Vous venez de trouver une règle qui vous est bien utile *(elle se trouve à la page suivante)*. Parfois, vous allez pouvoir évaluer un jeu avant de vous le procurer. Parfois, vous allez faire revivre un jeu qui s'endormait sous la poussière ou que vous avez dégotté sur un troc.

**Cette règle n'est pas arrivée sur Internet par hasard**. Elle a été sauvegardée par un collectionneur de jeux de société qui tente, depuis 1998, de partager sa passion sur son site.

Si vous appréciez de trouver cette règle sur un site gratuit, et souhaitez encourager cette initiative, vous pouvez marquer votre reconnaissance de différentes manières :

- en m'envoyant un petit courrier qui fait toujours plaisir ;
- en m'envoyant une règle qui manque à un jeu de ma collection ;
- en m'offrant un jeu absent de ma collection ;
- en faisant un don, même minime.

Vous trouverez mes coordonnées ainsi qu'un lien *Paypal* sur la page contact de mon site : **http://jeuxsoc.fr/contact**

François Haffner

***Nouveau ! Découvrez ou retrouvez des milliers de jeux :***

ESCALE À JEUX
12 lits et 7 000 jeux en Bourgogne du sud

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un hébergement pour **6 à 12 personnes** et une impressionnante ludothèque de **plus de 7 000 jeux** de société (ceux de la collection jeuxsoc.fr).

Chantal et François vous accueillent à **Sologny** (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny. Le gîte est composé de trois chambres (3, 4 et 5 lits), d'une pièce de vie, de sanitaires et... de la ludothèque. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

Vous pouvez louer l'Escale à jeux pour un week-end, une semaine, ou plus.

Renseignements et réservations : **http://escaleajeux.fr**

Vous pouvez aussi appeler Chantal ou François au **09 72 30 41 42**

## Fußball Ligretto DEUTSCH

**Schneller geht nicht!**
Der turbulente Fußballspaß für 2 - 8 schnelle Karten-Kicker
**Inhalt**
150 Spielkarten: 75 für das rote Team, 75 für das schwarze Team

**Die Roten gegen die Schwarzen: Bei diesem turbulenten Fußballspiel geht's hoch her, denn alle Spieler versuchen gleichzeitig, passende Karten in die Tischmitte zu legen, bis ein Tor fällt. Die Mannschaft, die zuerst 5 Tore schießt, gewinnt.**

**Vor dem Anpfiff** Zunächst werden die beiden Mannschaften eingeteilt:
Bei 2, 4, 6 oder 8 Mitspielern stehen in jeder Mannschaft gleich viele Spieler, also entsprechend 1, 2, 3 oder 4.
Bei 3, 5 oder 7 Mitspielern sind die beiden Mannschaften unterschiedlich groß. Dann treten 1 gegen 2 Spieler an (bei 3 Mitspielern) bzw. 2 gegen 3 Spieler (bei 5 Mitspielern) usw.
Das rote Team bekommt die roten Karten, das schwarze die

2

schwarzen. Jedes Team mischt seine Karten gut durch und verteilt sie ungefähr gleichmäßig an alle Team-Kollegen (spielt in einem Team nur 1 Spieler, bekommt er alle Team-Karten).
Jeder Spieler nimmt die Karten als verdeckten Stapel auf die Hand. Und schon geht´s los!
**Anpfiff!** Auf ein Zeichen des ältesten Spielers fangen alle Spieler – gleichzeitig! – an, aus der Hand Karten offen vor sich auf den Tisch zu legen, und zwar drei Karten nebeneinander (Ausnahme bei 3, 5 oder 7 Mitspielern, siehe Kasten).

**3, 5 oder 7 Kicker?**
3 Kicker: Der einzelne Spieler blättert 4 offene Karten nebeneinander auf und die Spieler des 2-er-Teams je 2.
5 Kicker: Die Spieler des 3-er-Teams blättern je 2 offene Karten nebeneinander auf, die Spieler des 2-er-Teams je 3.
7 Kicker: Die Spieler des 4-er-Teams blättern je 2 offene Karten nebeneinander auf, die Spieler des 3-er-Teams je 3.

Sobald die drei Karten offen ausliegen, kann jeder Spieler von seinen Handkarten weitere Karten einzeln aufdecken und sie auf einen beliebigen seiner offenen Stapel ablegen.
Oder er legt eine Karte von einem seiner offenen Stapel auf den Spielstapel in der Tischmitte, falls dies möglich ist. So übernimmt er den Ball und spielt selbst den Angriff weiter.

3

Die Regeln beim Kartenlegen:
- Nur die oberste Karte eines eigenen Stapels darf in die Mitte gelegt werden.
- Karten dürfen nur mit einer Hand gelegt werden, die andere Hand hält den Kartenstapel.
- Hat ein Spieler im Spielverlauf seinen Kartenstapel vollständig auf den Tisch geblättert, nimmt er alle seine Karten wieder auf die Hand, mischt kurz und spielt dann weiter mit.

Anstoßrecht bekommt das Team, bei dem zuerst einer der Torhüter, Patrick oder Tim (beide haben eine „1" auf der Karte), erscheint. Diese erste Torhüter-Karte wird sofort in die Tischmitte gelegt und bildet den Spielstapel. Damit ist der Ball im Spiel und die Teams sind nicht mehr zu halten! Sofort wird es hektisch, denn beide Teams versuchen, den Ball durch das Ablegen weiterer Karten ins gegnerische Tor zu schießen.

