



The card game with 5 chances of survival!

CONTENTS

- 1 plastic case
- 77 cards (47 red number cards and 30 blue wild cards)
- 5 life holders each with 5 life tokens

OBJECT OF THE GAME

To be the last player with one or more lives by stopping the running total from going over 21. You lose a life if:

- The only card you can play takes the running total over 21.
- You cannot play a 0 number card (red) when the Killer wild card (blue) is played.
- Another player gets rid of all their cards.

WILD CARDS

First familiarise yourself with the blue wild cards. They are advantageous to you and can be played on your turn at any point during the game. However, it's generally best to keep them for when the running total nears or reaches 21.

If you play:

Draw 1

All other players must pick up 1 card from the deck. Play continues to the next player.

Draw 2

All other players must pick up 2 cards from the deck. Play continues to the next player.

Move On

Play moves to the next player.

Skip

The next player misses a turn.

Reverse

Play changes to the opposite direction.

Total 21

The running total is taken to 21. You can play this card even if the running total is already 21.

Total 10

The running total is taken to 10.

Total 0

The running total is reset to 0.

Re-deal

There is only one re-deal card in the deck. All players hand their cards to you. Leave the other cards in the centre of the play area where they are. Shuffle all the players' cards, including your own, and evenly re-deal them out starting from your left. The next player continues as normal but the running total is reset to 0. **If this is the last card in your hand, you win the round and all other players lose a life.**

Killer

There is only one Killer card in the deck. All other players must immediately play a red 0 number card. If they can't, they must lose a life. The running total is reset to 0 and play continues with the next player.

NUMBER CARDS 0-7

The red cards are number cards, ranging from 0 to 7. If possible, you should try to get rid of your number cards as soon as you can.

SET UP

1. Each take a life holder, pull up all 5 life tokens and place the holder in front of you.
2. Shuffle the cards and deal 10 to each player. Do not show your hand to your opponents. You may find it helpful to arrange your hand into red number cards and blue wild cards.
3. Place the remainder of the deck face down in the centre.

GAMEPLAY

1. Play starts to the left of the dealer and continues clockwise. The running total begins at 0.
2. On your go, play a card:
 - If it is a red number card, add it to the previous card(s) to make a running total. Call out the new running total.
 - If it is a blue wild card, call out its name and follow the appropriate instructions. See Wild Cards.
 - If the only card you can play takes the running total over 21, do not play it. You lose a life so push down one of your life tokens. The running total is reset to 0 and play continues with all players using their remaining cards.
 - If you play the last card in your hand without going over 21 you win the round, even if your last card is the Re-deal card (see Wild Cards). All other players lose a life. The player to the left of the previous dealer shuffles all the cards and deals another round.

- If the deck runs out, leave the top card face up and shuffle the rest to make a new deck.
- If you lose all your lives, you are eliminated from the game. Discard any remaining cards in your hand.

THE WINNER

The last player with one or more life tokens is the winner!

2-PLAYER GAME

The gameplay is exactly the same as above except for when the Reverse wild card (blue) is played – the other player must play the next card as the direction cannot change.

SPEED GAME

As soon as one player loses all of their lives, the game ends. The player with the most remaining lives is the winner. If there is a tie, the tied players add the total value of their number cards. The player with the lowest total wins.

© 2003 Hasbro. All rights reserved.

Distributed in the United Kingdom by Hasbro UK Ltd, Caswell Way, Newport, Gwent NP9 0YH.

www.hasbro.co.uk

Distributed in Australia by Hasbro Australia Ltd., 570 Blaxland Road, Eastwood, NSW 2122, Australia.

Tel: (02) 9874-0999.

Distributed in New Zealand by Hasbro Australia Ltd., PO Box 100-940, North Shore Mail Centre, Auckland, New Zealand. Tel: (09) 915-5200.

060344200102



Hai solo 5 possibilità di sopravvivere: vuoi sfidare Super 5?

CONTENUTO

1 bustina di plastica, 77 carte (47 carte rosse numerate e 30 jolly blu), 5 porta-pedine, ciascuno contenente 5 pedine-vita.

SCOPO DEL GIOCO

Essere l'ultimo giocatore a rimanere con una o più vite nel proprio porta-pedine prima che il totale superi quota 21. Si perde una vita se:

- l'unica carta che si può giocare assommata al totale porta a superare quota 21;
- non si può giocare una carta rossa che vale 0 subito dopo che è stato giocato il jolly Killer (di colore blu);
- un altro giocatore riesce a liberarsi di tutte le proprie carte.

