

AQUARUSH



6-99 ans



2 à 4 joueurs



Contenu : 54 cartes

5 sports x 10 cartes par sport + 4 cartes drapeau



But du jeu : Accumulez le plus de cartes sports possible et devenez le rider des océans !



Mise en place du jeu : Mélangez toutes les cartes puis formez une pioche au centre de la table. Le 1^{er} joueur est désigné au hasard.

Déroulement du jeu : Chaque joueur, à son tour, réalise les actions suivantes :

> **Il DOIT piocher une carte** de la pile et la placer, face visible, au centre de la table. Si une carte du même type est déjà présente, la nouvelle carte est posée par-dessus.

> **Il PEUT, s'il le souhaite,** prendre toutes les cartes d'un même sport (toute la colonne) au centre de la table. Le sport choisi peut être différent de la carte qu'il vient d'ajouter.

C'est ensuite au tour du joueur situé à sa gauche de prendre la main.



Dans l'exemple ci-dessus, le joueur vient de piocher une carte paddle (rectangle rouge), qu'il pose sur l'autre carte paddle déjà présente au centre de la table. Trois options s'offrent à lui :

- Soit il prend l'ensemble des cartes paddle,
- Soit il prend l'ensemble des cartes kayak,
- Soit il décide de ne rien prendre et d'attendre son prochain tour, dans l'espoir que la pile de l'un ou de l'autre des 2 sports continue de grandir, mais en prenant le risque qu'un autre joueur s'en empare avant lui.

Lorsqu'un joueur prend une colonne de cartes, il les regroupe en une pile devant lui.

/!\ Chaque joueur ne peut collecter un sport qu'une seule fois par manche.

Lorsqu'une carte drapeau est piochée, elle est placée sur la table, face visible.

Fin de la manche

Une manche se termine dès que le nombre de cartes drapeau au centre de la table correspond au nombre de joueurs. Chaque joueur compte alors ses cartes collectées et inscrit son score. Mélangez ensuite toutes les cartes pour débiter un nouveau tour.

Fin de partie


La partie se joue en trois manches. À la fin des trois manches, le joueur ayant accumulé le plus de cartes au total remporte la partie.


En cas d'égalité, un nouveau tournoi commence.


Un jeu de Tobia Botta.

AQUARUSH

 6–99 years  2 to 4 players

 **Contents:** 54 cards
5 sports x 10 cards per sport + 4 flag cards

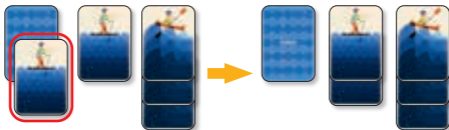
 **Aim of the game:** Collect as many sport cards as possible and ride those ocean waves!

 **Game set-up:** Shuffle all the cards and form a draw pile in the centre of the table. The first player is chosen at random.

How to play: Each player, in turn, completes the following steps:

- > **They MUST draw a card** from the pile and place it, face up, in the centre of the table. If a card of the same sport has already been drawn, the new card is placed on top.
- > **Then, they MAY, if they wish,** take all the cards of the same sport (the entire column) from the centre of the table. The sport chosen may be different from the card they have just drawn.

Then, the player on their left will take their turn.



In the example above, the player has just drawn a paddleboarding card (red rectangle), which they place on top of the other paddleboarding card already in the centre of the table. 3 options are now available to them:

- Either they take all the paddleboarding cards,
- Or they take all the kayaking cards,
- Or they decide to take nothing and wait for their next turn, in the hope that the pile of one of the 2 sports will continue to grow, but risking the possibility that another player could take that pile of cards before they do.

When a player takes a column of cards, they gather them into a pile in front of themselves.

!/ \ Each player can only collect 1 sport per round.

When a flag card is drawn, it is placed on the table, face up.

End of the round

A round comes to an end as soon as the number of flag cards in the centre of the table matches the number of players. Each player then counts their collected cards and records their score. Then, shuffle all the cards to start a new round.

End of the game

The game is played over 3 rounds. At the end of the 3 rounds, the player who has accumulated the most cards in total wins the game.

In the event of a tie, a new tournament begins.


A game by Tobia Botta.

AQUARUSH

 6–99 Jahre  2 bis 4 Spieler

 **Inhalt:** 54 Karten

5 Sportarten x 10 Karten pro Sportart + 4 Flaggenkarten

 **Spielziel:** Sammle so viele Wassersportkarten wie möglich und reite die Wellen!

 **Spielvorbereitung:** Mischt die Karten und legt sie als verdeckten Stapel in die Tischmitte. Wer von euch zuletzt am Meer war, beginnt das Spiel.

