

Si la carte qui se retrouve sur le dessus de la défausse convient pour aller sur une pile du centre de la table ou si c'est un 1 (ce qui peut permettre de commencer une nouvelle pile), le joueur peut poser cette carte au centre de la table aussi vite que possible. Si, en posant cette carte de sa défausse, le joueur découvre en dessous une autre carte qui peut convenir, il peut également poser celle-ci immédiatement. Ceci est également valable pour la carte suivante, et ainsi de suite.

Si aucune carte ne convient, le joueur pose à nouveau 3 autres cartes sur sa pile de défausse. Lorsque la pile de cartes qu'il a en main est épuisée, le joueur prend sa pile de défausse face cachée, la mélange brièvement et recommence le même processus en retour-nant 3 cartes à la fois.

NE PAS OUBLIER : à Ligretto, tous les joueurs jouent en même temps, il n'y a pas d'ordre!

17

Fin de la partie

Celui qui réussit à poser **la dernière des 10 cartes de sa pile Ligretto** (que ce soit au centre de la table ou dans la rangée) crie « **Ligretto stop!** » et la partie se termine immédiatement.

Comptage des points

On trie toutes les cartes du centre de la table en fonction des couleurs au dos (correspondant aux différents joueurs).

- Pour chaque carte qu'un joueur a posée **au centre de la table**, celui-ci reçoit 1 point.
- Pour chaque carte qui se trouve encore dans sa **pile Ligretto**, le joueur **dédit 2 points**.
- Les cartes de la rangée et de la pile que le joueur avait en main ne comptent pas.

C'est le joueur qui obtient le plus de points qui gagne la partie ! En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

Si vous jouez plusieurs parties, notez les points de chaque manche. C'est le joueur qui obtient le plus de points après un nombre prédéfini de manches qui gagne.

18

ATTENTION : dans des cas rares, il peut arriver que plus aucun joueur ne puisse poser de carte, parce que les cartes dont on aurait besoin « se cachent » dans les piles Ligretto. Dans ce cas, la partie se termine prématurément et on compte les points qui ont été obtenus jusque-là.

Variante : pour les vrais spécialistes de Ligretto !

Dans cette variante, les rangées peuvent servir d'« emplacement intermédiaire ». Un joueur peut poser des cartes de sa main ou des cartes de sa pile Ligretto dans sa propre rangée, à condition de respecter 2 règles :

1. les nombres doivent être posés **dans l'ordre décroissant**.
2. les cartes qui se suivent immédiatement doivent être **de couleur différente**.

Le défi vous semble intéressant ? Il l'est ! Sur-tout pour se débarrasser rapidement de cartes avec des nombres élevés de sa pile Ligretto. Mais attention : si trop de cartes sont stockées dans la rangée, cela bloque les espaces vides à combler avec la pile Ligretto !

19

Encore plus de joueurs, encore plus de frénésie, encore plus de plaisir !

Vous aimeriez de temps en temps pouvoir jouer à Ligretto à cinq, à six ou même à douze ? Aucun problème ! Il vous suffit d'acquérir les boîtes Ligretto d'autres couleurs. Ligretto existe en rouge, en bleu et en vert – chaque boîte est faite pour 4 joueurs (donc 3 boîtes = 12 joueurs) !

Et si vous n'en pouvez plus des cartes, essayez donc la version au dés de Ligretto : découvrez le plaisir addictif d'un jeu de dés turbulent !



**MAINTENANT DISPONIBLE
SOUS FORME D'APPLICATION !**



20



ITALIANO



Contenuto

160 carte (4 set di carte da 40 carte ciascuno – uno per ciascuno dei giocatori)

Scopo del gioco

Lo scopo del gioco consiste nel disfarsi il più rapidamente possibile del mazzo Ligretto di-spuesto davanti a sé e quindi di totalizzare il **maggior numero possibile di punti**.

A Ligretto tutti giocano contemporaneamente, pertanto vale: reagire con rapidità!

22

Preparazione del gioco

Per cominciare, si suddividono le carte in base al diverso colore sul dorso (scritta "Ligretto").



Ogni giocatore riceve il proprio set di 40 carte dello stesso colore sul dorso e le mischia per bene. Fatto questo, ogni giocatore **dispone quindi davanti a sé 3 carte scoperte** con il lato numerato verso l'alto. Queste carte saranno d'ora in poi chiamate **Fila 1**.

Accanto alla propria fila, ciascun giocatore dispone anche un **mazzo di 10 carte** tutte scoperte. Questo mazzo è chiamato **Mazzo Ligretto 2**. Le restanti carte **restano coperte** in mano al rispettivo giocatore come **Carte in mano 3**. Nel corso del gioco, ogni giocatore utilizza le carte in mano. Queste vengono disposte una sopra l'altra sul tavolo davanti a sé creando in questo modo il proprio **Mazzo di deposito 4**.

