



LIMITS



von Uwe Rosenberg

Spieler: 2 – 6 Personen

Alter: ab 8 Jahren

Dauer: ca. 45 Min.

Inhalt:

60 Farbkarten in fünf Farben (Rot, Gelb, Grün, Blau, Violett)

28 Punkte-Karten (24 Karten mit einem Pluspunkt, vier Karten mit fünf Pluspunkten)

24 Limitkarten (Rückseite mit zwei Minuspunkten)

1 Spielanleitung

SPIELIDEE

Gelb – Rot – Blau – reihum legen die Spieler offen eine Farbkarte auf den Spielstapel. Eine Limitkarte bestimmt, wie viele Karten von jeder Farbe auf den Spielstapel gelegt werden dürfen. Hat ein Spieler die Vermutung, dass ein Mitspieler das Limit einer Farbe überschritten hat, kann er ihn verdächtigen. Wer Mitspieler zu recht verdächtigt, erhält Pluspunkte. Wer sie zu unrecht verdächtigt, erhält Minuspunkte. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

SPIELVORBEREITUNG

Die Limitkarten werden gemischt. Die Limitkarten haben fünf Farbflächen auf der Vorderseite und einen Punktwert von -2 auf der Rückseite. Einige Limitkarten werden aus der Hand von oben verdeckt abgezählt und aus dem Spiel genommen.



Vorder- und Rückseiten der Limitkarten



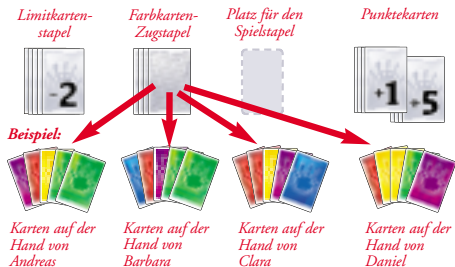
Farbkarten

- Bei zwei Spielern die obersten 14 Limitkarten
- Bei drei oder vier Spielern die obersten sechs Limitkarten
- Bei fünf oder sechs Spielern die obersten zehn Limitkarten

Die abgezählten **Limitkarten** werden in die Spielschachtel zurückgelegt. Die restlichen Limitkarten werden mit der Rückseite (-2) nach oben als Stapel in die Tischmitte gelegt. Die **Farbkarten** werden ebenfalls gemischt und verdeckt als Zugstapel neben den Stapel mit den Limitkarten gelegt.

Die **Punktekarten** werden griffbereit an die Seite gelegt. (Es gibt Punktekarten mit einem Pluspunkt und welche mit fünf Pluspunkten. Bei Bedarf können während des Spiels fünf Karten mit einem Pluspunkt in eine Karte mit fünf Pluspunkten gewechselt werden.)

Jeder Spieler zieht reihum solange je eine Farbkarte vom Zugstapel auf die Hand bis er fünf Karten besitzt (siehe auch „Sonderregeln für zwei Spieler“).



SPIELABLAUF

Die oberste Limitkarte wird aufgedeckt

Das Spiel verläuft in Spielrunden. In jeder Spielrunde entsteht ein Spielstapel mit Farbkarten (siehe auch „Der Spielstapel entsteht“). Eine Spielrunde beginnt damit, dass zuerst die oberste Limitkarte vom Stapel umgedreht wird. Die fünf Farbfelder auf der Limitkarte enthalten meistens eine Zahl. Eine Zahl gibt das Limit an, wie viele Karten in dieser bestimmten Farbe höchstens in dem Spielstapel abgelegt werden dürfen. Für eine Farbe, in deren Farbfeld ein „X“ statt einer Zahl steht, gibt es kein Limit. Von dieser Farbe dürfen unbeschränkt viele Karten im Spielstapel enthalten sein.



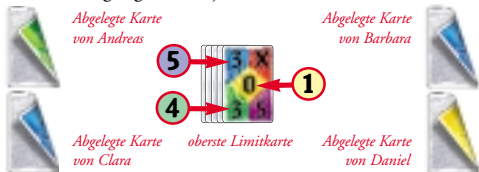
Bei dieser Limitkarte dürfen höchstens drei blaue, unbeschränkt viele rote, keine gelben, drei grüne und fünf violette Karten im Spielstapel sein.

Jeder Spieler legt verdeckt eine Farbkarte ab

Nachdem die oberste Limitkarte umgedreht wurde, legt jeder Spieler von seinen fünf Karten auf der Hand eine Karte **verdeckt** vor sich hin. Jede verdeckt abgelegte Farbkarte erhöht das Limit in der entsprechenden Farbe auf der Limitkarte um eins.

Das heißt, dürfte laut Limitkarte beispielsweise nur eine gelbe Farbkarte im Spielstapel sein, sind mit einer verdeckt abgelegten gelben Farbkarte nun zwei gelbe Farbkarten erlaubt. Diese Information kennt aber nur der Spieler, der die gelbe Farbkarte vor sich abgelegt hat. Diese Karte bleibt bis

zum Ende der Spielrunde verdeckt liegen. Jeder Spieler darf sich seine abgelegte Karte jederzeit ansehen.



Beispiel: Die Limitkarte und die vier abgelegten Karten in der Abbildung erlauben höchstens fünf violette Karten, unbeschränkt viele rote Karten (Auch eine abgelegte rote Karte hätte daran nichts geändert, weil in der roten Farbfläche ein X steht), fünf blaue Karten (statt drei blauer Karten), eine gelbe Karte (statt keiner gelben Karte) und vier grüne Karten (statt drei grüner Karten) im Spielstapel.

Der Spielstapel entsteht

In jeder Spielrunde entsteht ein neuer Spielstapel. In der ersten Spielrunde legt der jüngste Spieler die erste Farbkarte aus der Hand auf den Spielstapel in der Tischmitte. Die weiteren Spielrunden beginnt jeweils der Spieler, der in der vorherigen Spielrunde die Limitkarte erhielt (siehe auch „Der Verdacht wird überprüft und die Spielrunde beendet“).

