



<b>USA / GB</b>	Rules of the game	4
<b>FR</b>	Règles du jeu	6
<b>DE</b>	Spielregeln	8
<b>NL</b>	Spelregels	10
<b>ES</b>	Reglas del juego	12
<b>IT</b>	Regole del gioco	14
<b>GR</b>	Κανόνες του Παιχνιδιού	16
<b>HU</b>	Játékszabály	18
<b>CS</b>	Pravidla hry	20
<b>IR</b>	قوانين بازی	22
<b>SL</b>	Pravila igre	24
<b>PL</b>	Zasady gry	26
<b>UA</b>	ПРАВИЛА ГРИ	28
<b>RO</b>	Regulile jocului	30
<b>SR</b>	Pravila igre	32
<b>EE</b>	Mängu reeglid	34
<b>LV</b>	Spēles noteikumi	36
<b>LT</b>	Žaidimo taisyklės	38
<b>RU</b>	Правила игры	40
<b>KR</b>	게임 규칙	42
	Pictures	End



2-5 players - 8 years and up - duration of play: 15 to 20 mins.

## CONTENTS

63 numbered playing cards featuring between 0 and 3 hourglasses: (25 Red cards numbered from 1 to 25, 25 Purple cards numbered from 1 to 25, 13 Joker cards numbered with odd numbers from 1 to 25); 3 set cards +/−; 3 card holders.

## AIM OF THE GAME

To collect as many hourglasses possible.

## SET UP

Place the three card holders and three set cards in the middle of the table. Shuffle the remaining 63 cards. Each player receives six cards (with 2 players, each receives seven) and looks at them discreetly. The remaining cards are placed in a pile on the table, face down, to form the deck (*fig. 1*).

## PLAYING THE GAME

The youngest player starts, then play continues clockwise.

On your turn, you can perform one of three actions:

- either take an empty card holder if still available (the first player will inevitably choose this action):

the player takes a set card and puts it in the empty card holder, choosing which side is showing. The side showing determines the order in which the cards must be placed: the + indicates that the cards need to be played in ascending order, the - in descending order. The player then puts a card from their hand in the card holder. The first card shows the colour of the set: Red, Purple or Joker. Finally, the player places the card holder in front of them.

*Example (fig.2): Arthur takes a card holder and puts a set card in it, - side showing. He then puts down a Red 5 from his hand to start the set and places the card holder in front of him.*

- or retrieve a set by putting a card from your hand onto one of the sets in front of an opponent:

players must play a card of the same colour as the last card played (except for Joker Cards) and follow the order indicated by the set card. If the set card is on the + side, players must play a card of higher value than the last card played. If it is on -, they must put down a card of lower value. The player then places the set in front of them. The last player to place a card on a set wins all the cards in this set at the end of round.

**Important:** players can never add cards to sets that are already in front of them.

*Example, fig. 3: Michael plays a Red 3 onto the set in front of Arthur. This 3 is less than the 5 already there and complies with the colour of the set. Michael retrieves the set of cards and puts it in front of him. The last player to have placed a card on this set wins it at the end of the round.*

- or, if you cannot, or don't want to, put down a card to start or retrieve a set, you can put a card of your choice from your hand (whatever its colour and value) under the set of the opponent of your choice (but not under one of your own sets). Your opponent keeps the set.

*Example, figure 4: it is Nina's turn, all sets have been started and she cannot retrieve any sets from her opponents. So she chooses to play her Purple 7 under Michael's pile, who keeps his set.*

**Exceptions:** if all sets are in front of the same player when it is their turn, they must discard a card from their hand and put it under the deck.

#### **Joker cards:**

Joker cards follow the same rules of play as other cards but have the following special features:

- they are colourless and can be put on either a Joker, Purple or Red card;
  - it is possible to place a Joker card on a Purple or Red card of the same value. In this case the player who put down the Joker card of the same value retrieves the set;
- Example, figure 5: Louisa plays a Joker 3 on top of the Red 3 in the set placed in front of Michael. She gets the set and puts it in front of her.*
- it is also possible to place a Purple or Red card on a Joker card of the same value. In this case the player who put down the Purple or Red card of the same value gets the set;
  - once a Joker card is placed on a set, the set loses its colour. The next card to be placed on the Joker card will determine the new colour of the set.

#### **END OF A ROUND**

A round ends when all players have only two cards left. Players then collect the cards in the set(s) that are in front of them and put them to one side. The card holders and set cards are available again and placed in the centre of the table. Each player takes 4 new cards from the deck to complete their hand (5 for two players) and a new round begins. The player to the left of the player who started the previous round becomes the first player in this new round.

