

Rudi Biber

# Ligretto®

Das Brettspiel  
Le jeu de plateau Il gioco da tavolo Het bordspel  
The Board Game Juego de mesa



# Ligretto®

## Das Brettspiel

Der schnelle Legespaß von Rudi Biber für 2 - 4 Spieler ab 8 Jahren.

### Spielmaterial



9 Spielplanteile  
60 Karten (15 pro Spieler)  
8 Joker-Plättchen (2 pro Spieler)  
4 Ligretto-Steine  
4 Spieler-Tableaus  
66 Punktechips  
(24 x 1er, 28 x 2er, 14 x 5er)

### Spielidee

Es gilt den eigenen Kartenstapel schnell abzulegen und zwar auf die passenden Felder des Spielplans. Wer als erster alle seine Karten richtig abgelegt hat, ruft laut „Ligretto Stopp“ und hat die Runde gewonnen.

### Spielvorbereitung

Der Spielplan wird für alle Spieler gut erreichbar ausgelegt. Bei 2 Spielern werden 6 Teile verwendet. Bei 3 - 4 Spielern werden 9 Spielplanteile verwendet. Jeder Spieler erhält 15 Karten mit dem gleichen Rahmen (einfach, doppelt, gestrichelt oder gepunktet), das dazugehörige Spieler-Tableau und 2 Joker-Plättchen mit den jeweils passenden Rahmen. Jeder Spieler mischt seine 15 Karten und nimmt sie als verdeckten Stapel auf die Hand.

### Spielablauf

Vor jeder Runde verteilen die Spieler gemeinsam alle 4 Ligretto-Steine auf beliebige quadratische Felder auf dem Spielplan. Die Ligretto-Steine gelten für alle Spieler und zeigen die Ablegeorte für die Karten an.

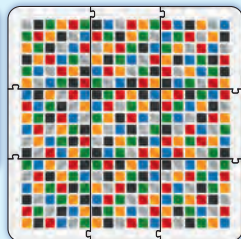
Auf das Kommando „Ligretto Start“ geht das Spiel los und von nun an **spielen alle Spieler gleichzeitig**. Jeder Spieler nimmt seinen Stapel in die Hand, deckt die **oberste Karte** auf und prüft, ob die **Karte an einen Ligretto-Stein angelegt** werden kann. Ist dies der Fall, legt er die Karte **passend ab**. Passt die Karte nicht, legt er die Karte offen vor sich ab. Alle Karten, die ein Spieler nicht ablegen kann, legt er auf dieser offenen Karte ab, sodass ein Ablagestapel entsteht.

Hat ein Spieler alle seine Handkarten abgelegt, dreht er den Ablagestapel auf die Rückseite und nimmt ihn auf die Hand. Nun beginnt er erneut die obenliegende Karte umzudrehen und passend auf den Spielplan **abzulegen** (bzw. einen neuen Ablagestapel zu bilden).

#### Spielaufbau für 2 Spieler

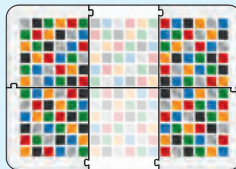


#### Spielaufbau für 3-4 Spieler

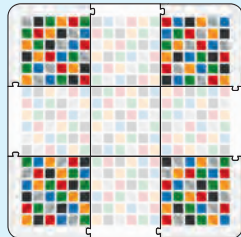


Für die ersten Runden empfehlen wir, dass die Spieler die Ligretto-Steine auf die markierten Spielplanteile platzieren:

#### 2 Spieler



#### 3-4 Spieler



**WICHTIG:**  
Jeder Spieler kann an jeden  
der 4 Ligretto-Steine anlegen.

## Karten ablegen

Eine Karte passt, wenn sie die zwei **gleichen Farben** aufweist, wie die **freien Felder neben einem beliebigen Ligretto-Stein**. Die neu abgelegte Karte muss immer mit mindestens einer **Kante** an die Karte mit dem Ligretto-Stein **angelegt** werden.

**Beispiel:** Die Spieler haben in dieser Situation 9 verschiedene Möglichkeiten die nächste Karte abzulegen.

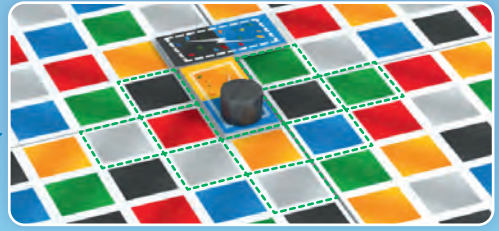
Es ist **nicht erlaubt** eine Karte so abzulegen, dass sie eine bereits ausliegende Karte **verdecken** würde.

Es ist **nicht erlaubt** eine Karte abzulegen, die nur noch mit einer der **Ecken** mit dem Feld bzw. der Karte des Ligretto-Steins verbunden wäre.

**Beispiel:** Auf die markierten Felder dürfen keine Karten abgelegt werden, da bei (a) eine bereits ausliegende Karte verdeckt wäre und bei (b) nur eine Verbindung diagonal über die Ecke mit dem Ligretto-Stein vorhanden wäre.

Immer, wenn man eine passende Karte anlegt hat, setzt man den **Ligretto-Stein auf die neu angelegte Karte**. Der Ligretto-Stein wird immer auf die Farbe gesetzt, die sich **weiter weg** vom vorherigen Standort des Ligretto-Steins befindet. Die neue Position des Ligretto-Steins gibt nun auch den Ort an, an dem die nächsten Karten abgelegt werden können.

**Beispiel:** Nachdem die blau-gelbe Karte abgelegt wurde, bewegt der Spieler den Ligretto-Stein auf das blaue Feld.



## Sackgassen

Wenn ein Spieler seine Karte in eine Sackgasse gelegt hat, das heißt es gibt von der neuen Position des Ligretto-Steins, keine Möglichkeit eine neue Karte abzulegen, legt dieser Spieler **seine nächste Karte auf eine beliebige freie Stelle** auf dem Spielplan auf dem die beiden Farben der Karte passen. Er legt sofort auf eines der beiden Felder den blockierten Ligretto-Stein. **Von nun an geht es hier weiter mit dem Ablegen der Karten.**

Wenn ein Spieler durch das Ablegen einer Karte einen bereits ausliegenden Ligretto-Stein blockiert oder einbaut, dann verfährt der Spieler ebenfalls mit diesem blockierten Ligretto-Stein so, als hätte er ihn gerade selber in eine Sackgasse gelegt. Er sucht für seine nächste Karte eine beliebige freie Stelle und platziert darauf sofort den blockierten Ligretto-Stein.

## Joker

Manchmal ist zwischen den passenden Feldern und dem Ligretto-Stein leider noch ein Feld mit einer anderen Farbe im Weg. Hierfür gibt es aber zum Glück die Joker!

Ein Joker wird zum Überbrücken von Feldern in einer beliebigen Farbe verwendet. Dazu wird der Joker auf eins der drei freien und erlaubten Felder neben dem Ligretto-Stein gelegt und der Ligretto-Stein wird sofort darauf gezogen. An den Joker darf **nur der Spieler, der den Joker gelegt hat, eine Karte anlegen**. Dies muss sofort im Anschluss erfolgen.

**Hinweis:** Es ist auch erlaubt beide Joker direkt nacheinander und nebeneinander abzulegen. Aber die Spieler sollten mit den Jokern möglichst sparsam umgehen, so dass sie zum Ende des Spiels noch flexibel bleiben.

## Rundenende und Wertung

Sobald ein Spieler alle seine Karten auf dem Spielfeld abgelegt hat (die Joker müssen nicht abgelegt werden), ruft er „Ligretto Stopp“ und die Runde ist beendet. Kein Spieler darf nun weitere Karten anlegen.

Der Spieler, der **alle Karten ablegen** konnte, belegt automatisch Platz 1, erhält **2 Siegpunkte** und nimmt sich die entsprechenden Punktechips.

Alle anderen Spieler zählen ihre übrig gebliebenen Karten. Wer die wenigsten Karten übrig hat, kommt auf Platz 2, der nächste Spieler auf Platz 3, usw. . . .

Bei einem Gleichstand entscheidet die Zahl der übrig gebliebenen Joker. Wer weniger Joker verwendet hat, erreicht die bessere Platzierung. Sollte es dann immer noch einen Gleichstand geben, sind beide Spieler auf demselben Platz und die nächste Platzierung entfällt.

Entsprechend der Platzierung und je nach Spieleranzahl, erhalten die übrigen Spieler nun entweder 1 oder keinen **Punktechip** und dürfen eventuell 1-2 ihrer **Karten** auf ihre Spieler-Tableaus **ablegen**. Das heißt, dass die langsameren Spieler in der nächsten Runde mit weniger Karten spielen werden und dadurch leichter die Runde gewinnen können.