Aktionen der Spieler

Die Spieler sind reihum im Uhrzeigersinn an der Reihe. Wer an der Reihe ist, muss eine der drei folgenden Aktionen durchführen. Er muss entweder:

- eine Farbkarte auf den Spielstapel legen, oder
- vier Karten mit gleicher Farbe tauschen, oder
- einen Mitspieler verdächtigen.

Der Spielstapel darf während der Spielrunde nicht eingesehen werden. Er darf so ausgerichtet werden, dass die unteren Karten nicht mehr zu erkennen sind.

Aktion: Eine Farbkarte auf den Spielstapel legen

Der Spieler wählt eine seiner vier Handkarten aus und legt sie mit der Farbseite nach oben auf den Spielstapel. Danach zieht er eine Karte vom Zugstapel nach. Anschließend ist sein linker Mitspieler an der Reihe. Vergisst ein Spieler eine Karte nachzuziehen, erhält er keine Karte mehr, wenn sein linker Mitspieler bereits seine Karte nachgezogen hat. Er muss dann den Rest dieser Spielrunde mit weniger Karten auf der Hand auskommen.

Aktion: Vier Karten mit gleicher Farbe tauschen

Hat ein Spieler vier Karten derselben Farbe auf der Hand, kann er diese umtauschen. Er zeigt den Mitspielern seine vier Karten und erhält sofort vier neue Farbkarten vom Zugstapel und eine Pluspunktkarte. Von seinen bisherigen Karten legt er zwei Karten offen auf den Spielstapel und zwei verdeckt auf den Zugstapel. Anschließend ist sein linker Mitspieler an der Reihe.

Vorsicht: Das jeweilige Limit sollte beachtet werden, denn der Spieler kann mit den beiden Karten, die er auf den Spielstapel legt, das Limit überschreiten.

Aktion: Einen Mitspieler verdächtigen

Der Spieler darf jeden Mitspieler verdächtigen. Er behauptet, dass dieser Mitspieler mit seiner zuletzt gelegten Farbkarte das Limit in dieser Farbe im Spielstapel überschritten hat. Danach wird der Verdacht überprüft.

Der Verdacht wird überprüft und die Spielrunde beendet

Um einen Verdacht zu überprüfen, werden zuerst die verdeckt liegenden Farbkarten vor den Spielern aufgedeckt. Alle Spieler sehen nun für welche Farben das Limit auf der Limitkarte erhöht wird.

Dann werden im Spielstapel alle Karten in der Farbe gezählt, die der verdächtige Spieler als letzte Karte abgelegt hat. Hat dieser Spieler beispielsweise zuletzt eine gelbe Karte abgelegt, dann werden die gelben Karten gezählt.

Achtung: Alle Karten, die über der Karte des verdächtigten Spielers liegen, werden beim Nachzählen nicht berücksichtigt.

*verdächtige
Karte (gelegt
von Barbara)*



*Die grüne Karte ist von
Andreas.
Die gelbe Karte von Clara
wird nicht berücksichtigt.*

Beispiel: Daniel vermutet, dass das Limit für Gelb überschritten worden ist. Er könnte sowohl Barbara als auch Clara verdächtigen. Da aber Barbara mehr Punkte besitzt als Clara, entscheidet er sich für Barbara. Daniel zählt alle gelben Karten im Ablagestapel. Dabei wird die gelbe Karte von Clara, die nach der Karte von Barbara abgelegt wurde, nicht berücksichtigt.

- Wurde das Limit in der Farbe, die der verdächtige Spieler zuletzt abgelegt hat, überschritten, erhält er die Limitkarte aus dieser Spielrunde. Die Limitkarte legt er umgedreht vor sich ab. Sie bringt zwei Minuspunkte für die Endabrechnung. Der Spieler, der den Mitspieler erfolgreich verdächtigt hat, erhält eine Punktekarte mit einem Pluspunkt.
- Wurde das Limit genau erreicht oder unterschritten, erhält der Spieler, der zu unrecht verdächtigt hat, die Limitkarte und der Spieler, der zu unrecht verdächtigt wurde, erhält eine Punktekarte mit einem Pluspunkt.



Umgedrehte Limitkarte mit zwei Minuspunkten an Barbara

Limitkartenstapel

Punktekarte an Daniel

Beispiel: Daniel hat Barbara erfolgreich verdächtigt. Deshalb bekommt er einen Pluspunkt, während Barbara die umgedrehte Limitkarte mit den zwei Minuspunkten vor sich ablegen muss.

Nachdem die Limit- und die Punktekarte verteilt wurden, nimmt jeder Spieler seine vor ihm liegende Farbkarte **wieder auf die Hand**.

Der Spielstapel wird umgedreht und **nicht gemischt** unter den Zugstapel geschoben. Damit ist die Spielrunde beendet. Hat ein Spieler die Spielrunde mit weniger als vier Karten auf der Hand beendet, kann er jetzt die fehlenden Karten nachziehen bis er wieder fünf Karten auf der Hand hat.

Eine neue Spielrunde beginnt mit dem Aufdecken der nächsten Limitkarte und dem verdeckten Ablegen von Farbkarten.

SPIELEND

Das Spiel endet, wenn ein Spieler die letzte Limitkarte erhalten hat. Jeder Spieler zählt seine Pluspunkte zusammen. Davon zieht er seine Limitkarten mit den zwei Minuspunkten ab. Es gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

Sonderregeln für zwei Spieler

Es werden **14 Limitkarten** aus dem Spiel genommen. Jeder Spieler erhält **sechs Farbkarten** auf die Hand. Davon muss er in jeder Spielrunde **zwei Karten** verdeckt vor sich ablegen. Am Ende einer Spielrunde werden dann beide Karten wieder auf die Hand genommen und für die nächste Spielrunde wieder zwei Karten abgelegt.



Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne!
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH
Waldstraße 23-D5 - D-63128 Dietzenbach
E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMI



LIMITS



by Uwe Rosenberg

Players:	2 – 6	28 point cards (24 +1 cards, 4 +5 cards)
Age:	8 and over	
Duration:	approx. 45 minutes	24 limit cards (-2 on the back)
Contents:		1 set of rules
	60 colour cards (red, yellow, green, blue, purple)	

IDEA OF THE GAME

The players put colour cards clockwise (yellow – red – blue) on the discard pile in the middle of the table. A limit card sets a limit to the number of cards of each colour which could be placed on this pile. If a player thinks that another player exceeds the limit, he can "suspect" this player. If you suspect the player with justification you get bonus points. If you suspect him without justification you get penalty points. The player with the highest number of points wins.

