

**JEUX DE
SQUADRATIK**

SK

“

25 JEUX

EN 1 + DEUX

JEUX DE SOCIÉTÉ.

”

25 JEUX EN 1 + DEUX JEUX DE SOCIÉTÉ.

DÉFINITIONS:

Lien: Joindre, lier, nouer, attacher, attacher deux cartes d'un côté, en tenant compte du nombre de points et de la couleur.



Lignes de jeu: Les liens en ligne entre les cartes à jouer forment les lignes de jeu.

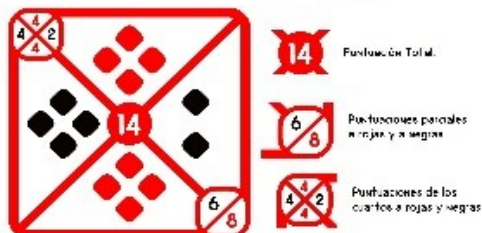


Information des cartes à jouer:

Index en haut à gauche: Il s'agit de l'indice, qui reflète le nombre de points contenus dans une carte à jouer dans ses quatre secteurs. Les cartes à jouer maîtresses ont également des secteurs, mais leur conception n'est pas divisée en secteurs.

Index en bas à droite: il s'agit de l'indice où le nombre de points de chaque couleur est reflété.

Index central: Il s'agit de l'index où est reflété le nombre total de points.



Cartes à jouer Spéciales:

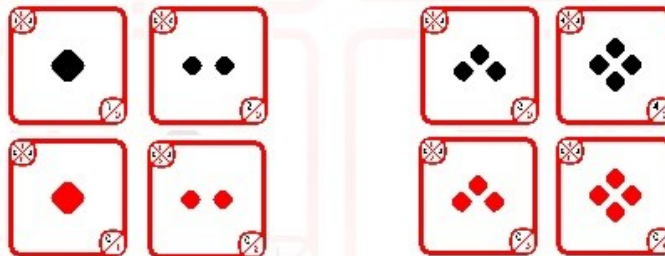
"Carte à jouer centrale": C'est la carte à jouer placée dans la zone de jeu qui admet n'importe quel type de carte à jouer sur l'un de ses quatre côtés.



"carte à jouer vide": La "carte à jouer vide" peut y être reliée, sans tenir compte du nombre de points et de la couleur. Normalement, il est utilisé pour redémarrer les lignes de jeu, pour fermer des lignes de jeu ou pour modifier les règles d'un jeu.



"Cartes maîtresses": Il s'agit de cartes à jouer spéciales utilisées pour enfreindre les règles du jeu, pour commencer les lignes de jeu et comme jokers pour gagner des cartes à jouer.



"Cartes de jeu": Ce sont les cartes à jouer qui servent au développement du jeu et qui donnent des points, etc.



JEUX EN MODE NAIFE



1° DOUBLE:

Nombre de joueurs: 2 à 6 joueurs.

Durée approximative: 10 minutes.

Objectif: Obtenir le nombre maximum de liens sur quatre cartes à jouer pour obtenir le "Double", qui consiste à lier les quatre cartes à jouer en même temps à des points noirs et rouges.

Cartes de jeu éliminées: la (carte centrale), la (cartes maîtresses) et la (cartes vides).

Développement du jeu:

1° Mélangez le jeu de cartes et distribuez 4 cartes à jouer à chaque joueur.

2° Chaque joueur doit essayer de relier les cartes à jouer en tenant compte du nombre de points et de la couleur.

3° Chaque joueur a la possibilité de voler un maximum de deux cartes à jouer par main de la pile de cartes à jouer 4 fois dans la partie.

4° Vous obtenez "Double" si vous obtenez huit liens dans les quatre cartes à jouer, ce qui permet de relier les quatre cartes à jouer aux points noirs et en même temps aux points rouges.

5° Si "Double" n'est pas atteint, celui avec le plus de liens vers les deux couleurs gagnerait. En cas d'égalité, le gagnant sera celui qui aura le plus de points.

Remarque: voir les vidéos des jeux en espagnol pour clarifier les règles des jeux.

Jeu de cartes qui ne dépend pas de la langue.



2° ZERO:

Nombre de joueurs: 2 à 6 joueurs.

Durée approximative: 10 minutes.

Objectif: Lier à une couleur et avoir le même nombre de points noirs et rouges.

Cartes de jeu éliminées: la (carte centrale), la (cartes maîtresses) et la (cartes vides).

Développement du jeu:

1° Mélangez le jeu de cartes à jouer et distribuez 4 cartes à jouer à chaque joueur.

2° Chaque joueur doit essayer de relier les cartes à jouer en tenant compte du nombre de points et de la couleur.

3° Chaque joueur a la possibilité de voler un maximum de 1 carte à jouer par tour de jeu et 4 tours de jeu par partie pour obtenir "zéro".

4° Si vous parvenez à relier les quatre cartes à jouer, vous devez obtenir "Zéro" qui est égal au nombre de points de couleur différente ou à la même chose pour avoir le même nombre de points rouges et noirs (points rouges = points noirs). Exemple: 14 points rouges - 14 points noirs seraient "zéro".

5° Si "Zéro" n'est pas atteint, celui qui est le plus proche de zéro gagnerait, ce qui est obtenu à partir de la différence de points de couleur différente. Exemple: 14 points noirs - 13 points rouges = (1 point) au dessus de "zéro". Un autre exemple 7 points rouges - 5 points noirs = (2 points) au dessus de "zéro"

6° En cas d'égalité, le gagnant est celui qui a le plus de points.

Remarque: voir les vidéos des jeux en espagnol pour clarifier les règles des jeux.

Jeu de cartes qui ne dépend pas de la langue.

3° SIX POINTS:

Nombre de joueurs: 2 à 6 joueurs.

Durée approximative: 15 minutes.

Objectif: Obtenir les six objectifs avant les autres joueurs.

1er objectif: lier les cartes à jouer aux points noirs et avoir moins de points que les autres joueurs.

2ème objectif: lier les cartes à jouer aux points noirs et avoir plus de points que les autres joueurs.

3ème objectif: lier les cartes à jouer aux points rouges et avoir plus de points que les autres joueurs.

Objectif 4: Lier les cartes à jouer aux points rouges et avoir moins de points que les autres joueurs.

5ème but: lier les cartes à jouer aux points noirs et rouges et avoir plus de points que les autres joueurs

et 6ème objectif: lier les cartes à jouer aux points noirs et rouges et avoir moins de points que les autres joueurs.

Cartes de jeu éliminées: la (carte centrale), la (cartes maîtresses) et la (cartes vides).

Développement du jeu:

1° Mélangez le jeu de cartes à jouer et distribuez 4 cartes à jouer à chaque joueur.

2° Chaque joueur doit essayer de relier les cartes à jouer, en fonction du nombre de points et de la couleur.

3° Chaque joueur a la possibilité de faire quatre voler d'un maximum d'une carte à jouer par défausse pour atteindre les objectifs.

4° Vous pouvez obtenir plusieurs objectifs en une seule jeu de jeu. Gagner le premier qui atteindra les six objectifs.

5° En cas d'égalité, celui qui a atteint plus objectifs dans une seule partie gagne.

Remarque: voir les vidéos des jeux en espagnol pour clarifier les règles des jeux.

Jeu de cartes qui ne dépend pas de la langue.

4° SENSI (quatre en ligne):

Nombre de joueurs: 2 joueurs.

Durée approximative: 10 minutes.

Objectif: Obtenir le maximum de "cartes maîtresses".

Cartes de jeu éliminées: (7 cartes vides), et la (carte centrale).

Développement du jeu:

1° Les "cartes maîtresses" sont retirées du jeu de cartes à jouer

2° Placez les 8 "cartes maîtresses" en deux lignes de 4 cartes à jouer horizontalement et en parallèle dans la zone de jeu. Une ligne de 4 « cartes maîtresses » (commandé rouges 1 à 4) pour l'un des joueurs et l'autre ligne de 4 « cartes maîtresses» (commandé noir 1 à 4) au joueur adverse.

