



Rudi Biber

Ligretto®



Das Brettspiel



Le jeu de plateau



Il gioco da tavolo





Spieler 1/joueur 1 / giocatore 1

Ligretto Karten / cartes / tessere



2 Joker
2 plaquettes joker
2 tessere jolly



Spieler-Tableau
Plateau de joueur
Plancia individuale



Spieler 2/joueur 2 / giocatore 2



Ligretto



Spieler 3/joueur 3 / giocatore 3



Spieler 4/joueur 4 / giocatore 4



Ligretto





Ligretto®

Das Brettspiel



Der schnelle Legespaß von Rudi Biber für 2 - 4 Spieler ab 8 Jahren.

Spielmaterial



9 Spielplanteile
60 Karten (15 pro Spieler)
8 Joker-Plättchen (2 pro Spieler)
4 Ligretto-Steine
4 Spieler-Tableaus
66 Punktechips
(24 x 1er, 28 x 2er, 14 x 5er)

Spielidee

Es gilt den eigenen Kartenstapel schnell abzulegen und zwar auf die passenden Felder des Spielplans. Wer als erster alle seine Karten richtig abgelegt hat, ruft laut „Ligretto Stopp“ und hat die Runde gewonnen.

Spielvorbereitung

Der Spielplan wird für alle Spieler gut erreichbar ausgelegt. Bei 2 Spielern werden 6 Teile verwendet. Bei 3 - 4 Spielern werden 9 Spielplanteile verwendet. Jeder Spieler erhält 15 Karten mit dem gleichen Rahmen (einfach, doppelt, gestrichelt oder gepunktet), das dazugehörige Spieler-Tableau und 2 Joker-Plättchen mit den jeweils passenden Rahmen. Jeder Spieler mischt seine 15 Karten und nimmt sie als verdeckten Stapel auf die Hand.

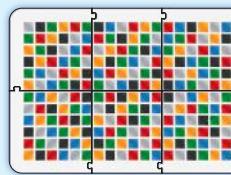
Spielablauf

Vor jeder Runde verteilen die Spieler gemeinsam alle 4 Ligretto-Steine auf beliebige quadratische Felder auf dem Spielplan. Die Ligretto-Steine gelten für alle Spieler und zeigen die Ablegeorte für die Karten an.

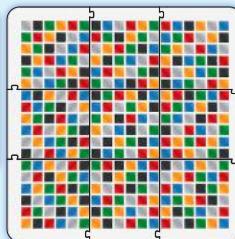
Auf das Kommando „Ligretto Start“ geht das Spiel los und von nun an spielen alle Spieler gleichzeitig. Jeder Spieler nimmt seinen Stapel in die Hand, deckt die oberste Karte auf und prüft, ob die Karte an einen Ligretto-Stein angelegt werden kann. Ist dies der Fall, legt er die Karte **passend ab**. Passt die Karte nicht, legt er die Karte offen vor sich ab. Alle Karten, die ein Spieler nicht ablegen kann, legt er auf dieser offenen Karte ab, sodass ein Ablagetafel entsteht.

Hat ein Spieler alle seine Handkarten abgelegt, dreht er den Ablagestapel auf die Rückseite und nimmt ihn auf die Hand. Nun beginnt er erneut die obenliegende Karte umzudrehen und passend auf den Spielplan **abzulegen** (bzw. einen neuen Ablagestapel zu bilden).

Spieldaten für 2 Spieler

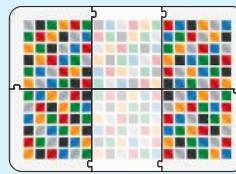


Spieldaten für 3-4 Spieler

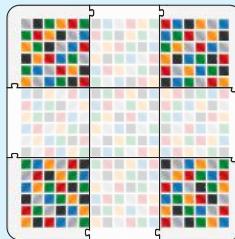


Für die ersten Runden empfehlen wir, dass die Spieler die Ligretto-Steine auf die markierten Spielplanteile platzieren:

2 Spieler



3-4 Spieler



WICHTIG:
Jeder Spieler kann an jeden der 4 Ligretto-Steine anlegen.



Karten ablegen

Eine Karte passt, wenn sie die zwei **gleichen Farben** aufweist, wie die freien **Felder neben einem beliebigen Ligretto-Stein**. Die neu abgelegte Karte muss immer mit mindestens einer **Kante** an die Karte mit dem Ligretto-Stein **angelegt** werden.

