

DUCCO

A game by Henrik Larsson

1. Components

- 75 cards
- Rules



2. Summary

Score points by matching cards with colored icons next to each other.
Find the best location to maximize your score and get to 50 points!

3. Preparations

- You will need a pen and paper to write down the scores
- Shuffle the cards and stack them face down
- Draw 9 cards and place them in a cross
- Each player draws one card from the stack
- The player with the most colorful clothing goes first



4. Playing

On your turn, place your card so the icons at the edges match up in color or shape with the icons on adjacent cards.

When you play your card, you may rotate it to get a better match.



5. Scoring

When you've placed your card, compare the icons that are now touching other cards. Corner icons may need to be compared with two icons. Each match is scored separately and if the icons match in either shape or color, you score points.

You get **1 point** if the colors or the shapes match.

You get **2 points** if both the colors and the shapes match.

All your points are combined and added to your total score. Once scored, draw your next card and the turn continues to the next player.

You only score horizontally and vertically and the DuCo logo at the center of each card is only used in special game modes.

6. Rectangle Rule

If a rectangle or a square is formed at any time, draw four cards and add one to the center of each of the sides before play continues. If a side has an even number of cards, place it next to either of the centered cards. The player who placed the previous card decides the location before looking at the new card.



7. Winning

When a player reaches **50 points**, finish the round so all players have played the same number of cards. The player with the most points after this wins! Players finishing on a tied score will share their position.

8. Special Icons

Icons with 2X doubles the score for the icon being scored.



If either colors or shapes match, you get **2 points**.

If both colors and shapes match, you get **4 points**.

Matching a 2X icon with another 2X icon gives you 4X and quadruples the score.



Icons with the **Rainbow Color** are all colors at the same time. They match with every color, including other Rainbow Color shapes.



Icons with **Any Shape** are all shapes at the same time. They match with every shape including other Any Shape icons.

A match with a Rainbow Colored icon and an Any Shape icon counts as a match of both Color and Shape and gives you 2 points.

9. Scoring Examples

4 points

17 points

8p 2p 1p

Advanced Rules

The following optional rules and game modes can be added to the game individually or combined with other rules and modes.

- Change the winning condition to 75 points.
- Each player has only 10 seconds to play their card.
- Allow diagonal scoring.
- Always have 3 open cards as your hand.

Extra Game Modes

Rotation

When placing a new card the active player may rotate one already placed card on the table before scoring.



Lineup

Place 5 cards in a row where all players can see. Instead of drawing a random card to play, the active player chooses one of the cards on either end of the row and plays it instead. When a card has been selected and scored, add a new card to the center of the line. No cards are held between rounds.



Disorder

Players are allowed to place cards without perfectly matching the edges. A card can be played even if it overlaps multiple edges or sticks out from the edge of another card.



Chaos

Start the game with a 3x3 grid of cards. Players are now allowed to place cards **overlapping** other cards. The center squares count as colored icons that can't be matched against shapes.



Corner Cluster

Start the game with a 5x5 grid of cards. The goal is to have a set of **four corner icons** with the same color touching. Once per turn you may switch places of two adjacent cards and rotate one card.

It is possible to get more than one set of four corner icons at the same turn, if you do, score all sets at the end of your turn.

When one player has scored 5 sets of cards, finish the current round so each player has taken the same amount of turns and the player with the highest amount of sets wins the game.



Stress

Sort the cards in stacks by the color of the center square. Each player takes 10 cards from one of the stacks and discards the rest. Players draw cards from their own stack.

Players play simultaneously with their own cards. When a player has placed all of their cards, they start a countdown of 30 seconds. Any unplayed cards after this time is up are not played or scored.

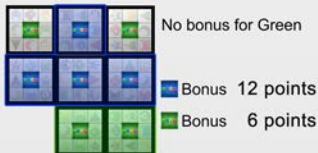
Conquest

For 2-4 players. Sort the cards in stacks by the color of the center square. Each player takes 10 cards from one of the stacks and discards the rest. Players draw cards from their own stack.

Place 5 cards like a cross with the center square of an unused color.

Do not count scores when placing a card. When the game is over the players count the score for all the cards of their color.

Players also get **+3 points** for each of the cards connected to their largest group of connected cards.



1. Spielmaterial

- 75 Spielkarten
- Spielanleitung



2. Spielziel

Erhalte Punkte, indem du farbige Symbolen nebeneinander legst. Finde den besten Platz um 50 Punkte zu erzielen.

3. Vorbereitung

- Du brauchst Stift und Papier um die Punkte zu notieren.
- Misch die Karten und staple sie verdeckt.
- Zieh 9 Karten und lege sie in ein Kreuz.
- Jeder Spieler zieht eine Karte vom Stapel.
- Der Spieler mit der buntesten Kleidung beginnt.



4. Spielablauf

Leg die Karten so, dass die Symbole mit Farbe oder Form der anliegenden Karte übereinstimmen.

Für eine bessere Übereinstimmung kannst du die Karte drehen.



5. Punkteverteilung

Nach dem Legen der Karte, vergleiche die Symbole, die andere Karten berühren. Ecksymbole können mit zwei Symbolen verglichen werden. Jeder Spielzug wird separat berechnet, wenn Symbole mit Form oder Farbe übereinstimmen punktest du.

Stimmen Farbe oder Form überein, gibt es **1 Punkt**.
Stimmen Farbe und Form überein, gibt es **2 Punkte**.

Alle Punkte werden zu einem Endergebnis erfasst. Dann ziehen Sie eine neue Karte und der nächste Spieler ist an der Reihe. Man kann nur horizontal und vertikal punkten, das DuCo Logo in der Mitte wird nur bei bestimmten Spielregeln benutzt.

6. Rechtecksregel

Formen alle Karten zu irgend einem Zeitpunkt ein Rechteck oder Quadrat, ziehe vor deinem Zug 4 weitere Karten und platziere je eine mittig an jeder Seite. Bei geraden Seitenlängen bestimmt der Spieler, der zuletzt gelegt hat, an welcher der beiden Karten angeschlossen wird.



7. Spielende

Wenn ein Spieler **50 Punkte** erreicht hat, fährt mit der Runde fort bis alle Spieler die gleiche Anzahl an Karten gespielt haben. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt! Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

8. Besondere Symbole

Das **2** Symbol verdoppelt seine eigenen Punkte und die Punkte der übereinstimmenden anliegenden Symbole.



