

Life is full of ups and downs

Sixteen



Game Rules





Magicbean games by South Korea

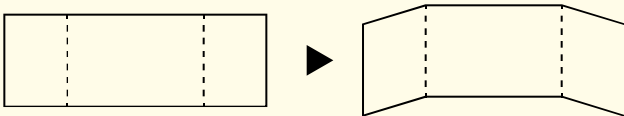
For 2 to 4 players aged 8 years and up

COMPONENTS

4 Paper stands
85 Number tiles (1~15, 16END, 16RESTART / 5 colors)
3 Special tiles (2 Scissor / 1 Trash-bin)
1 bag

SET UP

Each player takes one shield. Fold the wings of the shield and stand it in front of you.



After putting all the tiles in the pocket, mix them well and split them equally among the players.

(22 pieces each for 4 people)

When playing with 3 players, each player takes 29 tiles and leave the remaining 1 tile in the pocket. The tiles taken from the pocket are taken inside the shield.

Cover the tiles well and turn them all over so other players can't see them.

If the game is played by 2 players, place all 5 colored "1" tiles in the center of the table and put all remaining tiles in the pocket and mix well. Each person takes 30 tiles from the pocket. Leave the remaining tiles in the pocket and do not use them. Then, hide all the tiles in the shield so that other players can't see them and turn them all over.



If you put the tiles of the same color together, it will be helpful for you to play the game.

STARTING SETTING

Playing with	Each player takes tiles
4 Player	22 Tiles
3 Player	29 Tiles
2 Player	30 Tiles "1" tiles in the center of the table

GOAL OF THE GAME

Every tile you own is your negative score. The goal of Sixteen is to put down all the tiles you own first, or leave the fewest number of tiles. Tiles can be placed one color per turn, and must be placed in a higher number (in ascending order) than the number of tiles placed at the very end. You can also create an opportunity to remove remaining tiles by using 16END and 16RESTART tiles and special tiles such as scissors and trash cans. Make strategies by predicting other player's remaining tiles.

SPECIAL TILES



16 RESTART(5 : 1 per color)

You can restart the row by resetting the row of that color to the number '1'. Place a tile and pass the turn to the next player.



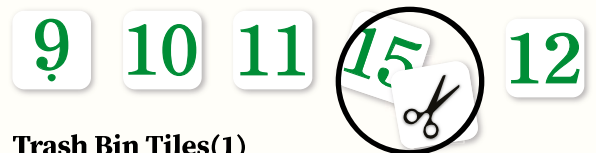
16 END(5 : 1 per color)

You can finish the row of that color. 16END tiles can be removed with scissors or trash bin tiles, but you cannot place 16RESTART tiles.



Scissor tile(2)

You can remove one of the last tiles in a row. After removing it, you can place the tile one more time. You can only place the tile on the row that you used scissor tiles, or you can use scissor tiles only. Place the removed tiles and used scissor tiles separately next to the table.



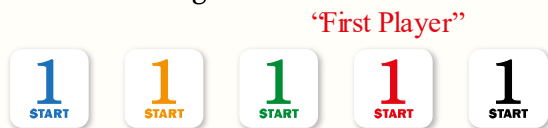
Trash Bin Tiles(1)

You can discard as many tiles as you like, except for tile '1' in a row. You can place the tile one more time after discarding it. You can only place the tile once more on the line where you used the trash can tile, or you can use the trash can tile only. Put the discarded tiles and the used trash can tiles separately next to the table.



PLAYING THE GAME

If there is a tile with the number '1', place it all in the center of the table. The game is played clockwise starting with the player with the red number '1' tile. In the case of 2 players, a random player will be selected to start the game.



When it's your turn, you can place down a tile once. Only tiles of one color can be placed down at a time. Each color of tiles with a number greater than the number of tiles placed at the end (in ascending order) can be placed. You cannot place a tile with a number smaller than the number of tiles placed at the end.



If the ascending order conditions are satisfied, tiles can be laid down in two ways.

