

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

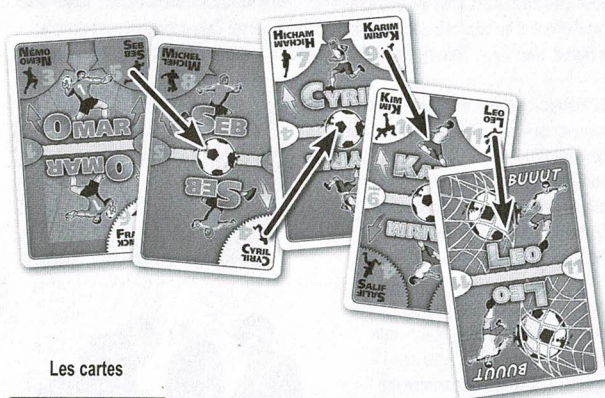
06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# CRAZY KICK

**Le ballon sort:** Il peut arriver qu'on ne puisse plus jouer aucune carte. Si les deux équipes sont d'accord sur ce point, on interrompt le jeu un court moment pour redistribuer toute les cartes de la pile de jeu - exceptée celle du dessus - aux équipes. Chaque équipe redistribue ses cartes entre ses joueurs et l'attaque peut reprendre.



## Les cartes



**Dans les coins:** Les coéquipiers (même couleur): Le joueur qui a le ballon peut leur passer le ballon.

**Au milieu:** le joueur qui a le ballon.

**Dans les coins:** Les adversaires (couleur adverse): ils peuvent prendre le ballon au joueur qui l'a actuellement.

Auteur: Reiner Stockhausen  
Illustrateur: Klemens Franz  
© dlp games 2011  
www.dlp-games.de  
info@dlp-games.de

Pour toute question sur  
« Crazy Kick », vous pouvez  
nous joindre à oya@oya.fr  
ou au 01 47 07 59 59.

JEUX A JOUER  
**OYA**  
depuis 1995

2 rue de la Reine Blanche  
75013 Paris

**Contenu:** 120 cartes: 60 cartes pour l'équipe rouge, 60 pour l'équipe blanche

*Les Rouges contre les Blancs: ça y va bon train, dans ce jeu turbulent de football, car tous les joueurs s'efforcent simultanément de poser les cartes qu'il faut au milieu de la table, jusqu'à ce qu'un but soit marqué. La première équipe à marquer 5 buts a gagné.*

**1 Avant le coup d'envoi:** D'abord, on forme les deux équipes: Quand on joue à 2, 4, 6 ou 8 chaque équipe compte le même nombre de joueurs, à savoir 1, 2, 3 ou 4. Quand on joue à 3, 5 ou à 7, les équipes sont de taille différente.



**2 L'équipe rouge reçoit les cartes rouges et l'équipe blanche les cartes blanches.**

**3 Les équipes mélangent bien leurs cartes et les distribuent à peu près également entre les coéquipiers (si un joueur est seul dans son équipe, il reçoit toutes les cartes de son équipe).**



**4 Chaque joueur forme un paquet avec ses cartes et tient ce paquet face cachée dans sa main. Et c'est parti!**

**5 Coup d'envoi:** Sur un signal donné par le joueur le plus âgé, tous les joueurs commencent - en même temps! - à jouer, et posent, face visible, 3 cartes l'une à côté de l'autre devant eux sur la table (exception pour une partie à 3, 5 ou 7 joueurs, voir encadré)



### 3, 5 ou 7 footballeurs?

- **3 footballeurs:** Le joueur qui est seul dans son équipe pose 4 cartes, face visible, l'une à côté de l'autre et les deux joueurs de l'équipe de 2 en posent chacun 2.
- **5 footballeurs:** Les joueurs de l'équipe de 3 posent chacun 2 cartes, face visible, l'une à côté de l'autre, et les joueurs de l'équipe de 2 chacun 3 cartes.
- **7 footballeurs:** Les joueurs de l'équipe de 4 posent chacun 2 cartes, face visible, l'une à côté de l'autre, et les joueurs de l'équipe de 3 chacun 3 cartes.

