

LoBo 77



Einer ist immer der Dumme...

Spieler: 2 - 8

Alter: ab 8 Jahren



- 1 Spielanleitung
- 1 Karte „76“
- 4 Karten „0“
- 4 Karten „-10“
- 4 Karten „x2“
- 5 Karten „Richtungswechsel“
- 6 Paschzahlenkarten „11“, „22“, „33“, „44“, „55“, „66“
- 8 Karten „10“
- 24 Karten je 3 Stück von 2 bis 9
- 24 Chips

SPIELIDEE

Reihum werden Karten ausgespielt und deren Werte addiert. Ziel des Spiels ist es, mit der eigenen Karte die „77“ nicht zu erreichen. Wer sie erreicht oder übertrifft verliert einen seiner Chips. Gewonnen hat, wer nicht alle Chips verliert.

SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler erhält 3 Chips. Es wird ein Spieler ausgewählt, der die Karten verteilt. Jeder Spieler erhält **5 Karten**. Der Rest

der Karten wird auf die Mitte des Tisches gelegt und bildet den Kartenstock. Wer eine Karte ablegt, zieht sich hiervon sofort eine neue Karte, so daß ein Spieler immer wieder 5 Karten auf der Hand hat.

SPIELVERLAUF

Der Spieler links vom Geber ist Startspieler und beginnt. Er legt eine Karte offen neben den Kartenstock und bildet somit den Ablegestapel. Der Spieler sagt die Zahl laut an und zieht eine neue Karte vom Kartenstock. Die anderen folgen reihum im Uhrzeigersinn. Wenn ein Spieler an der Reihe ist legt er eine Karte auf den Ablegestapel und addiert die zuletzt angesagte Zahl und die Zahl auf seiner Karte.

Beispiel: *Walter beginnt das Spiel, legt eine „10“er Karte ab und sagt laut „Zehn“. Danach zieht er wieder eine Karte. Links von ihm sitzt Gudrun. Sie legt eine „9“er Karte ab, addiert diese dazu und sagt laut „Neunzehn“. Auch Sie zieht danach erneut eine 5. Karte.*

WICHTIG!

Wenn der Kartenstock aufgebraucht ist, werden die abgelegten Karten neu gemischt und wieder als Kartenstock verwendet.

Vergißt ein Spieler eine 5. Karte nachzuziehen, dann hat er bis zum Rundenende nur noch 4 Karten zur Verfügung!

PASCHZAHLEN

Es gibt 6 Karten mit Paschzahlen. Paschzahlen haben in diesem Spiel zweierlei Bedeutung und Auswirkung:

Zum Ersten wirken sich diese Karten als „**Beschleuniger**“ aus, denn für den nächsten Spieler kann das Rundenende schon da sein, wenn er sich nicht mit passenden Karten „retten“ kann.



„Pasch 11“

Die Paschzahlenkarten werden als ganz normale Zahlenkarten ausgespielt und addiert. Mit zunehmender Rundendauer wird es aber immer schwieriger, sie los zu werden.

Zum Zweiten verliert man einen Chip, sobald man im Laufe der Runde auf eine **Paschzahl** kommt.

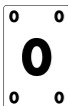
***Beispiel:** Die Addition hat bis Gudrun „19“ ergeben. Der 3. Spieler Dieter legt eine „3“ ab und kommt somit auf die Paschzahl „22“. - Dieter hat dadurch einen Chip verloren!*

AKTIONSKARTEN

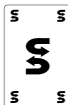
Besonderen Reiz bringt das Einsetzen der Aktionskarten.



Wird die Karte „-10“ gespielt, dann wird vor der zuletzt gesagten Zahl 10 Punkte abgezogen und laut angesagt (Eventuell auch Minus-Zahlen unter „0“).

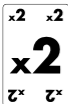


Die Karte „0“ wird meist in bedrohlichen Situationen gespielt. Die zuletzt genannte Zahl wird wiederholt und das Problem an den nachfolgenden Spieler weitergegeben.



