

Inhalt

.....

- 6 Spielpläne
- 6 Sets mit jeweils
27 sechseckigen Kärtchen

Am Anfang ist es noch ganz einfach: Die Spielpläne sind leer und die sechseckigen Kärtchen finden noch überall Platz. Doch nach und nach wird es immer schwieriger, durchgehende Farbreihen von Rand zu Rand zu bilden – und gerade gegen Ende kommen meistens die Kärtchen, die man gar nicht mehr gebrauchen kann. Sind alle Felder belegt, wird abgerechnet. Je länger eine Farbreihe ist und je höher ihre Zahl, desto mehr Punkte bringt sie ein. Doch bereits ein unpassendes Kärtchen in dieser Reihe macht alles zunichte ...

Ziel ist es, in vier Durchgängen auf die höchste Gesamtpunktzahl zu kommen.



Ein lockeres Legespiel
für 1–6 Tüftler ab 10 Jahren
Autor: Peter Burley
Design: DE Ravensburger, KniffDesign
Thomas Marutschke
Illustration: Franz Vohwinkel
Ravensburger® Spiele Nr. 26676-0



D

Spielvorbereitung

.....

Vor dem allerersten Spiel müssen zunächst einmal alle Kärtchen vorsichtig aus den Tafeln herausgetrennt werden.

Jeder Spieler erhält:

- einen Spielplan und
- die 27 Kärtchen
einer Hintergrundfarbe

Nehmen weniger als 6 Spieler teil, wird das überzählige Spielmaterial in die Schachtel zurückgelegt.

Ein beliebiger Spieler wird zum „Öffner“ ernannt. Er legt alle seine Kärtchen neben seinen Spielplan, dreht deren Vorderseite nach unten und mischt sie gut.

Die anderen Spieler legen ihre Kärtchen mit der Vorderseite nach oben neben ihren Spielplan. Hierbei empfiehlt es sich, die Kärtchen zu sortieren, beispielsweise nach den drei Reihen 1, 5 und 9.

Spielverlauf

.....



Der „Öffner“ dreht eines seiner verdeckten Kärtchen um, nennt laut und deutlich die drei darauf abgebildeten Zahlen – am besten immer von links nach rechts, also beispielsweise 2 - 9 - 4 – und legt es offen auf ein beliebiges freies Feld seines Spielplans.

Auch die anderen Spieler suchen aus ihrem Vorrat dieses Kärtchen heraus und legen es ebenfalls offen auf ein beliebiges freies Feld ihres Spielplans.

Das nächste Kärtchen wird vom „Öffner“ aufgedeckt, nachdem alle Spieler das vorherige platziert haben. Wieder legt es jeder auf seinem Spielplan ab usw.

Die Lege-Regeln

Nur richtig ablegen! Die Kärtchen dürfen natürlich nur so abgelegt werden, dass jeder Spieler die Zahlen seiner Kärtchen richtig liest.



Richtig!



Falsch!

Was liegt, das liegt! Ein Kärtchen darf nicht mehr auf ein anderes Feld umgelegt werden, wenn bereits das nächste aufgedeckt wurde.

Abgucken lohnt nicht! Da kein Spieler weiss, ob es ein Mitspieler besser machen wird, sollte er auch nicht bei ihm abgucken und es ihm nachmachen.

Nicht jedes Kärtchen wird passen!
Besonders gegen Ende eines Durchgangs, wenn der Spielplan schon sehr voll ist,