Beispiel: Die Spieler haben in dieser Situation 9 verschiedene Möglichkeiten die nächste Karte abzulegen.



Es ist **nicht erlaubt** eine Karte so abzulegen, dass sie eine bereits ausliegende Karte **verdecken** würde.

Es ist **nicht erlaubt** eine Karte abzulegen, die nur noch mit einer der **Ecken** mit dem Feld bzw. der Karte des Ligretto-Steins verbunden wäre.

Beispiel: Auf die markierten Felder dürfen keine Karten abgelegt werden, da bei (a) eine bereits ausliegende Karte verdeckt wäre und bei (b) nur eine Verbindung diagonal über die Ecke mit dem Ligretto-Stein vorhanden wäre.



Immer, wenn man eine passende Karte anlegt hat, setzt man den **Ligretto-Stein auf die neu angelegte Karte**. Der Ligretto-Stein wird immer auf die Farbe gesetzt, die sich **weiter weg** vom vorherigen Standort des Ligretto-Steins befindet. Die neue Position des Ligretto-Steins gibt nun auch den Ort an, an dem die nächsten Karten abgelegt werden können.

Beispiel: Nachdem die blau-gelbe Karte abgelegt wurde, bewegt der Spieler den Ligretto-Stein auf das blaue Feld.



Sackgassen

Wenn ein Spieler seine Karte in eine Sackgasse gelegt hat, das heißt es gibt von der neuen Position des Ligretto-Steins, keine Möglichkeit eine neue Karte abzulegen, legt dieser Spieler **seine nächste Karte auf eine beliebige freie Stelle** auf dem Spielplan auf dem die beiden Farben der Karte passen. Er legt sofort auf eines der beiden Felder den blockierten Ligretto-Stein. **Von nun an geht es hier weiter mit dem Ablegen der Karten**.

Wenn ein Spieler durch das Ablegen einer Karte einen bereits ausliegenden Ligretto-Stein blockiert oder einbaut, dann verfährt der Spieler ebenfalls mit diesem blockierten Ligretto-Stein so, als hätte er ihn gerade selber in eine Sackgasse gelegt. Er sucht für seine nächste Karte eine beliebige freie Stelle und platziert darauf sofort den blockierten Ligretto-Stein.

Joker

Manchmal ist zwischen den passenden Feldern und dem Ligretto-Stein leider noch ein Feld mit einer anderen Farbe im Weg. Hierfür gibt es aber zum Glück die Joker!

Ein Joker wird zum Überbrücken von Feldern in einer beliebigen Farbe verwendet. Dazu wird der Joker auf eins der drei freien und erlaubten Felder neben dem Ligretto-Stein gelegt und der Ligretto-Stein wird sofort darauf gezogen. An den Joker darf **nur der Spieler, der den Joker gelegt hat, eine Karte anlegen**. Dies muss sofort im Anschluss erfolgen.

Hinweis: Es ist auch erlaubt beide Joker direkt nacheinander und nebeneinander abzulegen. Aber die Spieler sollten mit den Jokern möglichst sparsam umgehen, so dass sie zum Ende des Spiels noch flexibel bleiben.

Rundenende und Wertung

Sobald ein Spieler alle seine Karten auf dem Spielfeld abgelegt hat (die Joker müssen nicht abgelegt werden), ruft er „Ligretto Stop“ und die Runde ist beendet. Kein Spieler darf nun weitere Karten anlegen.

Nun überprüfen die Spieler gemeinsam, ob die abgelegten Teile auch wirklich korrekt gelegt wurden. Sollte ein Spieler beim Ablegen einen Fehler gemacht haben, nimmt dieser nicht an der folgenden **Rundenwertung** teil:



- Zuerst nimmt sich der Spieler, der **alle Handkarten ablegen** konnte, einen **2er-Siegpunktchip**.
- Die anderen Spieler zählen ihre übrig gebliebenen Handkarten. Der Spieler mit den **wenigsten Handkarten** nimmt sich einen **1er-Siegpunktchip**. Herrscht dabei Gleichstand, nehmen sich alle dieser Spieler einen 1er-Chip.
- Alle **anderen Spieler** bekommen keine Punkte. Sie legen stattdessen 2 ihrer **Karten auf ihr Spielertableau**. Diese Spieler haben in den folgenden Runden einen kleinen Vorteil, da sie weniger Karten ablegen müssen.

