



Speel zo snel mogelijk al je kaarten weg, door de cijfers aansluitend weg te leggen. Je maakt rijtjes op tafel, maar je mag de kaarten ook op het stapeltje van je medespeler leggen! Een tactisch spel, waarbij je snel moet handelen en tellen.

Met twee speelmogelijkheden: het basis spel en een versie voor gevorderden. Wie is als eerste zijn kaarten kwijt en wint het spel?

#### INHOUD:

120 kaarten & spelregels

#### DOEL VAN HET SPEL:

Als eerste al je kaarten wegspelen.

#### VOORBEREIDING:

Schud de 120 kaarten goed door elkaar en deel de kaarten op aan het aantal spelers dat meedoet. Als je met zijn drieën speelt, krijgt elke speler dus 40 kaartjes. Elke speler maakt een stapeltje van zijn kaarten en legt deze voor zich op tafel, met de cijfers naar beneden gericht.

*Speltip:* je kunt besluiten om met minder kaarten te spelen door één of meerdere reeksen van 15 kaarten weg te halen. Zo gaat het spel sneller. Je kunt dus met zijn tweeën spelen met 60 kaarten (4 x 15) of met zijn drieën met 90 kaarten (6 x 15).

#### BASIS SPELREGELS:

Bepaal welke speler als eerste mag beginnen. Dit spel wordt gespeeld in de richting van de wijzers van de klok.

Als je aan de beurt bent, draai je de bovenste kaart van je stapel om. Je houdt de kaart met het cijfer voor alle spelers zichtbaar in je hand, en je kijkt wat je ermee kunt.

Er zijn 2 plekken waar je jouw kaart kunt wegspelen:

#### - Open stapel van je medespeler

Is het cijfer van je kaartje 1 hoger of 1 lager dan het cijfer dat bij één van je medespelers op de open stapel ligt? Dan mag je hem daar op leggen. (zie afbeelding 1)

#### - Rijtjes in het midden

Zodra het cijfer 1 wordt gedraaid, komt deze in het midden van de tafel te liggen. Vanaf dat moment mogen alle spelers een kaart op dit stapeltje leggen, als het cijfer 1 hoger is dan de kaart die er ligt. Je begint met het cijfer 1; hierna wordt er een 2 op gelegd, dan een 3, tot en met 15. (zie afbeelding 2)

Kun je nergens aanleggen? Dan is je beurt voorbij en leg je het kaartje voor je gesloten stapel neer, met het cijfer omhoog. Dit wordt je open stapel. Nu is de volgende speler aan de beurt.

Zolang je kaartjes kunt wegleggen bij andere spelers of in het midden mag je steeds een nieuwe kaart omdraaien, totdat je niet meer verder kunt.

Ben je aan de beurt en is je stapeltje gesloten kaarten op? Dan laat je de laatste kaart van je open stapeltje liggen. De rest van de kaartjes van je open stapel draai je om, zodat je een nieuwe gesloten stapel

krijgt. Hiermee kun je verder spelen.

Let op: zodra je een kaart op je eigen open stapel hebt neergelegd, is je beurt voorbij. Als je daarna ziet, dat je de kaart nog weg had kunnen leggen, mag dit niet meer!

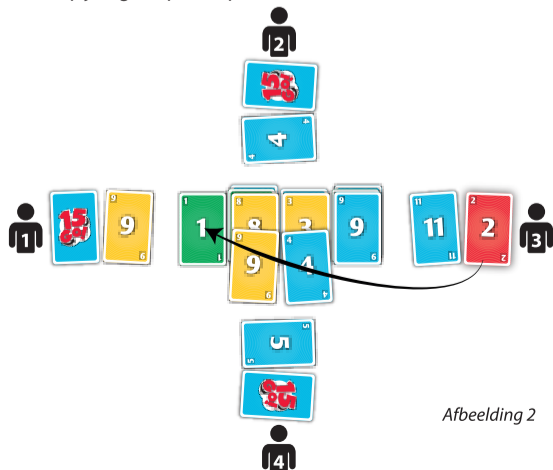
#### Kaarten bij je medespelers neerleggen

Bij je medespelers mag je kaarten neerleggen, die 1 cijfer hoger of lager zijn, dan het cijfer op de open stapel.