PREPARATION

The limit cards are shuffled. The limit cards have five different colour areas on the front and -2 penalty points on the back. Depending on the number of players some limit cards are taken out of the game:



*Front and back
of limit cards*



*Colour
cards*

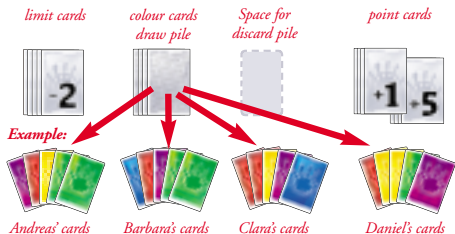
- 2 players – 14 limit cards
- 3-4 players – 6 limit cards
- 5-6 players – 10 limit cards

Put the cards taken out of the game into the game box. The remaining **limit cards** pile is placed face down in the middle of the table.

The **colour cards** are shuffled and put face down as a draw pile next to the limit card pile.

The **point cards** are placed next to the game area ready to hand. (There are +1 point cards and +5 point cards. If necessary you can exchange 5 +1 point cards for a +5 point card.)

The players draw one colour card from the draw pile in turn until each player has 5 colour cards in his hand (see also "Special rules for 2 players").



THE GAME

The top limit card is revealed

The game goes in turns. Each turn a new discard pile for colour cards is formed (see "A discard pile is formed"). The turn starts with turning over the top card of the limit card pile. The five colour areas contain often a number, which shows the maximum number of cards of this colour that may be put on the discard pile. There is no limit for this colour, if there is an "X" instead of a number. So the discard pile can contain an unlimited cards of this colour.



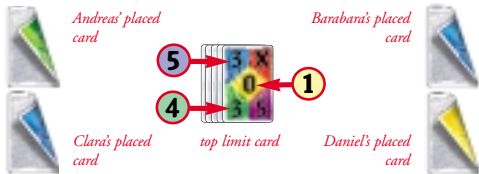
If this limit card is face up on the limit card pile, you are allowed to place 3 blue cards, unlimited red cards, 3 green cards and 5 purple cards on the discard pile.

Each player places one colour card face down in front of him

After revealing the top limit card, each player places one of his five colour cards **face down** in front of him. Each colour card put down in this way raises the maximum number of cards of this colour.

Example: If the maximum number of yellow cards (according to the limit card) is 1, then a put down yellow card would raise the maximum to 2. Only the player who placed the colour card does know this.

The colour card remains on the table until the end of the turn. A player might look at the card at any time.



Example: The limit card and the 4 colour cards allow a maximum of 5 purple cards, unlimited red cards (red colour card placed by one play would not have changed this, because there is a "X" on the limit card), 5 blue cards (instead of 3), 1 yellow cards (instead of no yellow cards) and 4 green cards (instead of 3) in the discard pile.

A discard pile is formed

Each turn a new discard pile is formed. In the first turn the youngest player places the first colour card from his hand on the discard pile. In each following turn the player who got the limit card in the turn before puts down the first card (see "Check if the player exceeded the limit and end the turn").

Player actions

The players take their turns clockwise. The player whose turn is has to do one of the following actions:

- Place 1 colour card on the discard pile.
- Exchange 4 colour cards of the same colour.
- "Suspect" another player.

Players are not allowed to look at the cards in the discard pile. The discard pile might even be arranged in a way that the lower cards in the pile are not visible.

Action: Place 1 colour card on the discard pile.

The player chooses one of the 4 remaining colour cards in his hand and places it face up on the discard pile. Next he draws a new card from the draw pile. If he forgets to draw a new card up to the moment the next player (to his left) draws his card, then he will not get a new card. He just has 3 cards left.

Action: Exchange 4 colour cards of the same colour.

If the 4 cards in a player's hand are all of the same colour, he is allowed to exchange them for 4 new colour cards from the draw pile and a bonus point card. Two of the four colour cards in his hand are placed face up on the discard pile. The remaining two colour cards are placed face down on the draw pile.

Attention: You should pay attention to the limit, because placing the two cards on the discard pile may exceed the limit.

Action: "Suspect" another player.

The player is allowed to "suspect" any other player. He claims that the player exceeded the limit for a colour with his last placed colour card. Next check if the player actually exceeded the limit or not.

Check if the player exceeded the limit and end the turn.

To check if the player exceeded the limit first turn over the colour cards in front of the players. Now all players could see which colour limit got raised through the colour cards.

Next all colour cards in the discard pile of the colour last placed by the suspected player are counted. For example, if the player placed a yellow card on the discard pile, all yellow cards should be counted.

Attention: All cards which lie above the colour card (which were placed after the suspected player placed his card), do not count.



Example: Daniel believes that the limit for yellow cards is exceeded. It could have been Barbara or Clara. Since Barbara has more points than Clara he decides to suspect Barbara. He counts all yellow cards in the discard pile. He does not count the yellow card placed by Clara after Barbara.

■ If the limit for the colour is exceeded, the suspected player gets the limit card of this turn. He places the card face down in front of him. This card gives him -2 points. The player who successfully suspected the player gets a $+1$ point card.

- If the limit is reached exactly or is not exceeded, the player who suspected unjustified gets the limit card. The player who was suspected gets a +1 point card.



*limit card placed down
in front of Barbara*



limit card pile



*point card
for Daniel*

Example: *Daniel had suspected Barbara successfully. He gets a +1 point card. Barbara gets the face down limit card, which gives her -2 points.*

After the point and limit card have been dealt, each player picks up the colour card **in front of him**.

The discard pile is placed face down and put under the draw pile **without shuffling**. This is the end of this turn.

If a player has 4 cards or less in his hand at the end of the turn he could draw enough cards to have 5 cards in his hand again.

A new turn starts with placing colour cards face down in front of each player.

