

EN



Winston

Authors: Anja Wrede & Christoph Cantzler

Design: Felix Kindelán

GAME CONTENTS

- 66** dog cards (3 heads and 8 bodies for each dog color)
- 4** size cards
- 2** wooden pieces (bone and poo)
- 3** rules booklets

AIM OF THE GAME

To win the most points possible by creating and collecting the longest dogs you can make.

BEFORE STARTING

1. Put the wooden pieces and the size cards on the table.
2. Shuffle the dog cards.
3. Give five dog cards to each player.
4. Make a pile with the remaining dog cards, face down, in the middle of the table.

HOW TO PLAY

Play starts and proceeds in a clockwise direction. The player with the longest first name starts the game. On your turn, you must play a minimum of 2 cards. You may carry out one or more of the following actions. They can be repeated.

Start a new dog

You may start a new dog with a head or a body card. You cannot start a dog if there is already one of the same color on the table.

Extend a dog

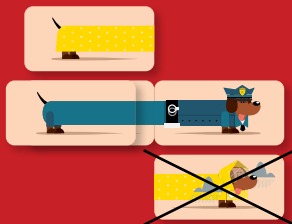
Add a head or a body to a dog on the table.

Note: All players create and extend the same dogs, in the center of the table.

A dog can only have one head but it can have multiple bodies. If a dog has no head yet, you can extend it with a body or a head. But if a dog already has a head, you can only extend it by adding a body.

Note: You may extend a dog on the table only by adding cards of the same color.

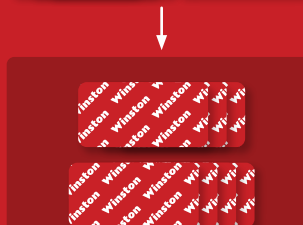
You can repeat this action as many times as you want when it's your turn. You can extend another dog or extend again the same dog.



Complete a dog

At the end of your turn (once you have played at least two cards and don't want to play any more cards) you have to take ALL dogs that are now complete. You cannot choose not to take a complete dog.

A dog is complete if it has one head and two bodies (or more). Watch out: the longer the dog, the more points you get!



You can add multiple bodies to one dog to complete it. You can also complete several dogs during your turn. The player who completes a dog takes the cards and places them in a pile, face down in front of him. He has now won the dog. Each dog must be kept in a separate pile in order to count the points at the end of the game. (Variant for younger players: place completed dogs face up.)



Poo and bone

Whoever completes and collects the first dog, gets the bone and the poo. They also get the size card corresponding to the assembled dog's size (the number of body parts that make up the dog, not including the head).

Later in the game, whoever gets a dog that is as long as or longer than the longest dog assembled at that point, takes the bone as well as the corresponding size card.

Whoever collects a dog that is as short or shorter than the shortest dog assembled at that point takes the poo and the corresponding size card.

Note: The highest card is "5+", but it's possible to collect a dog longer than 5 bodies if you are really good (or lucky). To take the bone from a player who collected a dog longer than 5 bodies (for example a dog with 6 bodies), you still need to collect a dog as long or longer (ex. 6 bodies or more), even if the size card only says 5+.

Refill your hand

At the end of your turn, replenish your hand with cards from the draw pile, ensuring you have five cards. If the draw pile is empty, no more cards can be taken. The next player then takes their turn.

WATCH OUT!

- When taking your turn, you must play a minimum of 2 cards. Do you only have head cards that are already on the table? Then you can't play! Put one of your head cards under the draw pile, then take a new card from the pile. Make sure the other players see which card you discard. Are there no more cards to draw? Keep your cards and skip your turn. It's a dog's life sometimes!
- Dogs must be assembled with cards of the same color.
- Dogs can only have one head, of course. You may start a new dog with a head or a body.
- A new dog can only be started if no dog of the same color is already on the table.

END OF THE GAME & SCORING

- The game ends when the last card is played.
 - The players count the body cards per dog they have assembled.
 - The longer the dog, the more points:
 - 2 bodies = 1+2 = 3
 - 3 bodies = 1+2+3 = 6
 - 4 bodies = 1+2+3+4 = 10
 - 5 bodies = 1+2+3+4+5 = 15
 - 6 bodies = 1+2+3+4+5+6 = 21 etc.
 - The player who is left with the bone scores 6 extra points. Well done!
 - The player who is left with the poo loses 6 points. Sorry!
 - Whoever has the most points wins.
- Counting trick:**
Regroup side by side the stacks with the same dog's length. It makes it faster to count:
3 points x number of dogs with 2 bodies
6 points x number of dogs with 3 bodies etc.

DE



6-99



2-6



15'

Winston

Autoren: Anja Wrede & Christoph Cantzler

Design: Felix Kindelán

SPIELMATERIAL

- 66** Hundekarten (3 Köpfe und 8 Körper für jede Hundefarbe)
- 4** Körperlänge-Karten
- 2** Holzfiguren (Knochen und Häufchen)
- 3** Spielanleitungen

ZIEL DES SPIELS

Das Ziel des Spiels ist es, am meisten Punkte zu gewinnen, indem du die längsten Hunde kreierst und die gelegten Karten einsammelst.

AUFBAU DES SPIELS

- 1.** Legt die beiden Holzfiguren und die Körperlänge-Karten auf den Tisch.
- 2.** Mischt die Hundekarten.
- 3.** Verteilt 5 Hundekarten an jede Spielerin und jeden Spieler.
- 4.** Legt die übrigen Hundekarten verdeckt auf einen Stapel in die Mitte des Tisches.

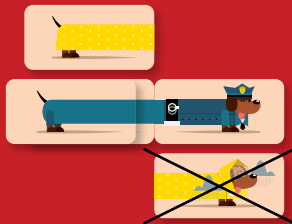
SPIELABLAUF

Das Spiel wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der Spieler oder die Spielerin mit dem längsten Vornamen beginnt. Wenn du an der Reihe bist, musst du mindestens 2 Karten spielen. Du kannst eine oder mehrere der nachfolgenden Handlungen wiederholt ausführen. **Wichtig:** Diese Handlungen werden in der Mitte des Tisches gespielt (alle legen ihre gespielten Karten also in der Mitte des Tisches ab, nicht vor sich).