Zum Überprüfen, ob alle Karten richtig abgelegt wurden, sammelt immer der **jeweils rechte Nachbar die Karten seines linken Mitspielers** ein und gibt sie ihm danach. Wird beim Abräumen der Karten ein Fehler entdeckt, dann landet der Spieler, der einen Fehler gemacht hat, automatisch auf dem letzten Platz. Sollten mehrere Spieler einen Fehler gemacht haben, teilen sie sich den letzten Platz.

Anzahl der Spieler									
Platzierung	1	2	3	4	1	2	3	1	2
Punktechips	2	1	0	0	2	1	0	2	0
Karten aufs Tableau	0	1	2	2	0	1	2	0	2



Die Summe aus Punkte-Chips und Karten, die auf das Spieler-Tableau gelegt werden, ist immer 2.

**Beispiel:** In einem Spiel mit drei Spielern hat Rudi die Runde beendet und gewonnen, da er als erster alle seine Karten ablegen konnte. Er erhält 2 Punkte-Chips. Die beiden anderen Spielerinnen Nina und Sara haben noch jeweils 4 Karten übrig und damit einen Gleichstand erreicht. Nina hat noch 1 Joker übrig und Sara hat alle Joker verbraucht. Daher schafft es Nina auf Platz 2 und darf 1 Punktechip und 1 ihrer Karten auf ihr Tableau legen. Sara hat den 3. Platz erreicht, erhält keine Punktechips und darf nun 2 ihrer Karten auf ihr Spieler-Tableau ablegen.



Einer der Spieler muss immer mit allen 15 Karten spielen.

Am Ende der Runde wird daher geprüft, ob alle Spieler Karten auf ihren Spieler-Tableaus liegen haben. Sollte dies der Fall sein, dann zählen alle Spieler ihre Karten auf ihrem Spielertableau. Wer am wenigsten Karten auf seinem Tableau hat, entfernt alle Karten von seinem Spieler-Tableau. Alle anderen Spieler entfernen genauso viele Karten, wie der Spieler, der am wenigsten hatte. Die

auf diese Weise von den Spielertableaus entfernten Karten werden wieder in die jeweiligen Stapel der Spieler gemischt.

Im Anschluss an die Punktwertung verteilen die Spieler gemeinsam wieder alle 4 Ligretto-Steine auf beliebige quadratische Felder auf dem Spielplan. Wenn alle Spieler wieder ihren Kartenstapel in der Hand haben, kann die nächste Runde beginnen.

## Spielende

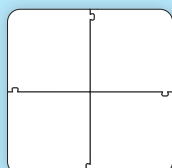
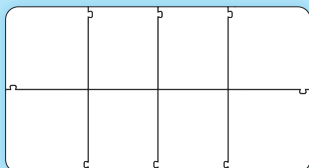
Die Spieler legen vor Spielbeginn die Anzahl der Runden fest, die sie spielen möchten. Für die ersten Spiele empfehlen wir 6 Runden zu spielen. Wer nach der vorher festgelegten Rundenzahl die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.

## Hinweise:

- 1) Am Ende des Spiels, also nachdem alle Runden gespielt wurden, wird von jedem Spieler notiert, wie viele Karten er auf seinem Spieler-Tableau abgelegt hat. Mit dieser Kartenzahl auf dem Tableau beginnt jeder Spieler, wenn das Spiel das nächste Mal in derselben Konstellation gespielt wird. Dadurch können auch langsamere Spieler das Spiel mal gewinnen und für die schnelleren Spieler wird die Herausforderung immer größer.
- 2) Jeder Spieler darf nur so lange mit seiner Hand über dem Spielplan bleiben, wie er wirklich zum Ablegen der Karte und Umsetzen des Ligretto-Steins benötigt. Den Mitspielern die Sicht zu versperren ist unfair.
- 3) Da alle Spieler gleichzeitig spielen, gilt: Wer zuerst kommt, mahlt zuerst. Die Karte die zuerst auf dem Spielfeld liegt, darf liegen bleiben.
- 4) Sollte der Fall eintreten, dass kein Spieler mehr eine Karte anlegen kann, dann endet die Runde sofort. Der Spieler, der die meisten Karten ablegen konnte, gewinnt die Runde. Die Wertung erfolgt dann wie bei einer regulär beendeten Runde.
- 5) Sollte ein Spieler eine Karte falsch herum auf die Spielplanfelder gelegt haben (die Farben auf der Karte stimmen zwar mit den Spielplanfeldern auf denen sie abgelegt wurden überein, allerdings sind die beiden Farben vertauscht) liegt es im Ermessen der Spielrunde, ob dies als Fehler zählt oder ob man ein Auge zudrückt.

## Neue Spielfeldaufteilung

Erfahrene Spieler können bei der Aufteilung der Spielplanteile auch flexibel sein und variieren. Beispiele für mögliche Spielfeldaufteilungen:



# Ligretto®

## Le jeu de plateau

### Matériel

Le jeu de pose rapide et fun de Rudi Biber pour 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans.



9 pièces de plateau de jeu  
60 cartes (15 par joueur)  
8 plaquettes joker (2 par joueur)  
4 pions Ligretto  
4 plateaux de joueur  
66 jetons de points (24 de 1, 28 de 2, 14 de 5)

### Concept du jeu

Il s'agit de poser sa pile de cartes rapidement, sur les cases de même couleur du plateau de jeu. Le premier qui a correctement posé toutes ses cartes crie « Ligretto stop » et remporte la manche.

### Préparation du jeu

Mettez le plateau de jeu en place pour que tous les joueurs puissent bien l'atteindre. À 2 joueurs, on utilise 6 pièces. À 3 - 4 joueurs, on utilise 10 pièces de plateau de jeu. Chaque joueur reçoit 15 cartes ayant le même bord (simple, double, discontinu ou pointillé), le plateau de joueur correspondant et 2 plaquettes joker avec le bord identique. Chaque joueur mélange ses 15 cartes et prend la pile en main, face cachée.

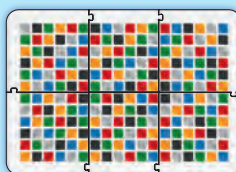
### Déroulement du jeu

Avant chaque manche, les joueurs répartissent ensemble les 4 pions Ligretto sur n'importe quelle case carrée du plateau de jeu.

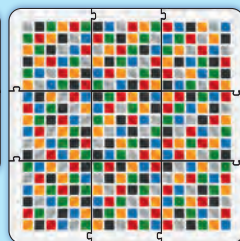
Quand l'ordre « Ligretto start » est donné, la partie commence et désormais, **tous les joueurs jouent en même temps**. Chaque joueur prend sa pile en main, révèle la **carte du dessus** et vérifie si la carte peut être posée à côté d'un **pion Ligretto**. Si tel est le cas, il pose la carte **de façon appropriée**. Si la carte ne correspond pas, il la pose face visible devant lui. Le joueur pose sur cette carte face visible toutes les cartes qu'il ne peut pas poser pour former une défausse.

Si un joueur a posé toutes sa main de cartes, il retourne sa défausse et la prend en main. Il **recommence** alors à retourner la carte du dessus et à la **poser** convenablement sur le plateau de jeu (ou à former une nouvelle défausse).

Mise en place pour 2 joueurs

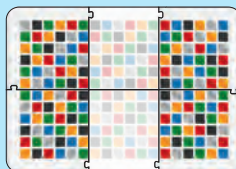


Mise en place pour 3 - 4 joueurs

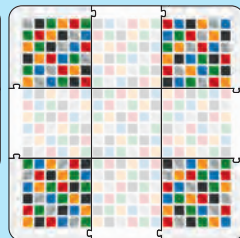


Pour les première manches, nous recommandons aux joueurs de placer les pions Ligretto sur les pièces de plateau de jeu avec un repère :

2 joueurs



3-4 joueurs



**IMPORTANT :**  
chaque joueur peut poser ses cartes  
à côté de chacun des 4 pions Ligretto.

## Poser des cartes

Une carte convient si elle présente les **deux mêmes couleurs** que les **cases libres à côté d'un pion Ligretto**. La carte qui vient d'être posée doit toujours être **connectée** au pion Ligretto par au moins un **bord**.

**Exemple :** dans cette situation, les joueurs ont 9 possibilités différentes de poser la prochaine carte.

Il est **interdit** de poser une carte de sorte qu'elle **recouvre** une carte déjà posée.

Il est **interdit** de poser une carte de sorte qu'elle ne soit connectée à la case ou à la carte du pion Ligretto que par un **coin**.

**Exemple :** aucune carte ne peut être posée sur les cases marquées car (a) une carte déjà posée serait recouverte et (b) il y aurait une connexion au pion Ligretto uniquement en diagonale par un coin.