Dès que leurs trois cartes sont posées, chaque joueur peut retourner, une par une, des cartes du paquet qu'il a en main et les poser sur l'une des trois piles qu'il a devant lui. Ou bien: le joueur prend une carte de l'une de ses trois piles et la pose sur la pile de jeu qui se trouve au milieu de la table, à condition que cela soit possible. Ce faisant, il prend le ballon et c'est lui qui poursuit l'attaque.

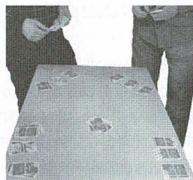
### Règles pour poser une carte sur la pile de jeu:

- On ne peut poser que la carte du dessus de l'une de ses piles au milieu de la table.
- On ne peut poser les cartes qu'avec une seule main, l'autre devant tenir le paquet de cartes.
- Si, au cours de la partie, un joueur a épuisé son paquet de cartes, il reforme un paquet avec les cartes des piles posées devant lui, le mélange rapidement et rentre dans le jeu en formant à nouveau trois piles devant lui.

6 Le premier joueur à retourner un gardien de but (Alex ou Omar, tous deux avec un «1» sur la carte) le place: c'est le début de la pile de jeu. À peine le ballon en jeu, on ne peut plus retenir les équipes! La tension est à son comble, parce que les équipes tentent toutes deux, en posant toujours de nouvelles cartes, de tirer le ballon dans le but adverse.



7 Au milieu de la table, il y a toujours une seule pile de jeu. La carte du dessus de la pile montre toujours quel joueur (au milieu de la carte) a le ballon à ce moment-là, à quel(s) coéquipier(s) il peut la passer (dans les coins de la carte, dans la couleur de son équipe) et quel(s) adversaire(s) est/sont en mesure de lui prendre le ballon (dans les autres coins de la carte, dans la couleur de l'équipe adverse).



8 Il en résulte un turbulent va-et-vient où tous les acteurs se trouvent en même temps sur le terrain et courent après le ballon.



9 Il est astucieux, pendant le jeu, de crier à chaque fois bien fort le nom des joueurs que vous cherchez: ainsi, vous les trouvez plus rapidement et en plus cela déconcentre l'équipe adverse! Cela donnerait par exemple: « *Hervé, Hervé* », « *Thierry, Paul, Thierry, Paul* », « *Karim, Kim, Karim, Kim* », etc.

10 **Buuut!** Le mieux étant bien sûr de marquer des buts. Chaque équipe dispose pour cela de 8 cartes de buts. Si un joueur parvient à poser une carte de but sur la pile de jeu, son équipe a marqué un but!! D'abord, on fait une petite pause pour les félicitations!



11 Puis on met la carte de buts bien en vue sur le côté, et elle reste là jusqu'à la fin du jeu. Ainsi, les spectateurs peuvent constamment voir qui est actuellement en tête.



12 On trie par couleur et d'après leur verso (équipe rouge, équipe blanche) les cartes de la pile de jeu et on les rend aux équipes.

Toutes les attaques suivantes se passent exactement comme la première. On distribue les cartes entre les membres de son équipe, chaque joueur forme des piles devant lui, le premier gardien est posé au milieu de la table, et l'attaque perdure jusqu'à ce qu'un but soit marqué.

13 **Coup de sifflet final:** Quand un équipe marque son cinquième but, on donne le coup de sifflet final et l'équipe gagnante quitte le terrain en vainqueur.

Félicitations!