Wird eine Karte **Richtungswechsel** gespielt, dann wird die letzte Punktzahl nochmals genannt und die Spielrichtung ändert sich bis eine neue Richtungswechselkarte abgelegt wird und die Richtung sich erneut ändert.

***Beispiel:** Die Spielrichtung ist im Uhrzeigersinn und ein Spieler spielt eine Richtungswechselkarte aus, dann ist nicht der Spieler links von ihm an der Reihe, sondern der Spieler rechts von ihm.*



Legt ein Spieler die Karte „x2“ auf den Ablegestapel, dann bleibt der Punktestand unverändert und der nächste Spieler in Spielrichtung muß zwei Karten ablegen. Ein Spieler, der zwei Karten ablegen muß, darf auch zwei Karten vom Kartenstock nehmen

Wichtig! Ein Spieler, dem eine „x2“ Karte zugespielt wurde, darf als erste Karte nicht erneut wieder eine „x2“ ausspielen.



„Karte 76“: Wer diese Karte ausspielt, hat automatisch diese Spielrunde und somit einen Chip verloren, da der Spielstand sofort auf oder über „77“, es sei denn, der Spielstand war Null oder weniger.

RUNDENENDE

Wer eine Zahl von „77“ und darüber ausrufen muß, beendet eine Spielrunde sofort und muß einen seiner Chips abgeben. Der Startspieler der Runde mischt die Karten und teilt sie aus. Eine neue Runde kann beginnen.

SCHWIMMEN

Wenn ein Spieler seinen letzten Chip abgeben mußte dann „schwimmt“ er, das heißt wenn er noch einmal verliert, ist er aus dem Spiel.

SPIELEND

Das Spiel ist zu Ende, wenn nur noch ein Spieler mit Chips im Spiel verblieben ist.

LOBO 77



A lively family game with a sprinkling of pepper !

Players: 2 - 8

Age: 8 and over

- 1 Instructions
 - 4 "0" cards
 - 4 "-10" cards
 - 4 "2 x" cards
 - 5 "Change direction" cards
 - 6 Doublet cards "11", "22", "33", "44", "55", "66"
 - 8 "10" cards
 - 24 cards, 3 of each value from 2 to 9
 - 24 Chips
-

The aim of the game is not to total "77" or any of the doublet figures when adding up the cards. If you do, you must pay a penalty with your chips. Once these have been used up, you have to drop out of the game.

PREPARATION

Each player is given 3 chips. The players choose a dealer who shuffles and deals the cards. Each player is given 5 cards. The remaining cards make up the pack, which is placed face down in the middle of the table. When a player puts down a card,

he immediately takes a new card from the pack, so that each player always has 5 cards in his hand.

THE GAME

The player sitting to the left of the dealer starts the game. He puts one of his cards down face up, next to the pack, starting the discard pile. The player says the number of his card out loud and takes a new card from the top of the pack. The other players follow in clockwise order. Each player puts a card on the discard pile, adds the value of his card to the previously stated number and says the new total out loud.

Example: *Richard starts the game, discarding a “10” card and saying “ten” out loud. He then takes a new card. Julie is sitting next to him on his left. She discards a “9” card, adds the values and says “nineteen” out loud. She too replaces her 5th card from the pack.*

DOUBLETS

The pack contains 6 doublet cards.

Doublets have two meanings and effects in this game:

Firstly, these cards act as “accelerators”, because the next player may have to drop out of the round if he cannot “save” himself with suitable cards.

Secondly, you have to forfeit a chip as soon as you encounter a doublet in the course of a round.

Example: *The round has reached a total of “19” after Julie has had her turn. Peter, the third player discards a “3”, reaching a total of “22”, a doublet. Peter has to forfeit a chip.*

END OF THE ROUND

The player who has to call a total of “77” or above finishes a round of the game and must forfeit all of his chips. The player

who started the round shuffles the cards and deals them out to start a new round.

SWIMMING

A player “swims” if he has had to forfeit his last chip. This means that he has to drop out of the game if he loses again

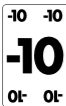
IMPORTANT

When the pack has been used up, the discard pile is shuffled again and turned face down as the new pack.