Spielablauf: Wenn du am Zug bist, führst du folgende Schritte aus:

> **Du MUSST eine Karte vom Stapel ziehen** und sie offen in die Tischmitte legen. Falls dort schon eine Karte dieser Sportart liegt, legst du die gezogene darauf, sodass die Karten in einer Spalte liegen und ihr die Anzahl jederzeit erkennen könnt.

> **Du DARFST, wenn du möchtest,** alle Karten einer Sportart (also die komplette Spalte) aus der Tischmitte nehmen. Die Sportart kann eine andere sein als die auf der Karte, die du gerade gezogen hast.

Danach ist die nächste Person im Uhrzeigersinn an der Reihe.



Im obigen Beispiel hast du die rot umrandete SUP-Karte gezogen und legst sie auf die schon ausliegende SUP-Karte. Jetzt liegen dort zwei SUP-Karten.

Nun hast du drei Möglichkeiten:

- Du nimmst die beiden SUP-Karten.
- Oder du nimmst die drei Kajak-Karten.
- Oder du nimmst keine Karten und wartest auf deinen nächsten Zug. Du hoffst damit, dass die Karten in der Mitte mehr werden, bis du wieder am Zug bist. Aber du riskierst, dass eine andere Person die Karten nimmt, bevor du wieder am Zug bist.

Wenn du die Karten einer Sportart aus der Tischmitte nimmst, legst du sie als Stapel vor dir ab.

!/\ Jede Person kann pro Runde nur eine Sportart sammeln.

Ziehst du eine Flaggenkarte, legst du sie offen auf den Tisch.

Ende der Runde

Eine Runde ist beendet, sobald so viele offen in der Tischmitte liegen, wie Personen mitspielen. Ihr zählt jeweils eure eingesammelten Karten und schreibt das Ergebnis auf einen Zettel. Dann mischt ihr die Karten und startet eine neue Runde.

Spielende

Das Spiel endet nach drei Runden. Nach der dritten Runde gewinnt die Person, die insgesamt die meisten Karten gesammelt hat. Bei einem Unentschieden spielt ihr eine weitere Runde.

Ein Spiel von Tobia Botta.

AQUARUSH



6-99 años



De 2 a 4 jugadores



Contenido: 54 cartas

5 deportes x 10 cartas por deporte + 4 cartas bandera



Objetivo del juego: ¡reúne tantas cartas de deportes como puedas y conviértete en el rider del mar!



Preparación del juego: se barajan todas las cartas y se forma un montón en el centro de la mesa. El 1.º jugador se elige al azar.

Desarrollo del juego: durante su turno, cada jugador lleva a cabo las siguientes acciones:

> **TIENE QUE robar una carta** del montón y colocarla, boca arriba, en el centro de la mesa. Si ya hay una carta del mismo tipo, la nueva carta se coloca encima.

> **PUEDE, si lo desea,** coger todas las cartas de un mismo deporte (toda la columna) del centro de la mesa. El deporte elegido puede ser diferente de la carta que acaba de colocar.

A continuación, es el turno del jugador situado a su izquierda.



En el ejemplo anterior, el jugador acaba de robar una carta paddle (enmarcada en rojo), que coloca sobre la otra carta paddle que hay en el centro de la mesa. Este tiene tres opciones:

- Coger todas las cartas paddle
- Coger todas las cartas kayak
- O no coger ninguna carta y esperar a su próximo turno, con la esperanza de que la columna de alguno de los 2 deportes siga creciendo, pero corriendo el riesgo de que otro jugador se la lleve primero.

Cuando un jugador coge una columna de cartas, las agrupa formando una pila delante de él.

!\\Cada jugador solo puede reunir un deporte por mano.

Cuando se roba una carta bandera, esta se coloca sobre la mesa, boca arriba.

Fin de la mano

Una mano se termina en cuanto el número de cartas bandera dispuestas en el centro de la mesa coincide con el número de jugadores. En ese momento, cada jugador cuenta las cartas que ha reunido y anota su puntuación. A continuación, se barajan todas las cartas para iniciar una nueva ronda.

Fin de la partida

La partida se juega en tres manos. Al final de las tres manos, el jugador que haya reunido el mayor número de cartas gana la partida.

En caso de empate, empieza un nuevo torneo.


Un juego de Tobia Botta.