**Fußball Ligretto DEUTSCH**

**Schneller geht nicht!**  
Der turbulente Fußballspaß für 2 - 8 schnelle Karten-Kicker  
**Inhalt**  
150 Spielkarten: 75 für das rote Team, 75 für das schwarze Team

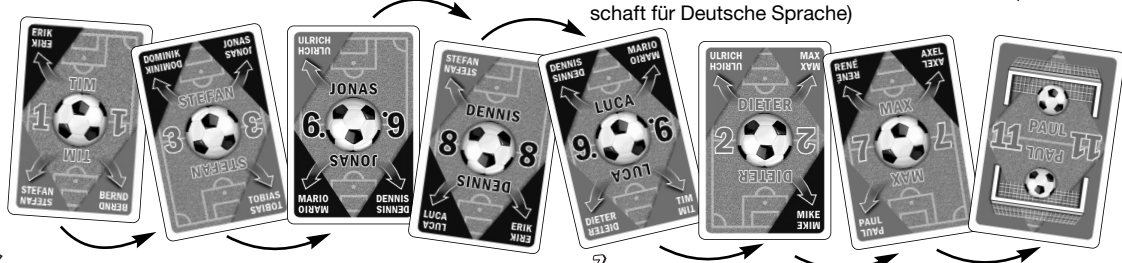
**Die Roten gegen die Schwarzen: Bei diesem turbulenten Fußballspiel geht's hoch her, denn alle Spieler versuchen gleichzeitig, passende Karten in die Tischmitte zu legen, bis ein Tor fällt. Die Mannschaft, die zuerst 5 Tore schießt, gewinnt.**

**Vor dem Anpfiff** Zunächst werden die beiden Mannschaften eingeteilt:  
Bei 2, 4, 6 oder 8 Mitspielern stehen in jeder Mannschaft gleich viele Spieler, also entsprechend 1, 2, 3 oder 4.  
Bei 3, 5 oder 7 Mitspielern sind die beiden Mannschaften unterschiedlich groß. Dann treten 1 gegen 2 Spieler an (bei 3 Mitspielern) bzw. 2 gegen 3 Spieler (bei 5 Mitspielern) usw.  
Das rote Team bekommt die roten Karten, das schwarze die

2

liegen. So können die Spieler immer sehen, wer gerade in Führung liegt. Die Karten in der Tischmitte werden nach der Rückseite (rotes Team, schwarzes Team) sortiert und den Teams zurückgegeben. Jeder Kicker nimmt alle seine Karten wieder auf die Hand, mischt sie und macht sich bereit für den nächsten Angriff! Jeder weitere Angriff läuft genau gleich ab, d. h. alle Spieler blättern Karten offen vor sich auf den Tisch, der erste Torwart kommt in die Tischmitte und der Angriff läuft, bis ein Tor gefallen ist.  
**Ein Beispiel-Spielzug:** „Tim macht Abschlag. Der Ball kommt zu Stefan, Stefan verliert den Ball an Jonas, Jonas zu Dennis, Dennis weiter zu Luca, Luca steht vor'm Tor...“, aber da grätscht Dieter rein! Dieter jetzt zu Max, Max weiter zu Paul in der Spitze und Paul schießt das Tooooo!”

2



6

schwarzen. Jedes Team mischt seine Karten gut durch und verteilt sie ungefähr gleichmäßig an alle Team-Kollegen (spielt in einem Team nur 1 Spieler, bekommt er alle Team-Karten). Jeder Spieler nimmt die Karten als verdeckten Stapel auf die Hand. Und schon geht's los!

**Anpfiff!** Auf ein Zeichen des ältesten Spielers fangen alle Spieler – gleichzeitig! – an, aus der Hand Karten offen vor sich auf den Tisch zu legen, und zwar drei Karten nebeneinander (Ausnahme bei 3, 5 oder 7 Mitspielern, siehe Kasten).