3° Mélangez le jeu de cartes à jouer et distribuez 4 cartes à jouer à chaque joueur.

4° Chaque joueur doit associer ses cartes à jouer en tenant compte du nombre de points et de la couleur.

5° À son premier tour, chaque joueur doit créer un lien sur une "carte maîtresse".

6° Puis dans les mains restantes de la partie. Ou lien dans une autre "carte maîtresse" ou continue dans la dernière carte à jouer placée dans l'une de ses 4 lignes de jeu, ce qui génère la "carte maître" et tire une carte.

7° Vous pouvez uniquement placer une carte à jouer différente de la couleur que vous jouez, si vous placez une carte jouer contenant un secteur vierge pour créer un lien vers le blanc.

8° Le joueur gagne sa "carte maître" et la « carte maîtresse » contraire, oui en la ligne à jouer dans sa "carte maître" a placé plus de cartes à jouer liées.

9° En cas de nombre identique de cartes à jouer dans une "cartes maîtresse". Gagner celui qui a le plus de points avec les cartes gagnées sur la ligne de jeu. Les points sont sur chaque carte à jouer dans l'index circulaire central.

10° Si vous avez le même nombre de "cartes maîtresses", le gagnant sera celui qui aura le plus de points avec les cartes à jouer gagnées sur la ligne de jeu. Les points sont sur chaque carte jouer dans l'index circulaire central.

11° Le jeu est automatiquement perdu si vous ne pouvez pas placer une carte de votre main à votre tour.

Remarque: voir les vidéos des jeux en espagnol pour clarifier les règles des jeux.

Jeu de cartes qui ne dépend pas de la langue.

5° DOUBLE SET:

Nombre de joueurs: 2 joueurs.

Durée approximative: 20 minutes

Objectif: Essayer de gagner le maximum de "cartes maîtresses".

Cartes de jeu éliminées: (7 cartes vides) et la (carte centrale).

Développement du jeu:

1° Les "cartes maîtresses" sont retirées du jeu de cartes et mélangées.

2° Place 4 cartes de jeu des 8 "cartes maîtresses" sur une ligne horizontale dans la zone de jeu pour jouer le premier set, tandis que les 4 "master cards" restantes sont sauvées pour le second set.

3° Mélangez le jeu de cartes et distribuez 4 cartes à jouer à chaque joueur.

4° Chaque joueur doit associer ses cartes à jouer en tenant compte du nombre de points et de la couleur.

5° À son premier tour, chaque joueur doit d'abord établir un lien avec l'une des "cartes maîtresses".

6° Ensuite, et dans les tours restants, vous devez lier, à un autre "carte maître" ou à la dernière carte à jouer placée dans l'une de ses 4 lignes de jeu, ce qui génère les "cartes maîtresses" et prend une nouvelle carte à jouer.

7° Vous pouvez uniquement placer une carte à jouer différente de la couleur que vous jouez, si vous placez une carte à jouer contenant un secteur vierge pour créer un lien vers le blanc.

8° Le joueur gagne la "carte maître" si, dans la ligne de jeu de la "carte maître", il a placé plus de cartes à jouer liées que son adversaire dans sa ligne de jeu correspondante. Le joueur qui joue le plus de cartes à jouer sur la carte maître gagne.

9° Dans le cas où le même nombre de cartes à jouer dans une "carte maître" est atteint, celui qui a le plus de points parmi les cartes à jouer liées dans la ligne de jeu gagne. Les points sont sur carte à jouer dans l'index circulaire central.

10° Gagner le set qui a plus de "cartes maîtresses".

11° Dans le cas où le nombre de "cartes maîtresses" est le même, le gagnant sera celui qui aura le plus de points avec les cartes à jouer gagnées dans les lignes de jeu. Les points sont sur carte à jouer dans l'index circulaire central.

12° La set est automatiquement perdue si vous ne pouvez pas associer une carte à jouer de votre main dans ton tour.

13° Ensuite, placez les 4 "cartes maîtresses" restantes sur une ligne horizontale dans la zone de jeu pour jouer la deuxième série.

14° Si chaque joueur gagne un set. Le gagnant sera celui qui aura le plus de points avec les cartes à jeu gagnées des deux set. Les points sont sur cartes à jouer dans l'index circulaire central.

15° Le set est automatiquement perdu et aucun point ne s'accumule si vous ne pouvez pas lier une carte à jouer de votre main dans votre tour.

Remarque: voir les vidéos des jeux en espagnol pour clarifier les règles des jeux.
Jeu de cartes qui ne dépend pas de la langue.

6° SET (DOUBLES):

Nombre de joueurs: 2 paires de joueurs

Durée approximative: 10 minutes.

Objectif: Essayer de gagner le maximum de "cartes maîtresses".

Cartes de jeu éliminées:(5 cartes vides) et la (carte centrale).

Développement du jeu:

1° Les "cartes maîtresses" sont retirées du jeu de cartes et mélangées.

2° Placez les 8 "cartes maîtresses" quatre pour deux joueurs, sur une ligne horizontale dans la zone de jeu pour jouer le set.

3° Dans ce cas, le couple jouer ensemble et peut s'entraider. Exemple: les deux joueurs peuvent placer une carte à jouer dans l'une des 8 lignes de jeu générées par les «cartes maîtresses» et si l'un des joueurs ne peut pas placer de carte à jouer, le partenaire peut placer une carte à jouer.

4° Mélangez le jeu de cartes et distribuez 4 cartes à jouer à chaque joueur.

5° Chaque joueur doit associer ses cartes à jouer en fonction du lien avec le nombre de points et la couleur.

6° Au premier tour, l'un des joueurs de chaque couple de joueurs doit se connecter en premier sur l'une des «cartes maîtresses».

7° Ensuite, vous pouvez associer une carte à jouer concernant une autre "carte maître" o dans la dernière carte à jouer placée dans l'une des 8 lignes de jeu, ce qui génère les "lettres maîtresses". et ramasser une nouvelle carte à jouer.

8° Vous pouvez uniquement placer une carte à jouer différente de la couleur que vous jouez, si vous placez une carte à jouer contenant un secteur vierge pour créer un lien vers le blanc.

9° Si une "carte vide" est placée, elle peut être liée sans tenir compte du nombre de points et de la couleur.

10° Le joueur gagne la "carte maître" s'il place plus de cartes à jouer liées que son adversaire, dans sa ligne de jeu correspondante.

11° En cas d'égalité du nombre de cartes à jouer placées dans une carte maître, celui qui a le plus de points dans sa ligne de jeu gagne.

12° Gagnez le set qui a plus de "cartes maîtresses".

13° Le set est automatiquement perdu si les deux joueurs ne peuvent pas associer une carte à jouer à leur tour.

Remarque: voir les vidéos des jeux en espagnol pour clarifier les règles des jeux.

Jeu de cartes qui ne dépend pas de la langue.

7° TOURNER:

Nombre de joueurs: 2 ou 4 joueurs.

Durée approximative: 10 minutes.

Objectif: à court de cartes à jouer

Cartes de jeu éliminées: 2 et 4 joueurs (5 cartes vides) et les (cartes maîtresses).

Développement du jeu:

1° Placez la "carte centrale" au centre de la zone de jeu. La carte centrale admet toute carte à jouer qui est lié.

2° Chaque joueur doit être placé devant l'un des quatre côtés de la "carte centrale".

3° Mélangez le jeu de cartes et distribuez 4 cartes à jouer à chaque joueur.

4° À son premier tour, chaque joueur doit placer une carte à jouer sur le côté de la "carte centrale" qui correspond au joueur à sa droite. Et vole la carte à jouer.

5° Ensuite, chaque joueur doit associer une carte à jouer sur la carte à jouer que le joueur à sa gauche a placée du côté qui lui correspond dans la "Carte Centrale", en tenant compte du nombre de points et de la couleur. Et il vole une carte à jouer si elle est lié.

6° La carte da jouer précédent celle placée dans la "carte centrale" est gagnée si elle a été lié.

7° Puis chaque joueur tourne un secteur ou un quart de la carte à jouer, à droite ou à gauche du joueur qui se trouve à sa droite et chaque joueur doit à nouveau lier une carte à jouer sur le côté de la "Carte centrale" qui lui correspond.

