

TAKE IT!



D TAKE IT!

Wer dreimal richtig nimmt, gewinnt!

Ein spannendes Kartenspiel für 2 – 5 Spieler ab 8 Jahren, von Reiner Knizia

Inhalt: 77 Karten, 1 Spielanleitung

Wer schnappt im richtigen Moment den anderen die besten Karten weg? Ein Spieler deckt Karten auf und legt sie offen auf den Tisch. Alle Spieler haben im Verlauf des Spiels 3-mal die Möglichkeit, „Take it!“ zu rufen und die aktuell ausliegenden Karten zu nehmen.

Ziel des Spiels

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Spielvorbereitung

Die Karten werden gut gemischt und als verdeckter Stapel bereit gelegt. Die leere Spielschachtel liegt verschlossen in der Tischmitte.

Spielverlauf

Der älteste Spieler ist erster Kartengeber und deckt eine Karte nach der anderen auf. Er dreht die einzelnen Karten so um, dass alle Spieler am Tisch sie gleichzeitig sehen können und legt sie als Reihe auf den Tisch. Jeder Spieler (auch der Kartengeber) darf nun jederzeit laut „Take it!“ rufen und mit einer Hand auf die Spieleschachtel schlagen. Hat ein Spieler „Take it!“ gerufen, erhält er alle Karten, die aktuell offen in der Tischmitte liegen. Er legt die Karten als verdeckten Stapel vor sich ab und darf sie bis zum Spielende nicht mehr anschauen. Außerdem wird er ab sofort Kartengeber, bis der nächste Spieler „Take it!“ ruft, dann wechselt der Kartengeber erneut usw.

Jeder Spieler darf **dreimal pro Partie** (bei 2 oder 3 Spielern sogar viermal) nach einem „Take it!“-Ruf die ausliegenden Karten an sich nehmen. Immer wenn der Spieler sich die Karten genommen hat, bildet er damit einen neuen Stapel vor sich auf dem Tisch. Der erste Spieler, der drei Stapel vor sich liegen hat, wird Kartengeber bis zum Spielende. Rufen zwei Spieler gleichzeitig „Take it!“, bekommt der Spieler mit der unteren Hand auf der Spieleschachtel die ausliegenden Karten.

Die Karten:

Volle Pulle:



Die abgebildeten Zahlen zählen als Punkte.

Doppelt oder Nichts:



Die abgebildeten Zahlen bringen nur Punkte (Plus oder Minus), wenn der Spieler jeweils zwei gleiche hat (Beispiel: Zwei „Doppelt oder Nichts“-Karten mit einer „-2“ zählen insgesamt 2 Minuspunkte). Eine einzelne dieser Karten ist wertlos.

Joker:



Eine Joker-Karte zählt nur zusammen mit einer einzelnen „Doppelt oder Nichts“-Karte Punkte. Sie ergänzt diese und zählt dann insgesamt den Wert, der auf der „Doppelt oder Nichts“-Karte steht. Hat der Spieler keine „Doppelt oder Nichts“-Karte mit Pluspunkten, muss die Joker-Karte für eine Minus-„Doppelt oder Nichts“-Karte verwendet werden. Eine Jokerkarte alleine ist wertlos.

10 oder Nichts:



Der Spieler mit den meisten Karten dieser Sorte erhält 10 Pluspunkte. Alle anderen „10 oder Nichts“-Karten sind wertlos. Haben zwei oder mehr Spieler gleich viele „10 oder Nichts“-Karten, bekommen alle Beteiligten 10 Punkte.

Spielende

Eine Partie ist beendet, sobald alle Karten im Stapel aufgedeckt sind oder alle Spieler bis auf einen das Limit von drei „Take it!“-Stapeln erreicht haben (bei 2 oder 3 Spielern vier „Take it!“-Stapel). Dann erhält der verbliebene Spieler die restlichen Karten (falls noch Karten übrig sind). Nun zählt jeder Spieler seine Punkte, indem er seine Karten sortiert und Pluspunkte gegen Minuspunkte aufrechnet. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Autor: Reiner Knizia

Art.-Nr.: 51134 Grafische Gestaltung: rayhle designstudio

© Schmidt Spiele GmbH, Postfach 47 04 37, 12313 Berlin



Celui qui saisit trois fois la meilleure occasion gagne la partie !

