

DESERTO



Ages : 7-99 ans



Nb de joueurs : 2 à 4



Nb de cartes : 51 cartes (6 oasis, 15 vizirs, 15 voleurs, 15 trésors)



But du jeu : gagner le plus de cartes.



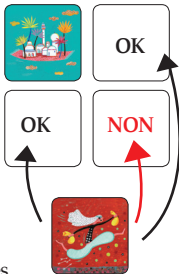
Préparation du jeu : chaque joueur reçoit 3 cartes, le reste forme une pioche, faces cachées, sur la table. La 1ère carte de la pioche est retournée face visible et placée au centre de la table.

Déroulement du jeu : le voleur vole le trésor. Le vizir attrape le voleur. L'oasis est neutre.

À chaque tour de jeu, le joueur choisit l'une de ses 3 cartes et la place sur la surface de jeu en suivant cette règle. Puis il pioche une nouvelle carte afin de toujours avoir 3 cartes en main. La main passe ensuite au joueur à sa gauche.

La surface de jeu est composée de 4 cartes posées de manière à former un carré de 2 x 2 cartes. Tant que le carré n'est pas constitué les joueurs doivent poser leur carte à côté d'une déjà posée (jamais en diagonale).

Dès que le carré est constitué, les joueurs doivent poser leur carte où ils veulent au-dessus d'une carte déjà posée pour conserver ce carré de 2 x 2 cartes.



Une carte ne peut pas être posée à côté d'une carte plus forte :

- on ne peut pas placer un trésor à côté d'un voleur déjà posé

- on ne peut pas placer un voleur à côté d'un vizir déjà posé

En revanche si la carte que pose le joueur est adjacente à une ou plusieurs cartes plus "faibles", le joueur gagne la carte ou les cartes adjacentes (ou le tas si plusieurs cartes ont été empilées). Il les place devant lui comme gain.

Ex 1 : si le joueur pose un vizir à côté d'un voleur, alors il peut gagner tout le tas de cartes de la carte voleur.

Ex 2 : le joueur pose un voleur à coté de deux trésors, il remporte les 2 tas des cartes trésor.

Si 4 vizirs sont visibles, le joueur qui a posé le dernier vizir récupère toutes les cartes (ou tas de cartes) comme gain.

NB : si un joueur ne peut ou ne veut pas jouer, il donne une de ses cartes (au choix) au joueur précédent. Celui-ci la garde devant lui comme carte gagnée.

Fin de la partie : lorsque la pioche est épuisée et toutes les cartes en mains jouées, la partie est terminée. Le gagnant est le joueur qui a le plus grand nombre de cartes gagnées.

Un jeu de Jean-Jacques Derghazarian.

DESERTO



Ages : 7 to 99



Number of players: 2 to 4



Number of cards: 51 cards (6 oasis, 15 vizier, 15 thief, 15 treasure)



Aim of the game: to win as many cards as possible.



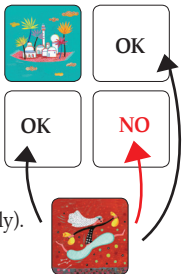
Getting the game ready: each player is dealt 3 cards; the rest of the cards are placed face-down on the table to form the pack. The top card from the pack is turned over and put face-up in the middle of the table.

Playing the game: the thief steals the treasure. The vizier catches the thief. The oasis is neutral.

In each round of the game, the player chooses one of the three cards in their hand and places it in the playing area, following these rules. Then they pick up a new card from the pack so that they still have 3 cards in their hand.

It is then the turn of the player on their left to play.

- The playing area is formed by 4 cards laid out 2 x 2 on the table to make a square. Until the square is complete, players must place their card beside one that has already been set down (never diagonally).



As soon as the square has been completed, the players put down their cards on top of any of the cards in the square, always retaining this square of 2x2 cards.

One card cannot be put down next to a more powerful card:

- you cannot put a treasure card down next to a thief card that is already there.
- you cannot put a thief card down next to a vizier card that is already there.

On the other hand, if the card put down by the player is adjacent to one or more "weaker" cards, the player wins the adjacent card(s) (or the pile if several cards are piled on top of each other). They put them in front of them as winnings.

E.g. 1: If the player puts a vizier down next to a thief, they can therefore win the entire pile of cards that the thief card is on top of.