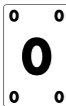
If a player forgets to replace his 4th card, he must continue through to the end of the round with only 3 cards.

ACTION CARDS

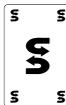
Action cards add excitement to the game.



Playing the “-10” card subtracts 10 points from the previously called total. The new total must be called out loud. (This total may also be a minus number, less than “0”.)

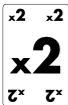


The “0” card is usually used in uncomfortable situations. The previously called total is repeated and the problem is passed on to the next player.



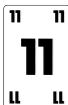
Playing a **Change direction** card results in the previously called total being repeated and the direction of play is reversed until another change of direction card is played, restoring the original direction of play.

Example: *The playing order is clockwise and one of the players discards a change of direction card. The next player to have a turn is the player on his right instead of the player on his left.*



If a player puts the “2 x” card on top of the discard pile, the total number of points remains unchanged and the next player in the direction of play must put down two cards. The player who has to put down two cards may replace both of these cards from the pack.

Important: The player whose turn it is after a “2 x” has been played, may not put another “2 x” card on top of the other one as his first card.



“Doublet 11”

The doublet cards are played and added up in exactly the same way as the other cards. It becomes increasingly difficult to play these cards as the round progresses. They act as so-called “barrier cards”.

THE END OF THE GAME

The game is over when only one player with chips is left in the game.

LOBO77



Un jeu simple qui ne manque pas de piment !!

De 2 à 8 joueurs De 8 en 108 ans

- 1 règle du jeu
 - 4 cartes "0"
 - 4 cartes "-10"
 - 4 cartes "2 x"
 - 5 cartes "changement de sens"
 - 6 cartes doublets "11", "22", "33", "44", "55", "66"
 - 8 cartes "10"
 - 24 cartes, 3 cartes de chaque valeur de 2 à 9
 - 24 jetons
-

Le but du jeu est de ne pas atteindre "77" ou tout autre doublet !!

Les joueurs qui atteignent ces nombres doivent payer avec des jetons. Lorsqu'un joueur a dépensé tous ses jetons, il est éliminé !!

PREPARATION

Chaque joueur reçoit 3 jetons. On choisit un joueur pour distribuer les cartes. Chaque joueur reçoit 5 cartes. Le reste des cartes est placé au centre de la table et représente la pioche. A chaque fois qu'un joueur dépose une carte, il doit immédia-

tement piocher une autre carte afin de toujours avoir 5 cartes en main.

DEROULEMENT DU JEU

Le joueur assis à la gauche du donneur commence. Il dépose une carte près du tas de pioche et crée ainsi la pile de jeu. Le joueur annonce tout haut le nombre et pioche une nouvelle carte. Les autres le suivent les uns après les autres dans le sens des aiguilles d'une montre. Lorsqu'arrive son tour, le joueur dépose une carte sur la pile de jeu et additionne le dernier nombre annoncé avec le nombre indiqué sur sa carte.

Exemple : *Laurent commence le jeu en déposant un "10" et annonce "10". Il tire une autre carte. A sa gauche est assise Catherine. Elle dépose un "9", ajoute ce chiffre au nombre précédent et annonce tout haut "19". Elle aussi tire une 5e carte.*

NOMBRES DOUBLETS

Il y a 6 cartes de doublets.

Les doublets ont dans ce jeu deux significations et effets :

Premièrement, ces cartes servent d'"accélérateur", car, pour le joueur suivant, cela peut déjà être la fin du jeu s'il n'est pas en mesure de s'en sortir grâce à une carte adaptée.

Deuxièmement, on perd un jeton dès que l'on rencontre un doublet en cours de partie.

Exemple : *On était arrivé à "19" au tour de Catherine. Le troisième joueur, Pierre, dépose un "3" et obtient ainsi un doublet "22". Pierre perd donc un jeton !*

FIN DE LA PARTIE

Celui qui doit annoncer le nombre "77" ou un nombre supérieur met immédiatement fin à la partie et doit se séparer d'un

de ses jetons. Le joueur qui a ouvert le jeu mélange les cartes et les distribue. Une nouvelle partie commence.

