last card is a Wild card you **must reset** the game.

## >>> COOPERATIVE PLAY <<< Ages 8+, 3-5 Players

### Set Up:

Remove the 0 and 100 cards from the deck and place them face up to the side of the playing area. Shuffle and deal 7 cards face down to each player. The dealer takes an extra two cards.

### Goal of the game

For all players to get rid of all their cards before anyone is forced to reset.

### How to play

The dealer will create the two Split piles by selecting the highest and lowest **Standard** card out of their hand. Once the dealer has placed the two starting cards on the table, the player to the dealer's left goes first. Just as in the regular game, that player plays a card with a number that is between the numbers on the two Split piles and the next player will have the choice to move the middle card either to the left or the right Split pile before playing a card from their hand. If ever a reset is required, the game is over.

Players can ask the other players for advice on which way a card should be moved, but players must never answer with specific numbers. Phrases like "*I need to stay in the blue numbers*" or "*I'd like to keep it low*" are great ways to communicate with your fellow players.

### Using the 0 or 100

Instead of using a card out of your hand (or if you can't play a card from your hand), you can choose to pick up the 0 or 100 card and play that. Place it in between the Split piles as if it came from your hand and end your turn.

### Who wins?

If all players can play their cards before a reset is required, all players win! Players cannot end their hand with a Wild card as this resets the game.

Want a more challenging game? Try to get rid of all cards without using one or both of the 0 or 100 cards!

## DE Alter 8+, 2-5 Spieler

Hoch, niedrig, nach links oder rechts? In welche Richtung schiebst du die Karte in der Mitte? Die Wahlmöglichkeiten werden schnell weniger. Zeit für einen Joker! Wer als Erster keine Karten mehr hat, gewinnt! Oder ihr erhöht den Einsatz und spielt die kooperative Spielvariante.

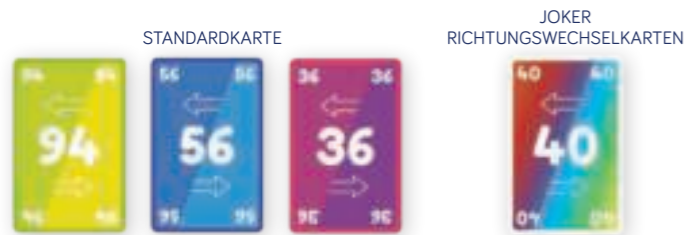
### Inhalt

101 Karten (mit den Werten von 0 bis 100)

### Vor Spielbeginn

Der Kartengeber mischt alle Karten und gibt jedem Spieler verdeckt sieben Karten. Dann nimmt der Kartengeber sich zwei zusätzliche Karten. Die übrigen Karten werden verdeckt zur Seite gelegt und bilden den Nachziehstapel.

### Die Karten



### Ziel des Spiels

Jeder Spieler versucht, als Erster alle seine Karten abzulegen.

### Spielverlauf

Der Kartengeber wählt die höchste und die niedrigste **Standardkarte** aus seiner Hand und legt sie offen in die Tischmitte, sodass die Werte der Karten sichtbar sind. Die beiden Karten müssen so weit auseinander liegen, dass die Spieler noch eine Karte dazwischen legen können. Diese beiden Karten bilden die zwei Split-Stapel. Dazwischen werden während des Spiels Karten abgelegt. Der linke Nachbar des Kartengebers fängt an, und dann wird im Uhrzeigersinn weitergespielt.

Wenn du am Zug bist, darfst du nur eine Karte mit einem Wert legen, der zwischen den Werten der Karten auf den beiden Split-Stapeln liegt, **ODER** einen Joker (siehe *Joker/Richtungswechselkarten*). Kannst du keine Karte aus deiner Hand spielen, musst du das Spiel zurücksetzen (siehe *Das Spiel zurücksetzen*).



Der nächste Spieler kann anschließend entscheiden, ob er die Karte aus der Mitte auf den linken oder den rechten Split-Stapel legt, bevor er eine Karte aus seiner Hand zwischen die beiden Split-Stapel legt; dann ist der nächste Spieler am Zug.



### Das Spiel zurücksetzen

Wenn du am Zug bist, kannst du dich dafür entscheiden, das Spiel wieder in die Ausgangsstellung zu bringen („zurücksetzen“), indem du alle Karten vom Tisch auf einen offenen Ablagestapel legst. Dann nimmst du drei neue Karten vom Nachziehstapel auf die Hand. Daraufhin startest du das Spiel neu, indem du mit der höchsten und der niedrigsten Standardkarte aus deiner Hand zwei neue Split-Stapel beginnst. Das Spiel wird jetzt fortgesetzt, als ob es eine neue Partie wäre.

*TIPP: Du hast in diesem Fall nach deinem Spielzug eine Karte mehr auf der Hand als zu Beginn deines Spielzugs, aber das Zurücksetzen ist eine gute Möglichkeit, eine sehr hohe und/oder eine sehr niedrige Karte loszuwerden.*

Wenn du zu wenig Standardkarten hast, um beide Split-Stapel neu zu starten, legst du eine Handkarte unter den Nachziehstapel und ziehst eine neue Karte. Das wiederholst du eventuell so lange, bis du zwei Split-Stapel mit Standardkarten beginnen kannst.

### Beim Zurücksetzen schummeln

Falls ein Spieler beim Zurücksetzen schummelt, indem er nicht seine höchste und/oder niedrigste Standardkarte legt, kann jeder Spieler dies melden; als Strafe erhält der schummelnde Spieler dann fünf zusätzliche Karten.