2 Punkte wenn Farbe oder Form übereinstimmen.
4 Punkte wenn Farbe und Form übereinstimmen.

Sind beide Symbole **2X** Symbole, so vervierfachen sich die aktuellen Punkte.



Symbole mit **Regenbogen Farben** stimmen mit allen Farben und Regenbogen Farben überein.



Die **Jede Form** Symbole stimmen mit allen Formen überein.

Liegen regenbogenfarbende und jede Form Symbole nebeneinander, so ist dies Übereinstimmungen von Farbe und Form.

9. Punktbeispiel



Erweiterte Regeln

Die folgenden Regeln und Spielmodi können zu dem Spiel hinzugefügt oder mit anderen Spielmodi kombiniert werden.

- Erhöhe die Gewinnpunktzahl auf 75 Punkte.
- Man hat 10 Sekunden um seine Karte zu legen.
- Man kann auch diagonal punkten.
- Habe immer 3 offene Karten in der Hand.

Extra Spielmodi

Rotation

Beim Legen einer neuen Karte kann der Spieler, bevor er punktet, eine bereits gelegte Karte drehen.



Aufstellung

Lege 5 Karten für alle sichtbar in eine Reihe. Anstatt eine Karte zu ziehen, nimmt der Spieler eine Karte von einem Ende der Reihe. Sobald eine Karte ausgewählt wurde und Punkte vergeben wurden, lege eine neue Karte in die Mitte der Reihe. Zwischen Runden werden keine Karten gehalten.



Durcheinander

Spielern ist es erlaubt die Karten so zu legen, dass die Ecken nicht aneinander liegen. Eine gespielte Karte darf Felder ohne anliegende Karten haben und bereits liegende Karten verdecken.



Wirrwarr

Beginne das Spiel mit einem 3x3 Quadrat an Karten. Spieler dürfen Karten **übereinander** legen. Die mittigen Quadrate zählen als bunte Symbole, die nicht mit Formen übereinstimmen.



Eckgruppe

Beginne das Spiel mit einem 5x5 Quadrat an Karten. Ziel ist es vier berührende Ecksymbole mit der gleichen Farbe zusammenzubringen. Einmal pro Zug kann man den Platz zweier nebeneinander liegenden Karten wechseln und eine Karte drehen.

Es ist möglich mehr als eine Eckgruppe in einem Zug zu bekommen, wenn dies der Fall ist, zählen alle diese Gruppen.

Wenn ein Spieler 5 gleichfarbige Gruppen erreicht, dann beende die aktuelle Runde, sobald jeder Spieler gleich viele Spielzüge hatte. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.



Stress

Staple die Karten nach Farbe des mittigen Quadrats. Jeder Spieler nimmt 10 Karten von einem der Stapel, der Rest wird zur Seite gelegt. Spieler ziehen nur vom eigenen Stapel und spielen alle gleichzeitig.

Wenn ein Spieler alle seine Karten gelegt hat, haben die anderen Spieler noch 30 Sekunden Zeit. Alle nicht gespielten Karten bringen keine Punkte.

Eroberung

Für 2-4 Spieler. Staple die Karten gemäss der Farbe des mittleren Symbols. Jeder Spieler nimmt 10 Karten von einem Stapel, der Rest wird beiseite gelegt. Spieler ziehen Karten von ihrem eigenen Stapel.

Lege 5 Karten einer unbenutzten Farbe in ein Kreuz.

Zähle keine Punkte wenn die Karten gelegt werden. Erst am Ende des Spiels werden die Punkte gezählt.

Spieler bekommen. **+3 Punkte** für jede Karte, die zu der grössten zusammenhängenden Gruppe eines Spielers gehört.



1. Contenu

- 75 cartes
- Règles du jeu



2. Résumé

Placez des cartes côte à côte avec des icônes de même couleur. Marquez des points et essayez d'atteindre 50 points!

3. Préparation

- Prenez un papier et un crayon pour noter les scores.
- Mélangez les cartes et empilez-les faces cachées.
- Tirez 9 cartes et placez-les comme sur le diagramme.
- Chaque joueur pioche une carte de la pile.
- Le joueur avec les vêtements les plus colorés joue en 1er.



4. Jouer

Quand c'est votre tour, placez votre carte pour que les icônes sur les bords correspondent aux icônes (couleur / forme) des cartes voisines.

Quand vous jouez une carte, pivotez-la pour une meilleure combinaison.



5. Marquer des points

Lorsque vous avez placé votre carte, comparez les icônes qui sont maintenant côte à côte avec les icônes des autres cartes. Les icônes d'angle peuvent avoir deux icônes correspondantes. Chaque icône correspondante fait marquer des points comme suit:

Vous obtenez **1 point** si les couleurs OU les formes correspondent.
Vous obtenez **2 points** si les couleurs ET les formes correspondent.

Tous les points sont combinés et ajoutés à votre score total. Vous piochez ensuite votre prochaine carte et c'est au tour du joueur suivant de jouer. Tous les points sont ajoutés à votre score total. Vous marquez des points seulement horizontalement et verticalement. Le logo Duco au centre de chaque carte est utilisé uniquement dans les variantes.

6. Règle Rectangle

Si un rectangle ou un carré est formé à tout moment, piochez quatre cartes et placez chacune d'elles à côté de la carte centrale de chacun des côtés avant de continuer à jouer. Si un côté du rectangle a un nombre pair de cartes, placez-la carte à côté de l'une des cartes centrales. Le joueur qui a placé la carte précédente décide où placer la nouvelle carte avant de la regarder.



7. Gagner

Quand un joueur atteint **50 points**, continuez le tour jusqu'à ce que tous les joueurs aient joué le même nombre de cartes. Le joueur avec le plus de points gagne ! S'il y a une égalité entre plusieurs joueurs chaque joueur remporte la victoire.

8. Icônes spéciales

Les icônes marquées 2X doublent les points des icônes correspondantes.



Si l'une des couleurs ou des formes correspondent = **2 points**.
Si les deux couleurs et les formes sont identiques = **4 points**.

Une icône 2X qui correspond à une autre icône 2X: le score = X4.



Les icônes **arc-en-ciel** correspondent à toutes les couleurs, y compris d'autres formes arc en ciel. (Elles fonctionnent comme des Jokers).



Les icônes **multiformes** correspondent à toutes les formes y compris d'autres icônes multiformes.