#### **END OF THE GAME**

The game ends when there are no longer enough cards for all players to complete their hand at the end of a round. The players count the number of hourglasses shown on the cards they have accumulated during the different rounds.

**Important:** cards still in hand at the end of the round do not count. The player who has collected the most hourglasses wins.

#### **Variant with 5 players**

Players will continue to play until the deck has been used twice. In this case, when the deck is finished for the first time, the hourglasses are counted. Everyone writes down their score, all the cards are shuffled again and the game continues.



2 à 5 joueurs - dès 8 ans - durée d'une partie : 15 à 20 min.

## CONTENU

63 cartes de jeu numérotées et présentant entre 0 et 3 sabliers : (25 cartes Rouges numérotées de 1 à 25, 25 cartes Mauves numérotées de 1 à 25, 13 cartes Joker numérotées avec les chiffres impairs de 1 à 25) ; 3 cartes séries +/-; 3 porte-cartes.

## BUT DU JEU

Collecter le plus de sabliers possible.

## MISE EN PLACE

Placez les trois porte-cartes et les trois cartes séries au centre de la table. Mélangez les 63 autres cartes. Chaque joueur reçoit six cartes (à 2 joueurs, chacun en reçoit sept) et en prend discrètement connaissance. Les cartes restantes sont placées en tas sur la table, faces cachées, pour former la pioche (fig.1).

## DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Le plus jeune joueur commence puis on joue dans le sens horaire.

A son tour le joueur réalise une des trois actions suivantes :

- soit prendre un porte-cartes vide encore disponible (le premier joueur fera obligatoirement cette action) :

le joueur prend une carte série et la place sur le porte-cartes vide en choisissant la face visible. Cette face visible détermine l'ordre dans lequel les cartes devront être placées : le + indique qu'il faut jouer les cartes dans un ordre numérique croissant, le - dans un ordre décroissant. Le joueur pose ensuite une carte de sa main dans le porte-cartes. Cette première carte indique la couleur de la série, rouge, mauve ou Joker. Enfin, le joueur place le porte-cartes devant lui.

*Exemple (fig.2) : Arthur prend un porte-cartes et y place une carte série, face -. Il pose ensuite un 5 rouge de sa main pour débuter la série et place le porte-cartes devant lui.*

- soit récupérer une série en posant une carte de sa main sur une des séries placée devant un adversaire :

le joueur doit poser une carte de la même couleur que la dernière carte jouée (sauf exception des Cartes Joker) et respecter l'ordre indiqué par la carte série. Si la carte série est sur le +, le joueur doit poser une carte d'une valeur supérieure à la dernière carte jouée. Si elle est sur le -, il doit poser une carte de valeur inférieure. Le joueur place ensuite la série devant lui. Le dernier joueur à poser une carte sur une série gagne toutes les cartes de cette série en fin de manche.

**Attention :** un joueur ne peut jamais poser de cartes sur une série qui est déjà devant lui.

*Exemple, fig. 3 : Mickael joue un 3 rouge sur la série placée devant Arthur. Ce 3 est inférieur au 5 déjà placé et respecte la couleur de la série. Mickael récupère la série de cartes et la place devant lui. Le dernier joueur qui aura placé une carte sur cette série la remportera à la fin de la manche.*

- soit, si un joueur ne peut pas, ou ne veut pas, poser une carte pour entamer ou récupérer une série, il place une carte de sa main de son choix (quelle que soit sa couleur et sa valeur) sous la série de l'adversaire de son choix (pas devant une de ses propres séries). Ce dernier conserve sa série.

*Exemple, figure 4 : c'est le tour de Nina, toutes les séries sont entamées et elle ne peut récupérer aucune série d'un adversaire. Elle choisit donc de jouer son 7 Mauve sous la pile de Mickael qui conserve sa série.*

**Cas particulier :** si toutes les séries se retrouvent devant le même joueur, quand vient son tour, il doit défausser une carte de sa main et la placer sous la pioche.

#### **Cartes Joker :**

Les cartes Jokers suivent les mêmes règles de pose que les autres cartes mais possèdent les particularités suivantes :

- elles sont incolores et peuvent donc être posées indifféremment sur une carte Joker, Mauve ou Rouge ;
- il est possible de poser une carte Joker sur une carte Mauve ou Rouge de la même valeur. Dans ce cas le joueur qui a placé la carte Joker de la même valeur récupère la série ;  
*Exemple, figure 5 : Louisa joue un 3 Joker sur la carte 3 Rouge de la série placée devant Mickael. Elle récupère la série et la place devant elle.*
- il est également possible de poser une carte Mauve ou Rouge sur une carte Joker de la même valeur. Dans ce cas le joueur qui a placé la carte Mauve ou Rouge de la même valeur récupère la série ;
- dès qu'une carte Joker est posée sur une série, cette série perd sa couleur. La prochaine carte qui sera placée sur la carte Joker déterminera la nouvelle couleur de la série.