E.g. 2: The player puts a thief down next to two treasures; they win the 2 piles that the treasure cards are on.

If 4 viziers are visible, the player who has put down the last vizier picks up all of the cards (or piles of cards) as winnings.

Note: if a player cannot or does not want to play, they give one of their cards (of their choosing) to the previous player. This player keeps this card in front of them as winnings.

End of the game: when the pack has all been taken and all the cards held have been played, the game is over. The winner is the player who has won the most cards.

A game by Jean-Jacques Derghazarian.

DESERTO



Alter: 7-99 Jahre



Anzahl Spieler: 2 - 4



Anzahl Karten: 51 Karten (6 Oasen, 15 Wesire, 15 Diebe, 15 Schatzkisten)



Ziel des Spiels: Die meisten Karten bekommen.



Spielvorbereitung: Jeder Mitspieler erhält 3 Karten, der Rest wird verdeckt als Stapel auf den Tisch gelegt. Die erste Karte auf dem Stapel wird aufgedeckt und in die Mitte des Tische gelegt.

Spielablauf: Der Dieb stiehlt den Schatz. Der Wesir fängt den Dieb. Die Oase ist neutral.

In jeder Spielrunde wählt der Spieler eine seiner drei Karten aus und legt sie auf dem Spielfeld ab. Dabei folgt er dieser Regel. Danach zieht er eine neue Karte, sodass er wieder 3 Karten auf der Hand hat. Anschließend ist der Mitspieler zu seiner Linken dran.

Das Spielfeld besteht aus 4 Karten, die in Form eines Quadrats aus 2x2 Karten ausgelegt werden.

Solange das Quadrat noch nicht vollständig ist, müssen die Spieler ihre Karte neben einer bereits gelegten Karte ablegen (niemals diagonal). Sobald die Karten ein Quadrat gebildet haben, müssen die Spieler



OK

OK

NEIN



ihre Karte auf eine beliebige andere Karte legen; dabei muss das Quadrat aus 2x2 Karten immer erhalten bleiben.

Eine Karte kann nicht neben eine höhere Karte gelegt werden:

- Man kann eine Schatzkiste nicht neben einen bereits liegenden Dieb legen.
- Man kann einen Dieb nicht neben einen bereits liegenden Wesir legen.

Wenn der Spieler seine Karte neben eine oder mehrere "niedrigere" Karten legt, gewinnt der Spieler diese Karte(n) (oder den Stoß, falls mehrere Karten übereinander liegen). Er legt diese als Gewinnstapel vor sich ab.

Bsp 1: Wenn der Spieler einen Wesir neben einen Dieb legt, gewinnt er den kompletten Kartenstoß inklusive der Dieb-Karte.

Bsp 2: Legt der Spieler einen Dieb neben zwei Schatzkisten, erhält er diese zwei Kartenstöße.

Wenn 4 Wesire oben liegen, erhält der Spieler, der den letzten Wesir gelegt hat, alle Karten (bzw. alle Kartenstöße) als Gewinn.

Hinweis: Wenn ein Mitspieler keinen Zug machen kann oder will, gibt er eine (beliebige) Karte auf seiner Hand an den vorherigen Spieler weiter. Dieser legt die Karte auf seinem Gewinnstapel ab.

Spielende: Wenn sich keine Karten mehr auf dem Stapel befinden und alle Handkarten gelegt wurden, ist das Spiel zu Ende. Gewonnen hat der Spieler, der die meisten Karten gewonnen hat.

Ein Spiel von Jean-Jacques Derghazarian.

DESERTO



Leeftijd: 7-99 jaar



Aantal spelers: 2 tot 4



Aantal kaarten: 51 kaarten (6 oases, 15 viziers, 15 dieven, 15 schatten)



Doel van het spel: Zo veel mogelijk kaarten winnen.



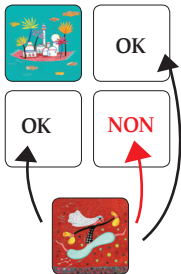
Vorbereiding van het spel: Elke speler ontvangt 3 kaarten, de rest vormt de pot, die dicht op tafel licht. De 1e kaart van de pot wordt omgekeerd en in het midden van de tafel gelegd.

Verloop van het spel: de dief steelt de schat. De vizier vangt de dief. De oase is neutraal.

Bij elke ronde kiest de speler één van zijn 3 kaarten en plaatst deze op het spelvlak volgens deze regel. Hij pakt een kaart uit de pot om steeds 3 kaarten in zijn handen te hebben. Vervolgens gaat de beurt naar de speler links van hem.

Het spelvlak bestaat uit 4 kaarten, die zo worden gelegd dat ze een vierkant van 2 x 2 kaarten vormen.

Zolang het vierkant niet is gevormd, moeten de spelers hun kaart naast een al geplaatste kaart leggen (nooit diagonaal).



Zodra het vierkant is gevormd moeten de spelers hun kaart op een al gelegde kaart leggen om dit vierkant van 2 x 2 kaarten te behouden.

Een kaart kan niet naast een sterkere kaart worden gelegd:

- een schat kan niet naast een al neergelegde dief worden gelegd

- een dief kan niet naast een al neergelegde vizier worden gelegd

Als de kaart die de speler neerlegt echter naast een of meerdere "zwakkere" kaarten ligt, wint de speler de naastliggende kaarten (of de stapel als er meerdere kaarten op elkaar liggen). Hij plaatst ze voor zich als winst.

Vb 1: Als de speler een vizier naast een dief legt, kan hij de hele stapel kaarten van de "dief"-kaart winnen.

Vb 2: De speler legt een dief naast twee schatten, hij wint de twee stapels van de "schat"-kaarten.

Als er 4 viziërs zichtbaar zijn, pakt de speler die de laatste vizier heeft neergelegd alle (stapels) kaarten als winst.

Let op: Als een speler niet kan of wil spelen, geeft hij één van zijn kaarten (naar keuze) aan de vorige speler. Deze houdt hem voor zich als gewonnen kaart.

Einde van de partij: Als de pot leeg is en alle kaarten zijn gespeeld, is de partij afgelopen. De winnaar is de speler die het meeste kaarten gewonnen heeft.

Een spel van Jean-Jacques Derghazarian.

DESERTO



Edad: 7-99 años



Nº de jugadores: 2 a 4



Nº de cartas: 51 cartas (6 oasis, 15 visires, 15 ladrones, 15 tesoros)



Objetivo del juego: ganar el máximo de cartas posible.



Preparación del juego: cada jugador recibe 3 cartas, el resto forma un montón colocado boca abajo en la mesa. Se le da la vuelta a la primera carta del montón y se coloca boca arriba en el centro de la mesa.

Desarrollo del juego: el ladrón roba el tesoro. El visir atrapa al ladrón. El oasis es neutro.

En cada turno del juego, el jugador escoge una de sus 3 cartas y la coloca en la superficie de juego siguiendo esta regla. A continuación, roba una nueva carta para tener siempre 3 cartas en la mano. Luego, es el turno del jugador de su izquierda. La superficie de juego se compone de 4 cartas que se colocan formando un cuadrado de 2 x 2 cartas.

Mientras que el cuadrado no se haya formado, los jugadores deben colocar su carta al lado de una ya colocada (nunca en diagonal).



OK

OK

NON



En cuanto se forme el cuadrado, los jugadores deben colocar su carta donde quieran, sobre una carta ya colocada, para mantener este cuadrado de 2x2 cartas. **Una carta no puede colocarse al lado de una carta más fuerte:**

- no se puede colocar un tesoro al lado de un ladrón ya colocado

- no se puede colocar un ladrón al lado de un visir ya colocado

En cambio, si la carta que coloca el jugador se encuentra al lado de una o varias cartas más "débiles", el jugador gana la(s) carta(s) adyacentes (o el montón si hay varias cartas apiladas). Y las coloca delante de él como su ganancia

Ej. 1: si el jugador coloca un visir al lado de un ladrón, puede ganar todo el montón de cartas de la carta ladrón.

Ej. 2: el jugador coloca un ladrón al lado de dos tesoros, y se lleva los 2 montones de las cartas tesoro.

Si 4 visires están visibles, el jugador que haya colocado el último visir se lleva todas las cartas (o el montón de cartas) como ganancia.

N.B.: si un jugador no puede o no quiere jugar, tendrá que darle una de sus cartas (a elegir) al jugador anterior. Y éste la guarda delante de él como una carta ganada.