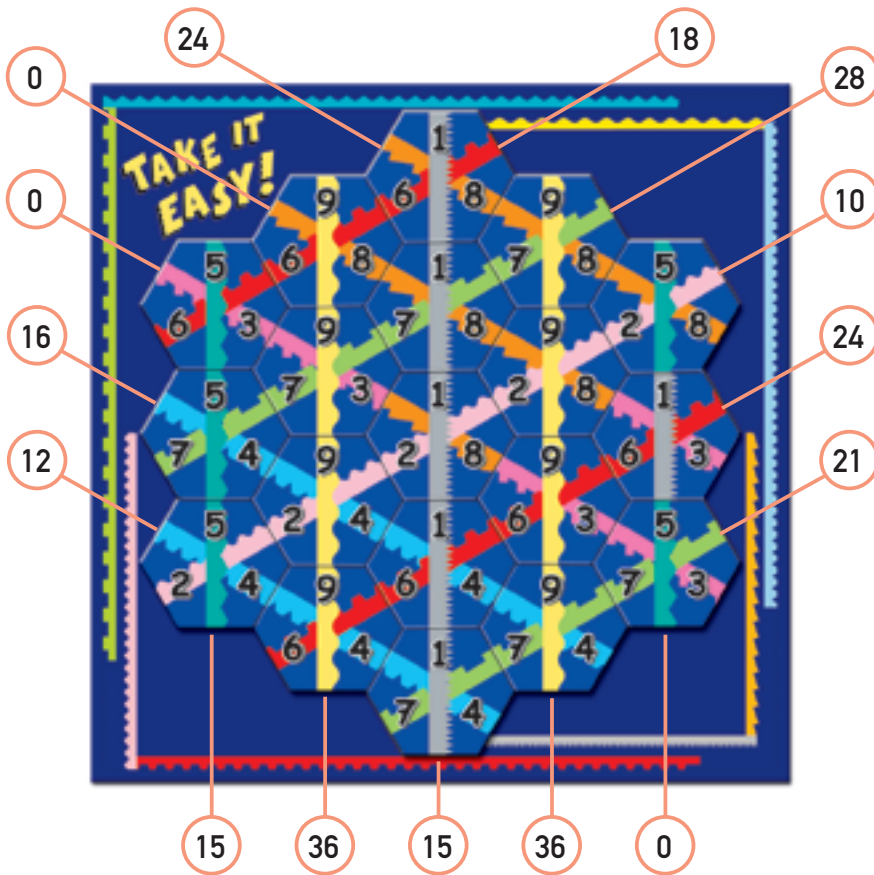
werden Kärtchen aufgedeckt werden, die nicht in allen drei Richtungen passen. Da jedes Kärtchen abgelegt werden muss, gilt es gut zu überlegen, welche Reihe/n man nun „zerstört“.

Die Abrechnung

.....

Nach 19 Runden ist der Spielplan jedes Spielers vollkommen belegt. Nun wird abgerechnet: Alle drei möglichen Richtungen – diagonal von links unten nach rechts oben, senkrecht und diagonal von links oben nach rechts unten – werden gewertet.

Nur durchgehende Farbreihen bringen Punkte. Sie müssen von Rand zu Rand ohne Unterbrechung verlaufen. Liegt auch nur ein farbfremdes Kärtchen dazwischen, zählt die gesamte Reihe 0 Punkte.



Anzahl mal Zahl ergibt die Punktzahl einer Farbreihe.

Vier Kärtchen mit der 7 bringen beispielsweise 28 Punkte ($4 \times 7 = 28$), drei Kärtchen mit der 5 sind 15 Punkte wert ($3 \times 5 = 15$).

Zur Kontrolle sollte, nachdem jeder seine eigenen Punkte ermittelt hat, noch einmal der linke Nachbar nachzählen.

Karte	A	B	C	P
1	245	199	210	199
2	177	191	199	209

Die Punkte jedes Spielers werden auf einem Blatt notiert.



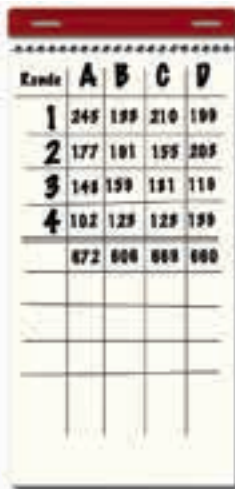
Neue Runde, neues Glück

.....

Ein anderer Spieler wird zum nächsten „Öffner“ bestimmt. Er dreht alle seine Kärtchen um und mischt sie gut. Die Mitspieler räumen ihren Plan leer und sortieren erneut ihre Kärtchen. Wieder deckt der „Öffner“ das erste Kärtchen auf, das anschliessend auch alle anderen Spieler auf ihrem Plan ablegen usw.

Am Ende dieses Durchgangs wird wieder gepunktet.

Der dritte und vierte Durchgang verlaufen in derselben Weise.



Runde	A	B	C	D
1	245	195	210	199
2	177	101	155	205
3	148	159	181	110
4	102	125	125	199
	672	606	668	600

Spielende

.....

Nach vier Durchgängen ist das Spiel zu Ende. Es gewinnt, wer die höchste Gesamtpunktzahl vorweisen kann.

Varianten

.....