8° et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un ou plusieurs joueurs soient à court de cartes à jouer.

9° Dans le cas où plusieurs joueurs sont à court de cartes à jouer dans le même tour, le nombre de points gagnés pendant la partie est compté. Celui qui a plus de points gagne. Les points sont dans l'index circulaire central de la carte à jouer.

Remarque: voir les vidéos des jeux en espagnol pour clarifier les règles des jeux.

Jeu de cartes qui ne dépend pas de la langue.

8° SOLEIL

Nombre de joueurs: 2 à 7 joueurs.

Durée approximative: 10 minutes.

Objectif: à court de cartes à jouer.

Cartes de jeu éliminées:

2,3,5 et 6 joueurs (7 cartes vides et la carte centrale).

4 joueurs (5 cartes vides et la carte à jouer centrale).

7 joueurs (2 cartes vides et la carte à jouer centrale)

Développement du jeu:

1° Mélangez le jeu de cartes, distribuez 4 cartes à jouer à chaque joueur et placez les 8 «cartes maîtresses» dans un cercle pour former huit lignes de jeu avec elles.

2° Ensuite, le joueur en service choisira la "carte maître" qui commencera à se lier et la direction de la rotation.

3° Les joueurs restants continueront à connecter les cartes de jouer, d'abord sur les «cartes maîtresses», et puis sur la dernière carte à jouer placée sur une ligne de jeu dans le sens de la rotation, en tenant compte du nombre de points et de la couleur.

4° Toujours Ça voler une carte à jouer.

5° Si une "carte vide" est placée, elle peut être liée, sans tenir compte du nombre de points et de la couleur.

6° Le premier joueur à manquer toutes de cartes à jouer gagne.

Remarque: voir les vidéos des jeux en espagnol pour clarifier les règles des jeux.
Jeu de cartes qui ne dépend pas de la langue.

9° RAYONS DE SOLEIL:

Nombre de joueurs: 2 à 6 joueurs.

Durée approximative: 10 minutes.

Objectif: à court de cartes à jouer.

Cartes de jeu éliminées:

2 joueurs (aucune carte n'est éliminée)

3,4 et 6 joueurs (2 cartes de jeu aléatoires qui ne sont pas des cartes vides).

5 joueurs (3 cartes de jeu aléatoires qui ne sont pas des cartes vides)

Développement du jeu:

1° La "carte centrale" joue dans ce jeu comme une "carte vide"

2° Mélangez le jeu de cartes, distribuez 4 cartes à jouer à chaque joueur et placez les 8 "cartes maîtresses" dans un cercle pour former huit lignes de jeu avec elles.

3° Ensuite, le joueur choisira la "carte maître" qui reliera la carte à jouer et le sens de rotation.

4° Les joueurs restants continueront à connecter les cartes de jouer, d'abord sur les «cartes maîtresses», puis sur la dernière carte à jouer placée sur une ligne de jeu dans le sens de la rotation, en tenant compte du nombre de points et de la couleur.

5° Toujours Ça voler une carte à jouer.

6° Dans ce jeu de cartes, la "carte vide" peut être liée à n'importe quelle carte à jouer pour fermer la ligne de jeu, ce qui signifie que vous ne pouvez pas relier plus de cartes à jouer dans cette ligne de jeu.

7° Le premier joueur à manquer toutes de cartes à jouer, gagne.

**Remarque: voir les vidéos des jeux en espagnol pour clarifier les règles des jeux.
Jeu de cartes qui ne dépend pas de la langue.**

10° LE VELETA:

Nombre de joueurs: 2 à 6 joueurs.

Durée approximative: 10 minutes.

Objectif: à court de cartes à jouer.

Cartes de jeu éliminées:

2 joueurs (aucune carte n'est éliminée)

3,4 et 6 joueurs (2 cartes de jeu aléatoires qui ne sont pas des cartes vides).

5 joueurs (3 cartes de jeu aléatoires qui ne sont pas des cartes vides)

Développement du jeu:

1° La "carte centrale" joue dans ce jeu comme une "carte vide"

2° Mélangez le jeu de cartes, distribuez 4 cartes à chaque joueur et placez les 8 "cartes maîtresses" dans un cercle pour former huit lignes de jeu avec elles.

3° Ensuite, le joueur choisira la "carte maître" à laquelle il commencera à se lier et la direction de la rotation.

4° Les joueurs restants continueront à connecter les cartes de jouer, d'abord sur les «cartes maîtresses», puis sur la dernière carte à jouer placée sur une ligne de jeu dans le sens de la rotation, en tenant compte du nombre de points et de la couleur.

5° Toujours Ça voler une carte à jouer.

6° Si l'une des huit lignes du jeu inclut un lien d'une carte à jouer avec une section vierge, le prochain joueur qui place une carte à jouer sur cette ligne de jeu place un lien "carte vide".

7° Dans ce jeu de cartes, la "carte vide" peut être liée à n'importe quelle carte pour fermer la ligne de jeu dans laquelle elle est liée. en plus de pouvoir choisir: jouer une seule couleur (rouge ou noir), jouer (impair ou pair) ou changer le sens de rotation (pour relier toutes les lignes qui ne sont pas fermées)

8° Le premier joueur à manquer toutes de cartes à jouer gagne.

Remarque: voir les vidéos des jeux en espagnol pour clarifier les règles des jeux.

Jeu de cartes qui ne dépend pas de la langue.

11° LA RONDE:

Nombre de joueurs: 2 à 8 joueurs.

Durée approximative: 10 minutes.

Objectif: Gagner le nombre maximum de cartes et en cas d'égalité, qui a plus de points.

Cartes de jeu éliminées:

2,3,4,5,6,7 et 8 joueurs (7 cartes vides), La (carte centrale) et (2 cartes à double secteur en blanc en vertical et 2 cartes à double secteur en blanc horizontal)

Développement du jeu:

1° Mélangez le jeu de cartes et distribuez 4 cartes à jouer à chaque joueur.

2° Ensuite, le joueur de main place à son une carte, en commençant par la ligne de jeu, choisirait la couleur du pari et la couleur du lien et déciderait s'il est joué pour avoir plus ou moins de points.

3° Les autres joueurs relient la carte à jouer à la couleur correspondante. Au début ou à la fin de la ligne de jeu.

4° Si vous ne pouvez pas associer une carte à jouer, le tour passe au joueur suivant.

5° Si le joueur de main a le même nombre de points qu'un autre joueur; le joueur de main gagne. Entre deux joueurs gagne qui a plus ou moins de points dans les points de connexion, comme décidé au début de la partie.

6° Le nouveau joueur de main choisirait la couleur du pari et la couleur du lien et déciderait s'il est joué pour avoir plus ou moins de points.

7° Dans ce jeu, les "cartes maîtresses" servent uniquement à lier et ont zéro point à miser.

8° Le jeu se compose de quatre mains et il y a autant de jeux que de joueurs.

Remarque: voir les vidéos des jeux en espagnol pour clarifier les règles des jeux.

Jeu de cartes qui ne dépend pas de la langue.

JEUX EN MODE DOMINO

12° CARTES MAÎTRESSES

Nombre de joueurs: 2 à 4 joueurs.

Durée approximative: 15 minutes.

Objectif: Gagner le maximum de cartes maîtresse.

Cartes de jeu éliminées:

2 et 4 joueurs (5 cartes vides)

3 joueurs (6 cartes vides).

Développement du jeu:

1° Mélangez le jeu de cartes et distribuez 4 cartes à jouer à chaque joueur.

2° Place la "carte centrale" dans la zone de jeu.

3° Le joueur de main commence s'il a une "carte maître". Dans le cas de ne pas avoir de "carte maître", il doit tirer une carte à jouer du paquet et passer le tour au joueur suivant, jusqu'à ce que l'on place une "carte maître" sur la "carte centrale".

4° Ensuite, une carte de jeu doit être liée dans cette ligne de jeu, en tenant compte du nombre de points et de couleur ou ouvrir une autre ligne de jeu avec une autre "carte maître"

5° Le joueur qui gagne les cartes à jouer dans une ligne de jeu est le joueur qui place la quatrième carte, sauf qu'une "carte vide" est placée dans ce cas, il devrait placer 4 cartes à jouer supplémentaires.