#### **FIN D'UNE MANCHE**

Une manche se termine dès que tous les joueurs n'ont plus que deux cartes en main. Les joueurs ramassent alors les cartes de la ou des séries qui se trouvent devant eux et les mettent de côté. Les porte-cartes et les cartes séries sont à nouveau disponibles et placés au centre de la table. Chaque joueur pioche quatre nouvelles cartes pour compléter sa main (cinq à 2 joueurs) puis une nouvelle manche commence. Le joueur placé à la gauche du premier joueur de la manche précédente devient le premier joueur de cette nouvelle manche.

#### **FIN DE LA PARTIE**

La partie se termine quand il n'y a plus assez de cartes pour que tous les joueurs complètent leur main à la fin d'une manche. Les joueurs comptent alors le nombre de sabliers présents sur les cartes qu'ils ont accumulées pendant les différentes manches

**Attention :** les cartes encore en main à la fin de la manche ne comptent pas. Le joueur qui a collecté le plus de sabliers gagne la partie.

#### **Variante à 5 joueurs**

Les joueurs vont jouer jusqu'à épuiser deux fois la pioche. Dans ce cas, lorsque la pioche est épuisée une première fois, on procède à un décompte des sabliers. Chacun note son score puis toutes les cartes sont à nouveau mélangées et la partie continue.



2 - 5 Spieler ab 8 Jahren; Spieldauer: 15 - 20 Min.

## INHALT

63 Spielkarten, die 0 bis 3 Sanduhren zeigen (25 rote Karten, nummeriert von 1 - 25; 25 lila Karten, nummeriert von 1 - 25; 13 Joker-Karten, nummeriert mit den ungeraden Zahlen von 1 - 25); 3 Richtungskarten «+» = aufwärts, «-» = abwärts; 3 Kartenhalter.

## ZIEL DES SPIELS

So viele Sanduhren wie möglich zu sammeln.

## SPIELVORBEREITUNG

Die 3 Kartenhalter und die 3 Richtungskarten werden in die Mitte des Tisches gelegt. Die 63 Spielkarten werden gemischt. Jeder Spieler bekommt 6 Karten (bei 2 Spielern bekommt jeder 7) und nimmt sie auf die Hand. Die restlichen Karten werden als verdeckter Stapel auf den Tisch gelegt und bilden den Kartenstock (Abb. 1).

## ABLAUF EINER RUNDE

Der jüngste Spieler beginnt, danach wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der Spieler am Zug muss eine der 3 folgenden Aktionen durchführen:

- Er nimmt einen der noch verfügbaren leeren Kartenhalter (der erste Spieler ist dazu verpflichtet). Dazu nimmt der Spieler eine Richtungskarte und legt sie auf den Kartenhalter, entweder mit «+» oder «-» obenauf. Die Vorderseite bestimmt die Richtung, in der die Karten gelegt werden müssen: Das «+» gibt vor, dass die Karten in aufsteigender Folge gelegt werden müssen, das «-» gibt eine absteigende Folge vor. Der Spieler legt dann eine seiner Handkarten in den Kartenhalter. Diese erste Karte gibt die Farbe der Kartenfolge vor: Rot, Lila oder Joker. Der Spieler stellt anschließend den Kartenhalter vor sich hin.  
*Beispiel (Abb. 2): Arthur nimmt einen Kartenhalter und legt eine Richtungskarte mit der Vorderseite «-» hinein. Dann legt er eine „rote 5“ aus seiner Hand obenauf, um die Folge zu beginnen und stellt den Kartenhalter vor sich hin.*
- Er spielt eine Handkarte auf einen Kartenhalter eines Mitspielers und nimmt anschließend diesen Kartenhalter zu sich. Dabei muss der Spieler eine Karte derselben Farbe wie die der letzten gespielten Karte legen (mit Ausnahme der Jokerkarten) und die von der Richtungskarte vorgegebene Folge einhalten. Gibt die Richtungskarte «+» vor, muss der Spieler eine Karte mit einem höheren Wert als die letzte gespielte Karte legen. Gibt sie «-» vor, muss er eine Karte mit geringerem Wert legen. Dann stellt der Spieler den Kartenhalter vor sich hin. Der letzte Spieler, der eine Karte auf einen Kartenhalter legt, gewinnt am Ende der Runde alle Spielkarten aus diesem Halter.

