

FAMILY

Inc.

D

Ein aufregendes Zockerspiel für die ganze... **FAMILIE!**
von Reiner Knizia
für 2-7 Spieler ab 8 Jahren

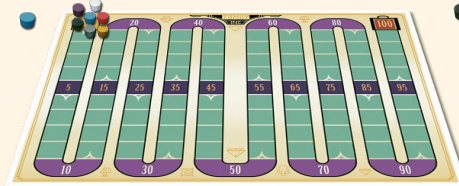
Einmal im Jahr treffen sich alle Familienmitglieder der berühmten Azzardo-Familie im Lager des „Tutti Frutti“ Meeresfrüchte-Restaurants, um die ergaunerte Ware entsprechend einer alten Familientradition aufzuteilen. Jeder darf dabei sein Glück versuchen, aber nur einer wird mit einem vollen Koffer das Treffen verlassen. Wer wird sich in dem heißblütigen Zockerspiel als der geschickteste Spieler erweisen, der Glück und Risiko gekonnt herausfordert?

SPIELINHALT:

1 Spielanleitung

1 Zählplan (0-100)

14 Farbsteine:
je 2 in 7 Farben



14 Diamanten



135 Chips (je 16x mit den Werten 1-5, je 11x mit den Werten 6-10)

Abb.1

SPIELZIEL:

Das Ziel ist es, mit der richtigen Portion Risikobereitschaft und etwas Glück passende Chips aufzudecken und so als Erster das Feld 100 auf dem Zählplan zu erreichen.



SPIELVORBEREITUNG:

- Löst vor dem ersten Spiel alle Teile vorsichtig aus den Stanztafeln heraus.
- Legt den Zählplan auf den Tisch und haltet daneben die Diamanten bereit.
- Jeder Spieler nimmt sich die beiden Steine in einer Farbe seiner Wahl und stellt einen davon auf das Feld 0 des Zählplans. Den anderen lässt er auf dem Tisch vor sich stehen, um anzuzeigen, welche Farbe er spielt.
- Mischt alle Chips und legt sie verdeckt als Haufen in die Tischmitte.

Siehe Abb. 1

SPIELABLAUF:

Bestimmt einen Startspieler, danach wird im Uhrzeigersinn gespielt.
Wenn du an der Reihe bist, führst du folgende Schritte der Reihe nach aus:

1. Vorhandene Chips werten
2. Neue Chips aufdecken und
 - a) Zocken oder
 - b) Zug beenden und Chips der Mitspieler kassieren

1. Vorhandene Chips werten:

Hast du zu Beginn deines Zuges offene Chips vor dir liegen, werden diese gewertet: Zähle die Werte aller Chips zusammen und ziehe anschließend deinen Farbstein auf dem Zählplan um die entsprechende Anzahl Felder vorwärts. Danach legst du die gewerteten Chips verdeckt in die Schachtel (**nicht** in die Tischmitte!).

Beispiel:



Anmerkung: Dieser Schritt entfällt in der ersten Runde, da noch kein Spieler Chips sammeln konnte!

2. Neue Chips aufdecken:

Anschließend ziehst du einen Chip nach dem anderen aus der Tischmitte, deckst ihn auf und legst ihn offen vor dir ab. Nach jedem Chip entscheidest du, ob du zocken und einen weiteren Chip aufdecken möchtest, oder ob du deinen Zug beendest.





a) Zocken:

Du darfst in deinem Zug so viele Chips aufdecken, wie du möchtest. Deckst du aber einen Chip mit einem Wert auf, der bereits offen vor dir liegt, verlierst du **alle** bereits gesammelten Chips dieser Runde und du legst sie verdeckt in die Schachtel.

Beispiel:



ZUG VERLOREN

Anmerkung: Sind alle Chips von der Tischmitte aufgebraucht, mischt ihr die Chips aus der Schachtel einfach noch einmal und legt sie wieder als neuen Haufen bereit.