Lorsqu'une carte correcte est posée, le **pion Ligretto est toujours posé sur la nouvelle carte**. Le pion Ligretto est toujours posé sur la couleur **la plus éloignée** de son ancien emplacement. La nouvelle position sur pion Ligretto indique alors l'emplacement autour duquel les prochaines cartes peuvent être posées.

**Exemple :** une fois la carte bleu-jaune posée, le joueur déplace le pion Ligretto sur la case bleue.



## Culs-de-sac

Si un joueur a posé sa carte dans un cul-de-sac, c'est-à-dire qu'il n'existe à partir de la nouvelle position du pion Ligretto aucune possibilité de poser une nouvelle carte, ce joueur pose sa **prochaine carte sur n'importe quel emplacement** du plateau de jeu qui convient pour les deux couleurs de la carte. Il pose ensuite immédiatement le pion Ligretto bloqué sur une des deux cases. **Après quoi la pose de cartes reprend.**

Si en posant une carte, un joueur bloque ou enferme un pion Ligretto déjà posé, il procède avec ce pion Ligretto bloqué comme s'il l'avait lui-même posé dans un cul-de-sac. Il cherche n'importe quel emplacement libre pour sa prochaine carte et y pose immédiatement le pion Ligretto bloqué.

## Joker

Parfois, une case d'une autre couleur se met en travers du chemin entre les cases adéquates et le pion Ligretto. Heureusement, les jokers sont là pour ça !

Un joker sert à enjamber les cases de n'importe quelle couleur. Pour cela, le joker est posé sur l'une des trois cases libres et autorisées à côté du pion Ligretto et ce dernier est immédiatement posé dessus. **Seul le joueur qui a posé le joker peut poser une carte** à côté de ce dernier. Cette action doit avoir lieu immédiatement après.

**Remarque :** il est également permis de poser les deux jokers directement l'un après l'autre et l'un à côté de l'autre. Les joueurs doivent toutefois être parcimonieux avec les jokers pour avoir encore de la flexibilité en fin de partie.

## Fin de manche et décompte de points

Dès qu'un joueur a posé toutes ses cartes sur le plateau de jeu (les jokers n'ont pas besoin d'être posés), il crie « Ligretto Stop » et la manche prend fin. Plus aucun joueur ne peut poser de cartes.

Le joueur qui a pu **poser toutes ses cartes** prend automatiquement la 1ère place, reçoit **2 points de victoire** et prend les jetons de points correspondants.

Les autres joueurs comptent les cartes qui leur restent. Celui à qui il reste le moins de carte est 2ème, le suivant 3ème, etc. En cas d'égalité, c'est le nombre de jokers restants qui fait la différence. Celui qui a utilisé le moins de jokers obtient le meilleur classement. S'il y a toujours égalité, les deux joueurs occupent la même place et le classement suivant n'est pas attribué. **En fonction du classement et du nombre de joueurs**, les autres joueurs reçoivent soit 1 soit aucun **jeton de points** et peuvent éventuellement **poser** 1 ou 2 de leurs **cartes** sur leur plateau de jeu. À la prochaine manche, les joueurs les moins rapides pourront ainsi jouer avec moins de cartes et remporter la manche plus aisément.

Pour vérifier si toutes les cartes ont été posées correctement, le **voisin de droite ramasse les cartes de son adversaire de gauche** avant de les lui restituer. Si une erreur est découverte pendant le rangement des cartes, le joueur qui l'a commise descend automatiquement à la dernière place. Si plusieurs joueurs ont commis une erreur, ils se partagent la dernière place.

Nombre de joueurs									
Classement	1	2	3	4	1	2	3	1	2
Jetons de points	2	1	0	0	2	1	0	2	0
Cartes sur le plateau de joueur	0	1	2	2	0	1	2	0	2



La somme des jetons de points et des cartes qui sont posés sur le plateau de joueur doit toujours faire 2.

**Exemple :** dans une partie à trois joueurs, Rudi a terminé et remporté la manche car il a pu poser toutes ses cartes en premier. Il reçoit 2 jetons de points. Il reste aux deux autres joueuses Nina et Sara 4 cartes chacune, elles sont donc à égalité. Nina a encore 1 joker tandis que Sara les a tous utilisés. Nina prend donc la 2ème place et peut poser 1 jeton de points et 1 de ses cartes sur son plateau de joueur. Sara a pris la 3ème place, ne reçoit aucun jeton de points et peut donc poser 2 de ses cartes sur son plateau de joueur.

En fin de manche, on vérifie donc si tous les joueurs ont des cartes posées sur leur plateau de joueur. Si tel est le cas, tous les joueurs comptent les cartes présentes sur leur plateau de joueur. Celui qui a le moins de cartes sur son plateau de joueur les retirent toutes. Les autres joueurs en retirent autant que le joueur qui en avait le moins. Les cartes retirées de la sorte du plateau de joueur sont remélangées dans la pile du joueur.



L'un des joueurs doit toujours jouer avec ses 15 cartes.

Après le décompte de points, les joueurs répartissent à nouveau ensemble les 4 pions Ligretto sur n'importe quelle case carrée du plateau de jeu. Lorsque tous les joueurs ont à nouveau leur pile de cartes en main, la manche suivante commence.

## Fin de la partie

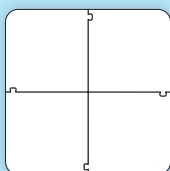
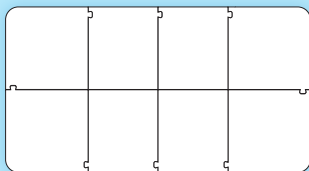
Avant le début de la partie, les joueurs décident du nombre de manches qu'ils souhaitent jouer. Pour les premières parties, nous recommandons de jouer 6 manches. Celui qui a obtenu le plus de point après le nombre de manches préalablement décidé remporte la partie.

## Remarques :

- 1) En fin de partie, donc une fois toutes les manches jouées, chaque joueur note combien de cartes il a posé sur son plateau de joueurs. Chaque joueur commencera avec ce nombre de cartes sur son plateau de joueur la prochaine fois qu'une partie aura lieu avec ce groupe. Les joueurs moins rapides pourront ainsi remporter la partie et les joueurs plus rapides relever un défi plus grand.
- 2) Chaque joueur ne peut laisser sa main au-dessus du plateau de jeu que le temps dont il a vraiment besoin pour poser la carte et déplacer le pion Ligretto. gêner la vue des adversaires n'est pas fair-play.
- 3) Comme tous les joueurs jouent en même temps : premier arrivé, premier servi. La carte posée en premier sur le plateau de jeu peut y rester.
- 4) Dans le cas où plus aucun joueur ne peut poser de carte, la manche prend immédiatement fin. Le joueur qui a pu poser le plus de cartes remporte la manche. Le décompte de points est alors effectué comme pour une manche terminée normalement.
- 5) Si un joueur a posé une carte à l'envers sur les cases du plateau de jeu (les couleurs coïncident avec les cases du plateau de jeu sur lesquelles elles ont été posées mais les deux couleurs sont interverties), considérer cela comme une erreur ou fermer les yeux reste à l'appréciation des joueurs.

## Nouvelle configuration du plateau de jeu :

Les joueurs expérimentés peuvent faire preuve de flexibilité et varier la répartition des parties du plateau de jeu. Exemples de configurations du plateau de jeu :



# Ligretto®

## Il gioco da tavolo

Il gioco da tavolo di velocità di Rudi Biber per 2-4 giocatori a partire dagli 8 anni di età.

### Materiale di gioco



9 pezzi del tabellone  
60 tessere (15 per giocatore)  
8 tessere jolly (2 per giocatore)  
4 pedine Ligretto  
4 plance individuali  
66 gettoni per i punti (24 da 1,  
28 da 2, 14 da 5)

### Principio del gioco

L'obiettivo è di liberarsi rapidamente del proprio mazzo posizionando le tessere sulle caselle giuste del tabellone di gioco. Il primo giocatore che posiziona correttamente sul tabellone tutte le sue tessere, dice ad alta voce "Ligretto stop!" e vince il round.

### Preparazione

Posizionare il tabellone in modo che sia ben raggiungibile da tutti i giocatori. Con 2 giocatori comporre il tabellone con 6 pezzi. Con 3-4 giocatori comporre il tabellone con 10 pezzi. Ciascun giocatore riceve 15 tessere con la stessa cornice (singola, doppia, tratteggiata o a quadratini), la plancia individuale con la stessa cornice delle tessere e 2 tessere jolly, anche queste con la stessa cornice. Ciascun giocatore mischia le sue 15 tessere e forma un mazzo senza far vedere le tessere agli altri giocatori.