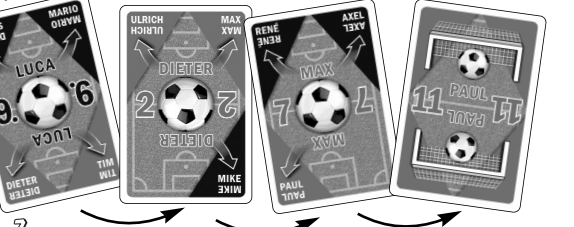
**3, 5 oder 7 Kicker?**  
**3 Kicker:** Der einzelne Spieler blättert 4 offene Karten nebeneinander auf und die Spieler des 2-er-Teams je 2.  
**5 Kicker:** Die Spieler des 3-er-Teams blättern je 2 offene Karten nebeneinander auf, die Spieler des 2-er-Teams je 3.  
**7 Kicker:** Die Spieler des 4-er-Teams blättern je 2 offene Karten nebeneinander auf, die Spieler des 3-er-Teams je 3.

Sobald die drei Karten offen ausliegen, kann jeder Spieler von seinen Handkarten weitere Karten einzeln aufdecken und sie auf einen beliebigen seiner offenen Stapel ablegen. Oder er legt eine Karte von einem seiner offenen Stapel auf den Spielstapel in der Tischmitte, falls dies möglich ist. So übernimmt er den Ball und spielt selbst den Angriff weiter.

3

**Abpfiff!** Hat eine Mannschaft 5 Tore geschossen, wird abgepfiffen und sie verläßt als Sieger den Platz. Glückwunsch!  
**Ball im Seiten-Aus:** Es kann passieren, dass keine Karte mehr gespielt werden kann (weil alle gesuchten Karten bereits im Spielstapel stecken). Wenn beide Teams sich darüber einig sind, wird das Spiel kurz unterbrochen und alle gespielten Karten - bis auf die oberste - werden an die Teams verteilt. Jeder mischt wieder seine Stapel und dann wird weiter gespielt.

Autor: Reiner Stockhausen, Art. Nr.: 02001, Grafik: Packung & Anleitung: Christian Drechsel, Karten: Rayhle Designstudio © 2006 Schmidt Spiele GmbH, Ballinstraße 16, 12359 Berlin Die Namen der Spieler sind aus der Liste der beliebtesten Vornamen in Deutschland 2000-2004 entnommen (Quelle: Gesellschaft für Deutsche Sprache)



7

**Die Regeln beim Kartenlegen:**  
- Nur die oberste Karte eines eigenen Stapels darf in die Mitte gelegt werden.  
- Karten dürfen nur mit einer Hand gelegt werden, die andere Hand hält den Kartenstapel.  
- Hat ein Spieler im Spielverlauf seinen Kartenstapel vollständig auf den Tisch geblättert, nimmt er alle seine Karten wieder auf die Hand, mischt kurz und spielt dann weiter mit.

Anstoßrecht bekommt das Team, bei dem zuerst einer der Torhüter, Patrick oder Tim (beide haben eine „1“ auf der Karte), erscheint. Diese erste Torhüter-Karte wird sofort in die Tischmitte gelegt und bildet den Spielstapel. Damit ist der Ball im Spiel und die Teams sind nicht mehr zu halten! Sofort wird es hektisch, denn beide Teams versuchen, den Ball durch das Ablegen weiterer Karten ins gegnerische Tor zu schießen.

Es gibt in der Tischmitte immer nur einen Kartenstapel. Die oberste Karte zeigt immer, welcher Spieler gerade am Ball ist (in der Mitte der Karte) und zu welchem/n Mannschaftskollegen er abgeben kann (in den Ecken der Karte, in der eigenen Farbe) bzw. welche/r Gegenspieler ihm den Ball abnehmen können/kann (in den anderen Ecken der Karte, in der Gegnerfarbe).

4

**Fußball Ligretto FRANCAIS**

**Jamais le football n'aura été si rapide!** Un jeu de football turbulent pour 2 – 8 footballeurs habiles aux cartes  
**Contenu :** 75 cartes pour l'équipe rouge, 75 pour l'équipe noire

**Les Rouges contre les Noirs : ça y va bon train, dans ce jeu turbulent de football, car tous les joueurs s'efforcent simultanément de poser les cartes qu'il faut au milieu de la table, jusqu'à ce qu'un but soit marqué. La première équipe à marquer 5 buts a gagné.**

**Avant le coup d'envoi:** D'abord, on forme les deux équipes : Quand on joue à 2, 4, 6 ou 8 chaque équipe compte autant de joueurs, à savoir 1, 2, 3 ou 4.