AQUARUSH

 6-99 anni  da 2 a 4 giocatori

 **Contenuto:** 54 carte

5 sport x 10 carte per ogni sport + 4 carte bandiera

 **Scopo del gioco:** accumulare più carte sport possibile per cavalcare le onde degli oceani!

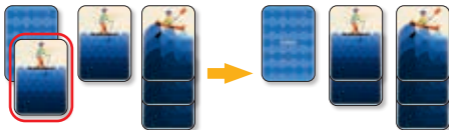
 **Preparazione del gioco:** mischiare tutte le carte, formare un mazzo e posizionarlo al centro del tavolo. Il 1° giocatore viene scelto a caso!

Svolgimento del gioco: ciascun giocatore, a turno, realizza le seguenti azioni:

> **DEVE pescare una carta** dalla pila e posizionarla "a faccia in su" al centro del tavolo. Se è già presente una carta dello stesso tipo, ci si poggia sopra la nuova carta.

> **PUÒ, se vuole,** prendere tutte le carte dello stesso sport (tutta la colonna) al centro del tavolo. Lo sport scelto può differire dalla carta che ha appena aggiunto.

È poi il turno del giocatore alla sua sinistra.



Nell'esempio sopra, il giocatore ha pescato una carta paddle (rettangolo rosso), che poggia sopra l'altra carta paddle già presente al centro del tavolo.

Ha quindi tre opzioni:

- prende tutte le carte paddle;
- prende tutte le carte kayak;
- decide di non prendere nessuna carta e aspettare il prossimo turno sperando che la pila di uno o dell'altro dei 2 sport diventi più grande, correndo tuttavia il rischio che un altro giocatore se la accaparrì prima.

Quando un giocatore prende una colonna di carte, le raggruppa in una pila davanti a sé.

!/\ Ogni giocatore può raccogliere le carte di uno sport una sola volta per manche.

Quando si pesca una carta bandiera, si posiziona al centro del tavolo a faccia in su.

Fine della manche

Una manche termina quando il numero di carte bandiera al centro del tavolo corrisponde al numero di giocatori. Ogni giocatore conta quindi le carte raccolte e annota il proprio punteggio. Mischiare poi tutte le carte per iniziare un nuovo turno.

Fine del gioco

Il gioco è composto da tre manche. Alla fine delle tre manche vince il gioco il giocatore che ha accumulato più carte in totale.

In caso di pareggio si inizia un nuovo torneo.

Un gioco di Tobia Botta.

AQUARUSH



6-99 anos



2 a 4 jogadores



Conteúdo: 54 cartas

5 desportos x 10 cartas por desporto + 4 cartas bandeira



Objetivo do jogo: Acumule o máximo de cartas de desporto possível e torne-se no cavaleiro dos oceanos!



Preparação do jogo: Misture todas as cartas e forme um baralho no centro da mesa. O 1.º jogador é escolhido ao acaso.

Como jogar: Cada jogador, na sua vez, realiza as seguintes ações:

> **DEVE** tirar uma carta do baralho e colocá-la com a face visível no centro da mesa se já houver uma carta do mesmo tipo, a nova carta deve ser colocada por cima.

> **PODE, se desejar,** tirar todas as cartas de um mesmo desporto (todo o monte) do centro da mesa. O desporto escolhido pode ser diferente do da carta que acaba de colocar.

De seguida, é a vez do jogador à sua esquerda jogar.



No exemplo acima, o jogador retirou uma carta paddle (retângulo vermelho), que coloca sobre a outra carta paddle já existente no centro da mesa. O jogador tem, então, três opções:

- Ou tira o conjunto das cartas paddle,
- Ou tira o conjunto das cartas caiaque,
- Ou opta por não tirar nada e esperar novamente pela sua vez, na esperança de que um dos 2 lotes de cartas (paddle ou caiaque) fique maior, mas correndo o risco de outro jogador ficar com elas antes dele.

Quando um jogador tira um monte de cartas, reagrupa-as à sua frente.

!/ \ Cada jogador só pode ficar com um desporto uma vez por ronda.

Quando uma carta bandeira é retirada do baralho, deve ser colocada em cima da mesa com a face visível.

Fim da ronda

Uma ronda termina quando o número de cartas bandeira no centro da mesa corresponde ao número de jogadores. Cada jogador conta então as cartas que juntou e regista a sua pontuação. Baralhar, de seguida, todas as cartas para iniciar uma nova ronda.

Fim da partida

A partida joga-se em três rondas. No final das três rondas, ganha a partida o jogador que, no total, tiver acumulado mais cartas.

