FRÉDÉRIC BOUCHARD

GOUGGY

LUDOCA INC.

WWW.LUDOCA.COM

((fr)) FRANÇAIS.....3

((de)) DEUTSCH.....6

((en)) ENGLISH.....9

((es)) ESPANOL.....12

((it)) ITALIANO.....15

((pt)) PORTUGUES.....18

((ru)) РУССКИЙ.....21

((fr))

CONTENU ET SCHÉMA DU JEU

18 CARTES JAUNES (BÉBÉ PAS CONTENT)
40 CARTES ROSES
18 CARTES VERTES (BÉBÉ CONTENT ET BÉBÉ SUPER CONTENT)
8 CARTES BLEUES
84 TOTAL DES CARTES
2 RÉSUMÉS
1 RÈGLE DU JEU

PRÉPARATION DU JEU

Mélangez toutes les cartes et **distribuez 5 cartes à chaque joueur**.

Faites une pile avec les cartes restantes, ce qui constitue la **PIOCHE** (face cachée). Retournez la première carte de la PIOCHE et déposez-la à côté pour former la **DÉFAUSSE** (face visible).

BUT DU JEU

Gagnez des POINTS en réalisant des PILES BÉBÉ.

Le gagnant : **Le joueur qui a accumulé le plus de POINTS à la fin de la partie.**
En cas d'égalité, le joueur ayant le plus de cartes BÉBÉ SUPER CONTENT gagne la partie.

DÉROULEMENT DU JEU

Les joueurs jouent l'un à la suite de l'autre dans le sens des aiguilles d'une montre. Lorsque c'est votre tour, effectuez les **ÉTAPES 1 à 3** suivantes, une à la suite de l'autre.

ÉTAPE 1 : PIGEZ

Pigez dans la PIOCHE ET/OU la DÉFAUSSE pour avoir un total de 6 cartes en mains. Regardez chaque carte que vous pigez pour décider si vous pigez la suivante dans la PIOCHE **OU** dans la DÉFAUSSE.

ÉTAPE 2 : JOUEZ

Jouez une ou plusieurs cartes de votre main si vous le désirez.

Déposez une carte jaune face à vous pour commencer une PILE BÉBÉ (face visible). Chaque joueur peut avoir au **maximum 3** PILE BÉBÉ devant lui.

Le joueur place sa PILE BÉBÉ ainsi formée dans sa PILE DES POINTS (face cachée). Il libère ainsi une place pour former une nouvelle PILE BÉBÉ.

La carte rose est utilisée pour continuer sa PILE BÉBÉ. *Les images ci-dessous montrent la carte rose qu'un joueur peut déposer sur chaque carte jaune.*

Une fois la bonne carte rose placée sur sa PILE BÉBÉ, le joueur peut couvrir sa pile d'une carte verte.

La carte bleue est utilisée pour couvrir une carte jaune d'un adversaire.

Si une carte bleue se trouve dans votre PILE BÉBÉ, vous devez la retirer pour continuer cette PILE BÉBÉ. Pour ce faire, pendant votre tour, placez sur la carte bleue la carte rose correspondant aux images ci-dessous. Ensuite, placez la carte rose et la carte bleue dans votre PILE DES POINTS.

ÉTAPE 3 : DÉFAUSSEZ

Débarrassez-vous d'une de vos cartes dans la DÉFAUSSE *(sauf si vous avez joué toutes vos cartes)*. Cela indique aux autres joueurs que votre tour est terminé.

FIN DE PARTIE

La partie se termine **après le tour** du joueur qui pige la dernière carte de la PIOCHE.

Une fois la partie terminée, comptez vos points à l'aide de votre PILE DES POINTS :

- **2 points par carte BÉBÉ SUPER CONTENT**
- **1 point par carte BÉBÉ CONTENT**

ATTENTION

Le **numéro au bas de chaque carte** indique combien de fois la carte est présente dans le jeu de cartes.