Mais quand on joue à 3 ou à 5, les équipes sont de taille différente. Selon le cas, on aura un joueur contre 2 (pour le jeu à 3) ou 2 contre 3 (pour le jeu à 5).  
L'équipe rouge reçoit les cartes rouges et l'équipe noire les cartes noires. Les équipes mélangent bien leurs cartes et les distribuent à peu près également entre les coéquipiers (si un joueur est seul dans son équipe, il reçoit toutes les cartes de son

8

équipe). Tous les joueurs forment un paquet avec leurs cartes et tiennent ce paquet face cachée dans leur main. Et c'est parti!  
**Coup d'envoi!** Sur un signal donné par le joueur le plus âgé, tous les joueurs commencent – en même temps! – à jouer, et posent, face visible, 3 cartes l'une à côté de l'autre devant eux sur la table (exception pour une partie à 3, 5 ou 7 joueurs, voir encadré).  
**3, 5 ou 7 footballers ?**  
**3 footballers :** Le joueur qui est seul dans son équipe pose 4 cartes, face visible, l'une à côté de l'autre et les deux joueurs de l'équipe de 2 en posent chacun 2.  
**5 footballers :** Les joueurs de l'équipe de 3 posent chacun 2 cartes, face visible, l'une à côté de l'autre, et les joueurs de l'équipe de 2 chacun 3 cartes.  
**7 footballers :** Les joueurs de l'équipe de 4 posent chacun 2 cartes, face visible, l'une à côté de l'autre, et les joueurs de l'équipe de 3 chacun 3 cartes.  
constamment voir qui est actuellement en tête. On trie par couleur et d'après leur verso (équipe rouge, équipe noire) les cartes du milieu de la table et on les rend aux équipes. Tous les footballeurs reprennent toutes leurs cartes dans les mains, les mélangent et se préparent pour l'attaque suivante !  
Toutes les attaques suivantes se passent exactement comme la première, c'est à dire que tous les joueurs posent des cartes devant eux sur la table, on place le premier gardien au milieu de la table, et l'attaque perdure jusqu'à ce qu'un but soit marqué.  
**Un exemple du tour (voir page 6/7) :** « Tim envoie le ballon. Le ballon arrive sur Stefan, Stefan perd le ballon au profit de Jonas, Jonas tire sur Dennis, Dennis sur Luca, Luca est devant le but... mais Dieter saute et intercepte le ballon! Dieter va maintenant sur Max, Max sur Paul et Paul tire un buuuuu ! »  
**Coup de sifflet final !** Quand un équipe marque son cinquième but, on donne le coup de sifflet final et l'équipe gagnante quitte le terrain en vainqueur. Félicitations !  
**Le ballon sort :** Il peut arriver qu'on ne puisse plus jouer aucune carte. Si les deux équipes sont d'accord sur ce point, on interrompt le jeu un court moment pour redistribuer toutes les cartes de la pile de jeu – exceptée celle du dessus – aux équipes. Chacun mélange de nouveau ses paquets et ensuite le jeu continue.

12

**Le carte**  
**Al centro:** il giocatore in possesso del pallone  
Negli angoli: I **compagni** (lo stesso colore): ad essi il giocatore può passare il pallone.  
Gli **avversari** (colore degli avversari): essi possono strappare il pallone al giocatore in possesso.

Si sviluppa un viavai turbolente in cui tutti gli attori sono contemporaneamente sul campo da gioco per inseguire il pallone.

