

**TCNCCC**

## Matériel:

4 cylindres percés.

4 couvertures.

27 pions : 4 séries de 6 pions de couleurs différentes et 3 pions incolores (jokers). 1 sac.

## But du jeu:

Etre le premier à avoir récupéré 4 pions de couleurs différentes.

**Déroulement du jeu (2 à 6 joueurs):**  
Placer les 4 cylindres surmontés de leur couvercles au milieu de la table et mettre les pions dans le sac.

Le premier joueur est tiré au sort, les autres jouent selon le sens des aiguilles d'une montre.

## Le joueur doit à son tour :

→ Soit prendre, au hasard, un pion du sac, annoncer sa couleur ou « joker » et le placer dans un des 4 cylindres dans lequel il reste de la place. Le couvercle est alors enlevé puis remis. Si le cylindre est plein, le joueur en choisit un autre.

→ Soit soulever un des 4 cylindres et récupérer les pions qui s'y trouvent :

\* À chaque fois qu'il y a au moins 2 pions identiques, le joueur :

- garde devant lui l'un d'eux, sauf s'il a déjà un de cette couleur.

- garde les jokers, s'il y en a.

- remet dans le sac tous les autres.

\* À chaque fois qu'il n'y a aucun pion identique, le joueur :

- remet tous les pions récupérés dans le sac, même les jokers.

- remet dans le sac un pion de son choix parmi ceux placés devant lui, ce qui le pénalise. Si l'un a pas, les adversaires prennent, chacun à leur tour et au hasard, un pion du sac et le gardent sauf s'ils en ont déjà un de cette couleur (ils gardent les jokers).

\* À chaque fois qu'il n'y a aucun pion, le joueur est éliminé.

Lorsqu'il n'y a plus de pion dans le sac, le joueur ne peut que soulever un cylindre. Puis ce cylindre est éliminé.

Dès qu'un joueur a récupéré 4 pions de couleurs différentes (un joker remplaçant n'importe quelle couleur) ou qu'il le reste le seul en jeu, il a gagné.



7 - 99 20 min.

2 - 3 - 4 - 5 - 6

**TCNCCC**

## Material:

4 pierced cylinders.

4 lids.

27 pieces: 4 different coloured sets of 6 pieces and 3 uncoloured pieces (jokers). 1 bag.

## Aim of the game:

To be the first to have 4 pieces of different colours in front of you.

## Game rules (2 to 4 players):

Place the 4 cylinders topped by their lids in the center of the table and put the pieces in the bag.

Lots are drawn to choose the first player and the other players continue clockwise.

Each player in his turn:

→ Either draws a piece from the bag without looking, indicates which colour or « joker » he has picked up, and places it in one of the 4 cylinders. The lids are removed and replaced. If the cylinder is full, the player chooses another one.

→ Or he picks up one of the four cylinders and takes the pieces placed in it:

\* Each time there are at least 2 identical pieces, the player :

- Keeps one of them in front of him, unless he already has one of this colour.

- Keeps the jokers, if there is.

- Replaces all the other pieces in the bag.

\* Each time there are not 2 identical pieces, the player :

- Replaces all the picked up pieces in the bag, even the jokers.

- Replaces one of the pieces in front of him, and chosen by him, in the bag, which penalizes him. If he does not have any, his opponents, in turn, pick up a piece from the bag without looking. They keep it they already have one of this colour (they keep the jokers).

\* Each time there are no pieces left, the player is eliminated.

When there are no more pieces in the bag, the player can only pick up a cylinder. The cylinder in afterwards withdrawn from the play.

As soon as a player has 4 pieces of different colours in front of him, the joker replacing any colour, or if he is the only remaining player, he is the winner.

**TCNCCC**

## Spielmateriale:

4 durchgebohrte Holzzyylinder.

4 Deckel.

27 Stifte: 4 Sätze von 6 verschiedenen Farben und 3 farblosen Stiften (Joker). 1 Sack.

## Ziel des Spieles:

Sieger ist, wer als erster 4 Stifte unterschiedlicher Farben zusammen hat.

## Spielablauf (2 bis 4 Spieler):

4 Zylinder mit ihren Deckeln verschen werden in die Tischmitte gestellt und die Stifte in den Sack gefüllt.

Der erste Spieler wird ausgelost, es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Der erste Spieler beginnt mit:

→ Er zieht ohne hinzusehen einen Stift aus dem Sack und gibt entweder die Farbe bekannt, oder dass es sich um einen Joker handelt. Dann steckt er den Stift in ein Loch eines Zylinders. Der Deckel wird abgenommen und wieder aufgesetzt. Wenn der Zylinder voll ist, wählt sich der Spieler einen anderen aus.

→ Oder er nimmt einen der 4 Zylinder und nimmt die enthaltenen Stifte heraus.

\* Wenn sich wenigstens 2 identische Stifte im Zylinder befinden:

- Der Spieler behält einen der gleichfarbigen Stifte, wenn er diese Farbe nicht schon hat.

- Der Spieler behält den Joker, wenn es einen gibt.

- Alle anderen Stifte legt er in den Sack zurück.

\* Wenn sich keine identischen Stifte Zylinder befinden:

- Der Spieler legt alle Stifte inklusive die Jokers in den Sack zurück.