END OF THE GAME

The game ends as soon as a player has received the last limit card. Each player counts his points. From this sum he subtracts the -2 for every limit card he has. The player with the highest number of points wins.

Special rules for two players

Take 14 limit cards out of the game. Each player gets 6 colour cards in his hand. He has to place 2 of these face down in front of him each turn. At the end of each turn he takes both back into his hand.



Do you have any questions ? We'll be glad to help you:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH

Waldstraße 23-D5 - D-63128 Dietzenbach

E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de

© **AMIGO** Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMI



LIMITS



de Uwe Rosenberg

Nombre de joueurs : de 2 à 6

Age: à partir de 8 ans

Durée: environ 45 minutes

Contenu:

60 **cartes Couleur** réparties en cinq couleurs (rouge, jaune, vert, bleu et violet)

28 **cartes Points** (24 cartes bonus d'un point, quatre cartes de cinq points)

24 **cartes Limite** (verso représentant deux points de malus)

1 règle de jeu

CONCEPT DU JEU

Jaune, rouge, bleu, les joueurs posent une carte sur la pile de jeu (recto visible) chacun leur tour. Une **carte Limite** détermine le nombre de cartes de chaque couleur qui peuvent être posées. Si un joueur en soupçonne un autre d'avoir dépassé la limite d'une couleur, il peut l'accuser. Un joueur accusant à raison gagne un bonus alors qu'en accusant à tort il obtient un malus. Le joueur qui a le plus de points positifs (bonus) gagne.

PRÉPARATION D'UNE PARTIE

Mélangez les **cartes Limite**. Ces cartes ont cinq surfaces de couleurs différentes au recto et une valeur de -2 au verso. Quelques **cartes Limite** sont prises du dessus du paquet, verso visible, et sont retirées du jeu:



*Recto et verso
des cartes
Limite*



*Cartes
Couleur*

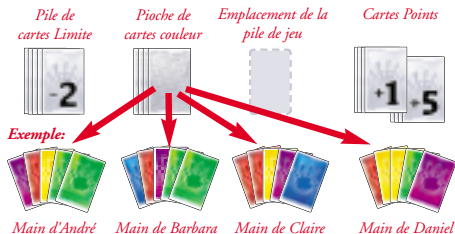
- 14 **cartes Limite** pour deux joueurs.
- 6 **cartes Limite** pour trois ou quatre joueurs.
- 10 **cartes Limite** pour cinq ou six joueurs.

Ces **cartes Limite** sont rangées dans la boîte de jeu. Les autres **cartes Limite** sont posées en pile, verso visible (-2) au centre de la table.

Mélangez également les **cartes Couleur** et placez-les, verso visible, à côté de la pile de **cartes Limite** pour former la pioche.

Les **cartes Points** sont placées sur la table à portée de main. (Il y a des **cartes Points** d'un point et quelques-unes de cinq points. En cas de besoin, on peut échanger cinq cartes d'un point contre une carte de cinq points.)

Chacun à leur tour, les joueurs tirent une **carte Couleur** de la pioche jusqu'à ce qu'ils aient cinq cartes en main. (voir "règles spéciales pour deux joueurs").



DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

La carte Limite du dessus est retournée

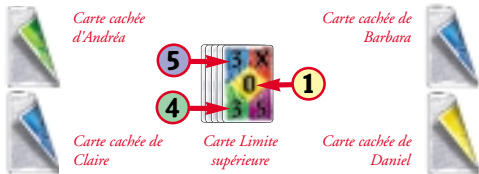
Le jeu se déroule en manches. Lors de chaque manche, une pile de **cartes Couleur** est créée (voir "création d'une pile de jeu"). Une manche commence lorsque la première **carte Limite** est retournée. Les cinq surfaces de couleur des **cartes Limite** indiquent chacune un chiffre. Ce chiffre indique la limite de cartes de la couleur correspondante qui peuvent être posées sur la pile de jeu. S'il y a un "X" à la place d'un chiffre, cela signifie qu'il n'y a pas de limite et qu'on peut poser autant de cartes que l'on veut de cette couleur.



Cette carte Limite indique qu'on peut poser dans la pile de jeu trois cartes bleues maximum, des cartes rouges sans limitation, aucune carte jaune, trois vertes et cinq violettes.

Chaque joueur pose une carte Couleur, recto visible .

Dès que la **carte Limite** est retournée, chaque joueur pose devant lui une des cinq **cartes Couleur** qu'il a en main, **recto caché**. Chaque **carte Couleur** posée augmente de un la limite de la couleur correspondante. Par exemple, s'il ne peut y avoir qu'une carte jaune dans la pile de jeu et qu'une carte jaune est posée, recto caché, il peut y avoir à présent deux cartes jaunes dans la pile. Mais cette information n'est connue que du joueur qui a posé cette carte jaune. Cette carte restera cachée jusqu'à la fin de la manche. Chaque joueur peut à tout moment regarder sa carte cachée.



Exemple: la carte Limite et les quatre cartes posées permettent la pose sur la pile de jeu de cinq cartes violettes au maximum, d'un nombre illimité de cartes rouges (même la pose d'une carte rouge n'y aurait rien changé, car il y a un " X " dans la surface rouge de la carte limite), de cinq cartes bleues (au lieu de trois), d'une carte jaune (au lieu d'aucune) et de quatre cartes vertes (au lieu de trois).

Création de la pile de jeu

A chaque manche, une nouvelle pile de jeu est créée. A la première manche, le joueur le plus jeune pose en premier une **carte Couleur** de sa main sur la pile de jeu. Lors des manches suivantes, le joueur qui a eu la **carte Limite** la manche précédente pose la première **carte Couleur**. (voir "l'accusation est vérifiée et la manche est terminée").

Actions des joueurs

Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens horaire. A son tour un joueur doit effectuer une des trois actions suivantes :

- poser une **carte Couleur** sur la pile de jeu, ou bien
- échanger quatre cartes de même couleur, ou bien
- accuser un autre joueur.

La pile de jeu ne doit pas être inspectée pendant la manche et doit être formée de manière à ce qu'on ne puisse en reconnaître aucune carte.