**Consiglio** La cosa migliore è se durante la partita dite ad alta voce il nome dei giocatori che state cercando. Così facendo li troverete prima e la squadra avversaria viene inoltre distratta! La partita suonerà ad esempio così: "Dennis, Dennis, Dennis, Dennis", "Mario/ Stefan, Mario/ Stefan, Mario/ Stefan", "Axel, Axel, Axel, Axel", "Leon/Dominik, Leon/Dominik" ecc.

**Goool!** La cosa più divertente è certamente segnare i gol! Ogni squadra ha per ciò in somma 8 carte gol. Se un attore riesce a porre una carta gol sul mazzo da gioco, allora la sua squadra ha segnato un gol!! Adesso vi è innanzitutto una breve pausa da giubilo. La carta gol viene messa da parte, ma ben visibile, e rimane lì fino alla fine della partita. In tal modo gli spettatori possono

16



**Die Karten**  
In der **Mitte:** Der Spieler am Ball  
In den Ecken: Die **Mitspieler** (gleiche Farbe): zu ihnen kann der Spieler am Ball abgeben.  
Die **Gegner** (gegnerische Farbe): sie können dem Spieler am Ball den Ball abjagen.

Ein turbulentes Hin und Her entwickelt sich, bei dem alle Akteure gleichzeitig auf dem Platz stehen und dem Ball nachjagen.

**Tipp:** Am besten, Sie rufen während des Spiels immer laut die Namen der Spieler, die gerade gesucht werden. Dann finden Sie sie schneller und das gegnerische Team ist außerdem schön abgelenkt! Das klingt dann z. B. so: „Dennis, Dennis“, „Mario/ Stefan, Mario/ Stefan, Mario/ Stefan“, „Axel, Axel, Axel, Axel“, „Leon/Dominik, Leon/ Dominik“ usw.

**Tooooo!** Am meisten Spaß macht natürlich das Tore schießen! Jedes Team hat dafür insgesamt 8 Torkarten. Schafft es ein Akteur, eine Torkarte auf den Spielstapel zu legen, hat die Mannschaft ein Tor geschossen! Jetzt gibt es erstmal eine kurze Jubelpause. Die Torkarte wird gut sichtbar zur Seite gelegt und bleibt dort bis zum Spielende

5

équipe). Tous les joueurs forment un paquet avec leurs cartes et tiennent ce paquet face cachée dans leur main. Et c'est parti!  
**Coup d'envoi!** Sur un signal donné par le joueur le plus âgé, tous les joueurs commencent – en même temps! – à jouer, et posent, face visible, 3 cartes l'une à côté de l'autre devant eux sur la table (exception pour une partie à 3, 5 ou 7 joueurs, voir encadré).

**3, 5 ou 7 footballers ?**  
**3 footballers :** Le joueur qui est seul dans son équipe pose 4 cartes, face visible, l'une à côté de l'autre et les deux joueurs de l'équipe de 2 en posent chacun 2.  
**5 footballers :** Les joueurs de l'équipe de 3 posent chacun 2 cartes, face visible, l'une à côté de l'autre, et les joueurs de l'équipe de 2 chacun 3 cartes.  
**7 footballers :** Les joueurs de l'équipe de 4 posent chacun 2 cartes, face visible, l'une à côté de l'autre, et les joueurs de l'équipe de 3 chacun 3 cartes.

Dès que leurs trois cartes sont posées, les joueurs peuvent retourner d'autres cartes du paquet qu'ils ont dans la main et les poser sur l'une des trois piles de leur choix.  
Ou bien : le joueur prend une carte de l'une de ses trois piles et la pose sur la pile de jeu qui se trouve au milieu de la table, à condition que cela soit possible. Ce faisant, il prend le ballon et c'est lui qui poursuit l'attaque.