Einen neuen Hund legen

Du kannst mit einer Hundekopf-Karte oder mit einer

Hundekörper-Karte einen neuen Hund legen. Allerdings darfst du nur einen neuen Hund legen, wenn sich die Hundefarbe nicht bereits auf dem Tisch befindet.



Einen Hund verlängern

Du kannst einen bestehenden Hund verlängern, indem du Hundekarten derselben Hundefarbe hinzufügst. Du kannst einen Hund, der bereits einen Kopf hat, nicht um einen weiteren Kopf verlängern, sondern nur um Hundekörper-Karten derselben Farbe.

Hinweis: Du kannst einen Hund verlängern, der von einer anderen Person gelegt worden ist, da alle Spielerinnen und Spieler im selben Spielfeld in der Mitte des Tisches spielen.

Du kannst die Handlung anschließend wiederholen und entweder denselben oder einen anderen Hund verlängern.

Wichtig: Ein Hund besteht immer nur aus einer Hundekopf-Karte, aber aus mindestens 2 Hundekörper-Karten. Wenn ein Hund also bereits einen Kopf hat, kannst du ihn nur durch das Hinzufügen einer Hundekörper-Karte verlängern. Wenn ein Hund noch keinen Kopf hat, kannst du ihn durch das Hinzufügen entweder einer Hundekopf-Karte oder einer Hundekörper-Karte verlängern.

Einen Hund vervollständigen

Am Ende deiner Runde (wenn du mindestens 2 Karten abgelegt hast und keine weiteren ablegen möchtest), musst du alle vollständigen Hunde einsammeln.

Wichtig: Du hast nicht die Wahl, einen vollständigen Hund nicht zu nehmen.

Ein Hund ist dann vollständig, wenn er aus einer Hundekopf-Karte und 2 (oder mehr) Hundekörper-Karten besteht. Ein Hund mit nur einem Kopf und Körper ist noch nicht vollständig. Denkt da-

ran: Je länger der Hund ist, desto mehr Punkte kriegt die Person, die ihn einsammelt! Wer den Hund vervollständigt, kriegt die Karten und legt sie verdeckt vor sich auf einen Stapel. Die Person hat diesen Hund gewonnen. (Variante für jüngere Spieler: Legt die gewonnenen Karten offen vor euch hin.) Jeder gewonnene Hund sollte als eigener Stapel abgelegt werden, damit ihr am Schluss des Spiels die Punkte einfacher zählen könnt.

Das Häufchen und der Knochen

Wer den ersten Hund vervollständigt, kriegt das Häufchen und den Knochen. Der Spieler oder die Spielerin kriegt auch die entsprechende Körperlänge-Karte (Anzahl Hundekörper ohne Hundekopf).

Wer danach einen gleich langen oder längeren Hund legt, kriegt den Knochen und die entsprechende Körperlänge-Karte.

Wer einen gleich kurzen oder kürzeren Hund legt, kriegt das Häufchen und die entsprechende Körperlänge-Karte.



Hinweis: Die höchste Körperlänge-Karte ist «5+», es ist also (mit viel Können oder Glück) durchaus möglich, Hunde mit mehr als 5 Hundekörper-Karten zu legen. Um einer Person, die einen Hund mit 6 Hundekörper-Karten eingesammelt hat, den Knochen wegzunehmen, musst du nach wie vor einen gleich langen oder längeren Hund legen (also 6 Hundekörper-Karten oder mehr), auch wenn auf der Karte nur «5+» steht. Die Körperlänge-Karten sind als Hilfestellung gedacht.

Karten aufnehmen

Wenn du deine Runde fertig gespielt hast, nimmst du so viele Karten auf, bis du wieder 5 Karten auf der Hand hast. Wenn der Aufnahmestapel leer ist, können keine Karten mehr aufgenommen werden. Dann ist der nächste

Spieler oder die nächste Spielerin an der Reihe.

ACHTUNG !

- Wenn du an der Reihe bist, musst du mindestens 2 Karten spielen.
- Wenn du nur Hundekopf-Karten von Hundefarben hast, die bereits auf dem Tisch liegen, kannst du nicht spielen. Leg eine deiner Hundekopf-Karten unter den Aufnahmestapel und nimm eine neue auf. Zeige deinen Mitspielerinnen und Mitspielern, welche Karte du unter den Aufnahmestapel legst! Falls der Aufnahmestapel bereits aufgebraucht sein sollte, musst du deine Karten behalten und diese Runde aussetzen.
- Hunde können nur aus Karten derselben Farbe gelegt werden.
- Auch die längsten Hunde haben nur einen Kopf. Klar, oder?
- Du kannst sowohl mit einer Hundekopf-Karte als auch mit einer Hundekörper-Karte einen neuen Hund legen.
- Erst wenn ein Hund vervollständigt und eingesammelt worden ist, kann ein neuer Hund derselben Farbe gelegt werden.

SPIELEND & PUNKTESTAND

- Das Spiel ist zu Ende, wenn die letzte Hundekarte gespielt worden ist.
- Die Spielerinnen und Spieler zählen die Hundekörper-Karten jedes Hundes, den sie eingesammelt haben. Je länger der Hund ist, desto mehr Punkte gibt es:
 - 2 Hundekörper = 1+2 = 3
 - 3 Hundekörper = 1+2+3 = 6
 - 4 Hundekörper = 1+2+3+4 = 10 usw.
- Wer zuletzt im Besitz des Knochens war, gewinnt zusätzlich 6 Punkte. Gratulation!
- Wer zuletzt im Besitz des Häufchens war, verliert 6 Punkte. Tja, was für ein Hundeleben!
- Wer am meisten Punkte hat, gewinnt.

NL



6-99



2-6



15'

Winston

Auteurs: Anja Wrede & Christoph Cantzler

Ontwerp: Felix Kindelán

SPELMATERIAAL

- 66** hondenkaarten (3 kop en 8 lichamen voor elke kleur hond)
- 4** grootte kaarten
- 2** houten stukken (botten en hondenpoep)
- 3** regelboekjes

DOEL VAN HET SPEL

Om de meeste punten te behalen door de langste hondensoorten te maken en te verzamelen die je kunt.