Une correspondance entre une icône arc-en-ciel et une icône multiforme compte comme une correspondance à la fois couleur et forme.

9. Exemple de comptage des points



Règles avancées

Les règles optionnelles et modes de jeu suivants peuvent être ajoutés au jeu, individuellement ou combinés.

- Changer le score gagnant à 75 points.
- Chaque joueur dispose de seulement 10 secondes pour jouer sa carte.
- Permettre les correspondances en diagonale.
- Toujours avoir 3 cartes en main qui seront posées devant le joueur pour que tous les autres joueurs puissent les voir.

Modes de jeu supplémentaires

Tour

Lorsque vous placez une nouvelle carte, le joueur actif peut retourner une carte déjà mise sur la table avant de marquer des points.



En ligne

Alignez 5 cartes que tous les joueurs peuvent voir. Au lieu de tirer une carte au hasard, le joueur actif choisit une des cartes à chaque extrémité de la rangée. Quand une carte a été sélectionnée, ajoutez une nouvelle carte au centre de la ligne. Pas de cartes en main entre les deux tours.



Désordre

Les joueurs sont autorisés à placer des cartes sans aligner parfaitement les bords. Une carte peut être jouée même si elle recouvre plusieurs bords ou dépasse du bord d'une autre carte.



Chaos

Créez une grille de 3x3 cartes. Les joueurs peuvent désormais placer des cartes qui en **chevauchent d'autres**. Les carrés au centre comptent comme des icônes de couleurs qui ne peuvent pas correspondre avec les formes.



Coins groupés

Lancez le jeu avec une grille de 5x5 cartes. L'objectif est d'avoir une combinaison de **quatre icônes** en coin de même couleur se touchant. Une fois par tour, vous pouvez changer de place deux cartes voisines et vous pouvez tourner une carte.

Il est possible d'obtenir plus d'une combinaison de 4 icônes en coins dans le même tour, si c'est le cas, notez toutes les combinaisons à la fin de votre tour.

Quand un joueur a marqué 5 combinaisons de cartes, continuez jusqu'à ce que chaque joueur ait joué le même nombre de tours. Le joueur avec le plus grand nombre de combinaisons gagne le match.



Stress

Triez les cartes par couleur de carré central et disposez-les en piles. Chaque joueur tire 10 cartes à partir de l'une des piles et rejette le reste. Les joueurs piochent des cartes à partir de leur propre pile.

Les joueurs jouent maintenant simultanément avec leurs propres cartes. Quand un joueur a placé toutes ses cartes, il commence un compte à rebours de 30 secondes. Toute carte non jouée après ce temps ne peut pas être jouée et ne rapporte pas de points.

Conquête

Pour 2 à 4 joueurs. Triez les cartes par la couleur du carré central et disposez-les en piles. Chaque joueur tire 10 cartes à partir de l'une des piles et rejette le reste. Les joueurs piochent des cartes à partir de leur propre pile.

Placez 5 cartes en croix à partir du carré centrale d'une couleur non-utilisée. Ne comptez pas les scores en plaçant une carte. Lorsque la partie est terminée, chaque joueur compte le score obtenu pour toutes les cartes de sa couleur.

Les joueurs obtiennent également **trois points** supplémentaires pour chacune des cartes formant le plus grand groupe de cartes correspondantes.



1. Componentes

- 75 cartas
- Instrucciones



2. Resumen

Gana puntos al hacer pares de cartas con iconos adyacentes de color.
¡Busca el mejor lugar para anotar y llegar a 50 puntos!

3. Preparación

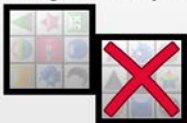
- Necesitará una pluma y papel para escribir los puntajes.
- Mezcle las cartas y acomódelas boca abajo.
- Saque 9 cartas y colóquelas en forma de cruz.
- Cada jugador saca una carta de la baraja.
- Empieza la partida el jugador con la ropa más colorida.



4. Jugando

En su turno, elija y coloque una carta de manera que los iconos concuerden en figura o color con los iconos de alguna de las cartas adyacentes.

Puedes rotar tu carta para conseguir una mejor combinación.



5. Tomando puntaje

Cuando haya colocado su carta, compare los iconos que ahora tocan las otras cartas. Los iconos de las esquinas pueden compararse con ambos iconos adyacentes. Cada combinación de figura o color se puntea separadamente:

1 punto si los iconos tienen la misma figura O color.

2 puntos si los iconos tienen la misma figura Y color.

Solo se gana puntos horizontalmente y verticalmente. El logo DuCo al centro de cada carta se usa solo en modos especiales del juego.

Sume los puntos y saque otra carta para terminar su turno.

6. Regla del Rectángulo

Si un rectángulo o cuadrado se forma, saque 4 cartas y agregue una al centro de cada lado antes de que continúe la jugada. Si un lado tiene un número par de cartas, coloque la carta junto a cualquiera de las cartas centradas. El jugador que colocó las cartas es quien decide la locación, antes de mirar la carta nueva.



7. Para Ganar

Si un jugador hace **50 puntos**, siga la jugada hasta que todos los jugadores jueguen el mismo número de cartas. El que termine con el puntaje más alto gana. En un empate, ambos empatados ganan.

8. Iconos especiales

Iconos con "2X" doblarán el puntaje de la combinación:

2X 2 puntos si los iconos tienen la misma figura O color.
4 puntos si los iconos tienen la misma figura Y color.

Al formar un par con un icono "2X" con otro icono "2X" cuadruplicará los puntos en la misma manera.



Iconos con **Color Arcoíris** son todos los colores al mismo tiempo. Forman pares con todos los colores, incluso otras figuras de color arcoíris



Iconos con **"Cualquier Figura"** tienen todas las figuras al mismo tiempo. Forman pares con todas las figuras, incluso con otros iconos de "Cualquier Figura".

9. Puntuaciones



Reglas Avanzadas

Las siguientes reglas y modos de juego pueden ser implementados individualmente o combinados con otras reglas y modos.

- Cambie el puntaje necesario para ganar a 75 puntos.
- Límite de 10 segundos para que el jugador haga la jugada.
- Permita anotar puntos diagonalmente
- Siempre tenga 3 cartas en la mano.

Modos de Juego Extras

Rotación

Al colocar una carta nueva, el jugador puede rotar una carta que ya está colocada antes de anotar.