Etwas anspruchsvoller wird das Spiel, wenn man nicht auf beliebige freie Felder ablegen darf, sondern nur an bereits liegende Kärtchen anlegen darf. Lediglich das erste Kärtchen kann also beliebig abgelegt werden, alle anderen müssen dann an dieses bzw. ein nachfolgendes angelegt werden.

Etwas einfacher wird das Spiel, wenn der „Öffner“ statt einem immer zwei Kärtchen gleichzeitig aufdeckt, die dann auf zwei beliebigen freien Feldern des Plans abgelegt werden. Lediglich das letzte, das 19. Kärtchen, wird weiterhin einzeln aufgedeckt.

Das Spiel für 1 Person

.....

Auch allein ist TAKE IT EASY ein hochinteressantes Spiel. Von Durchgang zu Durchgang versucht man, seine eigene Höchstpunktzahl zu überbieten.

Übrigens:

Wem gelingt es, die höchstmögliche Punktzahl – 307 Punkte – zu erreichen? Hierfür gibt es 16 (!) verschiedene Lösungen!



Contenu

-
- 6 plans de jeu
 - 6 sets de 27 cartes hexagonales

Au départ, rien de plus facile : les plans de jeu sont vides et les petites cartes hexagonales trouvent une place n'importe où. Par la suite, il devient de plus en plus difficile de composer des lignes de même couleur d'un bout à l'autre du plan de jeu. Et naturellement, vers la fin, les cartes tirées ne sont pas toujours celles qu'on attendait ! Dès que tous les plans de jeu sont complets, on fait les comptes. Plus une ligne de même couleur est longue, plus elle rapporte de points ... mais il suffit d'un seul hexagone d'une autre couleur pour tout annuler.

Le but est d'obtenir un maximum de points en 4 manches.



Pour 1 à 6 joueurs, de 10 à 99 ans
 Auteur: Peter Burley
 Design: DE Ravensburger, KniffDesign
 Thomas Marutschke
 Illustration: Franz Vohwinkel
 Ravensburger® Spiele Nr. 26676-0



Préparatifs

.....

Avant de jouer pour la première fois, détacher soigneusement les cartes de leur support.

Chaque joueur reçoit :

- 1 plan de jeu
- cartes dont la couleur de fond est identique à celle du plan de jeu

Un joueur est désigné comme premier meneur. Il pose toutes ses cartes, face cachée, à côté de son plan de jeu, puis les mélange.

Les autres joueurs posent leurs cartes, face visible, à côté de leur plan de jeu. Nous vous conseillons de les classer en trois piles, par exemple selon les chiffres 2, 6 et 7.



Déroulement du jeu

.....



Le meneur retourne une première carte au hasard et l'annonce aux autres joueurs en lisant les chiffres

inscrits de gauche à droite, par exemple 2 - 9 - 4 et la pose sur une case libre de son plan de jeu.

Les autres joueurs cherchent dans leurs piles, la carte qui correspond à celle annoncée et la posent sur une case libre de leur plan de jeu.

Dès que chacun a déposé la carte, le meneur tire une autre carte et l'annonce aux autres joueurs qui doivent la retrouver dans leurs piles et la poser ... et ainsi de suite.

Les règles à respecter pour poser les cartes

Poser les cartes de manière à pouvoir lire les chiffres horizontalement sur son plan de jeu.



Correct



Incorrect

Une carte posée ne peut plus être déplacée dès lors qu'une nouvelle carte a été tirée.

S'inspirer de ce que fait son voisin ne sert à rien ! Il ne connaît pas non plus quelles seront les prochaines cartes tirées.

Chaque carte ne trouvera pas forcément sa position idéale, surtout vers la fin de la manche ! Comme chaque carte doit obligatoirement être posée, à chacun de trouver la place la moins gênante et

surtout celle qui lui évitera de perdre le moins de points.

