

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

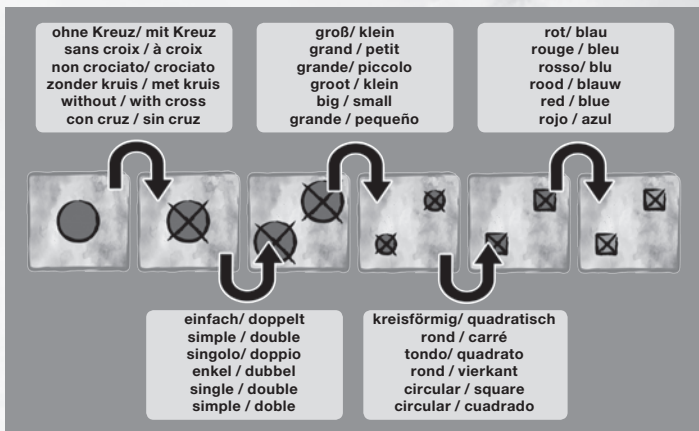
escaleajeux@gmail.com



Formissimo^D

Ein Spiel von Torsten Landsvogt für 1 bis 5 Spieler ab 8 Jahren.

Inhalt: 96 Spielkarten, 1 Spielanleitung



Spielvorbereitung:

Von den gut gemischten Karten werden **5 Reihen à 6 Karten** offen und für alle Spieler gut erreichbar in der Tischmitte ausgelegt. Nun erhält jeder Spieler verdeckt eine Karte, die er sich noch nicht anschaut und vor sich auf dem Spieltisch liegen lässt. Die restlichen Karten werden **als Nachziehstapel** am Rand des Spiels bereitgelegt. Es kann die erste Spielrunde *Formissimo* beginnen.

Spielablauf:

Das Spiel beginnt, indem alle Spieler gleichzeitig die vor sich liegende Karte aufdecken. Nun gilt es für jeden, schnell eine passende Karte aus der Tischmitte zu nehmen, **die keinen oder nur einen Unterschied im Vergleich zur eigenen Karte aufweist** (siehe Abb.).

Hat ein Spieler eine passende Karte aufsammeln können, legt er diese offen auf seine eigene, aufgedeckte Karte ab und sucht erneut nach einer Karte aus der Auslage, die keinen oder nur einen Unterschied zur eben neu abgelegten Karte aufweist. Diese Abfolge wiederholen die Spieler so lange, bis jemand aus der Spielrunde das Gefühl hat, keine passende Karte zu finden, die er noch aufnehmen könnte. Der betreffende Spieler ruft nun laut:

„Stopp!“

Nach diesem Ausruf müssen alle Spieler sofort damit aufhören, Karten einzusammeln. Es wird kontrolliert, ob der Spieler, der das Stoppzeichen ausgerufen hat, wirklich keine Karte mehr aufnehmen konnte. Sollte der Spieler **Recht behalten**, so darf er sich **eine beliebige Karte als Trost (da er ja nichts mehr nehmen konnte) aus der Tischmitte nehmen** und zu seinen gesammelten Karten legen. Sollte der Spieler jedoch im **Unrecht sein** und er hätte noch eine Karte aufnehmen können, so muss er **zur Strafe alle seine bis dahin eingesammelten Karten auf einen allgemeinen Ablagestapel legen** und bekommt dafür keine Punkte.

Wertung der Runde:

Wurde das Spiel durch Stopp unterbrochen, werden bei allen Spielern die gesammelten Karten nach ihrer Richtigkeit überprüft. Die Karten müssen hintereinander betrachtet immer keinen oder nur einen Unterschied aufweisen. Ist **alles korrekt**, gibt es für **jede richtig eingesammelte Karte einen Punkt**. Wurde **ein Fehler** gemacht und eine nicht in die Reihe passende Karte entdeckt, **erhält der Spieler für die in dieser Runde gesammelten Karten keine Punkte**.

Beachte: Die zur Belohnung erhaltene Karte für das richtige „Stopp“ zählt automatisch als ein Punkt und wird nicht als Element in der Reihe der eingesammelten Karten betrachtet.

Die Punkte können entweder pro Spieler auf einem Zettel notiert werden oder die Karten werden je Spieler **als Gewinnstapel** bis zum Ende des Spiels bei Seite gelegt und später ausgewertet.

Eine neue Runde:

Um eine neue Runde zu starten, bekommt jeder Spieler erneut eine verdeckte Karte. Anschließend werden die entstandenen Lücken im Kartenfeld mit neuen Karten vom Nachziehstapel aufgefüllt. Schon kann eine weitere Runde *Formissimo* starten. Sollten nicht mehr genügend Karten vom Nachziehstapel ausgelegt werden können, wird mit den verbleibenden Karten die letzte Runde des Spiels zu Ende gespielt.

Spielende:

Das Spiel endet sofort, wenn es nicht mehr möglich ist, an jeden Spieler eine neue verdeckte Karte vom Nachziehstapel auszuteilen. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel.