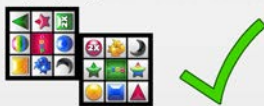
En línea

Coloque cinco cartas en línea donde todos puedan ver. En vez de seleccionar una carta al azar, el jugador del turno elige una carta de cualquier fin de línea. Cuando la carta haya sido seleccionada y calificada, agregue una nueva carta al centro de la línea. No hay posesión de cartas entre rondas.



Confusión

Se permite colocar cartas sin que los bordes estén al par. Una carta puede ser jugada aunque se superponga con otros bordes o no esté alineada con otra carta.



Caos

Empiece el juego con una cuadrícula de 3x3 cartas. Los jugadores ahora pueden **colocar cartas sobre otras cartas**. Los cuadros del centro cuentan como iconos de color que no pueden ser pareados contra otras figuras.



Conjuntos de Esquinas

Comience el juego con una cuadrícula de 5x5 cartas. El objetivo es obtener un conjunto de **4 iconos de esquina** del mismo color que toque. Cada turno, podrá cambiar el lugar de dos cartas vecinas y podrá rotar una carta.

Es posible obtener más de un conjunto de 4 iconos de esquina en el mismo turno. Si sucede, califique los conjuntos al fin del turno.

Cuando un jugador anote 5 conjuntos, terminen la ronda de manera que todos los jugadores han tenido el mismo número de turnos. El jugador con más



Estrés

Organice las cartas en barajas según el color del cuadrado de en medio. Cada jugador toma 10 cartas de una de las barajas y deja el resto. Los jugadores sacan cartas de su propia baraja.

Ahora se juegan con las cartas simultáneamente. Cuando el jugador haya puesto todas sus cartas, cuentan hasta 30 segundos. Cualquier carta no jugada después de este tiempo queda descalificada.

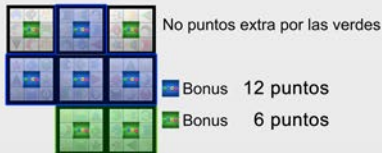
Conquista

Para 2-4 jugadores. Organice las cartas en barajas según el color de su cuadrado central. Cada jugador toma 10 cartas de una baraja y descarta las demás. Cada jugador saca cartas de su propia baraja.

Coloque 5 cartas en forma de cruz con el cuadrado central siendo un color no usado.

No anote puntajes al colocar la carta. Cuando termine el juego, los jugadores contarán el puntaje de todas las cartas de su color.

Los jugadores ganan **3 puntos** por cada carta conectada a su grupo más grande de cartas conectadas.



1. Componenti

- 75 carte
- Istruzioni



2. In breve

Per fare punti abbinata e affianca le carte alle icone colorate.
Trova la posizione migliore massimizza il punteggio per arrivare a 50 punti!

3. Preparazione

- Prendi carta e penna per segnare i punti
- Mischia il mazzo e mettilo a faccia in giù
- Prendi 9 carte e forma una croce
- Ogni giocatore prende una carta dal mazzo
- Inizia il giocatore con i vestiti più colorati



4. Gioco

Al tuo turno posiziona la tua carta facendo corrispondere in forma o colore le icone sui lati a quelle della carta vicina.

Puoi ruotare la tua carta per farla combaciare al meglio.



5. Punteggio

Posizionata la carta, controlla le icone dei lati che toccano le altre. Potresti dover confrontare le icone agli angoli con altre due icone. Ogni abbinamento dà punti separati, e fai punti se le icone corrispondono in forma o colore.

1 punto se il colore o la forma corrispondono.

2 punti se sia forma che colore corrispondono.

Tutti i punti vengono combinati e aggiunti al totale. Poi prendi un'altra carta e il turno va al prossimo giocatore.

Fai punti solo in orizzontale e verticale e il logo DuCo al centro delle carte si usa solo in modalità di gioco speciali.

6. Il Rettangolo

Se si forma un rettangolo o un quadrato, prendi 4 carte e mettile una al centro di ogni lato prima di continuare il gioco. Se in un lato le carte sono pari, scegli la posizione che preferisci tra le due carte centrali. Il giocatore che ha messo la carta decide dove mettere la prossima prima di guardarla.



7. Chi vince

Quando un giocatore raggiunge **50 punti**, si continua il giro finché tutti hanno giocato lo stesso numero di carte. Finito il giro, chi ha più punti vince! Se due giocatori pareggiano, vincono entrambi.

8. Icone Speciali

L'icona 2X duplica i punti delle icone abbinata.



Se forma o colore combaciano fai **2 punti**.

Se sia forma che colore combaciano fai **4 punti**.

L'icona 2X, abbinata a un'altra 2X, diventa una 4X, che quadruplica i punti degli abbinamenti fatti.



Le icone coi **colori arcobaleno** comprendono tutti i colori. Si abbinano ad ogni colore, incluse altre forme dai colori arcobaleno.



Le icone **multiforme** racchiudono tutte le forme in una. Si abbinano ad ogni icona, incluse altre icone multiforme.

Se abbinati colori arcobaleno a un'icona multiforme conta come abbinamento sia di forma che di colore.

9. Esempi di Punteggio



Per Esperti

Puoi aggiungere le seguenti modalità di gioco e regole opzionali singolarmente o con altre regole e modalità.

- Sposta la vincita a 75 punti.
- Limite di 10 secondi per giocare la propria carta.
- Fai punti anche in diagonale.
- Avere sempre 3 carte in mano.

Modalità di Gioco Extra

Rotazione

Il giocatore che posiziona una nuova carta può ruotare una carta già posizionata prima di contare i punti.



Allinea

Mettere in linea e in vista per tutti 5 carte. Il giocatore attivo, non pesca dal mazzo, ma sceglie tra le 5 allineate. Dopo che la carta viene scelta e si contano i punti, mettere un'altra carta al centro della linea di carte. Non si tengono carte durante i giri.



Disordine

Si possono piazzare carte senza far combaciare perfettamente i lati. Si può giocare una carta anche se si sovrappone a diversi lati o va oltre il lato di un'altra carta.



Caos

Si inizia il gioco con una griglia di carte 3X3. Si possono posizionare carte **sovrapponendole** ad altre. I quadrati centrali contano come icone che non si possono abbinare a forme.



All'angolo

Il gioco inizia con una griglia 5X5. L'obiettivo è avere un set di quattro icone dello stesso colore agli angoli che si tocchino. Una volta per turno si possono scambiare di posizione due carte vicine e ruotarne una.

