



Règles du Jeu FR p.2

Game Rules EN p.4

Spielregeln GER p.6

Reglas del juego ES p.8

Les Chiens Chapardeurs®

NOMBRE DE JOUEURS : De 2 à 4 joueurs.

BUT DU JEU : Rassembler le plus de cartes de Chiens Chapardeurs.

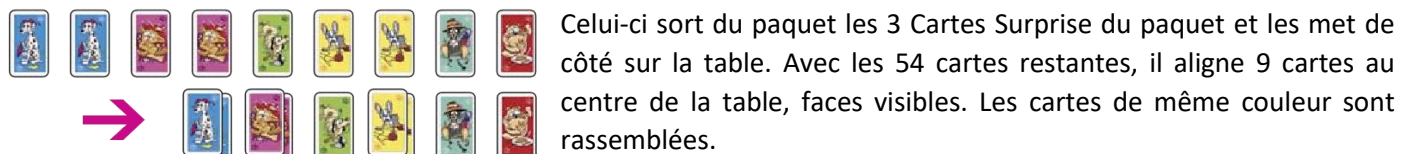
CONTENU : 54 cartes réparties en 9 familles de chiens liées à une couleur (6 chiens par famille de couleur). + 3 Cartes Surprise + une règle du jeu traduite en 4 langues.

DEROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se déroule par manches (4 cartes distribuées à chaque joueur à chaque manche).

Chacun son tour, dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur joue une carte. Lorsque tous les joueurs ont utilisé leurs 4 cartes, la manche est terminée et on passe à la manche suivante.

A la première manche, un joueur est désigné pour distribuer les cartes.



Le joueur qui distribue remet les Cartes Surprise dans le paquet, mélange le tout et distribue 4 cartes à chaque joueur, face cachée. Le reste du paquet est mis de côté pour les manches suivantes. Les joueurs prennent connaissance des 4 cartes qu'ils ont en main, face cachée des autres joueurs.

Le joueur qui a distribué fait la première action.

À chaque manche, un nouveau joueur distribue les cartes.

Chaque joueur a l'obligation de jouer une carte de sa main, et une seule à chaque tour.

4 choix possibles :

1. Il prend de sa main une de ses cartes et la pose, au centre de la table, sur une carte de même couleur. Puis il récupère la totalité du paquet de cartes sélectionné qu'il pose devant lui, sur la table, face visible, sur son paquet s'il en possède déjà un.
2. S'il n'y a pas de carte de même couleur, identique à la sienne sur la table, il pose la carte de son choix à la suite des cartes déjà alignées sur la table.
3. Il prend de sa main une de ses cartes de même couleur, identique à celle qui se trouve sur le dessus du paquet d'un adversaire, la pose dessus et récupère tout le paquet, qu'il place devant lui, sur son paquet s'il en possède déjà un.

4. Il joue une Carte Surprise s'il en possède une au cours de la manche :

Fourrière : Le joueur prend le paquet de cartes face visible du joueur de son choix, le place au centre de la table, avec les autres cartes déjà alignées, et pose la carte Fourrière en dessous.

Maître-Chien : Le joueur récupère tous les paquets du centre de la table et les pose sur son paquet devant lui, la carte Maître-Chien est posée en dessous.

Le Chien Sauveteur : Le joueur a l'obligation de faire une bonne action en donnant son paquet de cartes au joueur qui en a le moins.

FIN DU JEU

La partie est terminée lorsque toutes les cartes ont été distribuées et jouées. Les joueurs comptent toutes les cartes collectées au cours de la totalité des manches jouées.

Celui qui en a le plus gagne la partie.

Possibilité de jouer sans les 3 cartes Surprises : mettre dans ce cas seulement 6 cartes au centre de la table.

VARIANTES DANS LA REGLE DU JEU :

Si vous souhaitez jouer à plus de 4, deux jeux seront nécessaires. La distribution est la suivante :

5 joueurs : 4 tours à 4 cartes + 1 tour à 5 cartes avec 9 cartes au milieu

6 joueurs : 2 tours à 4 cartes + 2 tours à 5 cartes avec 16 cartes au milieu

7 joueurs : 1 tour à 3 cartes + 3 tours à 4 cartes avec 9 cartes au milieu

8 joueurs : 2 tours à 4 cartes + 1 tour à 5 cartes avec 10 cartes au milieu

Les Chiens Chapardeurs® - The Robber Dogs

NUMBER OF PLAYERS: Between 2 and 4 players.

AIM OF THE GAME: Be the first to gather as many Robber Dog cards as you can.

CONTENT: 54 cards split among 9 families of dogs which are linked by colour (6 dogs per family of colour) + 3 Surprise Cards + the Game rules in four languages.

COURSE OF THE GAME

The game is made of multiple rounds. Four cards are distributed to all players for each round. In turn, clockwise, each player plays a card. When all the players have used their 4 cards, the round is over, and you move on to the next round.