Action: poser une carte Couleur sur la pile de jeu

Le joueur choisit une de ses quatre cartes et la place, face couleur visible (recto visible) sur la pile de jeu. Puis, il tire une carte de la pioche. C'est ensuite le tour de son voisin de gauche. Si un joueur oublie de tirer une carte, il ne peut plus le faire si son voisin de gauche en a déjà tiré une. Il devra finir de jouer la manche avec une carte de moins que les autres.

Action: échanger quatre cartes de même couleur.

Si un joueur a quatre cartes de la même couleur en main, il a la possibilité de les échanger. Il montre alors les quatre cartes aux autres et en tire immédiatement quatre nouvelles de la pioche ainsi qu'une **carte Points** d'un point. De ses quatre anciennes cartes, il en pose deux, recto visible, sur la pile de jeu et les deux autres, verso visible, sur la pioche. C'est ensuite le tour de son voisin de gauche.

Remarque: il faut faire attention à la limite car la pose des deux nouvelles cartes peut très bien avoir contribué à la dépasser.

Action: accuser un autre joueur.

Le joueur peut accuser n'importe quel autre joueur. Il pense que ce joueur a dépassé la limite en posant sa dernière carte sur la pile de jeu. On vérifie l'accusation.

L'accusation est vérifiée et la manche est terminée.

Pour vérifier l'accusation, on retourne les **cartes Couleur** des joueurs. Les joueurs regardent maintenant les couleurs pour lesquelles les limites ont été augmentées.

Puis, on compte dans la pile de jeu les cartes de la même couleur que la dernière carte jouée par l'accusé. Si, par exemple, l'accusé a joué une carte jaune en dernier, on compte toutes les cartes jaunes.

Attention: on ne tient pas compte des cartes jouées après la dernière carte de l'accusé.



***Exemple:** Daniel suppose que la limite jaune a été franchie. Il pourrait accuser aussi bien Barbara que Claire. Etant donné que Barbara a plus de points que Claire, il choisit Barbara.; Daniel compte toutes les cartes jaunes de la pile de jeu excepté celle de Claire qui a été posée après la dernière carte de Barbara.*

- Si la limite de la couleur a bel et bien été franchie par l'accusé, ce dernier reçoit la **carte Limite** de cette manche et la pose devant lui, verso visible. Cette carte compte 2 points de malus au score final. Le joueur qui a correctement deviné reçoit quant à lui une carte d'un point de bonus.
- Si la limite est juste atteinte ou pas atteinte, c'est le joueur qui a accusé à tort qui prend la **carte Limite** et celui qui a été injustement accusé qui prend une carte bonus d'un point.



*Carte Limite, verso visible,
pour Barbara*

*Pile de
cartes Limite*

*Carte Points
pour Daniel*

Exemple: Daniel a accusé Barbara avec raison, c'est pourquoi il obtient un bonus d'un point alors que Barbara doit prendre et poser devant elle la carte limite de deux points de malus.

Après l'attribution des **cartes Limite** et des **cartes Points**, chaque joueur reprend en main la **carte Couleur** se trouvant devant lui.

La pile de jeu est retournée et placée sous la pioche **sans être mélangée**. Cette manche est alors terminée. Si un joueur a terminé la manche avec moins de quatre cartes, il peut à présent compléter sa main à cinq cartes.

Une nouvelle manche commence par la découverte d'une nouvelle **carte Limite** et la pose des **cartes Couleur**, verso visible.

FIN DE PARTIE

La partie se termine lorsqu'un joueur reçoit la dernière **carte Limite**. Chaque joueur additionne ses points positifs et retire ses malus dus aux **cartes Limite**. Le joueur qui a le plus de points gagne.

Règles spéciales pour deux joueurs

On retire 14 **cartes Limite**. Chaque joueur reçoit six **cartes Couleur**. A chaque manche, il faut en poser deux devant soi, verso visible. A la fin d'une manche, on reprend les deux cartes et on en repose deux pour la manche suivante.



Avez-vous des questions?
Alors appelez-nous, nous vous aiderons volontiers:
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH
Waldstraße 23-D5 - D-63128 Dietzenbach
E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de

© **AMIGO** Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMI



LIMITS



van Uwe Rosenberg

Spelers:	2 – 6 personen	28 puntenkaarten (24 kaarten met
Leeftijd:	vanaf 8 jaar	één pluspunt, vier kaarten met
Duur:	ong. 45 minuten	vijf pluspunten)
Inhoud:		24 limietkaarten (achterkant met
60 kleurkaarten in vijf kleuren		twee minpunten)
(rood, geel, groen, blauw, paars)		1 spelregelboekje

SPELIDEE

Geel - rood - blauw - om de beurt leggen de spelers een kleurkaart open op de stapel. Een limietkaart bepaalt hoeveel kaarten van elke kleur op de stapel mogen worden gelegd. Heeft een speler het vermoeden dat een medespeler de limiet van een kleur heeft overschreden, mag hij hem verdenken. Wie medespelers terecht verdenkt, krijgt pluspunten. Wie ze ten onrechte verdenkt, krijgt minpunten. De speler met de meeste punten wint.

VOORBEREIDING

De limietkaarten worden geschud. De limietkaarten hebben vijf kleurvlakken op de voorkant en een waarde van -2 op de achterkant. Aan het begin worden enkele limietkaarten gedekt afgeteld en uit het spel genomen:



Voor- en achterkant van de limietkaarten



Kleurkaarten

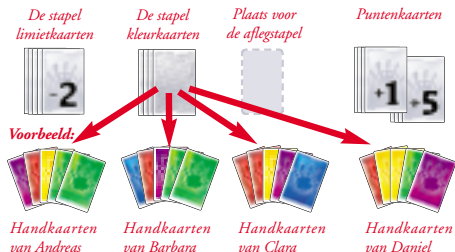
- Bij twee spelers de bovenste 14 limietkaarten
- Bij drie of vier spelers de bovenste zes limietkaarten
- Bij vijf of zes spelers de bovenste tien limietkaarten

De afgetelde **limietkaarten** worden in de speldoos gelegd. De resterende limietkaarten worden met de achterkant (-2) naar boven als stapel op het midden van de tafel gelegd.