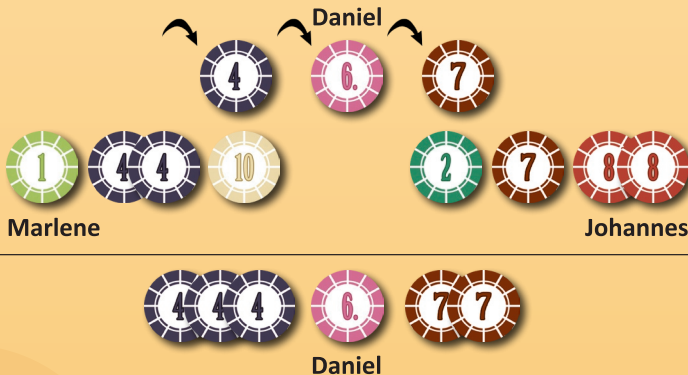
Glück im Unglück:

Zeigt bereits der zweite oder dritte gezogene Chip einen Wert, den du schon vor dir liegen hast, erhältst du als Ausgleich für dein Pech einen Diamanten, den du vor dir ablegst. Sobald du deinen **dritten** Diamanten erhältst, legst du alle drei Diamanten wieder in den Vorrat neben dem Zählplan und darfst deinen Farbstein um 50 Felder vorwärts ziehen.

b) Zug beenden und Chips kassieren:

Beendest du deinen Zug freiwillig, erhältst du **alle** offen liegenden Chips deiner Mitspieler, die mit den Werten deiner soeben gezogenen Chips übereinstimmen. Diese legst du offen vor dir ab. Damit endet dein Zug und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Beispiel: Daniel ist am Zug und deckt einen Chip mit dem Wert 4 auf, dann einen weiteren mit dem Wert 6 und noch einen dritten mit dem Wert 7. Er beschließt, seinen Zug zu beenden und kassiert von seinen Mitspielern alle Chips mit den passenden Werten (von Marlene zwei 4er, von Johannes einen 7er Chip)



SPIELLENDE:

Das Spiel endet sofort, wenn ein Spieler das Feld mit der Zahl 100 auf dem Zählplan erreicht. Dieser Spieler gewinnt.

Zugunsten einer besseren Lesbarkeit verzichten wir auf die gleichzeitige Verwendung männlicher und weiblicher Sprachformen. Sämtliche Personenbezeichnungen gelten gleichermaßen für alle Geschlechter.

Wenn du zu

FAMILY Inc.

noch Fragen oder Anregungen hast,
wende dich bitte an:

**Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231, 1140 Wien,
oder an info@piatnik.com**

ACHTUNG!



**Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet.
Enthält verschluckbare Kleinteile.
Erstickungsgefahr. Adresse bitte aufbewahren.**

Du findest uns auf



facebook.com/PiatnikSpiele
instagram.com/piatnik_spiele



FAMILY

Inc.

Izgalmas kockázatvállalós játék az egész... FAMILIÁNAK!

Szerző: Reiner Knizia

2-7 játékos számára, 8 éves kortól.

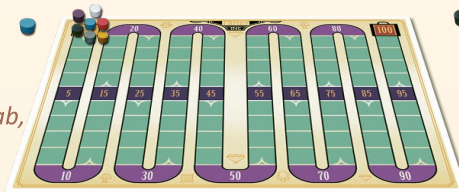
A hírhedt Azzardo család tagjai évente egyszer találkoznak a tenger gyümölcseit kínáló „Tutti Frutti” étterem raktárában azért, hogy az ellopott kincseket - régi családi hagyomány szerint - elosszák egymást közt. Mindenki megpróbálja megszerezni az egész kincset, de csak egy ember hagyhatja el teli bőrönddel a találkozózt. Ki lesz az a játékos, aki olyan ügyesen kockáztat, hogy mindent visz?

