



DOUBLE

Spielanleitung
Règle du jeu

für 2 - 6 Spieler
pour 2 - 6 joueurs

ab 7 Jahren
dès 7 ans

AGM
AGMÜLLER

Bahnhofstrasse 21
CH-8212 Neuhausen a. Rheinfal
Telefon 053-22 11 21
Telefax 053-22 14 81

But du jeu

DOUBLE est un fascinant domino de couleurs. Le but est de déposer ses cartes le plus vite possible en les ajoutant à l'un des bouts de la suite des cartes. Le premier joueur n'ayant plus de carte, laissant ainsi aux autres portenaires le plus de cartes possible en main, est le vainqueur.

Matériel de jeu

Le jeu contient 72 cartes, chacune divisée en 3 secteurs de couleur et d'une valeur de 1 à 7. Parmi ces 72 cartes, il y a 20 cartes spéciales:

- 4 cartes avec l'impression "WILD" (SAUVAGE)
- 4 cartes avec l'impression "+1"
- 12 cartes avec le secteur du milieu hachuré

Début du jeu

1. On tire au sort un "chef du jeu"
2. Le chef du jeu mélange les cartes et les distribue; chaque joueur en reçoit 6.
3. Le reste des cartes forme le talon caché.
4. La première carte du talon est découverte et placée au milieu de la table. Elle est la carte de départ. (Si la carte découverte est une carte spéciale, on la replace sous le talon et on découvre une nouvelle carte).
5. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre, le chef du jeu commence.

Comment jouer?

1. Le joueur ayant son tour essaye d'ajouter une de ses cartes à la carte de départ.
2. On ne peut ajouter une carte que si elle correspond exactement aux 2 secteurs de couleurs des 2 extrémités droite ou gauche de la suite des cartes. Un tel coup est appelé COUVERT DOUBLE. La carte jouée est donc posée directement sur les 2 secteurs de couleurs correspondants.

Un exemple:

Carte découverte
Première carte jouée:
COUVERT DOUBLE
jaune et rouge, ajouté à gauche



Image actuelle



Deuxième carte jouée:
COUVERT DOUBLE
bleu et jaune, ajouté à gauche

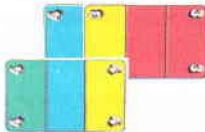


Image actuelle



3. On a le droit de jouer d'un coup autant de cartes que l'on peut et ceci aussi bien à gauche qu'à droite de la suite.
4. Si un joueur ne peut pas couvrir double, il peut couvrir simple, c.à.d. poser une carte qui ne correspond qu'à un seul secteur de couleur. Il doit alors prendre une carte du talon. C'est ensuite le tour du prochain joueur.

Un exemple:

COUVERT SIMPLE
rouge



5. Si un joueur ne peut couvrir ni double ni simple, ou qu'il ne le veut pas pour des raisons tactiques, il doit prendre une carte du talon. C'est ensuite le tour du prochain joueur.
6. Au cas où la file de cartes devient trop longue, on peut les rassembler. Toutefois, les deux cartes des extrémités à gauche et à droite doivent toujours être visibles.
7. Le jeu est terminé lorsqu'un joueur a pu déposer toutes ses cartes.
Attention:
La dernière carte d'un joueur peut être déposée comme COUVERT DOUBLE ou comme COUVERTSIMPLE.
Chaque joueur additionne alors les valeurs des cartes encore en sa possession. Ces points sont négatifs. Si, après plusieurs tours, l'un des joueurs a atteint 50 points négatifs, le jeu est terminé. Le vainqueur est celui qui a le moins de points négatifs.

8. Si le talon est épuisé, le jeu continue sans prélever de cartes. Si aucun joueur ne peut ou ne veut ajouter des cartes, on fait le décompte.

Cartes spéciales

Cartes "WILD" (SAUVAGE)

L'un des secteurs de ces cartes est un JOKER qui peut être posé sur n'importe quelle couleur. Ce JOKER n'est cependant valable que pour ce secteur unique. Pour un COUVERT DOUBLE, le deuxième secteur doit avoir la couleur correspondante.

Cartes "+1"

Si l'un des joueurs dépose une telle carte, les autres joueurs doivent tirer chacun une carte du talon et le joueur qui a posé la carte "+1" peut continuer le jeu.

Exceptions: Si un joueur termine le jeu avec une carte "+1", les autres joueurs ne doivent pas prendre de carte du talon. Ce n'est pas non plus le cas s'il n'y a plus assez de cartes au talon pour servir tous les joueurs.

Cartes avec secteur du milieu HACHURE

Si l'une de ces cartes est jouée, le joueur qui l'a posée continue aussi longtemps qu'il peut ou qu'il veut.

Si l'on termine son tour avant que le secteur hachuré ne soit couvert, il oblige le joueur suivant à le couvrir. Ce dernier doit absolument le faire avec un COUVERT DOUBLE. Si cela ne lui est pas possible, il prend une carte du talon et continue le jeu normalement. Si le secteur hachuré n'est toujours pas couvert, le prochain joueur continue de la même façon. Ceci dure aussi longtemps que le secteur hachuré n'est pas couvert par un COUVERT DOUBLE.

Il peut arriver qu'une telle carte spéciale se trouve aux deux extrémités de la file des cartes. Si le joueur ayant le tour ne peut rien ajouter ni à l'une, ni à l'autre des extrémités, il doit prendre 2 cartes du talon. S'il ne peut ajouter qu'à une seule des extrémités, il doit prendre alors une carte seulement.

Remarque: Chaque joueur doit tenir ses cartes de façon à ce que ses partenaires puissent savoir en tout temps combien il lui en reste.

Auteur:

Graphique:

Styling:

Consulting Corporate Identity:

Maureen Hiron

Othmar Geser

Astoria Publiteam AG, Zollikerberg

Atelier Stefanie Rohner +
Christian Wolf, Basel

Copyright: 1991

© Rhino Games by AGMüller

Ziel des Spiels

DOUBLE! ist ein pfiffiges Farbdomino. Es geht darum, möglichst schnell seine Karten loszuwerden, indem man sie an eine der beiden Enden der Kartenschlange anlegt. Wer als erster keine Karten mehr besitzt, und die anderen Mitspieler mit möglichst vielen Karten in der Hand zurücklässt, ist Gewinner (bzw. Gewinnerin).

Spielmaterial

Das Spiel besteht aus 72 Karten. Jede Karte ist in 3 farbige Sektoren unterteilt und weist einen Kartenwert von 1 bis 7 auf.

Unter den 72 Karten befinden sich 20 Spezialkarten:

- 4 Karten mit Aufdruck „WILD“
- 4 Karten mit Aufdruck „+1“, und
- 12 Karten mit schraffiertem Sektor in der Mitte

Spielbeginn

1. Es wird ein Spielleiter (bzw. eine Spielleiterin) ausgelost.
2. Der Spielleiter mischt die Karten und gibt jedem Mitspieler 6 Karten.
3. Die restlichen Karten werden als Stapel mit der Bildseite nach unten bereitgelegt.
4. Die oberste Karte des Stapels wird aufgedeckt und offen in die Mitte des Tisches gelegt. Diese Karte ist der Anfang der Kartenschlange. (Sollte die aufgedeckte Karte eine der 20 Spezialkarten sein, wird sie unter den Stapel geschoben und eine neue Karte aufgedeckt.)
5. Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt, beginnend mit dem Spielleiter.

Wie wird gespielt?

1. Der Spieler, der an der Reihe ist, versucht eine seiner Karten an die Kartenschlange anzulegen.
2. Anlegen darf man nur eine Karte, die in genau 2 Farbsektoren mit dem linken oder rechten Ende der Kartenschlange übereinstimmt. Einen solchen Zug nennen wir „Doppeldecker“. Die ausgespielte Karte wird direkt auf das Ende der Kartenschlange gelegt, so dass die beiden übereinstimmenden Farbsektoren genau übereinanderliegen.