Si può avere più di un set da 4 icone agli angoli nello stesso turno, in tal caso, conta tutti i punti alla fine del tuo turno.

Se un giocatore riesce ad fare 5 set di carte, si finisce il giro in corso per avere tutti lo stesso numero di turni, e il giocatore con più set vince.



Stress

Dividi le carte in mazzi secondo il colore del quadrato centrale. Ognuno prende 10 carte da un mazzo e scarta il resto. I giocatori pescano poi le carte dal proprio mazzo.

I giocatori giocano simultaneamente con le proprie carte. Quando un giocatore le finisce si fa un conto alla rovescia di 30 secondi. Allo scadere, non si possono più giocare altre carte.

Conquista

2-4 giocatori. Dividi le carte in mazzi in base al colore del quadrato centrale. Ognuno prende dieci carte da un mazzo e scarta il resto. I giocatori pescano dal proprio mazzo.

Mettere 5 carte a croce col quadrato centrale di un colore non usato. Non contare i punti quando si mette una carta. Quando il gioco è finito i giocatori contano i punti per le carte del proprio colore.

I giocatori avranno anche **3 punti** in più per ogni carta connessa al gruppo di carte connesso più grande.



1. Innehåll

- 75 kort
- Regler



2. Översikt

Samla poäng genom att spela kort med färgade symboler brevid varandra. Hitta den bästa platsen och var först till 50 poäng!

3. Förberedelser

- Du behöver något att skriva ner poängen på
- Blanda alla kort och lägg dem upp och ner i en hög
- Dra 9 kort och placera dem enligt bilden till höger
- Varje spelare drar ett kort från högen
- Spelaren med mest färggranna kläder börjar spelet



4. Spelandet

På din tur försöker du placera ditt kort så att ikonerna på kanterna matchar i färg eller form med ikonerna på närliggande kort.

När du spelar ditt kort får du samtidigt rotera det.



5. Poäng

När du har spelat ditt kort jämför du ikonerna på kanterna som ligger mot närliggande kort. Ikoner på hörnen kan behöva jämföras mot två ikoner. Varje jämförelse räknas separat och om ikonerna har samma färg eller form får du poäng.

Du får **1 poäng** om färgerna eller formerna matchar.

Du får **2 poäng** om både färgerna och formerna matchar.

Alla poäng kombineras och läggs till din totala poäng. Dra sedan ett nytt kort och nästa spelare påbörjar sin tur.

Du får enbart poäng horisontellt och vertikalt och DuCo-loggan i mitten på varje kort används bara i vissa spel-lägen.

6. Rektangelregeln

Om det under spelets gång bildas en kvadrat eller rektangel, dra fyra kort och placera ett kort så nära mitten som möjligt på vardera kant. Om en sida har ett jämnt antal kort, placera kortet bredvid slumpmässigt kortet på en av de två mittenkorten. Spelaren som spelade det senaste kortet bestämmer var utan att kolla på det nya kortet.



7. Spelets Slut

När en spelare kommer upp till **50 poäng** spelar man klart det nuvarande varvet tills alla spelare har spelat samma antal kort. Spelaren med högst poäng vinner! Vid oavgjort delar man på placeringen.

8. Specialikoner

Ikoner med 2X ger dig dubbla poäng för ikonerna du jämför.



Om färg eller form matchar får du **2 poäng**.

Om färg och form matchar får du **4 poäng**.

Om du matchar en 2X-ikon med en annan 2X-ikon får du 4X och poängen fyrdubblas för ikonerna du jämför.



Ikoner med **Regnbågsfärgen** är alla färger samtidigt. De matchar alla färger, inklusive andra former med Regnbågsfärgen.



Ikoner med **Valfri Form**-symbolen är alla former samtidigt.

De matchar alla former inklusive andra Valfri Form-symboler.

En matchning mellan en Regnbågsfärgad ikon och en Valfri Form-ikon räknas som att de matchar både form och färg och ger 2 poäng.

9. Poängexempel

4 poäng

8p 2p 1p

17 poäng

Avancerade Regler

Följande valbara regler och extra spellägen kan spelas individuellt eller tillsammans med andra regler och varianter.

- Ändra vinstgränsen till 75 poäng.
- En tidsgräns på 10 sekunder per drag.
- Tillåt diagonella poängräkningar.
- Ha alltid 3 öppna kort som din hand.

Extra Spellägen

Rotation

När du spelar ett nytt kort får du även rotera ett tidigare placerat kort på bordet innan du får dina poäng.



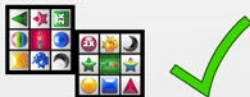
Uppradade

Lägg 5 kort på en rad där alla spelare kan se. Istället för att dra ett slumpat kort väljer den aktiva spelaren ett av korten på endera hörn av raden. När ett kort har valts och placerats läggs ett nytt kort till i mitten av raden. Spelarna har alltså inga kort på sin hand mellan rundorna.



Stökigt

Spelarna behöver inte längre placera korten med kanter som matchar perfekt. Ett kort kan spelas även om det tar i två kanter på samma sida eller om det sticker ut utanför kanten.



Kaos

Starta spelet med kort placerade i en 3x3 stor fyrkant. Spelarna får nu spela kort **ovanpå** andra kort. Mittenrutorna räknas som färgade, formlösa ikoner som inte kan matcha mot former.



Hörngrupper

Starta spelet med kort placerade i en 5x5 stor fyrkant. Målet är att ha ett stick av **fyra hörnikoner** med samma färg nuddandes. En gång per drag får du byta plats på två närliggande kort samt rotera ett kort.

Om du får fler än ett stick med 4 hörnikoner samma runda får du poängen för dessa i slutet av din runda.

När en spelare har fått ihop 5 stick spelar man färdigt det nuvarande varvet så att alla spelare har spelat lika många rundor och spelaren med högsta antalet stick efter det vinner.



Stress

Sortera korten i högar efter färgen på mittenrutan. Varje spelare tar 10 kort från en av högarna och lägger bort resten av korten. Spelarna drar enbart från sin egen hög.

Alla spelar samtidigt med sina egna kort. När en spelare har spelat alla sina kort startas en nedräkning på 30 sekunder. Alla ospelade kort efter den tiden varken spelas eller räknas till poängen.