Final de la partida: la partida termina cuando se acaba el montón y se han jugado todas las cartas de la mano. El ganador es el que mayor número de cartas haya reunido.

Un juego de Jean-Jacques Derghazarian.

DJECO

Advertencia! Partes pequeñas.

DESERTO



Età: 7-99 anni



N. di giocatori: Da 2 a 4



N. di carte: 51 carte (6 oasi, 15 visir, 15 briganti, 15 tesori)



Scopo del gioco: vincere il maggior numero possibile di carte.



Preparazione del gioco: ogni giocatore riceve 3 carte, le carte rimanenti formano il monte, a faccia in giù, sul tavolo. La 1° carta del monte viene rigirata a faccia verso l'alto e posta al centro del tavolo.

Svolgimento del gioco: il brigante ruba il tesoro. Il visir acchiappa il brigante. L'oasi è neutra.

Ad ogni giro, il giocatore sceglie una delle sue 3 carte e la pone sulla superficie del gioco seguendo questa regola. Poi pesca un'altra carta in modo da avere sempre 3 carte in mano.

La mano passa poi al giocatore che si trova sulla sua sinistra.

La superficie di gioco è composta da 4 carte posate in modo da formare un quadrato di 2 x 2 carte.

Finché il quadrato non è costituito, i giocatori devono posare la propria carta vicino ad una carta già posata (mai in diagonale).



OK

OK

NON



Non appena il quadrato è costituito, i giocatori devono posare la loro carta dove vogliono sopra una carta già posata per conservare questo quadrato di 2 x 2 carte.

Una carta non può essere posata vicino ad una carta più forte:

- non si può mettere un tesoro vicino ad un brigante già posato
- non si può mettere un brigante vicino ad un visir già posato

In compenso, se la carta posata dal giocatore è adiacente ad una o diverse carte più "deboli", il giocatore vince la carta o le carte adiacenti (o il mazzo se sono state ammucciate diverse carte). Quest'ultimo le pone davanti a sé come vincita.

Esempio 1: se il giocatore posa un visir vicino ad un brigante, quest'ultimo può vincere tutto il mazzo di carte della carta brigante.

Esempio 2: il giocatore posa un brigante vicino a due tesori, quest'ultimo vince i 2 mazzi di carte tesoro.

Se sono visibili 4 visir, il giocatore che ha posato l'ultimo visir recupera tutte le carte (o mazzi di carte) come vincita.

NB: se un giocatore non può o non vuole giocare, egli dà una delle sue carte (a scelta) al giocatore precedente. Quest'ultimo la tiene davanti a sé come carta vinta.

Fine della partita: quando il monte è esaurito e tutte le carte in mano sono state giocate, la partita è terminata. Il vincitore è il giocatore che ha il maggior numero di carte vinte.

Un gioco di Jean-Jacques Derghazarian

DJECO

Attenzione! Piccole parti.

DESERTO



Idades: 7-99 anos



Número de jogadores: 2 a 4



Número de cartas: 51 cartas (6 oásis, 15 vizires, 15 ladrões, 15 tesouros)



Objectivo do jogo: Ganhar o máximo de cartas.



Preparação do jogo: Cada jogador recebe 3 cartas, o resto forma o monte, com a face virada para baixo, em cima da mesa. A 1ª carta do monte é virada para cima e colocada no centro da mesa.

Desenrolar do jogo: O ladrão rouba o tesouro. O vizir apanha o ladrão. O oásis é neutro.

Em cada volta, o jogador escolhe uma das suas 3 cartas e coloca-a na superfície de jogo, seguindo esta regra. A seguir, vai buscar uma nova carta, para ter sempre 3 cartas na mão. A seguir, a mão passa para o jogador à sua esquerda.

A superfície de jogo é composta por 4 cartas colocadas de modo a formar um quadrado de 2 x 2 cartas.

Enquanto o quadrado não estiver criado, os jogadores devem colocar a sua carta ao lado de uma já colocada (nunca na diagonal).



OK

OK

NON



Quando o quadrado estiver criado, os jogadores devem colocar a sua carta onde quiserem, por cima de uma carta já colocada, para manter este quadrado de 2 x 2 cartas.