“NAGER”

Lorsqu'un joueur a perdu son dernier jeton, on dit alors qu'il "nage", ceci signifie que s'il perd encore une fois il est éliminé.

IMPORTANT !

Lorsque la pioche est épuisée, les cartes jouées sont mélangées à nouveau et utilisées comme pioche.

Si un joueur oublie de tirer une quatrième carte, il ne disposera plus que de 3 cartes seulement, jusqu'à la fin de la partie !

CARTES D'ACTION

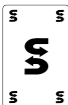
L'utilisation des cartes d'action ajoute à l'animation du jeu.



Si la carte “-10” est jouée, on soustrait 10 points du dernier nombre annoncé et on l'annonce à haute voix. (On peut éventuellement obtenir des nombres négatifs inférieurs à “0”).

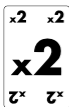


La carte “0” est le plus souvent jouée dans les situations critiques. Le dernier chiffre annoncé est répété et le problème est transmis au joueur suivant.



Si une **carte de changement** de sens est jouée, le dernier nombre annoncé est répété et le sens de rotation est inversé jusqu'à ce que l'on rencontre une nouvelle carte de changement de sens, qui inversera de nouveau le sens de rotation.

Exemple: Le sens est celui des aiguilles d'une montre et un joueur joue une carte de changement de sens. Ce n'est donc pas le tour du joueur assis à sa gauche, mais le tour celui situé à sa droite.



Si un joueur joue la carte "2 x", le compte reste inchangé et le joueur suivant doit déposer 2 cartes. Le joueur qui doit déposer 2 cartes en reprend également deux.

Important! Un joueur qui subit l'effet de la carte "2 x" ne peut pas jouer une autre carte "2 x" en première carte.



"Doublet 11"

Les cartes de doublets sont jouées et additionnées comme des cartes normales. Plus la partie avance, plus il devient difficile de se débarrasser de ces cartes. Elles s'apparentent à ce que l'on appelle des "cartes de blocage".

FIN DU JEU

Le jeu est terminé lorsqu'il n'y a plus qu'un seul joueur en jeu avec des jetons.

LoBo77



Een familiespel met pit!

Spelers 2 - 8

Leeftijd: 8 - 108

- 1 spelhandleiding
 - 4 kaarten "0"
 - 4 kaarten "-10"
 - 4 kaarten "2x"
 - 5 kaarten "richtingsverandering"
 - 6 dubbele getal-kaarten "11", "22", "33", "44", "55" en "66"
 - 8 kaarten "10"
 - 24 kaarten ieder 3 stuks van 2 tot 9
 - 24 fiches
-

Doel van het spel is, bij een puntentelling geen dubbel getal en geen getal hoger dan "77" te bereiken!

Wie op deze getallen uitkomt moet met fiches betalen. Wanneer deze allemaal op zijn dan ligt men er uit!

SPELVOORBEREIDING

Iedere speler krijgt 3 fiches. Er wordt een speler aangewezen die de kaarten verdeelt. De rest van de kaarten wordt midden op tafel neergelegd en vormt de stapel. Wie een kaart neerlegt pakt hiervan onmiddellijk een nieuwe kaart, zodat een speler altijd weer 5 kaarten in zijn hand heeft.

SPELVERLOOP

De speler links van de geveer is startspeler en begint. Hij legt één van zijn eigen kaarten open naast de voorraad kaarten en begint hiermee de stapel weggelegde kaarten. De speler noemt het getal hardop en pakt een nieuwe kaart van de voorraadstapel. De andere spelers volgen met de klok mee en doen hetzelfde. Wanneer een speler aan de beurt is legt hij een kaart op de stapel weggelegde kaarten en telt het als laatste genoemde getal en het getal van zijn kaart bij elkaar op.

Voorbeeld: *Walter begint met spelen, legt een 10-kaart neer en zegt daarna hardop “tien”. Daarna trekt hij weer een kaart. Links van hem zit Anja. Zij legt een 9-kaart neer, telt deze erbij op en zegt hardop “negentien”. Ook zij trekt daarna opnieuw een 5e kaart.*

DUBBELE GETALLEN

Er zijn 6 kaarten met dubbele getallen.