Denkt daran: Spieler, die beim Ablegen einen Fehler gemacht haben, bekommen weder Punkte noch dürfen sie Karten auf ihr Tableau legen.

Ausnahme: Im Spiel zu zweit bekommt nur der Spieler Punkte, der die Runde beendet hat. Der andere Spieler darf dafür 2 seiner Karten auf sein Tableau legen. Ihr dürft eure Punktechips jederzeit mit dem Vorrat „wechseln“ (entsprechend ihrer Wertigkeit).

Beispiel: Im Spiel zu viert hat Rudi als Erster alle seine Karten abgelegt und damit die Runde beendet. Alle Spieler haben ihre Karten korrekt gelegt und nehmen an der Wertung teil. Rudi bekommt 2 Punkte.

Lena und Fabian haben noch jeweils 2 Karten übrig und bekommen jeweils 1 Punkt. Alex hat noch 4 Karten übrig, er bekommt keine Punkte, legt aber 2 seiner Karten auf sein Spielertableau.

Nach der Wertung sehen alle Spieler auf ihr Spielertableau. Hat **jeder Spieler** Karten auf seinem Tableau liegen, so nehmen **alle Spieler** genau 2 Karten von ihrem Tableau zurück.

In den meisten Fällen werden ein oder mehrere Spieler keine Karten auf ihrem Tableau haben. In diesem Fall nimmt auch niemand Karten zurück.

Zuletzt nehmen alle Spieler ihre Karten vom Spielfeld, die vom Tableau zurückgenommenen und ihre übrigen Handkarten und mischen diese zusammen. Eine neue Runde kann beginnen.

Spielende

Die Spieler legen vor Spielbeginn die Anzahl der Runden fest, die sie spielen möchten. Für die ersten Spiele empfehlen wir 6 Runden zu spielen. Wer nach der vorher festgelegten Rundenzahl die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.

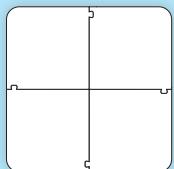
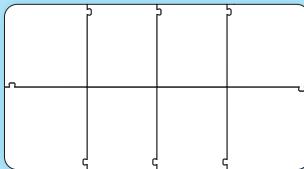
Wenn ihr öfter in derselben Spielrunde spielt, könnt ihr euch am Ende des Spiels notieren, wie viele Karten die Spieler am Spielende auf ihrem Tableau haben und dann beim nächsten Mal gleich mit dieser Startaufstellung beginnen.

Hinweise:

- 1) Jeder Spieler darf nur so lange mit seiner Hand über dem Spielplan bleiben, wie er wirklich zum Ablegen der Karte und Umsetzen des Ligretto-Steins benötigt. Den Mitspielern die Sicht zu versperren ist unfair.
- 2) Da alle Spieler gleichzeitig spielen, gilt: Wer zuerst kommt, mahlt zuerst. Die Karte die zuerst auf dem Spielfeld liegt, darf liegen bleiben.
- 3) Sollte der Fall eintreten, dass kein Spieler mehr eine Karte anlegen kann, dann endet die Runde sofort. Der Spieler, der die meisten Karten ablegen konnte, gewinnt die Runde. Die Wertung erfolgt dann wie bei einer regulär beendeten Runde.
- 4) Sollte ein Spieler eine Karte falsch herum auf die Spielplanfelder gelegt haben (die Farben auf der Karte stimmen zwar mit den Spielplanfeldern auf denen sie abgelegt wurden überein, allerdings sind die beiden Farben vertauscht) liegt es im Ermessen der Spielrunde, ob dies als Fehler zählt oder ob man ein Auge zudrückt.

Neue Spielfeldaufteilung

Erfahrene Spieler können bei der Aufteilung der Spielplanteile auch flexibel sein und variieren. Beispiele für mögliche Spielfeldaufteilungen:





Ligretto®

Le jeu de plateau



Le jeu de pose rapide et fun de Rudi Biber pour 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans.

Matériel



9 pièces de plateau de jeu
60 cartes (15 par joueur)
8 plaquettes joker (2 par joueur)
4 pions Ligretto
4 plateaux de joueur
66 jetons de points (24 de 1,
28 de 2, 14 de 5)

Concept du jeu

Il s'agit de poser sa pile de cartes rapidement, sur les cases de même couleurs du plateau de jeu. Le premier qui a correctement posé toutes ses cartes crie « Ligretto stop » et remporte la manche.