A JÁTÉK TARTALMA:

1 játékszabály

14 színes kő:
színenként 2 darab,
7 színben

1 pontjelölő tábla (0-100)



14 gyémánt



135 zseton: 1-5 értékű
mindből 16 darab, 6-10
értékű mindből 11 darab

1. ábra

A JÁTÉK CÉLJA:

A célotok az, hogy ésszerű kockázatvállalással és egy kis szerencsével a megfelelő értékű zsetonokat fordítsátok fel azért, hogy pontokat szerezzetek és elsőként érjétek el a 100-as mezőt a pontjelölő táblán.



ELŐKÉSZÜLETEK

- Az első játék előtt óvatosan nyomkodjátok ki a kartonalkatrészeket a táblákból.
- Tegyétek az asztalra a pontjelölő táblát, és készítsétek mellé a gyémántokat.
- Vegyetek el két követ az általatok választott színben, majd az egyiket tegyétek pontjelölő tábla 0 mezőjére. A másikat tegyétek magatok elé az asztalra. Ezzel jeleztétek azt, hogy ki melyik színnel játszik.
- Lefordítva keverjétek össze a zsetonokat, majd alakítsatok ki a lefordítva összekevert zsetonokból egy halmot az asztal közepén.

Lásd az 1. ábrát.

A JÁTÉK MENETE:

Válasszatok egy kezdőjátékost. Őt követően majd az óramutató járásával megegyező irányban kerültek majd sorra. Amikor sorra kerülsz, tedd a következőket egymás után:

1. Értékeld a meglévő zsetonokat.
2. Fordíts fel új zsetonokat, ezután
 - a) kockáztass vagy
 - b) fejezd be a lépésed, és gyűjtsd be a zsetonokat a többi játékostól.

1. Értékeld a meglévő zsetonokat:

Ha a lépésed megkezdésekor vannak előtted felfordított zsetonok, akkor ezeket értékeled: összeadod a zsetonok értékét, majd az eredménynek megfelelően előrelépsz a pontjelölő táblán a színes követteddel. Ezután az értékelt zsetonokat lefordítva beteszed a dobozba (nem az asztal közepére!).

Példa:



Megjegyzés: Ez a lépés az első körben elmarad, mivel még senki sem tudott zsetont gyűjteni!

2. Fordíts fel új zsetonokat:

Ezután húzol az asztal közepéről egy zsetont és még egyet... tehát egyiket a másik után,





amiket sorban felfordítasz és felfordítva magad elé teszel. Minden zseton után döntened kell, hogy kockáztatsz, és felfordítasz egy újabb zsetont, vagy befejezed a köröd.

a) Kockázatvállalás:

A körödben annyi zsetont fordíthatsz fel, amennyit csak akarsz. Ha azonban egy olyan zsetont fordítasz fel, aminek az értéke már felfordítva előtted fekszik, akkor elveszítesz minden zsetont, amit ebben a körben összegyűjtöttél. Az elvesztett zsetonokat lefordítva a dobozba teszed.

Példa:



Elveszített zsetonok

Megjegyzés: Amikor elfogynak a zsetonok az asztal közepéről, akkor lefordítva keverjétek meg a dobozban lévő zsetonokat, majd rendezzék őket egy új halomba.

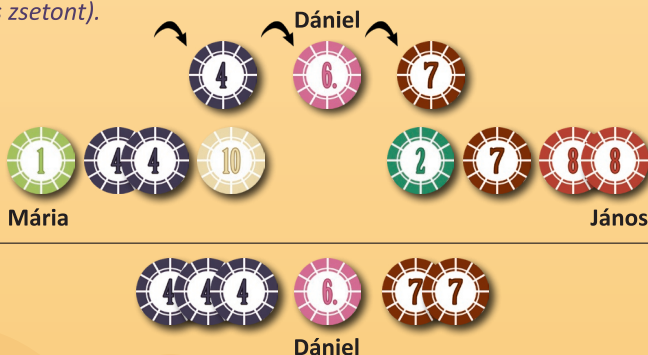
Szerencse a szerencsétlenségben:

Ha a **második vagy harmadik** kihúzott zseton olyan értéket mutat, amely már van előtted, akkor 1 gyémántot kapsz balszerencsédért, amelyet magad elé teszel. Amint megszerzed a 3. gyémántot, visszateszed mind a hármat a készletbe, amiért a pontjelölő táblán 50 mezőt előrelépsz a színes köveddel.

b) Befejezed a lépésed, és begyűjtöd a zsetonokat a többi játékostól:

Amikor önként befejezed a lépésed, megkapod játékosaidtól azokat a zsetonokat, amelyek értéke megegyezik az imént húzott zsetonok értékével. Ezeket felfordítva magad elé helyezed. A köröd ezzel véget ért. A játékot az utánad következő játékos folytatja.

Példa: Példa: Dániel a lépésében felfordít egy 4-es értékű zsetont, majd egy 6-os és végül egy 7-es zsetont. Úgy dönt, hogy befejezi a lépését, és begyűjti a megfelelő értékű zsetonokat a játékosaitól (Máriától két 4-es, Jánostól egy 7-es zsetont).



A JÁTÉK VÉGE:

A játék azonnal véget ér, amikor az egyik játékos eléri a 100-as számot a pontjelölő táblán. Ő lett a játék győztese, gratuláljatok neki!

FAMILY Inc.

Importálja és forgalmazza a
Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest, Bécsi út 100.
e-mail: piatnik@piatnik.hu
www.piatnik.hu

FIGYELEM!



3 éves kor alatti gyermeknek nem adható! Apró alkatrészeket tartalmaz!
Fulladásveszély! Őrizze meg a játékszabályt, mert a szabályban szereplő adatokra még szüksége lehet.

Kedvelj minket a



www.facebook.com/PiatnikBudapest
instagram.com/piatnik_hungary



CZ

FAMILY

Inc.

Vzrušující hazardní hra pro celou... RODINU!
od Reiner Knizia
pro 2-7 hráčů, od 8 let

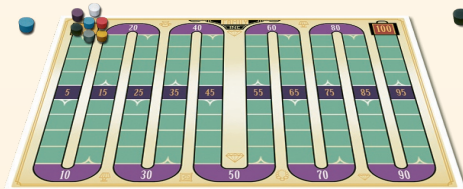
Jednou za rok se schází všichni členové nechvalně proslulé rodiny Azzardo ve skladu restaurace s mořskými plody „Tutti Frutti“, aby se podle staré rodinné tradice podělili o ukořistěné zboží. Každý může zkusit štěstí, ale jen jeden odejde ze setkání s plným kufrem. Který z hráčů bude v této horkokrevné hazardní hře nejšíkovnější a zdatně zvládne výzvu plnou rizika a štěstí?

OBSAH HRY:

1 pravidla hry

14 barevných
kamenů: po dvou
v 7 barvách

1 sčítací destička (0-100)



14 diamantů



135 žetonů: po šestnácti,
s hodnotami 1-5, po
jedenácti s hodnotami 6-10

Obr.1

CÍL HRY:

Cílem je, se správnou dávkou odvahy a s trochou štěstí, otočit správné žetony a jako první se dostat na pole 100 na sčítací destičce.



PŘÍPRAVA HRY:

- Před první hrou opatrně vyjměte všechny dílky z perforované předlohy.
- Sčítací destičku položte na stůl a připravte vedle ní diamanty.
- Každý hráč si vezme dva stejně barevné kameny dle svého výběru a jeden z nich umístí na pole 0 sčítací destičky. Druhý ponechá na stole před sebou, aby bylo zřejmé, s jakou barvou dotyčný hráč hraje.
- Všechny žetony zamíchejte a položte je doprostřed stolu na hromádku stranou s číslem dolů.

Viz obrázek 1.

PRŮBĚH HRY:

Začíná hráč, který byl naposledy v restauraci. Dále se hraje ve směru hodinových ručiček. Hráč, který je na řadě, provádí popořadě následující kroky.