Afbeelding 1

Voorbeeld: Bij afbeelding 1 is speler 1 aan de beurt. Hij draait een 6. Een 6 mag op de open stapels zowel op een 5 als op een 7 gelegd worden. In dit geval kun je kiezen op welke open stapel je jouw kaart neerlegt: dit kan bij speler 2 en bij speler 4. Je kunt spelers, die nog maar weinig kaarten hebben, hiermee dwars zitten! *Let op:* je mag geen reeksen maken op je eigen open stapel.



Afbeelding 2

#### Rijtes in het midden

In het midden van de tafel maken alle spelers opéenvolgende rijtjes van cijfers 1 tot en met 15. Op het cijfer 1 wordt een 2 gelegd, dan een 3 etc, totdat het cijfer 15 erop wordt gelegd. Ligt er een volledige reeks op tafel, dan mag deze weggelegd worden.

In het voorbeeld bij afbeelding 2 heeft speler 3 een 2 omdraaid. In het midden hebben zich al een aantal rijtjes gevormd. Speler 3 kan zijn cijfer 2 op de 1 in het midden leggen.

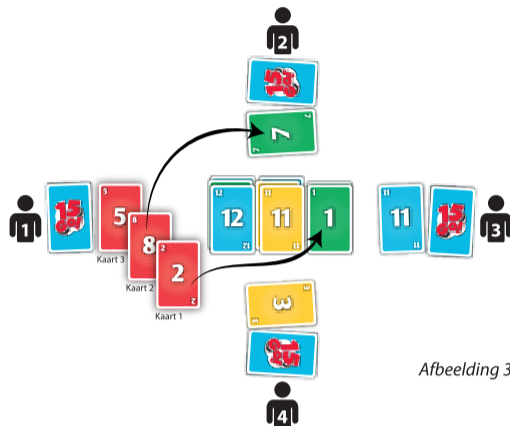
*Je wint het spel, als je al jouw kaarten hebt weggespeeld.*

#### SPELTIPS VOOR GEVORDERDEN:

Voor gevorderde spelers zijn er aanvullende tips, die het spel dynamischer maken:

#### 1. Kaarten van je open stapel opleggen

Als je aan de beurt bent, mag je eerst kijken of je de kaart van je open stapel kwijt kunt. Is dit het geval? Dan mag je net zolang doorgaan, totdat je niet meer kunt. In het voorbeeld bij afbeelding 3 is speler 1 aan de beurt. Hij kijkt eerst naar zijn open stapel. Het cijfer 2 kan in het midden worden opgelegd, en de 8 kan op de open stapel van speler 2. Met de 5 kan hij niets. Hierna mag speler 1 nog kaarten van zijn gesloten stapel omdraaien, net zolang totdat hij niet meer kan.



Afbeelding 3

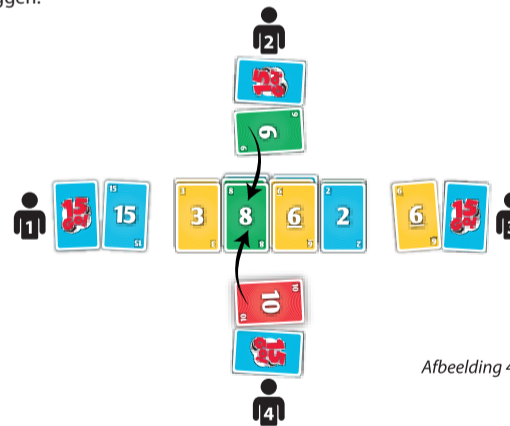
#### 2. Aanleggen bij jezelf

Als je een kaart van je gesloten stapel omdraait, mag je deze ook bij jezelf op je open stapel aanleggen, als deze kaart 1 hoger of lager is dan de kaart die er ligt. Heb je een 5 op je open stapel liggen en draai je een 4 of een 6? Dan mag je deze kaart op jouw open stapel leggen.