**Achtung:** Ein Spieler darf niemals Karten auf einen Kartenhalter legen, der bereits vor ihm steht.

*Beispiel Abb. 3: Michael spielt eine rote 3 auf den Kartenhalter, der vor Arthur steht. Diese 3 ist niedriger als die bereits gelegte 5 und entspricht der Farbe der Kartenfolge. Michael bekommt den Kartenhalter und stellt ihn vor sich hin.*

- Er kann oder möchte keine Karte legen, um eine Folge zu eröffnen oder zu bekommen, dann legt er eine Handkarte (egal welcher Farbe oder mit welchem Wert) unter die Kartenfolge eines Mitspielers seiner Wahl (auf keinen Fall unter die Karten eines eigenen Kartenhalters!). Der Mitspieler behält seinen Kartenhalter!

*Beispiel Abb.4: Nina ist an der Reihe, alle Kartenhalter stehen vor Mitspielern und sie kann von keinem der Mitspieler einen Kartenhalter übernehmen. Sie entscheidet sich, die lila 7 zu spielen und legt sie unter den Stapel von Michael, der seinen Kartenhalter behält.*

**Besonderer Fall:** Falls sich alle Kartenhalter vor demselben Spieler befinden, muss dieser, wenn er am Zug ist, eine Karte aus seiner Hand abwerfen und sie unter den Kartenstock legen.

#### **Jokerkarten:**

Die Jokerkarten werden nach denselben Regeln gelegt wie die anderen Karten, haben aber folgende Besonderheiten:

- Sie haben keine Farbe und können auf eine lila, eine rote Karte oder auf einen anderen Joker gelegt werden.
- Es ist erlaubt, eine Jokerkarte auf eine lila oder rote Karte mit demselben Wert zu legen. Auch in diesem Fall bekommt der Spieler, der die Jokerkarte gelegt hat, den Kartenhalter.
- Beispiel Abb.5: Louisa spielt einen Joker 3 auf die rote Karte 3 von Michaels Kartenhalter. Sie bekommt den Kartenhalter und stellt ihn vor sich hin.*
- Es ist auch möglich, eine lila oder rote Karte auf eine Jokerkarte desselben Werts zu legen. In diesem Fall bekommt der Spieler, der die Farb-Karte desselben Werts gelegt hat, ebenfalls den Kartenhalter.
- Sobald eine Jokerkarte auf einen Kartenhalter gelegt wird, verliert diese Karten-Folge ihre Farbe. Die nächste, auf die Jokerkarte gelegte Karte bestimmt die neue Farbe der Kartenfolge dieses Kartenhalters.

#### **ENDE EINER RUNDE**

Eine Runde endet, wenn alle Mitspieler nur noch 2 Karten auf der Hand halten. Die Spieler nehmen die Karten aus ihren Kartenhaltern und legen sie beiseite. Die 3 Kartenhalter und die 3 Richtungskarten stehen jetzt wieder zur Verfügung und werden wie zu Spielbeginn in die Mitte des Tisches gelegt. Jeder Spieler zieht 4 neue Karten (bei 2 Spielern 5 neue), um seine Handkarten wieder zu vervollständigen. Dann beginnt eine neue Runde. Der Spieler, der links des ersten Spielers der ersten Runde sitzt, beginnt diese neue Runde.

#### **ENDE DER PARTIE**

Das Spiel endet, wenn nicht mehr genügend Karten im Kartenstock sind, mit denen die Spieler ihre Kartenhand am Ende einer Runde ergänzen können. Dann zählen die Spieler die auf ihren gewonnenen Karten abgebildeten Sanduhren, die sie während der einzelnen Runden gesammelt haben.

**Achtung:** Sanduhren auf Karten, die am Ende noch in der Hand übrig sind, werden nicht mitgezählt. Der Spieler, der die meisten Sanduhren gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

#### **Variante für 5 Spieler**

Das Spiel besteht aus 2 kompletten Durchgängen. Deshalb wird, wenn der Kartenstock das erste Mal leer gespielt wurde, eine Zwischenwertung vorgenommen. Ein Spieler notiert die Punkte aller Spieler. Dann werden alle Karten neu gemischt und das Spiel geht weiter. Am Ende des zweiten Durchgangs gewinnt der Spieler mit den meisten Sanduhren aus beiden Durchgängen.