Es gibt in der Tischmitte immer nur einen Kartenstapel. Die oberste Karte zeigt immer, welcher Spieler gerade am Ball ist (in der Mitte der Karte) und zu welchem/n Mannschaftskollegen er abgeben kann (in den Ecken der Karte, in der eigenen Farbe) bzw. welche/r Gegenspieler ihm den Ball abnehmen können/kann (in den anderen Ecken der Karte, in der Gegnerfarbe).

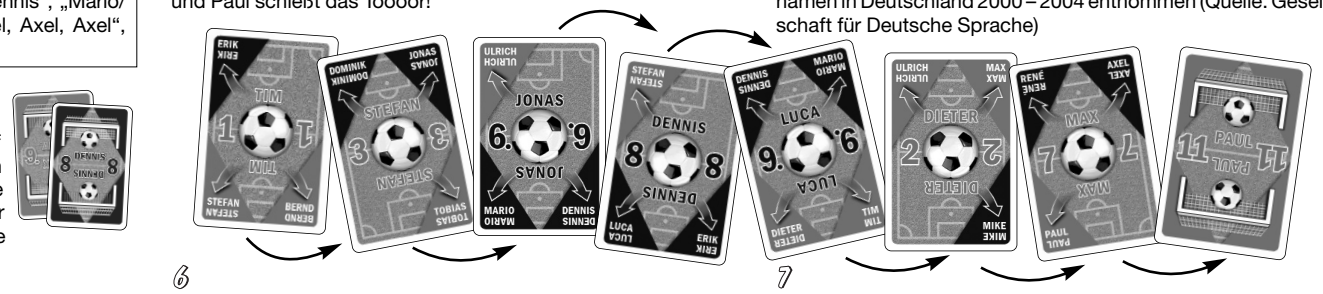
4

**Die Karten**
In der **Mitte:** Der Spieler am Ball
In den Ecken: Die **Mitspieler** (gleiche Farbe): zu ihnen kann der Spieler am Ball abgeben.
Die **Gegner** (gegnerische Farbe): sie können dem Spieler am Ball den Ball abjagen.

Ein turbulentes Hin und Her entwickelt sich, bei dem alle Akteure gleichzeitig auf dem Platz stehen und dem Ball nachjagen.

**Tipp**: Am besten, Sie rufen während des Spiels immer laut die Namen der Spieler, die gerade gesucht werden. Dann finden Sie sie schneller und das gegenerische Team ist außerdem schön abgelenkt! Das klingt dann z. B. so: „Dennis, Dennis", „Mario/Stefan, Mario/Stefan, Mario/Stefan", „Axel, Axel, Axel, Axel", „Leon/Dominik, Leon/ Dominik" usw.

**Toooor!** Am meisten Spaß macht natürlich das Tore Schießen! Jedes Team hat dafür insgesamt 8 Torkarten. Schafft es ein Akteur, eine Torkarte auf den Spielstapel zu legen, hat die Mannschaft ein Tor geschossen!! Jetzt gibt es erstmal eine kurze Jubelpause. Die Torkarte wird gut sichtbar zur Seite gelegt und bleibt dort bis zum Spielende



5

liegen. So können die Spieler immer sehen, wer gerade in Führung liegt. Die Karten in der Tischmitte werden nach der Rückseite (rotes Team, schwarzes Team) sortiert und den Teams zurückgegeben. Jeder Kicker nimmt alle seine Karten wieder auf die Hand, mischt sie und macht sich bereit für den nächsten Angriff! Jeder weitere Angriff läuft genau gleich ab, d. h. alle Spieler blättern Karten offen vor sich auf den Tisch, der erste Torwart kommt in die Tischmitte und der Angriff läuft, bis ein Tor gefallen ist.
**Ein Beispiel-Spielzug:** „Tim macht Abschlag. Der Ball kommt zu Stefan, Stefan verliert den Ball an Jonas, Jonas zu Dennis, Dennis weiter zu Luca, Luca steht vor´m Tor …, aber da grätscht Dieter rein! Dieter jetzt zu Max, Max weiter zu Paul in der Spitze und Paul schießt das Toooor!"

6

**Abpfiff!** Hat eine Mannschaft 5 Tore geschossen, wird abgepfiffen und sie verlässt als Sieger den Platz. Glückwunsch!
**Ball im Seiten-Aus:** Es kann passieren, dass keine Karte mehr gespielt werden kann (weil alle gesuchten Karten bereits im Spielstapel stecken). Wenn beide Teams sich darüber einig sind, wird das Spiel kurz unterbrochen und alle gespielten Karten - bis auf die oberste - werden an die Teams verteilt. Jeder mischt wieder seine Stapel und dann wird weiter gespielt.