### Joker/Richtungswechselkarten

0, 1, 99, 100 und alle Zahlen, die mit einer 0 enden, sind Joker und wechseln die Spielrichtung. Du kannst einen Joker zwischen **alle beliebige** Zahlen auf den Split-Stapeln legen. Danach ist dein rechter Nachbar an der Reihe an der Reihe; er entscheidet, ob er den Joker auf den linken oder rechten Stapel legt. Der Wert des Jokers gilt dann als die Zahl auf diesem Split-Stapel. Jedes Mal, wenn ein Joker gespielt wird, ändert sich die Spielrichtung erneut. (Die Richtungswechselregel gilt nicht in der Partie zu zweit.)

### Wer gewinnt?

Wer als Erster keine Karten mehr hat, gewinnt! Allerdings kann das Spiel nicht mit einem Joker beendet werden. Wenn die letzte Karte eines Spielers ein Joker ist, muss er das Spiel zurücksetzen.

## >>> KOOPERATIVE SPIELVARIANTE <<< Alter 8+, 3-5 Spieler

### Vor Spielbeginn

Die Karten mit dem Wert 0 und 100 werden aus dem Stapel herausgenommen und offen zur Seite gelegt. Alle anderen Karten werden gemischt, und jeder Spieler erhält verdeckt sieben Karten. Der Kartengeber nimmt sich zwei zusätzliche Karten.

### Ziel des Spiels

Alle Spieler müssen ihre Karten loswerden, bevor jemand zum Zurücksetzen des Spiels gezwungen ist.

### Spielverlauf

Der Kartengeber eröffnet mit der höchsten und der niedrigsten **Standardkarte** aus seiner Hand die beiden Split-Stapel. Nachdem der Kartengeber die zwei Startkarten auf den Tisch gelegt hat, ist sein linker Nachbar an der Reihe. Gemäß den Regeln des Grundspiels legt dieser Spieler eine Karte in die Mitte, deren Wert zwischen den Werten der beiden Karten auf den Split-Stapeln liegt, und der nächste Spieler entscheidet, ob er die Karte aus der Mitte auf den linken oder rechten Split-Stapel legt, bevor er eine Karte aus der eigenen Hand legt. Sobald ein Zurücksetzen notwendig wird, ist das Spiel vorbei.

Ein Spieler kann die anderen Spieler bitten, ihm Tipps für das Legen einer Karte zu geben, aber die Spieler dürfen dabei nie konkrete Zahlen nennen. Sätze, die sich gut eignen, um mit den Mitspielern zu kommunizieren, sind beispielsweise „Ich muss in den blauen Zahlen bleiben.“ oder „Ich würde gerne im niedrigen Bereich bleiben.“

### Die 0 oder 100 nutzen

Wenn ein Spieler keine Karte aus der eigenen Hand legen will (oder kann), kann er sich auch dafür entscheiden, die Karte mit dem Wert 0 oder 100 zu nehmen und zu legen. Er legt diese Karte zwischen die Split-Stapel, als ob es eine Karte aus seiner eigenen Hand wäre, und beendet seinen Spielzug.

### Wer gewinnt?

Wenn alle Spieler ihre Karten losgeworden sind, bevor ein Zurücksetzen des Spiels notwendig ist, gewinnen sie gemeinsam! Ein Spieler kann nicht als letzte Karte einen Joker spielen, denn das führt zum Zurücksetzen des Spiels.

Wollt ihr das Spiel etwas schwieriger machen? Dann versucht einmal, alle Karten loszuwerden, ohne die Karten mit dem Wert 0 oder 100 zu benutzen!

**ES** Edad 8+, de 2 a 5 jugadores

¿Alta, baja, izquierda o derecha? ¿Hacia dónde enviarás la tarjeta que está en el centro? Las opciones se reducen rápidamente. ¡Es hora de un comodín! ¡El primero en descartarse de todo es el ganador de Split! O sube la apuesta: prueba el juego cooperativo.

### Contenido

101 cartas (numeradas del 0 al 100)

### Antes de empezar

Baraja todas las cartas y reparte 7 cartas boca abajo a cada jugador. A continuación, el jugador que reparte coge dos cartas más. Coloca las cartas restantes boca abajo y a un lado para crear una pila para robar.

### Las cartas



### Objetivo del juego

Ser el primer jugador en descartarse de todas sus cartas.

### Cómo jugar

El jugador que reparte selecciona la carta **normal** más alta y la más baja de su mano y las coloca boca arriba mostrando su valor en el centro de la mesa. Deben estar lo suficientemente separadas para que los jugadores puedan deslizar una carta entre ambas. Estas dos cartas crean las dos pilas de Split. El espacio entre ambas es donde se jugarán las cartas. El jugador situado a la izquierda del que ha repartido las cartas empieza primero y la partida continúa en el sentido de las agujas del reloj.

Solo se puede jugar una carta con un número que esté entre los números de las dos pilas de Split **O BIEN** un comodín (ver *Cartas comodín/cambio de sentido*). Si no puedes jugar ninguna carta de tu mano, debes volver a empezar la partida (ver *Volver a empezar la partida*):



El siguiente jugador podrá mover la carta del medio a la izquierda o a la derecha de la pila de Split antes de jugar una de las cartas de su mano, colocándola entre las dos pilas de Split y terminando así su turno.