JOLLY

Le carte blu sono carte speciali. Sono vantaggiose e potete giocare, quando è il vostro turno, in qualsiasi momento del gioco. In ogni caso è meglio conservarle per quando il punteggio totale si avvicina o raggiunge quota 21.

Quando 1 giocatore gioca la carta:

Pesca 1

tutti gli altri giocatori devono pescare 1 carta dal mazzo. Il turno passa quindi al giocatore successivo.

Pesca 2

tutti gli altri giocatori devono pescare 2 carte dal mazzo. Il turno passa quindi al giocatore successivo.

Passa

Il gioco passa al giocatore successivo.

Salta

Il gioco cambia direzione, e il turno passa al giocatore precedente a quello che ha giocato questo jolly.

Cambia

Il gioco cambia direzione.

Totale 21

Il totale viene portato a quota 21. E' possibile giocare questa carta anche se il totale ha già raggiunto quota 21.

Totale 10

Il totale viene portato a quota 10.

Totale 0

Il totale viene riportato a 0.

Rimescola

Nel mazzo si trova 1 sola carta "Rimescola". Tutti i giocatori

danno le proprie carte al giocatore che ha giocato questo "jolly". Lasciate le carte che stanno al centro del gioco dove si trovano. Chi ha giocato questo jolly deve mescolare tutte le carte ricevute dagli altri giocatori e le proprie, per poi ridistribuirle – una ad una – partendo dal giocatore alla propria sinistra. Il giocatore successivo continua a giocare seguendo le normali regole, ma il totale viene riportato a 0. **Tuttavia, se la carta "Rimescola" è l'ultima rimasta in mano al giocatore, egli vincerà la manche e tutti gli altri giocatori perderanno una vita.**

Killer

Nel mazzo si trova una sola carta "Killer". Quando un giocatore gioca questa carta, tutti gli altri dovranno immediatamente rispondere con una carta rossa di valore 0; chi non riesce, perde automaticamente una vita. Il totale viene riportato a 0 ed il gioco prosegue con il giocatore successivo.

CARTE NUMERATE 0-7

Le carte rosse sono carte numerate, comprese tra 0 e 7. Se ci riuscite, dovreste cercare di sbarazzarvi delle vostre carte numerate prima possibile.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

1. Ciascun giocatore prende un porta-pedine, solleva tutte e 5 le pedine-vita, e mette il tutto davanti a sé.
2. Un giocatore mescola accuratamente le carte e ne distribuisce 10 a ciascun giocatore, una ad una. Le carte non devono essere mostrate agli altri giocatori. Potrebbe tornarsi utile mettere in sequenza le carte nelle vostre mani, partendo dalle carte numerate e terminando con quelle jolly.
3. Con le carte che rimangono, formate un mazzo e mettetelo a faccia in giù al centro del tavolo.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

1. Inizia il giocatore che si trova alla sinistra di chi ha distribuito le carte, e poi si prosegue in senso orario. Il totale parte ovviamente da 0.
2. Al proprio turno, ciascun giocatore gioca una carta.
 - Se si tratta di una carta rossa, aggiungete il suo valore alle carte già giocate per calcolare il nuovo totale: questo numero dovrà essere pronunciato a voce alta.
 - Se si tratta di un jolly, pronunciate il suo nome a voce alta e seguite le istruzioni corrispondenti (fate riferimento al paragrafo "JOLLY" sopra).
 - Se l'unica carta che si possa giocare porta il totale sopra quota 21, NON GIOCATELA: avete perso una vita, e dovreste abbassare una pedina-vita del vostro porta-pedine. Il totale viene riportato a 0 ed il gioco prosegue normalmente, ciascuno con le carte che gli sono rimaste in mano.
 - Chi riesce a giocare l'ultima carta rimasta in mano senza portare il totale oltre quota 21, vince la manche, anche nel caso in cui gli fosse rimasta in mano la carta "Rimescola" (fate riferimento al paragrafo "JOLLY" sopra). Tutti gli altri giocatori perdono una vita. Il giocatore che siede alla sinistra del giocatore che ha mescolato le carte nella manche precedente prende tutte le carte, le rimescola per bene e le ridistribuisce per dare il via ad una nuova manche.
 - Se il mazzo si esaurisce durante il gioco, lasciate voltata a faccia in su l'ultima carta giocata, mescolate tutte le altre e formate un nuovo mazzo.
 - Chi perde tutte le proprie vite viene eliminato dal gioco, e dovrà mettere tutte le carte eventualmente rimaste nelle sue mani nel mazzo delle carte giocate.

VITTORIA!

L'ultimo giocatore rimasto con una o più pedine-vita vince la partita!