1. Vyhodnocení žetonů, které jsou k dispozici
2. Otáčení nových žetonů a
 - a) pokračování v hazardní hře nebo
 - b) ukončení tahu a vyinkasování žetonů spoluhráčů

1. Vyhodnocení žetonů, které jsou k dispozici:

leží-li před hráčem na začátku tahu žetony otočené číslem nahoru, vyhodnotí se: sečtete hodnoty všech žetonů a následně posuňte vpřed váš barevný kámen na sčítací destičce o příslušný počet políček. Vyhodnocené žetony poté uložte stranou s číslem dolů do krabice (ne doprostřed stolu!).

Příklad:



Poznámka: tento krok odpadá v prvním kole, protože ještě žádný z hráčů nemohl žetony nasbírat!

2. Otáčení nových žetonů:

Poté hráč vytahuje jeden žeton za druhým, otáčí ho a pokládá před sebe stranou s číslem nahoru. Po každém otočení žetonu se můžete rozhodnout, zda chcete hrát dále a otočit další žeton, nebo zda chcete tah ukončit.





a) Pokračování v hazardní hře:

ve vašem tahu můžete odkrýt tolik žetonů, kolik budete chtít. Pokud však odkryjete žeton s číselnou hodnotou, která právě leží před vámi, ztratíte **všechny** žetony, které jste v tomto kole nasbírali a uložíte je do krabice, stranou s číslem dolů.

a) Příklad:



ZTRACENÝ TAH

Poznámka: po vyčerpání všech žetonů, které jsou na stole k dispozici, zamíchejte žetony z krabice ještě jednou a položte je zpět na stůl na novou hromádku.

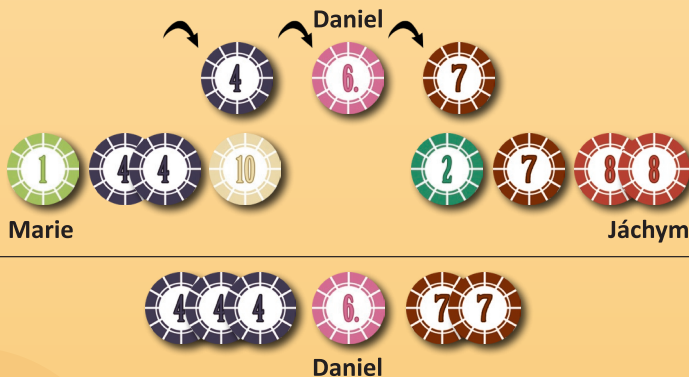
Štěstí v neštěstí:

pokud hráč vytáhne **druhý nebo třetí** žeton, se stejnou číselnou hodnotou, jakou má již na žetonu před sebou, dostane diamant jako kompenzaci za smůlu. Hráč položí diamant před sebe. Jakmile hráč získá **třetí** diamant, odloží všechny tři diamanty zpátky do zásoby vedle sčítací destičky a může posunout svůj barevný kámen o 50 polí vpřed.

b) Ukončení tahu a vyinkasování žetonů:

pokud ukončíte váš tah dobrovolně, obdržíte **všechny** odkryté žetony od vašich spoluhráčů, které odpovídají hodnotám vašich právě tažených žetonů. Tyto žetony si položte před sebe stranou s číslem nahoru. Tímto končí váš tah a další hráč je na řadě.

Příklad: na tahu je Daniel a otáčí žeton s hodnotou 4 a pak další s hodnotou 6 a ještě třetí s hodnotou 7. Daniel se rozhodne, že svůj tah ukončí a vybere od svých spoluhráčů všechny žetony s příhodnými hodnotami (od Marie dva žetony s hodnotou 4 a od Jáchyma jeden žeton s hodnotou 7).



KONEC HRY:

Hra končí v okamžiku, když hráč dosáhne políčka s číslem 100 na sčítací destičce. Tento hráč vítězí.