6° Le gagnant sera celui avec le plus de "cartes maîtresses"

7° S'il y a des joueurs avec le même nombre de cartes à jouer et de points dans les « cartes maîtresses ». Le joueur qui a le plus de points parmi ses cartes à jouer gagne.

Remarque: voir les vidéos des jeux en espagnol pour clarifier les règles des jeux.
Jeu de cartes qui ne dépend pas de la langue.

13° ARRÊT:

Nombre de joueurs: 2 à 7 joueurs.

Durée approximative: 10 minutes.

Objectif: gagner le maximum de points.

Cartes de jeu éliminées:

2,3,6 et 7 joueurs (5 cartes vides).

4 joueurs (1 carte vide).

Développement du jeu:

1° Mélangez le jeu de cartes et distribuez 4 cartes à jouer à chaque joueur.

2° Place la "carte centrale" dans la zone de jeu.

3° Le joueur de main commence, qui devra relier une carte de jeu à la "carte centrale", qui admet n'importe quel lien, sans conditions.

4° Ensuite, chaque joueur doit associer une carte à jouer à la dernière carte placée dans l'une des lignes de jeu, en tenant compte du nombre de points et de la couleur, ou commencer une nouvelle ligne de jeu en plaçant une autre carte à jouer dans la "carte centrale". et coje une nouvelle carte à jouer, du deck.

5° Les "cartes vides" sont utilisées pour fermer les lignes de jeu et ne peuvent pas relier plus de cartes à jouer dans cette ligne.

6° Les "cartes maîtresses" sont utilisées pour obtenir des cartes à jouer pour le décompte final qui sont également obtenues en ajoutant une quatrième carte à jouer liée.

7° La partie se termine au moment où les quatre lignes de jeu autour de la carte centrale sont fermées ou pas plus aucune carte ne peut être placée et où les points sont comptés.

Remarque: voir les vidéos des jeux en espagnol pour clarifier les règles des jeux.

Jeu de cartes qui ne dépend pas de la langue.

14° LIENS:

Nombre de joueurs: 2 à 8 joueurs.

Durée approximative: 15 minutes.

Objectif: gagner le nombre maximum de cartes à jouer, en soustrayant les cartes à jouer qui n'ont pas été placées dans le jeu.

Cartes de jeu éliminées:

3,6 et 7 joueurs (3 cartes vides).

2,4,5 et 8 joueurs (5 cartes vides).

Développement du jeu:

1° Mélangez le jeu de cartes et distribuez 4 cartes à jouer à chaque joueur.

2° Place la "carte centrale" dans la zone de jeu.

3° Le joueur à la main commence à relier une carte à jouer à la "carte centrale", qui accepte tout lien, quel que soit le nombre de points et la couleur.

4° Ensuite, chaque joueur doit lier une carte à la dernière carte placée dans l'une des lignes de jeu, en fonction du nombre de points et la couleur, ou commencer un nouveau ligne de jeu en plaçant une autre carte à jouer dans la carte centrale.

Vous devriez toujours voler une carte à jouer.

5° Les "cartes vides" sont utilisées pour redémarrer les lignes du jeu, en comptant les cartes à jouer après la "carte vide" dans ce cas, il devrait placer 5 cartes à jouer supplémentaires. Vous pouvez également créer un lien dans la carte vide sans prendre en compte le nombre de points et la couleur.

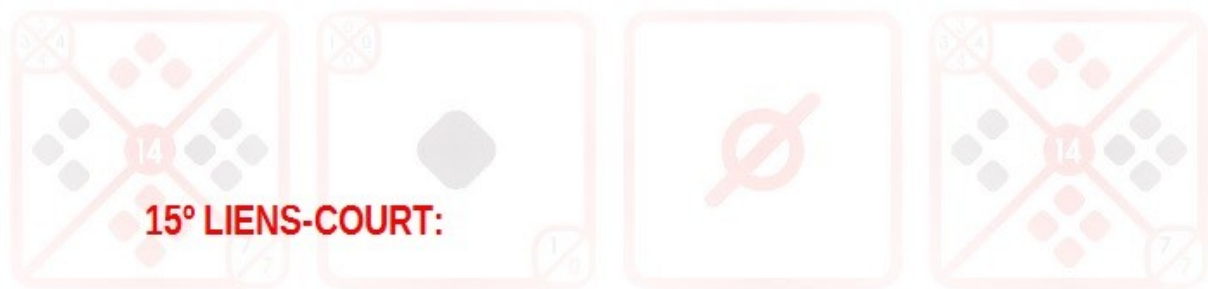
6° Les "cartas maîtresses" servent à obtenir des cartes à jouer, avec un certain nombre de liens de cartes à jouer précédents. à l'exception de la "carte maître 1" qui en la plaçant uniquement, vous gagnez les cartes à jouer précédentes, même sans carte à jouer précédente. Alors que si vous mettez une "carte maître 2", vous gagnez les cartes à jouer précédentes dans une ligne de jeu si au moins il y a une carte jouer précédente. Si vous mettez une « carte maître 3 », vous gagnez les cartes à jouer précédentes dans une ligne de jeu si au moins il y a deux cartes précédentes et enfin si vous mettez une « carte maître 4», vous gagnez les cartes à jouer précédentes dans une ligne de jeu si au moins il trois cartes à jouer.

7° Les cartes à jouer sont également gagnées en ajoutant une cinquième carte liée dans une ligne de jeu.

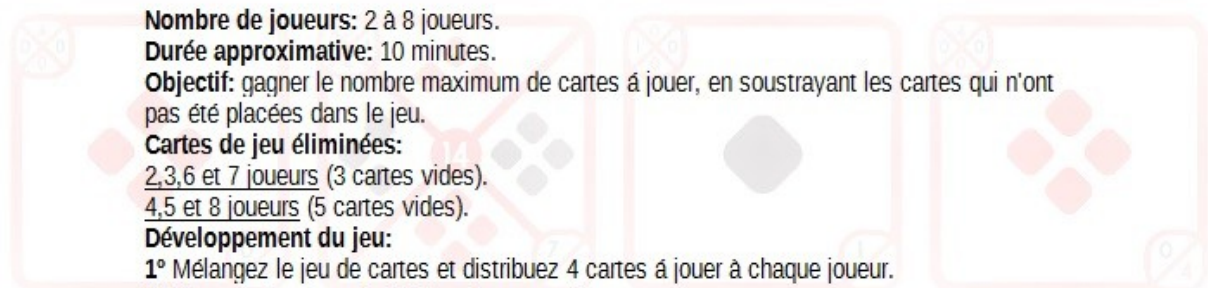
8° Au moment où plus aucune carte à jouer ne peut être placée, le jeu sera terminé, en procédant au comptage des cartes à jouer.

Remarque: voir les vidéos des jeux en espagnol pour clarifier les règles des jeux.

Jeu de cartes qui ne dépend pas de la langue.



15° LIENS-COURT:



Nombre de joueurs: 2 à 8 joueurs.

Durée approximative: 10 minutes.

Objectif: gagner le nombre maximum de cartes à jouer, en soustrayant les cartes qui n'ont pas été placées dans le jeu.

Cartes de jeu éliminées:

2,3,6 et 7 joueurs (3 cartes vides).

4,5 et 8 joueurs (5 cartes vides).

Développement du jeu:

1° Mélangez le jeu de cartes et distribuez 4 cartes à jouer à chaque joueur.

2° Place la "carte centrale" dans la zone de jeu.

3° Le joueur à la main commence à relier une carte à jouer dans la "carte centrale", qui accepte tout lien, quel que soit le nombre de points et la couleur.

4° Ensuite, chaque joueur doit associer une carte à jouer à la dernière carte à jouer placée dans l'une des lignes de jeu, en tenant compte du nombre de points et de la couleur, ou commencer une nouvelle ligne de jeu en plaçant une autre carte à jouer dans la "carte centrale". Vous devriez toujours voler la carte à jouer.