Erövring

För 2-4 spelare. Sortera korten i högar efter färgen på mittenrutan. Varje spelare tar 10 kort från en av högarna och lägger bort resten av korten. Spelarna drar enbart från sin egen hög.

Placera 5 kort som ett kors med kort som har mittenrutan av en oanvänd färg.

Räkna inte poäng när du placerar ditt kort, utan alla spelare räknar sina poäng på alla sina kort när spelet är slut.

Spelarna får också **+3 poäng** för varje kort de har placerat som är ihopkopplat med deras största grupp av ihopkopplade kort.



1. Innhold

- 75 kort
- Regelhefte



2. Oppsummering

Få poeng ved å pare kort med fargede ikoner ved hverandre. Finn det beste paret for å maksimere poengene dine og kom deg opp til 50 poeng!

3. Forberedelser

- Du vil trenge noe å skrive med og noe å skrive ned poengene på
- Stokk kortene og legg bunken med bildene ned
- Trekk 9 kort og legg de i kryss
- Hver spiller trekker ett kort fra stokken
- Spilleren med det mest farverige antrekket får begynne



4. Hvordan du spiller

Når det er din tur skal du plassere kortet ditt slik at ikonene ved kantene pares opp imot farve eller fasong på ikonene til de andre kortene.

Når du legger et kort kan du rotere det for å få et bedre par.



5. Poengfordeling

Når du har plassert kortet, sammenlign ikonene som nå rører ved andre kort. Hjørneikoner kan pares med to ikoner. Hver runde blir poeng fordelt separat og dersom ikonene er like i enten fasong eller farve får du poeng.

Du får **1 poeng** dersom farvene eller fasongen er like.

Du får **2 poeng** dersom både farvene og fasongen er like.

Alle poengene blir kombinert og lagt til din avsluttende poengsum.

Du får kun poeng horisontalt og vertikalt og DuCo-logoen i midten av hvert kort blir kun brukt i spesielle spillmoduser.

6. Rektangel-regelen

Dersom en rektangel eller firkant blir formet, trekk fire kort og legg ett i midten av hver av sidene før spillet fortsetter. Dersom en side har et ujevnt antall kort, plasser det ved hvilket som helst av kortene i midten. Spilleren som la det forgående kortet bestemmer hvor før man ser på neste kort.



7. Hvordan man vinner

Når en spiller når **50 poeng**, fortsett til runden er ferdig og alle spillere har spilt samme antall kort. Spilleren med flest poeng når runden er over vinner. Dersom det er uavgjort vinner alle spillerene det ble uavgjort mellom.

8. Spesielle ikoner

Ikoner med 2X vil doble poengsummen for parene.



Dersom farven eller fasongen er like får du **2 poeng**. Dersom både farven og fasongen er like, får du **4 poeng**.

Pares et 2X ikon med et annet 2X ikon belønnes det med 4X og firedobler poengsummen for de parede ikonene.



Ikoner med **Regnbuefarver** er alle farvene til samme tid. De passer alle farver, inkludert andre Regnbuefarvede fasonger.



Ikoner med **Flerfasonger** er alle fasongene til same tid. De passer alle fasonger, inkludert andre Flerfasonger ikoner.

Et par med Regnbuefarvede ikoner og et Flerfasonger ikon teller som par på både farve og fasong

9. Poengeksempler



Avanserte regler

Følgende er valgfrie regler og spillmoduser som kan bli lagt til spillet individuelt eller kombinert med andre regler og spillmoduser.

- Forandre slik at man må ha 75 poeng for å vinne.
- Hver spiller har kun 10 sekunder til å spille kortet sitt.
- Tillat diagonal poengsanking.
- Alltid ha 3 åpne kort i hånden.

Ekstra spillmoduser

Rotering

Når man plasserer et nytt kort kan den aktive spilleren rotere et kort som allerede er lagt på bordet før det tas poeng.



Linje

Plasser 5 kort på rad slik at alle spillerene kan se. I stedetfor å trekke et tilfeldig kort, skal den aktive spilleren velge et av kortene fra hvilken som helst ende av raden. Når et kort er blitt valgt og poeng blitt fordelt, skal et nytt kort legges til midten av linjen. Ingen kort skal holdes mellom rundene.



Uro

Spillerene får plassere kort uten at de ligger perfekt i kant med andre kort. Et kort kan spilles selv om det overlapper flere kanter eller stikker ut fra kanten av et annet kort.



Kaos

Start spillet med et 3x3 mønster med kort. Spillerene kan nå plassere kort som **overlapper** andre kort. Firkantene i midten teller som fargede ikoner og kan ikke pares med fasonger.



Hjørne-rot

Start spillet med et 5x5 mønster med kort. Målet er å ha et sett med **fire hjørne-ikoner** med same farve som rører hverandre. En gang per runde kan man bytte plass for to kort som ligger ved hverandre og roterer ett kort.

Det er mulig å ha mer enn ett sett med 4 hjørne-ikoner samme runde, og dersom du har det får du poeng på slutten av runden.

Når en spiller har fått poeng for 5 set med kort, fullføres runden slik at hver spiller har spilt like mange runder og spilleren med høyest antall set vinner.



Stress

Sorter kortene i bunker etter farve fra firkanten i midten. Hver spiller trekker 10 kort fra en av bunkene og fjerner resten. Spillerene trekker så kort fra sin egen bunke.

Spillerene skal nå spille kortene sine samtidig. Når en spiller har plassert alle sine kort, starter man en nedtelling på 30 sekunder. Alle uspilte kort etter at tiden går ut blir ikke telt med eller gir poeng.

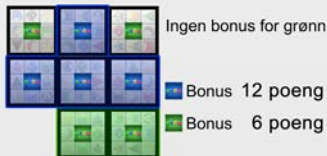
Erobring

For 2-4 spillere. Sorter kortene i bunker etter farven til firkanten i midten. Hver spiller trekker 10 kort fra en av stokkene fjerner resten. Spillere trekker så kort fra sin egen bunke.

Plasser 5 kort i et kryss med midten til en ubrukt farve.

Ikke tell poeng når det plasseres et kort. Når spillet er over eller spillerene poeng for alle kortene i sin farve.

Spillere kan også få **+3 poeng** for hvert av kortene koblet til den største gruppen med kort.



1. Indhold

- 75 kort
- Regler



2. Opsummering

Kombinere ensfarvede symboler ved siden af hinanden for at score points. Find den bedste plads for at få maksimal score, op til 50 points!