#### 3. Kaarten van je medespelers pakken

Als je tijdens jouw beurt in het midden aanlegt, mag je daarbij ook kaarten van de open kaarten van je medespelers gebruiken. Bij

afbeelding 4 is speler 4 aan de beurt. Op zijn open stapel ligt een 10. Hij mag nu de 9 van speler 2 in het midden leggen, zodat hij de 10 kan leggen.



Afbeelding 4

#### 4. Punten verdienen

Bij het basis spel draait het om alle kaarten wegspelen, maar bij deze variant gaat het om punten verdienen! Je kunt dus ook winnen, als je niet als eerste al je kaarten hebt weggespeeld. Je speelt dus ook door, totdat alle kaarten op zijn; je stopt niet als de eerste speler al zijn kaarten heeft weggespeeld.

#### Rijte in het midden in één kleur

In het basis spel leg je de kaarten in het midden op met een willekeurige kleur, maar in deze versie mag je proberen een reeks in één kleur te maken! Dus: op de groene 1 wordt een groene 2 gelegd, tot en met de 15. Dit levert de speler, die de 15 oplegt, heel veel punten op!

De puntentelling gaat als volgt:

- **Alle kaarten wegspelen** Wie als eerste zijn kaarten wegspelt krijgt 30 punten, de speler die als tweede zijn kaarten wegspelt 25 punten, de derde 20 etc.

#### - Een multi-colour reeks 1 t/m 15 in het midden

Als jij de speler bent die de reeks in het midden volledig maakt (met het cijfer 15) krijg je 15 punten. Nadat je de 15 hebt opgelegd, mag je dit stapeltje pakken en bij je neerleggen.

- **Een reeks van 1 t/m 15 in het midden in 1 kleur** Als jij de speler bent die de reeks in het midden volledig maakt met het cijfer 15, en alle kaarten hebben dezelfde kleur, dan krijg je 150 punten.

**Aan het eind van het potje telt iedereen zijn punten. De speler met de meeste punten wint!**

© 2020 15GO! is een geregistreerd merk van Van der Meulen BV.  
www.clowngames.nl



**EN** Play to lose all your cards as quickly as possible, by putting the numbers in the correct order. You make rows on the table, but you can also place the cards on the pile of a fellow player! A tactical game where you must act and count quickly. With two play options: the basic game and a version for advanced players. Who will lose all their cards first and win the game?

#### CONTENTS:

120 cards and game rules

#### THE OBJECT OF THE GAME:

Try to be the first to lose all your cards

#### PREPARATION:

Shuffle the 120 cards thoroughly and deal the cards evenly to the number of players taking part. So if there are three players, then each player gets 40 cards. Each player makes a pile of his cards and places them in front of them, with the numbers facing down.

*Game tip:* you can decide to play with fewer cards by removing one or more sets of 15 cards. That's how the game goes faster. So you can play with two players with 60 cards (4 x 15) or three players with 90 cards (6 x 15).

#### BASIC PLAYING RULES

Determine which player can start first. This game is played in the clockwise direction.

When it's your turn, turn over the top card of your pile. You keep the card with the number visible to all players in your hand, and you see what you can do with it.

There are two places you may place your card:

#### - Open pile of cards of your fellow players

Is the number of your card 1 higher or 1 lower than the number that is on one of your fellow players on the open pile? Then you can put it there. (see also image 1)

#### - Rows in the middle

As soon as the number 1 is turned, it will be placed in the middle of the table. From that moment on, all players may place a card on this pile, if the number is 1 higher than the card that is there. You start with the number 1; after this a 2 is placed on, then a 3, up till 15. (See image 2)

You cannot place a card anywhere? Then your turn is over and you put the card in front of your closed pile with the number facing up. This will be your open pile. Now it is the next player's turn.