Décompte des points

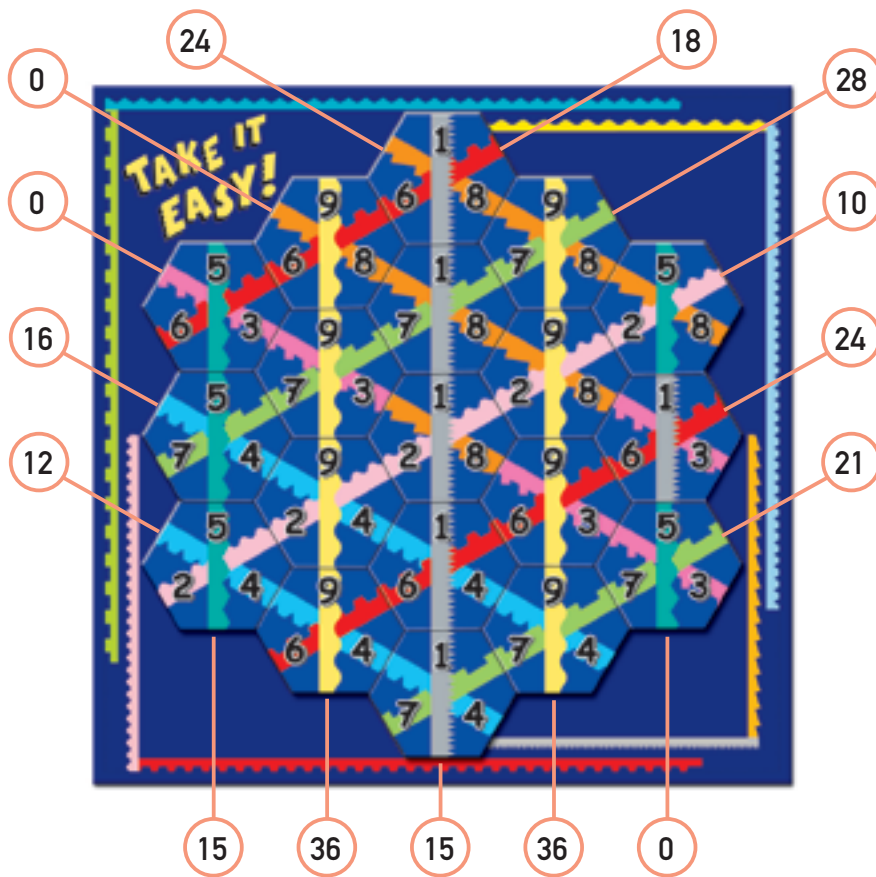
.....

Après 19 cartes tirées, le plan de jeu de chaque joueur doit être totalement complété. C'est le moment de compter les points de cette manche.

Les 3 directions possibles sont :

- les lignes diagonales de la gauche en bas vers la droite en haut
- les lignes verticales
- les lignes diagonales de la droite en bas vers la gauche en haut

Seules les lignes dont la couleur est ininterrompue seront prises en compte. La ligne doit être de même couleur d'un bout à l'autre du plan de jeu. Une seule carte de couleur différente au milieu d'une ligne et tous les points de celle-ci seront annulés.



Le nombre de cartes multiplié par le chiffre de la ligne donnera le total de la ligne. *Par exemple, une ligne ininterrompue de 4 cartes avec le chiffre 7 fera un total de 28 points, 3 cartes avec le chiffre 5 fera un total de 15 points ...*

Pour contrôle, après que chaque joueur ait vérifié ses points, il contrôle ceux de son voisin de gauche.

Score	A	B	C	D
1	245	199	210	199
2	177	191	199	209

Chaque joueur note ses points sur une feuille.



Nouvelle manche, nouvelle chance

Un autre joueur prend la place de meneur qui retourne et mélange l'ensemble de ses cartes. Les autres joueurs débarrassent leur plan de jeu et classent à nouveau leurs cartes. Le meneur annonce une première carte, et ainsi de suite ...

Les 3ème et 4ème manches se déroulent exactement de la même manière.

Ronde	A	B	C	D
1	245	199	210	199
2	177	101	155	205
3	148	159	181	110
4	102	125	125	199
	872	808	868	800



Fin du jeu

Le gagnant est celui qui, après 4 manches, a totalisé le plus de points.

Variantes

Pour compliquer le jeu, on peut décider de poser les cartes les unes à côté des autres. Seule la première carte sera posée sur une case de son choix, tandis que les autres devront obligatoirement être contiguës.

Une variante plus simple, peut être que le meneur annonce deux cartes en même temps, et que chaque joueur les place où il le souhaite sur son plan de jeu. La dernière carte sera bien entendu présentée seule.

Pour jouer seul

«Take it easy» en solitaire est également très intéressant, car il permet, partie après partie, de battre son propre score.

A ceux qui souhaitent atteindre, ou tenter, le score maximum d'une manche – 307 points – il faut savoir qu'il existe 16 possibilités différentes.



CONTENUTO

.....

