

Gelini Nightlife

(D)

Ein lustiges Sammelspiel von Reiner Knizia für 2 – 5 Spieler ab 7 Jahren.

Spielmaterial

- 5 Tanzflächen
(Center Stage mit Extra Stage auf der Rückseite)
- 56 Plättchen, bestehend aus:
36 Gäste-Plättchen, 4 VIPs, 3 Stars,
1 Band, 6 Münzen,
6 Aktionsplättchen (2 Party Flyer,
2 Party Call und 2 Party People)
- 5 Spielfiguren
- 1 Würfel
(mit den Werten 1, 2, 3, 3, 4, 5)

Spielziel

Es ist Samstagabend und vor den Discoteken warten viele Gäste auf Einlass. Die Spieler versuchen als Gastgeber ihres Clubs den Einlass zu regeln und möglichst viele Gäste auf ihre Tanzfläche zu bringen.

Spielvorbereitung

Die 6 Aktionsplättchen (Party Flyer, Party Call, Party People) bleiben in der Schachtel – sie werden nur für die Spielvariante benötigt.

Die drei „Stars“ werden offen zur Seite gelegt. Die Band wird ausgelegt. Alle anderen Plättchen (incl. Münzen) werden gemischt und zufällig offen in einer langen Schlange hintereinander von der Band ausgehend aneinandergelegt. Die Plättchen bilden die Warteschlange vor dem Disco-Eingang, wo heute die angesagte Band spielt.

Jeder Spieler nimmt sich eine Tanzfläche (Center Stage) und die Spielfigur in

der selben Farbe. Die Tanzfläche legt er mit der großen Fläche (25 Felder) nach oben vor sich ab. Bei 2 Spielern werden die beiden Tanzflächen mit je einer Extra Stage erweitert. Dazu nimmt sich jeder Spieler eine der übrig gebliebenen Tanzflächen und legen sie mit der 12 Felder großen Fläche an seine eigene Tanzfläche an.

Die nicht benötigten Figuren und Tanzflächen kommen wieder in die Schachtel. Die Spielfiguren werden hintereinander in zufälliger Reihenfolge ans Ende der Schlange gestellt.



Spielablauf – Party On!

Der Spieler, dessen Figur **am weitesten hinten steht**, wirft den Würfel. Dann entscheidet er, ob er mit seiner Figur um die gewürfelte Augenzahl nach vorne ziehen möchte. Zieht er nicht, entscheidet der Spieler, dessen Figur als nächstes in der Reihenfolge steht, ob er mit diesem Wurf ziehen möchte, usw. Das geht so lange, bis ein Spieler seine Spielfigur zieht. Möchte einmal gar kein Spieler ziehen, würfelt der Spieler, dessen Figur am weitesten hinten liegt, den Würfel erneut.

Wenn ein Spieler in der Schlange vorrückt, zählt er die Anzahl der **Plättchen** vor seiner Figur (andere Spielfiguren werden nicht mitgezählt). Der Spieler

nimmt anschließend das erreichte Plättchen, setzt seine Figur an dessen Stelle, und legt das Plättchen auf einer freien Fläche seiner Tanzfläche ab. Die Plättchen können im Spielverlauf beliebig auf der eigenen Tanzfläche (bzw. bei 2 Spielern auch zwischen beiden Tanzflächen) verschoben und neu arrangiert werden.

Die Figuren ziehen immer vorwärts in Richtung der Band, niemals rückwärts.

Nachdem ein Spieler seine Spielfigur gezogen hat, würfelt anschließend der Spieler, dessen Spielfigur nun am weitesten hinten liegt. Das kann durchaus auch der gleiche Spieler sein.



BEISPIEL: Rot würfelt eine 2. Rot will nicht ziehen. Blau zieht und bekommt das grüne 2er Plättchen. Die rote Figur ist nun immer noch am weitesten hinten. Nun würfelt Rot eine 3, zieht und bekommt das blaue 3er Plättchen. Als nächstes würfelt nun Grün.

Gäste und Cliques

Es gibt verschiedenen Cliques, die an den **gemeinsamen Hintergrundfarben** der Plättchen zu erkennen sind: Jeweils vier gleiche 1er, drei gleiche 2er oder Gruppen mit je einem 1er-, einem 2er- und einem 3er-Plättchen (siehe Abbildung nächste Seite). Wer ein Cliquesplättchen bekommt, von einer Farbe, von der er schon ein Plättchen hat, kann **alle restlichen Plättchen der Clique** direkt nehmen und auf seine Tanzfläche bringen.

Dabei ist es egal, ob diese Plättchen sich noch in der Schlange befinden, oder bereits bei anderen Spielern auf der Tanzfläche sind.



Jeweils einzelne Cliquen

Achtung: Die 4 VIPs (4er-Plättchen) gehören zu keiner Clique, das heißt, dass der Spieler, der einen zweiten VIP auf seine Tanzfläche lockt, nicht automatisch auch die anderen beiden VIPs bekommt.



BEISPIEL: Blau würfelt eine 4 und geht selbst die vier Schritte vor. Er nimmt sich das blaue 2er Plättchen. Da er bereits ein Plättchen der gleichen Clique (blaues 1er) auf seiner Tanzfläche hat, darf er sich das fehlende dritte Plättchen nehmen. In diesem Fall bei Spieler Gelb.

Geldmünzen und Stars

Wer eine Münze nimmt, legt diese neben seine Tanzfläche. Hat ein Spieler eine zweite Münze ergattert, kann er einen „Star“ engagieren. Hierzu legt er beide Münzen in die Spieleschachtel zurück und nimmt sich einen der abseits wartenden Stars und platziert ihn auf seiner Tanzfläche.

Spielende und Sieger

Das Spiel endet, wenn ein Spieler seine Tanzfläche vollständig mit Partygästen gefüllt hat (oder sogar überfüllt hat – die letzten Gäste müssen nicht komplett auf die Tanzfläche passen). Dieser Spieler gewinnt.

Das Spiel endet auch, wenn ein Spieler mit seiner Figur auf oder über die Band zieht. Dieser Spieler kann die Band gleich mit auf seine Tanzfläche nehmen. Wer dann die wenigsten freien Plätze auf seiner Tanzfläche hat, gewinnt.

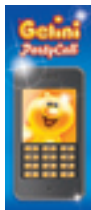
Spielvariante mit Aktionsplättchen

In dieser Spielvariante werden zu Beginn auch die 6 Aktionsplättchen mit in die Schlange gemischt. Wer mit seiner Figur auf ein Aktionsplättchen zieht, legt es zurück in die Schachtel und führt die zugehörige Aktion sofort aus:



Party Flyer

Wenn sich die tolle Party noch bis in andere Discos- theken herumspricht, können auch deren Gäste in den eigenen Club kommen. Der Spieler darf sich ein Plättchen oder eine Münze von einem Mitspieler nehmen – allerdings keinen „Star“. Wer auf diese Weise ein Plättchen von einer Clique bekommt, von der er schon ein Plättchen hat, darf sich – wie sonst auch – die gesamte Clique nehmen, egal, wo die einzelnen Plättchen liegen.



Party Call (Handy)

Gute Freunde, die zu spät kommen und lange anstehen müssen, können sich auf dem Handy melden und werden dann persönlich abgeholt. Der Spieler bewegt seine Figur sofort auf ein beliebiges Plättchen zurück, darf dabei aber nicht letzter werden. Der Spieler nimmt sich dann das Plättchen.



Party People (Gästeliste)

Wer auf der Gästeliste steht, kann die Warteschlange ignorieren. Auch wenn er spät kommt, wird er direkt eingelassen. Der Spieler darf einen Partygast oder eine Münze nehmen, an der alle Figuren bereits vorbei gezogen sind. Aktionsplättchen dürfen nicht genommen werden.

Gelini Nightlife

(F)

Un jeu amusant de Reiner Knizia pour 2 à 5 joueurs à partir de 7 ans.

Matériel du jeu

- 5 pistes de danse (piste centrale avec plateau supplémentaire au verso)
- 56 plaquettes, comprenant :
 - 36 cartes d'invités, 4 VIPs, 3 stars,
 - 1 orchestre, 6 pièces, 6 cartes d'action (2 Party Flyer, 2 Party Call et 2 Party People)
- 5 pions
- 1 dé (avec les valeurs 1, 2, 3, 3, 4, 5)

But du jeu

C'est samedi soir et nombreux sont ceux qui font la queue devant les discothèques pour pouvoir y rentrer. En tant que propriétaires de club, les joueurs essaient de régler l'entrée des visiteurs et d'amener le plus possible d'invités sur leur piste de danse.

Préparatifs

Les 6 cartes d'action (Party Flyer, Party Call, Party People) restent dans la boîte et ne servent qu'à la variante du jeu.

Les trois « stars » sont mises de côtés, face non dissimulée. L'orchestre est également sorti du tas. Toutes les autres cartes (y compris les pièces) sont mélangées et placées, face non dissimulée et comme elles se présentent, en forme de serpentín sur la table, à la suite de la carte représentant l'orchestre. Les cartes constituent la queue qui s'est formée à l'entrée de la disco dans laquelle l'orchestre joue ce soir-là.

Chaque joueur prend une piste de danse (piste centrale/Center Stage) ainsi que

les pions de la même couleur, et pose la grande surface de la piste (25 cases) vers le haut, devant lui. Dans le cas de 2 joueurs, les deux pistes de danse sont complétées chacune par un plateau supplémentaire. Pour cela, chacun des joueurs se munit de l'une des pistes restantes et la place, avec ses 12 champs, juste à côté de sa piste centrale.

Les pions et pistes de danse en trop sont remis dans la boîte. Les pions sont placés dans un ordre aléatoire à la fin de la queue.



Déroulement du jeu – La party commence !

C'est le joueur dont le pion **se trouve tout à fait en queue de file**, qui lance le dé. Il décide alors s'il veut faire avancer son pion de la valeur des points indiqués par le dé. S'il décide de ne pas avancer, c'est au joueur dont le pion se trouve le plus près dans l'ordre de décider s'il veut avancer ou non du nombre de points indiqué par le dé, etc. Cette procédure se poursuit jusqu'à ce qu'un joueur fasse avancer son pion. Si aucun des joueurs décide d'avancer, c'est à celui dont le pion se trouve en queue de file de relancer le dé.

Lorsqu'un joueur avance dans la queue, il compte le nombre de **cartes** se trouvant

devant son pion (les autres pions ne sont pas comptés). Le joueur prend alors la carte qu'il vient d'atteindre, met son pion à la place et pose la carte qu'il vient de prendre sur une case libre de sa piste de danse. Pendant le jeu, chaque joueur peut déplacer les cartes sur sa piste de danse (ou entre les deux pistes de danse, dans le cas de 2 joueurs) et les arranger à sa guise.

Les pions avancent toujours en direction de l'orchestre et ne reviennent jamais en arrière.

Une fois qu'un joueur a avancé son pion, c'est le joueur dont le pion se trouve tout à fait en queue de file qui lance le dé. Il est possible qu'il s'agisse alors du même joueur.



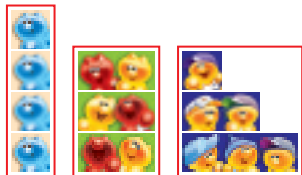
EXEMPLE : Le pion rouge fait un 2 avec le dé, mais ne veut pas avancer. Le bleu avance et prend la double carte verte.

Le pion rouge se trouve toujours en queue de file. C'est donc à lui de lancer le dé. Il fait un 3 et prend la triple carte bleue. Après quoi, c'est au tour du vert de lancer le dé.

Invités et cliques

Il existe diverses cliques que l'on reconnaît à la **couleur de fond identique** des cartes : quatre cartes identiques représentant un Gelini, trois cartes identiques de 2 ou des groupes avec une carte de 1, une carte de 2 et une carte de 3 (comme le montre la

figure). Si un joueur prend la carte d'une clique dont il a déjà une carte de la même couleur, il a alors le droit de prendre directement **toutes les cartes restantes de la clique** et de les poser sur sa piste de danse. Peu importe que ces cartes se trouvent encore dans la queue ou déjà sur la piste de danse d'autres joueurs.



chacune des cliques

Attention : Les 4 VIPs (cartes de 4) n'appartiennent à aucune clique ; autrement dit, si un joueur attire une deuxième VIP sur sa piste de danse, il ne reçoit pas automatiquement les autres VIPs.



EXEMPLE : Le bleu fait un 4 et décide d'avancer de quatre pas. Il prend la carte double bleue. Vu qu'il a déjà une carte de la même clique (carte bleue de 1) sur sa piste de danse, il a le droit de s'octroyer la carte triple qui lui manque. Dans l'exemple présent, cette carte se trouve sur la piste de danse du joueur jaune.

Pièces de monnaie et stars

Qui ramasse une pièce de monnaie, la place à côté de sa piste de danse. Lorsqu'un joueur obtient une deuxième pièce, il peut engager une « star ». Pour cela, il remet les deux pièces dans la boîte de jeu, prend l'une des stars positionnées à l'extérieur et la place sur sa piste de danse.

Fin du jeu et vainqueur

Le jeu s'achève dès qu'un joueur est arrivé à remplir complètement sa piste de danse (ou l'a même surpeuplée - les derniers invités n'étant pas obligés de trouver complètement place sur la piste de danse). C'est ce joueur qui gagne.

Le jeu prend également fin lorsqu'un joueur arrive avec son pion sur l'orchestre ou le dépasse. Ce joueur a le droit d'emmener l'orchestre directement sur sa piste de danse. C'est alors celui qui a le moins de places libres sur sa piste de danse qui remporte la partie.

Variante de jeu avec cartes d'action

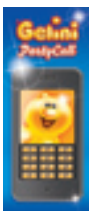
Dans cette variante de jeu, les 6 cartes d'action sont mélangées aux autres cartes et placées dans la file. Qui arrive avec son pion sur une carte d'action, remet la carte dans la boîte et effectue immédiatement l'action correspondante :



Party Flyer

Lorsqu'une party géniale est organisée et que l'on en parle même dans les autres discothèques, les invités de ces discothèques peuvent changer de local. Le joueur a le droit de prendre alors

une carte ou une pièce chez un autre adversaire – mais il n'a pas le droit de lui prendre une « star ». Qui acquiert ainsi une carte d'une clique dont il possède déjà une carte a - comme pendant tout le jeu – le droit de regrouper l'intégralité de la clique, peu importe où chacune des cartes se trouve.



Party Call (portable)

Les bons amis, qui arrivent en retard et doivent faire la queue, peuvent s'annoncer sur le portable et sont alors personnellement escortés. Le joueur fait revenir immédiatement son pion en

arrière sur une carte quelconque, mais n'a pas le droit de prendre la dernière place. Le joueur prend alors la carte concernée.



Party People (liste d'invités)

Qui se trouve sur la liste d'invités peut ignorer la queue. Même s'il arrive en retard, il rentre directement. Le joueur a le droit de prendre un invité ou une

pièce ayant déjà été dépassé(e) par tous les pions. Il est interdit de prendre une carte d'action.

Gelini Nightlife

①

Un divertentissimo gioco di Reiner Knizia per 2 – 5 giocatori da 7 anni in su.

Materiale di gioco

- 5 piste da ballo (Center Stage con Extra Stage sul retro)
- 56 tessere così assortite:
 - 36 tessere ospiti, 4 VIP, 3 star,
 - 1 band, 6 monete,
 - 6 tessere di azione (2 Party Flyer, 2 Party Call e 2 Party People)
- 5 pedine
- 1 dado (con i valori 1, 2, 3, 3, 4, 5)

Scopo del gioco

E' sabato sera e all'ingresso delle discoteche molti ospiti fanno la fila in attesa di entrare. I giocatori, come gestori dei propri rispettivi club, devono regolare gli ingressi e portare il maggior numero possibile di ospiti sulla propria pista da ballo.

Preparativi

Le 6 tessere di azione (Party Flyer, Party Call, Party People) restano nella scatola – vengono infatti utilizzate solo per la variante del gioco.

Le tre „star“ vengono messe da parte scoperte. Si dispone la tessera della band. Tutte le altre tessere (incl. le monete) vengono mischiate e disposte a caso in successione l'una dopo l'altra formando un lungo serpentone a partire dalla band. Le tessere formano quindi la coda delle persone in attesa davanti all'ingresso della discoteca, dove oggi suona la band annunciata.

Ciascun giocatore sceglie una pista da ballo (Center Stage) e la pedina del

colore corrispondente. Dispone quindi davanti a sé la pista da ballo con la superficie più grande (25 caselle). In caso di 2 giocatori, le due piste da ballo vengono ampliate con un Extra Stage. Per fare questo, ogni giocatore prende una delle restanti piste da ballo e la dispone accanto alla propria pista, ampliandola così di 12 caselle.

Le pedine e le piste da ballo non utilizzate devono essere rimesse nella scatola. Le pedine vengono poste in fila una dopo l'altra in ordine casuale al termine della coda.



Svolgimento del gioco – Il party ha inizio!

Inizia a lanciare il dado il giocatore la cui pedina è l'ultima della coda. Quindi decide se vuole avanzare con la sua pedina di un numero di caselle pari ai punti ottenuti con il dado. Se sceglie di non avanzare, il giocatore della pedina successiva decide se avanzare o meno con questo punteggio. E così via fino a quando un giocatore fa avanzare la sua pedina. Se nessun giocatore vuole avanzare, il giocatore proprietario della pedina che è ultima in coda tira il dado un'altra volta.

Quando un giocatore avanza nella coda, conta il numero delle tessere davanti alla

sua pedina (le altre pedine non vengono incluse nel conteggio). Il giocatore preleva infine la tessera raggiunta, al suo posto piazza la sua pedina, e depone la tessera su uno spazio libero della sua pista da ballo. Le tessere possono essere spostate e ridisposte a piacere sulla propria pista (oppure in caso di 2 giocatori anche tra le due piste da ballo) da ballo nel corso del gioco.

Le pedine avanzano sempre in direzione della band, non tornano mai indietro.

Dopo che un giocatore ha fatto avanzare la propria pedina, il turno passa al giocatore la cui pedina è l'ultima in coda e che quindi tira il dado. Potrebbe essere benissimo anche lo stesso giocatore.

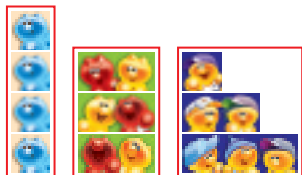


ESEMPIO: Il rosso tira il dado e ottiene un 2. Il rosso non vuole avanzare. Il blu decide invece di avanzare e conquista la tessera verde da 2. La pedina rossa si trova quindi tuttora all'ultimo posto nella coda. Quindi il rosso tira il dado e ottiene un 3, fa avanzare la pedina conquistando la tessera blu da 3. Quindi il turno passa al verde.

Opisti e compagnie di amici

Esistono diverse compagnie di amici distinguibili dal colore uguale dello sfondo delle tessere: quattro tessere da 1, tre tessere da 2 o gruppi con una tessera da 1, una da 2 e una da 3 (vedi illustrazione). Il giocatore che conquista una tessera raffigurante una compagnia di amici di un colore del quale possiede

già una tessera, può prelevare direttamente **tutte le restanti tessere della compagnia di amici** e portarle sulla sua pista da ballo. Questo indipendentemente dal fatto che queste tessere siano ancora in coda o siano già sulla pista da ballo di altri giocatori.



Singole compagnie di amici

Attenzione: I 4 VIP (tessere da 4) non appartengono ad alcuna compagnia di amici, vale a dire che il giocatore che riesce a conquistare un secondo VIP sulla propria pista da ballo non conquista automaticamente anche gli altri due VIP.



ESEMPIO: Il blu tira il dado ottenendo un 4 e avanza di 4 posizioni. Conquista la tessera blu da 2. Dato che sulla sua pista da ballo ha già una tessera della stessa compagnia di amici (blu da 1), può prendere anche la terza tessera mancante. In questo caso la preleva dal giocatore giallo.

Monete e star

Chi conquista una moneta, la depone accanto alla propria pista da ballo. Quando un giocatore conquista una seconda moneta, può ingaggiare una star. Per fare questo, rimette le due monete nella scatola, prende una delle star che attende fuori e la piazza sulla propria pista da ballo.

Fine del gioco e vincitore

Il gioco termina quando un giocatore ha riempito completamente la sua pista da ballo con gli ospiti del party (vale anche il sovrappioppamento: gli ultimi ospiti non devono per forza entrare perfettamente nella pista). Quel giocatore sarà il vincitore.

Il gioco termina anche quando un giocatore avanza con la sua pedina sulla tessera della band o l'oltrepassa. Quel giocatore potrà prendere la band e portarsela sulla propria pista da ballo. Vince infine anche il giocatore che resta con il minor numero di posti vuoti sulla sua pista da ballo.

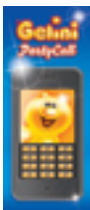
Variante di gioco con tessere di azione

In questa variante di gioco, all'inizio vengono mischiate e disposte nel serpentine anche le 6 tessere di azione. Il giocatore che con la sua pedina raggiunge una tessera di azione, la rimette nella scatola ed esegue immediatamente l'azione corrispondente:



Party Flyer

Se si viene a sapere del fantastico party nelle altre discoteche, anche i relativi ospiti possono recarsi in quel club. Il giocatore potrà prelevare una tessera o una moneta da un giocatore avversario – mai però una star. Il giocatore che in questo modo conquista una tessera di una compagnia di amici della quale già possiede una tessera, potrà – come da regola – completare il gruppo prendendosi tutte le relative tessere, indipendentemente da dove si trovano.



Party Call (telefono cellulare)

Gli amici più cari che arrivano in ritardo e che devono aspettare a lungo in coda possono telefonare al proprietario che li andrà a prendere personalmente. Il giocatore arretra subito la sua pedina su una tessera a piacere, non sull'ultima però. Il giocatore preleva quindi la tessera.



Party People (lista degli ospiti)

Chi è iscritto nella lista degli ospiti può scavalcare la coda. Anche se arriva in ritardo, viene fatto entrare direttamente. Il giocatore può prendere un ospite o una moneta che sono già stati sorpassati da tutte le pedine. Le tessere di azione non possono essere conquistate, bensì restano in fila.

Een grappig gezelschapsspel van Reiner Knizia voor 2 – 5 spelers vanaf 7 jaar.

Spelmateriaal

- 5 dansvloeren (Center Stage met Extra Stage op de achterzijde)
- 56 plaatjes, bestaande uit:
 - 36 gastenplaatjes, 4 VIP's, 3 stars
 - 1 band, 6 munten, 6 actieplaatjes (2 Party Flyer, 2 Party Call en 2 Party People)
- 5 spelfiguren
- 1 dobbelsteen (met de waarden 1, 2, 3, 3, 4, 5)

Doel van het spel

Het is zaterdagavond en voor de discotheek wachten vele gasten om binnen te mogen. De spelers proberen als eigenaar van hun club de toegang te regelen en zoveel mogelijk gasten op hun dansvloer te brengen.

Spelvoorbereiding

De 6 actieplaatjes (Party Flyer, Party Call, Party People) blijven in de doos – ze zijn alleen nodig voor de spelvariante.

De drie „stars“ worden open opzij gelegd. De band wordt open gelegd. Alle andere plaatjes (incl. munten) worden gemengd en willekeurig open in een lange slang achter elkaar gelegd, vertrekkend van de band. De plaatsjes staan voor de wachtende rij aan de ingang van de disco, waar vandaag de aangekondigde band zal optreden.

Elke speler neemt nu een dansvloer (Center Stage) en de spelfiguur van dezelfde kleur. De dansvloer legt hij met het grote vlak (25 velden) naar boven

voor zich. Bij 2 spelers worden de beide dansvloeren elk met een Extra Stage aangevuld. Daartoe neemt elke speler een van de resterende dansvloeren en legt hem met de 12 velden grote dansvloer tegen zijn dansvloer aan.

De niet gebruikte figuren en dansvloeren komen terug in de doos. De spelfiguren worden achter elkaar in willekeurige volgorde aan het einde van de slang gelegd.



Verloop van het spel – Party On!

De speler waarvan de figuur **het verst naar achter staat**, werpt met de dobbelsteen. Daarna beslist hij, of hij met zijn figuur het geworpen aantal ogen naar voor wil zetten. Als hij niet zet, beslist de speler waarvan de figuur als volgende in de rij staat, of hij met deze worp wil zetten, enz. Dat gaat zo lang door, tot een speler zet met zijn spelfiguur. Als niemand wil zetten werpt de speler, waarvan de figuur het verst naar achter staat, opnieuw met de dobbelsteen.

Als een speler vooruit gaat in de slang, telt hij het aantal **plaatjes** voor zijn figuur (andere spelfiguren worden niet meegeteld). De speler neemt aansluitend het bereikte plaatje, zet zijn

figuur op die plaats, en legt het plaatje op een vrij vak van zijn dansvloer. De plaatjes mogen tijdens het spel naar wens worden verschoven op de eigen dansvloer (resp. bij 2 spelers ook tussen beide dansvloeren) en anders gerangschikt.

De figuren gaan altijd vooruit in de richting van de band, nooit achteruit.

Als een speler gezet heeft met zijn spelfiguur, mag de speler gooien van wie de spelfiguur nu het achterste staat. Dit kan gewoon ook dezelfde speler zijn.



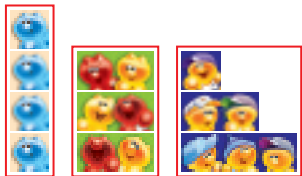
VOORBEELD: rood werpt een 2. Rood wil niet zetten. Blauw zet en krijgt het groene dubbele plaatje.

De rode figuur staat nog steeds als achterste. Nu gooit rood een 3, zet, en krijgt het blauwe driedubbele plaatje. Als volgende gooit nu groen.

Gasten en vriendengroepjes

Er zijn verschillende soorten vriendengroepjes, die te herkennen zijn aan hun **gemeenschappelijke achtergrondkleur** van de plaatjes: telkens vier dezelfde enkele, drie dezelfde dubbele of groepen let elke een enkele en een dubbele, een dubbel en een driedubbel plaatje (zie afbeelding). Wie een plaatje van een groep vrienden krijgt, van één kleur, waarvan hij of zij al een plaatje heeft, kan **alle andere plaatjes van de vriendengroep** direct

opnemen en op zijn dansvloer leggen. Daarbij maakt het niet uit, of deze plaatjes zich nog in de slang bevinden, of al bij andere spelers op de dansvloer staan.



Telkens een afzonderlijke vriendengroep

Let op: de 4 VIP's (4-dubbele plaatjes) horen niet tot een vriendengroep. Dit betekent dat een speler, die een tweede VIP naar zijn dansvloer kan lokken, niet automatisch ook de beide andere VIP's krijgt.



VOORBEELD: blauw gooit een 4 en zet zelf vier stappen vooruit. Hij neemt ook het blauwe dubbele plaatje. Omdat hij al een plaatje van dezelfde vriendengroep (blauw, enkel) op zijn dansvloer heeft, mag hij het hem ontbrekende derde plaatje nemen. In dit geval is dat bij de gele speler.

Munten en stars

Wie een munt neemt, legt deze naast zijn dansvloer. Zodra een speler een tweede munt heeft, kan hij of zij een „star“ engageren. Hiertoe legt hij beide munten terug in de speldoos, neemt hij of zij een van de opzij wachtende stars, en plaatst hem op zijn of haar dansvloer.

Einde van het spel en winnaar

Het spel eindigt, zodra een speler zijn of haar dansvloer volledig gevuld heeft met partygasten (of er zelfs teveel heeft – de laatste gasten moeten niet compleet op de dansvloer passen). Deze speler wint.

Het spel stopt ook, als een speler met zijn figuur op of voorbij de band komt. Deze speler kan de band meteen mee naar zijn of haar dansvloer nemen. Wie dan het minste vrije ruimte heeft op zijn dansvloer, heeft gewonnen.

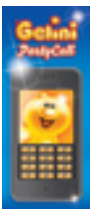
Spelvariante met actieplaatjes

In deze spelvariante worden bij het begin van het spel ook de 6 actieplaatjes mee in de slang gemengd. Wie met zijn figuur op een actieplaatje komt, legt het terug in de doos, en voert de bijhorende actie meteen uit:



Party Flyer

Als men in andere discotheken hoort van de geweldige party bij jou, kunnen ook de gasten daarvan naar jouw club komen. De speler mag een plaatje of een munt van een medespeler nemen – maar geen „star“. Wie op deze manier een plaatje krijgt van een vriendengroep, waarvan hij of zij al een, plaatje heeft, mag – hoe dan ook – de volledige vriendengroep nemen, om het even, waar de individuele plaatjes liggen.



Party Call (mobieltje)

Goede vrienden, die te laat komen en lang moeten aanschuiven, kunnen zich melden via hun mobieltje, en worden dan persoonlijk afgehaald. De speler verplaatst zijn of haar figuur meteen naar een willekeurig plaatje achteruit, maar mag daarbij niet laatst worden. De speler neemt daarop het plaatje.



Party People (gastenlijst)

Wie op de gastenlijst staat, kan de waardeslang negeren. Ook als hij of zij te laat komt, wordt hij of zij meteen binnen gelaten. De speler mag een partygast of een munt nemen, waaraan alle figuren al voorbij getrokken zijn. Actieplaatjes mogen niet worden genomen.

Gelini Nightlife

(GB)

A fun collecting game by Reiner Knizia for 2 to 5 players aged 7 and over.

Materials for the game

- 5 dance floors (Centre Stage with Extra Stage on the back)
- 56 counters consisting of:
 - 36 Guest counters, 4 VIPs, 3 Stars, 1 Band, 6 Coins, 6 Action counters (2 Party Flyers, 2 Party Calls and 2 Party People)
- 5 tokens
- 1 die (with numbers 1, 2, 3, 3, 4, 5).

Object of the game

It's Saturday evening and lots of guests are waiting outside the discotheques to be let in. As the host of their clubs the players are trying to control entry and to get as many guests as possible onto their dance floors.

Preparing for the game

The 6 action counters (Party Flyers, Party Calls, Party People) remain in the box; they are only needed for the other version of the game.

The three Stars are put aside, face-up. The Band is laid out. All other counters (incl. Coins) are mixed and laid out in random order in a long serpentine line one behind the other, Starting from the Band. The counters form the queue waiting in front of the entrance to the disco where the hip Band is to play tonight.

Each player takes a dance floor (Centre Stage) and the token of the

same colour. The dance floor is placed with the large area (25 squares) facing upwards in front of the player. If there are 2 players the dance floors are extended by one Extra Stage each. For this purpose each player takes one of the remaining dance floors and lays it with the area with the 12 squares next to his own dance floor.

The tokens and dance floors not required are put back into the box. The tokens are placed at the end of the line one after the other in random order.



How to play: "On with the party!"