As long as you can place cards with other players or in the middle, you can always turn over a new card until you can not continue.

Is it your turn and have you used all the cards on your closed pile? Then you leave the last card of your open pile facing up and you turn the rest over, creating a new pile of closed cards. You can now carry on playing the game.

Note: once you have placed a card on your own open pile, your turn is over. If you then see that you could still have placed the card, this is not allowed!

#### Placing cards with your fellow players

With your fellow players, you may place cards that are 1 digit higher or lower than the number on the open pile.

Example: It is player 1's turn in figure 1. He turns a 6. A 6 may be placed on the open piles on both a 5 and a 7. In this case, you can choose on which open pile you put your card: this can be done with player 2 and with player 4. You can bother players who have few cards! *Note:* you can not make series on your own open pile.

#### Rows in the middle

In the middle of the table all players make consecutive rows of numbers 1 to 15. On the number 1 a 2 is placed, and then a 3 etc, until the number 15 is placed on it. If there is a completed series on the table, it can be put away.

In the example for image 2, player 3 has turned a 2. A number of rows have already been formed in the middle. Player 3 can put his number 2 on the 1 in the middle.

**You win the game if you have lost all your cards.**

#### GAME TIPS FOR ADVANCED PLAYERS:

For advanced players there are additional tips that make the game more dynamic:

#### 1. Place cards from your open pile

When it's your turn, you can first see if you can lose the card from your open pile. Is this the case? Then you can continue until you can no longer place a card. In the example for image 3, player 1 is next. He first looks at his open pile. The number 2 can be placed in the middle, and the 8 can be put on the open pile of player 2. With the 5 he can not do anything. After this, player 1 may turn over cards from his closed pile until he can no longer place a card. (See image 3)

#### 2. Place cards on your own open pile

If you turn over a card from your closed pile, you can also place it on your own open pile, if this card is 1 higher or lower than the card that is there. Do you have a 5 on your open pile and turn a 4 or a 6? Then you can put this card on your open pile.

#### 3. Taking cards from your fellow players

If you put in the middle during your turn, you can also use cards from the open cards of your fellow players. With picture 4, player 4 is next. On his open pile is a 10. He can now put the 9 of player 2 in the middle, so he can put the 10 on it. (See image 4)

#### 4. Collecting points

In the basic game the object is to lose all your cards, but this variation is about earning points! You can also win, if you are not the first to lose all your cards. You also carry on playing until all the cards are finished;

you do not stop when the first player has already played all his cards.

### Row in the middle in one colour

In the basic game you put the cards in the middle with a random colour, but in this version you can try to make a series in one colour! So: on the green 1 a green 2 is placed, up to and including the 15. This gives the player, who places the 15, a lot of points!

The scoring goes like this;

- **Lose all of the cards** The first to lose his cards gets 30 points, the second player who loses his cards 25 points, the third 20 etc.

- **A multi-colour series 1 to 15 in the middle** If you are the player who completes the series in the middle (with the number 15) you get 15 points. After you have placed the 15, you can take this pile and put it down next to you.

- **A series from 1 to 15 in the middle in 1 colour** If you are the player who completes the series in the middle with the number 15, and all cards have the same colour, you get 150 points.

**Everyone counts their points at the end of the game. The player with the most points wins!**

© 2020 15GO! is een geregistreerd merk van Van der Meulen BV.



**FR** Débarressez-vous le plus vite possible de toutes vos cartes, en complétant des séries posées sur la table. L'ordre des chiffres des cartes est de 1 à 15. Vous alignez les cartes sur la table mais vous pouvez aussi en poser sur la plie de votre adversaire ! Un jeu tactique, où il faudra alors agir et compter rapidement. Avec deux modes de jeu: le jeu de base et une version pour les joueurs avancés. Qui sera le/la premier/ère à se débarrasser de toutes ses cartes et remportera la partie ?

### CONTENU:

120 cartes et les règles du jeu

### BUT DU JEU:

Être le/la premier/ère à se débarrasser de toutes ses cartes.