Dubbele getallen hebben in dit spel twee betekenissen en gevolgen:

Ten eerste werken deze kaarten “versnellend”, want voor de volgende speler kan het al het einde van de ronde betekenen, wanneer hij zich niet met passende kaarten kan “redden”.

Ten tweede verliest men een fiche zodra men in de loop van de ronde op een dubbel getal komt.

Voorbeeld: Bij Anja komt de optelsom op “19” uit. De derde speler, Joost, legt een “3” neer en komt daardoor op het dubbele getal “22”. Joost heeft hierdoor een fiche verloren!

Wie het getal “77” of hoger moet noemen, beëindigt zijn ronde onmiddellijk en moet zijn fiches afgeven. De startspeler van de ronde schudt de kaarten en deelt ze uit. Een nieuwe ronde kan beginnen.

HANGEN

Wanneer een speler zijn laatste fiche moest afgeven, dan “hangt” hij, dat wil zeggen wanneer hij nog een keer verliest, moet hij het spel verlaten.

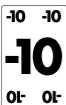
BELANGRIJK!

Wanneer de voorraad kaarten op is worden de neergelegde kaarten opnieuw geschud en weer als kaartenvoorraad gebruikt.

Vergeet een speler een vierde kaart te pakken, dan heeft hij tot het einde van de ronde nog maar 3 kaarten tot zijn beschikking!

ACTIEKAARTEN

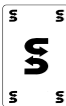
Extra spannend wordt het wanneer actiekaarten gebruikt worden.



Wordt de kaart **-10** gespeeld, dan wordt van het als laatste genoemde getal 10 punten afgetrokken en noemt men dit getal hardop (eventueel ook minge-tallen onder “0”).

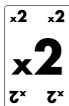


De kaart “**0**” wordt meestal in dreigende situaties gespeeld. Het als laatste genoemde getal wordt herhaald en het probleem wordt aan de volgende speler doorgegeven.



Wordt een kaart gespeeld die de richtingsverandering aangeeft dan wordt het laatste puntenaantal nog een keer genoemd, en wordt de speelrichting veranderd tot een nieuwe richtingsveranderende kaart wordt neergelegd en dus weer van richting wordt veranderd.

Voorbeeld: de speelrichting is met de klok mee. Wanneer een speler een kaart uitspeelt die een richtingsverandering aangeeft, dan is niet de speler links van hem aan de beurt, maar de speler rechts van hem.



Legt een speler de kaart “2x” neer op de stapel weggelegde kaarten, dan blijft het puntenaantal onveranderd en moet de volgende speler in de speelrichting twee kaarten neerleggen. Een speler die twee kaarten moet neerleggen mag ook twee kaarten van de voorraadstapel afpakken.

Belangrijk! Een speler die een “2x”kaart krijgt toegespeeld, mag als eerste kaart niet weer een “2x” uitspelen.



“Dubbel getal 11”

De kaarten met dubbele getallen worden als volledig normale getalkaarten uitgespeeld en opgeteld. Naarmate er meer rondes zijn gespeeld wordt het echter steeds moeilijker ze kwijt te raken. Het worden dan “blokkadekaarten”.

EINDE SPEL

Het spel is ten einde wanneer er nog één speler met fiches in het spel over is.

LOBO 77



Un gioco di famiglia con pepe!!!

Giocatori: 2-8

Età: 8 - 108

1 Descrizione del gioco

1 Karte „76“

4 carte da “0”

4 carte da “-10”

4 carte da “2x”

5 carte “cambiamento direzione”

6 carte con numeri di pariglia

“11”, “22”, “33”, “44”, “55” e “66”

8 carte da “10”

24 carte, sempre 3 carte da 2 a 9

24 chips

E' L'obiettivo del gioco a non raggiungere con l'addizione il numero “77” o tutti i numeri di pariglia.

Chi li raggiunge deve pagare con i chips. Se tutti i chips sono finiti, si è fuori del gioco.