### Volver a empezar la partida

Durante tu turno, puedes elegir volver a empezar la partida descartando todas las cartas de la mesa (creando una pila de descarte boca arriba) y añadiendo a tu mano 3 cartas nuevas que debes coger de la pila para robar. A continuación, vuelve a empezar la partida escogiendo la carta normal más alta y la más baja de tu mano y haciendo dos pilas nuevas de Split. La partida continúa como si estuvieras empezando una nueva ronda.

*CONSEJO:* Terminarás tu turno con una carta más de las que empezaste, pero es una buena oportunidad para deshacerte de una carta muy alta y/o muy baja.

Si no tienes suficientes cartas normales para volver a hacer las dos pilas de Split, coloca una carta debajo del montón para robar y coge una carta nueva. Repite este paso tantas veces como sea necesario hasta que haya 2 montones de Split normales.

### Hacer trampa al volver a empezar

Si un jugador es sorprendido haciendo trampa al volver a empezar porque no ha usado su carta normal más alta y/o la más baja, otro jugador puede denunciarlo y, en ese caso, se añadirán 5 cartas a su mano como penalización.

### Cartas comodín/cambio de sentido

El 0, el 1, el 99, el 100 y todos los números que terminan en 0 son comodines que cambian el sentido de la partida. Puedes jugar cualquier comodín **independientemente** de los números que se muestren en las pilas de Split. El siguiente jugador será el que esté a tu derecha y podrá elegir si coloca el comodín a la izquierda o a la derecha. El número del comodín se convertirá en el número de esa pila de Split. Cada vez que se juegue un comodín, el sentido de la partida volverá a invertirse. (Ignora las reglas de cambio de sentido cuando la partida sea de 2 jugadores.)

### ¿Quién gana?

¡El juego termina y gana la partida el jugador que se descarta de su última carta! No puedes terminar la partida con un comodín. Si tu última carta es un comodín, **debes volver a empezar** la partida.

## >>> JUEGO COOPERATIVO <<< Edad 8+, de 3 a 5 jugadores

### Preparación

Retira las cartas 0 y 100 del mazo y colócalas boca arriba a un lado del área de juego. Baraja y reparte 7 cartas boca abajo a cada jugador. El jugador que reparte coge dos cartas más.

### Objetivo del juego

Todos los jugadores deben deshacerse de todas sus cartas antes de que alguno de los jugadores se vea obligado a volver a empezar la partida.

### Cómo jugar

El jugador que reparte creará las dos pilas de Split eligiendo la carta **normal** más alta y la más baja de su mano. A continuación, colocará las dos cartas iniciales en la mesa y el turno pasará al jugador situado a su izquierda. Al igual que en la variante normal, ese jugador escogerá una carta con un número que esté entre los números de las dos pilas de Split y el siguiente jugador tendrá la opción de mover la carta del medio a la izquierda o a la derecha de la pila de Split antes de usar una de las cartas de su mano. Si en algún momento es necesario volver a empezar, la partida finaliza.

Los jugadores se pueden pedir consejo entre sí sobre la dirección hacia la que se debe mover una carta, pero nunca deben responder diciendo números concretos. Frases como “Necesito seguir con números azules” o “Me gustaría mantenerla baja” son una buena forma de comunicarse en el equipo.

### Usar la carta 0 o la 100

En lugar de usar una carta de tu mano (o si no puedes jugar ninguna de tus cartas), también puedes elegir la carta 0 o 100 y jugarla. Colócala entre las pilas de Split como si fuera una de las cartas de tu mano y termina tu turno.

### ¿Quién gana?

Si todos los jugadores se deshacen de sus cartas antes de que sea necesario volver a empezar la partida, ¡todos los jugadores ganan! Los jugadores no pueden terminar su mano con un comodín, ya que esto obliga a volver a empezar la partida.

¿Te atreves a probar el «más difícil todavía»? ¡Intenta deshacerte de todas las cartas sin usar la carta 0, la 100 o ninguna de ellas!



## PT Idades 8+, 2-5 jogadores

Cima, baixo, esquerda ou direita? Para que lado vais enviar a carta do meio? As opções estão a diminuir rapidamente. Está na hora de usares um jóquer! O primeiro a sair é o vencedor do Split! Ou sobe a parada: experimenta o Jogo cooperativo.

### Conteúdo

101 cartas (numeradas de 0 a 100)

### Antes de começares

Baralha todas as cartas e dá a cada jogador 7 cartas viradas para baixo. Em seguida, o crupiê tira mais duas cartas. Coloca as restantes cartas viradas para baixo, ao lado, para criar uma pilha de tiragem.

### As cartas



### Objetivo do jogo

Ser o primeiro jogador a livrar-se de todas as cartas.

### Como jogar

O crupiê seleciona a carta **padrão** mais alta e mais baixa da sua mão e coloca-as no centro da mesa, viradas para cima com o respetivo valor à mostra. Estas cartas devem ficar suficientemente afastadas para que os jogadores possam deslizar uma carta entre elas. Estas duas cartas criam as duas pilhas de Split. O espaço entre elas é onde as cartas serão jogadas. O jogador à esquerda do crupiê inicia o jogo, que continua depois no sentido dos ponteiros do relógio.

Só podes jogar uma carta com um número situado entre os números das duas pilhas de Split **OU** um jóquer (ver *Cartas jóquer/inversão*). Se não conseguires jogar nenhuma carta da tua mão, terás de reiniciar o jogo (ver *Reiniciar o jogo*):



O jogador seguinte terá a opção de mover a carta do meio para a pilha de Split da esquerda ou da direita, antes de jogar uma carta da sua mão, entre as duas pilhas de Split que terminam a sua vez.



