

One Round?

Tobias Tesar

PARTY



8+



2-12



15min



Schmidt



One Round? ist ein kooperatives Party-Spiel.

Ihr könnt es gemeinsam, aber auch in Teams gegeneinander spielen. Die Regeländerungen dafür findet ihr weiter hinten.

Im beiliegenden **Challenge-Heft** erwarten euch viele spannende Level, durch die ihr euch als Gruppe spielen könnt.



Spielaufbau

1

Legt die 3 Startkarten (100/0, 33, 66) in die Mitte, sodass sie einen Kreis bilden.

Schreibt ein **Startwort** auf jede dieser Karten. (Schaut dazu ins Challenge-Heft oder denkt euch selbst 3 völlig beliebige Startwörter aus.) (In diesem Beispiel sind die Startwörter Kuchen, Arbeit, und Frucht.)

2

Stellt die Sanduhr bereit.

(Für die ersten 2-3 Karten könnt ihr die Sanduhr weglassen, bis ihr alle die Regeln verstanden habt. Nehmt sie dann aber unbedingt hinzu! Habt keine Angst, ihr schafft das.)

3

Mischt die restlichen Karten verdeckt, zählt davon **12 Karten** ab und legt diese verdeckt als **Nachziehstapel** auf den Kartenteller in der Mitte des Wortkreises. Die übrigen Karten legt ihr als **Ersatzkarten** beiseite.

4

Nehmt euch 3 Lebensmarker und legt sie mit der Herzseite nach oben in die Mitte.

5

Bestimmt eine Person, die anfängt und zuerst einen Tipp gibt.

Spielablauf



Die Person, die in der Runde einen Tipp gibt, wird Tippy genannt.
Wenn du **Tippy** bist:

1. Tipp geben (Beachtet für diese Phase die Hinweise auf Seite 5 dieser Anleitung.)

Die Person zu deiner Rechten dreht die Sanduhr um. Du hast jetzt etwa **20 Sekunden** Zeit, um die folgenden zwei Dinge zu machen:

1. Ziehe eine Karte vom Nachziehstapel und schaue dir geheim die Zahl darauf an. Suche die Lücke im Wortkreis, in die deine Karte vom Zahlenwert passt.
2. Schau dir die beiden Wörter an, zwischen die deine Karte gelegt werden muss. **Überlege dir nun ein Wort, das diese beiden Wörter miteinander verbindet**, so dass dein Team anschließend die Karte in die richtige Lücke einsortieren kann!

Sage dein Wort an, sobald die Sanduhr abgelaufen ist. (Wenn du willst, auch schon davor.)



Beispiel 1: Du hast die 83 gezogen. Diese fällt zwischen die 66 mit „Frucht“ und die 100 mit „Kuchen“. Dein Hinweiswort ist „süß“, da es zu beiden Wörtern gut passt.

Beispiel 2: Später im Spiel liegen mehr Wörter im Kreis. Du hast die 54 gezogen, die jetzt zwischen der 41 mit „Bauer“ und der 66 mit „Frucht“ liegt. Findest du ein Wort, das möglichst eindeutig dieser Lücke zuzuordnen ist?



2. Lücke finden

Dein Team darf sich jetzt beraten und muss sich für eine Lücke entscheiden, in die es deine Karte einsortieren würde.

Bewahre dabei dein bestes Pokerface und zeige auf keinen Fall die Vorderseite deiner Karte!

Sobald sich das Team einig ist, stellt es die Sanduhr in die Lücke, um die Antwort einzuloggen. Kann sich dein Team nicht einigen, hat die Person zu deiner Rechten das letzte Wort. **Hat dein Team die richtige Lücke getippt?**



Super!
Weiter geht's!



Ihr verliert ein Leben.

Dreht einen eurer Lebensmarker um.
Verliert ihr euer drittes und letztes Leben, kommt ihr in die **OVERTIME!** (siehe unten).