Préparation du jeu

Mettez le plateau de jeu en place pour que tous les joueurs puissent bien l'atteindre. À 2 joueurs, on utilise 6 pièces. À 3 - 4 joueurs, on utilise 10 pièces de plateau de jeu. Chaque joueur reçoit 15 cartes ayant le même bord (simple, double, discontinu ou pointillé), le plateau de joueur correspondant et 2 plaquettes joker avec le bord identique. Chaque joueur mélange ses 15 cartes et prend la pile en main, face cachée.

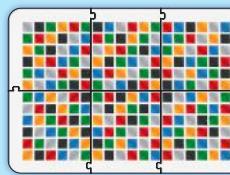
Déroulement du jeu

Avant chaque manche, les joueurs répartissent ensemble les **4 pions Ligretto** sur n'importe quelle case carrée du plateau de jeu.

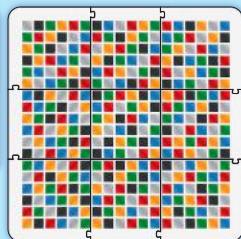
Quand l'ordre « Ligretto start » est donné, la partie commence et désormais, **tous les joueurs jouent en même temps**. Chaque joueur prend sa pile en main, révèle la **carte du dessus** et vérifie si la carte peut être posée à côté d'un **pion Ligretto**. Si tel est le cas, il pose la **carte de façon appropriée**. Si la carte ne correspond pas, il la pose face visible devant lui. Le joueur pose sur cette carte face visible toutes les cartes qu'il ne peut pas poser pour former une défausse.

Si un joueur a posé toutes sa main de cartes, il retourne sa défausse et la prend en main. Il **recommence** alors à retourner la carte du dessus et à la **poser** convenablement sur le plateau de jeu (ou à former une nouvelle défausse).

Mise en place pour 2 joueurs

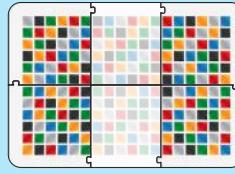


Mise en place pour 3 - 4 joueurs

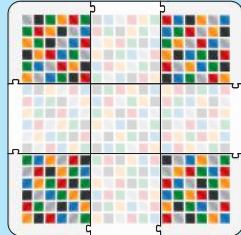


Pour les premières manches, nous recommandons aux joueurs de placer les pions Ligretto sur les pièces de plateau de jeu avec un repère :

2 joueurs



3 - 4 joueurs



IMPORTANT :
chaque joueur peut poser ses cartes
à côté de chacun des 4 pions Ligretto.



Poser des cartes

Une carte convient si elle présente les **deux mêmes couleurs** que les cases libres à côté d'un pion Ligretto. La carte qui vient d'être posée doit toujours être connectée au pion Ligretto par au moins un **bord**.

Exemple : dans cette situation, les joueurs ont 9 possibilités différentes de poser la prochaine carte.



Il est **interdit** de poser une carte de sorte qu'elle **recouvre** une carte déjà posée.

Il est **interdit** de poser une carte de sorte qu'elle ne soit connectée à la case ou à la carte du pion Ligretto que par un **coin**.

Exemple : aucune carte ne peut être posée sur les cases marquées car (a) une carte déjà posée serait recouverte et (b) il y aurait une connexion au pion Ligretto uniquement en diagonale par un coin.



Lorsqu'une carte correcte est posée, le pion Ligretto est **toujours posé sur la nouvelle carte**. Le pion Ligretto est toujours posé sur la couleur **la plus éloignée** de son ancien emplacement. La nouvelle position sur pion Ligretto indique alors l'emplacement autour duquel les prochaines cartes peuvent être posées.

Exemple : une fois la carte bleue-jaune posée, le joueur déplace le pion Ligretto sur la case bleue.



Culs-de-sac

Si un joueur a posé sa carte dans un cul-de-sac, c'est-à-dire qu'il n'existe à partir de la nouvelle position du pion Ligretto aucune possibilité de poser une nouvelle carte, ce joueur pose sa **prochaine carte sur n'importe quel emplacement** du plateau de jeu qui convient pour les deux couleurs de la carte. Il pose ensuite immédiatement le pion Ligretto bloqué sur une des deux cases. **Après quoi la pose de cartes reprend**.