### Reiniciar o jogo

Na tua vez, podes optar por reiniciar o jogo descartando todas as cartas na mesa (criando uma pilha de descarte virada para cima) e retirando 3 novas cartas da pilha de tiragem para adicionar à tua mão. Então, reinicias o jogo selecionando as cartas padrão mais altas e mais baixas da tua mão e iniciando duas novas pilhas de Split. O jogo continua como se estivesses a começar um jogo novo.

*SUGESTÃO: Terminarás a tua vez com mais uma carta do que começaste, mas é uma ótima maneira de te livrares de uma carta muito alta e/ou muito baixa.*

Se não tiveres cartas padrão suficientes para reiniciar as duas pilhas de Split, coloca uma carta na parte inferior do baralho e retira uma nova carta. Repete conforme necessário até haver 2 pilhas de Split padrão.

### Fazer batota num Reinício

Se um jogador for apanhado a fazer batota num reinício por não jogar as suas cartas padrão mais altas e/ou mais baixas, um jogador pode denunciá-lo e serão adicionadas 5 cartas à sua mão como penalização.

### Cartas jóquer/inversão

0, 1, 99, 100 e todos os números que terminam em 0 são jóques que invertem o sentido do jogo. Podes jogar qualquer jóquer entre **quaisquer** números que aparecem nas pilhas de Split. O jogador seguinte será então o que se encontra à tua direita, que poderá escolher se quer colocar o jóquer à esquerda ou à direita. O número no jóquer passará a ser o número dessa pilha de Split. Sempre que é jogado um jóquer, o sentido do jogo será novamente invertido. (Ignorar as regras de inversão num jogo com 2 jogadores.)

### Quem ganha?

Quando um jogador joga a sua última carta, o jogo acaba e ele ganha! Não se pode acabar um jogo com um jóquer. Se a tua última carta for um jóquer, **terás de reiniciar** o jogo.

## >>> JOGO COOPERATIVO <<< Idades 8+, 3-5 jogadores

### Preparação

Retira as cartas 0 e 100 do baralho e coloca-as viradas para cima ao lado da área de jogo. Baralha e dá a cada jogador 7 cartas viradas para baixo. O crupiê tira mais duas cartas.

### Objetivo do jogo

Todos os jogadores devem livrar-se de todas as suas cartas antes que alguém seja forçado a reiniciar.

### Como jogar

O crupiê criará as duas pilhas de Split selecionando a carta **padrão** mais alta e mais baixa da sua mão. Depois de o crupiê ter colocado as duas cartas iniciais na mesa, o jogador à esquerda do crupiê é o primeiro a jogar. Tal como no jogo normal, esse jogador joga uma carta com um número situado entre os números das duas pilhas de Split e o jogador seguinte terá a opção de mover a carta do meio para a esquerda ou para a direita da pilha de Split, antes de jogar uma carta da sua mão. Se alguma vez for necessário um reinício, o jogo termina.

Os jogadores podem pedir conselhos aos outros jogadores sobre a forma como uma carta deve ser movida, mas os jogadores nunca devem responder com números específicos. Frases como *“Preciso de ficar nos números azuis”* ou *“Gostaria de me manter em baixo”* são ótimas maneiras de comunicares com os teus parceiros de jogo.

### Usar o 0 ou 100

Em vez de usares uma carta da tua mão (ou se não conseguires jogar uma carta da tua mão), podes optar por tirar a carta 0 ou 100 e jogá-la. Coloca-a entre as pilhas de Split como se viesse da sua mão e termina a tua vez.

### Quem ganha?

Se todos os jogadores conseguirem jogar as suas cartas antes de ser necessário um reinício, ganham todos os jogadores! Os jogadores não podem terminar a sua mão com um jóquer, uma vez que isso reinicia o jogo.

Queres um jogo mais desafiante? Tenta livrar-te de todas as cartas sem usar uma ou ambas as cartas 0 ou 100!

**IT** Età 8+, 2-5 giocatori

**Alto, basso, sinistra o destra? Da che lato sposterai la carta nel mezzo? Le opzioni si riducono rapidamente. È il momento di un jolly! Il primo che scarta tutto è il vincitore di Split! Oppure alza la posta: prova il Gioco Cooperativo.**

### Contenuto

101 carte (numerare da 0 a 100)

### Prima di iniziare

Mischia tutte le carte e distribuisce 7 carte coperte a ogni giocatore. Il mazziere poi prende due carte in più. Con le carte rimanenti, forma un mazzo di gioco e poggialo di lato.

### Le carte



### Obiettivo del gioco

Essere il primo giocatore a scartare tutte le proprie carte.

### Come si gioca

Il mazziere sceglie le carte **Standard** più alta e più bassa tra quelle che ha in mano e le mette scoperte al centro del tavolo. Queste due carte devono essere abbastanza distanti tra loro in modo che i giocatori possano inserire una carta tra di esse. Le due carte sono la base per creare due mazzi Split. Lo spazio tra di essi è quello in cui si giocheranno le carte. Il giocatore alla sinistra del mazziere inizia per primo e il gioco prosegue poi in senso orario.

Puoi giocare una sola carta con un numero compreso tra quelli dei due mazzi Split **OPPURE** una carta Jolly (vedi *Carte Jolly/Inversione*). Se non puoi giocare nessuna carta di quelle che hai in mano, devi azzerare il gioco (vedi *Azzerare il gioco*):



Il giocatore successivo potrà scegliere di spostare la carta centrale sul mazzo Split di sinistra o destra prima di giocare una delle carte che ha in mano posizionandola tra i due mazzi Split e terminando così il proprio turno.