3. Forberedelse

- Du har brug for noget at skrive scoren på
- Bland kortene og put dem i en stak med billedsiden nedad.
- Træk 9 kort og placer dem som vist i diagrammet
- Hver spiller trækker et kort fra stakken
- Spilleren med det mest farverige tøj får lov at starte



4. Spillet

På din tur placerer du dit kort så figurerne på siderne passer i farve og form med kortene ved siden af.

Når du spiller et kort må du rotere det for at få bedst muligt match.



5. Pointgivning

Når du har placeret dit kort, sammenlign da figurerne som rører nabokortene. Hjørne-figurer kan nogle gange sammenlignes med to forskellige nabokort. Hvert eneste par scores separat og hvis figurerne passer sammen i enten farve eller form, får du points.

Du får **1 point** hvis farven eller formen passer.
Du får **2 points** hvis både farve og form passer.

Alle points tælles sammen og lægges til din totale score.

Du kan kun danne par vandret og lodret. DuCo logoet i midten af hvert kort bliver kun brugt i specielle tilfælde.

6. Rectangel-Reglen

Hvis kortene på hvilket som helst tidspunkt danner et rektangel eller et kvadrat, skal du trække fire kort fra stakken og placere dem på midten af hver side før man fortsætter. Hvis en side har et lige antal kort placerer du det nye kort på en valgfri side af midterkortet. Spilleren som placerede det forrige kort bestemmer hvor, før der kigges på det nye kort.



7. Sådan vinder du

Når en spiller opnår **50 points**, fortsætter runden indtil alle spillere har spillet det samme antal kort. Spilleren med flest points efter dette vinder.

8. Specielle Figurer

Figurer med 2X vil fordoble scoren der gives hvis, de indgår et par.



Hvis **enten** farve eller form passer, får du **2 points**.

Hvis **både** farve eller form passer, får du **4 points**.

Parret du en 2X figur med en anden 2X figur giver det 4X og den firdobbelte score af parret som sammenlignes.



Figurer med **Regnbue Farve** gælder for samtlige farver på en gang. De kan danne par med enhver farve, endda andre regnbue farvede figurer.



Figurer med **Alle Former** gælder for samtlige former på en gang. De kan danne par med enhver form, endda andre figurer med Alle Former.

Et par dannet af Regnbue Farve figur og en Alle Former figur tæller som et par med både farve og form.

9. Scoring Eksempler



Avancerede Regler

De følgende er valgfrie regler og spiltyper kan tilføjes enkeltvis eller kombineres med andre regler og spiltyper.

- Skift den vindende score til 75 points.
- Hver spiller har kun 10 sekunder til at spille deres kost.
- Tillad diagonal pardannelse.
- Hav 3 kort på hånden som også skal være synlig for modstanderne.

Ekstra Spiltyper

Rotation

Når du placerer et nyt kort må du også rotere et eksisterende kort før der tælles points.



Linie

Placer 5 kort i en linie som alle spillerne kan se. I stedet for at trække et tilfældigt kort fra stakken, tager spilleren, hvis tur det er, kortet fra starten eller slutningen af linien. Når det valgte kort er blevet placeret og der er talt points tilføjes et nyt kort til midten af linien. Ingen kort bliver gemt mellem



Uorden

Det er tilladt for spillere at placere kort uden at de ligger pænt og lige i forhold til nabokortene. Et kort kan spilles selv om det overlapper flere sider eller rager ind over siderne på et andet kort.



Kaos

Start spillet med et 3x3 felt af kort. Spillerne må nu placere kort så de **overlapper** med andre kort. Den farvede firkant i midten af hvert kort kan også parres med andre farvede figurer, men ikke med andre former.



Hjørne Samling

Start spillet med et 5x5 felt af kort. Målet er at danne et stik hvor **fire hjørne figurer** med samme farve rører hinanden. Hver tur må to kort bytte plads og et kort må roteres. Stikket af de fire kort samles ind for enden af turen.

Det er muligt at danne mere end et stik af 4 hjørne figurer i den samme tur, og hvis du gør dette, indkasserer du alle stikkene ved slutningen af din tur.

Når en spiller har opnået en samling på 5 stik af kort, spilles den igangværende runde færdig så hver spiller har spillet det samme antal ture og spilleren med det højeste antal stik vinder spillet.



Stress

Sorter kortene i stakke efter farven på firkanten i midten. Hver spiller tager 10 kort fra en af stakkene og lægger resten til side. Spillerne trækker nu kort fra deres egne små stakke.

Spillerne spiller alle samtidig med deres individuelle kort. Når en spiller har placeret alle deres kort, starter de en nedtælling på 30 sekunder. Ethvert urbrugt kort efter denne tidsramme er spildt og tælles ikke med i pointgivningene.

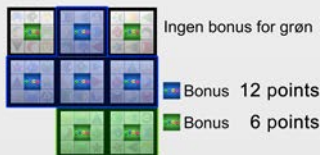
Erobring

For 2-4 spillere. Sorter kortene i stakke efter farven på firkanten i midten. Hver spiller tager 10 kort fra en af stakkene og lægger resten til side. Spillerne trækker nu kort fra deres egne små stakke.

Placer 5 kort som et kryds og anvend kun kort hvis farvede firkant i midten ikke er i brug af nogen spiller.

Tæl ikke points mens kortene placeres. Når alle kortene er placeret tæller spillerne points for kortene i deres farve.

Spillerne får også **+3 points** for hvert kort i forbindelse med deres største gruppe af forbundne kort.



1. Sisältö

- 75 korttia
- Säännöt



2. Pelin kulku lyhyesti

Yritä sovittaa vierekkäin värillisiä symboleja sisältävät kortit.
Löydä paras sijainti huipputuloksen ja 50 pisteen saavuttamiseksi!

3. Valmistelu

- Tarvitset kynän ja paperia pisteiden kirjaamiseen
- Sekoita ja pinoo kortit kuvapuoli alaspäin
- Aseta yhdeksän korttia ristin muotoon
- Jokainen pelaaja nostaa kortin pakasta
- Pelin saa aloittaa värikkäimmin pukeutunut pelaaja



4. Pelaaminen

Aseta korttisi niin, että reunoilla olevat symbolit ovat joko samanvärisiä tai -muotoisia kuin viereisissä korteissa.

Korttia saa pyörittää paremman tuloksen saamiseksi.