Autor: Reiner Stockhausen, Art. Nr.: 02001, Grafik: Packung & Anleitung: Christian Drechsel, Karten: Rayhle Designstudio
© 2006 Schmidt Spiele GmbH, Ballinstraße 16, 12359 Berlin
Die Namen der Spieler sind aus der Liste der beliebtesten Vornamen in Deutschland 2000 – 2004 entnommen (Quelle: Gesellschaft für Deutsche Sprache)



7

## Fußball Ligretto FRANCAIS

**Jamais le football n'aura été si rapide!** Un jeu de football turbulent pour 2 – 8 footballers habiles aux cartes
**Contenu :** 75 cartes pour l'équipe rouge, 75 pour l'équipe noire

**Les Rouges contre les Noirs : ça y va bon train, dans ce jeu turbulent de football, car tous les joueurs s'efforcent simultanément de poser les cartes qu'il faut au milieu de la table, jusqu'à ce qu'un but soit marqué. La première équipe à marquer 5 buts a gagné.**
**Avant le coup d'envoi :** D'abord, on forme les deux équipes : Quand on joue à 2, 4, 6 ou 8 chaque équipe compte autant de joueurs, à savoir 1, 2, 3 ou 4.
Mais quand on joue à 3 ou à 5, les équipes sont de taille différente. Selon le cas, on aura un joueur contre 2 (pour le jeu à 3) ou 2 contre 3 (pour le jeu à 5).
L'équipe rouge reçoit les cartes rouges et l'équipe noire les cartes noires. Les équipes mélangent bien leurs cartes et les distribuent à peu près également entre les coéquipiers (si un joueur est seul dans son équipe, il reçoit toutes les cartes de son

8

équipe). Tous les joueurs forment un paquet avec leurs cartes et tiennent ce paquet face cachée dans leur main. Et c'est parti!
**Coup d'envoi !** Sur un signal donné par le joueur le plus âgé, tous les joueurs commencent – en même temps! – à jouer, et posent, face visible, 3 cartes l'une à côté de l'autre devant eux sur la table (exception pour une partie à 3, 5 ou 7 joueurs, voir encadré).

**3, 5 ou 7 footballers ?**
3 footballers : Le joueur qui est seul dans son équipe pose 4 cartes, face visible, l'une à côté de l'autre et les deux joueurs de l'équipe de 2 en posent chacun 2. 5 footballers : Les joueurs de l'équipe de 3 posent chacun 2 cartes, face visible, l'une à côté de l'autre, et les joueurs de l'équipe de 2 chacun 3 cartes.
7 footballers : Les joueurs de l'équipe de 4 posent chacun 2 cartes, face visible, l'une à côté de l'autre, et les joueurs de l'équipe de 3 chacun 3 cartes.

Dès que leurs trois cartes sont posées, les joueurs peuvent retourner d'autres cartes du paquet qu'ils ont dans la main et les poser sur l'une des trois piles de leur choix.
Ou bien : le joueur prend une carte de l'une de ses trois piles et la pose sur la pile de jeu qui se trouve au milieu de la table, à condition que cela soit possible. Ce faisant, il prend le ballon et c'est lui qui poursuit l'attaque.

9

Règles pour poser les cartes :
- On ne peut poser que la carte du dessus de l'une de ses piles au milieu de la table.
- On ne peut poser les cartes qu'avec une seule main, l'autre devant tenir le paquet de cartes.
- Si, au cours de la partie, un joueur a épuisé tout son paquet de cartes, il reprend toutes ses cartes dans la main, les mélange rapidement et continue de jouer avec les autres.

A le droit de donner le coup d'envoi l'équipe dans laquelle apparaît en premier l'un des gardiens de but, Patrick ou Tim (tous deux ont un « 1 » sur la carte). Immédiatement, on place cette première carte de gardien de but au milieu de la table : c'est le début de la pile de jeu. À peine le ballon en jeu, on ne peut plus retenir les équipes ! La tension est à son comble, parce que les équipes tentent toutes deux, en posant toujours de nouvelles cartes, de tirer le ballon dans le but ennemi.
Au milieu de la table, il y a toujours une seule pile de jeu. La carte du dessus de la pile montre toujours quel joueur (au milieu de la carte) a le ballon à ce moment-là, à quel(s) coéquipier(s) il peut la passer (dans les coins de la carte, dans la couleur de son équipe) et quel(s) adversaire(s) est (sont) en mesure de lui prendre le ballon (dans les autres coins de la carte, dans la couleur de l'équipe adverse).

10

**Les cartes**
Au **milieu:** Le joueur qui a le ballon.
Dans les coins : Les **coéquipiers** (même couleur) : Le joueur qui a le ballon peut leur passer le ballon.
Les **adversaires** (couleur adverse) : ils peuvent prendre le ballon au joueur qui l'a actuellement.

Il en résulte un turbulent va-et-vient où tous les acteurs se trouvent en même temps sur le terrain et courent après le ballon.

**Astuce** Il est astucieux, pendant le jeu, de crier à chaque fois bien fort le nom des joueurs que vous cherchez : ainsi, vous les trouverez plus rapidement et en plus cela déconcentre bien l'équipe adverse ! Cela donnerait par exemple : « Dennis, Dennis » , « Mario/Stefan, Mario/Stefan, Mario/Stefan » , « Axel, Axel, Axel » , « Leon/Dominik, Leon/Dominik » , etc.