### Azzerare il gioco

Quando è il tuo turno, puoi scegliere di azzerare il gioco scartando tutte le carte sul tavolo (e creando così un mazzo di scarti scoperto) e prendendo 3 nuove carte dal mazzo di gioco. Poi ricominci il gioco selezionando le carte Standard più alta e più bassa tra quelle che hai in mano e ricreando due nuovi mazzi Split. Il gioco prosegue come se tu stessi iniziando una nuova partita.

*SUGGERIMENTO: finirai il tuo turno con una carta in più rispetto a quelle con cui lo hai iniziato, ma è un ottimo modo per sbarazzarti di una carta molto alta e/o molto bassa.*

Se non hai abbastanza carte Standard per ricreare i due mazzi Split, metti una carta sotto il mazzo di gioco e prendi una nuova carta. Ripeti l'operazione fino a quando non ci saranno 2 mazzi Split di carte Standard.

### Barare per azzerare il gioco

Se un giocatore viene sorpreso a barare per azzerare il gioco evitando di giocare le sue carte Standard più alta e/o più bassa, un altro giocatore può denunciare il baro e 5 carte saranno aggiunte alla sua mano come penalità.

### Carte Jolly/Inversione

0, 1, 99, 100 e tutti i numeri che finiscono con uno 0 sono carte Jolly che invertono la direzione del gioco. Puoi giocare una carta Jolly **indipendentemente** dai numeri che appaiono sui mazzi Split. La mano ora passa al giocatore alla tua destra che dovrà decidere se spostare la carta Jolly a sinistra o a destra. Il numero della carta Jolly diventerà ora il numero di quel mazzo Split. Ogni volta che viene giocata una carta Jolly, la direzione del gioco viene invertita di nuovo. (Le regole di Inversione non valgono in caso di una partita con 2 giocatori.)

### Chi vince?

Quando un giocatore gioca la sua ultima carta, il gioco termina e quel giocatore ha vinto! Non si può terminare una partita con una carta Jolly. Se la tua ultima carta è una carta Jolly, **devi azzerare** il gioco.

## >>> GIOCO COOPERATIVO <<< Età 8+, 3-5 giocatori

### Preparazione

Rimuovi le carte 0 e 100 dal mazzo e mettile scoperte al lato dell'area di gioco. Mischia e distribuisce 7 carte coperte a ogni giocatore. Il mazziere prende due carte in più.

### Obiettivo del gioco

Che tutti i giocatori si liberino di tutte le loro carte prima che qualcuno sia costretto ad azzerare il gioco.

### Come si gioca

Il mazziere creerà i due mazzi Split selezionando le carte **Standard** più alta e più bassa tra quelle che ha in mano. Una volta che il mazziere ha messo le due carte iniziali sul tavolo, il giocatore alla sinistra del mazziere gioca per primo. Proprio come nel gioco normale, quel giocatore gioca una carta con un numero compreso tra quelli che compaiono sui due mazzi Split e il giocatore successivo avrà la scelta di spostare la carta centrale sul mazzo Split di sinistra o destra, prima di giocare una delle proprie carte. Qualora si renda necessario un azzeramento, il gioco termina.

I giocatori possono chiedere agli altri giocatori un consiglio su come spostare una carta, ma i giocatori non devono mai rispondere con numeri specifici. Frasi come "Ho bisogno di rimanere nei numeri blu" oppure "Vorrei tenerlo basso" sono ottimi modi per comunicare con i tuoi compagni di gioco.

### Uso della carta 0 o 100

Invece di giocare una delle carte che hai in mano (o se non puoi giocare nessuna delle carte che hai in mano), puoi decidere di prendere la carta 0 o 100 e giocare quella. Mettila tra i mazzi Split come se fosse una delle tue carte e finisci il tuo turno.

### Chi vince?

Se tutti i giocatori riescono a giocare le loro carte prima che sia necessario azzerare il gioco, tutti i giocatori vincono! I giocatori non possono finire la loro mano con una carta Jolly, perché questo azzerare il gioco.

Vuoi un gioco più impegnativo? Prova a sbarazzarti di tutte le carte senza usare una o entrambe le carte 0 e 100!

FR À partir de 8 ans, 2 à 5 joueurs

**Split, le jeu de cartes où tes options se réduisent à chaque tour ! Joue ta carte entre les 2 autres pour diviser la gamme mais choisis-la bien, ton adversaire peut la déplacer à gauche ou à droite. Le premier à poser toutes ses cartes gagne ! Joue aussi à la version coopérative.**

#### Contenu

101 cartes (numérotées de 0 à 100)

#### Avant de commencer

Mélange toutes les cartes et distribue 7 cartes, faces cachées, à chacun des joueurs. Le donneur prend ensuite deux cartes supplémentaires. Il place les cartes restantes faces cachées sur le côté, de manière à créer une pioche.

#### Les cartes



#### But du jeu

Être le premier à se défausser de toutes ses cartes.

#### Déroulement du jeu

Le donneur sélectionne la carte **standard** la plus haute et la plus basse de sa main et les dispose faces visibles au milieu de la table. Les cartes doivent être suffisamment éloignées les unes des autres pour que les joueurs puissent glisser une carte entre elles. Ces deux cartes forment les deux piles Split. L'espace qui les sépare correspond à l'emplacement où les cartes seront

jouées. Le joueur à la gauche du donneur joue en premier et le jeu continue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Tu peux seulement jouer une carte dont la valeur est comprise entre les valeurs des deux piles Split **OU**, tu peux jouer un joker (voir *Cartes joker/inversion*). Si tu ne peux jouer aucune carte de ta main, tu dois réinitialiser le jeu (voir *Réinitialisation du jeu*) :



Avant de jouer une carte de sa main, le joueur aura le choix de déplacer la carte du milieu vers la pile Split de gauche ou de droite.