5° Les "cartes vides" elles sont utilisées pour redémarrer les lignes de jeu, en termes de cartes à jouer de comptage les cartes à jouer seront comptées à partir de la prochaine carte à jouer placée sur la "carte vide", en plus de pouvoir être liées sans prendre en compte le nombre de points et la couleur.

6° Les "cartes maîtresses" sont utilisées pour obtenir des cartes à jouer, sans un nombre minimum de cartes à jouer placées dans une ligne de jeu.

7° Les cartes à jouer sont également gagnées en ajoutant une quatrième carte à jouer liée dans une ligne de jeu.

8° Au moment où plus aucune carte à jouer ne peut être placée, le jeu sera terminé, en procédant au comptage des cartes à jouer.

Remarque: voir les vidéos des jeux en espagnol pour clarifier les règles des jeux.

Jeu de cartes qui ne dépend pas de la langue.



16° LE SOLITAIRE (version originale)

Nombre de joueurs: 1 joueur.

Durée approximative: 15 minutes.

Objectif: manquer de cartes à main et ne pas avoir de cartes à voler.

Cartes de jeu éliminées: 3 cartes vides.

Développement du jeu:

1° Mélangez le jeu de cartes et restez avec 4 cartes à jouer.

2° Place la "carte centrale" dans la zone de jeu. Et commencez la main

3° Le joueur, vous devez lier une carte à jouer à la « carte centrale » qui prend en charge tout lien, quelle que soit la carte à jouer avec lui index supérieur gauche.

4° Ensuite, vous devez lier une carte à jouer à la dernière carte à jouer lié. Incapable de tourner la carte à jouer dans les lignes de jeu, en prenant l'index en haut à gauche de la carte à jouer. Vous pouvez aussi commencer une nouvelle ligne de jeu, en plaçant une autre carte à jouer dans la « carte centrale » et prendre une nouvelle carte à jouer.

5° Si vous ne pouvez pas placer une carte à jouer, le jeu sera perdu.

6° Le joueur qui gagne les cartes à jouer dans une ligne de jeu est le joueur qui place la quatrième carte, sauf qu'une "carte vide" est placée dans ce cas, il devrait placer 4 cartes à jouer supplémentaires. Vous pouvez également créer un lien dans la carte vide sans prendre sans tenir compte de l'index en haut à gauche de la carte à jouer.

7° Les "cartes maîtresses" et le reste des cartes à jouer. ce sont des cartes à jouer qui servent à former les lignes de jeu et à obtenir les cartes lorsqu'une quatrième carte à jouer liée est placée; ainsi de suite jusqu'à ce que vous soyez à court de cartes à jouer dans votre main. Donc, vous auriez un "solitaire".

8° L'autre possibilité est un « l'oner complet » sans de cartes à jouer dans et ont seulement dans l'aire de jeu le « carte centrale ».

Remarque: voir les vidéos des jeux en espagnol pour clarifier les règles des jeux.

Jeu de cartes qui ne dépend pas de la langue.

17° LE SOLITAIRE (nouvelle version):

Nombre de joueurs: 1 joueur.

Durée approximative: 15 minutes.

Objectif: manquer de cartes à main et ne pas avoir de cartes à voler.

Cartes de jeu éliminées: 3 cartes vides.

Développement du jeu:

1° Mélangez le jeu de cartes et conservez 4 cartes à jouer.

2° Place la "carte centrale" dans la zone de jeu.

3° Le joueur à la main commence à relier une carte à jouer à la "carte centrale", qui accepte tout lien, quel que soit le nombre de points et la couleur.

4° Ensuite, vous devez associer une carte à jouer à la dernière carte à jouer placée sans pouvoir tourner la carte à jouer dans aucune des lignes de jeu, en fonction du nombre de points et de la couleur ou commencer une nouvelle ligne de jeu, et plaçant une autre carte à jouer dans la "carte centrale" et prendre une nouvelle carte à jouer.

5° Si vous ne pouvez pas placer une carte à jouer, le jeu sera perdu.

6° Les "cartes vides" sont utilisées pour redémarrer les lignes de jeu, en termes de cartes à jouer de comptage. Les cartes à jouer seront comptées à partir de la prochaine carte à jouer placée sur la "carte vide", en plus de lier sans avoir prendre en compte le nombre de points et la couleur.

7° Les "cartes maîtresses" et le reste des cartes à jouer sont des cartes à jouer qui servent à former les lignes de jeu et à obtenir des cartes à jouer dans le quatrième lien ; ainsi de suite jusqu'à ce que vous soyez à court de cartes dans votre main. De cette façon, auriez-vous un "solitaire".

8° L'autre possibilité est un « l'oner complet » sans de cartes à jouer dans et ont seulement dans l'aire de jeu le « carte centrale ».

Remarque: voir les vidéos des jeux en espagnol pour clarifier les règles des jeux.
Jeu de cartes qui ne dépend pas de la langue.

18° COULEUR CONTRE LA COULEUR:

Nombre de joueurs: 2, 4, 6 et 8 joueurs.

Temps approximatif: 15 minutes.

Objectif: Gagner le maximum de points de la couleur opposée à celle que vous jouez en soustrayant les points de la couleur que vous jouez, qui ne pouvaient pas être placés dans le jeu.

Cartes de jeu éliminées:

2 et 6 joueurs (3 cartes vides).

4 et 8 joueurs (5 cartes vides).

Développement du jeu:

1° Mélangez le paquet de cartes et distribuez 4 cartes à jouer à chaque joueur.

2° Placez la "carte centrale" dans la zone de jeu.

3° Le joueur de la main commence devra lier une carte à jouer à couleur qui joue dans la "carte centrale", qui accepte n'importe quel lien, quel que soit le nombre de points et la couleur.

4° A son tour, chaque joueur doit associer une carte à jouer à couleur qui joue sur la dernière carte placée sur l'une des lignes de jeu, en tenant compte du nombre de points et de la couleur, ou commencer une nouvelle ligne de jeu en plaçant une autre carte à jouer sur la "carte centrale". "Et prenez une nouvelle carte à jouer.

5° Les joueurs seront confrontés une à un couleur et l'autre au couleur contraire

6° Vous ne pouvez placer une carte à jouer différente de la couleur que vous jouez, si vous placez une "carte maître" ou une carte à jouer contenant un secteur de la carte vierge à lier au blanc.

7° Les "cartes vides" sont utilisées pour redémarrer les lignes de jeu. En termes de comptage, les cartes à jouer seront comptées à partir de la carte à jouer suivante placée sur la "carte vide", en plus de laquelle elles peuvent être liées sans tenir compte du nombre de points et de la couleur.

8° Les "cartes maîtresses" sont utilisées pour obtenir des cartes à jouer, sans qu'un nombre minimum de cartes soit placé dans une ligne de jeu.

9° Les cartes sont également gagnées en ajoutant une quatrième carte à jouer.

10° Dans le moment où plus aucune carte à jouer ne peut être placée, le jeu sera terminé. Procéder au décompte des points.

Remarque: voir les vidéos des jeux en espagnol pour clarifier les règles des jeux.

Jeu de cartes qui ne dépend pas de la langue.

19° L'OBJECTIF:

Nombre de joueurs: 2 à 8 joueurs.

Temps approximatif: 15 minutes.

Objectif: gagner le nombre maximum de cartes à jouer contenant le nombre de points et la couleur de la "carte maître".

Cartes de jeu éliminées:

2,3,6 et 7 joueurs (3 cartes vides).

4,5 et 8 joueurs (5 cartes vides).

Développement du jeu:

1° Avant de commencer le jeu, les "cartes maîtresses" sont séparées, mélangées et une "carte maître" est donnée à chaque joueur, face cachée.

2° Sans que les autres joueurs sachent quelle est la carte à jouer, les "cartes maîtresses" sont renvoyées dans le paquet.

3° Mélangez le jeu de cartes et distribuez 4 cartes à jouer à chaque joueur.

4° Placez la "carte centrale" dans la zone de jeu.

5° Démarrer le joueur à la main, qui devra lier une carte à jouer à la "carte centrale", qui accepte n'importe quel lien, quel que soit le nombre de points et la couleur.

6° Ensuite, vous devez lier une carte à jouer à la dernière carte à jouer placée dans l'une des lignes de jeu, en fonction du nombre de points et de la couleur, ou commencer une nouvelle ligne de jeu en plaçant une autre carte de jeu dans la "carte centrale" pour voler une nouvelle carte à jouer.

7° Alors que les "cartes vides" sont utilisées pour redémarrer les lignes de jeu, en termes de comptage de cartes à jouer, les cartes à jouer seront comptées à partir de la carte à jouer suivante placée sur la "carte vide", en plus de vous pouvez lier en elle, indépendamment du nombre de points et de la couleur.

8° Les "cartes maîtresses" sont utilisées pour obtenir des cartes à jouer sans nombre minimum de cartes à jouer placées sur une ligne de jeu.

9° Des cartes à jouer sont également gagnées, en ajoutant une quatrième carte à jouer.

10° Au moment où il ne sera plus possible de placer de cartes à jouer, la partie sera terminée et le décompte des cartes à jouer contenant le numéro et la couleur de l'objet "carte maître".

Remarque: voir les vidéos des jeux en espagnol pour clarifier les règles des jeux.

Jeu de cartes qui ne dépend pas de la langue.

20° NAÏPE ET DADO :

Nombre de joueurs: 2 à 7 joueurs.

Temps approximatif: 15 minutes.

Objectif: Gagnez le maximum de points.

Cartes de jeu éliminées:

2 joueurs (7 cartes vides).

3 joueurs (6 cartes vides).

6 et 7 joueurs (3 cartes vides).

4 et 5 joueurs (5 cartes vides).

Développement du jeu:

1° Mélangez le jeu de cartes, distribuez 4 cartes à chaque joueur et placez la "carte centrale" dans la zone de jeu.

2° Le joueur à la main commencera le jeu en plaçant une carte dans la "carte centrale", puis il lancera un dado que, si son score correspond au nombre de cartes placées, il les gagnera. Exemple: être le premier joueur doit avoir un point sur le dado pour gagner la carte placée.

3° À partir de ce moment, chaque joueur doit lier une carte à jouer à la "Carte centrale" ou lier une carte à jouer à la dernière placée sur l'une des lignes de jeu, en tenant compte du nombre de points et de la couleur, puis lancer le dado.

4° Si la carte de jouer ne peut pas être lier, le tour passe au joueur suivant.

5° Les "cartes vides" servent à redémarrer les lignes de jeu, en termes de nombre de cartes, à comparer avec le score du dé et peuvent y être liées, sans tenir compte du nombre de points et de la couleur. Exemple: Si vous démarrez une ligne de jeu dans la "carte centrale" avec deux cartes liées, placez une "carte vide" et reliez 3 cartes supplémentaires, vous devrez tirer 3 points sur le dé pour gagner les cartes jusqu'à la "carte centrale".

6° Les "cartes maîtresses" de ce jeu se comportent comme une carte de plus.

7° Les lignes de jeu qui naissent de la "carte centrale" n'admettent que six cartes par ligne, car les dés peuvent donner un maximum de six points.

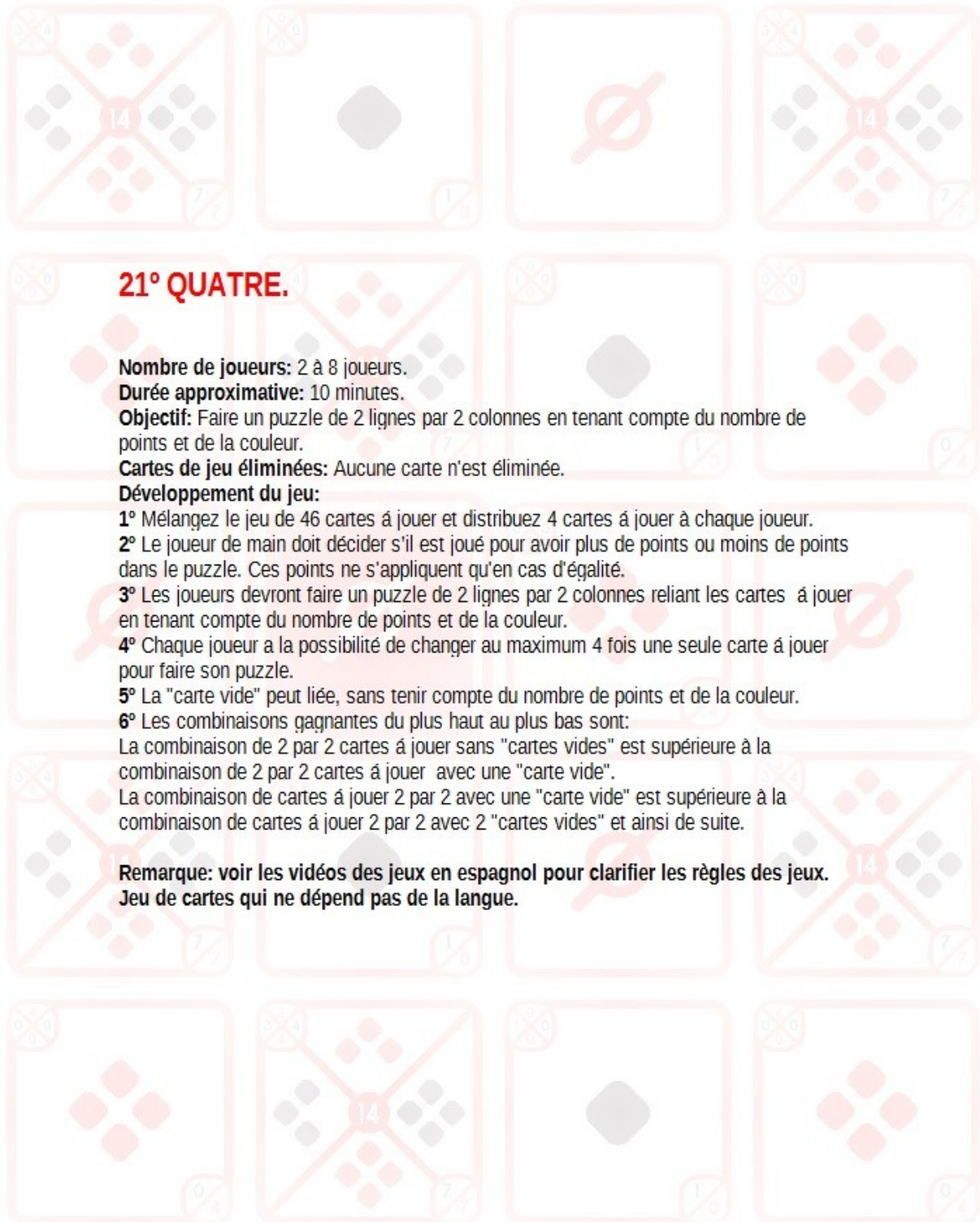
8° Gagner le jeu qui obtient plus de points. C'est la somme des points que chaque carte a dans son index central.

9° Dans le moment où plus aucune carte ne peut être placée, le jeu sera terminé, en procédant au décompte des points.

Remarque: voir les vidéos des jeux en espagnol pour clarifier les règles des jeux.

Jeu de cartes qui ne dépend pas de la langue.

JEUX EN MODE PUZZLE



21° QUATRE.

Nombre de joueurs: 2 à 8 joueurs.

Durée approximative: 10 minutes.

Objectif: Faire un puzzle de 2 lignes par 2 colonnes en tenant compte du nombre de points et de la couleur.

Cartes de jeu éliminées: Aucune carte n'est éliminée.

Développement du jeu:

1° Mélangez le jeu de 46 cartes à jouer et distribuez 4 cartes à jouer à chaque joueur.

2° Le joueur de main doit décider s'il est joué pour avoir plus de points ou moins de points dans le puzzle. Ces points ne s'appliquent qu'en cas d'égalité.

3° Les joueurs devront faire un puzzle de 2 lignes par 2 colonnes reliant les cartes à jouer en tenant compte du nombre de points et de la couleur.