5. Pisteytys

Vertaile pelatun kortin muita kortteja koskettavia symboleja. Kulmasymboleja voi joutua vertaamaan kahteen symboliin. Jokainen vastaavuus arvioidaan erikseen ja pisteitä saa värien tai muotojen vastaavuudesta.

Jos väri tai muoto on sama, saa **1 pisteen**.

Jos väri ja muoto ovat samat, saa **2 pistettä**.

Kaikki pisteet lasketaan yhteen ja lisätään kokonaistulokseen.

Pisteitä saa vain vaaka- ja pystysuuntaisista pareista. Jokaisen kortin keskellä olevaa DuCo-logoa käytetään vain muunnelmissa.

6. Suorakulmiosääntö

Jos korteista muodostuu suorakulmio tai neliö, nosta neljä korttia ja aseta yksi jokaisen reunan keskikohtaan ennen jatkamista. Jos reunalla on parillinen määrä kortteja, aseta kortti jommankumman keskellä olevan viereen. Edellisen kortin asettanut pelaaja päättää uuden kortin paikan ennen sen näkemistä.



7. Voittaminen

Pelaajan saatua **50 pistettä** jatketaan kierrosta, kunnes jokaisella on sama määrä kortteja. Se, jolla on tämän jälkeen eniten pisteitä, voittaa! Tasatilanteessa kaikki tasapisteissä olevat voittavat.

8. Erikoissymbolit

2X-symboli tuplaa vertailltavien symbolien pistemäärän.



Jos joko väri tai muoto on sama, saa **2 pistettä**.

Jos sekä väri että muoto ovat samat, saa **4 pistettä**.

Kahdesta 2X-symbolista tulee 4X, joka antaa nelinkertaiset pisteet verrattavista symboleista.



Sateenkaaren värinen symboli on jokaista väriä yhtä aikaa, toisin sanoen se vastaa kaikenvärisiä symboleja.



Kaikki muodot -symboli on jokaista muotoa yhtä aikaa, toisin sanoen se vastaa kaikenmuotoisia symboleja.

Sateenkaaren värisen ja Kaikki muodot -symbolin ollessa vastakkain sekä väri että muoto vastaavat.

9. Pisteytysesimerkkejä



Lisäsäännöt

Seuraavat valinnaiset säännöt ja muunnelmat voi lisätä peliin sellaisinaan tai yhdistää jo olemassa oleviin.

- Muuta voittoon vaadittavien pisteiden rajaksi 75.
- Pelaajilla on vain 10 sekuntia aikaa pelata korttinsa.
- Salli pisteytys viistoon.
- Pelaajalla on aina kolme avointa korttia.

Muunnelmia

Pyöritys

Vuorossa olevan pelaajan täytyy pyörittää yhtä jo pöydällä olevaa korttia ennen pisteiden laskemista.



Rivi

Aseta viisi korttia riviin kaikkien nähtäville. Uuden kortin nostamisen sijaan vuorossa oleva pelaaja valitsee toisen rivin päätykorteista. Kun kortti on valittu ja pisteytetty, lisätään uusi kortti rivin keskelle. Pelaajilla ei ole kortteja vuorojen välissä.



Epäjärjestys

Pelattavien korttien ei tarvitse olla samalla tasolla pöydällä olevien kanssa. Kortti voidaan pelata, vaikka se ohittaisi useamman kulman tai ylittäisi toisen kortin reunan.



Kaaos

Aloita peli kortteista muodostetulla 3x3 -ruudukolla. Pelaajat saavat asettaa kortteja **päällekkäin**. Keskiruutu lasketaan värilliseksi symboliksi, joka ei vastaa mitään muotoa.



Kulmarykelmä

Aloita peli korteista muodostetulla 5x5 -ruudukolla. Tavoitteena on saada neljä samanväristä kulmasymbolia yhteen. Vuoron aikana voi vaihtaa kahden naapurikortin paikkoja ja pyörittää yhtä korttia.

Vuoron aikana voi saada aikaan enemmän kuin yhden neljän kulmasymbolin joukon. Tällöin ne kaikki pisteytetään vuoron lopussa.

Kun yksi pelaaja on saanut pisteytettyä viisi joukkoa, pelataan kierros loppuun, jotta kaikilla on sama määrä vuoroja, ja eniten joukkoja kasannut pelaaja voittaa.



Stressi

Järjestä kortit keskiruudun värin mukaan pakkoihin. Jokainen pelaaja ottaa kymmenen korttia yhdestä pakasta. Pelaajat nostavat kortteja omista pakoistaan.

Kaikki pelaavat samanaikaisesti omilla korteillaan. Kun yksi pelaaja on pelannut kaikki korttinsa, suorittaa hän 30 sekunnin lähtölaskennan. Ajan loputtua pelaamattomia kortteja ei pelata eikä pisteytetä.

Valtaus

2-4 pelaajalle. Järjestä kortit keskiruudun värin mukaan pakkoihin. Jokainen pelaaja ottaa kymmenen korttia yhdestä pakasta. Pelaajat nostavat kortteja omista pakoistaan.

Aseta viisi korttia käyttämättömästä pakasta ristin muotoon pöydälle.

Älä laske pisteitä, kun pelaat kortin. Pelin päätyttyä pelaajat laskevat pisteet jokaiselle oman värinsä kortille.

Jokaisesta kortista, joka on kiinni suurimmassa toisiinsa koskevien korttien ryhmässä, saa 3 lisäpistettä.



My own game modes

Credits

Design, development, art

Henrik Larsson

Special Thanks

Jacob Sundh

Adam Nilsson

Peter Hansson

Christian Constantinescu

Matthew Compher

Tomas Engström

Filip Wiltgren

Martin Telinius

Jamoma Games

Offason AB

Playoteket

S.A.R.Z.

Angela Mamic

Asger Kristiansen

Jad Farhat

Andreas Stavaas

Stéphane Athimon

Sofia Paasila

Philippe Nequembor

Kevin Hansen

Dave Mervik

Mattias Ottvall

Fredrik Stedenfeldt

Jon-Alexander Henriksson

+ everyone who has provided feedback and helped playtest the game!



[GOTY-Games]

For gameplay demonstration, additional bonus game modes and news:

www.ducogame.com

[#ducogame](https://twitter.com/ducogame)

[f /ducogame](https://www.facebook.com/ducogame)

10

0

5

20

1

6

30

2

7

40

3

8

50

4

9