#### Réinitialisation du jeu

Lorsque c'est ton tour, tu peux choisir de réinitialiser le jeu en défaussant toutes les cartes sur la table (ce qui crée une pile de défausse). Tu dois ensuite piocher 3 nouvelles cartes pour les ajouter à ta main. Tu recommences ensuite la partie en sélectionnant les **cartes standard** les plus hautes et les

plus basses de ta main et en commençant deux nouvelles piles Split. Le jeu se poursuit comme une nouvelle partie.

*ASTUCE : Tu termineras ton tour avec une carte de plus qu'au début de celui-ci, mais c'est un excellent moyen de se défausser d'une carte très haute et/ou très basse.*

Si tu n'as pas assez de cartes Standard pour recommencer les deux piles Split, défausse-toi d'une carte et pioche-en une nouvelle. Répète l'opération jusqu'à ce que deux piles Split standard soient constituées.

#### Tricher lors d'une réinitialisation

Si un joueur est pris en train de tricher lors d'une réinitialisation en ne jouant pas ses cartes standard les plus hautes et/ou les plus basses, un joueur peut l'interpeller et 5 cartes seront ajoutées à sa main comme pénalité.

#### Cartes joker/inversion

Les cartes 0, 1, 99, 100 et tous les chiffres qui se terminent par un 0 sont des cartes joker qui inversent le sens du jeu. Tu peux jouer **n'importe quel** joker entre n'importe quel numéro figurant sur les piles Split. Le joueur suivant est maintenant celui qui se trouve à ta droite et il peut choisir de placer la carte joker à gauche ou à droite. Le chiffre imprimé sur la carte joker devient alors le chiffre de la pile Split. Chaque fois qu'une carte joker est jouée, le sens du jeu est de nouveau inversé – ces règles d'inversion ne s'appliquent pas dans le cas d'une partie à 2 joueurs.

#### Qui gagne ?

Lorsqu'un joueur réussit à poser sa dernière carte, le jeu est terminé et il remporte la partie ! Un joueur ne peut pas terminer la partie avec une carte joker. Si sa dernière carte est un joker, il **doit réinitialiser** la partie.

»» JEU COOPÉRATIF «« À partir de 8 ans, 3 à 5 joueurs

#### Avant de commencer :

Retire les cartes 0 et 100 du jeu et dispose-les faces visibles sur le côté de la surface de jeu. Mélange et distribue 7 cartes faces cachées à chaque joueur. Le donneur prend deux cartes supplémentaires.

#### But du jeu

Tous les joueurs doivent réussir à se défausser de toutes leurs cartes avant qu'un joueur soit obligé de réinitialiser le jeu.

#### Déroulement du jeu

Le donneur crée les deux piles Split en sélectionnant la carte **standard** la plus haute et la plus basse de sa main. Une fois que le donneur a disposé les deux cartes de départ sur la table, le joueur à sa gauche commence à jouer. Comme dans la version classique, ce joueur joue une carte dont la valeur est comprise entre les valeurs des deux piles Split. Le joueur suivant aura le choix de déplacer la carte du milieu vers la pile Split de gauche ou de droite avant de jouer une carte de sa main. La partie est considérée comme terminée dès qu'une réinitialisation est requise.

Les joueurs peuvent demander conseil aux autres joueurs pour savoir dans quel sens déplacer une carte, mais ils ne doivent jamais répondre par des chiffres précis. Des phrases telles que « *Je dois rester dans les chiffres bleus* » ou « *J'aimerais garder des chiffres bas* » sont d'excellents moyens de communiquer avec les autres joueurs.

#### Utilisation du 0 ou du 100

Plutôt que d'utiliser une carte de ta main, ou si tu ne peux pas jouer une carte de ta main, tu peux choisir de prendre la carte 0 ou 100 et la jouer. Dispose-la entre les piles Split comme si elle venait de ta main et termine ton tour.

#### Qui gagne ?

Si tous les joueurs peuvent jouer leurs cartes avant qu'une réinitialisation ne soit requise, tous les joueurs gagnent ! Les joueurs n'ont pas le droit de terminer la partie en jouant une carte joker car cela obligerait à réinitialiser le jeu.

Tu veux relever un défi plus grand ? Essaie de te défausser de toutes les cartes sans utiliser une des cartes 0 ou 100 ou les deux à la fois !



## NL Leeftijd 8+, 2-5 spelers

Hoog, laag, links of rechts? Naar welke kant stuur je de kaart in het midden? Je raakt razendsnel door je opties heen. Tijd voor een Joker! Wie als eerste door zijn kaarten heen is, wint Split! Of verhoog de inzet en probeer de coöperatieve spel variant.

### Inhoud

101 kaarten (genummerd 0 - 100)

### Voordat je begint

De deler schudt alle kaarten en geeft elke speler 7 kaarten met de afbeelding naar beneden, en pakt daarna zelf twee extra kaarten. De rest van de kaarten wordt met de afbeelding naar beneden neergelegd en vormt de afneemstapel waarvan de kaarten voor het spel worden gepakt.

### De kaarten



### Doel van het spel

Als eerste al je kaarten zien kwijt te raken.