Si en posant une carte, un joueur bloque ou enferme un pion Ligretto déjà posé, il procède avec ce pion Ligretto bloqué comme s'il l'avait lui-même posé dans un cul-de-sac. Il cherche n'importe quel emplacement libre pour sa prochaine carte et y pose immédiatement le pion Ligretto bloqué.

Joker

Parfois, une case d'une autre couleur se met en travers du chemin entre les cases adéquates et le pion Ligretto. Heureusement, les jokers sont là pour ça !

Un joker sert à enjamber les cases de n'importe quelle couleur. Pour cela, le joker est posé sur l'une des trois cases libres et autorisées à côté du pion Ligretto et ce dernier est immédiatement posé dessus. **Seul le joueur qui a posé le joker peut poser une carte** à côté de ce dernier. Cette action doit avoir lieu immédiatement après.

Remarque : il est également permis de poser les deux jokers directement l'un après l'autre et l'un à côté de l'autre. Les joueurs doivent toutefois être parcimonieux avec les jokers pour avoir encore de la flexibilité en fin de partie.

Fin de manche et décompte de points

Dès qu'un joueur a posé toutes ses cartes sur le plateau de jeu (les jokers n'ont pas besoin d'être posés), il crie « Ligretto Stop » et la manche prend fin. Plus aucun joueur ne peut poser de cartes.

Les joueurs vérifient alors ensemble si toutes les pièces posées l'ont été correctement. Si un joueur a commis une erreur lors de la pose, il ne participe pas au **décompte de points de la manche** qui s'en suit :



- Le joueur qui a pu poser toutes les cartes de sa main prend tout d'abord un jeton de points de victoire d'une valeur de 2.
- Les autres joueurs comptent les cartes qui leur restent en main. Le joueur qui a le moins de cartes en main prend un jeton de points de victoire d'une valeur de 1. En cas d'égalité, tous les joueurs concernés prennent un jeton de 1.
- Tous les autres joueurs n'obtiennent pas de points. Au lieu de cela, ils posent 2 de leurs cartes sur leur plateau de joueur. Lors des prochaines manches, ces joueurs auront un petit avantage car ils auront moins de cartes à poser.

N'oubliez pas : les joueurs qui ont commis une erreur lors de la pose ne reçoivent pas de points et ne peuvent pas poser de cartes sur leur plateau.

Exception : dans une partie à deux joueurs, seul le joueur qui a mis un terme à la manche reçoit des points. L'autre joueur peut poser 2 de ses cartes sur son plateau. Vous pouvez à tout instant changer vos jetons de points avec ceux de la réserve (en fonction de leur valeur).

Exemple : dans une partie à quatre joueurs, Rudi a posé toutes ses cartes en premier et a donc terminé la manche. Tous les joueurs ont correctement posé leurs cartes et participent au décompte de points.

Rudi reçoit 2 points.

Lena et Fabian ont encore 2 cartes chacun et reçoivent donc 1 point chacun.

Alex a encore 4 cartes. Il ne reçoit pas de point mais pose 2 de ses cartes sur son plateau de joueur.

Après le décompte de points, chaque joueur considère son plateau. Si chaque joueur a des cartes sur son plateau, tous les joueurs reprennent exactement 2 cartes de leurs plateaux.

Dans la plupart des cas, un ou plusieurs joueurs n'ont aucune carte sur leurs plateaux. Dans ce cas, personne ne reprend de cartes.

Pour finir, tous les joueurs reprennent leurs cartes du plateau de jeu, celles qui ont été enlevées de leur plateau de joueur et les cartes qui leur restent en main puis les mélangeant toutes. Une nouvelle manche peut commencer.

Fin de la partie

Avant le début de la partie, les joueurs décident du nombre de manches qu'ils souhaitent jouer. Pour les premières parties, nous recommandons de jouer 6 manches. Celui qui a obtenu le plus de point après le nombre de manches préalablement décidé remporte la partie.

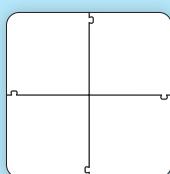
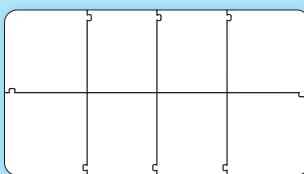
Si vous jouez parfois en sept manches, vous pouvez noter en fin de partie combien de cartes les joueurs ont sur leurs plateaux et commencer la prochaine fois avec cette configuration de départ.