Un jeu de cartes captivant pour 2 à 5 joueurs à partir de 8 ans

Contenu : 77 cartes, les règles du jeu

Qui sait le mieux piquer les meilleures cartes sous le nez des autres joueurs au bon moment ?

Un joueur retourne des cartes et les place sur la table, face visible. Au cours de la partie, tous les joueurs peuvent dire « Take it ! » trois fois pour prendre les cartes qui se trouvent alors sur la table.

But du jeu

Les joueurs essaient de ramasser le plus de points.

Les préparatifs

Mélangez les cartes, formez-en un talon et placez-le sur la table, face cachée. La boîte du jeu, vide et fermée, se trouve au milieu de la table.

Déroulement de la partie

Le joueur aîné est le premier à distribuer les cartes. Il retourne une carte après l'autre de manière à ce que tous les joueurs découvrent les cartes en même temps, et il les place en rang sur la table. Chaque joueur (y compris le distributeur de cartes) peut maintenant à tout moment dire à haute voix « Take it ! » et taper d'une main sur la boîte du jeu.

Au moment où un joueur a dit « Take it ! », il reçoit toutes les cartes qui se trouvent à ce moment-là au milieu de la table. Il empile les cartes face cachée devant lui sur la table et ne peut plus les regarder jusqu'à la fin de la partie. En outre, dès maintenant, c'est lui le distributeur de cartes, jusqu'à ce que le joueur suivant dise « Take it ! » et que le distributeur de cartes change de nouveau.

Trois fois par partie (dans la partie à 2 ou 3 même quatre fois), chaque joueur peut prendre les cartes exposées après avoir dit « Take it ! ». Toutes les fois que le joueur a pris les cartes, il en forme une nouvelle pile devant lui sur la table. Le premier à avoir trois piles reste le distributeur de cartes jusqu'à la fin de la partie.

Si deux joueurs disent « Take it ! » en même temps, le joueur dont la main se trouve sous la main de l'autre joueur sur la boîte reçoit les cartes exposées.

Les cartes :

À pleins tubes :



les nombres indiqués sont des points.

Quitte ou double :



les nombres indiqués ne rapportent des points (positifs ou négatifs) que si le joueur a deux cartes identiques de la sorte. (Exemple : deux cartes « Quitte ou double » indiquant le nombre « -2 » rapportent deux points négatifs.) Une seule de ces cartes reste sans effet.

Joker :



une carte de joker ne rapporte des points qu'en combinaison avec une carte « Quitte ou double ». Elle la complète et rapporte dans ce cas-là en tout la valeur indiquée sur la carte « Quitte ou double ». Si le joueur n'a pas de carte « Quitte ou double » avec des points positifs, il doit la combiner avec une carte «Quitte ou double » qui rapporte des points négatifs. Une carte de joker seule ne sert à rien.

10 points sinon rien :



le joueur qui possède le plus grand nombre de cartes de cette sorte reçoit 10 points positifs. Toutes les autres cartes «10 points sinon rien » ne servent à rien. S'il y a deux ou plusieurs joueurs qui ont le même nombre de cartes «10 points sinon rien», tous les joueurs concernés reçoivent 10 points.

Fin de la partie

La partie est finie au moment où toutes les cartes du talon ont été retournées ou si tous les joueurs sauf un ont ramassé trois piles de « Take it ! » (dans la partie à 2 ou 3 quatre piles). Puis, le joueur restant reçoit les cartes restantes (s'il y en a).

Maintenant, chaque joueur compte ses points en classant ses cartes et en compensant les points positifs par les points négatifs.

Le joueur qui a ramassé le plus de points gagne la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

① TAKE IT!

Fai da te e pesca bene fino a tre!

Un gioco di carte appassionante per 2 – 5 giocatori dai 8 anni

Contenuto: 77 carte, 1 regolamento

Chi riesce al momento giusto a soffiare le carte agli altri? Un giocatore scopre le carte e le pone aperte sul tavolo. Nel corso del gioco ognuno dei giocatori ha per 3 volte la possibilità di gridare „Take it!“ e di prendere le carte che in quel momento sono esposte.

Scopo del gioco

Vince il giocatore col massimo dei punti.

Preparativi

Mischiate bene le carte e ponetele al centro tavolo a forma di mazzo coperto. Poi ponete anche la scatola vuota e chiusa al centro tavolo.

Svolgimento del gioco

Il giocatore più grande d'età farà per primo il mazziere e scopre una carta dopo l'altra. Lui volta le singole carte di tal modo che tutti i giocatori al tavolo le possano vedere contemporaneamente e le depone in fila sul tavolo. Ogni giocatore (anche il mazziere) potrà gridare in ogni momento „Take it!“ e battere con una mano sulla scatola.

Il giocatore che avrà gridato „Take it!“ ottiene tutte le carte che attualmente sono esposte aperte al centro tavolo. Lui le depone quindi come mazzo coperto davanti a sè e non le potrà più guardare fino alla fine del gioco. Inoltre, da ora in poi dovrà fare il mazziere, fin quando il prossimo giocatore non avrà gridato „Take it!“, poi il compito del mazziere passa di nuovo, ecc. Ogni giocatore potrà prendere **3 volte per ogni partita** (con solo 2 o 3 giocatori persino 4 volte) le carte esposte, sempre dopo aver gridato „Take it!“.

Ogni volta che un giocatore prende le carte esposte, ne forma un nuovo mazzo che depone coperto davanti a sè. Il giocatore che per primo avrà tre mazzi davanti a sè farà il mazziniere fino alla fine della partita. Se due giocatori gridano allo stesso tempo „Take it!“, allora il giocatore che per primo avrà battuto sulla scatola otterrà le carte esposte.

Le carte:

Pieno:



I numeri stampati sono punti.

Doppio o nulla:



I numeri stampati rendono dei punti (positivi o negativi) soltanto se il giocatore ne ha due carte uguali (esempio: due carte „Doppio o nulla“ con un „-2“ valgono in somma 2 punti negativi). Una sola di tale carte non vale nulla.

Jolly:



Una carta jolly vale soltanto in combinazione con una singola carta „Doppio o nulla“. Essa la completa e vale quindi tanto quanto stampato sulla carta „Doppio o nulla“. Se il giocatore non ha nessuna carta „Doppio o nulla“ con valore positivo, allora la carta jolly deve essere abbinata ad una carta „Doppio o nulla“ con valore negativo. Un singolo jolly non vale nulla.

10 o nulla:



Il giocatore col maggior numero di tali carte ottiene 10 punti positivi. Tutte le altre carte „10 o nulla“ non valgono nulla. Se due o più giocatori hanno lo stesso numero di carte „10 o nulla“, i rispettivi giocatori ottengono ciascuno 10 punti.

Fine del gioco

Una partita si conclude non appena tutte le carte del mazzo saranno state scoperte oppure tutti i giocatori tranne uno avranno raggiunto il limite di tre mazzi „Take it!“ (in caso di 2 o 3 giocatori quattro mazzi „Take it!“). Nell'ultimo caso il giocatore restante ottiene le carte restanti (se ve ne sono ancora). Adesso ognuno conta i suoi punti, ordinando le carte tra positive e negative e addizionando la somma positiva a quella negativa. Vince il giocatore col maggior punteggio. In caso di pareggio vi saranno più vincitori.



Strike three times to win!

An exciting card game for 2 – 5 players age 8 and up

Contents: 77 cards, playing instructions

Who can snap up the best cards at the right moment?

One of the players turns the cards over and lays them face up on the table. All players have 3 chances to call „Take it!“ and take up the cards which have been laid out.

Aim of the game

The player with the most points wins.

Preparations

The cards are shuffled thoroughly and laid face down as a stack on the table. The empty game box is placed in the middle of the table with the lid on.

How to play

The oldest player begins as dealer and he turns over one card after another. The cards are turned over so that all players can see them at the same time, and laid out in a row. All players (including the dealer) can call „Take it!“ at any time and hit the box with one hand. When a player has called „Take it!“ they get all the cards which are lying face up in the middle of the table. These cards are placed in a pile face down in front of them, and remain concealed until the end of the game. This player now takes over as dealer until the next player calls „Take it!“ and the dealer changes again, and so on.

Each player may call „Take it!“ **three times per game** (or four times if there are 2 or 3 players), in order to take the cards. The players lay these cards in a separate pile in front of them on the table. The first player to have three piles in front of them becomes dealer until the end of the game. If two players call „Take it!“ simultaneously, the player to have their hand on the game box first gets the cards.

The cards:

Full points:



The numbers shown count as points.