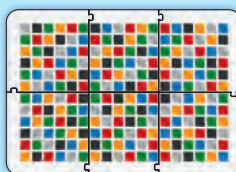
### Svolgimento del gioco

Prima di ogni round i giocatori mettono **le 4 pedine Ligretto** su 4 caselle qualsiasi del tabellone. Al comando "Ligretto!" ha inizio il gioco e a partire da questo momento **tutti i giocatori giocano contemporaneamente**.

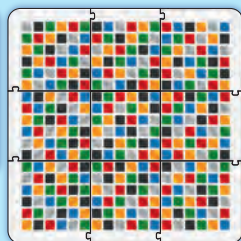
Ciascun giocatore prende in mano il suo mazzo, scopre la tessera in cima al mazzo e controlla se può posizionare la **tessera vicino a una pedina Ligretto**. Se trova delle caselle adatte, posiziona la tessera **correttamente sulle caselle**. Se invece non ci sono caselle disponibili, posa la tessera scoperta davanti a sé. Ciascun giocatore impila sopra questa prima tessera tutte le tessere che non riesce a posizionare sul tabellone in modo da creare un mazzo.

Se un giocatore scarta davanti a sé tutte le sue tessere, capovolge il mazzo e lo prende in mano. A questo punto **ricomincia da capo**: gira la tessera in cima al mazzo e la **posiziona** correttamente sul tabellone (oppure crea un nuovo mazzo).

Configurazione del tabellone per 2 giocatori

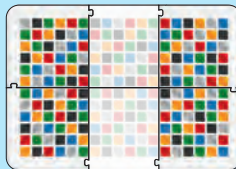


Configurazione del tabellone per 3-4 giocatori

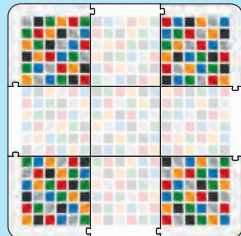


Per i primi round consigliamo ai giocatori di mettere le pedine Ligretto sulle caselle indicate nell'immagine sotto:

2 giocatori



3-4 giocatori



**IMPORTANTE:** ciascun giocatore può posizionare le sue tessere accanto a una qualsiasi delle 4 pedine Ligretto.



## Posizionamento delle tessere

È possibile posizionare una tessera sul tabellone se la tessera ha gli **stessi due colori delle caselle libere accanto alla pedina Ligretto**. La nuova tessera posizionata sul tabellone deve avere sempre almeno un **lato in comune** con la casella su cui si trova la pedina Ligretto.

**Esempio:** in questa situazione i giocatori possono posizionare la tessera in 9 posizioni diverse.

**Non è consentito** posizionare una tessera **sopra** una tessera già presente sul tabellone.

**Non è consentito** posizionare una tessera su una casella che ha in comune solo uno degli **angoli** con la casella/tessera su cui si trova la pedina Ligretto.

**Esempio:** non è consentito posizionare una tessera sulle caselle incorniciate in rosso perché nel caso (a) verrebbe coperta una tessera già presente sul tabellone e nel caso (b) la nuova tessera sarebbe collegata in diagonale con la casella su cui si trova la pedina Ligretto.

Ogni volta che un giocatore riesce a posizionare una tessera, sposta la **pedina Ligretto sulla nuova tessera**. La pedina Ligretto va spostata sempre sulla casella **più distante** dalla casella su cui si trovava precedentemente. La nuova posizione della pedina Ligretto determina anche la posizione in cui sarà possibile posizionare le tessere successive.

**Esempio:** dopo aver posizionato la tessera giallo-blu, il giocatore sposta la pedina Ligretto sulla casella blu.



## Vicolo cieco

Se un giocatore posiziona una tessera in un vicolo cieco, vale a dire che dalla nuova posizione della pedina Ligretto non è possibile posizionare una nuova tessera, il giocatore posiziona la sua tessera successiva in un punto qualsiasi del tabellone in cui si trova una coppia di caselle con gli stessi colori della sua tessera. Deve quindi spostare subito su una delle due caselle la pedina Ligretto bloccata. Il gioco continua quindi normalmente e le tessere saranno posizionate vicino alla nuova casella.

Se posizionando una tessera un giocatore blocca un'altra pedina Ligretto, anche in questo caso deve procedere come se avesse messo la pedina in un vicolo cieco. Dovrà quindi cercare per la sua tessera successiva una nuova posizione libera dove spostare subito la pedina Ligretto bloccata.

## Jolly

A volte una coppia di caselle e la pedina Ligretto sono separate da una casella di colore diverso dai colori della tessera. Per fortuna in questi casi è possibile usare i jolly!

Il jolly si usa per far diventare una determinata casella del colore che si vuole. Il jolly si deve posizionare su una delle tre caselle libere accanto alla pedina Ligretto. A questo punto si può spostare la pedina Ligretto sulla casella in cui è stato posizionato il jolly. **Solo il giocatore che ha usato il jolly può posizionare una tessera** accanto al jolly. Deve farlo subito dopo aver usato il jolly.

**Nota:** è possibile anche giocare uno dopo l'altro i due jolly disponibili e posizzionarli uno accanto all'altro, ma è sempre consigliabile usare i jolly con parsimonia per avere più opzioni anche verso la fine della partita.

## Fine del round e punteggio

Non appena un giocatore ha posizionato tutte le sue tessere sul tabellone (non è obbligatorio usare i jolly), dice "Ligretto stop!" e conclude il round. A questo punto gli altri giocatori non possono più posizionare le loro tessere sul tabellone.

Il giocatore che ha **posizionato tutte le tessere** ottiene automaticamente il 1° posto, riceve **2 punti per la vittoria** e prende i gettoni corrispondenti ai punti guadagnati. Ciascuno degli altri giocatori conta le tessere che gli sono rimaste in mano. Il giocatore con il minor numero di tessere in mano ottiene il 2° posto, il giocatore con il minor numero di tessere dopo il secondo giocatore ottiene il 3° posto e così via. In caso di pareggio tra due giocatori si conta il numero di jolly rimanenti. Il giocatore che usato il minor numero di jolly ottiene il piazzamento migliore.

In caso di pareggio anche dopo aver contato i jolly, i due giocatori si piazzano allo stesso posto e viene eliminato il piazzamento successivo. **In base al piazzamento e a seconda del numero di giocatori** i restanti giocatori ricevono 1 o nessun **gettone** e possono **posare** 1 o 2 **tessere** sulla loro plancia individuale. In questo modo al round successivo i giocatori più lenti giocheranno con un minor numero di tessere e avranno quindi più possibilità di vincere.

Per controllare se tutte le tessere sono state posizionate correttamente, **ciascun giocatore raccoglie una a una le tessere del giocatore alla sua sinistra** e gli porge le tessere raccolte. Se al momento di liberare il tabellone si scopre un errore, il giocatore che ha sbagliato finisce all'ultimo posto. Se vari giocatori hanno sbagliato, finiscono tutti all'ultimo posto.

Numero di giocatori									
Piazzamento	1	2	3	4	1	2	3	1	2
Punti	2	1	0	0	2	1	0	2	0
Tessere sulla plancia	0	1	2	2	0	1	2	0	2



La somma tra i punti e le tessere sulla plancia è sempre 2.

**Esempio:** in una partita con tre giocatori Rudi ha chiuso e vinto il round perché è stato il primo a posizionare tutte le sue tessere sul tabellone. Rudi riceve 2 punti. Le altre due giocatrici, Nina e Sara, hanno ancora 4 tessere in mano e hanno quindi pareggiato. Nina ha ancora 1 jolly mentre Sara ha usato tutti i suoi jolly. Nina conquista quindi il 2° posto, ottiene 1 punto e può posare sulla sua plancia 1 tessera. Sara ottiene il 3° posto, non riceve alcun punto e può posare 2 tessere sulla sua plancia.



Uno dei giocatori deve sempre giocare con tutte e 15 le tessere.

Al termine del round si deve quindi controllare se tutti i giocatori hanno delle tessere sulla loro plancia individuale. Se tutti i giocatori hanno delle tessere sulla loro plancia individuale, devono contarle e il giocatore con il minor numero di tessere le toglie tutte dalla plancia. Tutti gli altri giocatori tolgono dalla loro plancia lo stesso numero di tessere del giocatore con il minor numero

di tessere. Ciascun giocatore mischia quindi le tessere rimosse dalla sua plancia individuale con le nuove tessere del suo mazzo.

Dopo che sono stati contati i punti, i giocatori posizionano le 4 pedine Ligretto su 4 caselle a piacere del tabellone. Non appena tutti i giocatori hanno il loro mazzo di tessere in mano, si può dare il via al round successivo.

## Fine della partita

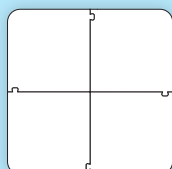
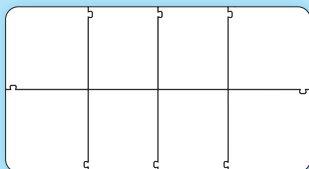
Prima di iniziare una partita i giocatori decidono il numero di round da giocare. Per le prime partite si consiglia di giocare 6 round. Vince la partita il giocatore che ottiene il punteggio più alto dopo il numero di round stabilito.

