



TIME TO PLAY



BAD'GAMMON



LA COUR DU ROI



MESDAMES&MESSIEURS



RUNY, RUN, RUN

PLAY EVERYWHERE

WWW.LESJOUETSLIBRES.FR

POLSKI

2 graczy. Gra +4.

Skład: 40 kart.

Cel gry:

Zebrać wszystkie karty przeciwnika.

Przygotowanie:

Potasować karty i rozdać graczom.

Przebieg gry:

Każdy gracz ciągnie jedną kartę ze swojej talii bez jej oglądania, krzyczy „*Shifumi*”, następnie odwraca swoją kartę. Gracz, którego karta wygrywa zabiera obydwie karty i umieszcza w swojej talii. Gracze ponownie ciągną kartę ze swojej talii...

Hierarchia kart:

- Kamień łamie Nożyce.
- Papier przykrywa Studnię i Kamień.
- Nożyce tną Papier.
- Studnie pochłania Nożyce i Kamień.

Karta specjalna (odkładamy na bok po wykorzystaniu):

- Karta Wymiany – graczy mogą wymienić swoje wygrane karty.
- Dynamit rozsadza Papier, Kamień, Nożyce i Studnię.

W przypadku gdy gracze wyciągną takie same karty, rozpoczyna się bitwa. Obydwaj ciągną kolejne karty, które kładą na poprzednich. Zwycięzca zgarnia całą pulę. Jeżeli ponownie wyciągnięte karty są identyczne rozpoczyna się kolejna bitwa, aż do wyciągnięcia karty zwycięskiej.

Zakończenie partii:

Partia kończy się w momencie gdy gracze wykorzystają wszystkie swoje karty z rozdania. Wygrywa gracz, który zebrał najwięcej kart.

NEDERLANDS

2 spelers. Vanaf 4 jaar.

Inhoud van het spel:

40 kaarten.

Doel van het spel:

Alle kaarten van jouw tegenstander bemachtigen.

Vorbereitung van het spel:

Schud alle kaarten en verdeel ze één voor één aan de spelers. Elke speler plaats zijn stapel voor zich.

Verloop van het spel:

Elke speler draait een kaart van zijn stapel om, zonder deze te bekijken. Bij het omdraaien, roepen de 2 spelers «*Shifumi*». De spelen met de winnende kaart krijgt de twee kaarten en legt deze onder zijn stapel. De spelers draaien opnieuw een kaart om enz.

Winnende kaarten:

- De Steen maakt de Schaar kapot.
- Het Blad bedekt de Put en de Steen.
- De Schaar knipt het Blad.

PORTUGUÊS

2 jogadores. A partir de 4 anos.

Composição do jogo:

40 cartas.

Objectivo do jogo:

Recuperar todas cartas do adversário.

Preparação do jogo:

Baralhar as cartas e distribui-las uma por uma a cada jogador. Cada jogador guarda as cartas frente a ele.

Duração do jogo:

Cada jogador tira uma carta sem ve-la, os 2 jogadores gritam «*Shifumi*» e viram a carta...

Cartas que ganham:

- Pedra parte a Tesoura.
- Folha cobre o Poço e a Pedra.
- Tesoura corta a Folha.
- O Poço engole a Pedra e a Tesoura.

Carta especial

(a por de lado depois de ser utilizada):

- A carta Mudança permite de trocar as cartas ganhas.
- A dinamita ganha contra todas cartas.

Se os jogadores viram a mesma carta, a «*batalha*». Metem uma segunda carta em cima da primeira, mas virada e metem uma terceira carta em cima. A terceira carta mais forte ganha as 3 cartas do adversario.

Fim do jogo:

Quando um jogador não tem mais cartas, ou outro ganha o jogo.

MAGYARUL

2 játékos. 4 éves kortól.

Tartalom:

40 db játékkártya.

A játék célja:

Az ellenfél minden kártyáját elnyerni.

Előkészítés:

Keverjük meg a kártyákat, és osszuk szét egyesével a játékosok között. Mindkét játékos lefelé fordítva maga elé helyezi pakliját.