3. Karte einsortieren

Decke jetzt deine Karte auf und schreibe dein Wort darauf. **Lege deine Karte immer in die richtige Lücke, egal, ob dein Team richtig oder falsch getippt hat!**



Deine Karte ist die 54 mit dem Wort „Saft“. Leider hat dein Team die Lücke zwischen 66 und 83 getippt, was falsch ist. Ihr verliert ein Leben. Die 54 legst du trotzdem in die richtige Lücke.

Danach wird im Uhrzeigersinn die nächste Person Tippy.



OVERTIME!

Ihr habt euer letztes Leben verloren? In der *Overtime* könnt ihr das Spiel noch gewinnen, allerdings wird es jetzt etwas schwieriger:

Wenn du als Tippy einen Hinweis gibst, **muss unmittelbar danach die Sanduhr wieder umgedreht werden**. Jetzt hat auch dein Team nur wenig Zeit, um sich für eine Lücke zu entscheiden!

(Am besten lässt du die Sanduhr komplett ablaufen, bevor du deinen Tipp sagst. So erhält dein Team die vollen 20 Sekunden zum Raten.)

Seid ihr in der Overtime und ordnet eine Karte falsch ein, habt ihr verloren. Probiert es gleich noch einmal mit neuen Startwörtern!

Ende des Spiels

Könnt ihr die letzte Karte richtig einordnen, habt ihr das Spiel gewonnen!

ABER PASST AUF: Die letzte Karte **muss richtig eingeordnet werden!**

Findet dein Team bei der letzten Karte nicht die richtige Lücke, verliert ihr ein Leben und ordnet die Karte wie immer in den Kreis ein. Zieht dann eine Ersatzkarte. Spielt so lange weiter, bis ihr eine Karte richtig einordnet – oder verliert.

Was für Tipps darf ich als Tippy geben?

- Du darfst nur 1 Wort sagen. (Bei Eigennamen sind auch mehr Wörter erlaubt.)
- Das Wort muss existieren, du darfst es dir nicht neu ausdenken.
(Für die Lücke zwischen „Werkzeug“ und „Tier“ darfst du nicht „Schlangenhämmer“ oder „Schlammer“ sagen.)
- Der Wortstamm bzw. das Wort selbst darf nicht im Wortkreis vorkommen.
(Wenn das Wort „Bauernhof“ ausliegt, darfst du nicht „Bauer“ sagen.)
- Dein Hinweis darf sich nicht auf die Zahl oder Farbe auf der Karte oder ihre Position im Kreis beziehen. (Für die 99 darfst du z. B. nicht „Luftballons“ sagen. „6 Uhr“ oder „Süden“ für die 50 ist auch nicht in Ordnung.)

Allgemeine Hinweise

- Schaut Tippy nicht in die Karte oder in die Augen, während die Sanduhr läuft. Sonst seht ihr vielleicht, in welche Lücke Tippy guckt.
- Sprecht euch nicht ab, welches Wort ihr für welche Lücke nehmen würdet. Das macht weniger Spaß.
- Wenn Tippy einen ungültigen Tipp gibt, ihr die Karte seht oder ein anderer Fehler passiert, werft einfach die Karte ab und zieht eine neue Karte vom Ersatzkartenstapel.

Mir fällt kein Wort ein! Was machen wir jetzt?

- Wenn Tippy 3 Sekunden nach Ablauf der Sanduhr überhaupt kein Wort einfällt, werft die Karte ab und verliert ein Leben.

20 Sekunden sind viel zu wenig Zeit!

Die Sanduhr solltet ihr nicht weglassen. Fühlt ihr euch aber gestresst, lasst Tippy erst die Karte ziehen und wartet 5-10 Sekunden, bevor ihr die Sanduhr umdreht.

Entscheidet selbst, wie genau ihr diese Hinweise befolgt und wie strikt ihr mit der Zeit seid.