### Het spel

De deler kiest de hoogste en laagste **Standaardkaart** uit zijn/haar eigen hand en legt die midden op tafel met de afbeelding naar boven, waarop de waarde zichtbaar is. De afstand tussen beide kaarten moet groot genoeg zijn om er nog een kaart tussen te kunnen leggen. Deze beide kaarten vormen de twee Split-stapels. Op de ruimte ertussenin worden tijdens het spel de kaarten neergelegd. De speler links van de deler begint, en het spel verloopt met de klok mee.

Je mag alleen een kaart neerleggen met een waarde tussen die van de kaarten van de twee Split-stapels in **OF** een Joker (zie *Jokers/Omkeerkaarten*). Kun je geen kaart spelen, dan moet je het spel resetten (zie *Het spel resetten*):



De volgende speler mag kiezen of hij/zij de middelste kaart op de linker of de rechter Split-stapel legt alvorens één kaart uit de eigen hand tussen de twee Split-stapels neer te leggen, dan is de beurt voorbij.



### Het spel resetten

Als je aan de beurt bent, kun je ervoor kiezen het spel te resetten door alle kaarten op tafel om te draaien en samen te voegen tot één grote afneemstapel. Uit de afneemstapel pak je 3 nieuwe kaarten die je aan je hand toevoegt. Je begint vervolgens een nieuw spel door de hoogste en laagste Standaardkaarten uit je hand te kiezen waarmee je twee nieuwe Split-stapels maakt. Het spel gaat nu verder alsof het een heel nieuw spel is.

*TIP: Na afloop van je beurt heb je één kaart meer in je hand dan toen je beurt begon, maar het is een heel goede manier om een heel hoge en/of heel lage kaart kwijt te raken.*

Heb je te weinig Standaardkaarten om twee nieuwe Split-stapels te maken, leg dan één kaart onder op de afneemstapel en pak een nieuwe kaart. Ga hier net zo lang mee door tot je twee Split-stapels met Standaardkaarten kunt maken.

### Valsspelen bij een reset

Wordt een speler bij een reset betrapt op valsspelen doordat hij/zij niet de hoogste en/of laagste Standaardkaart speelt, dan kan elke speler dit melden en krijgt de valsspeler bij wijze van straf 5 extra kaarten.

### Jokers/Omkeerkaarten

0, 1, 99, 100 en alle getallen die op een 0 eindigen zijn Jokers en kunnen de speelrichting omkeren. Je kunt een Joker neerleggen tussen **elk** getal dat je op de Split-stapels ziet, het maakt niet uit welk dat is. Als volgende is nu de speler rechts van je aan de beurt; deze mag kiezen of de Joker aan de linker- of rechterkant komt te liggen. De waarde van de Joker wordt nu het getal op die Split-stapel. Telkens wanneer er een Joker wordt gespeeld, keert de speelrichting weer om. (Als je met zijn tweeën speelt, geldt de omkeerregel niet.)

### Wie wint er?

Wie als eerste geen kaart meer over heeft, heeft gewonnen! Het spel is dan voorbij. Een spel kan echter niet worden beëindigd met een Joker. Is je laatste kaart een Joker, dan **moet** je het spel resetten.

## >>> COÖPERATIEF SPEL <<< Leeftijd 8+, 3-5 spelers

### Voordat je begint:

Haal de kaarten met de waarden 0 en 100 uit de stapel en leg ze met de afbeelding naar boven opzij. Schud en geef elke speler 7 kaarten met de afbeelding naar beneden. De deler pakt twee extra kaarten.

### Doel van het spel

Alle spelers moeten al hun kaarten zien kwijt te raken voordat iemand genoodzaakt is tot een reset.

### Het spel

De deler maakt de twee Split-stapels met de hoogste en laagste **Standaardkaart** uit zijn/haar eigen hand. Nadat de deler de twee beginkaarten op tafel heeft gelegd, is de speler links van de deler als eerste aan de beurt. Net als bij het gewone spel legt die speler een kaart neer met een waarde tussen die van de twee kaarten op de Split-stapels in, en mag de volgende speler kiezen of hij/zij de middelste kaart op de linker of de rechter Split-stapel legt alvorens een kaart uit de eigen hand neer te leggen. Zodra er een reset noodzakelijk is, is het spel voorbij.

Spelers mogen andere spelers om advies vragen over de te verplaatsen kaart, maar daarbij mogen geen specifieke getallen worden genoemd. Zinnetjes als 'Ik moet het in de blauwe getallen houden' of 'Ik houd het graag laag' zijn heel geschikt om met je medespelers te communiceren.

### Gebruik van 0 of 100

Als je geen kaart uit je eigen hand wil of kunt neerleggen, kun je er ook voor kiezen om de kaart met 0 of 100 op te pakken en die te spelen. Leg hem tussen de Split-stapels in – net als je zou hebben gedaan wanneer je hem uit je eigen hand zou leggen – en sluit je beurt af.

### Wie wint er?

Als alle spelers hun kaarten kunnen neerleggen voordat er een reset nodig is, dan winnen ook alle spelers! Ze kunnen nooit als laatste kaart een Joker spelen, want dat reset het spel.

Wil je het spel wat moeilijker maken? Probeer dan eens alle kaarten kwijt te raken zonder gebruik te maken van een van beide of beide kaarten met 0 of 100!

## DA Fra 8 år, 2-5 spillere

Højt, lavt, venstre eller højre? Hvilken vej vil du sende kortet i midten? Der bliver lynhurtigt færre muligheder. Tid til et wild card! Den første, der er ude, har vundet spillet! Eller gå et skridt videre, og prøv Cooperative Play.