Remarques :

- 1) Chaque joueur ne peut laisser sa main au-dessus du plateau de jeu que le temps dont il a vraiment besoin pour poser la carte et déplacer le pion Ligretto. Gérer la vue des adversaires n'est pas fair-play.
- 2) Comme tous les joueurs jouent en même temps : premier arrivé, premier servi. La carte posée en premier sur le plateau de jeu peut y rester.
- 3) Dans le cas où plus aucun joueur ne peut poser de carte, la manche prend immédiatement fin. Le joueur qui a pu poser le plus de cartes remporte la manche. Le décompte de points est alors effectué comme pour une manche terminée normalement.
- 4) Si un joueur a posé une carte à l'envers sur les cases du plateau de jeu (les couleurs coïncident avec les cases du plateau de jeu sur lesquelles elles ont été posées mais les deux couleurs sont intervertues), considérer cela comme une erreur ou fermer les yeux reste à l'appréciation des joueurs.

Nouvelle configuration du plateau de jeu :

Les joueurs expérimentés peuvent faire preuve de flexibilité et varier la répartition des parties du plateau de jeu. Exemples de configurations du plateau de jeu :





Ligretto®

Il gioco da tavolo



Il gioco da tavolo di velocità di Rudi Biber per 2-4 giocatori a partire dagli 8 anni di età.

Materiale di gioco



9 pezzi del tabellone
60 tessere (15 per giocatore)
8 tessere jolly (2 per giocatore)
4 pedine Ligretto
4 plance individuali
66 gettoni per i punti (24 da 1,
28 da 2, 14 da 5)

Principio del gioco

L'obiettivo è di liberarsi rapidamente del proprio mazzo posizionando le tessere sulle caselle giuste del tabellone di gioco. Il primo giocatore che posiziona correttamente sul tabellone tutte le sue tessere, dice ad alta voce "Ligretto stop!" e vince il round.

Preparazione

Posizionare il tabellone in modo che sia ben raggiungibile da tutti i giocatori. Con 2 giocatori comporre il tabellone con 6 pezzi. Con 3-4 giocatori comporre il tabellone con 10 pezzi. Ciascun giocatore riceve 15 tessere con la stessa cornice (singola, doppia, tratteggiata o a quadretti), la plancia individuale con la stessa cornice delle tessere e 2 tessere jolly, anche queste con la stessa cornice. Ciascun giocatore mischia le sue 15 tessere e forma un mazzo senza far vedere le tessere agli altri giocatori.

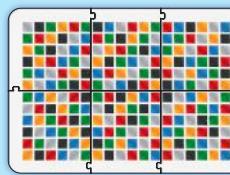
Svolgimento del gioco

Prima di ogni round i giocatori mettono le **4 pedine Ligretto** su 4 caselle qualsiasi del tabellone. Al comando "Ligretto!" ha inizio il gioco e a partire da questo momento **tutti i giocatori giocano contemporaneamente**.

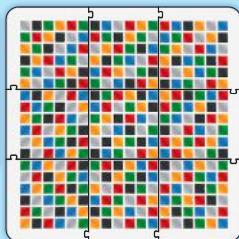
Ciascun giocatore prende in mano il suo mazzo, scopre la tessera in cima al mazzo e controlla se può posizionare la **tessera vicino a una pedina Ligretto**. Se trova delle caselle adatte, posiziona la tessera **correttamente sulle caselle**. Se invece non ci sono caselle disponibili, posa la tessera scoperta davanti a sé. Ciascun giocatore impila sopra questa prima tessera tutte le tessere che non riesce a posizionare sul tabellone in modo da creare un mazzo.

Se un giocatore scarta davanti a sé tutte le sue tessere, capovolge il mazzo e lo prende in mano. A questo punto **ricomincia da capo**: gira la tessera in cima al mazzo e la **posiziona** correttamente sul tabellone (oppure crea un nuovo mazzo).