Formissimo alleine Spielen:

Dieses Spiel lässt sich auch wunderbar alleine spielen. Allerdings wird das Grundspiel nun zu einem Knobelspiel, bei dem es die Aufgabe ist, möglichst wenige Minuspunkte zu kassieren. Zunächst wird offen ein Kartenfeld in der **Größe 4 x 8** ausgelegt. Nun darf sich der Spieler eine beliebige Karte aus der Auslage nehmen, mit der

er beginnen möchte. Anschließend werden nach und nach, wie im Grundspiel auch, Karten eingesammelt, die keinen oder einen Unterschied zur Vorgängerkarte haben. Sollte es irgendwann dazu kommen, dass keine Karte mehr passt, so werden die restlichen Karten als Minuspunkte zur Seite gelegt und später gezählt. Anschließend wird ein neues Kartenfeld ausgelegt. Nach drei Runden werden die Minuspunkte jedes Durchgangs zusammengezählt. Je weniger Minuspunkte ein Spieler eingesammelt hat, umso besser ist sein Spielergebnis.

In dieser Spielvariante geht es nicht unbedingt um Schnelligkeit, sondern um eine vorausschauende Wahl der einzusammelnden Karten.



Un jeu de Torsten Landsvogt pour 1 à 5 joueurs à partir de 8 ans.

Contenu : 96 cartes, les règles du jeu

Préparatifs :

Mélangez les cartes et placez-les en **5 rangées de 6 cartes**, face visible, au milieu de la table, de manière à ce que chacun puisse les atteindre sans problème. Maintenant, chaque joueur reçoit une carte, face cachée, qu'il ne regarde pas encore et qu'il place devant lui sur la table. Formez une pile avec les cartes restantes et placez-la sur la table. La première manche de *Fortissimo* peut commencer.

Déroulement de la partie :

La partie commence, et tous les joueurs retournent simultanément la carte qui se trouve devant eux sur la table. Chacun essaie de prendre une carte correspondante au milieu de la table, celle-ci doit ne présenter **aucune ou seulement une différence avec sa propre carte** (voir l'illustration).

Si un joueur a pu ramasser une carte correcte, il la place sur sa propre carte, face visible, et continue à chercher sur la table une carte qui ne présente aucune ou seulement une différence avec la carte qu'il vient de prendre. Les joueurs continuent à jouer de cette manière jusqu'à ce que l'un d'entre eux pense qu'il ne peut plus trouver de carte correcte à ramasser. Le joueur concerné dit à haute voix :

« Stop ! »

À cette exclamation, tous les joueurs doivent immédiatement arrêter de ramasser des cartes. Maintenant, on vérifie si le joueur qui a dit « Stop ! » ne pouvait véritablement plus ramasser de carte. Si le joueur **a raison**, il peut prendre **une carte de son choix sur la table, à titre**

de consolation (comme il ne pouvait plus continuer à jouer). Mais s'il **a tort** et qu'il aurait pu encore ramasser des cartes, il doit, **en guise de punition, mettre toutes les cartes qu'il avait ramassées jusque là à l'écart, sur une pile commune**, et ne reçoit aucun point pour elles.

Évaluation de la manche :

Si la partie a été interrompue par un « Stop ! », on vérifie toutes les cartes ramassées pour chaque joueur. Il faut les regarder l'une après l'autre pour déterminer s'il n'y a bien toujours aucune ou une seule différence. Si **tout est correct**, on reçoit **un point par carte ramassée**. Si un joueur a commis **une faute** et qu'il y a une carte qui ne correspond pas à la précédente, le joueur concerné ne reçoit **pas de point pour les cartes ramassées pendant cette manche**.

Attention : la carte reçue comme récompense pour le « Stop ! » correct compte automatiquement pour un point et ne fait pas partie de la série des cartes ramassées.

On peut soit noter les points de chaque joueur sur une feuille, soit garder les cartes, chaque joueur se constituant une pile de ses gains jusqu'à la fin de la partie, pour compter les points plus tard.

Nouvelle manche :

Pour commencer une nouvelle manche, chaque joueur reçoit de nouveau une carte, face cachée. Ensuite, on comble les vides sur la table avec de nouvelles cartes de la pile, avant de commencer une nouvelle manche de *Formissimo*. Quand il n'y a plus assez de cartes, on termine la dernière manche avec les cartes restantes.

Fin de la partie :

La partie se termine immédiatement lorsqu'il n'est plus possible de distribuer une carte face cachée à chaque joueur. Le joueur qui a obtenu le plus de points gagne la partie.

Jouer à *Formissimo* seul :

Ce jeu convient aussi parfaitement pour une partie à un seul joueur. Cependant, le jeu de base se transforme en un véritable casse-tête, où l'objectif est de récolter aussi peu de points négatifs que possible. Au début, on place 4 rangées de 8 cartes sur la table, face visible. Maintenant, le joueur peut choisir sur la table la carte avec laquelle il veut commencer. Comme dans le jeu de base, il ramasse ensuite des cartes qui ne présentent aucune ou une seule différence avec la carte précédente. Si, à un moment donné, il n'y a plus de carte adéquate, on forme une pile avec les cartes restantes et on la met de côté : ce sont les points négatifs, qu'on comptera plus tard. Puis on place de nouveau 4 rangées de 8 cartes sur la table. Après trois manches, on additionne les points négatifs de chaque manche. Moins le joueur a obtenu de points négatifs, mieux c'est.