De **kleurkaarten** worden ook geschud en als gedekte stapel naast de stapel limietkaarten gelegd.

De **puntenkaarten** worden binnen handbereik klaargelegd. (Er zijn puntenkaarten met één pluspunt en kaarten met vijf pluspunten. Indien nodig kunnen tijdens het spel vijf kaarten met één punt worden geruild voor één kaart met vijf punten.)

De spelers trekken om de beurt vijf kleurkaarten en nemen deze in de hand (zie ook „Speciale regels voor twee spelers“).



SPELVERLOOP

De bovenste limietkaart wordt omgedraaid

Het spel verloopt in spelrondes. In elke ronde ontstaat een aflegstapel met kleurkaarten (zie ook "De aflegstapel ontstaat"). Een spelronde begint met het omdraaien van de bovenste limietkaart van de stapel.

De vijf kleurvlakken op de limietkaart bevatten meestal een cijfer. Dit cijfer bepaalt de limiet, hoeveel kaarten van deze kleur maximaal op de aflegstapel mogen worden gelegd. Voor een kleur, waarvan in plaats van een cijfer een „X“ in het kleurvlak staat, geldt geen limiet. Van deze kleur mag men onbeperkt kaarten op de aflegstapel leggen.



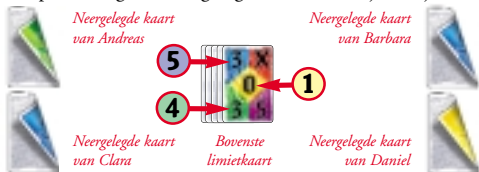
Bij deze limietkaart mag de aflegstapel hoogstens drie blauwe, onbeperkt veel rode, geen gele, drie groene en vijf paarse kaarten bevatten.

Iedere speler legt gedekt een kleurkaart neer

Nadat de bovenste limietkaart is omgedraaid, legt iedere speler één van de vijf kleurkaarten in zijn hand **gedekt** voor zich neer. Elk van deze gedekt neergelegde kleurkaarten verhoogt de limiet van de desbetreffende kleur op de limietkaart met één.

Dit betekent dat, als door de limietkaart de aflegstapel bijvoorbeeld maar één gele kleurkaart mocht bevatten, door een gedekt neergelegde gele kleurkaart nu twee gele kleurkaarten zijn toegestaan. Deze informatie is alleen bekend aan de speler die de gedekte gele kleurkaart heeft neergelegd.

Deze kaart blijft tot het einde van de spelronde gedekt liggen. De spelers mogen hun eigen gedekte kaart altijd bekijken.



Voorbeeld: volgens de limietkaart en de vier neergelegde kaarten mag de aflegstapel hoogstens vijf paarse kaarten, een onbeperkt aantal rode kaarten (een afgelegde rode kaart heeft geen effect, omdat in het rode kleurvlak een „X“ staat), vijf blauwe kaarten (in plaats van drie), één gele kaart (in plaats van geen) en vier groene kaarten (in plaats van drie) bevatten.

De aflegstapel ontstaat

In elke spelronde ontstaat een nieuwe aflegstapel. In de eerste spelronde legt de jongste speler een kleurkaart uit zijn hand op de aflegstapel. In de volgende spelrondes begint de speler die in de voorgaande ronde de limietkaart heeft gekregen (zie ook „De verdenking wordt gecontroleerd en de spelronde beëindigd“).

Acties van de spelers

De spelers komen na elkaar in de richting van de klok aan de beurt. Wie aan de beurt is, moet één van de volgende acties uitvoeren. Hij moet:

- een kleurkaart op de aflegstapel leggen, of
- vier kaarten met dezelfde kleur omruilen, of
- een medespeler verdenken.

Men mag de aflegstapel tijdens een spelronde niet bekijken. Zorg ervoor dat de onderste kaarten niet zichtbaar zijn.

Actie: een kleurkaart op de aflegstapel leggen

De speler kiest een van zijn vier handkaarten en legt deze met de kleur naar boven op de aflegstapel. Daarna trekt hij een kleurkaart van de stapel. Vervolgens is zijn linker buurman aan de beurt. Vergeet een speler een kaart te trekken, dan krijgt hij geen kaart meer als de volgende speler al een kaart heeft getrokken. Hij moet de rest van deze spelronde met minder kaarten spelen.

Actie: vier kaarten met dezelfde kleur omruilen

Heeft een speler vier kaarten met dezelfde kleur in zijn hand, dan mag hij deze omruilen. Hij toont de medespelers zijn vier kaarten en ontvangt meteen vier nieuwe kleurkaarten van de stapel en één puntenkaart. Van zijn oude kaarten legt hij er twee open op de aflegstapel en twee gedekt op de stapel kleurkaarten. Vervolgens is zijn linker buurman aan de beurt.

Attentie: denk aan de limiet. Met de beide kaarten die de speler op de aflegstapel legt, kan hij de limiet overschrijden.

Actie: een medespeler verdenken

De speler mag iedere medespeler verdenken. Hij beweert dat deze medespeler met zijn laatst afgelegde kleurkaart de

limiet van deze kleur heeft overschreden. Daarna wordt de verdenking gecontroleerd.

De verdenking wordt gecontroleerd en de spelronde beëindigd

Om een verdenking te controleren worden eerst de gedekte kleurkaarten van de spelers omgedraaid. Alle spelers zien nu voor welke kleuren de limiet op de limietkaart wordt verhoogd.

Dan worden in de aflegstapel alle kaarten van de kleur geteld, die de verdachte speler als laatste kaart heeft afgelegd. Heeft deze speler bijvoorbeeld een gele kleurkaart afgelegd, dan worden alle gele kaarten geteld.

Attentie: alle kaarten die bovenop de kaart van de verdachte speler liggen, worden niet meegeteld.



Voorbeeld: Daniel vermoedt dat de limiet voor geel is overschreden. Hij kan Barbara of Clara verdenken. Omdat Barbara meer punten bezit dan Clara, kiest hij voor Barbara. Daniel telt alle gele kaarten in de aflegstapel. Daarbij wordt de gele kaart van Clara, die na de kaart van Barbara is afgelegd, niet meegeteld.