Configurazione del tabellone per 2 giocatori

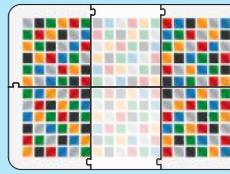


Configurazione del tabellone per 3-4 giocatori

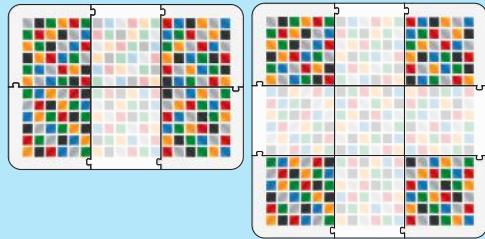


Per i primi round consigliamo ai giocatori di mettere le pedine Ligretto sulle caselle indicate nell'immagine sotto:

2 giocatori



3-4 giocatori



IMPORTANTE: ciascun giocatore può posizionare le sue tessere accanto a una qualsiasi delle 4 pedine Ligretto.





Posizionamento delle tessere

È possibile posizionare una tessera sul tabellone se la tessera ha gli stessi due colori delle caselle libere accanto alla pedina Ligretto. La nuova tessera posizionata sul tabellone deve avere sempre almeno un lato in comune con la casella su cui si trova la pedina Ligretto.

Esempio: in questa situazione i giocatori possono posizionare la tessera in 9 posizioni diverse.



Non è consentito posizionare una tessera **sopra** una tessera già presente sul tabellone.

Non è consentito posizionare una tessera su una casella che ha in comune solo uno degli angoli con la casella/tessera su cui si trova la pedina Ligretto.

Esempio: non è consentito posizionare una tessera sulle caselle incornicate in rosso perché nel caso (a) verrebbe coperta una tessera già presente sul tabellone e nel caso (b) la nuova tessera sarebbe collegata in diagonale con la casella su cui si trova la pedina Ligretto.



Ogni volta che un giocatore riesce a posizionare una tessera, sposta la **pedina Ligretto sulla nuova tessera**. La pedina Ligretto va spostata sempre sulla casella **più distante** dalla casella su cui si trovava precedentemente. La nuova posizione della pedina Ligretto determina anche la posizione in cui sarà possibile posizionare le tessere successive.

Esempio: dopo aver posizionato la tessera giallo-blu, il giocatore sposta la pedina Ligretto sulla casella blu.



Vicolo cieco

Se un giocatore posiziona una tessera in un vicolo cieco, vale a dire che dalla nuova posizione della pedina Ligretto non è possibile posizionare una nuova tessera, il giocatore posiziona la sua tessera successiva in un punto qualsiasi del tabellone in cui si trova una coppia di caselle con gli stessi colori della sua tessera. Deve quindi spostare subito su una delle due caselle la pedina Ligretto bloccata. Il gioco continua quindi normalmente e le tessere saranno posizionate vicino alla nuova casella.

Se posizionando una tessera un giocatore blocca un'altra pedina Ligretto, anche in questo caso deve procedere come se avesse messo la pedina in un vicolo cieco. Dovrà quindi cercare per la sua tessera successiva una nuova posizione libera dove spostare subito la pedina Ligretto bloccata.

Jolly

A volte una coppia di caselle e la pedina Ligretto sono separate da una casella di colore diverso dai colori della tessera. Per fortuna in questi casi è possibile usare i jolly!

Il jolly si usa per far diventare una determinata casella del colore che si vuole. Il jolly si deve posizionare su una delle tre caselle libere accanto alla pedina Ligretto. A questo punto si può spostare la pedina Ligretto sulla casella in cui è stato posizionato il jolly. **Solo il giocatore che ha usato il jolly può posizionare una tessera** accanto al jolly. Deve farlo subito dopo aver usato il jolly.

Nota: è possibile anche giocare uno dopo l'altro i due jolly disponibili e posizionarli uno accanto all'altro, ma è sempre consigliabile usare i jolly con parsimonia per avere più opzioni anche verso la fine della partita.

Fine del round e punteggio

Non appena un giocatore ha posizionato tutte le sue tessere sul tabellone (non è obbligatorio usare anche i jolly), dice "Ligretto stop!" e il round si conclude. Gli altri giocatori non possono più posizionare le loro tessere sul tabellone.

A questo punto tutti i giocatori insieme controllano che le tessere siano state posizionate correttamente. Se un giocatore ha fatto un errore nel posizionare le tessere, non partecipa all'**assegnazione dei punti** descritta qui di seguito:



- Il giocatore che ha **posizionato tutte le tessere** riceve un **gettone da 2 punti**.
- Tutti gli altri giocatori contano le tessere che hanno ancora in mano. Il giocatore con **meno tessere in mano** prende un gettone da 1 punto. In caso di pareggio tutto i giocatori che hanno pareggiato prendono un **gettone da 1 punto**.
- Tutti **gli altri giocatori** non prendono nessun punto, ma possono posare 2 delle loro **tessere sulla propria plancia individuale**. Al round successivo questi giocatori avranno un piccolo vantaggio, perché avranno meno tessere in mano e quindi meno tessere da posizionare sul tabellone.