### PRÉPARATION:

Mélangez les 120 cartes et distribuez le nombre exact à chaque joueur participant. Si vous jouez à trois, chaque joueur recevra donc 40 cartes. Continuez à distribuer jusqu'à ce que les cartes soient épuisées. Chaque joueur fait une plie avec ses cartes et la pose devant lui, face cachée.

**Astuce de jeu:** vous pouvez aussi décider de jouer avec moins de cartes en retirant une ou plusieurs série(s) de 15 cartes. La partie sera donc plus rapide. Vous pouvez donc jouer à deux avec 60 cartes (4 x 15) ou à trois avec 90 cartes (6 x 15).

### RÈGLES DU JEU BASIQUE:

Choisissez le joueur qui commence. Le jeu démarre dans le sens des aiguilles d'une montre.

Quand c'est votre tour, retournez la carte du dessus de votre plie. Tenez la carte avec la face chiffrée visible pour tous les joueurs et observez ce que vous pouvez faire.

Il y a 2 endroits où vous pouvez déposer vos cartes:

#### - La plie ouverte de vos adversaires

Est-ce que le chiffre de votre carte est inférieur ou supérieur de 1 à celui de la plie ouverte d'un de vos adversaires? Alors vous pouvez y poser votre carte. (cf. illustration 1)

#### - Séries au milieu

Dès que le chiffre 1 est retourné, placez-le au centre de la table. À partir de ce moment, tous les joueurs peuvent déposer une carte sur ce tas, en condition que chaque carte soit d'1 unité supérieure à la carte précédente. Vous débutez donc avec le chiffre 1; puis vient un le chiffre 2 par-dessus, puis un 3 et ainsi de suite jusqu'à 15. (cf. illustration 2)

Lorsqu'un joueur ne peut pas poser ces cartes: Vous passez votre tour et vous posez la carte devant votre plie fermée, chiffre vers le haut. Cela devient votre plie ouverte. C'est maintenant au tour du joueur suivant. Tant que vous pouvez poser vos cartes chez les autres joueurs ou au milieu, vous pouvez continuer à retourner une nouvelle carte, jusqu'à ce que vous ne puissiez plus rien faire.

C'est votre tour de jouer et votre pile fermée est terminée? Laissez la dernière carte de votre pile ouverte sur la table. Retournez le reste des cartes pour former une nouvelle pile fermée. Vous pouvez ainsi continuer à jouer.

Attention: dès que vous posez une carte sur votre propre plie ouverte, votre tour est terminé. Si vous voyez par la suite que vous auriez encore pu poser une carte, c'est trop tard, vous ne pouvez plus le faire!

#### Poser des cartes chez vos adversaires

Chez vos adversaires, vous pouvez poser des cartes dont le chiffre est inférieur ou supérieur de 1 à celui de la plie ouverte.

Exemple: sur l'illustration 1, c'est au tour du joueur 1 de jouer. Il retourne un 6. Un 6 peut être posé sur une plie ouverte ayant un 5 ou un 7. Dans ce cas, vous pouvez choisir sur quelle plie ouverte vous posez votre carte: celle du joueur 2 ou celle du joueur 4. Vous pouvez ainsi contrecarrer les joueurs qui n'ont que peu de cartes! Attention: vous ne pouvez pas faire de séries sur votre propre plie ouverte.

#### Séries au milieu

Au milieu de la table, tous les joueurs posent des séries successives avec les chiffres de 1 à 15. Sur le chiffre 1, on pose un 2, puis un 3, etc. jusqu'à ce que le chiffre 15 soit posé. Lorsqu'une série est complète, elle peut être retirée du jeu.

Dans l'exemple de l'illustration 2, le joueur 3 a retourné un 2. Au milieu, il y a déjà plusieurs séries entamées. Le joueur 3 peut poser son 2 sur le 1 qui se trouve au milieu.