Dans cette variante, il ne s'agit pas de vitesse, mais d'une sélection prévoyante des cartes ramassées.

Formissimo

I

Un gioco di Torsten Landsvogt per 1 a 5 partecipanti dai 8 anni in su.

Contenuto: 96 carte da gioco, 1 regolamento

Preparativi:

Mischiate bene le carte e disponete al centro del tavolo **5 file di sempre 6 carte** aperte e ben raggiungibili per tutti. Poi ciascuno ottiene una carta coperta che non dovrà ancora guardare, e la depone davanti a sé sul tavolo. Mettete di lato le carte restanti come **mazzo ausiliare**. Adesso potete iniziare il primo round di *Formissimo*.

Svolgimento del gioco:

Il gioco inizia non appena tutti i giocatori avranno scoperto contemporaneamente la propria carta deposta davanti a loro. Adesso ciascuno deve velocemente pescare dal centro tavolo una carta adatta **che non si differisca assolutamente oppure soltanto in un'unico segno dalla propria carta** (vd. imm.).

Se il giocatore è riuscito a pescare una carta adatta, egli la depone aperta sulla propria carta scoperta e cerca nuovamente una carta dal centro tavolo che non si differisca in nulla oppure soltanto in un segno dalla carta appena deposta. I giocatori ripetono questa mossa fin quando uno tra di loro non pensa di non trovare più delle carte per lui adatte al centro tavolo. Il rispettivo giocatore dice allora ad alta voce:

„Stop!“

In tal caso tutti devono immediatamente smettere di raccogliere le carte. Si controlla se veramente non ci sono più carte da raccogliere per il giocatore che ha detto „stop“. Se egli **ha ragione**, potrà **prendere come sostituto (visto che non può più pescare nulla) una carta qualsiasi dal centro tavolo** e posarla sulle sue carte raccolte. Se invece il giocatore **si è sbagliato** e potrebbe ancora pescare una carta adatta, egli **deve essere punito e dovrà quindi deporre tutte le sue carte fin ora raccolte su un mazzo scarto in comune**, perdendo quindi i punti di tale carte.

Valutazione del round:

Se il gioco è stato interrotto da uno „stop“, controllate tutte le carte raccolte di ciascun giocatore per verificare se corrispondono o meno. Le singole carte, una dopo l'altra, devono avere un'unica oppure nessuna differenza l'una dall'altra. Se **tutto è in ordine**, viene accreditato **un punto per ogni carta corretta raccolta**. Se invece **scoprite uno sbaglio**, cioè una carta non adatta nella sequenza, **il giocatore non ottiene nessun punto per questo round**.

Avviso: la carta ottenuta in premio per lo „stop“ corretto vale automaticamente un punto e non viene considerata come elemento appartenente alla sequenza delle carte raccolte.

Potete scegliere se annotare i punti su un foglio per ogni singolo giocatore, oppure se ciascuno conserva le proprie carte **come mazzo premio** fino alla fine del gioco per poi contarle.

Un nuovo round:

Per iniziare un nuovo round, ognuno riceve nuovamente una carta coperta. Poi vengono chiusi gli spazi vuoti formati al centro tavolo con carte nuove dal mazzo ausiliare. Ed ecco che può iniziare un nuovo round di *Formissimo*. Se le carte del mazzo ausiliare non bastano per chiudere tutti gli spazi, si passa quindi all'ultimo round che si gioca con le carte ormai rimaste.

Fine del gioco:

Il gioco termina immediatamente non appena non è più possibile distribuire ad ogni giocatore una carta nuova dal mazzo ausiliare. Il giocatore col maggior numero di punti vincerà.

Come giocare *Formissimo* da soli:

Potete giocare *Formissimo* benissimo anche da soli. Scoprirete che il gioco base si trasforma in un gioco strategico, in cui il compito è di incassare il meno punti negativi possibili. Per primo formate un campo di **4 x 8 carte** aperte. Poi pescate dal campo una carta qualsiasi con la quale volete iniziare. Raccogliete quindi, proprio come nel gioco base, sempre una carta che non si differisca affatto oppure soltanto in un segno dalla carta precedente. Nel caso in cui le carte adatte fossero terminate, mettete di lato le carte restanti che verranno valutati alla fine come punti negativi. Infine disponete un nuovo campo di carte. Dopo tre round aggiungete i punti negativi di ogni turno. Meno saranno i punti negativi che avete raccolto e meglio sarà il vostro risultato.

In questa variante non bisogna essere veloci, ma piuttosto previdenti nella scelta delle carte che raccoglierete.