### Note:

- 1) Al termine della partita, e cioè dopo tutti i round stabiliti, ciascun giocatore annota il numero di tessere rimaste sulla sua plancia individuale. La prossima volta che gli stessi giocatori giocheranno una partita, potranno iniziare con lo stesso numero di tessere sulla plancia individuale. In questo modo anche i giocatori più lenti potranno vincere e i giocatori più rapidi dovranno affrontare una sfida sempre più appassionante.
- 2) Ciascun giocatore può tenere la mano sopra al tabellone solo per il tempo necessario a posizionare una tessera e a spostare la pedina Ligretto. Impedire la vista agli altri giocatori è un comportamento scorretto.
- 3) Visto che i giocatori giocano tutti contemporaneamente, vale il principio: chi tardi arriva, male alloggia. Rimane quindi sul tabellone la tessera che è stata posizionata per prima.
- 4) Se nessun giocatore riesce più a posizionare una tessera, il round termina immediatamente. In questo caso vince il round il giocatore che è riuscito a posizionare il maggior numero di tessere e i punti vengono assegnati come nel caso di un round terminato regolarmente.
- 5) Se un giocatore posiziona una tessera sul tabellone nel verso sbagliato (cioè se i colori sulla tessera coincidono con i colori delle caselle ma la tessera è posizionata in modo che i colori risultano invertiti) sta ai giocatori decidere se considerarlo un errore oppure se si può chiudere un occhio.

## Configurazioni alternative del tabellone

I giocatori più esperti possono combinare i pezzi del tabellone in modi diversi e creare configurazioni alternative. Esempi di configurazione del tabellone:



# Ligretto®

## Het bordspel

Het snelle legplezier van Rudi Biber voor 2 - 4 spelers vanaf 8 jaar.

### Spelmateriaal



9 spelplandelen  
60 kaarten (15 per speler)  
8 Joker-plaatjes (2 per speler)  
4 Ligrestostenen  
4 spelbordjes  
66 puntenchips (24 x 1 punt,  
28 x 2 punten, 14 x 5 punten)

### Spelconcept

Het is de bedoeling om snel de eigen kaartstapel in de juiste velden op het spelplan af te leggen. Wie als eerste al zijn kaarten op de juiste manier aflegt, roept "Ligretto stop" en wint de ronde.

### Spelvoorbereiding

Het spelplan wordt zo neergelegd dat het gemakkelijk toegankelijk is voor alle spelers. Bij 2 spelers worden 6 delen gebruikt. Bij 3 - 4 spelers worden 10 spelplandelen gebruikt. Elke speler krijgt 15 kaarten met dezelfde rand (enkel, dubbel, gestreept of gestippeld), het bijbehorende spelersbordje en 2 Joker-plaatjes, telkens met de passende rand. Elke speler schudt zijn 15 kaarten en neemt ze als verborgen stapel in de hand.

### Spelverloop

Voor elke ronde verdelen de spelers samen alle 4 de Ligrestostenen over willekeurige vierkant velden op het spelplan.

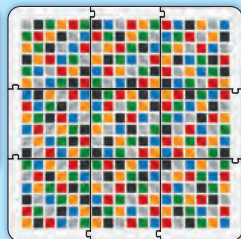
Op het commando "Ligretto start" begint het spel en vanaf nu **spelen alle spelers gelijktijdig**. Elke speler neemt zijn stapel in de hand, draait de **bovenste kaart** om en controleert of de **kaart aan een Ligreststeen kan worden gelegd**. Als dit het geval is, legt hij de kaart **passend** af. Als de kaart niet past, legt hij de kaart open en zichtbaar voor iedereen voor zich. Alle kaarten die een speler niet kan afleggen worden op deze open kaart gelegd, waardoor een aflegstapel wordt gevormd.

Wanneer een speler al de kaarten in zijn hand heeft afgelegd, draait hij de aflegstapel om en neemt deze in zijn hand. Nu begint hij **opnieuw** met de bovenste kaart om te draaien en passend op het spelplan **af te leggen** (of een nieuwe aflegstapel te maken).

#### Spelopbouw voor 2 spelers

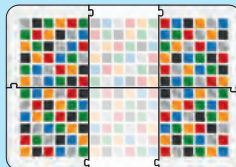


#### Spelopbouw voor 3 - 4 spelers

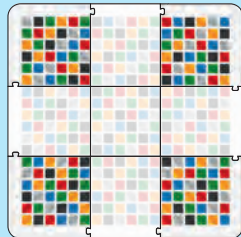


Voor de eerste rondes raden wij aan dat de spelers de Ligrestostenen op de gemarkeerde spelplandelen neerleggen:

#### 2 spelers



#### 3-4 spelers



**BELANGRIJK:** Elke speler kan aan elke van de 4 Ligrestostenen aanleggen.

## Kaarten afleggen

Een kaart past als er sprake is van twee **dezelfde kleuren**, net zoals de lege **velden naast een Ligrettosteen**. De nieuwe afgelegde kaart moet altijd aan minstens één van de **kanten** naast de Ligrettosteen **verbonden** zijn.

**Voorbeeld:** In deze situatie hebben de spelers 9 verschillende mogelijkheden om de volgende kaart af te leggen.

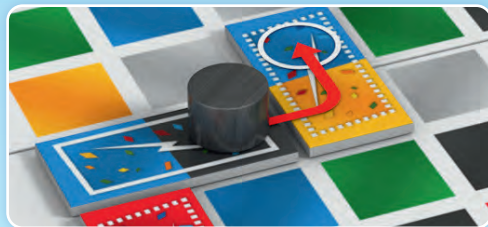
Het is **niet toegestaan** om een kaart af te leggen die een reeds gespeelde kaart **bedekt**.

Het is **niet toegestaan** om een kaart af te leggen die slechts met één van de **hoeken** met het veld en/of de kaart van de Ligrettosteen verbonden is.

**Voorbeeld:** Er mogen geen kaarten op de gemarkeerde velden worden gelegd, omdat bij (a) een reeds gelegde kaart bedekt zou zijn en bij (b) er alleen een diagonale verbinding over de hoek met de Ligrettosteen mogelijk zou zijn.

Wanneer er een passende kaart wordt aangelegd, wordt de **Ligrettosteen** op de zopas aangelegde kaart gelegd. De Ligrettosteen wordt altijd op de kleur gelegd, die **verder weg** ligt van de vorige plaats van de Ligrettosteen. De nieuwe positie van de Ligrettosteen geeft nu ook de plaats aan waar de volgende kaarten kunnen worden afgelegd.

**Voorbeeld:** Nadat de blauwgele kaart werd afgelegd, verplaatst de speler de Ligrettosteen naar het blauwe veld.



## Doodlopende straatjes

Wanneer een speler zijn kaart in een doodlopend straatje heeft gelegd, d.w.z. er is geen mogelijkheid om een nieuwe kaart af te leggen op basis van de nieuwe positie van de Ligrettosteen, dan legt die speler zijn **volgende kaart op een willekeurig vrij veld** op het spelplan waar de twee kleuren van de kaart met elkaar overeenkomen. Hij plaatst de geblokkeerde Ligrettosteen onmiddellijk op een van de twee velden. **Vanaf nu gaat het afleggen van de kaarten hier verder.**

Als een speler een reeds gelegde Ligrettosteen blokkeert of aanlegt door een kaart af te leggen, gaat de speler ook met deze geblokkeerde Ligrettosteen verder alsof hij deze net zelf op een doodlopend straatje zou hebben gelegd. Hij zoekt een vrije ruimte voor zijn volgende kaart en legt er meteen de geblokkeerde Ligrettosteen op.

## Joker

Helaas zit er tussen de passende velden en de Ligrettosteen soms nog een veld met een andere kleur in de weg. Gelukkig zijn er Jokers voor deze situatie!

Een Joker wordt gebruikt om velden van een willekeurige kleur te overbruggen. Hiervoor wordt de Joker op een van de drie vrije en toegestane velden naast de Ligrettosteen gelegd, waarna de Ligrettosteen er meteen op wordt geschoven. Aan de Joker mag **alleen de speler die de Joker heeft gelegd een kaart aanleggen**. Dit moet onmiddellijk daarna gebeuren.

**Aanwijzing:** Het is ook toegestaan om beide Jokers direct na elkaar en naast elkaar af te leggen. De spelers moeten de Jokers echter zo spaarzaam mogelijk gebruiken, zodat ze aan het eind van het spel flexibel blijven.