IL GIOCO A 2

Se si gioca in 2, le regole sono esattamente le stesse riportate sopra, con l'unica eccezione del jolly "Cambia": quando viene giocata questa carta, la direzione del gioco NON cambia, e l'altro giocatore continuerà a giocare normalmente.

IL GIOCO RAPIDO

Il gioco rapido termina non appena un giocatore perde tutte le sue vite: a quel punto, il giocatore rimasto col maggior numero di pedine-vita sarà proclamato vincitore. In caso di parità, i giocatori in questione sommano il valore complessivo di tutte le carte blu rimaste nelle loro mani: il giocatore che ha totalizzato il valore più basso vince la partita.

© 2003 Hasbro. Tutti i diritti riservati.

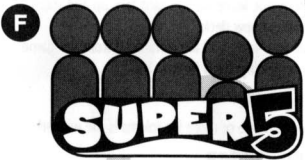
Prodotto importato da Hasbro S.A., Route de Courroux 6, 2800 Dalemont (Svizzera). Distribuito in Italia da Hasbro Italy S.r.l., Strada 7, Palazzo R1, 20089 Rozzano (MI). Distribuito in Svizzera da / Vertriebt in der Schweiz durch / Distribué en Suisse par Hasbro

Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Benikon. Tel. 056 648 70 99.

Si raccomanda di conservare il nostro indirizzo per qualsiasi informazione.

I colori ed i dettagli del contenuto possono variare da quanto illustrato.

060344200103



Le jeu de cartes à 5 vies !

CONTENU

1 boîtier de rangement, 77 cartes (47 cartes numérotées rouges, 30 cartes Joker bleues), 5 supports comprenant chacun 5 pions vie.

BUT DU JEU

Se défausser de ses cartes sans dépasser 21 au compteur. Vous perdez une vie si :

- La seule carte que vous puissiez jouer amène le compteur au-delà de 21.
- Vous ne pouvez pas jouer de carte 0 rouge, lorsque la carte Joker Killer bleue est au centre.
- Un des joueurs n'a plus de cartes.

CARTES JOKER

Les cartes bleues sont les cartes Joker. Vous pouvez les jouer n'importe quand durant la partie. Cependant, il est préférable de les conserver, pour les jouer lorsque le compteur avoisine 21.

Si vous jouez l'une des cartes suivantes :

Piocher 1 carte

Tous les autres joueurs doivent piocher une carte. C'est maintenant au tour du joueur suivant.

Piocher 2 cartes

Tous les autres joueurs doivent piocher deux cartes. C'est maintenant au tour du joueur suivant.

J + 1

C'est au tour du joueur suivant.

J + 2

Le joueur suivant passe son tour.

Demi-tour

On joue dans l'autre sens.

Total 21

En jouant cette carte, vous portez le compteur directement à 21. Vous pouvez jouer cette carte même s'il atteint déjà 21.

Total 10

En jouant cette carte, vous passez le compteur directement à 10.

Total 0

En jouant cette carte, vous remettez le compteur à 0.

Redistribution

Le paquet ne comporte qu'une seule carte redistribution. Tous les joueurs vous rendent leurs cartes. Les cartes du centre ne sont pas concernées.

Killer

Il n'y a qu'une seule carte Killer. Si le joueur qui possède cette carte l'utilise, tous les autres doivent immédiatement jouer une carte rouge 0. S'ils n'en ont pas, ils perdent une vie. Le compteur est remis à 0, et la partie continue avec le joueur suivant.

CARTES CHIFFRE 0+7

Les cartes rouges sont les cartes Chiffre ; elles sont numérotées de 0 à 7. Vous devez essayer de vous en débarrasser aussi vite que possible.

INSTALLATION

1. Chaque joueur tire les 5 pions vie de couleur vers le haut et place le support près de lui.
2. Mélangez les cartes et distribuez-en 10 à chacun des joueurs. Veillez à bien cacher votre jeu. Vous pouvez peut-être l'organiser en regroupant les cartes bleues et les cartes rouges.
3. Placez les cartes restantes face cachée au centre.