**Buuuut !** Le mieux étant bien sûr de marquer des buts. Chaque équipe dispose pour cela de 8 cartes de buts. Si un joueur parvient à poser une carte de but sur la pile de jeu, son équipe a marqué un but !! D'abord, on fait une petite pause pour les félicitations !
Puis on met la carte de buts bien en vue sur le côté, et elle reste là jusqu'à la fin du jeu. Ainsi, les spectateurs peuvent

11

constamment voir qui est actuellement en tête. On trie par couleur et d'après leur verso (équipe rouge, équipe noire) les cartes du milieu de la table et on les rend aux équipes. Tous les footballers reprennent toutes leurs cartes dans les mains, les mélangent et se préparent pour l'attaque suivante !
Toutes les attaques suivantes se passent exactement comme la première, c'est à dire que tous les joueurs posent des cartes devant eux sur la table, on place le premier gardien au milieu de la table, et l'attaque perdure jusqu'à ce qu'un but soit marqué.
**Un exemple du tour (voir page 6/7) :** « Tim envoie le ballon. Le ballon arrive sur Stefan, Stefan perd le ballon au profit de Jonas, Jonas tire sur Dennis, Dennis sur Luca, Luca est devant le but..., mais Dieter saute et intercepte le ballon! Dieter va maintenant sur Max, Max sur Paul et Paul tire un buuuut ! »
**Coup de sifflet final !** Quand un équipe marque son cinquième but, on donne le coup de sifflet final et l'équipe gagnante quitte le terrain en vainqueur. Félicitations !
**Le ballon sort :** Il peut arriver qu'on ne puisse plus jouer aucune carte. Si les deux équipes sont d'accord sur ce point, on interrompt le jeu un court moment pour redistribuer toutes les cartes de la pile de jeu – exceptée celle du dessus – aux équipes. Chacun mélange de nouveau ses paquets et ensuite le jeu continue.

12

## Fußball Ligretto ITALIANO

**Ligretto calcio. Più veloce di così non si può!** Il gioco di carte al calcio turbolente per 2 – 8 calciatori di carte rapidi
**Contenuto:**
150 carte: 75 per la squadra rossa, 75 per la squadra nera
**I rossi contro i neri: in questa partita di calcio turbolente c'è molta baldoria, perché tutti tentano allo stesso tempo di deporre al centro tavolo le carte adatte fin quando cade un gol. La squadra che segna per prima 5 gol vince la partita.**
**Prima del fischio d'inizio:** Innanzitutto vengono assegnate le due squadre: In caso di 2, 4, 6 o 8 giocatori vi sono in ogni squadra lo stesso numero di calciatori, quindi sempre 1, 2, 3 o 4. In caso di 3, 5 o 7 giocatori le due squadre sono di grandezza diversa. Si gioca quindi 1 contro 2 (in caso di 3 giocatori), risp. 2 contro 3 (in caso di 5 giocatori).
La squadra rossa ottiene le carte rosse e la squadra nera quelle nere. Ogni squadra mischia per bene le proprie carte e le distribuisce in parti quasi uguali ai propri colleghi di squadra (se in una squadra vi è solo 1 giocatore, allora egli ottiene tutte le carte di squadra).

13

Ogni giocatore prende le sue carte in mano come mazzo coperto. E quindi si parte!
**Fischio!** Al segno del giocatore più anziano tutti i giocatori iniziano – allo stesso tempo! - a deporre le proprie carte in mano in modo aperto davanti a sè, precisamente tre carte una accanto all'altra (eccezione in caso di 3, 5 o 7 giocatori, vd. riquadro).

**3, 5 o 7 calciatori?**
3 calciatori: il calciatore che gioca da solo scopre 4 carte e le pone aperte davanti a sè, i 2 calciatori dell'altra squadra 2 carte ciascuno. 5 calciatori: i calciatori della squadra a 3 scoprono 2 carte ciascuno e le pongono aperte davanti a sè, i giocatori della squadra a 2 scoprono 3 carte ciascuno.
7 calciatori: i calciatori della squadra a 4 scoprono 2 carte ciascuno e le pongono aperte davanti a sè, i giocatori della squadra a 3 scoprono 3 carte ciascuno.

Appena le tre carte sono state poste sul tavolo, ogni giocatore può continuare a scoprire altre carte dal proprio mazzo in mano e porrle su un mazzo qualsiasi dei propri mazzi aperti (risp. carte aperte). Oppure egli depone una carta di uno dei suoi mazzi aperti sul mazzo da gioco al centro tavolo, sempre se possibile. In tal modo egli prende il pallone e continua quindi da solo l'attacco.

14

Le regole su come deporre le carte:
- Solo la prima carta in alto al proprio mazzo può essere posta al centro tavolo.
- Le carte possono essere deposte soltanto con una mano, l'altra tiene il mazzo coperto.
- Se durante la partita un giocatore ha deposto tutte le sue carte in mano, egli riprende in mano tutte le sue carte esposte davanti a sè, le mischia brevemente e continua poi a giocare.

Il calcio d'inizio viene concesso alla squadra nella quale appare per primo uno dei portieri, Patrick o Tim (tutti e due hanno un "1" sulla carta). Questa prima carta di portiere viene subito posta al centro tavolo e costituisce il mazzo da gioco. E con questo il pallone è in gioco e le squadre non resistono più! Immediatamente vi è un forte movimento, perché tutte e due le squadre tentano, deponendo sempre nuove carte, di tirare il pallone nella porta avversaria.
Al centro tavolo deve esserci soltanto un mazzo di carte. La carta in cima al mazzo indica sempre quale giocatore possiede attualmente il pallone (al centro della carta) e a quale compagno di squadra lo può passare (negli angoli della carta, con lo stesso colore) risp. quale/i avversari/io potrebbe/ro strappargli il pallone (negli altri angoli della carta, nel colore degli avversari).