Uma carta não pode ser colocada ao lado de uma carta mais forte:

- Não se pode colocar um tesouro ao lado de um ladrão já colocado

- Não se pode colocar um ladrão ao lado de um vizir já colocado

Por outro lado, se a carta que o jogador colocar estiver ao lado de uma ou várias cartas mais "fracas", o jogador ganha a carta ou as cartas adjacentes (ou o monte, se houver várias cartas empilhadas). Ele coloca-as à frente dele como ganhos.

Ex 1: Se o jogador colocar um vizir ao lado de um ladrão, ele pode ganhar todo o monte de cartas da carta do ladrão.

Ex 2: O jogador coloca um ladrão ao lado de dois tesouros. Fica com os 2 montes de cartas de tesouro.

Se estiverem visíveis 4 vizires, o jogador que colocou o último vizir recupera todas as cartas (ou o monte de cartas) como ganhos.

Atenção: Se um jogador não puder jogar, dá uma das suas cartas (à escolha) ao jogador anterior.

Este guarda-a à frente dele como carta ganha.

Fim do jogo: Quando o monte já não tiver cartas e todas as cartas das mãos tiverem sido jogadas, o jogo termina. Ganha o jogador que tiver mais cartas ganhas.

Um jogo de Jean-Jacques Derghazarian.

DJECO

Cuidado! Peças de pequenas dimensões.

DESERTO



Ålder: 7 till 99 år



Antal spelare: 2 till 4



Antal kort: 51 kort (6 oaser, 15 ökenpolis, 15 rövare, 15 skatter)



Spelets mål: Vinna flest kort.



Förberedelser: Varje spelare får 3 kort.

Resten bildar plockhögen och läggs med bildsidan nedåt på bordet. Det översta kortet i plockhögen vänds upp och läggs mitt på bordet.

Spelets gång: rövaren stjälar skatten. Ökenpolisen tar fast rövaren. Oasen är en frizon.

För varje spelomgång väljer spelaren ett av sina 3 kort och lägger det på spelplanen enligt ovanstående spelregler. Därefter tar han/hon upp ett nytt kort för att alltid ha 3 kort på handen. Sedan går turen över till spelaren till vänster om honom/henne.

Spelplanen består av 4 kort som läggs så att de bildar en kvadrat med 2 2 kort. Så länge kvadraten inte har bildats måste spelarna lägga sina kort bredvid ett kort som redan har lagts (aldrig diagonalt).

Så fort kvadraten har bildats får spelarna lägga sina kort var de vill ovanpå ett kort som redan har lagts, på så sätt att kvadraten bibehålls.



Ett kort får inte läggas bredvid ett annat kort som är starkare:

- En skatt får inte läggas bredvid en rövare som redan har lagts.
- En rövare får inte läggas bredvid en ökenpolis som redan har lagts.

Om det kort som spelaren lägger ned däremot läggs bredvid ett eller flera kort som är "svagare" än spelarens kort, vinner han/hon det eller de intilliggande korten (eller högen om flera kort redan har lagts ovanpå varandra). Spelaren vinner korten och lägger dem framför sig.

Exempel 1: Om spelaren lägger en ökenpolis bredvid en rövare kan han/hon vinna hela korthögen med rövarkortet.

Exempel 2: Om spelaren lägger en rövare bredvid två skatter vinner han/hon båda korthögarna med skattkortet.

Om 4 ökenpoliser visas samtidigt ska den spelare som lade ut den sista ökenpolisen samla ihop alla korten (eller korthögarna) som vinst.

Obs! Om en spelare inte vill lägga något kort ger han/hon ett av sina kort (valfritt) till föregående spelare. Denna spelare lägger det framför sig i sin hög med vunna kort.

Spelomgången avslutas: När plockhögen är slut och alla kort på hand har spelats ut är omgången avslutad. Den spelare som har vunnit flest kort vinner.

Ett spel av Jean-Jacques Derghazarian.

DESERTO



Alder: 7-99 år



Antal spillere: 2 til 4



Antal kort: 51 kort (6 oaser, 15 visirer, 15 røvere, 15 skatte)



Målet med spillet: Vinde flest kort.



Forberedelse af spillet: Alle spillere får uddelt 3 kort, resten bliver lagt i en bunke med billedsiden nedad på bordet. Det 1. kort i bunken vendes med billedsiden opad midt på bordet.