**Vous gagnez la partie une fois que vous vous êtes débarrassé(e) de toutes vos cartes.**

### ASTUCES POUR LES JOUEURS AVANCÉS:

Il y a des astuces complémentaires pour les joueurs avancés, afin de rendre le jeu plus dynamique:

#### 1. Poser des cartes de votre plie ouverte

Quand vient votre tour, vous pouvez d'abord regarder si vous pouvez vous débarrasser de la carte de votre plie ouverte. C'est le cas? Vous pouvez poursuivre tant que vous le pouvez. Dans l'exemple de l'illustration 3, c'est le tour du joueur 1. Il regarde d'abord sa plie ouverte. Le chiffre 2 peut être posé au milieu et le 8 sur la plie ouverte du joueur 2. Avec le 5, il ne peut rien faire. Ensuite, le joueur 1 peut retourner les cartes de sa plie fermée jusqu'à ce qu'il ne puisse plus rien poser. (cf. illustration 3)

#### 2. Poser des cartes sur votre plie ouverte

Quand vous retournez une carte de votre plie fermée, vous pouvez aussi la poser sur votre plie ouverte, si cette carte est inférieure ou supérieure de 1 à la carte apparente. Vous avez un 5 sur votre plie ouverte et vous retournez un 4 ou un 6? Vous pouvez le poser sur votre plie ouverte.

#### 3. Prendre les cartes de vos adversaires

Quand vous posez une carte au milieu pendant votre tour, vous pouvez aussi utiliser les cartes ouvertes de vos adversaires. Dans l'illustration 4, c'est le tour du joueur 4. Sur sa plie se trouve un 10. Il peut prendre le 9 du joueur 2 pour le placer au milieu et ensuite placer son 10 par-dessus. (cf. illustration 4)

#### 4. Comptage des points

Dans le jeu basique, le but est de se débarrasser de toutes ses cartes mais dans cette variante, le but est de gagner des points! Vous pouvez donc gagner même si vous n'êtes pas le/la premier/ère à se débarrasser de toutes ses cartes. Vous continuez à jouer jusqu'à ce que toutes les cartes soient épuisées, vous n'arrêtez pas quand le premier joueur s'est débarrassé de toutes ses cartes.

#### Séries au milieu dans la même couleur

Dans le jeu basique, les cartes posées au milieu pour faire une série sont de couleur aléatoire. Dans cette version, vous pouvez essayer de faire une série dans une seule couleur! Donc: sur le 1 vert, on pose un 2 vert et ainsi de suite jusqu'à 15. Cela rapporte beaucoup de points au joueur qui pose le 15 final!

Le comptage des points s'effectue comme suit:

- **Se débarrasser de toutes ses cartes** Le premier joueur à se débarrasser de toutes ses cartes gagne 30 points, le deuxième gagne 25 points, le troisième 20 points, etc.

- **Une série multicolore de 1 à 15 au milieu** Le joueur qui complète la série du milieu (en posant le chiffre 15) obtient 15 points. Après avoir posé le 15, vous pouvez prendre la série et la poser près de vous.

- **Une série de 1 à 15 dans une seule couleur** Le joueur qui pose le chiffre 15 pour compléter une série dont toutes les cartes ont la même couleur obtient 150 points.

**À la fin de la partie, tout le monde compte ses points. Le joueur avec le plus de points remporte la partie!**

© 2020 15GO! Est une marque déposée de Van der Meulen BV.



**DE** Stelle sicher dass du so schnell wie möglich deine Karten los wirst, durch die Zahlen fortlaufend wegzulegen. Entweder du machst selber eine Reihe auf dem Tisch, oder du legst die Karten auf den Stapel deines Mitspielers! Ein taktisches Spiel, in dem man schnell agieren und zählen muss. Mit zwei Spieloptionen: das Basisspiel und einer Version für fortgeschrittene Spieler. Wer wird als Erste seine Karten los und gewinnt das Spiel?

### INHALT:

120 Karten und Spielregeln

### ZIEL DES SPIELS:

Sei der Erste, der alle Karten los wird.