15

**Le carte**
Al **centro**: il giocatore in possesso del pallone
Negli angoli: I **compagni** (lo stesso colore): ad essi il giocatore può passare il pallone.
Gli **avversari** (colore degli avversari): essi possono strappare il pallone al giocatore in possesso.

Si sviluppa un viavai turbolente in cui tutti gli attori sono contemporaneamente sul campo da gioco per inseguire il pallone.

**Consiglio** La cosa migliore è se durante la partita dite ad alta voce il nome dei giocatori che state cercando. Così facendo li troverete prima e la squadra avversaria viene inoltre distratta! La partita suonerà ad esempio così: "Dennis, Dennis, Dennis, Dennis", "Mario/ Stefan, Mario/ Stefan, Mario/ Stefan", "Axel, Axel, Axel, Axel", "Leon/Dominik, Leon/Dominik" ecc.

**Gooool!** La cosa più divertente è certamente segnare i gol! Ogni squadra ha per ciò in somma 8 carte gol. Se un attore riesce a porre una carta gol sul mazzo da gioco, allora la sua squadra ha segnato un gol!! Adesso vi è innanzitutto una breve pausa da giubilo.
La carta gol viene messa da parte, ma ben visibile, e rimane lì fino alla fine della partita. In tal modo gli aspettatori possono

16

sempre vedere chi, attualmente, è in testa. Le carte al centro tavolo vengono ordinate secondo il loro dorso (squadra rossa, squadra nera) e restituite alle squadre. Ogni calciatore riprende in mano tutte le sue carte, le mischia e si prepara per il prossimo attacco! Ogni attacco successivo si svolge nello stesso modo, cioè tutti depongono le proprie carte in modo aperto davanti a sè, il primo portiere viene posto al centro tavolo e l'attacco continua, fin quando cade un gol.

**Una mossa esemplare (v. p. 6/7):** "Tim calcia il rinvio. Il pallone arriva da Stefan, Stefan perde il pallone nello scontro con Jonas, Jonas passa a Dennis, Dennis a Luca, Luca sta davanti alla porta …, ma viene sgambettato da Dieter! Dieter ora passa a Max, Max passa a Paul e Paul segna il gooool!"

**Fischio della fine!** Appena un squadra avrà segnato 5 gol viene fischiata la fine e la squadra lascia il campo da vincitore. Auguri!

**Pallone fuori campo:** Può succedere che non si può più giocare nessuna carta. Se le due squadre sono d'accordo, il gioco viene interrotto brevemente e tutte le carte giocate – tranne quella in alto al mazzo – vengono distribuite alle squadre. Ognuno mischia nuovamente i propri mazzi e il gioco continua.



Ligretto ENGLISH

**As fast as it gets!** A card-based football game for 2-8 players
**Contents:** 150 playing cards: 75 for the red team, 75 for the black team

**Red against black: Hang on to your boots, because this is one game of football that won't disappoint. Players simultaneously look for and place the right cards in the middle of the table until one of them scores a goal. The team that scores 5 goals first wins!**

**Before kick-off** First, you'll need to pick teams: If you have 2, 4, 6 or 8 players, you'll have the same number of players in each team – either 1, 2, 3 or 4. If there you have 3, 5 or 7 players, your teams will be uneven. If this is the case, it's 1 vs. 2 (for 3 players) or 2 vs. 3 (for 5 players).
The red team receives the red cards, and the black team receives the black cards. Each team shuffles their cards well and distributes them evenly to their team members. (If one of the



teams consists of only one player, that player receives all the team cards for that team.)Each player takes their cards into their hand in a stack, not fanned, making sure that the other players cannot see them. And they're ready to go!

**Kick-off** On the eldest player's signal, the game begins and everyone simultaneously takes cards from their hand and places them on the table, in a row, three at a time. (If you are playing with 3 or 5 players, see the text box for more information.)

**Playing with 3, 5 or 7 players?**
3 players: The player who is playing alone lays out 4 cards next to each other, and each player on the team of 2 lays out 2 cards each. 5 players: Each player on the team of 3 lays out 2 cards each, and each player on the team of 2 lays out 2 cards each.
7 players: Each player on the team of 4 lays out 2 cards each, and each player on the team of 3 lays out 2 cards each.

As soon as each player has laid out the correct number of cards, players may take additional cards from the stack in their hands and place these on the top of any of their piles.
Additionally, they may instead place a card from one of their piles onto the game pile in the middle of the table, taking control of the ball and continuing the attack.

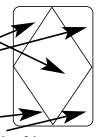


Rules for placing cards:
- Only the card on the top of a player's pile may be placed into the middle.
- You may only place cards with one hand, and the other hand is to be used to hold the stack of your cards.
- Once a player has used up all of the cards in his hand, he picks them up from the table, briefly shuffles them, and then continues to play.

The team gains the right to shoot if either of the goal keeper (Patrick or Tim, who both have a "1" on their cards) appear. The first goal keeper card is immediately placed into the middle of the table and forms the game pile. Once this has been done, the ball is in play and anything can happen! Play now becomes faster as each team tries to shoot the ball into the opposition's goal by playing additional cards.
There is only ever 1 pile of cards in the middle of the table. The card on top always shows which player has the ball (in the middle of the card) and which team mates he or she can pass to (in the corners of the card and in the team colour) or which member of the opposing team can tackle him or her to gain control of the ball (in the other corner and in the opposing team's colour).