V

- 1.** Leg de houten stukken en de kaarten op de tafel.
- 2.** Schud de honden kaarten.
- 3.** Geef aan elke speler vijf honden kaarten
- 4.** Vorm een stapel met de overgebleven hondenkaarten, ondersteboven, in het midden van de tafel.



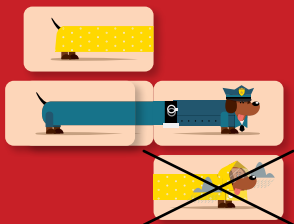
HELVETIQ

HOE SPEEL JE

Het spel begint en gaat met de klok mee. De speler met de langste voornaam begint. Tijdens jouw beurt moet je minimaal 2 kaarten spelen. Je kunt een of meerdere acties ondernemen die kunnen worden herhaald.

Begin met een nieuwe hond

Je kunt met een nieuwe hond beginnen met een kopkaart of een lichaamskaart. Je kunt niet met een hond beginnen als zelfde hond al op tafel ligt.



Een hond verlengen

Je mag een hond die op tafel ligt alleen verlengen door kaarten van dezelfde soort toe te voegen.

Let op: Alle spelers maken de honden samen in het midden van de tafel

Een hond afronden

Aan het einde van jouw beurt (wanneer je tenminste twee kaarten hebt gespeeld en geen kaarten meer wil spelen) kun je honden afronden die compleet zijn. Je kunt geen incomplete hond nemen. Een hond is compleet als het een hoofd en twee lichamen (of meer) heeft. Een hond met een hoofd en een lichaam is dus nog niet compleet. Let op: hoe langer de hond is hoe meer punten deze oplevert. De speler die een hond afrondt



pakt de kaarten en plaatst ze op een stapel met de afbeelding naar beneden. Je hebt nu die hond gewonnen. (Variant voor jongere spelers: plaats voltooid honden met de voorkant naar boven.)



Botten en uitwerpselen

Degene die de eerste hond voltooit en verzamelt, krijgt het bot en de uitwerpselen. Als hulp krijgen ze ook de grote kaart die overeenkomt met de samengestelde grootte van de honden (het aantal hondenlichamen zonder kop).

Later in het spel neemt degene die zo lang of langer is dan de langste hond die op dat moment is verzameld, het bot en de bijbehorende kaart.

Wie een hond verzamelt die korter is, of zo kort als de kortste hond die op dat moment is verzameld neemt de hondenpoep en de bijbehorende kaart in beslag.

Let op: De hoogste kaart is "5+" maar het is mogelijk om een hond te verzamelen met meer dan 5 lichamen als je echt goed bent (of veel geluk hebt). Om het bot te pakken van iemand die een hond heeft met meer dan 5 lichamen moet je nog steeds een hond verzamelen die langer is. Bijvoorbeeld 6 lichamen ook al als het kaartje maar 5+ zegt.

De hand aanvullen

Aan het einde van je beurt vul jij jouw hand aan met vijf kaarten van de trekstapel. Als de trekstapel leeg is dan kunnen geen kaarten meer worden genomen. Dan is het de beurt aan de volgende speler

LET OP!

- Tijdens jouw beurt moet je minimaal 2 kaarten spelen.

Heb je alleen kopkaarten die al op tafel liggen? Dan kun je dus niet spelen! Speel de kaarten weer onder de trekstapel en pak een nieuwe kaart van de stapel. Zorg ervoor dat de andere spelers zien welke kaart jij in de stapel legt. Zijn er een geen kaarten meer om te trekken? Dan hou jij jouw kaarten en is de beurt aan de volgende speler. Het is een honds bestaan!

- Honden moeten worden samengevoegd met kaarten van hetzelfde soort.
- Honden kunnen natuurlijk maar één hoofd hebben.
- Je kunt een nieuwe hond beginnen met een kop of een lichaam.
- Alleen als een hond is afgerond en ingenomen kan een nieuwe hond van dezelfde soort worden begonnen.

EINDE VAN HET SPEL EN SCORE

- Het spel eindigt wanneer de laatste kaart wordt gespeeld.
- De spelers tellen de lichaamskaarten per hond die ze hebben verzameld.
- Hoe langer de honden, hoe meer punten:
 $2 \text{ lichamen} = 1 + 2 = 3$,
 $3 \text{ lichamen} = 1 + 2 + 3 = 6$,
 $4 \text{ lichamen} = 1 + 2 + 3 + 4 = 10$
 $5 \text{ lichamen} = 1 + 2 + 3 + 4 + 5 = 15$
 $6 \text{ lichamen} = 1 + 2 + 3 + 4 + 5 + 6 = 21$ enz.
- De speler die eindigt met het bot krijgt 6 extra punten, goed gedaan!
- De speler die eindigt met de hondenpoep trekt er 6 punten af. Jammer!
- Degene die de meeste punten heeft, wint het spel.

Teltruc: hergroepeer naast elkaar de stapels met dezelfde hondenlengte. Dit maakt het tellen veel sneller:
 $3 \text{ punten} \times \text{aantal honden met } 2 \text{ lichamen}$
 $6 \text{ punten} \times \text{aantal honden met } 3 \text{ lichamen}$
 enz.

IT



6-99



2-6



15'

Winston

Autori: Anja Wrede & Christoph Cantzler

Design: Felix Kindelán

MATERIALE DEL GIOCO

- 66** carte-cane (3 teste e 8 corpi per ogni colore di cane)
- 4** carte-taglia
- 2** pezzi di legno (osso e cacca)
- 3** istruzioni del gioco

SCOPO DEL GIOCO

Vincere il maggior numero di punti possibile creando e raccogliendo i cani più lunghi che puoi realizzare.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

- 1.** Metti i pezzi di legno e le carte-taglia sul tavolo.
- 2.** Mescola le carte-cane.
- 3.** Da' cinque carte-cane a ciascun giocatore.
- 4.** Forma un mazzo con le rimanenti carte-cane e mettile, coperte, al centro del tavolo.