Vous ne pouvez pas regarder :

- les cartes se trouvant sous la première carte de la DÉFAUSSE;
- une **carte jaune sous une carte bleue**.

4 JOUEURS

Vous jouez 2 contre 2. Une PILE DES POINTS par équipe. Vous pouvez jouer vos cartes **roses et bleues** sur les PILES BÉBÉ des autres joueurs.

((de))

INHALT UND SPIELPLAN

18 GELBE KARTEN (BABY SCHLECHT GELAUNT)
40 ROSA KARTEN
18 GRÜNE KARTEN (BABY FROH UND SUPER FROH)
8 BLAUE KARTEN
84 ALLE KARTEN
2 ZUSAMMENFASSUNG
1 SPIELREGELN

SPIELVORBEREITUNG

Zuerst werden die Karten gemischt. **Jeder Spieler erhält 5 Karten.**

Die restlichen Karten werden gestapelt. Das ist der **KARTENSTOCK** (Bild verdeckt nach unten). Der Spieler dreht die erste Karte vom KARTENSTOCK um und legt sie auf den **ABLAGESTAPEL** (Bild nach oben).

ZIEL

PUNKTE gewinnt man mit den BABYSTAPELN.

Der Gewinner: **Es gewinnt der Spieler, der am Ende der Partie die meisten PUNKTE eingeholt hat.** *Bei Punktegleichstand gewinnt der Spieler, der die meisten BABY SUPER FROH Karten hat.*

SPIELVERLAUF

Gespielt wird nacheinander im Uhrzeigersinn. Wenn Sie an der Reihe sind, führen Sie die **ETAPPEN 1 bis 3** nacheinander aus.

ETAPPE 1 : ZIEHEN

Ziehen aus dem KARTENSTOCK UND/ODER ABLAGESTAPEL, sodass Sie insgesamt 6 Karten in der Hand halten. Schauen Sie sich jede Karte, die Sie gezogen haben, genau an und entscheiden Sie dann, ob Sie die folgende Karte aus dem KARTENSTOCK **ODER** ABLAGESTAPEL ziehen.

ETAPPE 2 : SPIELEN

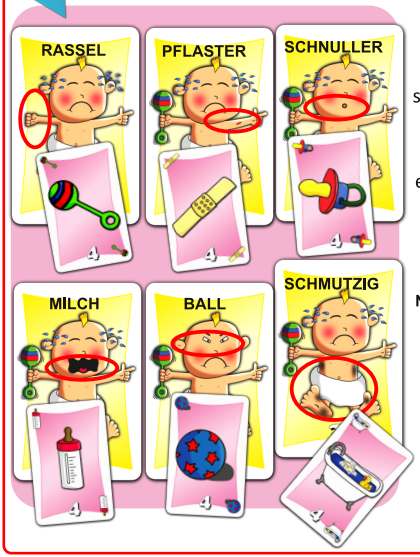
Wenn Sie möchten, legen Sie eine Karte oder mehrere aus Ihrer Hand ab.

Legen Sie eine gelbe Karte vor sich ab und beginnen Sie einen BABYSTAPEL (Bild nach oben). Jeder Spieler darf **höchstens 3** BABYSTAPEL vor sich liegen haben.

Die rosa Karte wird verwendet, um seinen BABYSTAPEL zu vergrößern. *Die nachfolgenden Bilder zeigen die rosa Karte, die ein Spieler auf eine gelbe Karte ablegen darf.*

Sobald der Spieler eine richtige rosa Karte auf den BABYSTAPEL gelegt hat, kann der Spieler diesen Stapel mit einer grünen Karte abdecken.

Der Spieler legt diesen BABYSTAPEL jetzt auf seinen PUNKTESTAPEL (Bild nach unten). Jetzt hat er Platz frei, um einen neuen BABYSTAPEL zu bilden.



Die blaue Karte wird verwendet, um einen Gegenspieler zu benachteiligen. Sie muss eine gelbe Karte eines Gegenspielers bedecken.