Importante: i giocatori che hanno sbagliato a posizionare una o più tessere sul tabellone non ricevono nessun punto né possono posare le loro tessere sulla plancia individuale.

Eccezione: se si gioca in due, solo il giocatore che ha chiuso il round riceve i punti, mentre l'altro giocatore può posare 2 tessere sulla sua plancia individuale. Se necessario, è consentito "cambiare" i gettoni dei punti (ad esempio un gettone da due punti con due da un punto).

Esempio: in una partita a quattro giocatori Rudi è stato il primo a posizionare tutte le tessere e ha quindi chiuso il round. Tutti i giocatori hanno posizionato le loro tessere correttamente e partecipano quindi all'assegnazione dei punti.

Rudi riceve 2 punti.

Lena e Fabian hanno ancora 2 tessere ciascuno in mano e ricevono 1 punto a testa.

Alex ha 4 tessere in mano e non riceve nessun punto ma può posare 2 delle sue tessere sulla sua plancia.

Dopo l'assegnazione dei punti, ogni giocatore guarda la propria plancia individuale. Se **tutti i giocatori** hanno delle tessere sulla plancia, **ciascun giocatore** riprende in mano 2 tessere dalla propria plancia.

La maggior parte delle volte uno o più giocatori non hanno nessuna tessera sulla plancia. In questo caso nessun giocatore riprende in mano le 2 tessere.

Infine tutti i giocatori prendono le loro tessere dal tabellone e le mischiano insieme alle 2 tessere riprese dalla plancia e alle tessere rimaste in mano dopo la fine del round. A questo punto si può iniziare un nuovo round.

Fine della partita

Prima di iniziare una partita i giocatori decidono il numero di round da giocare. Per le prime partite si consiglia di giocare 6 round. Vince la partita il giocatore che ottiene il punteggio più alto dopo il numero di round stabilito.

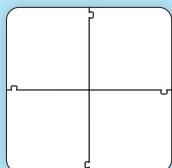
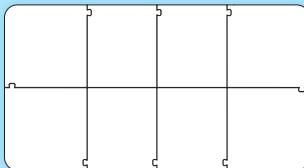
Se giocate spesso con gli stessi giocatori, alla fine della partita potete annotare su un foglio di carta il numero di tessere che ogni giocatore ha sulla sua plancia individuale. In questo modo la prossima volta potrete riprendere la partita da dove l'avete lasciata.

Note:

- 1) Ciascun giocatore può tenere la mano sopra al tabellone solo per il tempo necessario a posizionare una tessera e a spostare la pedina Ligretto. Impedire la vista agli altri giocatori è un comportamento scorretto.
- 2) Visto che i giocatori giocano tutti contemporaneamente, vale il principio: chi tardi arriva, male alloggia. Rimane quindi sul tabellone la tessera che è stata posizionata per prima.
- 3) Se nessun giocatore riesce più a posizionare una tessera, il round termina immediatamente. In questo caso vince il round il giocatore che è riuscito a posizionare il maggior numero di tessere e i punti vengono assegnati come nel caso di un round terminato regolarmente.
- 4) Se un giocatore posiziona una tessera sul tabellone nel verso sbagliato (cioè se i colori sulla tessera coincidono con i colori delle caselle ma la tessera è posizionata in modo che i colori risultano invertiti) sta ai giocatori decidere se considerarlo un errore oppure se si può chiudere un occhio.

Configurazioni alternative del tabellone

I giocatori più esperti possono combinare i pezzi del tabellone in modi diversi e creare configurazioni alternative. Esempi di configurazione del tabellone:





Autor / Auteur / Autore / Auteur / Author / Autor: Rudi Biber
Redaktion / Rédaction / Redazione / Redactie / Editor / Redacción: Matthias Karl
Design: www.designstudio1.de

Änderungen vorbehalten.
Sous réserve de modifications.
Subject to modifications.
Wijzigingen voorbehouden.
Con riserva di modifiche.
Sujeto a modificaciones.

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