Spielt so, dass es eurer Gruppe am meisten Spaß macht und sich alle wohlfühlen.

Team-Variante (gegeneinander)

Für die Team-Variante gibt es folgende kleine Änderungen:

Teilt euch am Anfang des Spiels in 2 Teams auf. Die Teams sind abwechselnd am Zug, spielen aber **mit demselben Wortkreis**. Jedes Team erhält 3 Lebensmarker. Ansonsten ist der Spielaufbau wie im kooperativen Spiel.

Bestimmt ein Team, das anfängt. Eine Person des aktiven Teams ist Tippy und gibt **nur dem eigenen Team einen Hinweis**, der dann vom Team einsortiert werden muss (genau wie im kooperativen Spiel). Danach ist das andere Team an der Reihe und bestimmt einen Tippy für diese Runde. Achtet darauf, dass alle im Team einmal Tippy sein dürfen.

ABSTAUBEN

Tippt ein Team die falsche Lücke, verliert es wie gewohnt ein Leben. **Bevor Tippy die Karte einsortiert**, darf sich jetzt auch das gegnerische Team für eine Lücke entscheiden. Tippt es die richtige Lücke, darf es einen Lebensmarker zurück auf die Herzseite drehen (und somit ein Leben zurückholen). Das geht natürlich nur, falls das Team bereits ein Leben verloren hat.

Ende des Teamspiels

Nach 12 Karten ist Schluss. Anders als im kooperativen Spiel muss die letzte Karte nicht korrekt einsortiert werden.

Das Team, welches dann die meisten verbleibenden Leben hat, gewinnt!

Sollte es einen Gleichstand geben, spielt ihr noch eine **Entscheidungsrunde**. Beide Teams wählen einen Tippy. Die Tippys ziehen **zusammen eine Karte** und schauen sich diese gleichzeitig an. **Wer zuerst** ein Wort sagt, gibt dem eigenen Team die Chance, das Spiel zu gewinnen.

Errät das Team die richtige Position der Finalkarte, gewinnt das Team!

Rät das Team falsch, verliert es das Spiel. Das andere Team gewinnt!

Art.-Nr. 49460

Autor: Tobias Tesar

Gestaltung: Kinetic, Leon Schiffer, Daniel Müller

Redaktion: Nicolas Niensch

Lektorat: Spieletexter Ludiversal Translations

Autor und Verlag bedanken sich bei allen, die beim Spieletesten und Korrekturlesen mitgewirkt haben, vor allem bei: Olga, die immer an das Spiel geglaubt hat, Karin & Beni, Kathi & Ben, Julian, Caro, Alex und der Münchner Spieleautorengruppe.

Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls du Fragen zur Regel hast oder dein neues Spiel nicht vollständig sein sollte, wende dich bitte an uns: kundenservice@schmidtspiele.de. Wir helfen dir gerne weiter.

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstr. 21 · 12055 Berlin
www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de





One Round? is a cooperative party game.

You can play it together, but also in teams against each other. The rule changes for this can be found further below.

In the **Challenges booklet** you can play through many exciting levels as a group.



Setup

- Place the 3 starting cards (100/0, 33, 66) in the middle so that they form a circle.

Write a **starting word** on each of these cards. (Have a look at the Challenges booklet or think of 3 random starting words yourselves.)
(In this example, the starting words are cake, work, and fruit.)
- Get the sandtimer ready.
(For the first 2 or 3 cards, play without the sandtimer until you have made yourselves familiar with the rules. But don't forget to use it after that. No worries, you can do it!)
- Shuffle the remaining cards face down, draw **12** of those and place them face down on the card plate in the middle of the circle of words. This is your **draw pile**. Set the remaining cards aside for replacement.
- Take 3 life tokens and place them in the center with the heart side facing up.
- Choose one person to start and give the first clue.

Gameplay

The person who drops a clue in the round is called the Tipster.

If you are the **Tipster**:

1. Drop a clue (For this phase, follow the instructions on page 10.)

The **person on your right** turns the timer over. You now have about **20 seconds** to do the following two things:

1. Draw a card from the draw pile and secretly look at the number on it. Find the gap in the circle of words where your number fits.
2. Look at the two words between which your card must be placed. **Now think of a word that connects these two words** so that your team can then sort the card into the correct gap!

Say your word as soon as the timer runs out.



Example 1: You have drawn number 83. It goes between number 66 (“fruit”) and 100 (“cake”). Your clue is “sweet” because it goes well with both words.

Example 2: Later in the game, there are more words in the circle. You have drawn number 54, which goes between number 41 (“farmer”) and 66 (“fruit”). Can you find a word that can be associated with this gap as easily as possible?



2. Find a gap

Your team can now consult and must decide on a gap in which to place your card.

Keep your best poker face and never show the front of your card!

Once the team is done consulting, it places the timer in the gap to log the answer. If your team is split over the decision, the person to your right has the last word.

Did your team guess the right gap?



Well done!
Keep it going.



You lose a life.

Flip one of your life tokens to the back.
As soon as you lose your third and final life, you go into **OVERTIME!** (see below).

3. Place the card

Now turn over your card and write your word on it.
Always place your card in the correct gap, regardless of whether your team guessed correctly or incorrectly!



Your card is number 54 with the word "juice". Unfortunately, your team guessed the gap between 66 and 83, which is wrong. You lose a life. Then, you put your card (54) in the correct gap.

After that, the next person in clockwise direction gets to be the Tipster.

OVERTIME!



You have lost your last life? You can still win the game in Overtime, but it will be a bit more difficult now:

After the Tipster dropped their clue, **turn over the timer again immediately afterwards.** This is the time your team has to decide on a gap!

(It's best to let the timer run out completely before you drop your clue. This gives your team the full 20 seconds to guess.)

If you are in Overtime and place a card incorrectly, you lose the game. Nevermind. Try again with new starting words!

If you can place the last card correctly, you have won the game!

IMPORTANT NOTE: The last card **must** be placed **correctly!**

If your team does not find the right gap, you lose a life and place the card in the circle as usual. Then draw a replacement card. Keep playing until you place a card correctly—or lose.

What do I have to bear in mind as a Tipster?

- You may only say 1 word. (More words are allowed for proper names.)
- The word must exist, you must not make it up.
(For the gap between “tool” and “animal” you must not say “snake hammer” or “snammer”.)
- The word stem or the word itself must not appear in the circle of words.
(If the word “farm” is on display, you must not say “farmer”.)
- Your clue must not refer to the number on the card, its color or its position in the circle. *(For example, you are not allowed to say “red balloons” for card number 99. “6 o’clock” or “south” for number 50 is not legitimate either.)*

General advice

- Avoid looking at the Tipster’s card or in their eyes while the timer is running. Otherwise you might identify the gap the Tipster is looking at.
- Do not talk about which word you would choose for which gap. That’s less fun.
- If the Tipster drops an invalid clue, or you see their card or any other mistake is made, simply discard the card and draw a new one from the replacement pile.

I can’t think of a word! What do we do now?

- If the Tipster still can’t think of a word 3 seconds after the timer ran out, discard the card and lose a life.

20 seconds is far too little time!

We do not recommend playing without the sandtimer. However, if you feel stressed, let the Tipster draw the card and give them 5-10 seconds before you turn the timer over.

Decide for yourselves how closely to follow these tips and how strictly to handle the timing.

Play in a way that is the most fun for your group and where everyone feels comfortable.

Team variant (versus mode)

These tiny changes apply in order to play the team variant:

Form 2 teams at the start of the game. The teams take turns, while playing **with the same circle of words**. Each team has 3 life tokens. Apart from these, the setup is the same as for the cooperative game.

Select a team to start. One person from the active team is the Tipster and **drops a clue to their own team only**, which then has to be guessed by the team (just like in the cooperative game). Then it is the other team's turn to assign the Tipster for this round. Make sure that everyone in the team is the Tipster at least once.

REGAINING A LIFE TOKEN

If a team's guess is incorrect, it loses a life token as usual. Before the Tipster places the card, **the opposing team may guess a gap**. If the guess is correct, the team may flip a life token to the heart side (and thus get back one life). Of course, this is only possible if they lost a life before.

End of the Game

Team mode ends after 12 cards. Unlike in the cooperative game, the last card does not have to be guessed correctly.

The team with the most remaining lives wins!

If there is a tie, play a **FINAL ROUND**:

Both teams select their Tipster. The Tipsters then draw **a card together** and look at it at the same time. **Whoever drops a clue first** gives their team the chance to win the game.

If the team's guess for the final card is correct, it wins!

If the team's guess is incorrect, it loses the game and the other team wins.

Item no. 49460

Game Design: Tobias Tesar

Graphic Design: Kinetic, Leon Schiffer, Daniel Müller

Developer: Nicolas Niensch

Translation: Michael Csorba,
Spieletexter Ludiversal Translations

Author and publisher would like to thank all those who helped with game testing and proofreading, especially: Olga, who always believed in the game, Karin & Beni, Kathi & Ben, Julian, Caro, Alex and the game designers from Munich.

You have bought a quality product. If you have any questions regarding the rules or want to report missing components, please contact us: kundenservice@schmidtspiele.de. We will be happy to help you.

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstr. 21 · 12055 Berlin
www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de





One Round? est un jeu d'ambiance coopératif.

Vous pouvez jouer tous ensemble ou vous affronter en équipes. Les règles de ce second mode de jeu sont détaillées plus loin.

Le livret de Défis contient de nombreux niveaux auxquels vous mesurer avec votre groupe.



Mise en place

- Placez les **3 cartes de départ** (100/0, 33, 66) au centre de la table pour former un cercle.

Inscrivez un **mot de départ** sur chacune de ces cartes (référez-vous au livret de **Défis** ou imaginez vos propres mots de départ).

(Dans cet exemple, les mots de départ sont « Gâteau », « Travail », et « Fruit ».)
- Préparez le **sablier**.

(Jouez les 2 ou 3 premiers tours sans sablier pour vous familiariser avec les règles. Mais n'oubliez pas de l'utiliser après cela. Pas de panique, vous allez y arriver !)
- Mélangez les cartes restantes sans les regarder, puis placez-en **12** face cachée sur le support, au centre du cercle de mots. Il s'agit de votre **pioche**. Mettez les autres cartes de côté.
- Placez 3 **jetons Vie** au centre du cercle, face Cœur visible.
- Choisissez quelqu'un pour commencer et donner le premier indice.

Déroulement du jeu

À chaque tour, le joueur chargé de donner un indice est appelé l'Informateur. Lorsque vous êtes **l'Informateur**, suivez les étapes suivantes :

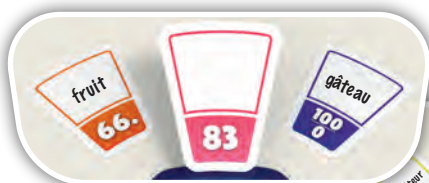
1. Donner un indice

(Pour cette phase, veuillez à respecter les contraintes détaillées à la page 15.)

La **personne à votre droite** retourne le sablier. Vous avez désormais **20 secondes** pour effectuer les deux actions suivantes :

1. Tirer une carte de la pioche et en regarder secrètement le numéro. Déterminer ensuite à quel intervalle cette carte correspond au sein du cercle de mots (en suivant l'ordre croissant des numéros).
2. Bien regarder les deux mots entre lesquels votre carte doit être placée, puis **trouver un indice se rapportant à ces deux mots** afin que votre équipe devine l'intervalle où doit aller la carte !

Annoncez votre indice dès la fin du sablier.



Exemple 1 : Vous avez pioché le numéro 83, qui va entre les cartes 66 (« Fruit ») et 100 (« Gâteau »). Vous choisissez l'indice « Sucré », qui correspond bien aux deux mots.

Exemple 2 : Plus tard dans la partie, le cercle contient plus de mots. Vous piochez le numéro 54, qui va entre le 41 (« Fermier ») et le 66 (« Fruit »). Selon vous, quel mot pourrait permettre à vos partenaires de deviner cet intervalle ?



2. Trouver le bon intervalle

Les autres joueurs peuvent à présent se concerter et décider ensemble dans quel intervalle placer votre carte.

Tâchez de rester impassible et ne dévoilez surtout pas votre carte !

Une fois que l'équipe a pris une décision, un joueur place le sablier sur l'intervalle choisi afin de valider la réponse. Si les joueurs ne parviennent pas à se mettre d'accord, c'est la personne située à votre droite qui a le dernier mot. **Votre groupe a-t-il trouvé le bon intervalle ?**



Bien joué !

Continuez comme ça.



Perdez une vie.

Retournez un de vos jetons Vie face cachée.

Dès que vous perdez votre troisième et dernière vie, vous déclenchez la **MORT SUBITE** (voir plus loin).

3. Placer la carte

Dévoilez à présent votre carte et inscrivez-y votre indice.

Placez toujours votre carte sur le bon intervalle, quelle que soit la réponse donnée par les joueurs !



Votre carte est la numéro 54, avec l'indice « Jus ». Malheureusement, votre équipe a proposé l'intervalle entre 66 et 83, ce qui est incorrect. Vous perdez une vie, puis vous placez la carte 54 dans le bon intervalle.

Le rôle d'Informateur passe ensuite au joueur suivant, en sens horaire.



MORT SUBITE !

Vous avez perdu votre dernière vie ? Vous pouvez encore gagner la partie lors de la Mort Subite, mais les choses se corsent un peu à partir de maintenant : après que l'Informateur a donné un indice, **retournez à nouveau le sablier immédiatement**. L'équipe doit proposer un intervalle avant que le temps soit écoulé !

(Il est recommandé de bien attendre la fin du sablier avant de donner un indice afin que les autres joueurs disposent de la totalité des 20 secondes pour réfléchir.)

Si vous placez une carte dans le mauvais intervalle pendant la Mort Subite, vous perdez la partie. Dommage... Réessayez avec de nouveaux mots de départ !

Fin du jeu

Si vous parvenez à placer la dernière carte au bon endroit, vous gagnez la partie !

IMPORTANT : La dernière carte doit être placée correctement !

Si votre groupe ne trouve pas le bon intervalle, vous perdez 1 Vie et placez la carte dans l'intervalle qui lui est destiné. Prenez ensuite une carte parmi celles écartées en début de partie et continuez à jouer jusqu'à placer une carte sur le bon intervalle – ou jusqu'à perdre tous vos jetons Vie.

Petit guide du bon Informateur

- Vous n'avez droit qu'à un seul mot (excepté pour les noms propres).
- Vous ne pouvez pas inventer un mot. (*Pour placer une carte entre « Outil » et « Animal », vous ne pouvez pas dire « Mouton-tondeuse » ou « Moutondeuse ».*)
- La racine du mot ou le mot lui-même ne doivent pas être déjà présents dans le cercle de mots. (*Si le mot « Ferme » est visible, vous ne pouvez pas utiliser « Fermier » comme indice.*)
- Votre indice ne doit pas faire référence au numéro ou à la couleur d'une carte, ni à sa position dans le cercle. (*Vous ne pouvez pas donner l'indice « Orfèvres » pour faire deviner la carte numéro 36 ou encore dire « Sud » ou « Six heures » pour faire deviner la carte 50.*)

Quelques conseils

- Ne regardez pas la carte de l'Informateur ou ses yeux pendant la durée du sablier : cela risquerait de vous indiquer l'intervalle que l'Informateur doit vous faire deviner.
- Ne discutez pas entre vous des mots que vous-même choisiriez pour tel ou tel intervalle, cela gâcherait la partie.
- Si l'indice de l'Informateur n'est pas valide, si vous apercevez sa carte ou qu'un autre incident de ce type se produit, défaissez simplement la carte et prenez-en une nouvelle parmi celles écartées lors de la mise en place.