Falls sich eine blaue Karte in einem BABYSTAPEL befindet, muss der Spieler sie aus dem Stapel entfernen, um seinen BABYSTAPEL weiter vergrößern zu können. Wenn er am Zug ist, muss er folgende rosa Karte mit dem entsprechenden Bild auf die blaue Karte legen. Danach legt der Spieler die rosa Karte und die blaue Karte auf seinen PUNKTESTAPEL.

ETAPPE 3 : ABLEGEN

Legen Sie eine Ihrer Karten auf den ABLAGESTAPEL *(ausgenommen Sie haben bereits alle Ihre Karten abgelegt)*. Damit signalisieren Sie den anderen Spielern, dass Ihre Partie zu Ende ist.

SPIELENDE

Die Partie endet **nach dem Spielzug** des Spielers, der die letzte Karte des KARTENSTOCKS nimmt.

Sobald die Partie zu Ende ist, werden die Punkte Ihres PUNKTESTAPELS gezählt:

- **2 Punkte je Karte BABY SUPER FROH**
- **1 Punkt je Karte BABY FROH**

ACHTUNG

Die **Zahl am unteren Rand auf jeder Karte** gibt an, wie oft die Karte im Kartenspiel enthalten ist.

Es ist nicht erlaubt, …

- … die Karten anzuschauen, die unter der ersten Karte auf dem ABLAGESTAPEL liegen;
- … die **gelbe Karte anschauen, die unter einer blauen Karte liegt.**

4 SPIELER

Gespielt wird 2 gegen 2. Ein PUNKTESTAPEL per Team. Sie dürfen Ihre **rosa und blauen** Karten auf den BABSTAPELN der anderen Spieler ablegen.

((en))

CONTENTS AND THE SETUP

18 YELLOW CARDS (GROUCHY BABY)
40 PINK CARDS
18 GREEN CARDS (HAPPY BABY AND SUPER HAPPY BABY)
8 BLUE CARDS
84 TOTAL NUMBER OF CARDS
2 GOALS
1 RULES OF THE GAME

SETTING UP THE GAME

Shuffle the cards and **deal 5 cards to each player**.

Place the remaining cards face down in a pile known as the **DRAW PILE**. Pick the top card off the DRAW PILE and place it face up next to the draw pile to form the **DISCARD PILE**.

THE GOAL

Earn POINTS by making BABY PILES.

The winner : The player with the most POINTS at the end of the game wins.

In the event of a tie, the player with the most SUPER HAPPY BABY cards wins.

PLAYING THE GAME

Taking turns in a clockwise direction, each player performs **STEPS 1 TO 3** (below), in order.

STEP 1 : DRAW

Draw from the DRAW PILE AND/OR the DISCARD PILE for a total of 6 cards in your hand. Look at your cards to determine whether you should draw your next card from the DRAW PILE **OR** the DISCARD PILE.

STEP 2 : PLAY You can play one or more cards from your hand.

Place a yellow card face up in front of you to start a BABY PILE. Each player may have **no more than 3** BABY PILES underway at a time.

Use a pink card to continue your BABY PILE. *The images below show which pink card you need to place on each yellow card.*

Once you have placed the appropriate pink card on your BABY PILE, you can place a green card on that pile.

Place that BABY PILE face down in your POINTS PILE to make room for a new BABY PILE.

Slow down an opponent by placing a blue card over a yellow card on one of his/her baby piles.

If another player places a blue card on one of your BABY PILES, you must first remove the blue card before you can continue building that BABY PILE. On your next turn, place the appropriate pink card on the blue card (see the images below); once you have done this, place the pink card and the blue card in your POINTS PILE.

STEP 3 : DISCARD

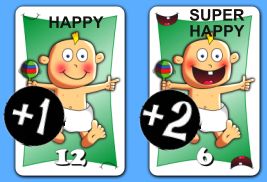
Discard one of your cards in the DISCARD PILE *(unless you have played all of your cards)* to indicate to the other players that you have finished your turn.