For each round, one player is named to distribute the cards. For the first round only, he must withdraw the 3 Surprise Cards from the deck of cards and puts them aside on the table. The player who has been chosen lines 9 of the 54 cards on the table's centre, face up. The same colour cards are gathered.

The player who distributes the cards puts the Surprise Cards back in the deck of cards, he mixes the cards and distributes 4 cards per player, face down.

The rest of the deck is put on the side for the next rounds. The players look at their own 4 cards, face down to the other players. The player who has distributed the cards must make the first move.

And remember, in turn, clockwise, each player plays a card.

Every player must play one of his cards, and one only for each turn.

To do so, there are 4 options

1. The player chooses one of his cards and places it on one of the same colour cards that are in the centre of the table. Then, he takes back the total amount of cards and puts them in front of him on the table, face up.
2. If there is no identical card to his own on the table, the player puts one of his own cards next to the other cards which are already in line.
3. He chooses one of his cards identical to one of another player's 1st card pile, puts his card on it and robs the entire pile. Then, he places it in front of him.
4. He plays one of these Surprise Cards if he has one:

The Pound Card: The player robs the face-up pile of cards of the player of his choice and puts it in the centre of the table next to the other cards. Then, he disposes the Pound Card under the pile he has just robbed.

The Dog Master Card: The player robs all the cards that are in the centre of the table and disposes them on his own pile in front of him. Then, he places the Dog Master Card under the pile.

The Rescue Dog Card: The player has an obligation to do a good deed by giving his deck of cards to the player who has the least.

END OF THE GAME

The game ends when all the cards have been distributed and played. All the players calculate the cards they have collected during all the rounds. The one who has the most wins.

VARIANTS IN THE GAME RULES:

If you want to play more than 4, two games will be required. The distribution is as follows:

5 players: 4 rounds of 4 cards + 1 round of 5 cards with 9 cards in the middle

6 players: 2 rounds of 4 cards + 2 rounds of 5 cards with 16 cards in the middle

7 players: 1 round of 3 cards + 3 rounds of 4 cards with 9 cards in the middle

8 players: 2 rounds of 4 cards + 1 round of 5 cards with 10 cards in the middle

Les Chiens Chapardeurs® - Die diebischen Hunde

ANZAHL DER SPIELER: 2 bis 4 Spieler.

ZIEL DES SPIELS: Sammle so viele diebische Hunde-Karten wie möglich.

SPIELMATERIAL: 54 Karten, die in 9 Hundefamilien unterteilt sind und jeweils einer Farbe entsprechen (6 Hunde pro Familie) + 3 Überraschungskarten + eine Spielanleitung in 4 verschiedenen Sprachen.

SPIELVERLAUF

Die Partie wird in Runden gespielt (zu Beginn jeder Runde werden an jeden Spieler 4 Karten verteilt).

Im Uhrzeigersinn spielt jeder Spieler eine Karte aus.

Sobald alle Spieler ihre 4 Karten ausgespielt haben ist die Runde beendet und es beginnt eine neue. In jeder Runde verteilt ein anderer Spieler die Karten.



Die 3 Überraschungskarten werden zu Beginn vom Deck genommen und auf den Tisch gelegt. Der erste Spieler vermischt die verbleibenden 54 Karten und reiht anschließend 9 Karten offen in der Mitte des Tisches auf. Karten mit derselben Farbe werden zusammengelegt.

Die Überraschungskarten werden zurück in den Stapel gemischt und an jeden Spieler werden 4 Karten verdeckt ausgeteilt. Die verbleibenden Karten werden für die kommenden Runden zur Seite gelegt. Die Spieler schauen sich ihre Karten im Geheimen an. Der Spieler der die Karten ausgeteilt hat, führt die erste Aktion aus.

Jeder Spieler muss eine Karte aus seiner Hand ausspielen und

nur eine Karte in jeder Runde.

Dazu haben Sie 4 Möglichkeiten:

1. Der Spieler wählt eine Karte aus und legt sie in der Mitte des Tisches, auf den Stapel mit derselben Farbe. Anschließend erhält der Spieler alle Karten des Stapels und legt sie offen vor sich auf den Tisch.
2. Der Spieler legt eine Karte mit einer noch nicht existierenden Farbe neben die anderen Stapel in der Mitte des Tisches.
3. Der Spieler legt eine Karte mit der identischen Farbe auf den Stapel eines Gegners und klagt ihm somit alle Karten. Er legt den Stapel offen vor sich auf den Tisch.
4. Der Spieler spielt eine Überraschungskarte aus.

Tierheim: Der Spieler nimmt einen Stapel eines beliebigen Spielers und legt ihn zurück in die Mitte des Tisches. Die Tierheim-Karte wird unter den Stapel gelegt.

Hundemeister: Der Spieler erhält alle Karten, die sich in der Mitte des Tisches befinden und legt sie auf seinen Stapel. Der Hundemeister wird unter den Stapel gelegt.