## Einde van de ronde en score

Zodra een speler al zijn kaarten op het speelveld heeft afgelegd (de Jokers hoeven niet meer te worden afgelegd), roept deze "Ligretto stop" en is de ronde voorbij. Geen enkele speler mag nu nog nieuwe kaarten aanleggen.

De speler die **alle kaarten** heeft kunnen **afleggen** belandt automatisch de 1ste plaats, krijgt **2 winstpunten** en neemt de bijbehorende puntenchips.

Alle andere spelers tellen hun resterende kaarten. Wie de minste kaarten over heeft, belandt op de 2de plaats, de volgende speler wordt 3de, etc ... Bij een gelijke stand hangt de beslissing af van het aantal overgebleven Jokers. Diegenen die minder Jokers hebben gebruikt, krijgen de betere score. Als er nog steeds een gelijkspel is, eindigen beide spelers op dezelfde stand en wordt de volgende ranking weggelaten.

**Afhankelijk van de ranking en het aantal spelers**, krijgen de overgebleven spelers nu 1 of geen **puntenchip** en mogen ze eventueel 1 tot 2 van hun **kaarten** op hun spelersbordjes afleggen. Dit betekent dat de langzamere spelers in de volgende ronde met minder kaarten zullen spelen, waardoor het makkelijker is om de ronde te winnen.

Om te controleren of alle kaarten juist zijn afgelegd, verzamelt de **rechterbuurman** altijd de kaarten van zijn **linkerspeler** en geeft deze vervolgens aan hem. Als er bij het uitspelen van de kaarten een fout wordt ontdekt, komt de speler die een fout heeft gemaakt automatisch op de laatste plaats terecht. Als meerdere spelers een fout hebben gemaakt, delen ze de laatste plaats.

Aantal spelers									
Ranking	1	2	3	4	1	2	3	1	2
Puntenchips	2	1	0	0	2	1	0	2	0
Kaarten op het bordje	0	1	2	2	0	1	2	0	2



De som van de puntenchips en kaarten die op het spelersbordje worden geplaatst is altijd 2.

**Voorbeeld:** In een spel met drie spelers beëindigde Rudi de ronde en won omdat hij als eerste al zijn kaarten kon afleggen. Hij krijgt 2 puntenchips. De andere twee spelers, Nina en Sara, hebben elk nog 4 kaarten over en hebben dus een gelijkspel bereikt. Nina heeft nog 1 Joker over en Sara heeft alle Jokers opgebruikt. Daarom haalt Nina de 2e plaats en mag ze 1 puntenchip en 1 van haar kaarten op haar bordje leggen. Sara heeft de 3de plaats bereikt, krijgt geen puntenchips en mag nu 2 van haar kaarten op haar spelersbordje afleggen.



Een van de spelers moet altijd met alle 15 kaarten spelen.

Daarom wordt er aan het einde van de ronde gecontroleerd of alle spelers kaarten op hun spelersbordjes hebben liggen. Als dit het geval is, dan tellen alle spelers hun kaarten op hun spelersbordjes. Wie de minste kaarten op zijn bordje heeft, verwijdert alle kaarten van zijn spelersbordje. Alle andere spelers verwijderen net zoveel kaarten als de speler die de minste kaarten had. De kaarten

die op deze manier van de spelersbordjes werden verwijderd, worden terug in de respectievelijke stapels van de speler geschud.

Na de puntenscore verdelen de spelers samen opnieuw alle 4 de Ligretostenen willekeurig op de velden op het spelplan.

Als alle spelers hun stapel kaarten weer in handen hebben, kan de volgende ronde beginnen.

## Einde van het spel

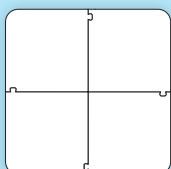
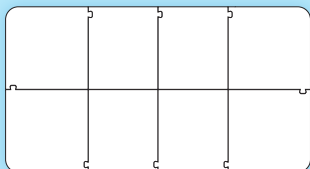
Vóór het begin van het spel bepalen de spelers het aantal rondes dat ze willen spelen. Voor de eerste spelrondes raden we aan om 6 rondes te spelen. De speler die na het vooraf bepaalde aantal rondes de meeste punten heeft, wint het spel.

## Opmerkingen:

- 1) Aan het einde van het spel, d.w.z. nadat alle rondes zijn gespeeld, noteert elke speler hoeveel kaarten hij op zijn spelersbordje heeft afgelegd. Met dit aantal kaarten op het bordje begint elke speler de volgende keer dat het spel met dezelfde opstelling wordt gespeeld. Op deze manier kunnen ook langzamere spelers het spel winnen en voor de snellere spelers wordt de uitdaging steeds groter.
- 2) Elke speler mag met zijn hand boven het spelplan blijven gedurende de tijd hij echt nodig heeft om een kaart af te leggen en het verschuiven van de Ligretostenen. Het blokkeren van het zicht van de andere spelers is niet eerlijk.
- 3) Aangezien alle spelers tegelijkertijd spelen, is de regel: wie eerst is, is aan de beurt. De kaart die als eerste op het speelveld ligt, mag blijven liggen.
- 4) Als er geen enkele speler een kaart kan aanleggen, eindigt de ronde onmiddellijk. De speler die de meeste kaarten kon afleggen, wint de ronde. De score wordt dan gemaakt zoals bij een normaal beëindigde ronde.
- 5) Als een speler een kaart fout op de spelplanvelden heeft gelegd (de kleuren op de kaart komen wel overeen met de spelplanvelden waarop de kaart werd afgelegd, maar de twee kleuren zijn omgedraaid), beslist het algemene oordeel van de spelers of dit telt als een fout of dat er een oogje wordt dichtgeknepen.

## Nieuwe speelveldopdeling:

Ervaren spelers kunnen bij de opdeling van de spelplاندelen ook flexibel zijn en variëren. Voorbeelden van mogelijke speelveldopdelingen:



# Ligretto<sup>®</sup>

## The Board Game

Fast-paced card-playing fun by Rudi Biber for 2–4 players ages 8 and up.

### Game components



9 board sections  
60 cards (15 for each player)  
8 joker tiles (2 for each player)  
4 Ligretto tokens  
4 player boards  
66 score chips (24 x 1, 28 x 2, 14 x 5)

### Object of the game

The object of the game is to quickly put down your stack of cards on the matching spaces on the game board. The first player to properly put down all of their cards says "Ligretto stop" out loud and wins the round.

### Game preparation

The game board is placed so all players can reach it well. With 2 players, 6 sections are used. With 3–4 players, all 10 board sections are used.

Every player receives 15 cards with the same border (with solid lines, double lines, dashes or dots), the matching player board and 2 joker tiles that also have matching borders.

Every player shuffles their 15 cards and holds them in their hand in a pile face down.

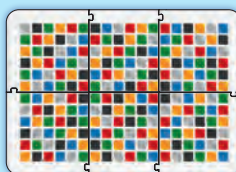
### Gameplay

Before every round, the players put **all four of the Ligretto tokens** on the game board on the square spaces of their choice.

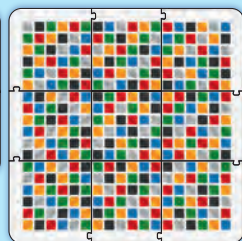
As soon as someone gives the command "Start Ligretto" the game begins and **all players play at the same time**. Every player picks up their pile, turns over the **top card** and checks if that card can be **placed next to a Ligretto token**. If this is the case, the player puts down the card so the **colours match**. If the card does not match, the player puts it face up on the table. All of the cards that a player is not able to put on the board are placed on the table to create a discard pile.

As soon as a player has played all of the cards in their hand, they turn their discard pile over and put it in their hand. **Just like in the beginning**, the player now turns over the top card and **puts it on the board** where it matches (or starts a new discard pile).

Setup for 2 players

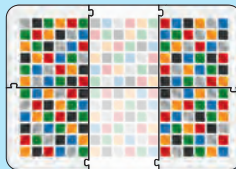


Setup for 3–4 players

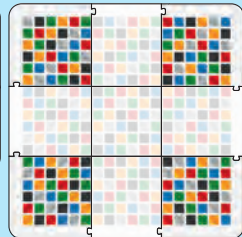


For the first few rounds, our recommendation is for players to put the Ligretto tokens on the indicated board sections:

2 players



3–4 players



**IMPORTANT:** Every player can put a card next to any one of the 4 Ligretto tokens.

## Playing cards

A card matches if it has the **same colours** as the **free spaces** next to a **Ligretto token**. A card that has just been played has to always **touch** at least one of the **edges** of a space with a Ligretto token.

**Example:** In this situation, the players have 9 different options for playing their next card.

Players are **not allowed** to put down a card that would **conceal** a card that is already on the board.

Players are **not allowed** to put down a card that would only touch the space or card of the Ligretto token with one of its **corners**.

**Example:** No cards may be played on the indicated spaces because for (a), a card would conceal a card that is already on the board and for (b), a card would only touch the Ligretto token diagonally with one corner.

