

# GOTOWN

By Morten & Alexander Bonavent  
Illustrations by Michèle Reymond

6-99  
2-4  
20'  
54

EN

## 1 GAME MATERIAL

**32** floor cards numbered from 1 to 8 (4 of each card) **4** question mark cards (jokers) **18** special cards (4 dogs, 2 bones, 3 jack-hammers, 1 wrecking ball, 3 milk-shakes, 1 donut truck, 3 thieves, 1 super-thief)

## GOAL OF THE GAME

Each player has to build their own tower. Each floor is made of 2 floor cards placed side-by-side. The first player to build a 5-story tower wins the game.

## SETUP

- Deal 5 cards to each player.
- The remaining cards are the draw pile, placed in the center of the table.
- The discard pile will be placed next to the draw pile.
- Decide who will be the first player.

## 4 AVAILABLE ACTIONS

### 1. Building floors

To build a floor, play two cards that add up to nine placed side-by-side in front of each player (ex: a "3" and a "6"). If the player already has a floor completed, they can proceed to build the next floor on top of it.



Example:

$6 + 3 = 9 = \text{one floor.}$

### 2. Stealing floors by playing 1 floor card

A player can also build a floor by playing only one floor card from their hand, and stealing a card from an opponent's top floor. The played card and the stolen card still must add up to nine. The opponent's remaining floor card is discarded, and their floor is gone. *This is an important action, as it kills two birds with one stone.*

**IMPORTANT:** Cards can only be stolen from a top floor, and only if that floor is not guarded by a dog (this is written as Securing floors later on). When a card is stolen, it must be played immediately, and cannot be saved for later play.

## 2 PLAYING THE GAME

Players take turns playing in a clockwise manner.

### 1. Starting a turn

The player's turn begins by drawing a card from the draw pile. If the player already has eight cards in their hand, which can occur during gameplay, he or she doesn't draw a card.

### 2. Playing cards

Each player may use as many cards as they want to perform different actions on their turn. Actions can be performed in any order.

**NOTE:** The player may also choose NOT to play any cards.

## 3 WINNING THE GAME

As soon as a player completes five floors of their skyscraper, he or she is declared the **WINNER!**

### 3. End of turn

When the player is done with their turn:

- If the player has less than three cards in their hand, additional cards are drawn from the draw pile until the player has three cards. This ends the player's turn.
- If the player has more than 3 cards in their hand, they just tell the next player that their turn is over.

If the draw pile is empty, shuffle the discard pile and use it as the new draw pile.

**SHORT GAME OPTION:** The first player to build four stories is the winner.

## 5 STRATEGY TIPS

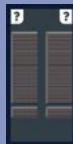
Try to combine complementary actions. Some examples are:

- Use a bone to remove a guard dog. Then use a jack-hammer to destroy the top floor, revealing the floor below. Steal a card from that floor (which is now the top floor) to build a new floor on your own skyscraper.
- Use a thief at the beginning of the turn, so that more options are available to play the stolen card.

### 3. "?" cards (Joker cards)

Joker cards are **WILD**, and may be played with any other floor card to build a floor, but not with another Joker card.

A Joker card may not be used to steal a card from an opponent's top floor. However, a player may steal a Joker from an opponent's top floor. The stolen Joker keeps the original represented value. For example, an opponent has a floor containing a Joker, along with a "3". The Joker is being used as a "6". So, the stolen Joker can only be used with an accompanying "3", since it maintains its value of "6".



### 4. Securing floors: Dog and Bone cards

A floor can be protected by placing a guard dog card next to any previously built floor. We recommend the top one. This floor is now guarded and cards cannot be stolen or jack-hammered (this is referred to as Destroying a floor later on).

A guard dog can be lured away by a bone-card. Both cards are then placed in the discard pile.



### 5. Destroying a floor: Jack hammer and Wrecking Balls

An opponent's top-floor can be destroyed with the jack hammer or the wrecking ball cards. In either case, only the top-floor is destroyed. The card is played, and the floor's two cards are placed in the discard pile.

The only difference between the cards is that a jack-hammer card **CANNOT** be used to destroy a floor with a guard dog, whereas the wrecking-ball card can destroy guarded floors (the guard dog is also discarded).

### 6. Stealing cards: Thief and Super-Thief cards

When a Thief card is played, the player may choose an opponent and steal a card from his/her hand (without looking at it). The stolen card goes into the player's hand, and the Thief card is discarded.

The Super-Thief card is used in a similar way, however, the player using the Super-Thief card steals one card from **EACH** of their opponents. After being played,



the Super-Thief card is discarded.

The stolen card(s) may be played during the turn when they were stolen, or kept for later.

### 7. Skipping turns: Milkshake and Donut Food Truck cards

A player may force an opponent to skip their turn by playing a Milkshake or Donut Food Truck card.

The Milkshake card is played by being placed in front of an opponent. On the opponent's next turn, their only option is to discard the Milkshake card.

**NOTE:** The player that received the Milkshake card cannot draw cards during that turn.

When the Donut Food Truck is played, **ALL** of the player's opponents must skip their turn. Play the Donut Food Truck card by placing it on the table. The player can still play additional cards after playing the Donut card, and then complete their turn normally. For example draw cards to have 3 cards in hand if needed. The Donut card is then discarded, and the **SAME** player plays again (two turns in a row).