PREPARAZIONE AL GIOCO

Ogni giocatore riceve 3 chips. Un giocatore viene scelto per distribuire le carte. Ad ogni giocatore vengono distribuite 5 carte. Le rimanenti carte vengono posate nel centro del tavolo e costi-

tuiscono lo stock delle carte. Chi scarta una carta ne prende subito una nuova per garantire che ha sempre 5 carte in mano.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il giocatore a sinistra del distributore incomincia il gioco. Posa una carta in modo scoperto accanto allo stock delle carte costituendo così un mazzo da scarto. Il giocatore indica a voce il numero e prende una carta nuova dallo stock. Si prosegue il gioco in senso orario. Il giocatore di turno scarta una carta ed aggiunge il numero indicato ultimamente con il numero della sua carta.

Esempio: *Walter incomincia il gioco, scarta una carta da "10" indicando a voce il numero "10". Prende poi un'altra carta. A sua sinistra sta Gudrun. Scarta una carta da "9", aggiunge tale numero con l'ultimo numero indicando a voce "19". Adesso anche lei prende una 5 carta.*

NUMERI DI PARIGLIA

Ci sono 6 carte con numeri di pariglia. I numeri di pariglia hanno una doppia funzione ed un doppio effetto in questo gioco: Per primo queste carte funzionano da "acceleratori", cioè, possono causare la fine del turno per il prossimo giocatore se egli non è in grado di salvarsi con delle carte adeguate.

Secondo, si perde il chip nel momento in cui nel corso del turno si raggiunge ad un numero di pariglia.

Esempio: *Il risultato dell'addizione di Gudrun è "19". Il giocatore Dieter scarta un "3" raggiungendo il numero di pariglia "22". Per tale motivo Dieter perde un chip.*

FINE DEL TURNO

Chi indica un numero di pariglia “77” o un numero superiore a quello termina subito il turno e deve dare un chip. Il giocatore d’inizio mischia le carte e le distribuisce. Incomincia un nuovo turno.

NUOTARE

Se un giocatore è costretto a dare il suo ultimo chip “nuota”, cioè, se perde di nuovo è fuori gioco.

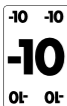
IMPORTANTE!

Se lo stock delle carte è finito, si mischiano di nuovo le carte scartate usandole come nuovo stock.

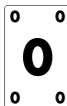
Se un giocatore dimentica di prendere la quarta carta finisce il turno con solo 3 carte a sua disposizione.

CARTE D’AZIONE

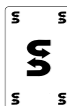
Particolarmente interessante è il giocare le carte d’azione.



Se si gioca la carta da “10” si sottrae dal numero ultimamente indicatato 10 punti dicendolo a voce. (Possibili sono anche numeri sotto lo “0”.)

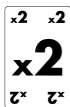


Molto spesso si gioca la carta da “0” in situazioni pericolose. Il numero indicato ultimamente viene ripetuto passando il problema al giocatore seguente.



Nel caso in cui si gioca una carta di “**cambiamento direzione**” si indica di nuovo l’ultimo numero dei punti. La direzione del gioco cambia fin quando viene scartata una nuova carta di cambiamento direzione con cui la direzione cambia un’altra volta.

Esempio: La direzione del gioco va in senso orario. Quando il giocatore scarta la carta di cambiamento direzione non tocca al giocatore a sua sinistra, ma a quello a sua destra.



Se un giocatore scarta la carta da "2x" sul mazzo da scarto, il numero dei punti non cambia ed il giocatore a chi tocca nella direzione deve scartare 2 carte. Un giocatore costretto di depositare 2 carte ha il diritto di prendere 2 nuove carte dallo stock.

Importante! Il giocatore a cui sono state giocate 2 carte non può scartare di nuovo la carta da "2x" come prima carta.



"Pariglia 11"

Le carte con i numeri di pariglia vengono giocate normalmente ed addizionate. Con l'aumento dei turni di gioco diventa però sempre più difficile liberarsene. Hanno perciò l'effetto di "carte di blocco".

FINE DEL GIOCO

Il gioco è finito quando rimane soltanto un giocatore con chips nel gioco.