23

Svolgimento del gioco

Via con il gioco!

Ora, tutti i giocatori devono cercare di disfarsi delle proprie carte **contemporaneamente** e il più velocemente possibile. Chi ha una carta con il numero 1, la dispone al centro. Chi ha un 2 dello **stesso colore**, la sovrappone il più velocemente possibile alla carta precedente, seguono quindi il 3, 4 e così via. Ogni 1 successivo viene disposto al centro del tavolo accanto agli altri mazzi. Possono esservi **contemporaneamente più mazzi** di ogni colore.



24

1 Fila

ATTENZIONE: In caso di partita con 2 giocatori, la fila sarà formata da 5 carte o, in caso di 3 giocatori, da 4 carte.



2 Mazzo Ligretto

(10 carte all'inizio del gioco)



4 Mazzo deposito



25

Mosse possibili

Un giocatore può sempre giocare le sue carte! Può infatti giocare...

- una carta dalla sua **fila 1**.
- la carta in alto al suo **mazzo Ligretto 2** oppure
- la carta in alto al suo **mazzo di deposito 4**.

Se si gioca una carta prelevata dalla fila, il posto che si libera può essere **subito** occupato da una carta del **Mazzo Ligretto**.

Carte in mano

Le carte coperte che i giocatori hanno in **mano 3** possono essere giocate in **qualsiasi momento**. In questo caso, il giocatore **gira sempre insieme 3 carte che tiene in mano** e le dispone

27

scoperte una sopra l'altra sul tavolo davanti a sé creando in questo modo il proprio mazzo di deposito **4**.

Se la prima carta in alto al mazzo di deposito corrisponde ad uno dei mazzi presenti al centro del tavolo oppure è un 1 (e perciò può costituire un nuovo mazzo), può essere giocata il più velocemente possibile al centro del tavolo. Se togliendo questa carta dal mazzo di deposito si scopre un'altra carta corrispondente, questa potrà essere immediatamente giocata. Lo stesso vale anche per la carta successiva e così via.

Se non si ottengono carte giocabili, il giocatore depone velocemente altre 3 carte sul mazzo di deposito. Quando le carte in mano sono esaurite, si prende il mazzo di deposito che si è creato, lo si mischia bene e si riparte dall'inizio scoprendo contemporaneamente 3 carte per volta.

RICORDATE: a Ligretto tutti giocano contemporaneamente senza osservare un ordine preciso!

28

Fine del gioco

Il giocatore che riesce a giocare la sua **ultima carta esaurendo il proprio mazzo Ligretto** grida **Stop, "Ligretto!"**, e il gioco termina all'istante. A questo punto non fa differenza se l'ultima carta viene giocata su uno dei mazzi al centro del tavolo o per integrare la propria fila.

Conteggio dei punti

Tutte le carte al centro del tavolo vengono suddivise in base al dorso (corrispondente ai singoli giocatori).

- Per ogni carta piazzata al **centro del tavolo**, il rispettivo giocatore guadagna **1 punto**.
- Per ogni carta rimasta nel suo **mazzo Ligretto**, conta **2 punti in meno**.
- Le carte nella fila e le carte in mano non vengono conteggiate.

Vince il giocatore che ha totalizzato il maggior numero di punti! In caso di parità ci sono altrettanti vincitori.

Se si vuole organizzare un torneo di Ligretto, si contano i punti partita per partita e alla fine

29

vince il giocatore che, al termine del numero predeterminato di partite, avrà totalizzato il punteggio maggiore.

ATTENZIONE: e se davvero non ci sono più carte giocabili perché quelle necessarie per proseguire sono tutte nascoste nei mazzi Ligretto? Allora il gioco finisce e si fa subito il conteggio dei punti prima di iniziare una nuova partita.

Variante di gioco – Per veri conoscitori di Ligretto!

In questa variante, le file possono essere utilizzate come una sorta di "magazzino temporaneo". Le carte in mano o le carte del mazzo Ligretto possono essere giocate disponendole nella propria fila, rispettando 2 regole:

1. I numeri devono seguire un **ordine decrescente**.
2. Le carte direttamente in successione devono avere **colori diversi**.

Sembra interessante, vero? E lo è, soprattutto per disfarsi rapidamente delle carte con valore numerico più alto dal mazzo Ligretto. Ma atten-

30

zione: se si mettono troppe carte nella fila, si bloccano i posti vuoti da riempire con le carte del mazzo Ligretto!