Z důvodu lepší srozumitelnosti se vyhýbáme současnému používání mužských a ženských jazykových tvarů. Veškerá označení osob platí stejně pro obě pohlaví.

Pokud máte dotazy nebo připomínky ke hře

FAMILY Inc.

prosím, kontaktujte nás:

Piatnik Praha s.r.o., K Vypichu 1087, CZ-252 19 Rudná,
info@piatnik.cz, www.piatnik.cz

UPOZORNĚNÍ!



Nevhodné pro děti do 3 let. Obsahuje malé části, které mohou být vdechnuty. Nebezpečí udušení!
Uchovejte kontaktní adresu. Změna provedení vyhrazena.

Najdete nás



facebook.com/PiatnikCZ
instagram.com/piatnikcz



FAMILY

Inc.



Vzrušujúca hazardná hra pre celú... **RODINU!**
od Reiner Knizia
pre 2-7 hráčov, od 8 rokov.

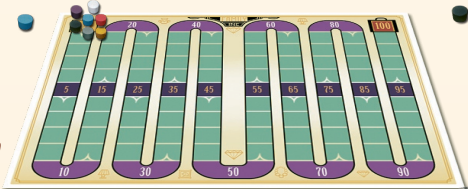
Raz za rok sa schádzajú všetci členovia neslávne preslávenej rodiny Azzardo v sklade reštaurácie s morskými plodmi „Tutti Frutti“, aby sa podľa starej rodinnej tradície podelili o ukoristený tovar. Každý môže skúsiť šťastie, ale len jeden odíde zo stretnutia s plným kufrom. Ktorý z hráčov bude v tejto horkokrvnej hazardnej hre najšikovnejší a zdatne zvládne výzvu plnú rizika a šťastia?

OBSAH HRY:

1 pravidlá hry

14 farebných kameňov: po dvoch v 7 farbách

1 sčítacia doštička (0-100)



14 diamantov



135 žetónov: po šestnástich, s hodnotami 1-5, po jedenástich s hodnotami 6-10

Obr.1

CIEL HRY:

Cieľom je, so správnou dávkou odvahy a s trochou šťastia, otočiť správne žetóny a ako prvý sa dostať na pole 100 na sčítacej doštičke.



PRÍPRAVA HRY:

- Pred prvou hrou opatrne vyberte všetky dieliky z perforovanej predlohy.
- Sčítaciu doštičku položte na stôl a pripravte vedľa nej diamanty.
- Každý hráč si vezme dva rovnako farebné kamene podľa svojho výberu a jeden z nich umiestni na pole 0 sčítacej doštičky. Druhý ponechá na stole pred sebou, aby bolo zrejmé, s akou farbou dotýčný hráč hrá.
- Všetky žetóny zamiešajte a položte ich doprostred stola na kôpku, stranou s číslom nadol.

Obrázok: skladba hry

PRIEBEH HRY:

Začína hráč, ktorý bol posledný v reštaurácii. Ďalej sa hrá v smere hodinových ručičiek. Hráč, ktorý je na rade, vykonáva postupne nasledujúce kroky.

1. Vyhodnotenie žetónov, ktoré sú k dispozícii
2. Otáčanie nových žetónov a
 - a) pokračovanie v hazardnej hre alebo
 - b) ukončenie ťahu a zinkasovanie žetónov spoluhráčov

1. Vyhodnotenie žetónov, ktoré sú k dispozícii:

Pred hráčom ležia na začiatku ťahu žetóny otočené číslom hore. Tie hráč vyhodnotí spočítaním hodnoty všetkých žetónov a následne posunie vpred svoj farebný kameň na sčítacej doštičke o príslušný počet políčok. Vyhodnotené žetóny potom uložte stranou s číslom dole do krabice (nie doprostred stola!).

Príklad:



Poznámka: tento krok odpadá v prvom kole, pretože ešte žiadny z hráčov nemohol žetóny nazbierať!