**The cards**
In the **middle** of the card: The player with the ball
In the **corners**: **Team members** (players of the same colour): The player with the ball can pass to these players.
The **opposing team** (players of the other colour): They can tackle the player with the ball to gain control of it



The game quickly gains pace; make sure you follow the ball!

**Hint:** During the game, try calling the name of the player you are looking for aloud. This way, you'll be able to find that player faster and distract the other team! The game might then sound like this: "Dennis, Dennis", "Mario, Stefan, Mario, Stefan, Mario, Stefan", "Axel, Axel, Axel, Axel", "Leon, Dominik, Leon, Dominik", and so on.

**Goal!** Naturally, scoring a goal is the biggest thrill!
Each team has a total of 8 goal cards. If a player manages to place a goal card onto the pile, their team scores a goal! This player is then congratulated by their team mates. The goal card is laid aside into a place where it is easily visible and stays there until the end of the game. This way, spectators can always see who is winning.



The cards in the middle of the table are then sorted into red cards and black cards and given to the red and black teams, respectively. Each player takes all their cards back into their hand, shuffles them, and prepares for the next attack!
Each subsequent play follows the same process: Each player places their cards onto the table, face-up and in a row, before the first goal keeper moves into the centre of the table and the team on the offensive attacks until a goal is scored.

**Example round (please see page 6/7):** "Tim kicks off. He passes to Stefan, Stefan loses it to Jonas. Jonas to Dennis. Luca, Luca has a clear shot, and he takes it, and it's saved by Dieter! Dieter passes to Max. Max passes to Paul, Paul shoots, and it's in!"

**The final whistle:** Once one of the teams has scored 5 goals, the final whistle is blown and that team leaves the field victorious. Congratulations!

**If the ball goes out:** It may occur that no more cards can be played because the only cards that may be placed are already in the game pile. If both teams agree, the game can then be briefly interrupted while all played cards except the one on top are redistributed to the teams. Each player then reshuffles his pile and the game continues.



Ligretto NEDERLANDS

**Sneller kan het niet!** Turbulente voetbal-pret voor 2 à 8 snelle aanvallers
**Inhoud:** 150 speelkaarten: 75 voor de rode ploeg, 75 voor de zwarte ploeg
**De Roden tegen de Zwarten: Bij dit turbulent voetbalspel is er alles aan de hand, want alle spelers proberen tegelijk passende kaarten in het midden van de tafel te leggen, tot er een goal valt. De ploeg, die het eerst 5 goals schiet, wint.**
**Voor het beginfluitje:** Eerst worden de twee ploegen ingedeeld: Bij 2, 4, 6 of 8 spelers zijn er in elke ploeg even veel spelers, dus 1, 2, 3 of 4. Bij 3, 5 of 7 spelers zijn de ploegen verschillend groot. Dan spelen er 1 tegen 2 spelers (bij 3 spelers) of 2 tegen 3 spelers (bij 5 spelers).
De rode ploeg krijgt de rode kaarten, de zwarte ploeg de zwarte. Elke ploeg schudt zijn kaarten goed en verdeeld ze ongeveer gelijkmatig aan alle ploegleden (speelt er maar 1 speler in een ploeg, krijgt hij alle kaarten voor deze ploeg).
Elke speler neemt de kaarten in een verdekte stapel op de hand. En nu vooruit!



**Beginfluitje!** Op een teken van de oudste speler beginnen alle spelers – tegelijk! – kaarten van de hand open voor zich op tafel te leggen, en wel drie kaarten naast elkaar (uitzondering bij 3 of 5 medespelers, zie kastje).

**3, 5 of 7 voetballers?**
3 voetballers: De enkele speler legt 4 kaarten open naast elkaar neer en de speler van de 2-er ploeg 2 kaarten elk.
5 voetballers: De spelers van de 3-er ploeg leggen elk 2 kaarten open naast elkaar neer, de spelers van de 2-er ploeg 3 elk.
7 voetballers: De spelers van de 4-er ploeg leggen elk 2 kaarten open naast elkaar neer, de spelers van de 3-er ploeg 3 elk.

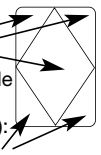
Zodra de drie kaarten open op tafel liggen, kan iedere speler van zijn handkaarten verdere kaarten omdraaien en deze willekeurig op een van zijn drie open stapels neerleggen.
Of hij legt een kaart van een van zijn open stapels op de speelstapel in het midden van de tafel, als dit mogelijk is. Op die manier neemt hij de bal over en speelt zelf verder in de aanval.
De regels voor het leggen van kaarten:
- Alleen de bovenste kaart van een eigen stapel mag in het midden worden gelegd.
- De kaarten mogen alleen met één hand worden gelegd, de andere hand houdt de kartenstapel vast.



- Heeft een speler tijdens het spel zijn kaartenstapel volledig op tafel neergelegd, neemt hij al zijn kaarten weer op de hand, schudt ze kort en speelt dan weer mee.