Double or nothing:



The numbers shown only count as points (plus or minus) if the player has two of these cards (Example: Two „double or nothing“ cards with a „-2“ count as minus 2 points.) A single card does not count anything.

Joker:



A joker card only counts together with a single „double or nothing“ card. Together these cards count the number of points on the „double or nothing“ card. If the player has no „double or nothing“ card with plus points, the joker has to be used with a minus „double or nothing“ card. A joker card on its own has no value.

10 or nothing:



The player with the most of these cards gets 10 plus points. All other „10 or nothing“ cards count nothing. If two or more players have an equal number of „10 or nothing“ cards, these players all get 10 points.

End of the game

The game is over when all the cards in the stack have been turned over, or all players except one have three „Take it!“ piles in front of them (or four „Take it!“ piles if there are 2 or 3 players). The remaining player then gets the rest of the cards (providing there are still cards left).

Now each player counts his points by sorting his cards and subtracting the minus from the plus points.

The player with the highest score wins. If there is a tie, there are several winners.

NL TAKE IT!

Wie drie keer goed grijpt, wint!

Een spannend kaartenspel voor 2 – 5 spelers vanaf 8 jaar

Inhoud: 77 kaarten, 1 spelregel

Wie pikt op het juiste moment van de anderen de beste kaarten af? Een speler draait kaarten om en legt ze open op de tafel. Alle spelers hebben tijdens het spel 3 keer de mogelijkheid “Take it!” te roepen en de kaarten op te nemen, die op dit moment op tafel liggen.

Doel van het spel

De speler met de meeste punten wint.

Vorbereiding

De kaarten worden goed geschud en in een verdeckte stapel gereed gelegd. De lege doos van het spel ligt met de deksel erop in het midden van de tafel.

Het spel zelf

De oudste speler geeft het eerst de kaarten en draait de kaarten één voor één om. Dat doet hij zodanig, dat alle spelers aan de tafel de kaarten tegelijk kunnen zien. Hij legt de kaarten in een rij op tafel. Elke speler (ook degene, die de kaarten omdraait) mag nu altijd hardop “Take it!” roepen en met een hand op de doos slaan. Als een speler “Take it!” heeft geroepen, krijgt hij alle kaarten, die op dit moment open in het midden van de tafel liggen. Hij legt nu de kaarten in een verdeckte stapel voor zich neer en mag ze tot het einde van het spel niet meer bekijken. Bovendien gaat hij nu de kaarten omdraaien, tot er weer een speler „Take it!“ roept; dan gaat deze de kaarten omdraaien, enz.

Elke speler mag **drie keer per spel** (als er maar 2 of 3 spelers zijn, zelfs vier keer), na „Take it!“ te hebben geroepen, de kaarten op tafel opnemen. Iedere keer als een speler de kaarten heeft genomen, legt hij deze in een nieuwe stapel voor zich neer. De eerste speler, die drie stapels voor zich heeft liggen, draait de kaarten om tot het einde van het spel.

Als er twee spelers tegelijk "Take it!" roepen, krijgt de speler wiens hand onder die van de andere op die doos ligt de open liggende kaarten.

De kaarten:

Volle kracht vooruit:



De afgebeelde getallen zijn punten.

Dubbel of Niets:



De afgebeelde getallen tellen alleen dan als punten (plus of min), als de speler er twee gelijken heeft (voorbeeld: twee „Dubbel of Niets”-kaarten met een “-2” tellen in het geheel 2 minpunten). Een enkele van deze kaarten is waardeloos.

Joker:



Een joker-kaart telt alleen samen met een enkele “Dubbel of Niets”-kaart. Ze vult deze aan en telt dan in het geheel de waarde, die op de “Dubbel of Niets”-kaart staat. Als een speler geen “Dubbel of Niets”-kaart met pluspunten heeft, moet hij de joker-kaart voor een “Dubbel of Niets”-kaart met minpunten gebruiken. Een joker-kaart alleen is waardeloos.

10 of Niets:



De speler die de meeste kaarten van deze soort heeft, krijgt 10 pluspunten. Alle anderen „10 of Niets“-kaarten zijn waardeloos. Als er twee of meer spelers een gelijk aantal „10 of Niets“-kaarten hebben, krijgen alle betrokkenen 10 punten.