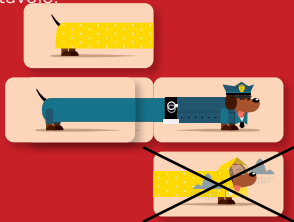
HELVETIQ

COME GIOCARE

Il gioco inizia e procede in senso orario. Il giocatore col nome più lungo inizia il gioco. Quando è il tuo turno, puoi effettuare una o più azioni che possono essere ripetute:

Iniziare un nuovo cane

Puoi iniziare un nuovo cane con una carta-testa o una carta-corpo. Non puoi iniziare un cane se ce n'è già uno dello stesso colore sul tavolo.

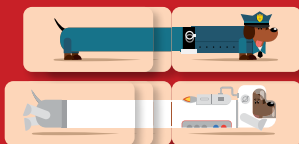


Allungare un cane

Puoi allungare un cane sul tavolo solo aggiungendo carte dello stesso colore.

Completare un cane

Alla fine del tuo turno (quando avrai giocato almeno due carte e non vuoi giocare altre), devi prendere tutti i cani che sono stati completati. Non puoi scegliere di non prendere un cane, se è completo. Un cane è completo quando ha una testa e due o più corpi. Un cane con una testa e un corpo non è ancora completo. Attenzione: più lungo è il cane, più punti prendi! Puoi aggiungere più



corpi a un cane, per completarlo. Puoi anche completare diversi cani durante il tuo turno. Il giocatore che completa un cane prende le carte e ne fa un mazzetto, ponendole faccia in giù davanti a sé. Ora hai vinto il cane. Ogni cane



completato deve essere tenuto in un mazzetto separato, in modo da poter contare i punti alla fine del gioco. (Variante per i giocatori più giovani: posizionare i cani completati rivolti verso l'alto).

Cacca e osso

Chiunque completi e raccolga il primo cane, ottiene anche la cacca e l'osso. Come aiuto, ottiene anche la carta-taglia corrispondente alla taglia del cane assemblato (numero di corpi senza la testa).

Più avanti nel gioco, chiunque riesca a raccogliere un cane lungo come il cane più lungo assemblato fino a quel momento, si prende l'osso e la corrispondente carta-taglia.

Chiunque raccolga un cane più corto del cane più corto assemblato fino a quel momento, o che abbia la stessa sua lunghezza, prende in consegna la cacca e la carta-taglia corrispondente.

Nota: la carta più alta è "5+", ma potresti raccogliere un cane più lungo di 5 corpi, se sei veramente bravo (o fortunato). Per prendere l'osso a un giocatore che ha raccolto un cane più lungo di 5 corpi (per esempio un cane con 6 corpi), dovrai raccogliere un cane altrettanto lungo o più lungo (ad es. 6 corpi o più), anche se la carta-taglia dice 5+.

Ricarica la tua mano

Alla fine del tuo turno, riforma le tue cinque carte di partenza prendendo fino a cinque carte dal mazzo.

Se il mazzo è finito, non è più possibile prendere carte. Il turno passa al giocatore successivo.

ATTENZIONE!

- Nel tuo turno, devi giocare almeno 2 carte. Hai solo delle carte-testa che sono già sul tavolo? Allora non puoi giocare! Metti una delle tue carte-testa sotto il mazzo di carte e prendi una nuova carta dal mazzo. Assicurati che gli altri giocatori vedano quale carta scarti. Non ci sono più carte da pescare? Tieni in mano le tue carte e passa il turno. È proprio una vita da cani, a volte!
- I cani devono essere assemblati con carte dello stesso colore.
- I cani possono avere solo una testa, ovviamente. Puoi iniziare un nuovo cane con una carta-testa o una carta-corpo.
- Puoi iniziare un nuovo cane solo se se un cane dello stesso colore non è già sul tavolo.

FINE DEL GIOCO & PUNTEGGIO

- Il gioco termina quando viene giocata l'ultima carta.
- I giocatori contano le carte-corpo per ogni cane che hanno assemblato.
- Più lungo è il cane, più punti fai:
 $2 \text{ corpi} = 1 + 2 = 3$,
 $3 \text{ corpi} = 1 + 2 + 3 = 6$,
 $4 \text{ corpi} = 1 + 2 + 3 + 4 = 10$
 $5 \text{ corpi} = 1 + 2 + 3 + 4 + 5 = 15$
 $6 \text{ corpi} = 1 + 2 + 3 + 4 + 5 + 6 = 21$
 ecc.
- Quando il gioco termina, il giocatore che ha l'osso ottiene 6 punti extra, ben fatto!
- Il giocatore che invece resta con la cacca sottrae 6 punti. Peccato!
- Vince il giocatore che ha il maggior numero di punti.

ES



6-99



2-6



15'

Winston

Autores: Anja Wrede & Christoph Cantzler

Diseño: Felix Kindelán

MATERIALES DEL JUEGO

- 66** cartas de perro (3 cabezas y 8 cuerpos para cada color de perro)
- 4** cartas de tamaño
- 2** piezas de madera (hueso y caca)
- 3** folletos de reglas

OBJETIVO DEL JUEGO

Ganar la mayor cantidad de puntos posible, creando y recogiendo los perros más largos que puedas hacer.

PREPARACIÓN DEL JUEGO

- Coloca las piezas de madera y las cartas de tamaño sobre la mesa.
- Baraja las cartas de perro.
- Entrega cinco cartas de perro a cada jugador.
- Forma una pila con las cartas de perro restantes, boca abajo, en el medio de la mesa.
- El jugador con el nombre de pila más largo comienza el juego.

CÓMO JUGAR

El juego comienza y continúa en el sentido de las agujas del reloj. El jugador con el nombre de pila más largo inicia el juego. Cuando sea tu turno, deberás jugar un mínimo de 2 cartas. Podrás llevar a cabo una o más acciones que pueden ser repetidas.