Em caso de empate, inicia-se um novo torneio.

Um jogo de Tobia Botta.

AQUARUSH



6-99 jaar



2 tot 4 spelers



Inhoud: 54 kaarten

5 sporten x 10 kaarten per sport + 4 vlaggenkaarten



Doel van het spel: Zoveel mogelijk sportkaarten verzamelen en de ultieme oceaanrider worden!



Vorbereiding van het spel: Schud alle kaarten en leg ze op een stapel in het midden van de tafel. De 1e speler wordt willekeurig gekozen.

Spelverloop: De speler die aan de beurt is, voert de volgende acties uit:

> Hij **MOET** een kaart van de stapel **pakken** en deze met het plaatje naar boven in het midden van de tafel leggen. Als er al een zelfde soort kaart op tafel ligt, wordt de nieuwe kaart er bovenop gelegd.

> Hij **KAN**, als hij dat wil, alle kaarten van dezelfde sport (de hele kolom) in het midden van de tafel pakken. De gekozen sport mag anders zijn dan de zojuist toegevoegde kaart.

De speler links is nu aan de beurt.



In het voorbeeld hierboven heeft de speler net een paddlekaart gepakt (rode rechthoek), die hij bovenop de andere paddlekaart legt die al in het midden van de tafel ligt. Hij kan drie dingen doen:

- Of hij pakt alle paddlekaarten,
- Of hij pakt alle kajakkaarten,
- Of hij kiest ervoor niets te pakken en wacht op zijn volgende beurt, in de hoop dat de stapel van een van de 2 sporten verder groeit, maar met het risico dat een andere speler ze voor hem pakt.

Wanneer een speler een kolom kaarten pakt, legt hij deze op een stapel voor zich neer.

! Elke speler kan maar één keer per ronde een sport pakken.

Wanneer een vlaggenkaart wordt gepakt, wordt deze op de tafel gelegd, met het plaatje naar boven.

Einde van de ronde

Een ronde eindigt zodra het aantal vlaggenkaarten in het midden van de tafel gelijk is aan het aantal spelers. Elke speler telt dan zijn verzamelde kaarten en noteert zijn score. Schud vervolgens alle kaarten om een nieuwe ronde te beginnen.

Einde van het spel

Het spel wordt in drie rondes gespeeld. Aan het einde van de drie rondes wint de speler met de meeste kaarten het spel.

Bij gelijkspel begint een nieuwe wedstrijd.

Een spel van Tobia Botta.

AQUARUSH



6–99 år



2 till 4 spelare



Innehåll: 54 kort

5 sporter x 10 kort per sport + 4 flaggkort



Spelets mål: Att samla så många kort som möjligt och bli havens surfmästare!



Spelförberedelse: Blanda korten och lägg i en hög i mitten av bordet. Den 1:a spelaren utses slumpmässigt.

Spelets gång: Spelaren som står på tur gör följande:

> **Spelaren måste ta ett kort** från högen och lägga det, med framsidan synlig, i mitten av bordet. Om det redan finns ett kort av samma typ läggs det nya kortet ovanpå det andra.

> **Spelaren kan, om hen vill, ta alla kort** inom samma sport (hela kolumnen) i mitten av bordet. Den valda sporten kan skilja sig från den som visas på kortet som spelaren nyss lagt till.

Sedan går turen till nästa person till vänster om spelaren.



I exemplet ovan får spelaren upp ett ståpaddelkort (röd rektangel) från högen och placerar det ovanpå det andra ståpaddelkortet som redan finns på bordets mitt. Spelaren har nu tre möjligheter:

- Spelaren tar alla ståpaddelkort.
- Spelaren tar alla kajakkort.
- Spelaren tar inga kort alls utan avvaktar till nästa speltur, i förhoppningen att någon av de 2 kolumnerna med sporter växer ytterligare, samtidigt som risken finns att en annan spelare tar korten innan dess.

När en spelare tar en kolumn med kort placerar hen dessa i en hög framför sig.

!/ \ Varje spelare kan bara samla in en sport en gång per speltur.

När ett flaggkort tas från högen läggs det på bordet med framsidan upp.

Spelomgången avslutas

En spelomgång avslutas när det finns lika många flaggor på bordets mitt som antalet spelare. Varje spelare räknar då sina samlade kort och skriver upp sina poäng. Sedan blandas korten och en ny spelomgång inleds.

Spelets slut

Spelet spelas i tre omgångar. Den spelare som har flest kort totalt efter de tre spelomgångarna vinner spelet. Om det är oavgjort börjar man en till spelomgång.