# GOTOWN

Autores: Morten & Alexander Bonavent

Ilustración: Michèle Reymond



ES

## 1 MATERIAL DEL JUEGO

- 32 Cartas de planta numeradas del 1 al 8 (4 cartas de c/u)
- 4 Cartas con signos de interrogación (comodines)
- 18 Cartas especiales (4 perros, 2 huesos, 3 martillos eléctricos, 1 bola de demolición, 3 batidos, 1 camión de donuts, 3 ladrones, 1 superladrón).

## OBJETIVO DEL JUEGO

Cada jugador construirá su propia torre. Cada piso del edificio se forma colocando 2 cartas de planta, una al lado de la otra. El primer jugador que logre construir una torre de 5 pisos gana el juego.

## PREPARACIÓN

1. Reparte 5 cartas a cada jugador.
2. Forma una pila de cartas con el resto y colócala en medio de la mesa.
3. Pon la pila de descartes junto a la anterior.
4. Decide qué jugador empezará.

## 4 ACCIONES DISPONIBLES

1. Construir plantas usando las cartas de planta

Para ganar el juego hay que construir plantas. Para formar una planta, el jugador tendrá que utilizar dos (2) cartas que sumen nueve (9) (por ejemplo: una carta de "3" y una de "6") y colocarlas frente a él, una al lado de la otra. Si el jugador ya ha completado una planta, deberá construir la siguiente encima de la que ya tiene.



Por ejemplo:

$$6 + 3 = 9 = \text{una planta.}$$

2. Robar una planta utilizando 1 carta de planta

Un jugador también puede construir una planta utilizando sólo una de sus cartas de planta y robando una de las cartas que otro jugador ha usado para formar una planta. La carta que el jugador use y la robada deben sumar nueve (9). La carta de planta restante del jugador rival será colocada en la pila de descartes y su planta desaparecerá. Esta acción es muy importante, ya que permite matar dos pájaros de un tiro.

## 2 CÓMO JUGAR UNA PARTIDA

Los jugadores se turnarán para ir sacando sus cartas siguiendo el orden de las agujas del reloj.

1. Iniciar un turno

El jugador empieza sacando una carta de la pila (mientras todavía no tenga 8 cartas en la mano (lo que puede ocurrir durante la partida). Si el jugador ya tiene 8 cartas, no sacará ninguna más de la pila.

2. Seguir el turno

El jugador puede usar la cantidad de cartas que desee para llevar a cabo distintas acciones durante su turno. Las acciones se pueden realizar en cualquier orden.

## 3 CÓMO GANAR UNA PARTIDA

¡En el momento en que un jugador complete las 5 plantas de su rascacielo, pasará a ser el GANADOR de la partida!

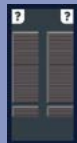
**IMPORTANTE:** Sólo se pueden robar cartas de la planta superior, siempre y cuando no esté protegida por un perro (leer "Proteger una planta"). Cuando se robe una carta, tendrá que utilizarse inmediatamente y no se podrá guardar para ser utilizada más tarde.

3. Cartas "?" (comodines)

Los comodines se pueden utilizar en lugar de cualquier otra carta para construir una planta. Un jugador no puede utilizar su comodín para robar una carta de la planta que un oponente ha construido. Sin embargo, sí puede robar un comodín de la planta de un rival. El comodín robado mantendrá el valor original. Por ejemplo, si un oponente tiene una planta formada por un comodín y un "3" el comodín representa un "6". Por lo tanto, el comodín robado solo podrá usarse con un "3", ya que mantiene su valor original (6).

4. Proteger una planta: cartas perro y hueso

Se puede proteger una planta colocando un perro guardián justo al lado de la planta que habías construido antes (recomendamos que protejas la superior). La planta quedará protegida y no se podrá



**NOTA:** El jugador también puede elegir NO utilizar ninguna carta.

3. Terminar el turno

¿Cuándo termina el turno del jugador?

› Si el jugador tiene menos de tres (3) cartas en su mano sacará las cartas adicionales que necesite de la pila hasta que disponga de tres (3). Aquí termina el turno del jugador.

› Si el jugador tiene más de tres cartas en su mano, le dirá al siguiente jugador que su turno ha terminado.

Si ya no quedan cartas en la pila, baraja las cartas de la pila de descartes y úsalas como nueva pila de cartas.

## OPCIÓN DE PARTIDA CORTA:

El primer jugador que complete las 4 plantas de su rascacielo gana la partida.

robar cartas o demoler la planta (leer "Demoler una planta"). Se puede distraer y alejar al perro guardián utilizando la carta del hueso. Las dos cartas quedarán eliminadas y se colocarán en la pila de descarte.



5. Demoler una planta: martillo eléctrico y bolas de demolición

Se puede demoler la planta superior de un oponente con las cartas de martillo eléctrico o de bola de demolición. En cualquier caso, sólo se podrá destruir la planta superior. La carta jugada y las dos cartas que formaban la planta se pondrán en la pila de descartes. La única diferencia entre las cartas es que la de martillo eléctrico NO se puede usar para demoler una planta protegida por un perro guardián. Sin embargo, las cartas de bola de demolición podrán utilizarse para destruir plantas aunque estén protegidas (la carta del perro también pasará a la pila de descartes).



6. Robar cartas: ladrón y superladrón

Cuando se use una carta de ladrón el jugador podrá elegir a un oponente y robar una de sus cartas (sin ver qué

## 5 CONSEJOS DE ESTRATEGIA

Intenta combinar acciones complementarias.

Algunos ejemplos:

1. Usa la carta del hueso para deshacerte del perro guardián. Después utiliza la carta del martillo eléctrico para demoler la planta superior, para dejar la planta inferior accesible. Roba una carta de esa planta (que ahora es la superior) para construir una nueva planta de tu propio rascacielos.

2. Usa un ladrón al principio del turno para tener más opciones disponibles utilizando la carta robada.

hay detrás). La carta formará parte de su mano. Después de ser usada, la carta de ladrón se pondrá en la pila de descartes. La carta de superladrón se utiliza de modo similar. La diferencia es que el jugador podrá robar una carta de TODOS sus oponentes. Después de ser usada, la carta de superladrón se pondrá en la pila de descartes.



La(s) carta(s) robada(s) podrán volver a usarse durante el mismo turno en que se robaron o guardarse para más tarde.

7. Pasar el turno: cartas del batido y camión de donuts.

Un jugador podrá obligar a su oponente a saltar su turno usando las cartas de batido o del camión de donuts. La carta de batido se aplicará colocándola frente a un jugador contrario. Cuando le toque jugar a él, su única opción en ese turno será colocar la carta de batido en la pila de descartes. **NOTA:** El jugador que reciba la carta de batido no podrá sacar cartas extra de la pila durante su turno. Cuando se use la carta del camión de donuts se colocará en medio de la mesa. El jugador podrá volver a usar otras cartas después de la del camión de donuts y su turno terminará (por ejemplo, puede sacar cartas de la pila para tener 3 cartas en la mano, cuando sea necesario). Al terminar su turno, colocará la carta del camión de donuts en la pila de descartes y EL MISMO jugador volverá a jugar (dos turnos seguidos en total).



# GOTOWN

Auteurs : Morten & Alexander Bonavent  
Illustrations : Michèle Reymond



FR

1

## MATÉRIEL DE JEU

**32** Cartes étage numérotées de 1 à 8 (4 cartes de chaque).

**4** Cartes point d'interrogation (jokers).

**18** Cartes spéciales (4 chiens de garde, 2 os, 3 marteaux, 1 boule de démolition, 3 milk-shakes, 1 camionnette à donuts, 3 voleurs, 1 super-voleur).

## BUT DU JEU

Chaque joueur construit sa tour. Un étage est représenté par 2 cartes étage placées côte à côte. Le premier joueur à avoir construit une tour de 5 étages gagne la partie.

## MISE EN PLACE

1. Distribuer 5 cartes à chacun.
2. Le reste des cartes fait office de pioche, placée au centre de la table.
3. La défausse sera placée à côté de la pioche.
4. Décider qui sera le joueur à commencer la partie.

4

## ACTIONS POSSIBLES

### 1. Construire des étages

Pour construire un étage, jouer 2 cartes dont la somme est égale à 9, placées côte à côte devant le joueur (ex : un 3 et un 6). Si le joueur a déjà un étage, construire le nouvel étage au-dessus de l'étage précédent.



Exemple :

$6 + 3 = 9 =$  un étage.

**NOTE :** les cartes sont colorées pour aider les plus jeunes joueurs à trouver les paires correspondantes.

### 2. Voler un étage en jouant 1 carte étage

Un joueur peut aussi construire un étage en jouant une seule carte étage et en volant une carte du dernier étage du gratte-ciel d'un adversaire. La carte jouée et la carte volée doivent être égales à 9. La carte restante de l'étage de l'adversaire est annulée et maintenant défaussée. C'est une action importante, car elle fait d'une pierre deux coups.

**IMPORTANT :** les cartes peuvent seulement être volées au dernier étage et seulement si l'étage n'est pas gardé par un chien (voir

2

## DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Les joueurs jouent leurs cartes à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

### 1. Tour d'un joueur

#### 1.1 Piocher une carte

Le joueur commence par piocher une carte. Si le joueur a déjà 8 cartes, ce qui peut arriver en cours de partie, il ne pioche pas de carte.

#### 1.2 Jouer des cartes

Le joueur peut jouer autant de cartes qu'il le souhaite pour accomplir différentes actions.

Le joueur peut aussi choisir de ne jouer aucune carte.

### 3. Fin du tour

Quand le joueur a terminé son tour :

- si le joueur a moins de 3 cartes entre les mains, il pioche jusqu'à avoir 3 cartes en main. Cette action conclut le tour du joueur.

- si le joueur a 3 cartes ou plus entre les mains, il annonce simplement que son tour est terminé.

Si la pioche est épuisée, mélanger la défausse et l'utiliser en tant que nouvelle pioche.

3

## GAGNER LE JEU

Dès lors qu'un joueur a construit les 5 étages de sa tour, il remporte le jeu !

*Option pour écourter le jeu :*

le premier joueur qui a construit 4 étages a gagné.

5

## CONSEILS STRATÉGIQUES :

Essayer de combiner des actions dans le meilleur ordre possible.

Quelques exemples :

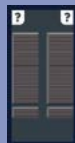
**1.** Utiliser un os pour éliminer le chien de garde. Ensuite utiliser un marteau pour détruire le dernier étage en révélant l'étage inférieur. Voler une carte de ce même étage inférieur (qui est maintenant le dernier étage) pour construire un nouvel étage sur votre propre gratte-ciel.

**2.** Utiliser le voleur au début d'un tour, pour avoir plus d'options pour jouer la carte volée.

« garder un étage »). Quand une carte est volée, elle doit être immédiatement jouée et ne peut pas être conservée pour plus tard.

### 3. Cartes « ? » (cartes Joker)

Les cartes Joker peuvent être combinées avec n'importe quelle carte étage (mais pas avec une autre carte Joker) pour construire un nouvel étage.



Une carte Joker ne peut pas être utilisée pour voler une carte au dernier étage d'un adversaire. Néanmoins, un joueur peut voler un Joker du dernier étage d'un adversaire. Le Joker volé garde sa valeur.

Exemple : un adversaire a un dernier étage contenant un Joker, placé à côté d'un 3. Le Joker vaut donc 6. Le Joker peut donc être volé en le combinant à un 3.

### 4. Garder un étage : le chiens et l'os

Un étage peut être gardé en plaçant une carte chien de garde à côté (nous recommandons le dernier étage). Cet étage est maintenant gardé et les cartes ne peuvent pas être volées ou détruites (voir « Détruire un étage »).



Le chien de garde peut être appâté grâce

à une carte os. Les deux cartes sont ensuite défaussées.

### 5. Détruire un étage : le marteau et la boule de démolition

Le dernier étage d'un adversaire peut être détruit en jouant une carte marteau piqueur ou une carte boule de démolition. Dans les deux cas, seul le dernier étage peut être détruit. La carte jouée et les deux cartes de l'étage sont défaussées.



La seule différence entre les deux cartes est que le marteau NE PEUT PAS être utilisé pour détruire un étage protégé par un chien, tandis que la boule de démolition peut détruire un étage gardé (la carte chien de garde est aussi défaussée).



### 6. Voler des cartes : le voleur et le super-voleur

Lorsque la carte voleur est jouée, le joueur peut voler une carte de la main d'un adversaire de son choix (sans la regarder). Cette carte est ajoutée aux cartes de sa main. Après cette action, la carte voleur est défaussée.



La carte super-voleur est utilisée de

manière identique, mais permet de dérober une carte à CHAQUE adversaire.

Les cartes volées peuvent être jouées immédiatement ou conservées pour plus tard.

### 7. Passer un tour : le milkshake et la camionnette à donuts

Un joueur peut forcer un adversaire à passer son tour avec les cartes milkshake et camionnette à donuts.

Pour jouer la carte milkshake il faut la placer devant un adversaire. Lors du prochain tour de cet adversaire, sa seule option est de défausser la carte milkshake (il ne pioche pas une carte au début de son tour).

Lorsque la carte camionnette à donuts est jouée, TOUS les adversaires doivent passer leur tour. Le joueur qui l'a jouée termine son tour normalement (il pioche des cartes pour avoir 3 cartes en main si nécessaire). La carte camionnette à donuts est ensuite défaussée et le MÊME joueur joue un nouveau tour.



# GOTOWN

Di Morten & Alexander Bonavent  
Illustrazioni di Michèle Reymond



IT

## 1 MATERIALE DI GIOCO

**32** Carte piano numerate da 1 a 8 (4 di ogni carta)

**4** Carte punto interrogativo (joker)

**18** Carte speciali (4 cani, 2 ossa, 3 martelli pneumatici, 1 palla da demolizione, 3 frullati, 1 camion di ciambelle, 3 ladri, 1 super-ladro)

## SCOPO DEL GIOCO

Ogni giocatore sta costruendo il proprio grattacielo. Ogni piano è composto da 2 carte da gioco disposte fianco a fianco. Il primo giocatore a costruire un grattacielo di 5 piani vince il gioco.

## PREPARAZIONE DEL GIOCO

1. Distribuire 5 carte per ogni giocatore.
2. Le carte rimanenti sono il mazzo da cui pescare, collocato al centro del tavolo.
3. Il mazzo di carte scartate sarà posto accanto al mazzo da cui pescare.
4. Decidere chi sarà il primo giocatore.

## 4 AZIONI DISPONIBILI

### 1. Costruire piani

Per costruire un piano, ogni giocatore deve giocare due (2) carte la cui somma sia nove (9) e porle affiancate di fronte a sé (es: un «3» e un «6»). Se il giocatore ha già completato un piano, costruirà il piano successivo sopra al piano già costruito.



**Esempio:**

6 + 3 = 9 = un piano.

### 2. Rubare i piani giocando una carta piano

Un giocatore può anche costruire un piano giocando una sola carta piano e rubandone una dall'ultimo piano dell'avversario. La carta giocata e la carta rubata, sommate, devono sempre fare la somma di nove. La carta piano rimasta all'avversario viene scartata e quel piano scompare. Questa è un'azione importante, perché ottiene due risultati con una sola mossa.

**IMPORTANTE:** le carte possono essere rubate solo dall'ultimo piano e solo se quel piano non è protetto da un cane (vedere «Protezione del piano»). Quando una carta viene rubata, deve essere giocata immediatamente e non può essere messa da parte per giocarla successivamente.

## 2 IL GIOCO

I giocatori fanno a turno a giocare le loro carte. Il gioco procede in senso orario.

### 1. Iniziare un turno di gioco

Il turno del giocatore inizia pescando una carta dal mazzo, a meno che il giocatore non abbia già otto (8) carte in mano, il che può verificarsi durante il gioco.

### 2. Giocare le carte

Nel corso del proprio turno, ogni giocatore può utilizzare tutte le carte che vuole per svolgere diverse azioni. Le azioni possono essere eseguite in qualsiasi ordine.

**NOTA:** Il giocatore può anche scegliere di NON giocare alcuna carta.

## 3 VINCERE IL GIOCO

Non appena un giocatore completa cinque (5) piani del proprio grattacielo, viene dichiarato **VINCITORE!**

### 3. Fine del turno di gioco

Quando il giocatore ha finito il proprio turno:

• Se il giocatore ha meno di tre (3) carte in mano, vengono prese dal mazzo altre carte fino a quando il giocatore ha tre carte di mano. Con questo si conclude il turno del giocatore.

• Se il giocatore ha più di 3 carte in mano, dice semplicemente al giocatore successivo che il suo turno è finito.

Se il mazzo da cui pescare è finito, mescolare il mazzo degli scarti e usarlo come nuovo mazzo da cui pescare.

### OPZIONE GIOCO BREVE:

il primo giocatore a costruire quattro (4) piani è il vincitore.

## 5 SUGGERIMENTI PER LA STRATEGIA

Provare a combinare azioni complementari. Alcuni esempi:

**1.** Usare un Osso per rimuovere un Cane da guardia. Quindi utilizzare un Martello per distruggere il piano superiore, rivelando il piano sottostante. Rubare una carta da quel piano (che è ora l'ultimo piano) per costruire un nuovo piano sul proprio grattacielo.

**2.** Utilizzare un Ladro all'inizio del turno, in modo che siano disponibili più opzioni per giocare la carta rubata.

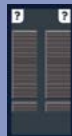
### 3. Carte «?» (carte Joker)

Le carte Joker sono carte JOLLY e possono essere giocate, insieme a qualsiasi altra carta piano, per costruire un piano.

Una carta Joker non può essere usata per rubare una carta dall'ultimo piano dell'avversario. Tuttavia, un giocatore può rubare un Joker dall'ultimo piano dell'avversario. Il Joker rubato mantiene il valore originale. Ad esempio, se un avversario ha un piano contenente un Joker, insieme a un «3», il Joker viene utilizzato come un «6». Quindi, il Joker rubato può essere utilizzato accompagnandolo a un «3», in quanto mantiene il suo valore di «6».

### 4. Protezione dei piani: Carte Cani e Carte Osso

Un piano può essere protetto mettendo una carta cane da guardia accanto a qualsiasi piano costruito in precedenza (si consiglia l'ultimo piano). Questo piano è ora protetto e le carte non possono essere rubate o martellate (vedere «Distruzione del piano»). Un cane da guardia può essere allontanato grazie a una carta-osso. Entrambe le carte vengono poi collocate nel mazzo degli scarti.



### 5. Distruggere un piano: Martello pneumatico e Palle da demolizione

L'ultimo piano dell'avversario può essere distrutto con le carte Martello pneumatico e Palle da demolizione. In entrambi i casi viene distrutto solo l'ultimo piano. Quando viene giocata una di queste carte, le due (2) carte del piano vengono collocate nel mazzo di scarto.

L'unica differenza tra le carte è che una carta Martello pneumatico NON PUO' essere usata per distruggere un piano con un cane da guardia, mentre la carta Palla da demolizione può distruggere anche i piani protetti (viene scartato anche il cane da guardia).

### 6. Rubare le carte: Le carte Ladro e Super-Ladro

Quando viene giocata una carta Ladro, il giocatore può scegliere un avversario e rubare una carta a caso dalla sua mano (senza guardarla). Questa carta va poi nella mano del giocatore. Dopo che è stata giocata, la carta Ladro viene scartata. La carta Super-Ladro viene utilizzata in modo analogo, ma il giocatore che utilizza la carta Super-Ladro ruba una carta a TUTTI i suoi avversari. Dopo che

è stata giocata, la carta Super-Ladro viene scartata. La carta o le carte rubate possono essere giocate nello stesso turno in cui vengono rubate o conservate per essere giocate più avanti.

### 7. Saltare turni: Le carte Frullato e Camion di ciambelle

Un giocatore può obbligare un avversario a saltare il proprio turno giocando le carte Frullato o Camion di ciambelle. La carta Frullato viene giocata mettendola davanti a un avversario. Al turno successivo dell'avversario, la sua sola opzione è scartare la carta Frullato.

**NOTA:** Il giocatore che ha ricevuto la carta Frullato non pesca carte durante il suo turno. Quando viene giocata la carta Camion di ciambelle, TUTTI gli avversari del giocatore devono saltare il loro turno. La carta Camion di ciambelle viene giocata mettendola sul tavolo. Il giocatore può ancora giocare altre carte dopo aver giocato la carta Ciambella, e poi il giro finisce normalmente (ad esempio, pescando carte per avere 3 carte in mano, se necessario). La carta Ciambella viene quindi scartata e lo STESSO giocatore gioca nuovamente (due turni di seguito).





# GOTOWN

von Morten & Alexander Bonavent  
Illustrationen von Michèle Reymond

6-99  
2-4  
20'  
54

DE

## 1 SPIELMATERIAL

**32** Stockwerk-Karten, nummeriert von 1 bis 8 (jeweils 4 Karten).  
**4** Fragezeichen-Karten (Joker).  
**18** Spezial-Karten (4 Wachhund, 2 Knochen, 3 Presslufthammer, 1 Abrissbirne, 3 Milchshakes, 1 Donut-Truck, 3 Diebe, 1 Superdieb).

## ZIEL DES SPIELS

Jeder Spieler baut sein eigenes Hochhaus. Jedes Stockwerk besteht aus 2 Stockwerk-Karten, die nebeneinandergelegt werden. Gewonnen hat, wer als erster Spieler ein fünfstöckiges Hochhaus gebaut hat.

## VORBEREITUNG

1. Verteile 5 Karten an jeden Spieler.
2. Die verbleibenden Karten sind der Aufnahmestapel, der in der Mitte des Tisches platziert wird.
3. Der Abwurfstapel befindet sich neben dem Aufnahmestapel.
4. Entscheidet, wer das Spiel beginnt.

## 4 MÖGLICHE SPIELZÜGE

1. Mit Stockwerk-Karten Stockwerke bauen

Das Spiel wird gewonnen, indem man Stockwerke baut. Um ein Stockwerk zu bauen, spiele zwei Karten, die neun Punkte ergeben und lege sie nebeneinander vor dich hin (Bsp. Eine „3“ und eine „6“). Wenn der Spieler bereits ein Stockwerk hat, wird das nächste auf das Stockwerk draufgebaut.



Beispiel:

6 + 3 = 9 = ein Stock.

2. Stockwerke klauen, indem man eine Stockwerk-Karte spielt

Ein Spieler kann auch ein Stockwerk bauen, indem er nur eine eigene Stockwerk-Karte spielt und eine andere Karte vom obersten Stockwerk eines Gegners klaut. Die eigene sowie die geklaute Karte müssen dennoch neun ergeben. Die übrig gebliebene Stockwerk-Karte des Gegners wird auf den Abwurfstapel gelegt und das Stockwerk ist weg. Dies ist ein wichtiger Spielzug, der zwei Fliegen mit einer Klappe schlägt.

**WICHTIG:** Karten können nur vom obersten Stockwerk gestohlen werden und nur, wenn sie nicht von einem Hund bewacht

## 2 SPIELABLAUF

Die Spieler legen abwechselnd ihre Karten. Gespielt wird im Uhrzeigersinn.

1. Eine Runde beginnen

Eine Spielrunde beginnt mit dem Ziehen einer neuen Karte vom Aufnahmestapel, es sei denn, der Spieler hat bereits acht Karten auf der Hand, was während des Spiels eintreten kann.

Wenn der Spieler bereits acht Karten auf der Hand hat, darf er keine neue Karte ziehen.

2. Eine Runde spielen

Jeder Spieler darf so viele Karten legen, wie er will, um unterschiedliche Spielzüge in seiner Runde auszuführen. Diese können in jeglicher Reihenfolge gespielt werden.

**HINWEIS:** Der Spieler kann sich auch dazu entscheiden, **KEINE** Karte zu spielen.

3. Ende einer Runde

Wenn der Spieler mit seiner Runde fertig ist:

› wenn der Spieler weniger als drei Karten auf der Hand hat, zieht er so viele Karten vom Aufnahmestapel, bis er drei Karten auf der Hand hat. Damit beendet er seine Runde.

› wenn der Spieler zwischen drei und acht Karten auf der Hand hat, sagt er dem nächsten Spieler einfach, dass seine Runde vorbei ist.

Dann kann der nächste Spieler beginnen, indem er eine Karte zieht (vorausgesetzt, er hat nicht mehr als acht Karten auf der Hand).

Wenn der Aufnahmestapel leer ist, wird der Abwurfstapel gemischt und als neuer Aufnahmestapel benutzt.

## 3 DAS SPIEL GEWINNEN

Sobald ein Spieler fünf Stockwerke seines Hochhauses komplettiert hat, ist er der **GEWINNER!**

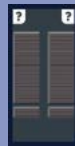
## KURZSPIEL-OPTION:

Der erste Spieler, der vier Stockwerke gebaut hat, ist der Gewinner.

werden (siehe „Stockwerke sichern“). Wenn eine Karte gestohlen wird, muss sie sofort ausgespielt werden und darf nicht für später aufgehoben werden.

3. „?“ -Karten (Joker-Karten)

Joker-Karten sind **WILD** und dürfen mit jeglicher anderen Stockwerk-Karte (nicht aber mit einer anderen Joker-Karte) kombiniert werden, um ein neues Stockwerk zu bauen.



Eine Joker-Karte darf nicht benutzt werden, um eine Karte des obersten Stockwerks eines Gegners zu klauen. Allerdings darf eine Joker-Karte von einem gegnerischen obersten Stockwerk geklaut werden. Der Joker behält seinen vorherigen Wert. Wenn beispielsweise ein Joker mit einer „3“ zusammengespielt wurde, wird er weiterhin als „6“ benutzt. Also kann der Joker geklaut werden, indem man ihn mit einer Stockwerk-Karte „3“ kombiniert.

4. Stockwerke sichern: Hunde- und Knochenkarten

Ein Stockwerk kann gesichert werden, indem eine Wachhundkarte neben einem zuvor gebauten Stockwerk platziert wird (wir empfehlen das oberste). Dieses Stockwerk wird nun bewacht und Karten



können nicht gestohlen und zerstört werden (siehe „Stockwerk zerstören“).

Ein Wachhund kann geködert werden, indem man eine Knochenkarte spielt. Beide Karten landen dann auf dem Abwurfstapel.

5. Stockwerk zerstören: Presslufthammer und Abrissbirne

Ein oberstes Stockwerk eines Gegners kann durch eine Presslufthammer- oder Abrissbirnen-Karte zerstört werden. In beiden Fällen wird nur das oberste Stockwerk zerstört. Die Karte wird gespielt und die zwei Stockwerk-Karten landen auf dem Abwurfstapel.



Der einzige Unterschied zwischen den Karten besteht darin, dass eine Presslufthammer-Karte **NICHT** benutzt werden kann, um ein von einem Wachhund gesichertes Stockwerk zu zerstören, während eine Abrissbirnen-Karte ein gesichertes Stockwerk zerstören kann (auch die Hundekarte kommt dann auf den Abwurfstapel).

6. Karten klauen: Dieb- und Superdieb-Karten

Wenn eine Diebkarte gespielt wird, darf der Spieler einen Gegner wählen und eine Karte von seiner Hand klauen (ohne diese

## 5 STRATEGIE-TIPPS

Versuche, mehrere ergänzende Spielzüge zu kombinieren. Zum Beispiel:

**1.** Benutze einen Knochen, um ein Wachhund zu entfernen. Benutze dann einen Presslufthammer, um das oberste Stockwerk zu zerstören und das darunterliegende Stockwerk freizulegen. Klau eine Karte aus diesem Stockwerk (das nun das oberste Stockwerk ist), um ein neues Stockwerk auf deinem eigenen Hochhaus zu bauen.

**2.** Benutze einen Dieb zu Beginn deiner Runde, sodass du mehr Optionen hast, deine geklaute Karte auszuspielen.

zu sehen). Diese Karte nimmt er dann auf die Hand. Nachdem sie gespielt wurde, wird die Diebkarte auf den Abwurfstapel gelegt.

Die Superdieb-Karte wird auf ähnliche Weise verwendet, allerdings klaut der Spieler **JEDEM** seiner Gegner eine Karte. Nach dem Spielzug wird die Superdieb-Karte auf den Abwurfstapel gelegt.

Die gestohlene(n) Karte(n) können in der Runde gespielt werden, in der sie gestohlen wurden, oder für später aufgehoben werden.

7. Runden aussetzen: Milchshake und Donut-Truck-Karten

Ein Spieler kann einen gegnerischen Spieler dazu zwingen, eine Runde auszusetzen, indem er eine Milchshake- oder eine Donut-Truck-Karte spielt.

Die Milchshake-Karte wird gespielt, indem sie vor einem gegnerischen Spieler platziert wird. In der nächsten Runde des Gegners muss dieser sie auf den Abwurfstapel legen.

**HINWEIS:** Der Spieler, der die Milchshake-Karte bekommen hat, darf während seiner Runde keine Karten ziehen.

Wenn die Donut-Truck-Karte gespielt wird, müssen **ALLE** gegnerischen Spieler eine Runde aussetzen. Die Karte wird gespielt, indem sie in die Mitte des Tisches gelegt wird. Der Spieler kann noch zusätzliche Karten spielen, nachdem er die Donut-Truck-Karte gelegt hat und die Runde endet normal (zum Beispiel Karten ziehen, um 3 Karten auf der Hand zu haben, wenn diese benötigt werden). Die Donut-Truck-Karte wird dann auf den Abwurfstapel gelegt und **DERSELBE** Spieler spielt erneut (zwei Runden in Folge).



# GOTOWN

Door Morten & Alexander Bonavent  
Illustraties door Michèle Reymond

NL

6-99  
2-4  
20'  
54

## 1 SPELMATERIAAL

32 etagekaarten genummerd van 1 tot 8 (4 van elke kaart)

4 vraagtekenkaarten (jokers)  
18 speciale kaarten (4 honden, 2 botten, 3 drilboren, 1 sloopkogel, 3 milkshakes, 1 donutkraam, 3 dieven, 1 superdief)

## DOEL VAN HET SPEL

Elke speler bouwt zijn/haar eigen wolkenkrabber. Elke verdieping is gemaakt van 2 etagekaarten die naast elkaar worden gelegd. De eerste speler die een wolkenkrabber van 5 verdiepingen weet te maken wint het spel.

## OPZET

1. Deel 5 kaarten uit aan elke speler.
2. De overblijvende kaarten vormen de trekstapel.
3. De weglegstapel wordt naast de trekstapel gelegd.
4. Besluit wie het spel begint.

## 4 MOGELIJKE ACTIES

1. Bouwen van verdiepingen met etagekaarten

Het spel wordt gewonnen door het bouwen van verdiepingen. Om een verdieping te bouwen plaatst een speler twee (2) kaarten die samen opgeteld negen (9) zijn naast elkaar voor zich (voorb.: een "3" en een "6"). Als de speler al een verdieping af heeft, bouw dan de volgende verdieping bovenop de ervoor gebouwde verdieping.



Voorbeeld:

$6 + 3 = 9 = \text{één verdieping}$

2. Het stelen van verdiepingen door het spelen van 1 etagekaart

Een speler kan ook een verdieping bouwen door maar één etagekaart uit zijn/haar hand te spelen en een kaart te stelen van een bovenste verdieping van een tegenstander. De gespeelde en de gestolen kaart moeten samen opgeteld nog steeds negen (9) zijn. De overgebleven kaart van de tegenstander wordt op de weglegstapel gelegd en die verdieping is nu verdwenen. Dit is een belangrijke actie omdat er twee vliegen in één klap geslagen worden.

## 2 HET SPELEN VAN HET SPEL

Spelers spelen om de beurt hun kaarten. De spelers komen met de wijzers van de klok mee aan de beurt.

1. Het begin van een beurt

De beurt van de speler begint door het trekken van een kaart van de trekstapel, tenzij de speler al acht (8) kaarten in zijn/haar hand heeft, wat tijdens het spel kan voorkomen. Als de speler al acht (8) kaarten in zijn/haar hand heeft dan trekt de speler geen nieuwe kaart. Andere spelers kunnen de speler er aan herinneren een kaart te trekken als de speler het vergeet (dat is niet meer dan eerlijk!).

2. De beurt spelen

Elke speler mag zo veel mogelijk kaarten gebruiken als hij/zij wil om verschillende acties uit te voeren tijdens de beurt. Acties mogen in elke willekeurige volgorde worden uitgevoerd.

## 3 HET WINNEN VAN HET SPEL

Zodra een speler vijf (5) complete verdiepingen van zijn/haar wolkenkrabber af heeft, wordt deze tot de WINNAAR uitgeroepen!

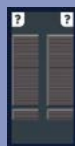
**BELANGRIJK:** Kaarten kunnen alleen gestolen worden van een bovenste verdieping en dan alleen maar als die verdieping niet door een hond bewaakt wordt (zie "Beveiligen verdieping"). Als een kaart wordt gestolen dan moet deze meteen gespeeld worden en mag deze niet bewaard worden voor later in het spel.

3. "?" kaarten (jokers)

Jokerkaarten zijn VRIJ en mogen met elke andere kaart gespeeld worden om een verdieping te bouwen. Een Jokerkaart mag niet worden gebruikt om een kaart te stelen van de bovenste verdieping van een tegenstander. Een speler mag echter wel een Joker stelen van de bovenste verdieping van een tegenstander. De gestolen Joker behoudt de waarde die deze oorspronkelijk vertegenwoordigde. Stel bijvoorbeeld dat een tegenstander een verdieping heeft die bestaat uit een Joker samen met een "3". De Joker wordt dan als een "6" gebruikt. Dus de gestolen Joker kan alleen in combinatie met een "3" worden gebruikt aangezien deze de waarde van "6" behoudt.

4. Het beveiligen van verdiepingen: Honden- en Bottenkaarten

Een verdieping kan worden beschermd door een waakhondkaart naast een van de eerder gebouwde verdieping te



**OPMERKING:** De speler mag er ook voor kiezen GEEN kaarten te spelen.

3. Einde van de beurt

Als de speler klaar is met zijn/haar beurt:

› als een speler minder dan drie (3) kaarten in de hand heeft, worden er extra kaarten getrokken van de stapel tot de speler drie (3) kaarten heeft. Dit beëindigt de beurt van de speler.

› als de speler tussen de drie en acht (3-8) kaarten in de hand heeft, dan zegt deze gewoon tegen de volgende speler dat hij/zij klaar is met zijn/haar beurt.

Als de trekstapel leeg is, schudt dan de kaarten op de weglegstapel en gebruik deze als de nieuwe trekstapel.

## KORTE SPELOPTIE:

De eerste speler die vier (4) verdiepingen bouwt is de winnaar.

plaatsen (we raden de bovenste verdieping aan). Deze verdieping wordt nu bewaakt en kaarten kunnen niet worden gestolen of weggeboord (zie "Vernietigen verdieping"). Een waakhond kan weggelokt worden door een bottenkaart. Beide kaarten worden dan op de weglegstapel gelegd.

5. Vernietigen van een verdieping: Drilboor en Sloopkogels

Een verdieping van een tegenstander kan worden gesloopt met de drilboor- of de sloopkogelkaarten. In beide gevallen wordt alleen de bovenste verdieping gesloopt. De kaart wordt gespeeld en de twee (2) kaarten van de verdieping en de drilboor- of sloopkogelkaart worden op de weglegstapel geplaatst.

Het enige verschil tussen de kaarten is dat een drilboorkaart NIET kan worden gebruikt om een verdieping met een waakhond te vernietigen, terwijl een sloopkogel bewaakte verdiepingen kan vernietigen (de waakhond wordt ook weggelegd).

6. Het stelen van kaarten: Dieven- en Superdievenkaarten

Als een dievenkaart wordt gespeeld mag de speler een tegenstander uitkiezen

## 5 STRATEGISCHE TIPS

Probeer elkaar aanvullende acties te combineren. Een paar voorbeelden:

1. Gebruik een bottenkaart om een waakhond te verwijderen. Gebruik dan een drilboor om de bovenste verdieping te vernietigen, waardoor de verdieping er onder vrij komt te liggen. Steel een kaart van die verdieping (die nu dus de bovenste verdieping is) om een nieuwe verdieping op je eigen wolkenkrabber te bouwen.

2. Gebruik een dief aan het begin van de beurt zodat er meer opties beschikbaar zijn om de gestolen kaart te spelen.

en een kaart uit zijn/haar hand stelen (zonder ernaar te kijken). Deze kaart krijgt dan de speler. Nadat hij gespeeld is moet de Dievenkaart worden weggelegd.

De Superdievenkaart wordt op een vergelijkbare manier gebruikt, echter, de speler die de Superdievenkaart gebruikt mag één kaart stelen van AL zijn/haar tegenstanders. Nadat hij is gespeeld wordt de Superdievenkaart weggelegd.

De gestolen kaarten mogen tijdens de beurt waarin ze zijn gestolen worden gespeeld of tot later bewaard worden.

7. Het overslaan van beurten: Milkshake- en Donutkraamkaarten

Een speler kan een tegenstander dwingen een beurt over te slaan door de Milkshake- of Donutkraamkaart te spelen.

De Milkshakekaart wordt gespeeld door deze voor een tegenstander te plaatsen. Bij de volgende beurt van de tegenstander is hun enige mogelijke actie de Milkshakekaart weg te leggen.

**OPMERKING:** De speler die de Milkshakekaart ontvangen heeft trekt geen kaarten tijdens zijn/haar beurt.

Als de Donutkraamkaart wordt gespeeld moeten ALLE tegenstanders van de speler een beurt overslaan. Speel de Donutkraamkaart door deze op de tafel te leggen. De speler kan nog steeds andere kaarten spelen na het spelen van de Donutkaart en daarna is de beurt normaal gesproken afgelopen (trek bijvoorbeeld kaarten indien nodig om 3 kaarten in de hand te hebben). De Donutkaart wordt dan weggelegd en DEZELFDE speler speelt nogmaals (twee beurten na elkaar).