Der Rettungshund: Der Spieler ist verpflichtet, eine gute Tat zu vollbringen, indem er sein Kartenspiel dem Spieler gibt, der am wenigsten hat.

SPIELENDEN

Das Spiel ist beendet sobald alle Karten ausgeteilt und ausgespielt wurden. Die Spieler zählen alle ihre Karten die am Spielende jeweils vor ihnen liegen. Der Spieler mit den meisten Karten gewinnt das Spiel.

VARIANTEN IN DEN SPIELREGELN

Wenn Sie mehr als 4 Spiele spielen möchten, sind zwei Spiele erforderlich. Die Verteilung ist wie folgt:

5 Spieler: 4 Runden à 4 Karten + 1 Runde à 5 Karten mit 9 Karten in der Mitte.

6 Spieler: 2 Runden à 4 Karten + 2 Runden à 5 Karten mit 16 Karten in der Mitte.

7 Spieler: 1 Runde mit 3 Karten + 3 Runden mit 4 Karten und 9 Karten in der Mitte.

8 Spieler: 2 Runden à 4 Karten + 1 Runde à 5 Karten mit 10 Karten in der Mitte.

Übersetzt von Paul Kindermann

® Somuko-Jeux 2019 - somuko.fr

Les Chiens Chapardeurs® - Los perros ladrones

NÚMERO DE JUGADORES : Entre 2 y 4 jugadores.

OBJETIVO DEL JUEGO : Ser el primer jugador en reunir tantas cartas de Perros Ladrones como sea posible.

CONTENT : 54 cartas divididas entre 9 familias de perros las cuales están relacionadas por el color (6 perros por familia de color) + 3 Cartas Sorpresa + reglas del juego traducido en cuatro idiomas.

INSTRUCCIONES DEL JUEGO

El juego está constituido de varias rondas. En cada ronda se distribuirán cuatro cartas a todos los jugadores. A su vez, en el sentido de las agujas del reloj, cada jugador juega una carta. Una vez usadas estas cuatro cartas, la ronda se dará por finalizada y se podrá avanzar a la siguiente ronda. En cada ronda, un jugador será el responsable de repartir las cartas. En la primera ronda, solamente, se tendrán que retirar las 3 Cartas Sorpresa de la baraja y los pone a un lado en la mesa. El jugador que ha sido escogido para repartir las cartas en la primera ronda pone 9 cartas un al lado de la otra en el centro de la mesa. Seguidamente hay que ordenar las cartas del mismo color.



El jugador que reparte las cartas pone las Cartas Sorpresa de vuelta en la baraja, las mezcla y reparte cuatro cartas a cada jugador, cara abajo. El resto de la baraja se pone al lado durante las siguientes rondas. Cada jugador mira sus cuatro cartas, cara abajo para los otros jugadores. El jugador que ha repartido las cartas tiene que tirar primero.

Cada jugador tiene que jugar una de sus cartas, y solo una para cada turno.

Para ello, existen 4 opciones:

1. El jugador escoge una de sus cartas y la echa encima de una del mismo color que está en el centro de la mesa. Luego, toma todas las cartas y las pone delante de él encima de la mesa, cara arriba.
2. Si no hay otra carta idéntica a la suya sobre de la mesa, el jugador pone una de sus cartas al lado de las cartas que ya están en línea.
3. Él escoge una de sus cartas idéntica a una de las cartas del primer montón de algún otro jugador, pone su carta encima y roba la pila entera. Después, lo coloca enfrente suyo.
4. El jugador juega con una de las siguientes cartas Sorpresa, si tiene una :

Carta de libra : El jugador roba el montón de cartas hacia arriba que el desee y lo coloca en el centro de la mesa al lado de las otras cartas. Finalmente coloca la Carta de Libra bajo la pila que acaba de robar.

Carta del perro maestro : El jugador roba todas las cartas que están en el centro de la mesa y las coloca en su propia pila delante de él.

Carta del perro de rescate : El jugador tiene la obligación de hacer una buena acción dando su mazo de cartas al jugador que tenga menos.

FINAL DEL JUEGO

La partida termina cuando todas las cartas han sido repartidas entre todos los jugadores. Cada jugador contará las cartas que ha ido recogiendo durante las diferentes rondas del juego. El jugador que cuente con el mayor número de cartas será el vencedor.

VARIANTES EN LAS REGLAS DEL JUEGO

Si quieres jugar más de 4, se necesitarán dos juegos. La distribución es la siguiente:

5 jugadores: 4 rondas de 4 cartas + 1 ronda de 5 cartas con 9 cartas en el centro

6 jugadores: 2 rondas de 4 cartas + 2 rondas de 5 cartas con 16 cartas en el centro.

7 jugadores: 1 ronda de 3 cartas + 3 rondas de 4 cartas con 9 cartas en el centro

8 jugadores: 2 rondas de 4 cartas + 1 ronda de 5 cartas con 10 cartas en el centro

Traducido por Marc Relats Camps

® Somuko-Jeux 2019 - somuko.fr