(Default): Place a larger number of tiles than the one placed at the end

(Group): Lay down a group of consecutive tiles



(Default) 1 tile

(Group) a group of consecutive tiles

Consecutive tiles must be in ascending order. If there is no break in the middle, the number of tiles can be placed down at once without a limit. 16END and 16RESTART can also be put down in groups. However, you can't lay down two 16 tiles at once. (Yes. You cannot put down 16END after 16RESTART in one turn)



After putting down the 16END and 16RESTART tiles, hand over the turn to the next player. After using scissors and trash can tiles, you can place down tiles of the corresponding color one more time, and this action is optional and not required. Scissors and trash can must be used until the game ends. If you don't use them and keep them till the end of the game, you get -20 points.



"Pass" if there are no tiles that can be put down in your turn. When your turn comes back, if there's a tile you can put down, put the tile down again and hand over the turn to the next player. The game continues until all players yell PASS or one player has put down all of the tiles they had.

END OF THE GAME

There are two ways to end a game. If either of them applies, the game ends immediately.

First, if a player has laid down all of their tiles, the game ends immediately and that player wins.

Second, if all players yell 'PASS' in one round, the game ends and the player with the lowest score wins.

[How to calculate points]

All the player remove their shield and add the number of tiles they have left.

$$3 + 5 + 11 = 19 \text{ Points}$$

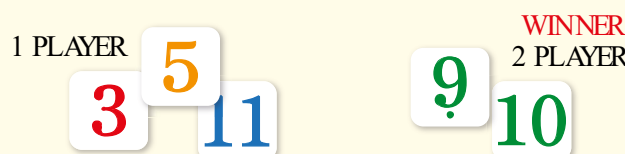
For any remaining 16 END and 16RESTART tiles, add 16 points. For scissors and trash bin tiles add 20 points each.

If the calculation is over, the player with the lowest score wins.



If there is a tie, compare the number of tiles and the one with fewer tiles wins.

Ex) When 2 people are tied for the 1st place (19 points), the number of their tiles is compared. The 1PLAYER has 3 tiles, and the 2PLAYER has 2 tiles. Therefore, the 2PLAYER who has 1 less tile wins.





Magicbean games aus South Korea

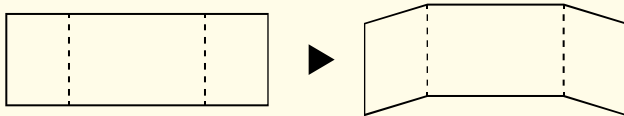
Für 2 bis 4 Spieler ab 8 Jahren

SPIELINHALT

4 Spielwände, 1 Beutelchen
85 Spielsteine mit Nummern
(1-15, 16END, 16RESTART/ in 5 Farben)
3 Sondersteine (2 Schere / 1 Mülleimer)

SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler darf eine Spielwand vor sich nehmen und die beide Flügel davon falten.



Wenn alle Spielsteine in den Beutel hineingelegt wurde, dürfen die Spieler es durchmischen und gleichmäßig unter den Spielern aufteilen.

(z.B. 22 Stück pro Kopf mit 4 Spielern)

Mit 3 Spielern nimmt jeder Spieler 29 Steine und lässt 1 Stein beiseite in der Tasche. Legen Sie die aus der Tasche genommenen Spielsteine in das Spielbereich hinter der Spielwand. Die Spielsteine lassen sich gut abzudecken und wieder umzudrehen, so dass die anderen Spieler sie nicht sehen können.

Wenn das Spiel mit 2 Spielern gespielt wird, werden alle Nummer 1 Steine in 5 Farben in die Mitte des Tisches gelegt dann alle übrigen Spielsteine im Beutel gut gemischt. Jeder Spieler nimmt sich 30 Steine aus dem Beutel. Die restlichen Steine bleiben im Beutel und werden nicht im Spiel verwendet. Jeder Spieler darf dann alle Spielsteine umgedreht hinter der Spielwand verstecken, so dass die anderen Spieler sie nicht sehen können.