Più giocatori, più frenesia, più divertimento!

Volete giocare a Ligretto anche in cinque, in sei o addirittura in dodici? Nessun problema! Basta che vi procuriate le scatole di Ligretto con altri colori. Esiste Ligretto Rosso, Blu e Verde – ogni scatola vale per 4 giocatori (3 scatole = 12 giocatori)! E se non ne potete più di carte... allora giocate semplicemente a Ligretto ai dadi, un gioco scatenato e avvincente a cui non vorrete più rinunciare!



© Ligretto, registered trademark, Schmidt Spiele
Schmidt Spiele GmbH
Lahnstraße 21
D-12055 Berlin
www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de



**DISPONIBILE ANCHE
COME APP!**



31

DE Spielanleitung
FR Les règles du jeu
IT Regole del gioco



If the uppermost card from the face-up discard pile can be played in the center (either on a pile that has already been started, or if it's a 1, in a new pile), lay it accordingly as fast as possible. If, after playing the card from your face-up discard pile, the next card can also be played, you can also immediately play this card, too. The same also applies for the next card, etc.

If the card cannot be played, turn over another 3 cards onto the face-up discard pile. Once the face-down reserve pile has been used up, pick up the face-up discard pile, shuffle it face down and use it as your new face-down reserve pile, from which you again turn over 3 cards together.

DO NOT FORGET: In Ligretto, everyone plays at the same time and out of order!

End of game

Whoever manages to play the **last of his 10 cards from the Ligretto pile** (either in the center or in his row), shouts "**Ligretto, stop!**" which ends the game.

Scoring

Take all the cards from the center and sort them according to their back side (which corresponds to the individual players).

- For each card that a player was able to lay in the center he receives **1 plus point**.
- For each card still in a player's **Ligretto pile** he receives **2 minus points**.
- Neither cards in the row, nor in the reserve piles, are counted.

The player with the most points wins the game! There can be more than one winner.

If multiple games are played, the points from each round are recorded, and the player with the most points (after the agreed number of games have been played) wins.

IMPORTANT: In rare cases, no one will be able to play any more cards in the center because the cards needed are "hiding" in the Ligretto piles. If this happens, the game is over and the points that have been earned up until now are counted.

Game variation: For real Ligretto experts!

In this game variation the rows can be used as a kind of "second reserve". You can lay cards from your reserve pile or from your Ligretto pile into your own row, as long as you observe the following two rules:

1. Numbers must be laid in **descending order**.
2. Cards lying side by side must have **different colors**.

Sounds good? You bet! Especially for getting rid of high cards from your Ligretto pile. But you better be careful: If you put too many cards in your row, you may block yourself from being able to lay any more cards from your Ligretto pile in your row!

More players, more chaos, more fun!

Do you want to play with five, six or even as many as twelve players? No problem! Simply get the other Ligretto boxes with a different color. Ligretto comes in red, blue, and green, and each box has cards for 4 different players (3 boxes = 12 players)!

And, if you've had enough of cards, you can also play Ligretto Dice – action-packed and addictive fun!



ESPAÑOL

Ligretto®

¡más rápido imposible!

Para 2–4 jugadores
a partir de 8 años

Contenido

160 cartas (4 juegos de cartas con 40 cartas cada uno – un juego de cartas por jugador)

Objetivo del juego

El objetivo del juego es deshacerse de todas las cartas de la propia pila de Ligretto, pero obteniendo a la vez el **mayor número de puntos** posibles.

¡En Ligretto, todos juegan al mismo tiempo, es por ello que hay ser rápido!

Preparación del juego

Primero se ordenan las cartas en función de los diferentes colores de "Ligretto" en sus dorsos.



Cada jugador recibe su propio juego de cartas con 40 cartas del mismo color de dorso, el cual debe mezclar bien. A continuación, cada jugador coloca **3 de sus cartas boca arriba**, con el lado numérico indicando hacia arriba, una al lado de la otra. A partir de ahora, estas cartas se llaman **fila 1**.

Junto a su fila propia, cada jugador coloca una **pila de otras 10 cartas boca arriba**. Esta pila se llama **pila de Ligretto 2**. Las cartas restantes las mantiene cada jugador como **pila boca abajo** en su **mano 3**. Durante el juego, cada jugador debe descartar cartas que lleva en su mano. Estas se colocan boca arriba en la propia **pila de tirar 4**.

Desarrollo del juego

¡Vamos a jugar!

Todos los jugadores intentan descartar sus cartas **simultáneamente** – y de la manera más rápida. Si tiene un 1, se coloca en el centro. Si tiene un 2 del **mismo color**, se agrega éste lo más rápido posible sobre el 1. Luego siguen el 3, el 4, etc. Cada nuevo 1 se coloca en el centro de la mesa, junto a las otras pilas.