2. Otáčanie nových žetónov:

Potom hráč vyťahuje jeden žetón za druhým, otáča ho a pokladá pred seba stranou s číslom hore. Po každom otočení žetónu sa môže rozhodnúť, či chce hrať ďalej a otočiť ďalší žetón, alebo či chce ťah ukončiť.





a) Pokračovanie v hazardnej hre:

Vo vašom ťahu môžete odkryť toľko žetónov, koľko budete chcieť. Ak však odkryjete žetón s číselnou hodnotou, ktorá práve leží pred vami, stratíte všetky žetóny, ktoré ste v tomto kole nazbierali a uložíte ich do krabice, stranou s číslom nadol.

Príklad:



STRATENÝ ŤAH

Poznámka: po spotrebovaní všetkých žetónov, ktoré sú na stole k dispozícii, zamiešajte žetóny z krabice ešte raz a položte ich späť na stôl na novú kôpku.

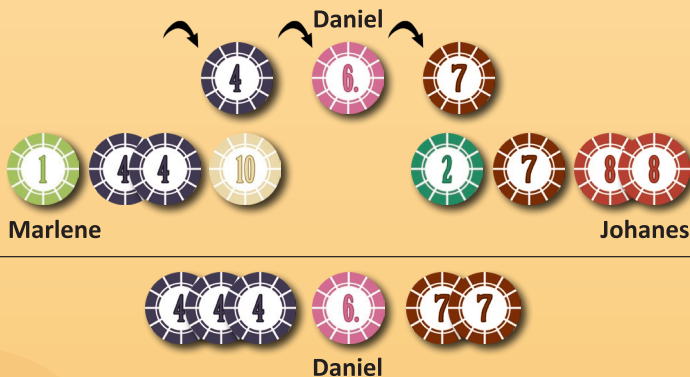
Šťastie v nešťastí:

Pokiaľ hráč vytiahne druhý alebo tretí žetón s rovnakou číselnou hodnotou, akú má už na žetóne pred sebou, dostane diamant ako kompenzáciu za smolu. Hráč položí diamant pred seba. Akonáhle hráč získa tretí diamant, odloží všetky tri diamanty späť do zásob vedľa sčítacej doštičky a môže posunúť svoj farebný kameň o 50 polí vpred.

b) Ukončenie ťahu a zinkasovanie žetónov:

Ak ukončíte váš ťah dobrovoľne, dostanete všetky odkryté žetóny od svojich spoluhráčov, ktoré zodpovedajú hodnotám vašich práve ťahaných žetónov. Tieto žetóny si položte pred seba stranou s číslom hore. Týmto končí váš ťah a na rade je ďalší hráč.

Príklad: Na rade je Daniel a otočí žetóny s hodnotami 4, 6 a tretí s číslom 7. Rozhodne sa ukončiť svoj ťah a dostane od svojich spoluhráčov žetóny s príslušnými číslami (dva žetóny s hodnotou 4 od Marlene a jeden žetón s číslom 7 od Johannes).



KONIEC HRY:

Hra končí v okamihu, keď hráč dosiahne políčko s číslom 100 na sčítacej doštičke. Tento hráč víťazí.

Z dôvodu lepšej zrozumiteľnosti sa vyhýbame súčasnému používaniu mužských a ženských jazykových tvarov. Všetky označenia osôb platia rovnako pre obe pohlavia.

Ak máte otázky alebo pripomienky k hre,

FAMILY

Inc.

prosím, kontaktujte nás:

Piatnik Praha s.r.o., K Vypichu 1087, SK-252 19 Rudná, info@piatnik.cz,
www.piatnik.cz

UPOZORNENIE!



Nevhodné pre deti do 3 rokov. Obsahuje malé časti, ktoré môžu byť vdýchnuté. Nebezpečenstvo udusenía! Uschovajte kontaktnú adresu. Zmena prevedenia vyhradená.

Nájdete nás na



facebook.com/PiatnikCZ
instagram.com/piatnikcz