4° Chaque joueur a la possibilité de changer au maximum 4 fois une seule carte à jouer pour faire son puzzle.

5° La "carte vide" peut liée, sans tenir compte du nombre de points et de la couleur.

6° Les combinaisons gagnantes du plus haut au plus bas sont:

La combinaison de 2 par 2 cartes à jouer sans "cartes vides" est supérieure à la combinaison de 2 par 2 cartes à jouer avec une "carte vide".

La combinaison de cartes à jouer 2 par 2 avec une "carte vide" est supérieure à la combinaison de cartes à jouer 2 par 2 avec 2 "cartes vides" et ainsi de suite.

Remarque: voir les vidéos des jeux en espagnol pour clarifier les règles des jeux.

Jeu de cartes qui ne dépend pas de la langue.



22° PUZZLE DE POINTS:

Nombre de joueurs: 3 joueurs

Durée approximative: 5 minutes.

Objectif: être le premier joueur à réaliser un puzzle de 3 lignes par 3 colonnes en ne tenant compte que des points, quelle que soit la couleur.

Cartes de jeu éliminées: la (carte centrale), les 8 (cartes maîtresses) et les 7 (cartes vides).

Développement du jeu:

1° Mélangez le paquet de 30 cartes à jouer et distribuez 9 cartes à jouer à chaque joueur.

2° Les 3 cartes à jouer restantes seront utilisées comme cartes à jouer de jeu auxiliaires et seront visibles dans la zone de jeu pour les utiliser.

3° Chaque joueur place ses cartes à jouer face cachée en dessinant un carré de 3 lignes sur 3 colonnes.

4° En même temps, les 3 joueurs placent les 9 cartes à jouer face visible, et commencent à faire un puzzle de 3 lignes par 3 colonnes reliant les cartes à jouer en tenant compte du nombre de points.

5° Chaque carte à jouer peut être tournée par rapport à ses quatre côtés et changer de position dans le puzzle autant de fois que nécessaire pour les relier.

6° Tous les joueurs sans tours de jeu peuvent utiliser les 3 cartes à jouer auxiliaires et remplacer leurs cartes à jouer.

7° Seulement dans le cas de ne pas pouvoir utiliser les cartes à jouer auxiliaires, il est permis de finir le puzzle en volant une carte à jouer à chaque joueur ou deux cartes à jouer à un seul joueur, pour gagner la partie. Dans ce cas, il cesserait de jouer et le puzzle sera vérifié. Si le puzzle ce n'est pas correct, le joueur cesserait de jouer et ses cartes à jouer deviendraient des cartes à jouer auxiliaires avec les 3 cartes à jouer auxiliaires existantes et les deux joueurs restants continueraient.

Remarque: voir les vidéos des jeux en espagnol pour clarifier les règles des jeux.

Jeu de cartes qui ne dépend pas de la langue.

23° PUZZLE COULEUR:

Nombre de joueurs: 2 joueurs

Durée approximative: 10 minutes.

Objectif: être le premier joueur à réaliser un puzzle de 3 lignes par 3 colonnes en tenant compte du nombre de points et de la couleur.

Cartes de jeu éliminées: la (carte centrale), les 8 (cartes maîtresses) et les 7 (cartes vides).

Développement du jeu:

1° Mélangez le paquet de 30 cartes à jouer et distribuez 9 cartes à jouer à chaque joueur.

2° Les 12 cartes à jouer restantes seront utilisées comme cartes à jouer auxiliaires et seront visibles dans la zone de jeu pour les utiliser.

3° Chaque joueur place ses cartes à jouer face cachée en dessinant un carré de 3 lignes sur 3 colonnes.

4° En même temps, les 2 joueurs posent les 9 cartes à jouer face visible et commencent à faire un puzzle de 3 lignes par 3 colonnes reliant les cartes à jouer en tenant compte du nombre de points et de la couleur.

5° Chaque carte à jouer peut être tournée par rapport à ses quatre côtés et changer de position dans le puzzle autant de fois que nécessaire pour les relier.

6° Tous les joueurs sans utiliser leur tour, peuvent utiliser les 12 cartes à jouer auxiliaires et remplacer une par une leurs cartes à jouer.

7° Seulement dans le cas de ne pas pouvoir utiliser les cartes à jouer auxiliaires, il est permis de finir le puzzle en volant une carte à jouer au joueur adverse, pour gagner la partie. Dans ce cas, il cesserait de jouer et le puzzle sera vérifié.

8° Si le puzzle n'est pas correct, le joueur perd la partie.

Remarque: voir les vidéos des jeux en espagnol pour clarifier les règles des jeux.
Jeu de cartes qui ne dépend pas de la langue.

24° PUZZLE 25:

Nombre de joueurs: 1 joueur.

Durée approximative: Cela dépend du joueur.

Objectif: Faire un puzzle de 5 lignes par 5 colonnes en tenant compte du nombre de points et de la couleur.

Cartes éliminées du jeu: la (carte à jouer centrale), les 8 (cartes maîtresses) et les 7 (cartes vides).

Développement du jeu:

1° Mélangez le paquet de 30 cartes à jouer et prenez 25 cartes à jouer.

2° Les 5 cartes à jouer restantes seront utilisées comme cartes à jouer auxiliaires et seront visibles dans la zone de jeu pour les utiliser.

3° Le joueur placera ses cartes à jouer face cachée en dessinant un carré de 5 lignes par 5 colonnes.

4° Le joueur place les 25 cartes à jouer face visible et commence à faire un puzzle de 5 lignes par 5 colonnes reliant les cartes à jouer en tenant compte du nombre de points et de la couleur.

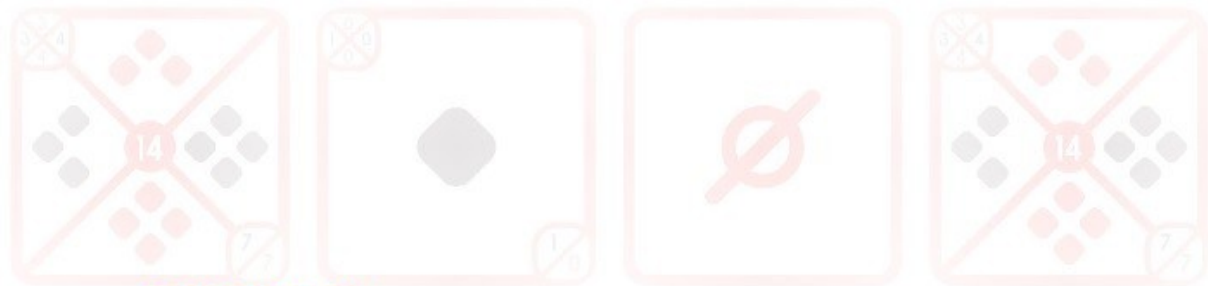
5° Chaque carte à jouer peut être tournée par rapport à ses quatre côtés et changer de position dans le puzzle autant de fois que nécessaire pour les relier.

6° Le joueur peut utiliser les 5 cartes à jouer auxiliaires et remplacer les cartes à jouer une par une.

7° Le jeu se termine lorsque le puzzle de 5 lignes par 5 colonnes est correct.

Remarque: voir les vidéos des jeux en espagnol pour clarifier les règles des jeux.

Jeu de cartes qui ne dépend pas de la langue.



25° NIVEAUX:

Nombre de joueurs: 2 à 8 joueurs.

Durée approximative: 15 minutes.

Objectif: Avoir plus de points que les autres avec les énigmes gagnées.

Cartes de jeu éliminées:

2 joueurs (7 cartes vides) et la (carte centrale),

3 joueurs (6 cartes vides) et le (carte centrale),

4, 5 et 8 joueurs (5 cartes vides) et le (carte centrale)

6 et 7 joueurs (3 cartes vides) et la (carte centrale).

Développement du jeu:

1° Mélangez le jeu de cartes et distribuez 4 cartes à jouer à chaque joueur.

2° Le joueur à la main place une carte à jouer dans l'aire de jeu et vole une nouvelle carte à jouer.

3° Les joueurs restants doivent associer une carte à jouer à une autre carte à jouer en tenant compte du nombre de points et de la couleur.