Es posible que haya **varias pilas del mismo color a la vez**.



Centro

17

18

19

20

22

23

24

1 Fila

ATENCIÓN: En caso de 2 jugadores se colocan 5 cartas y en caso de 3 jugadores son 4 las cartas que se colocan una al lado de la otra, boca arriba.



2 Pila de Ligretto

(10 cartas al inicio del juego)



3 Mano



4 Pila de tirar



Descartar cartas

¡Un jugador puede descartar cartas en cada momento! Puede ser...

- una carta de su propia **fila 1**.



- la primera carta de su pila de **Ligretto 2** o bien
- la primera carta de su **pila de tirar 4**.



Cuando un jugador descarta una carta de la fila, puede rellenar el espacio liberado en la fila **inmediatamente** con una carta de la **pila de Ligretto**.

Cartas en la mano

Las cartas cubiertas de la **mano 3** pueden ser usadas por los jugadores **en cada momento**. Para ello, el jugador **voltea siempre 3 cartas con-**

juntamente para dejarlas sobrepuestas, **boca arriba** en su pila de tirar, delante de sí.

En caso que la primera carta de la pila de tirar coincida con una pila ubicada en el centro de mesa o cuando es un 1 (lo cual permite dar inicio a una nueva pila), es posible colocarla lo más rápido posible en el centro de la mesa. En caso que coincida también la siguiente carta que queda descubierta al retirar la primera carta, puede agregarse ésta del mismo modo en el centro de la mesa. Esto se aplica también para la siguiente carta, etc.

Pero si no hay una carta apropiada, el jugador debe colocar nuevamente 3 cartas en la pila de tirar. Después de haberse agotado la pila de cartas de mano, se recoge la pila de tirar en forma cubierta, se mezcla brevemente y se comienza a jugar nuevamente, mostrando nuevamente un conjunto de 3 cartas.

NO OLVIDEN: ¡En Ligretto, todos los jugadores juegan a la vez y revueltos!

Fin del juego

El jugador que logra colocar la **última de sus 10 cartas de la pila de Ligretto** (sin importar si en el centro de mesa o en la fila), grita "**¡Ligretto Fin!**" y el juego termina instantáneamente.

La evaluación

Todas las cartas puestas en el centro de la mesa se ordenan según sus dorsos (los cuales coinciden con los diferentes jugadores).

- Por cada carta que pudo colocar un jugador en el **centro de mesa**, recibirá **1 punto positivo**.
- Por cada carta que aún sigue en su **pila de Ligretto**, recibirá **2 puntos negativos**.
- No se toman en consideración las cartas en la fila ni las cartas en la mano.

¡El jugador que logra sumar el puntaje más alto, es el ganador del juego! En caso de empate hay varios ganadores.

Si juegan varias rondas, se anotan los puntos de cada ronda. Finalmente gana aquel jugador

que acumula el puntaje más alto en un número de juegos previamente acordado.

ATENCIÓN: En raros casos puede ocurrir que un jugador no puede descartar más cartas, ya que las cartas adecuadas "se ocultan" en las pilas de Ligretto. En este caso se termina el juego antes de tiempo y se cuentan los puntos obtenidos hasta este momento.

Variación: ¡Para los verdaderos expertos de Ligretto!

En esta versión del juego pueden aprovecharse las filas como una especie de "memoria intermedia". Las cartas de la mano o de la pila de Ligretto pueden colocarse en una fila propia, pero observando dos reglas claves:

1. Los números deben colocarse en **secuencia decreciente**.
2. Las cartas consecutivas deben tener **diferentes colores**.

¿Suena bien? Lo es y sirve además para descartar principalmente las cartas con altos números en la pila de Ligretto. Pero tengan

cuidado: ¡En caso de colocar demasiadas cartas en la fila, se bloquean los espacios para rellenar la pila de Ligretto!

¡Más jugadores, más ajeteo, más diversión!

¿Les gustaría jugar "Ligretto" con cinco o seis jugadores o incluso con doce? ¡Ningún problema! Ligretto está disponible en rojo, azul y verde y cada caja sirve para 4 jugadores respectivamente (3 cajas = 12 jugadores).

¡Y si de repente estén cansados de ver tantas cartas, pueden seguir con el Ligretto de dados, el juego agitado de dados con riesgo de volverse adictos!



© Ligretto, registered trademark, Schmidt Spiele
Schmidt Spiele GmbH
Lahnstraße 21
D-12055 Berlin
www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de



**¡AHORA TAMBIÉN
COMO APP!**



25

26

27

28

29

30

31