Einde van het spel

Een spel is afgelopen, als alle kaarten van de stapel zijn omgedraaid of alle spelers behalve één het limiet van drie “Take it!”-stapels hebben bereikt (als er 2 of 3 spelers zijn, zijn het vier „Take it!”-stapels). Dan krijgt de overige speler de resterende kaarten (als er nog kaarten zijn).

Nu telt elke speler zijn punten door zijn kaarten te sorteren en de plus- en minpunten op te tellen.

De speler met de meeste punten wint. Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.



¡Quién consiga los tres mejores mazos gana!

Un juego de cartas emocionante. De 2 a 5 jugadores a partir de los 8 años de edad.

Contenido: 77 cartas, las reglas del juego

¿Quién quitará las mejores cartas a los otros jugadores en el momento oportuno?

Un jugador da la vuelta a las cartas y las coloca boca arriba encima de la mesa. Durante la partida, cada jugador puede decir tres veces “Take it” y tomar las cartas que se encuentran en ese momento encima de la mesa.

Objetivo del juego

El jugador que tiene más puntos gana la partida.

Los preparativos

Se barajan las cartas y se forma un mazo que se colocará boca abajo encima de la mesa. Se pone la caja del juego cerrada y vacía en el centro de la mesa.

Desarrollo del juego

El jugador más mayor es el primero en repartir las cartas. Éste va poniendo las cartas boca arriba una tras otra y da la vuelta a las cartas de tal manera que todos los jugadores puedan verlas al mismo tiempo. Coloca las cartas las en una fila sobre la mesa. A partir de ahora, cada jugador (incluido el que reparte) puede decir “Take it” y golpear la caja del juego con la mano.

El jugador que diga “Take it” recibirá todas las cartas que se encuentren boca arriba en ese momento en el centro de la mesa, formará un mazo con estas cartas y lo colocará delante de él boca abajo encima de la mesa. Este mazo no debe mirarlo hasta el final de la partida. Además, será el nuevo repartidor hasta que otro jugador diga “Take it”, entonces cambiará el repartidor de nuevo, y así sucesivamente.

Durante la partida, cada jugador puede decir **tres veces** “Take it” (si hay 2 ó 3 jugadores incluso cuatro veces) y tomar las cartas que se encuentran en ese momento encima de la mesa. Cada vez que un jugador tome las cartas, formará con ellas un nuevo mazo y lo colocará delante de él encima de la mesa. El primero que acumule tres mazos seguirá repartiendo hasta el final de la partida.

Si dos jugadores dicen “Take it” al mismo tiempo, recibe las cartas el jugador cuya mano quede debajo de la del contrario sobre la caja del juego.

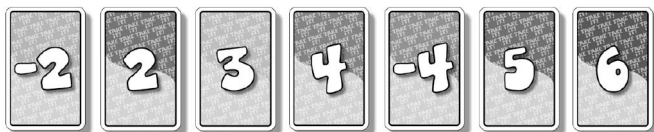
Las cartas

A toda pastilla:



los números indicados son todos puntos.

Doble o nada:



los números indicados sólo puntúan (puntos positivos o negativos) si el jugador tiene dos números idénticos. (Ejemplo: dos cartas “Doble o nada” con el valor de “-2” aportan 2 puntos negativos.) Una sólo de estas cartas no vale nada.

Comodín:



un comodín sólo puntúa si se combina con una sola carta „Doble o nada“. La complementa y cuenta en total el valor indicado en la carta “Doble o nada”. Si el jugador no tiene ninguna carta “Doble o nada” con puntos positivos, tiene que combinar el comodín con una carta “Doble o nada” con puntos negativos. Un comodín sólo no vale nada.

10 o nada:



el jugador que tiene la mayor parte de estas cartas recibe 10 puntos positivos. El resto de las cartas “10 o nada” no valen nada. Si hay dos o más jugadores que tienen el mismo número de estas cartas, cada uno de ellos recibe 10 puntos.

Final de la partida

La partida finaliza cuando se hayan descubierto todas las cartas del mazo o cuando todos los jugadores menos uno tengan tres mazos (si hay 2 ó 3 jugadores, cuatro mazos). En este caso, el jugador que no tenga tres mazos recibe las cartas restantes (si las hubiera).

Ahora, cada jugador cuenta sus puntos separando las cartas con puntos positivos de las que tengan puntos negativos y resta los puntos positivos a los puntos negativos.

El jugador que tenga más puntos gana la partida. En caso de empate hay varios ganadores.