Every time you play a matching card, move the **Ligretto token** to the card that was just put on the board. The Ligretto token is always placed on the colour that is **further away** from the previous position of the Ligretto token. The new position of the Ligretto token now determines where subsequent cards can be played.

**Example:** After playing the blue/yellow card, the player moves the Ligretto token to the blue space.



## Cul-de-sacs

If a player has put their card on a cul-de-sac, which means the new position of the Ligretto token does not provide any options for playing a new card, that player **puts their next card on any free space** on the board that matches the colours on their card. That player immediately puts the blocked Ligretto token on one of the two new spaces. **Cards are then played from this new position.**

If by playing a card a player blocks another Ligretto token on the board, the player proceeds with the blocked Ligretto token as if they had just placed the token on a cul-de-sac. The player looks for any free space for their next card and immediately puts the blocked Ligretto token on that card.

## Joker

Sometimes there is a space in a different colour between a space with matching colours and the Ligretto token. That's where jokers fortunately come in!

A joker is used as a bridge on spaces in any colour. To play a joker, put it on one of the three free and permitted spaces next to the Ligretto token and immediately move the Ligretto token to the joker. **Only the player who used the joker is allowed to put a card next to it.** That card needs to be played immediately after playing the joker.

**Note:** players are allowed to use both jokers one after the other and right next to each other. However, players should use their jokers as sparingly as possible to remain flexible until the end of the game.

## Ending rounds and scoring

As soon as a player has put all of their cards on the board (they do not have to use their jokers), they call out "Ligretto stop" and the round is over. The other players are no longer allowed to put down cards.

The player who **put all of their cards on the board** automatically takes first place, scores **two winner points** and collects the corresponding score chips. The rest of the players count up their remaining cards. The player with the fewest cards takes second place, the next takes third place, and so on... If there is a tie, the number of remaining jokers determines who takes what place. Players who used fewer jokers rank higher. If there is still a tie, both players take the same place and the place after that is no longer relevant.

Based on the ranking and the number of players, the remaining players either get one or no score chips and may be able to put 1–2 of their cards on their player boards. That means slower players use fewer cards in the next round, making it easier for them to potentially win a round.

To make sure all of the cards were put on the board properly, each player collects the cards put down by the player on their left-hand side and gives them back to that player. If mistakes are noticed while collecting the cards, the player who made the mistake automatically comes in last place. If multiple players have made mistakes, they share last place.

Number of players											
Ranking	1	2	3	4		1	2	3		1	2
Score chips	2	1	0	0		2	1	0		2	0
Cards on player board	0	1	2	2		0	1	2		0	2



The total number of score chips and cards that are placed on a player board always amounts to two.

**Example:** in a game with three players, Rudi ended a round and won because he was the first player to put down all of their cards. He receives two score chips. The two other players, Nina and Sara, still have four cards left, which means they tie. Nina still has one joker left and Sara used all of her jokers. That means Nina comes in second and may take one score chip and put one of her cards on her player board. Sara comes in third, does not receive any score chips and may now put two of her cards on her player board.



One of the players must always play with all 15 cards.

That is why at the end of a round, everyone makes sure that all of the players have their cards on their player boards. If that is not the case, then all players count the cards on their player boards. The player with the fewest cards on their board takes all of the cards off their player board. All other players take the same number of cards off their boards as the player who had the fewest.

The cards that are removed from the player boards in this manner are shuffled in with each player's stack of cards.

After completing scoring, the players put the four Ligretto tokens back on the game board on the square spaces of their choice. Once all of the players have their stacks of cards in their hands, the next round can begin.

## End of game

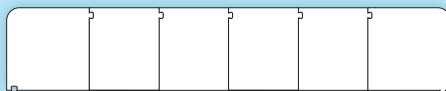
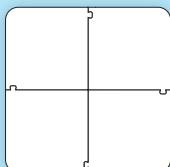
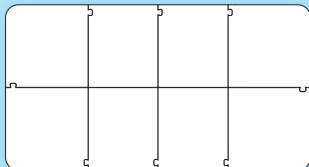
Before playing, the players determine how many rounds they would like to play. For the first game, we recommend playing six rounds. The player who scores the most points in the predetermined number of rounds wins the game.

## Information:

- At the end of the game, i.e. after all of the rounds have been played, write down how many cards each player has put on their player board. The next time the game is played with the same constellation of players, each player starts the game with that recorded number of cards. That makes it possible for slower players to have a chance of winning the game and makes it even more challenging for faster players.
- Players are only allowed to have their hands over the game board for the amount of time that is necessary to put down a card and move the Ligretto token. Blocking other players' view of the board is unfair.
- Because all of the players play at the same time, the rule is: the early bird catches the worm. The card that is placed on the board first is allowed to stay on the board.
- If it is not possible for any of the players to put down a card, the round ends immediately. The player who was able to put down the most cards wins the round. Scoring is conducted just like for a normal round.
- If a player puts a card on the board incorrectly (the colours match those on the spaces but are the wrong way around), those playing decide whether it counts as a mistake or to turn a blind eye.

## Different board configurations:

Experienced players can be flexible in how they set up the board and use different configurations. Examples for possible board configurations:





# Ligretto®

## Juego de mesa

El divertido juego de descarte de Rudi Biber para 2 - 4 jugadores a partir de 8 años.

### Componentes



9 secciones del tablero  
60 cartas (15 por jugador)  
8 comodines (2 por jugador)  
4 fichas Ligretto  
4 tablas para los jugadores  
66 chips de puntos (24 de 1, 28 de 2, 14 de 5)

### Objetivo

El objetivo del juego es descartarse lo antes posible, colocando sucesivamente todas las cartas del propio montón de manera que cubran casillas idénticas en el tablero. El primero en colocar correctamente todas sus cartas sobre el tablero, tiene que decir en voz alta "Ligretto: jstopp!". Con esto, habrá ganado la ronda.

### Preparativos

Primero se extenderá el tablero de juego sobre la mesa de manera que quede al alcance de todos los jugadores. Si solo hay 2 jugadores, se compondrá un tablero de 6 secciones. Si participan 3 - 4 jugadores, se utilizarán las 10 secciones del tablero.

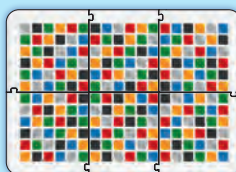
A cada jugador le corresponden 15 cartas con el mismo recuadro blanco (línea continua simple o doble, o discontinua a rayas o a puntos). Además, dispone de una tabla y de 2 comodines marcados también con el mismo recuadro que las cartas. Cada jugador baraja sus 15 cartas, pone el montón boca abajo y lo sostiene en una mano.

### Desarrollo del juego

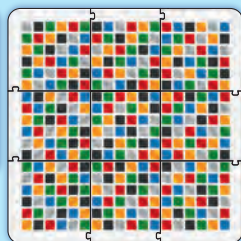
Antes de cada ronda, los jugadores repartirán **las 4 piezas Ligretto** sobre las casillas que quieran del tablero de juego.

Cuando se diga la orden "Ligretto: jya!", dará comienzo la ronda. A partir de ese momento, **los jugadores jugarán simultáneamente**. Cada jugador sostendrá en la mano su pila de cartas y destapará la **carta de arriba**. Al instante deberá mirar si puede **posicionarla junto a una pieza Ligretto**. Si encuentra un lugar **adecuado**, la colocará ahí. Si no puede colocar la carta, la pondrá en la mesa, destapada, delante suyo. Seguidamente deberá ir apilando sobre esta carta destapada todas las cartas que no pueda poner en el tablero, formando un montón. Si el jugador ha echado todas las cartas que tiene en la mano, dará la vuelta al montón apilado y se lo llevará a la mano, con las cartas boca abajo. Entonces **volverá** a girar la carta superior e intentará **colocarla** en el tablero de juego (o, si no encaja, la colocará en su puesto de la mesa para formar un nuevo montón).

#### Spielaufbau für 2 Spieler

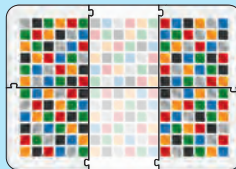


#### Spielaufbau für 3-4 Spieler

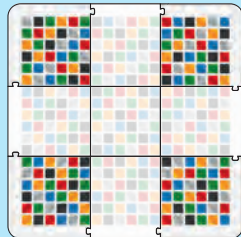


Für die ersten Runden empfehlen wir, dass die Spieler die Ligretto-Steine auf die markierten Spielplanteile platzieren:

#### 2 Spieler



#### 3-4 Spieler



**IMPORTANTE:** todos los jugadores pueden colocar cartas alrededor de cualquiera de las 4 fichas Ligretto.

## Cómo se colocan las cartas

Se puede colocar una carta si esta tiene los **mismos colores** que las **casillas libres que quedan junto a una ficha Ligretto**. La carta que se coloque tiene que **alinearse** con al menos uno de los **bordes** de la carta en la que está la ficha Ligretto.