Comenzar un nuevo perro

Puedes comenzar un nuevo perro con una carta de cabeza o de

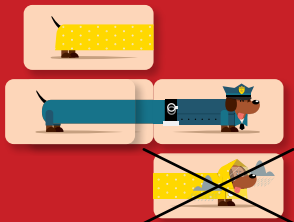
cuerpo. No puedes comenzar un perro si ya hay uno del mismo color sobre la mesa.

Alargar un perro

Puedes alargar un perro sobre la mesa sólo agregando cartas del mismo color.

Nota: Todos los jugadores pueden crear los perros juntos en el centro de la mesa.

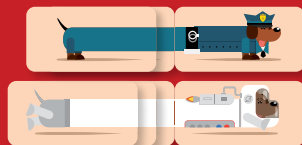
Puedes repetir esta acción durante el mismo turno, como se indicó anteriormente: puedes alargar otro perro o alargar nuevamente el mismo perro. Un perro sólo puede tener una cabeza, pero múltiples cuerpos. Por lo tanto, si un perro ya tiene una cabeza, sólo podrás alargarlo agregando un cuerpo. Pero si un perro todavía no tiene una cabeza, podrás alargarlo ya sea con un cuerpo o una cabeza.



Completar un perro

Nota: Todos los jugadores pueden crear los perros juntos en el centro de la mesa.

Puedes repetir esta acción durante el mismo turno, como se indicó anteriormente: puedes alargar



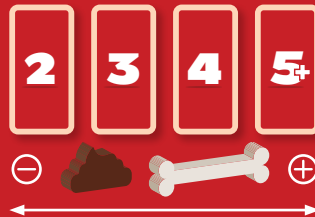
otro perro o alargar nuevamente el mismo perro. Un perro sólo puede tener una cabeza, pero múltiples cuerpos. Por lo tanto, si un perro ya tiene una cabeza, sólo podrás alargarlo agregando un cuerpo. Pero si un perro todavía no tiene una cabeza, podrás alargarlo ya sea con un cuerpo o una cabeza.

Obtener caca y hueso

Quien complete y recoja el primer perro, obtendrá el hueso y la caca. Como ayuda, también obtendrá la carta de tamaño correspondiente al tamaño del perro que ha armado (la cantidad de partes de cuerpo que componen el perro, sin incluir la cabeza).

Más adelante en el juego, quien obtenga un perro que sea al menos tan largo como el perro más largo armado hasta ese momento, se hará cargo del hueso y de la carta de tamaño correspondiente.

Quien recoja un perro que sea más corto, o tan corto como el perro más corto armado hasta ese momento, se hace cargo de la caca y de la carta de tamaño correspondiente.



Nota: La carta más alta es "5+", pero se puede recoger un perro con más de 5 cuerpos si juegas muy bien (o tienes mucha suerte). Para obtener el hueso de un jugador que recogió un perro con más de 5 cuerpos (por ejemplo, 6 cuerpos), aún necesitas recoger un perro al menos igual de largo (p. ej., 6 cuerpos o más), aunque la carta de tamaño sólo indique "5+".

Reponer la mano

Al final de tu turno, repones tu mano con cartas de la pila para robar hasta que tengas cinco cartas. Si la pila para robar está vacía, no se podrán coger más tarjetas. Ahora es el turno del siguiente jugador.

¡CUIDADO!

- Durante tu turno, deberás jugar un mínimo de 2 cartas.

¿Sólo tienes cartas de cabeza como las que ya están sobre la mesa? ¡Entonces no puedes jugar! Coloca una de tus cartas de cabeza debajo de la pila de cartas para robar y coge una nueva carta de la pila. Asegúrate de que los otros jugadores vean qué carta descartas. ¿No hay más cartas para robar? Conserva tus cartas y salta el turno. ¡A veces es una vida de perros!

- Los perros deben ser armados con cartas del mismo color.
- Y por supuesto que los perros sólo pueden tener una cabeza. Puedes comenzar un nuevo perro con una cabeza o un cuerpo.
- Sólo se puede comenzar un nuevo perro si todavía no hay ningún perro del mismo color en la mesa.

FIN DEL JUEGO Y PUNTUACIÓN

- El juego termina cuando se haya jugado la última carta.
- Los jugadores cuentan las cartas de cuerpo de cada perro que hayan armado.
- Cuanto más largo es el perro, más puntos:
 - 2 cuerpos = 1 + 2 = 3,
 - 3 cuerpos = 1 + 2 + 3 = 6,
 - 4 cuerpos = 1 + 2 + 3 + 4 = 10
 - 5 cuerpos = 1 + 2 + 3 + 4 + 5 = 15
 - 6 cuerpos = 1 + 2 + 3 + 4 + 5 + 6 = 21 etc.
- El jugador que termina teniendo el hueso obtiene 6 puntos extra, ¡bien hecho!
- El jugador que termina con la caca resta 6 puntos. ¡Es una lástima!
- Quien tenga más puntos gana.

HELVE TIQ

FR



6-99



2-6



15'

Winston

Auteurs : Anja Wrede & Christoph Cantzler

Design : Felix Kindelán

MATÉRIEL DE JEU

66 cartes « chien » (3 têtes et 8 corps pour chaque type de chien)

4 cartes « taille » (2, 3, 4, 5+)

2 pièces en bois (os et crotte)

3 règles du jeu

LE BUT DU JEU

Rempporter le plus de points possible en créant et en collectant les chiens les plus longs.

MISE EN PLACE

1. Mettre les pièces en bois et les cartes « taille » sur la table.

2. Mélanger les cartes « chien ».

3. Distribuer 5 cartes « chien » à chaque joueur.

4. Former une pile avec les cartes « chien » restantes, face cachée, au milieu de la table.

DÉROULEMENT DU JEU

Le joueur ayant le prénom le plus long commence. Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Les joueurs vont tour à tour créer, allonger et collecter les chiens au centre de la table. Lorsque vient ton tour, tu peux jouer entre 2 et 5 cartes de ta main. Tu peux effectuer autant de fois que tu veux une ou plusieurs des actions suivantes :

Commencer un nouveau chien

Tu peux commencer un nouveau chien avec une carte « tête » ou

une carte « corps ». Tu ne peux pas débiter un chien s'il y a déjà un chien de la même couleur sur la table.