- Der Spieler legt einen seiner Stifte in den Sack – dies gilt als Strafe. Hat der Spieler keinen Stift, nehmen die anderen Spieler ohne hinzusehen je einen Stift aus dem Sack und behalten den Stift, falls sie nicht schon einen gleichfarbigen Stift haben (einen Joker behalten sie).

\* Spieler, die keine Stifte mehr haben, scheiden aus.

Wenn es keine Stifte mehr in dem Sack, kann der Spieler nur einen der Zylinder hochheben. Der Zylinder wird nachher von dem Spieler eliminiert.

Sobald ein Spieler 4 Stifte verschiedene Farben hat, der Joker ersetzt irgendeine Farbe, hat er gewonnen. Ein Spieler hat gewonnen, wenn er der letzte und einziger Spieler ist.

**TCNCCC**

## Componentes:

4 cilindros perforados.

4 tapas.

27 fichas: 4 series de distintos colores de 6 fichas y 3 fichas incoloras (comodines). 1 bolsa.

## Objetivo de juego:

Ser el primero en conseguir 4 fichas de colores diferentes.

## Desarrollo del juego (2 a 6 jugadores):

Colocar los 4 cilindros, cada uno cubierto por una tapa, en mitad de la mesa y meter las fichas en la bolsa.

Se sortea quién será el primer jugador.

El sentido de juego es en el sentido de las agujas del reloj.

En su turno, el jugador elige una de estas acciones:

→ Tomar una ficha al azar de la bolsa, anunciar su color y colocarla en uno de los 4 cilindros (para ello se retira la tapa y luego se vuelve a cubrir el cilindro). Si el cilindro está lleno, el jugador elige otro.

→ Escoger uno de los 4 cilindros y levantarla para mostrar las fichas que haya dentro:

\* Si hay al menos 2 fichas idénticas, el jugador:

- coloca en su reserva (frente a él) una de ellas, a no ser que ya tenga una ficha de ese color.

- coloca también en su reserva los comodines (si los hubiera).

- devuelve a la bolsa el resto de fichas.

\* Si no hay ninguna ficha idéntica, el jugador:

- devuelve todas las fichas (los comodines también) a la bolsa.

- como penalización, devuelve a la bolsa una de las fichas de su reserva (el color queda a su elección). Si no tuviera ninguna ficha en su reserva, lo oponentes sacan una ficha al azar de la bolsa y la guardan en su reserva, siempre y cuando no tengan ya una ficha de ese color. Si pueden conservar los comodines (aunque ya tuvieran uno).

\* Si no hay ninguna ficha en el cilindro, el jugador es eliminado.

Cuando no quedan peones en la bolsa, el jugador sólo puede realizar la acción de levantar el cilindro. Tras haber completado la acción, este cilindro será retirado del juego.

El primer jugador en conseguir 4 fichas de colores diferentes (un joker sustituyendo otra ficha de cualquier color) es el ganador. También gana la partida si el resto de jugadores han sido eliminados.

**TCNCCC**

## Contenido:

4 cilindros perforados

4 cubiertas

27 peões: 4 séries de 6 peões de cores diferentes e 3 peões sem cor (jokers). 1 saco.

## Objetivo do jogo:

Ser o primeiro a capturar 4 peões de cores diferentes.

**Desenrolar da partida (2 a 6 jogadores):**  
Colocam-se os 4 cilindros sobre a mesa, tapados com as respectivas coberturas, e põem-se todos os peões dentro do saco.

Tira-se à sorte o primeiro jogador; de seguida, joga-se no sentido dos ponteiros do relógio.

Na sua vez, um jogador deve escolher uma das seguintes opções:

→ Tirar à sorte um péão do saco, anunciar a sua cor (ou dizer "joker") e colocá-lo nos 4 cilindros sobre a mesa. Nessa altura, retira-se a cobertura que se volta a colocar depois de introduzido o péao. Se o cilindro já está cheio, o jogador deve escolher outro cilindro para colocar o péao.

→ Ou levantar um cilindro e capturar os peões que lá estão dentro:

\* Por cada 2 peões da mesma cor encontrados, o jogador:

- captura um desses peões, desde que ainda não tenha nenhum péao dessa cor.

- captura os jokers que encontrar.

- volta a colocar no saco os restantes peões.

\* Se não houver pelo menos 2 peões da mesma cor, o jogador:

- volta a colocar no saco todos os peões, incluindo o(s) joker(s).

- coloca no saco um dos peões que já tinha capturado. Se ainda não tinha capturado nenhum péao, cada um dos adversários tira um péao do saco e fica com ele, excepto se já tem um péao dessa cor (ficam com os jokers, mesmo que já tenham um).

\* Se não houver nenhum péao, o jogador é eliminado.

Quando já não há peões no saco, o jogador tem de escolher um cilindro para levantar. De seguida, esse cilindro é eliminado da partida.

Assim que um jogador capturou 4 peões de cores diferentes (os jokers substituem qualquer cor) ou se permanecer sozinho em jogo, ganha a partida.

**RÈGLES - RULES - REGLAS - REGLAS - SPIELREGELN**Auteur: Philippe Proux / Éditeur: Ludarden / [www.ludarden.com](http://www.ludarden.com) / [contact@ludarden.com](mailto:contact@ludarden.com)