Aftrappen mag de ploeg bij wie het eerst een van de keepers, Patrick of Tim (beiden hebben een „1" op de kaart), verschijnt. Deze eerste keeper-kaart wordt meteen in het midden van de tafel gelegd en vormt de speelstapel. Daarmee is de bal in het spel en de ploegen zijn niet meer tegen te houden! Meteen wordt het hectisch, want beide ploegen proberen de bal door het neerleggen van verdere kaarten in het doel van de tegenstander te schieten.In het midden van de tafel is er altijd maar één kaartenstapel. De bovenste kaart geeft altijd aan welke speler op dit moment aan de bal is (in het midden van de kaart) en aan welk/e ploeglid/leden hij de bal kan doorgeven (in de hoeken van de kaart, in eigen kleur) en/of welke tegenstander(s) hem de bal kan/kunnen afpikken (in de andere hoeken van de kaart, in de kleur van de tegenstander).

**De kaarten**
In het **midden**: De speler aan de bal
In de hoeken
De **medespelers** (in dezelfde kleur): aan deze kan de speler aan de bal doorgeven.
De **tegenstanders** (in de kleur van de tegenstander): zij kunnen de bal van de speler aan de bal afpikken.





Een turbulent heen en weer ontstaat, waarbij alle spelers tegelijk op het veld staan en achter de bal aanzitten.

**Tip:** Het is best als u tijdens het spel altijd hardop de namen van de spelers roept, die op dit moment gezocht worden. Zo gaat u ze sneller vinden en de tegenploeg is bovendien aardig afgeleid! Dat klinkt dan bijvoorbeeld zo: „Dennis, Dennis", „Mario/Stefan, Mario/Stefan, Mario/Stefan", „Axel, Axel, Axel, Axel", „Leon/ Dominik, Leon/ Dominik" enz.

**Goal!** Het prettigste is het natuurlijk om een goal te schieten! Elke ploeg heeft daarvoor totaal 8 goalkaarten. Slaagt een acteur erin, een goalkaart op de speelstapel te leggen, heeft de ploeg een goal gescoord!! Nu is er even een korte pauze om te juichen. De goalkaart wordt goed zichtbaar opzij gelegd en blijft daar tot aan het einde van het spel liggen. Zo kunnen de toeschouwers altijd zien wie er vooraan staat.
De kaarten in het midden van de tafel worden volgens de kleur van hun achterkant (rode ploeg, zwarte ploeg) gesorteerd en aan de ploegen terug gegeven. Elke voetballer neemt al zijn kaarten weer op de hand, schudt ze en maakt zich gereed voor de volgende aanval!



Elke nieuwe aanval loopt precies op dezelfde manier af, dwz. alle spelers leggen hun kaarten open voor zich op tafel neer, de eerste keeper gaat in het midden van de tafel en de aanval gaat door tot een goal is gevallen.
**Vorbeeld van een zet (zie zijde 6/7):** „Tim trapt uit. De bal gaat naar Stefan, Stefan raakt de bal kwijt aan Jonas, Jonas aan Dennis, Dennis verder aan Luca, Luca staat voor het doel … maar Dieter gaat met een spreidsprong tussenin! Dieter nu aan Max, Max nu aan Paul, en Paul schiet de goal!"
**Affluiten!** Heeft een ploeg 5 goals gescoord wordt afgefloten en deze ploeg gaat als winnaar van het veld. Hartelijk gefeliciteerd!
**Bal over de zijlijn:** Het kan gebeuren dat er geen kaart meer gespeeld kan worden. Als beide ploegen het met elkaar eens zijn, wordt het spel even onderbroken en alle gespeelde kaarten worden aan de ploegen verdeeld – met uitzondering van de bovenste. Iedereen schudt zijn stapel en het spel gaat door.



**Contenido:** 150 cartas: 75 para el equipo rojo, 75 para el equipo negro
**Los rojos contra los negros: en este turbulento juego de fútbol hay mucho jaleo, pues todos los jugadores intentan simultáneamente colocar cartas adecuadas en el centro de la mesa hasta que alguien marque un gol. Ganará el primer equipo que marque 5 goles.**
**Antes del pitido inicial:** Al comienzo se forman los dos equipos: Si hay 2, 4, 6 o 8 jugadores, cada equipo incluye el mismo número de jugadores, es decir 1, 2, 3 o 4. Si hay 3, 5 o 7 jugadores, los equipos no tienen la misma cantidad de jugadores. En este caso, 1 jugador juega contra 2 jugadores (si hay 3 jugadores) y 2 contra 3 jugadores respectivamente (si hay 5 jugadores). El equipo rojo recibe las cartas rojas, el equipo negro las negras. Cada equipo baraja bien sus cartas y las reparte aproximadamente por igual a todos los miembros del equipo (si en un equipo sólo hay 1 jugador, recibe todas las cartas de su equipo). Cada jugador forma un mazo con sus cartas y lo coge. ¡Allá vamos!
**¡El pitido inicial!** Después de que el jugador de más edad haya hecho la señal, todos los jugadores empiezan simultáneamente a colocar tres cartas del mazo que tienen en su mano delante de ellos sobre la mesa, boca arriba, una al lado de la otra. (Excepción: si hay 3 o 5 jugadores, véase la caja.)