The player whose token **is placed furthest to the back** casts the die. He then decides if he wants to move forward by the number of points he has thrown. If he does not move, the player whose token is next in sequence must decide if he wants to move with this score, etc. It goes on like this until a player moves his token. If in a given round none of the players wants to move, the player whose token is located furthest to the back again casts the die.

If one player in the line moves forwards, he counts the number of the **counters**

in front of his token (other tokens are not counted). The player then takes the counter reached, puts his token in its place and lays the counter on a free space on his dance floor. In the course of the game the counters may be shifted anywhere on the player's own dance floor (or, if there are only 2 players, also between the two dance floors), and rearranged.

The tokens always move forwards towards the Band, never backwards.

Once a player has moved his token, the next player to throw the die is the one whose token is farthest back. This may well be the same player.

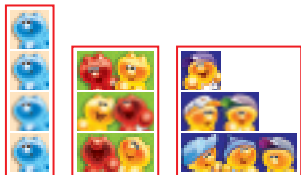


EXAMPLE: Red throws a 2; Red does not wish to move. Blue moves and gets the green 2 counter. The red token is still the one furthest back. Red now casts a 3, moves and gets the blue 3 counter. Green casts the die next.

Guests and Cliques

There are different Cliques, which are identifiable by the **same background colours**. There are four of the same 1, three of the same 2 or groups with one 1, one 2 and one 3 token (see illustration). A player who gets a Clique counter in a colour in which he already has a counter may take **all the remaining counters of the Clique** immediately and take them to his dance floor. For this it is irrelevant if

the counters are still in the serpentine line or are already on the dance floors belonging to other players.



Each one an individual Clique

Caution: The 4 VIPs (four counters) do not belong to a Clique; this means that the player who lures a second VIP to his dance floor does not automatically obtain the other two VIPs.



Example: Blue casts a 4 and moves forward four steps himself. He takes the blue 2 counter. Since he already has one counter from the same Clique (blue one) on his dance floor, he may also take the missing third counter. In this case from the yellow player.

Coins and Stars

A player who takes a Coin places it down next to his dance floor. If a player has managed to get hold of a second Coin, he can engage a “Star”. For this purpose he puts both Coins back into the box and takes one of the Stars waiting apart and places it on his dance floor.

End of the game and the winner

The game ends when one of the players has completely filled his dance floor with party guests (or even overfilled it: the last guests do not have to fit completely onto the dance floor). This is the player who wins.

The game also ends when a player moves his token onto or over the Band. This player can take the Band with him straight onto his dance floor. The one who then has the fewest free spaces on his dance floor wins.

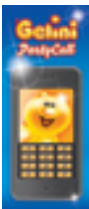
Version of the game played with action counters

In this version of the game the 6 action counters are also mixed into the serpentine line at the beginning. A player who moves his token onto



Party Flyer

If the word about the great party spreads to the other discotheques, the guests of those discos may also come to their own club. The player is allowed to take a counter or a Coin from another player, but not a Star. A player who in this way gets a counter from a Clique of which he already has one counter may – as he would otherwise also be permitted to do – take the whole Clique, no matter where the individual counters are located.



Party Call (cell phone)

Good friends who come too late and have to queue up for a long time can call on the cell phone and are then picked up personally. The player immediately moves his token back to any counter he likes, but must not be last. The player then takes the counter.



Party People (guest list)

Anyone on the guest list can ignore the queue. Even if someone is late, he is allowed in immediately. The player may take a Party Guest or a Coin if they have already been passed by all of the tokens. Action counters may not be taken.

Gelini Nightlife

(E)

Un entretenido juego de salón de Reiner Knizia para 2 a 5 jugadores desde los 7 años.

Material de juego

- 5 pistas de baile (Center Stage con Extra Stage en el dorso)
- 56 plaquitas, compuestas por:
 - 36 plaquitas de invitados, 4 VIPs,
 - 3 estrellas, 1 banda, 6 monedas,
 - 6 plaquitas de acción (2 Party Flyer, 2 Party Call y 2 Party People)
- 5 fichas de juego
- 1 dado (con los valores 1, 2, 3, 3, 4, 5)

Objetivo del juego

Es sábado por la noche y delante de las discotecas hay mucha gente esperando para entrar. Los jugadores en su función de anfitrión intentan regular el acceso a sus clubes y recibir la mayor cantidad de invitados en su pista de baile.

Preparación del juego

Las 6 plaquitas de acción (Party Flyer, Party Call, Party People) permanecen en la cajita, ya que se requieren solamente para otra versión de juego.

Las tres “estrellas” se colocan en el borde del juego, con la cara visible. Luego se coloca la banda. Todas las demás plaquitas (incluyendo las monedas) se mezclan y se colocan en forma cualquiera en una fila larga que se forma detrás de la banda. Es decir, las plaquitas forman la fila de espera en la entrada de la discoteca donde toca hoy la banda del momento.

Cada jugador toma una pista de baile (Center Stage) y la ficha de juego del mismo

color. La pista de baile debe colocarse con la parte grande (25 casillas) indicando hacia arriba. En caso de 2 jugadores se extienden las dos pistas de baile con una Extra Stage respectivamente. Para ello recoge cada jugador una de las pistas de baile restantes y coloca ésta con la parte de 12 casillas al lado de su propia pista de baile.