- 6 cartelle di colore diverso
- 6 serie di 27 tesserine esagonali

Sembra facile all'inizio: le cartelle sono vuote e le tesserine esagonali si possono piazzare dappertutto. Poi, però, le cose si complicano ed è sempre più difficile collocare delle serie ininterrotte di tesserine da un bordo all'altro della cartella. E, come se non bastasse, quelle giuste arrivano alla fine, quando non servono più. Quando tutte le caselle sono coperte è il momento di fare i conti: più lunga è una fila dello stesso colore e più alto è il numero scritto sulle tesserine della serie, più punti si guadagnano. Però basta una tesserina sbagliata per mandare tutto ... a carte all'aria.

Scopo del gioco è totalizzare il maggior punteggio possibile in quattro mani.



Un gioco rompicapo per 1 - 6 cervelloni da 10 anni in poi.

Autor: Peter Burley

Design: DE Ravensburger, KniffDesign
Thomas Marutschke

Illustrazioni: Franz Vohwinkel
Ravensburger® Spiele Nr. 26676-0



PREPARATIVI

.....

Prima di cominciare occorre staccare le tesserine prefustellate dal supporto di cartone.

Ogni giocatore riceve:

- una cartella colorata
- le 27 tesserine dello stesso colore della cartella

Se i partecipanti sono meno di sei, le tesserine e le cartelle che non si utilizzano si ripongono nella scatola.

Un partecipante a scelta inizia il gioco, mettendo le sue tesserine coperte accanto alla sua cartella e mescolandole bene.

Gli altri giocatori collocano invece le loro tesserine scoperte accanto alla rispettiva cartella. È consigliabile ordinare le tesserine secondo le serie di numeri, ad esempio 2, 6 e 7.

1

Ravensburger

COME SI GIOCA

.....



Chi comincia gira una delle sue tesserine coperte, dice a voce forte e chiara quali sono i tre numeri riportati, nominandoli sempre da sinistra a destra, ad esempio 2, 9 e 4, e la colloca su una casella libera a scelta della sua cartella.

Anche gli altri giocatori cercano tra le loro tesserine quella equivalente e la piazzano dove vogliono su una casella libera della loro cartella.

La tesserina successiva viene girata e collocata dal partecipante che ha iniziato il gioco quando tutti gli altri hanno sistemato la precedente sulla rispettiva cartella e così di seguito.

COME SI COLLOCANO LE TESSERINE

Attenzione a come si mettono le tesserine! Ovviamente vanno posizionate in modo che ogni giocatore legga correttamente i numeri!



giusto



sbagliato

Le tesserine restano dove sono! E tanto meno si possono spostare su un'altra casella dopo che è stata girata la tesserina successiva.

Non vale sbirciare! Nessun giocatore sa cosa fanno gli altri partecipanti, perciò non è valido imitare gli altri o lanciare occhiate sulle cartelle altrui.

Non tutte le tesserine stanno bene dappertutto! Soprattutto alla fine di una

mano, quando la cartella è già zeppa di tesserine, capita di dover collocare quelle che non si adattano a tutte le tre direzioni. Purtroppo, però, non si può passare e bisogna posizionare sulla cartella tutte le tesserine estratte. Quindi occorre pensare bene qual è la o le serie da disfare creando meno "guasti".