ENDING THE GAME

The game ends once the player who draws the last card from the DRAW PILE **has taken his/her turn**.

When the game is over, count the points in your POINTS PILE :

- **2 points for each SUPER HAPPY BABY card**
- **1 point for each HAPPY BABY card**



NOTE

The **number at the bottom of each card** indicates how many of those cards are in the deck.

You cannot :

- Look at the cards under the top card on the DISCARD PILE;
- Look the **yellow cards placed under a blue card**.

FOUR PLAYERS

You can play in teams of two, using one POINTS PILE per team. You can play your **pink and blue** cards on the other players' BABY PILES.

((es))

CONTENIDO Y ESQUEMA DEL JUEGO

18 CARTAS AMARILLAS (BEBÉ GRUÑÓN)
40 CARTAS ROSAS
18 CARTAS VERDES (BEBÉ FELIZ Y BEBÉ SÚPER FELIZ)
8 CARTAS AZULES
84 CANTIDAD TOTAL DE CARTAS
2 OBJETIVOS
1 REGLAS DEL JUEGO

PREPARACIÓN DEL JUEGO

Baraje las cartas y **reparta 5 cartas a cada jugador.**

Coloque las cartas restantes boca abajo en una pila, con el nombre de **PILA DE EXTRACCIÓN**. Tome la carta superior de la PILA DE EXTRACCIÓN y colóquela boca arriba junto a esta pila para formar la **PILA DE DESCARTE**.

EL OBJETIVO

Forme PILAS DE BEBÉS para acumular PUNTOS.

El ganador : **Gana el jugador que acumule la mayor cantidad de PUNTOS al finalizar el juego.** *En caso de haber un empate, gana el jugador con la mayor cantidad de cartas de BEBÉ SÚPER FELIZ.*

DESARROLLO DEL JUEGO

Por turnos y en el sentido de las agujas del reloj, cada jugador sigue los **PASOS 1 A 3** (abajo) en orden.

PASO 1 : EXTRACCIÓN

Extraiga de la PILA DE EXTRACCIÓN Y/O de la PILA DE DESCARTE de modo que siempre tanga un total de 6 cartas en la mano. Observe sus cartas para determinar si debe extraer la próxima carta de la PILA DE EXTRACCIÓN **O** de la PILA DE DESCARTE.

PASO 2 : JUEGO **Puede jugar una o más cartas de las que tiene en la mano.**

Coloque una carta amarilla boca arriba en frente suyo para iniciar una PILA DE BEBÉS. Cada jugador **no puede tener más de 3** PILAS DE BEBÉS en proceso por vez.

Use una carta rosa para continuar su PILA DE BEBÉS. *Las imágenes que figuran abajo muestran qué carta rosa debe colocar encima de cada carta amarilla.*

Una vez que haya colocado la carta rosa adecuada en una PILA DE BEBÉS, puede colocar una carta verde en dicha pila.

Coloque esa PILA DE BEBÉS boca abajo en su PILA DE PUNTOS para dar lugar a una nueva PILA DE BEBÉS.

Para retrasar a un oponente, coloque una carta azul encima de una carta amarilla en una de las pilas de bebés del oponente.

Si otro jugador coloca una carta azul en una de las PILAS DE BEBÉS de usted, en primer lugar, usted debe quitar la carta azul antes de continuar armando dicha PILA DE BEBÉS. En su próximo turno, coloque la carta rosa adecuada encima de la carta azul (vea las imágenes que figuran abajo); a continuación, coloque la carta rosa y la carta azul en su PILA DE PUNTOS.

PASO 3 : DESCARTE

Descarte una de sus cartas en la PILA DE DESCARTE *(a menos que haya jugado todas sus cartas)* para indicarles a los demás jugadores que ha finalizado su turno.