Las fichas y pistas de baile sobrantes se guardan nuevamente en la caja. Luego se colocan las fichas de juego en una secuencia cualquiera al final de la fila.



Desarrollo del juego – ¡Party On!

Tira el dado aquel jugador cuya ficha se encuentra en la última posición de la fila. Luego decide si avanza con su ficha con la puntuación tirada. En caso de no avanzar, le toca al jugador cuya ficha se encuentra lo más cercano en la secuencia; tiene que decidir si quiere avanzar con esta tirada. Así continúa hasta que un jugador opte por avanzar con su ficha. En caso que ningún jugador desee avanzar, tira el dado nuevamente aquel jugador cuya ficha se encuentra en la última posición.

Cuando un jugador avanza en la fila, cuenta la cantidad de plaquitas ubicadas

delante de su ficha (no se cuentan las demás fichas de juego). El jugador recoge luego la plaquita ocupada, coloca su ficha en su posición y guarda la ficha en una parte libre de su pista de baile. Las plaquitas pueden desplazarse y nuevamente disponerse en forma libre en la propia pista de baile (o bien entre ambas pistas de baile en caso de 2 jugadores).

Las fichas pueden avanzar siempre en dirección hacia la banda, pero nunca hacia atrás.

Cuando un jugador ha movido su ficha, le toca tirar el dado al jugador cuya ficha se encuentra ahora en la última posición. Es absolutamente posible que éste sea nuevamente el mismo jugador.



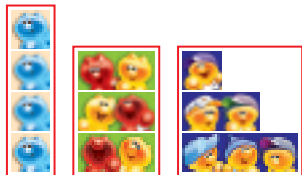
EJEMPLO: A rojo le ha salido un 2, pero prefiere no avanzar. Azul avanza y obtiene la plaquita verde de 2.

La ficha roja sigue estando en la posición más final. Esta vez, a rojo le ha salido un 3, avanza y obtiene una plaquita azul. A continuación le toca al color verde a tirar el dado.

Invitados y grupos

Hay diferentes grupos que se pueden reconocer mediante los colores compartidos de fondo de las plaquitas: Se trata respectivamente de cuatro idénticas plaquitas de 1, tres idénticas plaquitas de 2 o bien grupos con una plaquita de 1, de 2 y de 3 (véase la

ilustración). Cuando un jugador obtiene una plaquita de grupo de un color del cual ya posee una plaquita, puede tomar directamente todas las plaquitas restantes del grupo y colocarlas en la pista de baile. En esto no importa si estas plaquitas se encuentran aún en la fila o bien si ya están en las pistas de baile de los demás jugadores.



Grupos individuales

Atención: Los 4 VIPs (plaquitas de 4) no pertenecen a ningún grupo; esto significa que el jugador que coloca un segundo VIP en su pista de baile, no obtiene automáticamente también los otros dos VIPs.



EJEMPLO: A azul le ha salido un 4 y avanza 4 pasos. Recoge la plaquita azul de 2. Como ya posee una plaquita del mismo grupo (azul de 1) en su pista de baile, puede tomarse también la tercera plaquita azul. En este caso la recoge el jugador amarillo.

Monedas y estrellas

Un jugador que recoge una moneda, la coloca al lado de su pista de baile. En caso de recoger una segunda moneda, puede contratar ahora a una "estrella". Para ello guarda las monedas en la cajita de juego y toma una de las estrellas en espera para colocarla en su pista de baile.

Fin del juego y ganador

El juego termina cuando un jugador logró repletar su pista de baile con invitados (o bien cuando logró incluso sobrellenarla – no es necesario que los últimos invitados quepan completamente en la pista de baile). Este es el jugador ganador.

El juego termina también cuando un jugador alcanza o incluso sobrepasa la banda con su ficha. Este jugador puede colocar la banda en su pista de baile. En este caso gana aquel jugador que tiene la menor cantidad de casillas libres en su pista de baile.

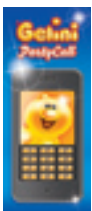
Versión de juego con plaquitas de acción

En esta versión de juego se agregan al comienzo también las 6 plaquitas de acción a la fila. Cuando un jugador recoge con su ficha una de estas plaquitas de acción, debe guardarla en la cajita y ejecutar inmediatamente la acción correspondiente:



Party Flyer

Cuando se divulga el gran ambiente de la fiesta incluso en las demás discotecas, podrán cambiarse los invitados incluso de club. En este caso, el jugador puede tomarse una plaquita o una moneda del otro jugador, pero no una "estrella". Quien obtiene de esta manera una plaquita de un grupo del cual ya posee una, tiene el derecho – como en el juego general – de tomar el grupo completo sin importar la posición de las diferentes plaquitas.



Party Call (Teléfono móvil)

Los buenos amigos que vienen tarde y tienen que hacer fila, pueden llamar por teléfono móvil para ser recogidos personalmente. El jugador retorna su ficha inmediatamente a una de las plaquitas, pero no puede colocarse en la última posición. Luego se toma una plaquita.



Party People (Lista de invitados)

Con mención en la lista de invitados, puede olvidarse de la fila de espera, entrando directamente incluso cuando llega tarde. El jugador puede tomar un invitado o una moneda que ya pasaron todas las figuras. No es posible tomar las plaquitas de acción.