A játék menete:

Mindkét játékos húz egy-egy kártyát a saját paklijából, anélkül, hogy megnézné. Mindketten egyszerre «*Shifumi*» -t kiáltva felfordítják kártyájukat...

Nyerő kártyák:

- A Kő kicsorbítja az Öllöt.
- A Papír becsomagolja Követ és letakarja a Kutat.
- Az Öllő elvágja a Papírt.
- A Kút elnyeli a Követ és az Öllöt.

Extra kártyák (amelyeket használat után félretesszük):

- Fordító: ennél a lapnál a két játékos kicseréli az eddig elnyert lapokat.
- Dinamit: felrobbantja a Követ, a Papírt, az Öllöt és a Kutat.

Ha a két játékos egyforma kártyát fordít fel, kezdődik a «*csata*»: újabb két kártyát fordítanak fel, amit az előző két kártyára tesznek. Akié a nyerő kártya, viszi a kört, azaz mind a négy lapot. Ha a második kártya is egyforma, egy-egy harmadikat fordítanak fel, és így tovább.

A játszma vége:

Az nyeri a játékot, akinél több kártya gyűlik össze.





WINNING CARDS



LOSING CARDS



vs





vs





vs





vs





vs





=



↔



FRANCAIS

2 joueurs. À partir de 4 ans.

Composition du jeu : 40 cartes.

But du jeu :

Remporter la totalité des cartes de son adversaire.

Préparation :

Mélanger les cartes et les distribuer une par une aux joueurs. Chaque joueur place sa pioche devant lui.

Déroulement du jeu :

Chaque joueur tire une carte dans sa pioche sans la regarder, les 2 joueurs crient «*Shifumi*» et retournent leur carte. Le joueur qui a la carte gagnante remporte les 2 cartes et les replace sous sa pioche. Les joueurs tirent à nouveau 2 cartes de leur pioche et ainsi de suite...

Cartes gagnantes :

- La Pierre casse les Ciseaux.
- La Feuille recouvre le Puits et la Pierre.
- Les Ciseaux coupent la Feuille.
- Le Puits engloutit la Pierre et les Ciseaux.

Cartes spéciales

(à mettre de côté après utilisation) :

- La carte Echange: les joueurs s'échangent leur paquet de cartes.
- La carte Dynamite : le joueur le remporte sur n'importe quelle carte.

Si les joueurs retournent la même carte, il y a «*bataille*». Ils piochent tous les deux une seconde carte qu'ils posent face retournée sur la première, puis ils en retournent une troisième face visible : le gagnant remporte la mise. Si les cartes retournées sont identiques, il y a une nouvelle bataille. Et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il y ait une carte gagnante.

Fin de la partie :

Lorsqu'un joueur n'a plus de carte, l'autre joueur a gagné la partie.

ENGLISH

2 players. Age 4+.

Content: 40 cards.

Game objective:

Be the player who win all the cards.

Preparation:

All cards are shuffled and dealt, face down, to all the players.

Playing:

Both players now turn their top card face-up, shout “*Shifumi*” and put them on the table. Whoever turned the winning card takes both cards and adds them (face down) to the bottom of their packet. Then both players turn up their next card and so on...

Winning cards:

- Rock breaks Scissors.
- Leaf covers Well and Rock.
- Scissors cut out Leaf.
- Rock and Scissors fall into the Well.

«Special» cards

(to put off-side after using):

- Exchange card enables.

Players to swap their winning cards.

- Dynamite explodes Rock, Leaf and Well.

If the turned up cards are equal there is “*a war*”. The tied cards stay on the table and both players play the next card of their pile face down and then another card face-up. Whoever has the winning card of the new face-up cards wins the war and adds all six cards face-down to the bottom of their packet. If the new face-up cards are equal as well, the war continues: each player puts another card face-down and one face-up. The war goes on like this as long as the face-up cards continue to be equal. As soon as they are different the player of the winning card wins all the cards in the war.

End game:

The game continues until one player has all the cards and wins.

ESPAÑOL

2 jugadores. A partir de los 4 años.

Composición del juego: 40 cartas.

Objetivo del juego:

Ganar todas las cartas del otro jugador.