9

**Fußball Ligretto ITALIANO**

**Ligretto calcio. Più veloce di così non si può!** Il gioco di carte al calcio turbolente per 2 – 8 calciatori di carte rapidi

**Contenuto:**  
150 carte: 75 per la squadra rossa, 75 per la squadra nera  
**I rossi contro i neri: in questa partita di calcio turbolente c'è molta baldoria, perché tutti tentano allo stesso tempo di deporre al centro tavolo le carte adatte fin quando cade un gol. La squadra che segna per prima 5 gol vince la partita. Prima del fischio d'inizio:** Innanzitutto vengono assegnate le due squadre: In caso di 2, 4, 6 o 8 giocatori vi sono in ogni squadra lo stesso numero di calciatori, quindi sempre 1, 2, 3 o 4. In caso di 3, 5 o 7 giocatori le due squadre sono di grandezza diversa. Si gioca quindi 1 contro 2 (in caso di 3 giocatori), risp. 2 contro 3 (in caso di 5 giocatori).  
La squadra rossa ottiene le carte rosse e la squadra nera quelle nere. Ogni squadra mischia per bene le proprie carte e le distribuisce in parti quasi uguali ai propri colleghi di squadra (se in una squadra vi è solo 1 giocatore, allora egli ottiene tutte le carte di squadra).

13

**Règles pour poser les cartes :**  
- On ne peut poser que la carte du dessus de l'une de ses piles au milieu de la table.  
- On ne peut poser les cartes qu'avec une seule main, l'autre devant tenir le paquet de cartes.  
- Si, au cours de la partie, un joueur a épuisé tout son paquet de cartes, il reprend toutes ses cartes dans la main, les mélange rapidement et continue de jouer avec les autres.

A le droit de donner le coup d'envoi l'équipe dans laquelle apparaît en premier l'un des gardiens de but, Patrick ou Tim (tous deux ont un « 1 » sur la carte). Immédiatement, on place cette première carte de gardien de but au milieu de la table : c'est le début de la pile de jeu. À peine le ballon en jeu, on ne peut plus retenir les équipes ! La tension est à son comble, parce que les équipes tentent toutes deux, en posant toujours de nouvelles cartes, de tirer le ballon dans le but ennemi.  
Au milieu de la table, il y a toujours une seule pile de jeu. La carte du dessus de la pile montre toujours quel joueur (au milieu de la carte) a le ballon à ce moment-là, à quel(s) coéquipier(s) il peut la passer (dans les coins de la carte, dans la couleur de son équipe) et quel(s) adversaire(s) est (sont) en mesure de lui prendre le ballon (dans les autres coins de la carte, dans la couleur de l'équipe adverse).

10

Ogni giocatore prende le sue carte in mano come mazzo coperto. E quindi si parte!  
**Fischio!** Al segno del giocatore più anziano tutti i giocatori iniziano – allo stesso tempo! - a deporre le proprie carte in mano in modo aperto davanti a sè, precisamente tre carte una accanto all'altra (eccezione in caso di 3, 5 o 7 giocatori, vd. riquadro).

**3, 5 o 7 calciatori?**  
**3 calciatori:** il calciatore che gioca da solo scopre 4 carte e le pone aperte davanti a sè, i 2 calciatori dell'altra squadra 2 carte ciascuno.  
**5 calciatori:** i calciatori della squadra a 3 scoprono 2 carte ciascuno e le pongono aperte davanti a sè, i giocatori della squadra a 2 scoprono 3 carte ciascuno.  
**7 calciatori:** i calciatori della squadra a 4 scoprono 2 carte ciascuno e le pongono aperte davanti a sè, i giocatori della squadra a 3 scoprono 3 carte ciascuno.

Appena le tre carte sono state poste sul tavolo, ogni giocatore può continuare a scoprire altre carte dal proprio mazzo in mano e porre su un mazzo qualsiasi dei propri mazzi aperti (risp. carte aperte). Oppure egli depone una carta di uno dei suoi mazzi aperti sul mazzo da gioco al centro tavolo, sempre se possibile. In tal modo egli prende il pallone e continua quindi da solo l'attacco.

14

15