Rallonger un chien

Tu peux rallonger un chien en lui ajoutant une ou plusieurs cartes « corps » ou une carte « tête » de la même couleur.

Attention : tous les joueurs créent et rallongent les mêmes chiens, au centre de la table.

Un chien n'a toujours qu'une seule tête, mais il peut avoir plusieurs corps. Si un chien n'a pas de tête, tu peux le rallonger avec un corps ou une tête ; mais si le chien a déjà une tête, tu ne peux que lui rajouter un corps.

Tu peux répéter cette action autant de fois que tu le souhaites durant ton tour. Tu peux rallonger le même chien plusieurs fois, ou rallonger un autre chien.



Terminer un chien

Lorsque tu as joué au moins 2 cartes et que tu ne souhaites plus en poser d'autres, tu DOIS collecter tous les chiens qui sont complets. Un chien complet a 1 carte « tête » et au minimum 2 cartes « corps ». Attention : plus le chien est long (= plus il a de cartes corps), plus il rapporte de points ! Dispose les cartes collectées en pile devant toi, face cachée. Chaque chien doit être conservé séparément pour le décompte final. (Variante pour les joueurs plus jeunes : placer les chiens terminés face visible.)

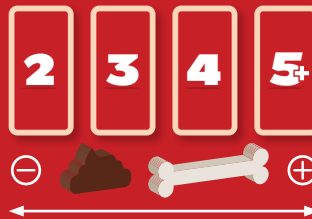
Crotte et os

La crotte et l'os indiquent au fur et à mesure du jeu qui a le chien le plus court et qui a le chien le plus long. Ils sont passés de joueur en joueur en fonction des chiens collectés.



En début de partie, le premier chien terminé est à la fois le chien le plus long et le plus court. Le joueur qui l'a terminé remporte donc à la fois l'os et la crotte. Il reçoit également la carte « taille » correspondant au nombre de corps du chien assemblé.

Le joueur qui termine et collecte un chien de taille égale ou supérieure au plus long chien réalisé remporte l'os et la carte « taille » correspondant au nombre de corps de son chien.



Le joueur qui termine et collecte un chien de taille égale ou inférieure au plus petit chien réalisé remporte la crotte et la carte « taille » correspondant au nombre de corps de son chien.

Attention : La carte taille la plus élevée est « 5+ », mais il est possible de terminer un chien avec plus de 5 corps si tu es très bon (ou chanceux). Pour remporter l'os, il faut terminer un chien de taille au moins équivalente au plus long chien déjà terminé.

Fin du tour

À la fin de ton tour, complète ta main pour avoir 5 cartes. C'est alors au du joueur suivant. S'il n'y a plus de cartes dans la pioche, les joueurs ne peuvent plus prendre de nouvelles cartes.

ATTENTION !

- Tu as uniquement des cartes « tête » et celles-ci sont déjà toutes posées sur la table ? Alors tu ne peux pas jouer. Place une de tes cartes « tête » sous la pile de pioche en la montrant aux autres joueurs et pioche une nouvelle carte. S'il n'y a plus de cartes à piocher, garde ta carte et passe ton tour.
- Tu peux commencer un nouveau chien à partir d'une tête ou d'un corps.
- Un chien peut être commencé seulement après qu'un chien du même type ait été complété, et collecté.

FIN DE LA PARTIE ET COMPTAGE DES POINTS

- La partie se finit quand les joueurs n'ont plus de cartes en main.
- Les joueurs comptent les cartes « corps » pour chaque chien qu'ils ont collecté. Plus le chien est long, plus il donne de points :
2 cartes « corps » = 1+2 = 3,
3 cartes « corps » = 1+2+3 = 6,
4 cartes « corps » = 1+2+3+4 = 10,
5 cartes « corps » = 1+2+3+4+5 = 15,
6 cartes « corps » = 1+2+3+4+5+6 = 21, etc.

Astuce : place côte à côte les chiens de même longueur pour faciliter le décompte final. Ex : 3 points x nombre de chiens avec 2 « corps ».

- Le joueur qui a l'os à la fin de la partie reçoit 6 points - bien joué !
- Le joueur qui a la crotte à la fin de la partie perd 6 points - désolé !
- Le joueur qui a le plus de points remporte la partie.

HELVETIQ

PL



6-99



2-6



15'

Winston

Autorzy: Anja Wrede & Christoph Cantzler

Projekt graficzny: Felix Kindelán

KOMPONENTY GRY

- 66** psich kart (po 3 głowy i 8 ciał dla każdego psa)
- 4** karty rozmiarów
- 2** drewniane elementy (kość i kupka)
- 2** zestawy instrukcji

CEL GRY

Zdobądź jak najwięcej punktów za jak najdłuższe psy, które zdołasz ułożyć.

ZANIM ZACZNIESZ

- 1.** Połóż drewniane elementy i karty rozmiarów na stole.
- 2.** Potasuj karty z psami. Utwórz z nich na środku stołu stos dobierania, awersem w dół.
- 3.** Rozdaj po pięć kart z psami każdemu z graczy. Gracze trzymają swoje karty w ręce, nie pokazując ich przeciwnikom.
- 4.** Utwórz stos dobierania z pozostałych psich kart na środku stołu, awersem do dołu.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Rozgrzywka prowadzona jest zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Zaczyna gracz o najdłuższym imieniu. W swojej turze musisz zagrać minimum 2 karty. Możesz wykonać jedną lub więcej akcji, które mogą zostać powtórzone.

Rozpoczęcie nowego psa

Możesz rozpocząć nowego psa, kładąc na stole kartę z głową lub ciałem. Nie możesz zacząć psa, jeśli na stole znajduje się już pies

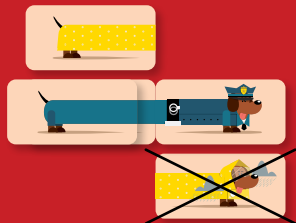
tego samego koloru, którego właśnie próbujesz rozpocząć.