**Ejemplo:** en este caso, los jugadores tienen 9 posibilidades distintas de colocar la siguiente carta.

**No está permitido** colocar una carta de manera que **tape** a otra que ya se encuentre sobre el tablero.

**No está permitido** colocar una carta que solo tenga una **esquina** en contacto con la casilla o la carta donde se encuentra la ficha Ligretto.

**Ejemplo:** en las casillas marcadas no pueden colocarse cartas, porque en (a) se taparía una carta ya presente y en (b) solo habría una conexión diagonal con la ficha Ligretto, a través de una esquina.

Cada vez que se haya puesto una carta adecuada, **se colocará la ficha Ligretto sobre la nueva carta**. La ficha Ligretto siempre debe ocupar el color **más alejado** de su ubicación anterior. A partir de ese momento, la nueva posición de la ficha Ligretto pasará a indicar el lugar donde se colocarán las siguientes cartas.

**Ejemplo:** tras colocar la carta azul-amarilla, el jugador pone la ficha Ligretto sobre la casilla azul.



## Tramos sin salida

Cuando un jugador coloque su carta en un tramo sin salida, es decir, cuando no se puedan colocar más cartas alrededor de la nueva posición de la ficha Ligretto, dicho jugador colocará **su carta siguiente en cualquier lugar libre** del tablero que tenga los dos colores de su carta. Hecho esto, posicionará inmediatamente en una de las dos casillas la ficha Ligretto que se encuentra bloqueada. **A partir de entonces podrán colocarse cartas en esta zona.**

Cuando un jugador coloque su carta de manera que una de las fichas Ligretto del tablero quede bloqueada, deberá proceder de la misma manera que si hubiera sido él quien la hubiera puesto en un tramo sin salida. Es decir, buscará un lugar libre cualquiera para su próxima carta y colocará inmediatamente la ficha Ligretto bloqueada.

## Comodines

A veces se interpone una casilla de otro color que impide al jugador poner la carta que quiere junto a la ficha Ligretto. ¡Para eso están los comodines, precisamente! El comodín puede utilizarse para saltarse casillas de cualquier color. Para ello, el jugador pondrá el comodín en una de las tres casillas libres permitidas junto a la ficha Ligretto, y colocará inmediatamente la ficha Ligretto en dicha casilla. **Solo el jugador que haya puesto el comodín podrá colocar una carta** a su lado. Y lo tiene que hacer de inmediato.

**Nota:** está permitido colocar los dos comodines uno después de otro y en posiciones contiguas. Sin embargo, se aconseja utilizarlos con prudencia, porque es mejor disponer de ellos cuando la ronda está avanzada y queda poco para el final.

## Final de la ronda y recuento de puntos

En cuanto uno de los jugadores haya colocado todas sus cartas en el tablero de juego (sin necesidad de haber utilizado los comodines), exclamará "Ligretto: ¡stop!" y pondrá punto final a la ronda. Ya no se podrán colocar más cartas.

Este jugador, que se ha **descartado por completo**, quedará automáticamente en primer puesto. Con ello obtendrá **2 puntos de victoria** y podrá coger los correspondientes chips de puntos.

Los demás jugadores contarán las cartas que les queden. Quien tenga el menor número de cartas quedará en segundo puesto, el siguiente quedará en tercer puesto y así sucesivamente. En caso de que dos jugadores tengan la misma cantidad de cartas, se valorará el número de comodines restantes. Quien haya utilizado menos comodines conseguirá un mejor puesto. En caso de seguir empatados, los dos jugadores compartirán el mismo puesto y se omitirá la siguiente posición.

**En función de su puesto y del número de jugadores**, los demás jugadores obtendrán 1 o ningún **chip de puntos**, y según el caso podrán **colocar 1-2 cartas** de su montón en sus respectivas tablas. Esto significa que los jugadores más lentos podrán empezar la próxima ronda con menos cartas. Así lo tendrán más fácil para ganar.

Para comprobar si se han colocado correctamente todas las cartas, **cada jugador cogerá las cartas del jugador de su izquierda**, lo verificará y entonces se las devolverá. Si al retirar las cartas se descubre un error, el jugador que lo haya cometido pasará directamente a ocupar el último puesto. Si varios jugadores se han equivocado, todos ellos compartirán el último puesto.

Número de jugadores											
Puesto	1	2	3	4		1	2	3		1	2
Chips de puntos	2	1	0	0		2	1	0		2	0
Cartas sobre la tabla	0	1	2	2		0	1	2		0	2



Los chips de puntos y las cartas que se colocan en la tabla del jugador siempre suman 2.

**Ejemplo:** en la ronda participan tres jugadores, y Alex ha ganado tras descartarse por completo. Esto le reporta 2 chips de puntos. A sus compañeras, Nina y Sara, les quedan 4 cartas a cada una, es decir, que han acabado con el mismo resultado. Sin embargo, a Nina le queda aún 1 comodín; en cambio, Sara ha gastado los dos. Esto significa que Nina quedará en segundo puesto y podrá coger 1 chip de puntos y colocar 1 de sus cartas en la tabla. Sara quedará la tercera, no recibirá ningún chip de puntos y podrá poner 2 de sus cartas en la tabla.



Al menos uno de los jugadores tiene que jugar siempre con las 15 cartas.

Al final de la ronda se comprobará si todos los jugadores tienen cartas en sus respectivas tablas. Si es así, todos los jugadores contarán las cartas que tienen en sus tablas. Quien tenga menos cartas en su tabla, las retirará en su totalidad. Los demás jugadores quitarán la misma cantidad de cartas que el jugador que tenía menos. A continuación cada jugador mezclará con su correspondiente montón las cartas que haya retirado de la tabla.

Tras el recuento de puntos, los jugadores volverán a colocar las 4 fichas Ligretto en las casillas que quieran del tablero de juego. Cuando todos los jugadores tengan en mano sus respectivos montones, dará comienzo la próxima ronda.

## Final de la partida

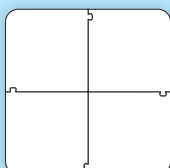
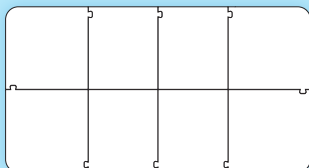
Antes de empezar la partida, los jugadores decidirán cuántas rondas quieren jugar. Las primeras veces recomendamos hacer 6 rondas. Ganará quien haya acumulado más puntos tras acabar la última de las rondas convenidas.

## Observaciones:

- 1) Al final de la partida, es decir, cuando se haya completado el número de rondas acordado, cada jugador anotará cuántas cartas ha colocado en su tabla. Si en otra ocasión estos mismos jugadores quieren jugar una nueva partida, cada uno empezará con el número de cartas que tenía en la tabla en la partida anterior. Esto permite que ganen a veces los jugadores más lentos, y hace que los más rápidos tengan que esforzarse más.
- 2) Los jugadores solo pueden tener la mano por encima del tablero el tiempo necesario para colocar una carta o la ficha Ligretto. No se debe obstaculizar la vista intencionadamente a otros jugadores.
- 3) Como todos juegan a la vez, hay que darse mucha prisa. ¡Quien no corre, vuela! La primera carta que se coloque será la que permanezca en el tablero.
- 4) En caso de que ningún jugador pueda colocar su carta, la ronda finalizará de inmediato. Ganará la ronda el jugador que haya colocado más cartas. El recuento de puntos se hará de la misma manera que si la partida se hubiera completado de la forma usual.
- 5) Si un jugador coloca una carta al revés en el tablero de juego (los colores de su carta coinciden con las casillas del tablero, pero están a la inversa), los demás participantes decidirán en común si lo consideran un error o si se lo perdonan.

## Nueva configuración del tablero:

Los jugadores más experimentados pueden variar la composición de las secciones del tablero. Ejemplos de composiciones posibles del tablero:



GAMEPLAY  
VIDEO 



Autor / Auteur / Autore / Auteur / Author / Autor: Rudi Biber  
Redaktion / Rédaction / Redazione / Redactie / Editor / Redacción: Matthias Karl  
Design: [www.designstudio1.de](http://www.designstudio1.de)

Änderungen vorbehalten.  
Sous réserve de modifications.  
Subject to modifications.  
Wijzigingen voorbehouden.  
Con riserva di modifiche.  
Sujeto a modificaciones.

**Schmidt Spiele GmbH**  
Lahnstr. 21, D-12055 Berlin

[www.schmidtspiele.de](http://www.schmidtspiele.de)  
[www.schmidtspiele-shop.de](http://www.schmidtspiele-shop.de)