Preparación del juego:

Mezclar las cartas y distribuir las una por una a los jugadores. Cada jugador deja su mazo delante de él.

Desarrollo del juego:

Cada jugador coge una carta de su mazo sin mirarla, los dos jugadores gritan “*Shifumi*” y dan la vuelta a su carta...

Cartas ganadoras:

- La Piedra rompe las Tijeras.
- La Hoja recubre el Pozo y la Piedra.
- Las Tijeras cortan la Hoja.
- La Piedra y las Tijeras se caen en el Pozo.

Carta especial

(a poner de lado después de su utilización):

- La carta Cambio. Los jugadores se cambian las cartas ganadas.
- La carta Dinamita hace explotar la Piedra, la Hoja, las Tijeras y el Pozo.

Si los jugadores escogen la misma carta, hay “*batalla*”.

Los dos cogen otra carta que dejan boca abajo sobre la primera, y cogen una tercera carta que dejan caja visible boca arriba: el ganador gana todas las cartas.

Fin de la partida:

Cuando no le queden cartas a un jugador, el otro ha ganado.

ITALIANO

Per 2 giocatori. A partire da 4 anni di età.

Composizione del gioco: 40 carte.

Scopo del gioco:

Portare via tutte le carte al proprio avversario.

Preparazione del gioco:

Mischiare le carte e distribuirle una per una ai giocatori. Ogni giocatore mette il suo mazzo sul tavolo.

Svolgimento del gioco:

Ogni giocatore prende una carta dal proprio mazzo senza guardarla, i 2 giocatori gridano «*Shifumi*» e girano la carta.

Carte vincenti:

- La Pietra rompe le Forbici.
- La Carta copre il Pozzo e la Pietra.
- Le Forbici tagliano la Carta.
- Il Pozzo inghiotte la Pietra e le Forbici.

Carte Speciali (da mettere da parte dopo l'utilizzo):

- La carta Scambio: i giocatori si scambiano le carte vinte.
- La Dinamite fa esplodere la Pietra, la Carta, le Forbici ed il Pozzo.

Se i giocatori tirano la stessa carta si ha una «*battaglia*»: i giocatori tirano una seconda carta a faccia coperta ed una terza a faccia visibile. Il vincitore prende tutta la puntata.

Fine della partita:

Quando un giocatore finisce le carte, l'altro giocatore vince la partita.

DEUTSCH

2 Spieler. Alter 4 +.

Inhalt: 40 Karten.

Ziel des Spiels:

Alle Karten zu gewinnen.

Vorbereitung:

Alle Karten werden gemischt und verdeckt an die beiden Mitspieler ausgeteilt.

Spielen:

Beide Spieler decken gleichzeitig die oberste Karte auf und rufen, «SHIFUMI!». Wer die gewinnende Karte aufgedeckt hat, darf beide Karten nehmen und fügt sie am unteren Ende seines Stapels hinzu. Dann decken wieder beide Spieler eine Karte auf und immer so weiter.

Gewinnende Karten:

- Stein bricht Schere.
- Papier deckt Brunnen und Stein ab.
- Schere schneidet Papier.
- Stein und Schere fallen in den Brunnen.

«**Special» Karten** (müssen nach Verwendung zur Seite gelegt werden):

- Wechsel-Karte ermöglicht Spielern, ihre gewinnenden Karten tauschen!
- Dynamit sprengt Stein, Papier und Brunnen!

Wenn die beiden aufgedeckten Karten gleich sind, gibt es Krieg. Die beiden gleichen Karten bleiben auf dem Tisch und beide Spieler decken erneut eine Karte auf. Wer nun die gewinnende Karte hat, gewinnt den Krieg und kann alle Karten am Ende seines Stapels hinzufügen. Wenn die neu aufgedeckte Karten wieder gleich sind, geht der Krieg weiter: Der Krieg geht so lange weiter, solange die aufgedeckte Karten gleich sind. Sobald sie verschieden sind gewinnt der Spieler der siegreichen Karte alle Karten in diesem Krieg.

Ende des Spiels:

Das Spiel wird fortgesetzt, bis ein Spieler alle Karten gewonnen hat.