Wydłużenie psa

Możesz wydłużyć danego psa, dodając do niego karty tego samego koloru.

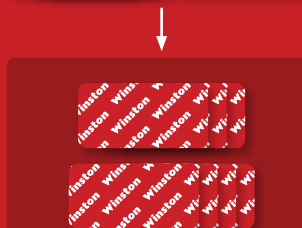
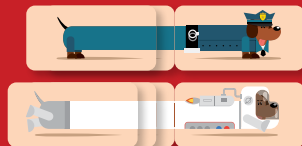
Ważne: wszyscy gracze wspólnie układają psy na środku stołu.

Następnie możesz powtórzyć tę akcję: możesz wydłużyć innego psa lub tego samego psa. Pies może mieć tylko jedną głowę, ale kilka ciał. Jeżeli pies ma już głowę, możesz wydłużyć go jedynie przez dodanie ciała. Jeżeli pies nie ma jeszcze głowy, możesz wydłużyć go przez dodanie ciała lub głowy.



Zakończenie psa

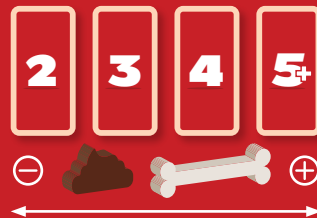
Na końcu swojej tury (kiedy przynajmniej dwie karty zostały zagrane i nie chcesz zagrywać więcej) musisz zabrać wszystkie psy, które są zakończone. Nie możesz nie wziąć zakończonego psa. Aby zakończyć psa, dołóż do niego kartę/karty tak, aby miał jedną kartę z psią głową i przynajmniej dwie karty z ciałem. Gdy pies jest zakończony (ma przynajmniej dwie karty



z ciałem), musisz go zabrać ze stołu. Uwaga: im dłuższy pies, tym więcej punktów zdobywasz! Możesz dodać wiele ciał do jednego psa, aby go zakończyć. W swojej turze możesz również zakończyć kilka psów naraz. Gracz, który zakończył psa, bierze wszystkie karty, które go tworzą i kładzie je przed sobą na stosie, awersem do dołu. Gratulacje, właśnie wygrałeś psa. (Wariant dla młodszych graczy: połóż zakończonego psa awersem do góry).

Kupka i kość

Którykolwiek z graczy zakończy i wygra pierwszego psa, zdobywa kość i kupkę. Otrzymuje również kartę rozmiaru odpowiadającą liczbie kart z ciałami posiadanymi przez tego psa (nie liczymy karty z głową).



W trakcie rozrywki, jeżeli któryś z graczy wygra psa tak samo długiego bądź dłuższego niż dotychczasowy najdłuższy pies, przejmuje kość i odpowiednią kartę rozmiaru. Jeżeli któryś z graczy zbierze psa o takiej samej długości jak najkrótszy dotychczas ułożony pies lub krótszego, przejmuje kupkę i odpowiednią kartę rozmiaru.

Uwaga: najwyższa karta rozmiaru to "5+", ale jest możliwe zebrać psa dłuższego niż pięć ciał, jeśli naprawdę dobrze grasz (lub masz szczęście). Żeby przejąć kość od gracza, który zebrał psa dłuższego niż pięć ciał (np. o sześciu ciałach), potrzebujesz ułożyć psa równie długiego lub dłuższego (np. 6 ciał lub więcej), nawet jeśli liczba na karcie wynosi tylko 5+.

Uzupełnienie ręki: Na końcu swojej tury uzupełnij karty na ręce, dobierając do pięciu kart ze stosu dobierania. Jeśli stos dobierania jest pusty, nie uzupełniasz swej

ręki. Po dobraniu kart następuje tura kolejnego gracza.

UWAGA!

- W swojej turze musisz zagrać co najmniej dwie karty!

Jeżeli masz na ręce same karty z głowami psów i nie możesz ich dołożyć, odrzuć jedną kartę z głową pod spód stosu dobierania (pokazując ją wcześniej przeciwnikom), następnie dobierz kartę z wierzchu stosu. A jeśli nie ma w stosie więcej kart do dobrania? Wtedy nie odrzucaś karty i tracisz kolejkę. Czasami żywot bywa pod psem...

- Psy muszą być układane z kart tego samego koloru.
- Oczywiście, psy posiadają tylko jedną głowę. Możesz rozpocząć psa układając na stole kartę z głową lub z ciałem.
- Nowy pies może zostać rozpoczęty tylko wtedy, gdy na stole nie ma psa tego samego koloru.

KONIEC GRY I PUNKTACJA

- Gra kończy się w momencie zagrania ostatniej karty.
- Gracze liczą karty ciał, które składają się na każdego ze zdobytych przez nich psów.
- Im dłuższy pies, tym więcej punktów:

2 karty z ciałami: $1 + 2 = 3$ punkty

3 karty z ciałami:
 $1 + 2 + 3 = 6$ punktów

4 karty z ciałami:
 $1 + 2 + 3 + 4 = 10$ punktów

5 kart z ciałami:
 $1 + 2 + 3 + 4 + 5 = 15$ punktów

- Gracz, który na koniec gry posiada kość, otrzymuje 6 dodatkowych punktów. Brawo!
- Gracz, który na koniec gry posiada kupkę traci 6 punktów. Nieźle wdepnąłeś!
- Gracz z największą liczbą punktów na koniec wygrywa.

HU

6-99



2-6



15'

Winston

Tervezők: Anja Wrede & Christoph Cantzler**Látvány:** Felix Kindelán

JÁTÉKELEMELK

- 66** kutyakártya (minden kutyafajtából 3 fej és 8 test)
4 méretkártya
1 csontfigura
1 kakifigura
3 játékszabály

A JÁTÉK CÉLJA

A játékosok arra törekednek, hogy a lehető leghosszabb kutyák létrehozásával és elvitelével a legtöbb pontot gyűjtsék.