### VORBEREITUNG:

Mische die 120 Karten und teile alle Karten entsprechend der Anzahl der teilnehmenden Spieler. Also mit drei Spielern, enthält jeder Spieler 40 Karten. Jeder Spieler macht einen Stapel von seinen Karten und legt die vor sich auf dem Tisch ab, mit den Ziffern nach unten.

**Spiel Tipp:** Du kannst dich entscheiden mit weniger Karten zu spielen, indem du eine Reihe oder mehrere Reihen von 15 Karten entfernst. So geht das Spiel schneller. Du kannst es also mit zwei Spielern spielen mit 60 Karten (4 x 15) oder mit drei Spielern mit 90 Karten (6 x 15).

### GRUNDLEGENDE SPIELREGELN:

Bestimme welcher Spieler anfangen darf. Dieses Spiel wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Wenn du an der Reihe bist, drehst du die oberste Karte deines Stapels um. Du hältst die Karte in deiner Hand, wobei die Ziffer für alle Spieler sichtbar ist, und siehst was du damit machen kannst.

Du kannst deine Karte an 2 Stellen ablegen:

#### - Der offene Stapel deiner Mitspieler

Ist die Ziffer deiner Karte 1 höher oder 1 niedriger als die Ziffer deiner Mitspieler auf dem offenen Stapel? Dann darfst du die Karte dort ablegen. (Siehe Bild 1)

#### - Die Reihen in der Mitte

Sobald die Ziffer 1 gedreht wird, wird die in der Mitte des Tisches gelegt. Von diesem Moment an können alle Spieler eine Karte auf diesem Stapel ablegen, wenn die Nummer 1 höher ist als die Karte die da liegt. Man fängt an mit der Ziffer 1; danach wird Ziffer 2 abgelegt, dan 3 bis zu 15. (Siehe Bild 2)

Kannst du nirgendwo ablegen? Dann ist dein Zug vorbei und legst du die Karte mit der Ziffer nach oben vor deinen geschlossenen Stapel. Dieser wird zu deinem offenen Stapel Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Solange du Karten ablegen kannst bei anderen Spielern oder in der Mitte, darfst du immer eine neue Karte umdrehen, bis du nicht weiter spielen kannst.

Bist du an der Reihe und und ist dein Stapel geschlossener Karten weg? Dann lässt du die letzte Karte deines offenen Stapel liegen. Der Rest der Karten von deinem offenen Stapel, drehst du um, so dass du einen neuen geschlossenen Stapel bekommst. Damit kannst du weiter spielen.

Achtung: sobald du eine Karte auf deinen eigenen offenen Stapel abgelegt hast, bist du nicht mehr an der Reihe. Wenn du danach siehst dass du die Karte noch ablegen konntest, ist das zu spät!

#### Karten bei deinen Mitspielern ablegen

Du darfst Karten ablegen bei deinen Mitspielern die 1 Ziffer höher oder niedriger sind, als die Ziffer auf den offenen Stapel.

Beispiel: bei Bild 1 ist Spieler 1 an der Reihe. Er dreht eine 6. Eine 6 darf auf den offenen Stapel abgelegt werden auf einer 5 oder einer 7. In diesem Fall kannst du bestimmen auf welchen Stapel du deine Karte ablegst; dies kann bei Spieler 2 und bei Spieler 4. Du kannst Spieler belästigen, die noch sehr wenige Karten haben! Achtung: du darfst keine Reihen machen auf deinen eigenen offenen Stapel.

#### Die Reihen in der Mitte

In der Mitte des Tisches machen alle Spieler aufeinander folgende Reihen der Ziffern 1 bis 15. Auf der Ziffer 1 wird eine 2 abgelegt, danach eine 3 usw., bis die Ziffer 15 abgelegt wird. Wenn eine komplette Reihe auf dem Tisch liegt, darf sie weggelegt werden.