Wenn die Spielsteine nach den gleichen Farben organisiert werden, hilft es dabei, die bessere Übersicht zu haben.

STARTEINSTELLUNG

Mit 4 Spielern	22 Steine
Mit 3 Spielern	29 Steine
Mit 2 Spielern	30 Steine Alle Nummer 1 sind schon festgesetzt in der Mitte des Tisches

SONDERSTEINE



16 RESTART(5 : einmal pro Farbe)

Der Spieler kann die Reihe neu starten, indem er die Reihe dieser Farbe auf die niedrigste Zahl zurücksetzt. Lege diesen Stein und übergebe die Runde an den nächsten Spieler für die Taktik.



16 END(5 : einmal pro Farbe)

Der Spieler kann die Reihe dieser Farbe beenden. 16 Ende können nur mit Sondersteinen so wie einer Schere oder einem Mülleimer entfernt werden. Hier kann der Spieler 16 RESTART ablegen.



Scheren(2)

Der Spieler kann einen der letzten Spielsteine in einer Reihe wegschneiden. Nach der Einlösung darf der Spieler Stein ein weiteres Mal legen. Weitere Steine können nur in die Reihe gelegt werden, wo Scheren benutzt wurde, oder der Spieler kann nur Scheren verwenden, ohne was zu schneiden. Die entfernte Steine und die benutzten Scheren werden abseits des Spiels gelegt.



Mülleimer(1)

Mit dem Mülleimer kann der Spieler so viele Spielsteine komplett wegräumen, wie er möchte, nach dem Spielstein "1" in einer Reihe. Der Spieler darf die Steine nach dem Ablegen des Mülleimers noch einmal ablegen. Der Spieler kann die Steine nur noch einmal auf die Linie legen, auf der der Mülleimer benutzt wurde. Die weggeworfenen Steine und die benutzten Mülleimer werden so wie Schere abseits des Spiels gelegt.



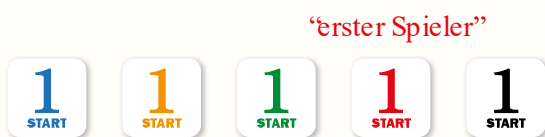
SPIELZIEL

Jede Spielsteine, die der Spieler am Ende übrig hat, gilt für Minuspunkt. Das Hauptziel, um das Spiel zu gewinnen, ist daher so, als Erste alle eigenen Spielsteine komplett abzulegen oder die niedrigste Summe von Punktzahlen auf Steine zu haben. Der Spieler darf in seinem Zug eine Farbe vom Stein auswählen und in aufsteigender Reihenfolge die Steine ablegen. Solange die Nummer in aufsteigender Reihenfolge angeordnet werden, darf der Spieler die Nummer in der Lücke

skippen oder auf einmal direkt die Reihenfolge ohne Lücke zusammensetzen. Der Spieler kann auch die Möglichkeit schaffen, verbleibende Steine zu blockieren oder entfernen, indem er 16END- und 16RESTART-um Sondersteine wie Scheren. und Mülleimer verwendet. Entwickel mal damit eigene Strategien, um die verbleibenden Spielsteine der anderen Spieler vorauszuberechnen.

SPIELABLAUF

Wenn es Steine mit der Zahl "1" geben, legen Sie es in die Mitte des Tisches. Das Spiel wird im Uhrzeigersinn angeordnet werden. Wenn es in der Mitte keine gespielt, beginnend mit dem Spieler mit dem roten Zahlenstein "1". Bei 2 Spielern wird ein zufälliger Spieler ausgewählt, um das Spiel zu beginnen.



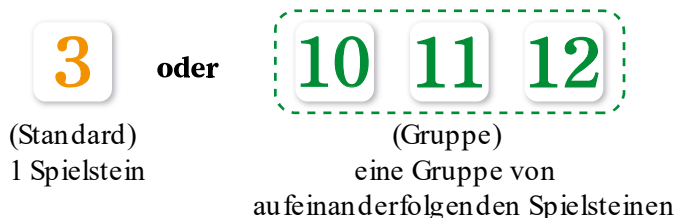
Wenn er an Reihe ist, kann der Spieler Steine einmal ablegen. Es können immer nur Steine einer Farbe abgelegt werden. Es können Steine jeder Farbe abgelegt werden, wenn deren Zahl größer als die Zahl der am Ende liegenden Steinen (in aufsteigender Reihenfolge) ist. Steine mit einer Zahl, die kleiner als die Anzahl davor ist, können nicht abgelegt werden.