Spilleregler: Røveren stjæler skatten. Visiren fanger røveren. Oasen er neutral.

Når det er en spillers tur til at spille, vælger han/hun et af sine 3 kort og lægger det på spillefladen efter denne regel. Derefter tager han/hun et nyt kort ind for altid at have 3 kort på hånden. Dernæst er det den næste spillers tur på hans/hendes venstre side.

Spillefladen består af 4 kort, der er lagt således, at de danner en firkant med 2×2 kort. Så længe firkanten ikke er bygget, skal spillerne lægge deres kort ved siden af et kort, der allerede er lagt (aldrig i diagonal).

Så snart firkanten er bygget, kan spillerne lægge deres kort, hvor de vil ovenpå et andet udspillet kort, så der altid er en firkant med 2×2 kort.



Et kort kan ikke lægges ved siden af et stærkere kort:

- Man kan ikke lægge en skat ned ved siden af en allerede udspillet røver

- Man kan ikke lægge en røver ned ved siden af en allerede udspillet visir

Hvis det kort, der spilles ud, kommer til at ligge ved siden af et eller flere "svagere" kort, vinder spilleren til gengæld dette eller disse tilstødende kort (eller bunken, hvis der er lagt flere kort ovenpå hinanden). Han/hun placerer dem foran sig som gevinst.

Eks. 1: Hvis en spiller lægger en visir ned ved siden af en røver, så vinder han/hun hele bunken med røveren.

Eks. 2: Hvis en spiller lægger en røver ned ved siden af to skatte, så vinder han de 2 bunker med skattekortet.

Hvis 4 visirer er synlige, vinder den spiller, der har lagt den sidste visir, alle kortene (eller kortbunkerne) som gevinst.

NB: Hvis en spiller ikke kan eller ikke vil spille, giver han/hun et af sine kort (efter eget valg) til den foregående spiller. Sidstnævnte spiller bevarer kortet foran sig som en gevinst.

Slutningen af spillet: Spillet er slut, når der ikke er flere kort i bunken og alle kortene på hænderne er spillet ud. Vinderen er den spiller, der har vundet flest kort.

Et spil af Jean-Jacques Derghazarian.

DJECO

Advarsel! Små dele.

DESERTO



Возраст: 7–99 лет



Число игроков: 2–4



Число карт: 51 карта (6 "оазисов", 15 "визирей", 15 "воров", 15 "сокровищ")



Цель игры: собрать как можно больше карт.



Ход игры: вор похищает сокровище. Визирь ловит вора. Оазис нейтрален.

На каждом ходу игрок выбирает одну из трех своих карт и помещает ее на игровое поле по указанным правилам. Затем он берет новую карту, чтобы всегда иметь на руках три карты. Ход переходит к игроку слева.

Игровое поле состоит из четырех карт, уложенных в квадрат 2 x 2 карты.

Пока квадрат не составлен, игроки кладут свои карты рядом с уже положенными (не по диагонали).

Когда квадрат составлен, игроки кладут свои карты по своему выбору сверху уже положенных карт, сохраняя квадрат 2 x 2 карты.

Карта не кладется рядом с более сильной картой:
– "сокровище" нельзя положить рядом с "вором"
– "вора" нельзя положить рядом с "визирем"



Если игрок кладет карту рядом с одной или несколькими более слабыми картами, он выигрывает эти карты (или стопку, если карты сложены в стопку). Выигранные карты игрок кладет перед собой.

Пример 1: если игрок кладет "визиря" рядом с "вором", он может выиграть стопку карт "вора".

Пример 2: если игрок кладет "вора" рядом с двумя "сокровищами", он выигрывает 2 стопки карт "сокровища".

Если видны 4 "визиря", игрок, положивший последнего визиря, выигрывает все карты (или стопки).

Примечание: если игрок не может или не хочет делать ход, он дает одну из своих карт (на выбор) предыдущему игроку. Этот игрок сохраняет полученную карту в качестве выигрыша.

Завершение партии: партия завершается, когда колода закончится и будут сыграны все карты, находившиеся на руках. Побеждает игрок, собравший наибольшее количество карт.

Автор игры Жан-Жак Дергазарян.