Je ne trouve pas d'indice, que faire ?

- Si l'Informateur ne trouve pas d'indice au bout de 3 secondes après la fin du sablier, défaissez la carte et perdez une vie.

20 secondes, c'est bien trop court !

Nous vous déconseillons de jouer sans sablier. Néanmoins, si l'Informateur se sent particulièrement stressé par le temps, vous pouvez lui octroyer un délai de 5 à 10 secondes une fois sa carte piochée, avant de retourner le sablier.

À vous de décider ensemble à quel point vous souhaitez être stricts dans la mise en application de ces conseils, ainsi que dans la gestion du sablier.

Jouez avant tout pour passer un bon moment ensemble, et veillez à ce que tout le monde se sente à l'aise.

Variante en équipes (mode compétitif)

Appliquez ces petites modifications afin de vous affronter par équipes :

Formez 2 équipes avant de commencer la partie. Les équipes jouent chacune à leur tour **avec le même cercle de mots**. Chaque équipe reçoit 3 jetons Vie. Le reste de la mise en place est identique à celle du mode coopératif.

Choisissez quelle équipe joue en premier. Un membre de l'équipe active endosse le rôle d'Informateur et donne un indice destiné à sa propre équipe ; cette dernière doit deviner l'intervalle pour ce mot (comme dans le jeu coopératif). C'est ensuite au tour de l'équipe adverse de choisir son Informateur et de jouer. Veillez à ce que tous les joueurs soient l'Informateur au moins une fois dans la partie.

RÉCUPÉRER UN JETON VIE

Si une équipe ne devine pas correctement, elle perd un jeton Vie, selon les règles normales.

Avant que l'Informateur ne place la carte au bon endroit, l'équipe adverse peut tenter de deviner le bon intervalle. Si la proposition est correcte, cette équipe peut retourner un de ses jetons Vie sur la face Cœur (et récupérer ainsi une vie). Ceci n'est possible que si l'équipe avait perdu une vie lors d'un tour précédent.

Fin du jeu

Une partie en mode compétitif prend fin au bout de 12 cartes. Contrairement au jeu coopératif, il n'est pas nécessaire de placer la dernière carte au bon endroit.

L'équipe à qui il reste le plus de jetons Vie face visible remporte la partie !

En cas d'égalité, départagez les équipes au cours d'un **TOUR FINAL** :

Les deux équipes choisissent leur Informateur. Ces deux Informateurs piochent une seule carte commune et en prennent connaissance en même temps. Le premier d'entre eux à donner un indice offre à son équipe une opportunité de remporter la partie.

Si son équipe devine le bon intervalle, elle gagne la partie !

Si elle se trompe, elle perd la partie et c'est l'équipe adverse qui l'emporte.

Auteur : Tobias Tesar

Graphisme : Kinetic, Leon Schiffer, Daniel Müller

Rédaction : Nicolas Nietsch

Traduction : Judith Brustlein & Matthieu Bonin,
Spieletexter Ludiversal Translations

L'auteur et l'éditeur remercient toutes les personnes qui ont participé aux tests et à la relecture.

Vous avez acheté un produit de qualité. En cas de questions concernant les règles ou de pièce manquante dans votre exemplaire, merci de nous contacter : kundenservice@schmidtspiele.de. Nous serons heureux de vous apporter notre aide.



Schmidt Spiele GmbH
Lahnstr. 21 · 12055 Berlin
www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de

Article n° 49460