Solange die Bedingungen für die aufsteigende Reihenfolge erfüllt sind, können die Steine auf zwei Arten verlegt werden.

(Standard): Legen Sie eine größere Anzahl von Spielsteinen als die davor.

(Gruppe): Legen Sie eine Gruppe von aufeinanderfolgenden Steine ohne Lücken.



(Standard)
1 Spielstein

(Gruppe)
eine Gruppe von
aufeinanderfolgenden Spielsteinen

Spielsteine müssen in aufsteigender Reihenfolge abgelegt werden. Wenn es in der Mitte keine Unterbrechung gibt, können die Spielsteine ohne Begrenzung der Anzahl auf einmal abgelegt werden. 16END und 16RESTART können auch in Gruppen abgelegt werden. Der Spieler jedoch nicht zwei 16er-Steine auf einmal ablegen.

(Ja, man kann nicht 16END nach 16RESTART in einem Zug ablegen.)



Nachdem die 16END- und 16RESTART-Steine abgelegt werden, übergibt der Spieler den Zug an den nächsten Spieler.

Nachdem die Schere oder den Mülleimer benutzt wird, kann der Spieler ein weiteres Mal Steine der entsprechenden Farbe ablegen. Schere und Mülleimer müssen bis zum Ende des Spiel möglichst benutzt werden, weil sie unbenutzt bis zum Ende des übrigbleiben, bekommt der Spieler -20 Punkte als Strafe.



"Passe", wenn es in deinem Zug keine passende Steine abzulegen gibt. Wenn der Spieler wieder an der Reihe ist und noch Steine ablegen kann, kann er wieder was ablegen.

Das Spiel geht so lange weiter, bis alle Spieler "PASS" rufen oder ein Spieler alle Steine komplett abgelegt hat, die er hatte.

SPIELEND

Es gibt zwei Möglichkeiten, das Spiel zu Ende zu bringen. Wenn eine von beiden zutrifft, endet das Spiel sofort.

Erstens : Wenn ein Spieler alle seine Spielsteine abgelegt hat, endet das Spiel sofort und dieser Spieler gewinnt.

Zweitens: Wenn alle Spieler in einer Runde "PASS" schreien, endet das Spiel und der Spieler mit der niedrigsten Punktzahl gewinnt.

[Wie werden die Punkte berechnet?]

Alle Spieler nehmen ihre Spielwand ab und addieren die Anzahl ihrer verbliebenen Steine.

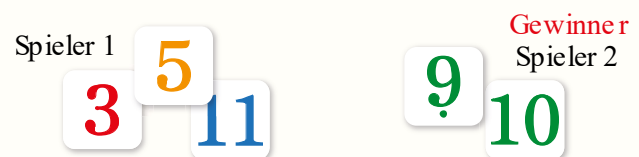
$$3 + 5 + 11 = 19 \text{ Punkte}$$

Für alle übrigen 16 END-oder 16 RESTART-Steine werden als 16 Punkte addiert. Für Scheren und Mülleimer werden jeweils als 20 Punkte addiert.

Wenn die Berechnung abgeschlossen ist, gewinnt der Spieler mit der niedrigsten Punktzahl.



Bei Gleichstand wird die Anzahl der Steine verglichen. Bspw. Wenn 2 Personen gleichauf auf dem ersten Platz liegen (19 Punkte), wird die Anzahl ihrer Spielsteine verglichen. Der Spieler 1 hat 3 Spielsteine und der Spieler 2 hat 2 Spielsteine. Daher gewinnt der Spieler 1, da er 1 Stein weniger hat.



SixTeen