FIN DEL JUEGO

El juego finaliza cuando llega el turno del jugador que extrae la última carta de la PILA DE EXTRACCIÓN.

Al finalizar el juego, cuente los puntos que tiene su PILA DE PUNTOS:

- **2 puntos para cada carta de BEBÉ <u>SÚPER</u> FELIZ**
- **1 punto para cada carta de BEBÉ FELIZ**

NOTA

El **número que aparece en la parte inferior de cada carta** indica cuántas de esas mismas cartas hay en el mazo.

<u>No puede :</u>

- observar las cartas que están debajo de la carta superior de la PILA DE DESCARTE;
- observar **una carta amarilla colocada debajo de una carta azul**.

CUATRO JUGADORES

Puede jugar en equipos de dos personas con una PILA DE PUNTOS por equipo. Puede jugar sus cartas **rosas y azules** en las PILA DE BEBÉS de los demás jugadores.

((it))

CONTENUTO E SCHEMA DEL GIOCO

18 CARTE GIALLE (BAMBINO SCONTENTO)
40 CARTE ROSA
18 CARTE VERDI (BAMBINO CONTENTO E MOLTO CONTENTO)
8 CARTE BLU
84 TOTALE DELLE CARTE
2 RIASSUNTO
1 REGOLA DEL GIOCO

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Mischiare tutte le carte e **distribuire 5 carte a ogni giocatore**.

Fare un mazzetto con le carte restanti per costituisce il **MAZZO** (faccia in giù). Girare la prima carta del MAZZO e porla nella sezione accanto, detta **SCARTI** (faccia in su).

SCOPO DEL GIOCO

Ottenere PUNTI realizzando MAZZETTI BAMBINO.

Il vincitore : **Il giocatore che ha accumulato la maggior parte di PUNTI alla fine della partita.** *In caso di parità, vince il giocatore che ha più carte BAMBINO MOLTO CONTENTO.*

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

I giocatori giocano uno dopo l'altro in senso orario.
Al proprio turno, ogni giocatore effettua una dopo l'altra le **TAPPE da 1 a 3** :

TAPPA 1 : PESCA

Pesca nel MAZZO E/O tra gli SCARTI per avere un totale di 6 carte in mano. Guarda ogni carta che pesca per decidere se pescare la successiva nel MAZZO **O** tra gli SCARTI.

TAPPA 2 : GIOCA

Gioca una o più carte della mano se lo desidera.

Porre una carta gialla di fronte a sé per iniziare un MAZZETTO BAMBINO (faccia in su). Ogni giocatore può avere al **massimo 3** MAZZETTI BAMBINO davanti a lui.

La carta rosa è utilizzata per continuare suo MAZZETTO BAMBINO. *Le immagini seguenti mostrano la carta rosa che un giocatore può porre su ogni carta gialla.*

Una volta posta una carta rosa su un MAZZETTO BAMBINO, il giocatore può coprire questo mazzetto con una carta verde.

Il giocatore pone il MAZZETTO BAMBINO così formato nel MAZZETTO PUNTI (faccia in giù). Libera così un posto per formare un nuovo MAZZETTO BAMBINO.

La carta blu è utilizzata per sfavorire un avversario. Deve coprire una carta gialla di un avversario.

Se una carta blu si trova in un MAZZETTO BAMBINO, il giocatore deve prenderla dal mazzetto per continuare questo MAZZETTO BAMBINO. Per fare ciò, quando arriva il proprio turno, il giocatore deve porre sulla carta blu la carta rosa corrispondente alle immagini seguenti. Quindi, il giocatore pone la carta rosa e la carta blu di nel suo MAZZETTO PUNTI.

TAPPA 3 : SCARTA

Si sbarazza di una delle proprie carte e la mette tra gli SCARTI *(Salvo che non abbia già giocato tutte le carte)*. Ciò indica agli altri giocatori che il suo turno è terminato.

FINE DELLA PARTITA

La partita termina **dopo il turno** del giocatore che pesca l'ultima carta del MAZZO.

Una volta terminata la partita, contare i punti del MAZZETTO PUNTI:

- **2 punti per carta BAMBINO MOLTO CONTENTO**
- **1 punto per carta BAMBINO CONTENTO**

ATTENZIONE

Il **numero in basso di ogni carta** indica quante volte la carta è presente nel gioco di carte.

Non è consentito :

- Guardare le carte che si trovano sotto la prima carta degli SCARTI;
- Guardare una **carta gialla sotto** una carta blu.

4 GIOCATORI

Si gioca 2 contro 2. Un MAZZETTO PUNTI per squadra. Si possono giocare le carte **rosa e blu** sui MAZZETTI BAMBINO degli altri giocatori.

((pt))

CONTEÚDO E DISPOSIÇÃO

18 CARTAS AMARELAS (BEBÉ RABUJENTO)
40 CARTAS ROSA
18 CARTAS VERDES (BEBÉ FELIZ E BEBÉ SUPER FELIZ)
8 CARTAS AZUIS
84 NÚMERO TOTAL DE CARTAS
2 OBJECTIVO
1 REGRAS DO JOGO

DEFINIR O JOGO

Baralha as cartas e **dá 5 cartas a cada jogador**.

Coloca as restantes cartas voltadas para baixo na **PILHA PARA TIRAR CARTAS**. Escolhe a carta do topo da PILHA PARA TIRAR CARTAS e coloca-a ao lado e voltada para cima para formar a **PILHA PARA COLOCAR CARTAS**.

4. OBJECTIVO

Ganha PONTOS ao fazer PILHAS DE BEBÉS.

Vencedor : **Ganha o jogador com mais PONTOS no final do jogo.**
Em caso de empate, ganha o jogador com mais cartas de BEBÉ SUPER FELIZ.

JOGAR O JOGO

Alternadamente e na direcção dos ponteiros do relógio, cada jogador executa os **PASSOS 1 A 3** (em baixo), por ordem.

PASSO 1 : TIRAR CARTA

Tira da PILHA PARA TIRAR CARTAS E/OU da PILHA PARA COLOCAR CARTAS para que possas ter sempre um total de 6 cartas na mão. Olha para as tuas cartas para saber se deves tirar a tua próxima carta da PILHA PARA TIRAR CARTAS **OU** da PILHA PARA COLOCAR CARTAS.

PASSO 2 : JOGAR

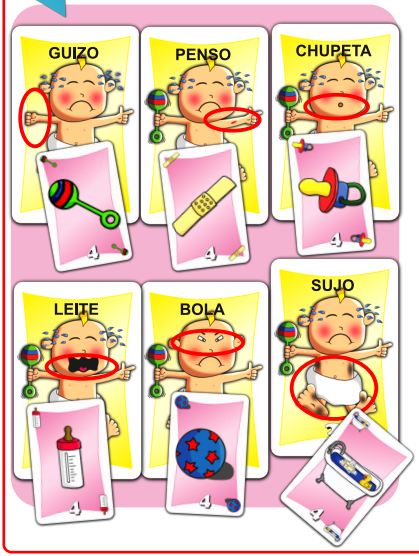
Podes jogar uma ou mais das cartas que tens na mão.

Coloca à tua frente uma carta amarela voltada para cima para iniciar a PILHA DE BEBÉS. Cada jogador **não pode ter mais de 3** PILHAS DE BEBÉS de cada vez.

Usa uma carta rosa para continuar tua PILHA DE BEBÉS. *As imagens seguintes indicam quais a carta rosa que deves colocar sobre cada carta amarela.*

Quando tiveres colocado a tua carta rosa adequada na PILHA DE BEBÉS, podes colocar uma carta verde nessa pilha.

Coloca essa PILHA DE BEBÉS voltada para baixo na tua PILHA DE PONTOS para dar espaço a uma nova PILHA DE BEBÉS.



Atrasa o jogo a um dos teus adversários ao colocar uma carta azul sobre uma carta amarela numa das suas pilhas de bebés.

Se outro jogador colocar uma carta azul numa das tuas PILHAS DE BEBÉS, tens de retirar primeiro a carta azul antes de poder continuar a colocar cartas nessa PILHA DE BEBÉS. Na tua próxima vez, coloca a carta rosa adequada sobre a carta azul (ver imagens em baixo); quando o tiveres feito, coloca a carta rosa e a carta azul voltadas para baixo na PILHA DE PONTOS.

PASSO 3 : COLOCAR CARTA

Coloca uma das tuas cartas na PILHA PARA COLOCAR CARTAS *(a não ser que tenhas jogado todas as tuas cartas)* para indicar aos outros jogadores que terminou a tua vez.

FIM DO JOGO

O jogo termina quando o jogador que tirar a última carta da PILHA PARA TIRAR CARTAS jogar na sua vez.

Quando o jogo terminar, conta os pontos da tua PILHA DE PONTOS:

- **2 pontos para cada carta BEBÉ <u>SUPER</u> FELIZ**
- **1 ponto para cada carta BEBÉ FELIZ**

NOTA

O **número na parte inferior de cada carta** indica quantas dessas cartas existem no baralho.

<u>Não podes :</u>

- Olhar para as cartas por baixo da carta superior na PILHA PARA COLOCAR CARTAS;
- Olhar para as **cartas amarelas colocadas por baixo de uma carta azul**.

QUATRO JOGADORES

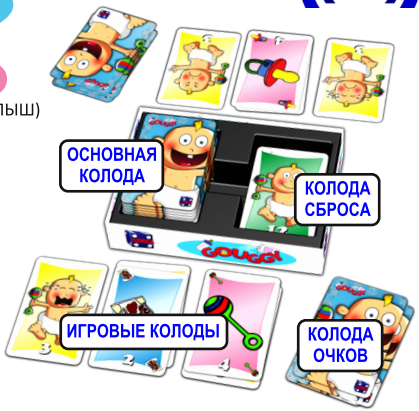
Podes jogar em equipas de dois jogadores com uma PILHA DE PONTOS por equipa. Podes jogar as tuas cartas **rosa e azul** nas PILHAS DE BEBÉS dos outros jogadores.

GOUGGY

((ru))

СОДЕРЖИМОЕ И РАСКЛАД

18 ЖЕЛТЫЕ КАРТЫ (НЕДОВОЛЬНЫЙ МАЛЫШ)
40 РОЗОВЫЕ КАРТЫ
18 ЗЕЛЕНЫЕ КАРТЫ (СЧАСТЛИВЫЙ И ОЧЕНЬ СЧАСТЛИВЫЙ МАЛЫШ)
8 ГОЛУБЫЕ КАРТЫ
84 ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО КАРТ
2 ЦЕЛЬ
1 ПРАВИЛА ИГРЫ



НАЧАЛО ИГРЫ

Перетасуйте колоду и **раздайте всем игрокам по 5 карточек**.

Остальные карточки положите лицом вниз — это будет **ОСНОВНАЯ КОЛОДА**. Возьмите верхнюю карточку из ОСНОВНОЙ КОЛОДЫ и положите ее рядом с ней лицом вниз — это будет **КОЛОДА СБРОСА**.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Заработать ОЧКИ, собрав ИГРОВЫЕ КОЛОДЫ.

Победитель: **Выигрывает игрок, набравший к концу игры максимальное количество ОЧКОВ.** *В случае ничьи побеждает игрок с наибольшим количеством карточек «ОЧЕНЬ СЧАСТЛИВЫЙ МАЛЫШ».*

ХОД ИГРЫ

Игроки ходят по часовой стрелке. Каждый игрок в свой ход выполняет перечисленные ниже ШАГИ 1–3.

ШАГ 1. ВЗЯТЬ

Возьмите из ОСНОВНОЙ КОЛОДЫ И/ИЛИ КОЛОДЫ СБРОСА так, чтобы у вас на руках оказалось 6 карт. Изучите свои карты и решите, откуда вам лучше тянуть следующую карту — из ОСНОВНОЙ КОЛОДЫ **ИЛИ** из КОЛОДЫ СБРОСА.

ШАГ 2. : СЫГРАТЬ **Разыграйте одну или несколько из ваших карт.**

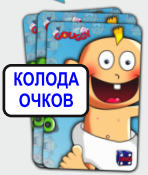
Положите желтую карту перед собой лицом вверх, чтобы начать ИГРОВУЮ КОЛОДУ. У каждого игрока одновременно может быть **не больше трех** ИГРОВЫХ КОЛОД.

В свою очередь поместите на ваша ИГРОВУЮ КОЛОДУ подходящую розовую карту. *На рисунках ниже показано, какие именно розовые карта подходят для каждого случая.*

Положив в ИГРОВУЮ КОЛОДУ одну подходящих розовых карта, можно закрыть колоду зеленой картой.

ИГРОВАЯ КОЛОДА

После этого переверните ИГРОВУЮ КОЛОДУ лицом вниз и переложите ее в КОЛОДУ ОЧКОВ, освобождая место для новой ИГРОВОЙ КОЛОДЫ.



КОЛОДА ОЧКОВ

Чтобы задержать соперника, можно положить синюю карту поверх желтой карты в одной из его игровых колод.

Если другой игрок положил на одну из ваших ИГРОВЫХ КОЛОД голубую карту, ее нужно перебить. Только после этого вы сможете собирать ИГРОВУЮ КОЛОДУ дальше. Во время следующего хода выложите на голубую карту подходящую розовую карту (см. ниже), после чего переложите эту пару карт в КОЛОДУ ОЧКОВ.

ШАГ 3. СБРОСИТЬ

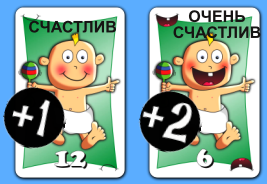
Сбросьте одну из своих карт в КОЛОДУ СБРОСА *(если у вас на руках еще остались карты)*, чтобы показать остальным игрокам, что ваш ход закончен.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается с ходом игрока, который вытянул последнюю карту из ОСНОВНОЙ КОЛОДЫ.

После завершения игры подсчитайте очки в своей СТОПКЕ ОЧКОВ:

- **2 очка за каждую карту ОЧЕНЬ СЧАСТЛИВЫЙ МАЛЫЩ.**
- **1 очка за каждую карту СЧАСТЛИВЫЙ МАЛЫЩ**



ПРИМЕЧАНИЕ

Число **внизу каждый карты** обозначает количество подобных карт в колоде.

Нельзя:

- Просматривать карты под верхней картой в КОЛОДУ ОЧКОВ
- Просматривать **желтых карт, покрытых голубыми картами**.

ЧЕТЫРЕ ИГРОКА

Игроки могут играть командами по два человека, используя по одной КОЛОДЕ ОЧКОВ на команду. **Розовые и голубые** карточки можно выкладывать на ИГРОВЫЕ КОЛОДЫ других игроков.

Vous Jouez Pour Le Fun
You Play For Fun

WWW.LUDOCA.COM

Auteur/Autor : Frédéric Bouchard
Conçu au/Developed in Canada
Fabriqué en/Made in Chine

L16920-005-08

© 2012 LUDOCA INC. Manufactured for LUDOCA INC. All Rights Reserved. LUDOCA, GOUGGY and associated trademarks and trade dress are owned by LUDOCA INC. Fabriqué pour LUDOCA INC. Tous droits réservés. LUDOCA, GOUGGY ainsi que les marques et les logos y afférents appartiennent à LUDOCA INC.