Ett spel av Tobia Botta.

AQUARUSH



6-99 år



2-4 spillere



Indhold: 54 kort

5 sportsgrene x 10 kort pr. sportsgren + 4 flagkort



Spillets formål: Saml så mange sportskort som muligt, og bliv havets mester!



Forberedelse af spillet: Bland alle kortene, og læg dem i en bunke midt på bordet. Den første spiller udvælges tilfældigt.

Sådan foregår spillet: Hver spiller udfører efter tur følgende handlinger:

> **Spilleren SKAL trække et kort** fra bunken og lægge det med billedsiden opad midt på bordet. Hvis der allerede ligger et kort af samme slags, placeres det nye kort ovenpå.

> **Spilleren KAN, hvis han eller hun ønsker det, tage alle kortene af samme sportsgren (hele kolonnen) fra midten af bordet.** Den valgte sportsgren kan være forskellig fra det kort, der lige er tilføjet.

Turen går videre til spilleren til venstre.



I eksemplet ovenfor har spilleren lige trukket et paddle-kort (rødt rektangel), som han eller hun lægger oven på det andet paddle-kort, der allerede ligger midt til bordet. Spilleren har nu tre muligheder:

- Enten tager spilleren alle paddle-kortene,
- Eller også tager spilleren alle kajak-kortene,
- Eller spilleren vælger ikke at tage noget og vente på næste tur, i håb om at bunken for én af de 2 sportsgrene vokser. Spilleren risikerer dog, at en anden spiller tager den inden da.

Når en spiller tager en kolonne med kort, lægger han eller hun dem i en bunke foran sig.

!/ \ Hver spiller må kun samle en sportsgren én gang pr. runde.

Når et flag-kort trækkes, lægges det på bordet med billedsiden opad.

Rundens slutning

En runde slutter, så snart antallet af flag-kort i midten af bordet svarer til antallet af spillere. Hver spiller tæller derefter sine indsamlede kort og noterer sin score. Bland derefter alle kortene for at starte en ny runde.

Spillets slutning

Der er tre runder i hvert spil. Efter de tre runder vinder den spiller, der har samlet flest kort i alt. Hvis det står lige, starter en ny turnering.

Et spil af Tobia Botta.

AQUARUSH



6–99 лет



2–4 игрока



Игровой комплект: 54 карты

5 видов спорта по 10 карточек на каждый вид спорта + 4 карточки с флагами



Цель игры: Соберите как можно больше карточек с разными видами спорта и покорите океан!



Подготовка к игре: Перетасуйте все карточки, соберите их в колоду и положите ее в центр стола.

Выберите игрока, который будет ходить первым.

Ход игры: Каждый игрок по очереди выполняет следующие действия:

> **Игрок ДОЛЖЕН вытянуть одну карточку** из колоды и положить ее в центр стола лицевой стороной вверх. Если там уже есть карточка с таким же видом спорта, новая карточка помещается поверх нее.

> **При желании он МОЖЕТ** забрать все карточки с одним видом спорта (весь столбец) из центра стола. При этом выбранный вид спорта может не совпадать с видом спорта на вытянутой игроком карточке.

После этого ход переходит к игроку, сидящему слева.



В указанном выше примере игрок вытянул карточку с изображением серфинга с веслом (она выделена красным прямоугольником). Поскольку в центре стола уже есть карточка с этим видом спорта, он кладет новую карточку поверх нее. При такой комбинации у игрока есть три варианта:

- Забрать все карточки серфинг с веслом.
- Забрать все карточки гребля на байдарке.
- Не брать карточки и подождать до следующего хода, надеясь, что столбец с карточками одного из этих 2 видов спорта увеличится. Однако существует риск, что другой игрок успеет забрать эти карточки раньше.

После того как игрок заберет карточки из одного столбца, он складывает их в стопку перед собой.

!/ Игроки могут забрать карточки одного вида спорта только один раз за раунд.

Если игрок вытягивает карточку с флагом, она кладется на стол лицевой стороной вверх.

Конец раунда

Раунд завершается, когда количество карточек с флагом в центре стола будет равным числу участников. После этого игроки подсчитывают свои карточки и записывают счет. Затем карточки перемешиваются, и начинается новый раунд.

Конец игры

Игра состоит из трех раундов. Побеждает игрок, набравший наибольшее количество карточек по итогам всех трех раундов.

В случае ничьей разыгрывается дополнительный раунд.

Автор игры: Тобия Ботта

DJECO