### Indhold

101 kort (med tallene 0 - 100)

### Før I begynder

Bland alle kortene, og giv hver spiller 7 kort med bagsiden opad. Kortgiver tager derefter yderligere to kort. Anbring de resterende kort med bagsiden opad ude i siden, og brug bunken til at trække kort fra.

### Kortene



### Mål med spillet

At blive den første spiller, der ikke har flere kort tilbage.

### Sådan spiller I

Kortgiver vælger det højeste og laveste **standardkort** på sin hånd og anbringer dem med forsiden opad midt på bordet. De skal ligge så langt fra hinanden, at der kan være et kort mellem dem. De to kort udgør de to Split-bunker. Pladsen mellem dem er der, hvor kortene spilles. Spilleren til venstre for kortgiver begynder, og spillet fortsætter med uret.

Du kan kun spille et kort med et tal, der ligger imellem tallene på de to Split-

bunker ELLER et wild card (se *under Wild cards/Vendekort*). Hvis du ikke kan spille et kort fra din hånd, skal spillet nulstilles (se *under Nulstilling af spillet*):



Derefter kan spillerne efter tur vælge at flytte det midterste kort enten til venstre eller højre Split-bunke, før de lægger et af deres egne kort mellem de to Split-bunker og slutter deres tur.



### Nulstilling af spillet

Når det er din tur, kan du vælge at nulstille spillet ved at kassere alle kort på bordet (lave en aflægningsbunke med forsiden opad) og tage 3 nye kort op på hånden fra den bunke, I trækker kort fra. Så genstarter du spillet ved at vælge det højeste og laveste standardkort fra din hånd og lave to nye Split-bunker. Spillet fortsætter, som om I begynder på et helt nyt spil.

*TIP: Du slutter din tur med et kort mere, end du begyndte turen med, men det er en god måde at komme af med et meget højt og/eller meget lavt kort på.*

Hvis du ikke har standardkort nok til at genstarte begge Split-bunker, skal du anbringe et kort i bunken af trækibunken og trække et nyt kort. Gentag efter behov, indtil der er 2 Split-bunker med standardkort.

### Snyd med genstart

Hvis en spiller bliver taget i at snyde med genstart ved ikke at spille sit højeste og/eller laveste standardkort, kan en anden spiller påpege det, og spilleren, der har snydt, skal som straf tage 5 kort op på hånden.

### Wild cards/vendekort

0, 1, 99, 100 og alle tal, der ender på 0, er wild cards, som vender spillets retning. Du kan spille et hvilket som helst wild card mellem **alle** tal på Split-bunkerne. Den næste spiller bliver nu spilleren på din højre side, som må vælge, om han/hun vil anbringe wild card'et til venstre eller til højre. Tallet på wild card'et bliver nu tallet på denne Split-bunke. Hver gang der spilles et wild card, vender spillets retning igen. (Ignorer vende-reglerne, hvis der kun er to spillere.).

### Hvem vinder?

Når en spiller spiller sit sidste kort, slutter spillet, og han/hun har vundet! Man kan ikke slutte et spil med et wild card. Hvis dit sidste kort er et wild card, **skal I nulstille** spillet.

## >>> COOPERATIVE PLAY <<< Fra 8 år, 3-5 spillere

### Gør spillet klar:

Fjern kort nummer 0 og 100 fra bunken, og placer dem med forsiden opad ved siden af spilleområdet. Bland kortene, og giv hver spiller 7 kort med forsiden nedad. Kortgiver tager to ekstra kort.

### Mål med spillet

Alle spillere skal være kommet af med alle deres kort, før nogen bliver tvunget til at nulstille.

Kortgiver laver de to Split-bunker ved at vælge det højeste og laveste **standardkort** på sin hånd. Når kortgiver har anbragt de to begyndelseskort på bordet, begynder spilleren til venstre for kortgiver spillet. Ligesom i den almindelige udgave af spillet spiller denne spiller et kort med et tal, der ligger mellem tallene på de to Split-bunker, og den næste spiller kan vælge at flytte mellemkortet enten til den venstre eller højre Split-bunke, før han/hun spiller et kort fra sin hånd. Hvis der bliver brug for en nulstilling, er spillet slut.

Spillere kan bede de andre spillere sige, hvilken vej et kort skal flyttes, men de må aldrig svare med et specifikt tal. Vendinger som "Jeg har brug for at blive i de blå tal" eller "Jeg vil gerne blive i den lave ende" er en god måde at kommunikere med andre spillere på.

### Brug af 0 eller 100

I stedet for at bruge et kort fra din hånd (eller hvis du ikke kan spille et kort fra din hånd) kan du vælge at tage kortet med 0 eller 100 op og spille det. Anbring det mellem Split-bunkerne, som om det kom fra din hånd. Din tur slutter.

### Hvem vinder?

Hvis alle spillere kan spille deres kort, før der er behov for nulstilling, vinder alle spillere! Spillere kan ikke slutte deres hånd med et wild card, for det nulstiller spillet.

Vil I prøve et mere udfordrende spil? Forsøg at komme af med alle jeres kort uden at bruge kortene med nummer 0 eller 100, eller kun et af dem!



19873

Published by Koninklijke Jumbo B.V.  
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam,  
The Netherlands.

© 2022 Koninklijke Jumbo. All rights reserved.  
Game concept © 2022 Kim Vandenbroucke