Im Beispiel bei Bild 2 hat Spieler 3 eine 2 gedreht. In der Mitte sind bereits eine Zahl von Reihen gebildet. Spieler 3 kann seine Ziffer 2 auf der 1 in der Mitte ablegen.

**Du gewinnst das Spiel, wenn du alle deine Karten abgelegt hast.**

### SPIELTIPPS FÜR FORTGESCHRITTENE SPIELER:

Es gibt zusätzlichen Spiel Tipps für fortgeschrittene Spieler, die das Spiel dynamischer machen:

#### 1. Karten von deinem offenen Stapel ablegen

Wenn du an der Reihe bist, kannst du zuerst sehen, ob du Karte von deinem offenen Stapel los werden kannst. Ist das der Fall? Dann kannst du solange weitermachen, bis du nicht mehr kannst. Im Beispiel bei Bild 3 ist Spieler 1 an der Reihe. Er schaut sich zuerst seinen offenen Stapel an. Die Ziffer 2 kann in der Mitte abgelegt werden, und die 8 kann auf dem offenen Stapel von Spieler 2 abgelegt werden. Mit der 5 kann er nichts machen. Danach darf Spieler 1 noch Karte von seinem geschlossenen Stapel umdrehen, bis er nicht mehr kann. (Siehe Bild 3)

#### 2. Auf deinem eigenen offenen Stapel ablegen

Wenn du eine Karte von deinem geschlossenen Stapel umdrehst, kannst du die auch auf deinem eigenen offenen Stapel ablegen, wenn diese Karte 1 höher oder niedriger ist als die Karte die dort liegt. Hast du eine 5 auf deinem offenen Stapel liegen und drehst du eine 4 oder eine 6? Dann darfst du diese Karte auf deinem offenen Stapel ablegen.

#### 3. Karten von deinen Mitspielern nehmen

Wenn du in deinem Zug in der Mitte anlegst, darfst du dabei auch Karten von den offenen Karten deiner Mitspieler nutzen. Bei Bild 4 ist Spieler 4 an der Reihe. Auf seinem offenen Stapel liegt eine 10. Er darf jetzt die 9 von Spieler 2 in der Mitte ablegen, so dass er die 10 ablegen kann. (Siehe Bild 4)

#### 4. Punkte verdienen

Beim Grundspiel geht es darum alle Karten abzulegen, aber bei dieser Version geht es um Punkte verdienen! Du kannst also auch gewinnen, wenn du nicht als erster alle Karten abgelegt hast. Man spielt also auch weiter, bis alle Karten abgelegt sind; man hört nicht auf wenn der erste Spieler bereits alle Karten abgelegt hat.

#### Reihe in der Mitte in einer Farbe

Im Grundspiel liegst du die Karten mit einer zufälligen Farbe in der Mitte ab, aber in dieser Version kannst du versuchen eine Reihe in einer Farbe zu machen! Also: auf der grünen 1 wird eine grüne 2 abgelegt, bis zu und einschließlich 15. Dies gibt dem Spieler, der die 15 auferlegt, viele Punkte!

Die Punktrechnung geht wie folgt:

- **Alle Karten ablegen** Wer als erste alle seine Karten ablegt erhält 30 Punkte, der Spieler der als zweite alle seine Karten ablegt 25 Punkte, der Dritte 20 Punkte, usw.

- **Eine Multicolor-Reihe von 1 bis 15 in der Mitte** Wenn du der Spieler bist, der die Reihe in der Mitte komplettiert (mit der Ziffer 15) erhältst du 15 Punkte. Nachdem du die Ziffer 15 abgelegt hast, kannst du diesen Stapel nehmen und zu dir legen.

- **Eine Reihe von 1 bis 15 in der Mitte in 1 Farbe** Wenn du der Spieler bist, der die Reihe in der Mitte komplettierst mit der Ziffer 15 und alle Karten die gleiche Farbe haben, erhältst du 150 Punkte.

**Am Ende des Spiels zählt jeder seine Punkte. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt!**

© 2020 15GO! ist eine eingetragene Marke von Van der Meulen BV.