Ligretto ESPAÑOL

**Ligretto Fútbol ¡Más rápido imposible!** El turbulento y divertido juego de fútbol para 2 a 8 rápidos futbolistas de cartas



**¿3, 5 o 7 futbolistas?** 3 futbolistas: el jugador que juega solo coloca 4 cartas sobre la mesa, una al lado de la otra, y los jugadores del equipo formado por dos componentes colocan cada vez dos cartas sobre la mesa. 5 futbolistas: los jugadores del equipo formado por tres jugadores colocan cada vez 2 cartas sobre la mesa, una al lado de la otra, y los jugadores del equipo formado por dos componentes colocan cada vez tres cartas sobre la mesa. 7 futbolistas: los jugadores del equipo formado por 4 jugadores colocan cada vez 2 cartas sobre la mesa, una al lado de la otra, y los jugadores del equipo formado por tres componentes colocan cada vez tres cartas sobre la mesa.

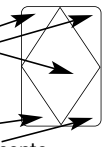
Tan pronto como haya tres cartas sobre la mesa, boca arriba, cada jugador puede poner boca arriba otras cartas de su mazo y colocarlas sobre cualquiera de sus tres mazos.
O coloca una carta de cualquiera de sus mazos, boca arriba, sobre un mazo que se encuentre en el centro de la mesa, si es posible. De esta manera toma la pelota y continúa el ataque.
Las reglas para colocar cartas:
- Sólo se puede colocar la primera carta de su propio mazo en el centro de la mesa.
- Se puede utilizar una sola mano para colocar las cartas, la otra sostiene el mazo.
- Si durante la partida un jugador ha colocado su mazo entero



delante suyo sobre la mesa, debe recoger de nuevo las cartas, barajarlas rápidamente y continuar jugando con este mazo.

El equipo que sea el primero en colocar uno de los porteros sobre la mesa (Patrick o Tim, ambos con el número 1 en la carta) tendrá derecho a hacer el saque inicial. Se coloca esta carta inmediatamente en el centro de la mesa para formar el mazo central. Ahora, la pelota ha entrado en el partido ¡y los equipos se disponen a atacar! Los dos equipos, agitados, intentan lanzar la pelota colocando más cartas sobre la mesa para marcar un gol. En el centro de la mesa siempre hay un solo mazo. La carta que se encuentra encima del mazo indica el jugador que tiene la pelota actualmente (en el centro de la carta), los miembros de su equipo a los que puede entregarla (en las esquinas de la carta, en el propio color) y el/los adversario(s) que puede(n) quitarle la pelota (en las otras esquinas de la carta, en el otro color), respectivamente.

**Las cartas**
En el **centro:** El jugador que tiene la pelota
En las esquinas: Los **miembros** de su equipo (el mismo color): el jugador que tiene la pelota puede entregarla a estos jugadores.
Los **adversarios** (de otro color): pueden quitarle la pelota al jugador que la tiene en su poder actualmente.





Empieza un turbulento ir y venir. Todos los jugadores se encuentran en el campo de fútbol y corren detrás de la pelota.

**Consejo:** Durante la partida, lo mejor sería que Vd. diga en voz alta el nombre de los jugadores que se buscan actualmente. De esta manera los encontrará más rápidamente y el equipo adversario se despistará. Esto suena de la siguiente manera, por ejemplo: "Dennis, Dennis", "Mario/Stefan, Mario/Stefan, Mario/Stefan", "Axel, Axel, Axel, Axel", "Leon/Dominik, Leon/ Dominik" etcétera.

**¡Gol!**
Lo más divertido es marcar un gol, ¡naturalmente!
Para ello, cada equipo posee 8 cartas de gol. Si un jugador logra colocar una carta de gol sobre el mazo central, su equipo ha marcado un gol. Ahora, necesita una pausa para dar gritos de júbilo. Se coloca la carta de gol al lado, de manera que todo el mundo pueda verla. Permanece aquí hasta el final de la partida. De esta manera, los espectadores siempre saben quién está ganando. Se clasifican las cartas en el centro de la mesa según su dorso (equipo rojo, equipo negro) y se devuelven a los equipos. Cada futbolista coge de nuevo el mazo de sus cartas, lo baraja y se prepara para el nuevo ataque. Cada ataque siguiente se desarrolla de la misma manera, es



decir que todos los jugadores colocan sus cartas delante de ellos sobre la mesa, boca arriba, el primer portero se coloca en el centro de la mesa y el ataque continúa hasta que alguien marque un gol.
**Un ejemplo (v. p. 6/7):** "Tim hace el saque de puerta. Stefan recibe la pelota y la pasa a Jonas. Jonas la pasa a Dennis, Dennis a Luca, Luca se encuentra delante de la portería … ¡Pero Dieter se cruza! Ahora, Dieter pasa a Max, Max pasa a Paul. Paul tira … ¡y marca un gol!"
**El pitido final:** Tan pronto como un equipo haya marcado 5 goles, se pita el final del partido. Este equipo ha ganado. ¡Felicidades!
**La pelota está fuera de banda:** Es posible que nadie pueda jugar otra carta más. Si todos los equipos están de acuerdo, se interrumpe el partido para distribuir todas las cartas jugadas del mazo central a los equipos (a excepción de la carta que se encuentra encima del mazo). Cada jugador baraja sus cartas y se continúa jugando.

**©, ℗ 2006 Schmidt Spiele GmbH, Ballinstr. 16, 12359 Berlin, Germany, www.schmidtspiele.de**
**® registered trademark Schmidt Spiele GmbH, Ballinstr. 16, 12359 Berlin, Germany**