- Wordt de limiet in de kleur die de verdachte speler als laatste heeft afgelegd, overschreden, dan krijgt deze de limietkaart van deze spelronde. Hij legt de limietkaart omgedraaid voor zich neer. Dit zijn twee minpunten bij de eindtelling. Degene die een medespeler terecht heeft verdacht, krijgt een puntenkaart met één pluspunt.
- Als de limiet wordt geëvenaard of niet gehaald, krijgt de speler die ten onrechte iemand heeft verdacht de limietkaart. De speler die ten onrechte werd verdacht krijgt een puntenkaart met één pluspunt.



Omgedraaide limietkaart met twee minpunten voor Barbara

Stapel limietkaarten

Puntenkaart voor Daniel

Voorbeeld: *Daniel heeft Barbara terecht verdacht. Daarom krijgt hij een pluspunt, terwijl Barbara de omgedraaide limietkaart met de twee minpunten voor zich moet neerleggen.*

Nadat de limiet- en de puntenkaart zijn verdeeld, neemt iedere speler de voor hem liggende kleurkaart **weer in zijn hand**.

De aflegstapel wordt omgedraaid en **zonder te schudden** onder de stapel geschoven. Dan is de spelronde beëindigd. Heeft een speler aan het einde van de ronde minder dan vier kaarten in zijn hand, dan mag hij zijn hand aanvullen tot vijf kaarten.

Een nieuwe spelronde begint met het omdraaien van de volgende limietkaart en het gedekt neerleggen van kleurenkaarten.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel is voorbij als een speler de laatste limietkaart heeft genomen. Iedere speler telt zijn pluspunten op. Daarvan trekt hij zijn limietkaarten met twee minpunten af. De speler met de meeste punten wint.

Speciale regels voor twee spelers

Er worden 14 limietkaarten uit het spel genomen. Iedere speler ontvangt zes kleurkaarten in zijn hand. Daarvan moet hij elke spelronde twee kaarten gedekt voor zich neerleggen. Aan het einde van een ronde worden beide kaarten in de hand genomen en in de volgende ronde worden opnieuw twee kaarten neergelegd.



Heeft u nog vragen? Wij helpen u graag:
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH
Waldstraße 23-D5 - D-63128 Dietzenbach
E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMI



LIMITS



di Uwe Rosenberg

Giocatori:	2 – 6 persone	28 carte punteggio (24 carte con un punto positivo, quattro carte con cinque punti positivi)
Età:	da 8 anni	
Durata:	45 minuti	
Contenuto:	24 carte limite (retro con due punti negativi)	
	60 carte in cinque colori (rosso, giallo, verde, blu, viola)	1 istruzioni

OBBIETTIVO DEL GIOCO

I giocatori scoprono una carta colorata sul mazzo di gioco nell'ordine giallo – rosso – blu. Una carta limite determina quante carte per ogni colore si possono mettere sul mazzo di gioco. Se un giocatore presume che un altro giocatore abbia superato il limite di una carta, lo può sospettare. Chi ha sospettato il giocatore a ragione, riceve dei punti in più. A chi lo ha sospettato a torto, vengono sottratti punti. Vince il giocatore che totalizza il maggior punteggio.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Si mescolano le carte limite. Le carte limite hanno cinque campi di colore sul lato anteriore e un punteggio di -2 sul retro. Alcune carte limite vengono tolte, coprendole con la mano, da sopra ed escluse dal gioco.



*Lato anteriore
e retro delle
carte limite*



*Carte
colorate*

- Nel caso di due giocatori si tolgono le prime 14 carte limite.
- Nel caso di tre o quattro giocatori si tolgono le prime sei carte limite.
- Nel caso di cinque o sei giocatori si tolgono le prime dieci carte limite.

Le **carte limite** eliminate vengono riposte nella scatola. Il mazzo delle carte limite restanti viene posto al centro del tavolo con il retro (-2) rivolto verso l'alto.

Anche le **carte colorate** vengono mescolate e il mazzo viene posto, coperto, accanto al mazzo delle carte limite.

Le **carte punteggio** vengono poste in parte, a portata di mano. (Ci sono carte punteggio con un punto positivo e carte punteggio con 5 punti positivi. Se necessario, durante il gioco, si possono sostituire cinque carte con un punto positivo con una carta con cinque punti positivi.)

Uno dopo l'altro i giocatori pescano una carta colorata dal mazzo finché ognuno ha cinque carte (v. anche „Regole speciali per due giocatori“).



Si scopre la prima carta

Il gioco si svolge in quattro giri. Ad ogni giro si forma un mazzo di carte colorate giocate (v. anche „Si forma il mazzo di carte giocate“). Il giro inizia girando la prima carta limite del mazzo. I cinque campi di colore sulla carta limite contengono quasi sempre una cifra, che stabilisce il limite massimo di carte colorate che si possono mettere sul tavolo. Se in un campo colorato al posto della cifra sta un „X“, non ci sono limiti: per questo colore si può giocare un numero illimitato di carte.



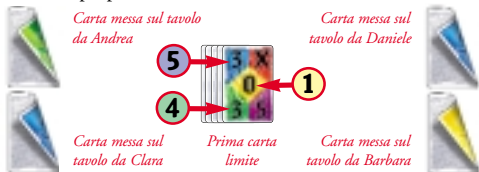
Con questa carta limite si possono giocare un massimo di tre carte blu, un numero illimitato di carte rosse, nessuna carta gialla, tre carte verdi e cinque viola.

Ogni giocatore mette sul tavolo davanti a sé una carta colorata con il dorso rivolto verso l'alto

Dopo aver girato la prima carta limite, ogni giocatore mette sul tavolo coperta una delle cinque carte che tiene in mano. Ogni carta colorata coperta sul tavolo aumenta il limite nel corrispondente colore di uno.