Ein Beispiel:

Aufgedeckte offene Karte

erste gespielte Karte:
Doppeldecker Gelb und Rot,
rechts angelegt

Aktuelles Bild

zweite gespielte Karte:
Doppeldecker Blau und Gelb,
links angelegt

Aktuelles Bild



3. Es dürfen so viele Karten im gleichen Zug abgelegt werden, wie man kann. Es dürfen auch gleichzeitig links und rechts Karten an die Kartenschlange angelegt werden.
4. Sollte der Spieler keinen Doppeldecker legen können, so darf er ausnahmsweise einen „Eindecker“ legen, eine Karte also, die nur in 1 Sektor übereinstimmt. Der Spieler muss jedoch anschließend eine Karte vom Stapel aufnehmen. Damit endet sein Zug.

Ein Beispiel:

Eindecker Rot



5. Sollte der Spieler weder einen Doppeldecker noch einen Eindecker legen können, oder will er aus taktischen Gründen nicht anlegen, so nimmt er eine Karte vom Stapel und der nächste Spieler kommt an die Reihe.
6. Wird die Kartenschlange zu lang, darf sie zusammengeschoben werden. Allerdings müssen die beiden Endkarten links und rechts sichtbar bleiben.
7. Das Spiel endet, wenn ein Spieler alle seine Karten ablegen kann.

Achtung: Die allerletzte Karte eines Spielers darf als Doppeldecker oder auch als Eindecker angelegt werden.

Jeder Mitspieler zählt nun seine Kartenwerte, die er noch in der Hand hält, zusammen. Diese Punkte zählen **negativ**. Wenn einer der Spieler nach mehreren Runden 50 Punkte erreicht, ist das Spiel zu Ende. Gewinner ist, wer zu dieser Zeit am wenigsten Punkte hat.

8. Sollte der Stapel leer werden, wird weitergespielt ohne Karten aufzunehmen. Wenn keiner der Spieler mehr Karten anlegen kann oder will, wird abgerechnet.

Spezialkarten

„WILD“-Karten:

Bei diesen Karten ist einer der Sektoren ein Joker, der auf jede beliebige Farbe passt.

Der Joker gilt jedoch nur für diesen einen Sektor. Bei einem Doppeldecker muss der zweite Farbsektor natürlich die richtige Farbe aufweisen.

„+1“-Karten:

Legt ein Spieler eine solche Karte, müssen alle anderen Mitspieler sofort 1 Karte vom Stapel nehmen, bevor der Spieler der die „+1“-Karte angelegt hat, weiterspielt.

Ausnahme: Wenn ein Spieler genau mit der „+1“-Karte das Spiel beendet, müssen die anderen Mitspieler keine Karte vom Stapel nehmen. Ebenfalls muss keine Karte genommen werden, wenn es nicht mehr genügend Karten im Stapel hat, um alle Mitspieler zu bedienen.

Karten mit schraffiertem Mittelfeld

Wird eine dieser Karten ausgespielt, fährt der Spieler normal weiter, solange er will oder kann.

Beendet er aber sein Spiel und ist der schraffierte Sektor noch nicht abgedeckt, so fordert der Spieler den nachfolgenden Spieler auf: „Deck's zu!“. Der nachfolgende Spieler muss nämlich unbedingt den Sektor mit einem Doppeldecker zudecken. Ist ihm dies nicht möglich, nimmt er eine Karte vom Stapel und fährt normal fort.

Ist der schraffierte Sektor auch jetzt noch unbedeckt, so geht es in gleicher Weise an den nächsten Spieler weiter. Dies geht solange, bis der schraffierte Sektor mit einem Doppeldecker bedeckt wird oder ein Eindecker an die Spezialkarte angelegt wird und dadurch den schraffierten Sektor unwirksam macht.

Es kommt vor, dass an beiden Enden der Kartenschlange eine solche Spezialkarte liegt. Kann ein Spieler an keiner Seite anlegen, muss er 2 Karten vom Stapel nehmen. Kann er an einer Seite anlegen, muss er nur 1 Karte nehmen.

Übrigens: Jeder Spieler muss seine Karten so in der Hand halten, dass die Mitspieler immer die genau Anzahl Karten erkennen können.

Autorin:

Grafik:

Styling:

Consulting Corporate Identity:

Maureen Hiron

Othmar Geser

Astoria Publiteam AG, Zollikerberg

Atelier Stefanie Rohner +
Christian Wolf, Basel

Copyright: 1991

© Rhino Games by AGMüller