4° Si vous ne pouvez pas placer de carte à jouer, c'est au tour du joueur suivant.

5° Seules les cartes à jouer placées dans le puzzle sur la zone de jeu sont gagnées lorsqu'une carte à jouer est placée sur une autre carte à jouer qui coïncide dans les points de l'index central de la carte à jouer qui reste en dessous.

6° Une fois ces cartes à jouer gagnées, la dernière carte à jouer placée sert de base au prochain puzzle et ainsi de suite.

7° Si un joueur n'élève pas le niveau par erreur pour redémarrer un autre puzzle; le jeu se poursuit jusqu'à ce que quelqu'un d'autre le fasse.

Remarque: voir les vidéos des jeux en espagnol pour clarifier les règles des jeux.

Jeu de cartes qui ne dépend pas de la langue.



JEUX EN MODE BOARD

26° CARTE Á JOUER CENTRALE:

Nombre de joueurs: 2 joueurs.

Temps approximatif: 10 minutes.

Objectif: Gagner le maximum de «cartes maîtresses». En cas d'égalité, gagner qui a plus de points parmi les «cartes maîtresses» et si l'égalité persiste, chaque joueur reçoit 4 cartes á jouer qui devront être reliées en une fois, dans la "carte centrale". Gagner qui lien plus de cartes á jouer. Si toujours, ils sont toujours á égalité, celui qui a plus de points parmi les quatre cartes á jouer liées gagne.

Cartes de jeu éliminées: 2 joueurs (7 cartes vides).

Développement du jeu:

1° Placez la « carte centrale » au centre « Drapeau Squadratik » et « cartes maîtresses » de points noirs (1 á 4) de gauche á droite, et les points rouges « cartes maîtresses » (1 á 4) de droite á gauche, la "carte maîtresse" de quatre points noirs á droite et la "carte maîtresse" de quatre points rouges á gauche de la drapeau.

2° Mélangez le paquet de cartes et distribuez 4 cartes á jouer á chaque joueur.

3° Ensuite, le joueur de main lie une carte á jouer dans une "carte maîtresse" dans une case contenant une flèche ou dans une case contenant deux flèches. S'il se trouve sur une flèche, ouvrez un chemin ou une ligne de jeu de la "carte maîtresse" et s'il se trouve sur deux flèches, il ne relie que deux "cartes maîtresses".

4° Á son tour, le joueur adverse a trois options pour lier une carte á jouer en fonction du nombre de points et de la couleur. 1ère option: créer un lien dans une autre "carte maîtresse" en plaçant une carte á jouer sur une autre case avec une flèche. 2ème option: placez une carte á jouer dans une boîte avec deux flèches blanches et 3ème option: lien sur la dernière carte á jouer placée sur n'importe quelle ligne de jeu.

5° On joue donc successivement, mais en gardant á l'esprit que deux lignes de jeu ne doivent jamais être ensemble en parallèle et que vous ne pouvez utiliser plus de quatre lignes de jeu.

6° Si une carte á jouer est liée, une nouvelle carte á jouer est volée et si une carte á jouer ne peut pas être placée, le tour passe au joueur adverse.

7° Pour gagner les « cartes maître » une carte á jouer doit être placée sur l'un des quatre flèches blanches délimitant les quatre côtés de la « carte centrale » placée au centre de la « Drapeau Squadratik ».

8° La "carte centrale" permet le lien de n'importe quelle carte á jouer.

9° Lorsqu'un joueur gagne une "carte principale", il reste avec celle-ci et les cartes á jouer restantes retourne á la "pioche".

10° Le jeu se termine lorsque vous ne pouvez pas placer plus de cartes á jouer ou lorsqu'il n'y a pas de "cartes maîtresses".

Remarque: voir les vidéos des jeux en espagnol pour clarifier les règles des jeux.

Jeu de cartes qui ne dépend pas de la langue.

27° QUADRAO:

Nombre de joueurs: 2 ou 4 joueurs.

Temps approximatif: 20 minutes.

Objectif: Gagner le maximum de «cartes maîtresses». En cas d'égalité, gagner qui a plus de points parmi les «cartes maîtresses» et si l'égalité persiste, chaque joueur reçoit 4 cartes à jouer qui devront être reliées en une fois, dans la "carte centrale". Gagner qui lien plus de cartes à jouer. Si toujours, ils sont toujours à égalité, celui qui a plus de points parmi les quatre cartes à jouer liées gagne.

Cartes de jeu éliminées: 2 joueurs (7 cartes vides).

Développement du jeu:

1° Placez la « carte centrale » au centre « Drapeau Squadratik » et « cartes maîtresses » de points noirs (1 à 4) de gauche à droite, et les points rouges « cartes maîtresses » (1 à 4) de droite à gauche, la "carte maîtresse" de quatre points noirs à droite et la "carte maîtresse" de quatre points rouges à gauche de la drapeau.

2° Mélangez le paquet de cartes et distribuez 4 cartes à jouer à chaque joueur.

3° Le joueur de la main commence à poser une carte à jouer sur l'un des quatre côtés de la "carte centrale".

4° Ensuite, chaque joueur doit à son tour relier une carte à jouer à l'un des côtés de la "carte centrale" ou à la dernière carte à jouer placée sur une ligne de jeu, en tenant compte du nombre de points et de la couleur et tirer une nouvelle carte à jouer.

5° Deux lignes de jeu ne peuvent jamais être ensemble et en parallèle

6° Si une carte à jouer ne peut pas être placée, le tour passe au joueur suivant.

7° Pour gagner les cartes maîtresses, vous devez placer les cartes à jouer sur les flèches blanches situées à côté des «cartes maîtresses» et le lier.

8° Lorsqu'un joueur gagne une "carte maîtresse", il reste avec celle-ci et les cartes à jouer restantes jusqu'à ce que la "carte centrale" revienne dans la "pioche".

9° Les cartes à jouer qui forment une ligne de jeu qui se termine par erreur sont éliminées du jeu; comment terminer dans une boîte sans "carte maîtresse" ou terminer sans pouvoir se lier à la "carte maîtresse", puisque tous les joueurs doivent lier une carte à jouer s'il y a une possibilité.

10° La "carte vide" peut être liée à celle-ci, sans tenir compte du nombre de points et de la couleur, mais ne peut jamais être liée dans une "carte maîtresse" pour la gagner.

11° La partie se termine lorsque plus aucune carte à jouer ne peut être placée ou lorsqu'il n'y a pas de "carte maîtresse".

Remarque: voir les vidéos des jeux en espagnol pour clarifier les règles des jeux.

Jeu de cartes qui ne dépend pas de la langue.

À propos de nous

Nous sommes un nouveau société éditorial de jeux fondé en juin 2016 qui vise uniquement à toucher tous les foyers pour faire des jeux de table un concept réinventé pour les relations entre les différentes générations.

Pour cela, nous avons conçu de manière très simple et intuitive un premier jeu de cartes à jouer de qualité, fabriqué par CARTAMUNDI en Europe.

Mais nous avons dans notre tiroir beaucoup plus de jeux en phase de prototype qui verront la lumière avec votre aide.

Comme Platon l'a dit, "vous connaissez plus d'une personne par heure de jeu que par une année de conversation"

Pourquoi nous choisir?

Parce que nous proposons un nouveau jeu de cartes original et différent, conçu pour que tout le monde comprenne que le jeu est facile à jouer. Il s'agit de relier cartes à jouer qui ont le même nombre de points et la même couleur.

Les jeux créés ont la "saveur" des jeux classiques, avec tous les avantages de ce type de jeux: facile, rapide, pour différents nombres de joueurs et avec piqué.

Pour l'instant, nous proposons 25 jeux qui augmenteront avec le temps.

Seul le jeu de cartes offre quatre types de mode de jeu; mode carte à jouer, mode domino et mode puzzle. En plus de devenir un jeu de société grâce au "drapeau squadratik".

JEUX DE CARTES
SQUADRATIK

Adresse: Isla Gomera, 25 Córdoba (14011).

Email: info@squadratik.com

Wassap: (34) 659 00 33 46