ELŐKÉSZÜLETEK

- Helyezd a csont- és kakifigurát, valamint a méretkártyákat a játéktérre!
- Keverd meg a kutyakártyákat!
- Ossz minden játékosnak öt kutyakártyát!
- A megmaradt kártyákból képezz egy képpel lefordított húzópaklit a játéktér közepén!

JÁTÉKMENET

Az lesz a kezdőjátékos, aki utoljára simogatott kutyát, a játék menete pedig az óramutató járásával megegyező irányba zajlik. Amikor sorra kerülsz, a körödben legalább 2 kártyát ki kell játszani. A következő akciókból egyet vagy többet hajthatsz végre, a választott akciók akár ismétlődhetnek is.

Kezdj egy új kutyát!

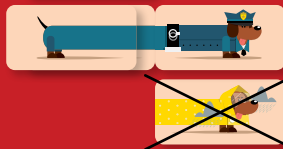
Egy új kutyát egy fej- vagy testkártyával kezdhetsz el. Nem kezdhetsz olyan kutyát, amilyen fajtából már van a játéktéren.

Hosszabbíts meg egy kutyát!

Meghosszabbíthatod egy játéktéren lévő kutyát, egy vagy több ugyanolyan fajta kutyakártya lerakásával.

Megjegyzés: A játékosok a kutyákat közösen hozzák létre a játéktér közepén.

Megismételheted ezt az akciót a körödben a fent említettek szerint, tehát meghosszabbíthatod egy játéktéren lévő kutyát (akár ugyanazt is, melyet az előző akcióval már meghosszabbítottál). Egy kutyának csak egy feje lehet, tehát ha egy kutyának már van feje, csak testkártyával hosszabbíthatod meg.



Fejezz be egy kutyát!

A köröd végén (amint kijátszottál legalább két kártyát és nem akarsz már több kártyát kijátszani) be kell gyűjtened minden befejezett kutyát. Nem dönthetsz úgy, hogy nem gyűjtesz be egy befejezett kutyát! Egy kutya akkor van készen, ha ugyanolyan fajta kutyakártyából egy fej- és legalább kettő testkártya van a játéktéren. Az a kutya, amely egy fejkártyából és egy testkártyából áll, még nem teljes. Figyelem! Minél hosszabb a kutya, annál több pontot ér. Több testkártyát is rakhatsz egy kutyához, hogy befejezd azt. A körödben akár több kutyát is befejezhetsz. Amikor befejezel egy kutyát, vedd el a kutyához tartozó összes kártyát, és helyezd magad elé egy lefordított pakliba! Ez a kutya már a tiéd.



(Játékváriáns fiatalabb játékosok számára: a befejezett kutyák képpel felfelé kerülnek a játékosok elé.)



Kaki és csont

Az a játékos, aki elsőként fejez be és gyűjt be egy kutyát, magához veszi a csontot és a kakit. Emellett pedig a méretkártyák közül azt is maga elé veszi, amelynek értéke megegyezik a befejezett kutya méretével. A kutya méretét a testkártyák száma adja meg, a fejet nem szabad beleszámolni.

A játék folyamán, amikor egy játékos legalább akkora méretű kutyát fejez be, mint amekkora az addigi legnagyobb méretű kutya, maga elé veszi a csontot és a megfelelő értékű méretkártyát.

Amikor egy játékos legfeljebb akkora méretű kutyát fejez be, mint amekkora az addigi legkisebb méretű kutya volt, maga elé veszi a kakit és a megfelelő értékű méretkártyát.

Megjegyzés: A legnagyobb méretkártya "5+", de ha elég ügyes (vagy szerencsés) vagy, begyűjthetsz hosszabb kutyát is. Ahhoz, hogy megszerezd a csontot egy olyan játéktótl, aki például 6 hosszúságú (6 testkártyából álló) kutyát gyűjtött be, neked is legalább 6 hosszúságú kutyát kell begyűjtened, ebben az esetben nem számít, hogy a méretkártyán "5+" jelölés van.

Töltsd fel a kezed!

A köröd végén húzz annyi kártyát a húzópakliból, hogy újra öt legyen a kezekben! Amennyiben a húzópakli elfogy, már senki sem kap újabb kártyákat. A következő játékoson a sor.

FIGYELEM!

- Amikor sorra kerülsz legalább 2 kártyát ki kell játszani! Csak olyan fejkártyák vannak nálad, amilyenek már szerepelnek a játéktéren? Akkor nem tudsz lapot kijátszani. Helyezd az egyik kézben lévő fejkártyádat a húzópakli aljára, majd vedd el a kézbe egy új kártyát a pakli tetejéről! A többi játékosnak látnia kell, hogy melyik kártyát dobod el. Már nem tudsz egy kártyát sem húzni? Tartsd meg a kártyáidat, a köröd pedig kimarad - a kutyafáját!
- A kutyák csak ugyanolyan fajtájú kutyakártyákból állíthatók össze.
- A kutyáknak természetesen csak egy fejük lehet. Új kutyát fej- vagy testkártyával kezdhetsz.
- Csak akkor lehet új kutyát kezdeni, amennyiben abból a fajtából nincs a játéktéren.

A JÁTÉK VÉGE ÉS A PONTOZÁS

- A játék az utolsó kártya kijátszása után ér véget.
- A játékosok minden elvitt kutya esetében megszámlálják a testkártyákat.
- Minél hosszabb egy kutya, annál több pontot ér:
 2 test = 1+2 = 3
 3 test = 1+2+3 = 6
 4 test = 1+2+3+4 = 10
 5 test = 1+2+3+4+5 = 15
 6 test = 1+2+3+4+5+6 = 21 stb.
- Az a játékos, akinél a csont maradt, további 6 pontot kap. Szép munka!
- Az a játékos, akinél a kaki maradt, 6 pontot veszít. Bocsi!
- A legtöbb ponttal rendelkező játékos a győztes.

**reflexshop HELVETIQ**

Importálja és forgalmazza: Reflexshop Kft.
 1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5,
 Tel.: +36 1 688 1858 | Fax: +36 1 688 1859
 E-mail: office@reflexshop.hu
 www.reflexshop.hu