Cioè: se secondo la carta limite, per esempio, ci può essere solo una carta colorata gialla nel mazzo, ora, con la carta gialla sul tavolo coperta, ne sono consentite due. Questa informazione però la ha solo il giocatore che ha messo sul tavolo la carta gialla. Questa carta rimane coperta fino alla fi-

ne del giro. Ogni giocatore può guardare in qualsiasi momento la propria carta sul tavolo.



Esempio: la carta limite e le quattro carte sul tavolo nell'illustrazione consentono un massimo di cinque carte viola, un numero illimitato di carte rosse (anche una carta rossa sul tavolo non cambierebbe nulla perché nel campo rosso c'è una X), cinque carte blu (al posto di tre carte blu), una carta gialla (al posto di nessuna carta gialla) e quattro carte verdi (al posto di tre carte verdi) nel mazzo.

Così si forma il mazzo di carte giocate

In ogni giro si forma un nuovo mazzo di carte giocate. Nel primo giro il giocatore più giovane mette al centro del tavolo, sul mazzo di gioco, la prima carta colorata. Nei giri successivi inizia il giocatore che nel giro precedente ha ricevuto la carta limite (v. anche „Si controlla il sospettato e il giro termina“).

Azioni dei giocatori

Il gioco procede in senso orario. Chi è di turno deve effettuare una delle tre azioni seguenti. Deve

- mettere una carta colorata sul mazzo di gioco oppure
- scambiare quattro carte con lo stesso colore oppure
- sospettare un giocatore.

Durante il giro non si può guardare il mazzo di carte giocate. Deve essere messo in modo che le carte sotto non siano più riconoscibili.

Azione: mettere una carta colorata sul mazzo di gioco

Il giocatore sceglie una delle sue quattro carte in mano e la pone sul mazzo di gioco con il lato colorato rivolto verso l'alto. Poi estrae una carta dal mazzo di carte da pescare. Quindi è il turno del giocatore di sinistra. Nel caso un giocatore dimentichi di pescare una carta, non la può più avere se il giocatore alla sua sinistra ha già pescato la sua. Deve portare a termine il giro con meno carte in mano.

Azione: scambiare quattro carte con lo stesso colore

Se un giocatore ha in mano quattro carte dello stesso colore, le può scambiare. Mostra agli altri giocatori le sue quattro carte e prende subito quattro carte colorate nuove dal mazzo di carte da pescare e una carta con punteggio positivo. Delle sue vecchie carte due vanno sul mazzo di gioco scoperte e due sul mazzo di carte da pescare coperte. Poi tocca al giocatore di sinistra.

Attenzione: si deve rispettare il relativo limite, perché giocatore può superare il limite con le due carte che ha messo sul mazzo di gioco.

Azione: sospettare un giocatore

Il giocatore può sospettare ogni altro giocatore. Egli dichiara che con l'ultima carta colorata messa sul tavolo l'altro giocatore ha superato il limite per questo colore nel mazzo di gioco. Poi si controlla il sospettato.

Si controlla il sospettato e si pone termine al giro

Per controllare un sospettato si scoprono innanzitutto le carte colorate davanti ai giocatori. Ora tutti i giocatori vedono per quali colori è stato superato il limite riportato sulla carta limite.

Poi si contano tutte le carte nel mazzo di gioco per il colore in cui il giocatore sospettato ha messo l'ultima carta. Se, per esempio, l'ultima carta messa sul tavolo da questo giocatore è una carta gialla, si contano tutte le carte gialle.

Attenzione: tutte le carte sopra la carta del giocatore sospettato non vengono considerate nel conteggio.

*Carta sospetta
(messa sul tavolo
da Barbara)*



*La carta verde è di Andrea.
La carta gialla di Clara
non viene considerata.*

mazzo di carte giocate

Esempio: Daniele presume che sia stato superato il limite per il giallo. Potrebbe sospettare Clara o anche Barbara. Dato che però Barbara ha più punti di Clara, decide di sospettare Barbara. Daniele conta tutte le carte gialle nel mazzo sul tavolo, senza considerare la carta di Clara, che è stata messa sul tavolo dopo quella di Barbara.

- Se il limite per il colore che il giocatore sospettato ha messo per ultimo sul tavolo è stato superato, egli riceve la carta limite per questo giro. Egli mette la carta limite girata dinanzi a sé. Questa carta vale due punti in meno nel conteggio finale. Il giocatore, che ha sospettato a ragione l'altro giocatore, riceve una carta punteggio con punteggio positivo.
- Se il limite è stato raggiunto ma non superato o si è sotto il limite, il giocatore che ha sospettato a torto riceve la carta limite e il giocatore sospettato a torto riceve una carta punteggio con punteggio positivo.



Carta limite girata con due punti negativi per Barbara

Mazzo carte limite

Carta punteggio a Daniele

Esempio: *Daniele ha sospettato Barbara a ragione, quindi riceve una carta con punteggio positivo, mentre Barbara deve mettere sul tavolo dinanzi a sé la carta limite girata con due punti negativi.*

Dopo che le carte limite e le carte con punteggio sono state distribuite, ogni giocatore riprende **in mano la sua** carta colore che ha dinanzi.

Il mazzo di gioco viene girato e **non mescolato** con il mazzo di carte da pescare. Così il giro è finito.

Se un giocatore termina il giro con meno di quattro carte in mano, ora può pescare la carta che gli manca e riaverne così cinque.

Un nuovo giro inizia scoprendo la carta limite successiva e rimettendo in tavola carte colorate.

FINE DEL GIOCO

Il gioco termina quando un giocatore ha ricevuto l'ultima carta limite. Ogni giocatore conta i suoi punti positivi. Da questi sottrae le sue carte limite con i due punti negativi. Vince il giocatore con il punteggio più alto.

REGOLA SPECIALI PER DUE GIOCATORI

Si tolgono **14 carte limite** dal gioco. Ogni giocatore riceve **sei carte colorate**. In ogni giro due di queste vengono messe sul tavolo con il dorso rivolto verso l'alto. Alla fine di un giro le **due carte** vengono riprese in mano e per il prossimo giro si rimettono sul tavolo altre due carte.



Avete ancora domande? Vi aiutiamo volentieri!
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH
Waldstraße 23-D5 - D-63128 Dietzenbach
E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMI