

Maureen Hiron

# double





**Ein Spiel für 2 bis 4 Spieler ab 8 Jahren  
von Maureen Hiron**

### **Spielmaterial:**

- 72 Spielkarten
- Spielanleitung

### **Ziel des Spiels:**

Die Spieler spielen gleichzeitig und dürfen nur dann die oberste Karte des allgemeinen Ablagestapels überdecken, wenn beide Kartenhälften der eigenen Karte mit der des Ablagestapels übereinstimmen. Ziel ist es dabei, als Erster alle eigenen Karten - bis auf eine - loszuwerden/ abzulegen.

### **Spielvorbereitung:**

Die Spielkarten werden gut durchgemischt und zu gleichen Teilen verdeckt an die Spieler ausgegeben. Sollten Karten übrig bleiben, werden diese zurück in die Schachtel gelegt.

Jeder Spieler legt seine Karten anschließend als Stapel verdeckt vor sich hin und nimmt sich die obersten 4 Karten davon verdeckt auf die Hand.

Dann kann es auch schon losgehen.

### **Spielverlauf:**

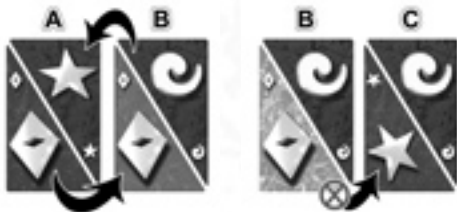
Der jüngste Spieler nimmt die oberste Karte von seinem verdeckten Stapel und legt diese offen in die Tischmitte. Diese Karte wird der allgemeine Ablagestapel.

Die Spieler versuchen nun gleichzeitig so schnell es geht, all Ihre Karten (bis auf die Letzte) auf den allgemeinen Ablagestapel zu spielen.

### **Dabei gilt folgende Regel:**

Die Karten sind in zwei Hälften aufgeteilt, die unterschiedliche Farben und Symbole aufweisen. Möchte ein Spieler eine seiner Handkarten auf die oberste Karte des allgemeinen Ablagestapels legen, so müssen beide Hälften der Spielerkarte jeweils entweder in der Farbe oder dem Symbol mit der obersten Karte des Ablagestapels übereinstimmen.

**Beispiel:**



Karte B könnte Karte A überdecken, denn auf der einen Kartenseite passen die Farben übereinander, auf der anderen stimmen die Symbole überein.

Karte B ist nun die oberste Karte des Ablagestapels. Karte C kann jetzt nicht gespielt werden, obwohl auf der einen Kartenseite Symbol und Farbe übereinstimmen. Der anderen Kartenhälfte fehlt hier leider mindestens eine Übereinstimmung (Farbe oder Symbol).

Während des Spiels dürfen die Spieler jederzeit neue Karten von Ihrem Stapel auf die Hand nehmen, jedoch dürfen es nicht mehr als 4 Karten sein, die gleichzeitig auf der Hand gehalten werden dürfen.

## **Spielende:**

Das Spiel endet sofort, sobald ein Spieler alle Karten seines verdeckten Stapels ablegen konnte und nur noch eine letzte Karte auf der Hand hält. Dieser Spieler gewinnt die Partie.

Sonderfall: Es kann vorkommen, dass keiner der Spieler eine Karte ausspielen kann, da sich über die vier Handkarten keine Kombination ergibt. Sollte dieser Fall eintreten, wird die unterste Karte des Ablagestapels hervorgezogen und auf die oberste Karte gelegt. Das Spiel wird daraufhin sofort weiterspielt. Sollte nun immer noch keine Handkarte passen, so muss erneut eine weitere Karte aus dem unteren Teil des Ablagestapels gezogen und auf den Stapel gelegt werden.

**Autorin: Maureen Hiron · Illustration: Björn Lubitz**

© Schmidt Spiele GmbH  
Postfach 470437 · 12313 Berlin, Germany  
[www.schmidtspiele.de](http://www.schmidtspiele.de)

**F**

Un jeu pour 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans  
de Maureen Hiron.

### **Le matériel du jeu :**

- 72 cartes
- les règles du jeu

### **But du jeu :**

Les joueurs jouent simultanément et ne peuvent couvrir la carte se trouvant au-dessus sur la table que si les deux moitiés de leur propre carte correspondent avec celle-ci. Le premier à se débarrasser de toutes ses cartes – sauf une – a gagné la partie.

### **Les préparatifs :**

Mélangez bien les cartes et répartissez-les de manière égale entre les joueurs, face cachée. S'il reste des cartes, remettez-les simplement dans la boîte du jeu.

Ensuite, chaque joueur fait une petite pile avec ses cartes, qu'il place devant lui sur la table, face cachée, et prend les 4 premières cartes en main.

C'est parti !

### **Le déroulement de la partie :**

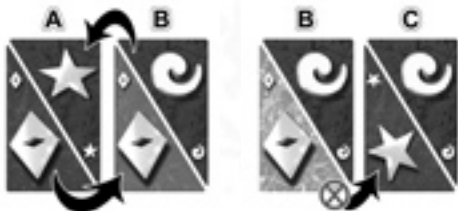
Le joueur le plus jeune prend la carte supérieure de sa pile, face cachée, et la place au milieu de la table, face visible. C'est sur cette carte que seront ensuite posées les autres cartes qui formeront l'écart.

Maintenant, les joueurs essaient simultanément et le plus rapidement possible de placer toutes leurs cartes (sauf une dernière) sur l'écart au milieu de la table.

### **La règle suivante doit être respectée :**

Les cartes sont subdivisées en deux moitiés qui indiquent des couleurs et des symboles différents. Si un joueur veut placer l'une des cartes qu'il a en main sur la carte supérieure de l'écart placé au milieu de la table, les deux moitiés de sa carte doivent correspondre à la dernière carte placée au milieu de la table – soit par la couleur, soit par le symbole.

Exemple :



La carte B pourrait couvrir la carte A, étant donné que sur l'une des moitiés les couleurs se correspondent et que sur l'autre les symboles sont identiques.

Maintenant, la carte B est placée au-dessus. On ne peut pas jouer la carte C, bien que sur l'une des moitiés le symbole et la couleur se correspondent, puisque, sur l'autre moitié, il manque au moins une concordance (couleur ou symbole).

Au cours de la partie, les joueurs peuvent à tout moment tirer de nouvelles cartes dans leur petite pile pour les prendre en main. Mais personne ne doit avoir plus de 4 cartes en main à la fois.

## Fin de la partie :

La partie se termine aussitôt qu'un joueur a réussi à se débarrasser de toutes ses cartes à l'exception d'une dernière carte qu'il garde en main. Ce joueur a gagné.

Cas particulier : il est possible qu'aucun joueur ne puisse jouer de carte, lorsqu'aucune des quatre cartes que les joueurs ont en main n'est compatible avec la dernière posée. Dans ce cas-là, on prend la dernière carte en-dessous de l'écart et on la place sur le dessus. Ensuite, la partie se poursuit immédiatement. Si de nouveau personne n'a de carte correspondante, on reprend la dernière carte de l'écart et on la place sur le dessus.

Auteur: Maureen Hiron · Illustrations: Björn Lubitz  
Traduction : Birgit Irgang

© Schmidt Spiele GmbH  
Postfach 470437 · 12313 Berlin, Germany  
www.schmidtspiele.de



**Un gioco per 2 a 4 giocatori dai 8 anni di Maureen Hiron**

### **Contenuto:**

- 72 carte da gioco
- Il regolamento

### **Scopo del gioco:**

I giocatori giocano contemporaneamente e possono servire il mazzo scarto soltanto se entrambe le metà della propria carta corrispondono alla carta sul mazzo scarto. Lo scopo è di riuscire per primo a deporre/ liberarsi di tutte le proprie carte – salvo una.

### **Preparativi:**

Mischiare bene le carte da gioco e spartirle in modo coperto e in numero uguale fra i giocatori. Le carte che avanzano vanno rimesse nella scatola.

Poi ogni giocatore pone le sue carte davanti a sé, a forma di mazzo coperto, e ne prende le prime 4 in mano, sempre in modo coperto.

E finalmente la partita può cominciare.

### **Svolgimento del gioco:**

Il giocatore più giovane prende la carta in alto al suo mazzo coperto e la depone aperta al centro del tavolo. Questa carta è il principio del mazzo scarto.

I giocatori dunque tentano contemporaneamente e il più veloce possibile di deporre tutte le loro carte (tranne l'ultima) sul mazzo scarto.

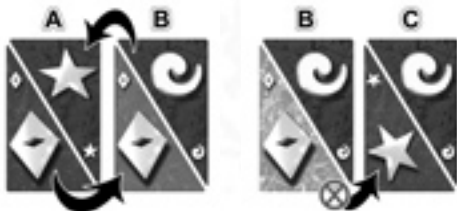
### **In più vale la seguente regola:**

Le carte sono divise in due metà che riportano colori e simboli diversi. Se un giocatore vuole deporre una delle sue carte in mano sul mazzo scarto, ciascuna delle due metà della carta deve corrispondere o col colore o col simbolo all'ultima carta in alto al mazzo scarto.

# double

I

Esempio:



La carta B può essere posta sulla carta A, perché in una metà della carta combaciano i colori e nell'altra metà i simboli.

La carta B è dunque la nuova carta in alto al mazzo scarto. La carta C non può essere giocata adesso, benché in una metà combacino sia il simbolo che il colore. Nell'altra metà però non c'è nemmeno una corrispondenza (colore o simbolo).

Durante il gioco è permesso prendere in qualsiasi momento nuove carte dal proprio mazzo coperto, basta che non ci siano più di 4 carte allo stesso tempo in mano.

## Fine del gioco:

Il gioco termina immediatamente non appena un giocatore sia riuscito a deporre tutte le carte del suo mazzo coperto e gli sia rimasta soltanto un'ultima carta in mano. Egli è il vincitore della partita.

Eccezione: Può capitare che nessuno dei giocatori è in grado di giocare una carta, perché le quattro carte in mano non permettono nessuna combinazione. In tal caso va tirata fuori l'ultima carta in fondo al mazzo scarto e posta sull'ultima carta in alto al mazzo. Il gioco dunque continua immediatamente. Se ancora non dovesse corrispondere nessuna carta in mano ai giocatori, bisogna prendere una nuova carta in fondo al mazzo scarto e porla in alto sullo stesso mazzo.

Autore: Maureen Hiron · Illustrazione: Björn Lubitz

© Schmidt Spiele GmbH  
Postfach 470437 · 12313 Berlin, Germany  
[www.schmidtspiele.de](http://www.schmidtspiele.de)



© Schmidt Spiele GmbH  
Postfach 470437 · 12313 Berlin, Germany  
[www.schmidtspiele.de](http://www.schmidtspiele.de)