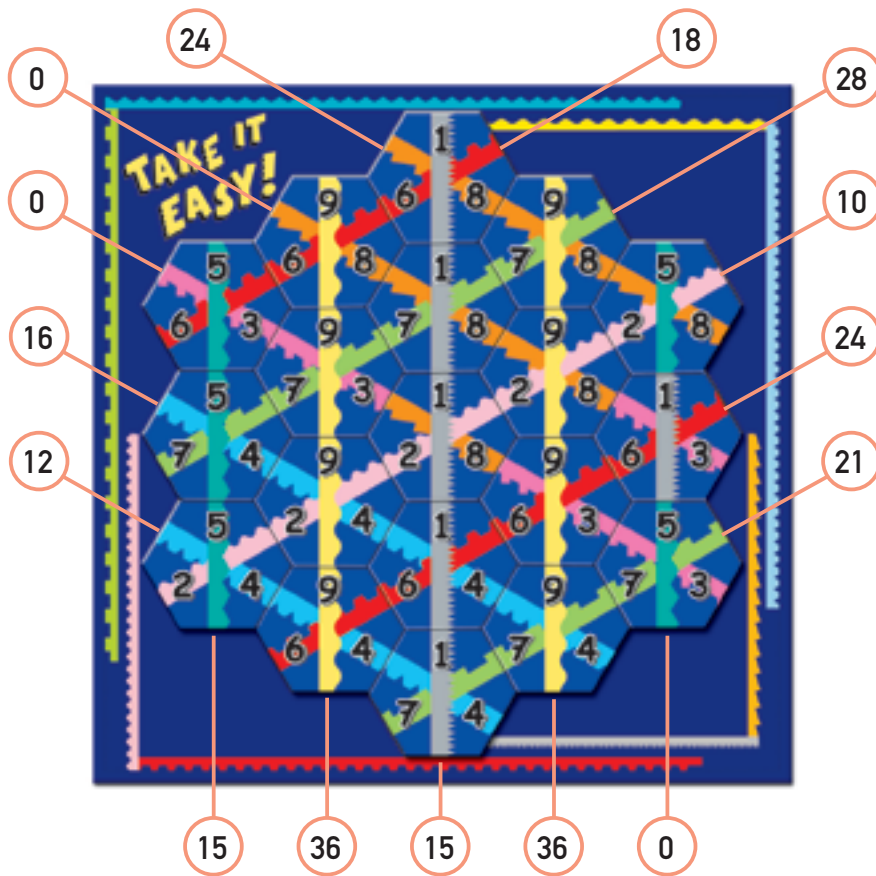
COME SI CALCOLA IL PUNTEGGIO

.....

Una volta sistemate 19 tesserine la cartella di ogni giocatore è completa. È il momento di contare i punti.

Sono ammesse tre direzioni: diagonale da sinistra in basso a destra in alto, verticale e diagonale da sinistra in alto a destra in basso.

Solo con le serie ininterrotte dello stesso colore si guadagnano punti. Le serie devono andare da un bordo



all'altro del tabellone senza interruzione. Basta una sola tesserina di un colore diverso per annullare tutta la serie, che totalizzerà perciò zero punti.

Si moltiplica il numero delle tesserine per quello riportato su ognuna per ottenere il punteggio di ogni singola serie. *Quattro tesserine con il 7 valgono ad esempio 28 punti ($4 \times 7 = 28$), tre tesserine con il 5 valgono invece 15 ($3 \times 5 = 15$).*

Player	A	B	C	D
1	245	195	210	198
2	177	191	195	205

Dopo aver calcolato il proprio punteggio, ogni giocatore lo fa controllare dal suo vicino di sinistra.

Ogni giocatore segna il punteggio su un foglio.

Nuovo giro, nuova fortuna!

Tocca a un altro giocatore iniziare la mano. A sua volta copre le sue tesserine e le mescola bene. Gli altri partecipanti svuotano la loro cartella ed ordinano le loro tesserine secondo le serie dei numeri. Chi inizia scopre la prima tesserina, la colloca sulla sua cartella e lo stesso faranno gli altri e così via. Alla fine della mano si contano i punti.

La terza e la quarta mano si svolgono nello stesso modo.



Rando	A	B	C	D
1	245	195	210	199
2	177	101	155	205
3	148	159	181	110
4	102	125	125	199
	872	808	888	880

FINE DEL GIOCO

Dopo quattro mani il gioco è concluso. Vince chi ha totalizzato il punteggio più alto.

VARIANTI

Il gioco è più complicato se le tesserine non si collocano sulle caselle libere a scelta, ma solo a contatto con quelle già posizionate in precedenza. Quindi si può mettere dove si vuole solo la prima tesserina, mentre le altre devono essere per forza collegate a questa o a quelle che vengono estratte man mano e non sulle caselle distanti.

Il gioco è più semplice se chi comincia la mano scopre contemporaneamente due tesserine invece di una e le colloca sulla cartella in due diverse caselle. Solamente l'ultima delle 19 tesserine verrà girata da sola.

SE SI GIOCA DA SOLI

Anche quando si gioca da soli TAKE IT EASY è divertente. Il segreto sta nel cercare di superare i propri record da una mano all'altra.

A proposito:

chi riesce a totalizzare il punteggio massimo di 307? Ci sono ben 16 (!) possibilità di riuscirci!



© 2015 Ravensburger Spieleverlag
Ravensburger Spieleverlag GmbH
Postfach 24 60
D-88194 Ravensburg

Distr. CH: Carlit+Ravensburger AG
Grundstr. 9
CH-5436 Würenlos

www.ravensburger.com