LE JEU

1. Le joueur à gauche de celui chargé de distribuer les cartes commence la partie qui se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Le compteur est mis à 0.
2. A votre tour, jouez une carte :
 - Si c'est une carte rouge, additionnez son chiffre à celui de la carte précédente, pour actualiser le compteur.
 - Si c'est une carte Joker bleue, dites-le aux autres joueurs et suivez l'instruction correspondante. Voir paragraphe Cartes Joker.
 - Si l'unique carte que vous puissiez jouer fait monter le compteur au-delà de 21, vous ne pouvez pas la jouer. Vous perdez alors une vie : il faut abaisser un de vos pions vie. Le compteur est remis à 0 et la partie continue avec les cartes restantes.
 - Si en jouant votre dernière carte, vous n'amenez pas le compteur au-delà de 21, vous gagnez la partie, même si votre dernière carte est la carte redistribution. Les autres joueurs perdent une vie. Le joueur à gauche du joueur qui distribuait les cartes mélange toutes les cartes et les distribue pour une nouvelle partie.
 - Si la pioche est épuisée, gardez la dernière carte du compteur face visible et mélangez les autres pour former une nouvelle pioche.
 - Lorsque vous perdez toutes vos vies vous êtes éliminé du jeu. Mettez vos cartes de côté.

LE GANADOR

Le dernier joueur qui possède encore une ou plusieurs vies est le gagnant.

PARTIE À 2

Le déroulement est exactement le même, excepté pour la carte Joker demi-tour, puisqu'on ne peut modifier le sens du jeu. L'autre joueur abat alors une autre carte.

PARTIE RAPIDE

Dès que l'un des joueurs perd toutes ses vies, la partie s'arrête là. Le joueur qui a le plus de vies est le gagnant. Si 2 joueurs sont ex-aequo, ils cumulent leurs cartes rouges respectives : celui dont le résultat est le plus bas gagne.

© 2003 Hasbro. Tous droits réservés.

Distribué en France par Hasbro France S.A.S. – Service Consommateurs : ZI Lourde, 57150 CREUTZWALD – Tél.: 08.25.33.48.85 – email : "conso@hasbro.fr".

Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., t Hofveld 6 D, 1702 Groot-Bijgaarden.

Distribué en Suisse par / Vertrieber in der Schweiz durch / Distribuito in Svizzera da Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Benikon. Tel. 056 648 70 99.

Nous vous recommandons de prendre note de notre adresse pour tout contact ultérieur.

Couleurs et détails peuvent varier par rapport au modèle présenté. www.hasbro.fr

060344200101



¡El juego de cartas con 5 oportunidades de sobrevivir!

CONTENIDO

1 estuche de plástico, 77 cartas (47 cartas de números rojas y 30 cartas comodín azules), 5 soportes de vida con 5 peones de vida cada uno.

OBJETIVO DEL JUEGO

Ser el último jugador que quede con una o más vidas, tratando de evitar que el total general exceda de 21. Pierdes una vida si :

- La única carta que te queda hace que el total general llegue o exceda de 21.
- No puedes jugar una carta con número 0 (roja) cuando se juega la carta comodín de Mate (azul).
- Otro jugador consigue liberarse de todas sus cartas.

CARTAS COMODÍN

Las cartas azules son cartas comodín. Estas cartas pueden ser beneficiosas para ti y puedes jugarlas durante tu turno, en cualquier momento de la partida. Sin embargo, en general es mejor que las conserves para cuando el total general se acerque o llegue a 21.

Si juegas:

Coge 1

Todos los demás jugadores deben coger 1 carta del montón. El juego continúa con el siguiente jugador.

Coge 2

Todos los demás jugadores deben coger 2 cartas del montón. El juego continúa con el siguiente jugador.

Paso

El turno pasa al siguiente jugador.

Salto

El siguiente jugador pierde un turno.

Cambio

La dirección del juego cambia.

Total 21

El total general se establece en 21. Puedes jugar esta carta incluso si el total general ya es 21.

Total 10

El total general se establece en 10.

Total 0

El total general se restablece a 0.

Nuevo Reparto

Sólo hay una carta de Nuevo Reparto en el montón. Todos los jugadores deben darle sus cartas. Colócalas en el centro de la zona de juego. Baraja todas las cartas de los jugadores, incluidas las tuyas, y vuelve a repartirlas por igual empezando por tu izquierda. El siguiente jugador continúa jugando de forma normal, pero el total general se restablece a 0. **Sin embargo, si esta es la última carta que tienes en la mano, ganas la ronda y los demás jugadores pierden una vida.**

Mate

Sólo hay una carta de Mate en la baraja. Todos los demás jugadores deben jugar una carta de número 0 (roja). Si no pueden hacerlo, pierden una vida. El total general se restablece a 0 y el juego continúa con el siguiente jugador.

CARTAS DE NÚMEROS 0+7

Las cartas rojas son cartas de números, que van del 0 al 7. En general, es mejor que te liberes de estas cartas tan pronto como puedas.

PREPARACIÓN

1. Cada jugador coge un soporte de vida, levanta los 5 peones de vida y coloca el soporte frente a él.
2. Baraja las cartas y reparte 10 a cada jugador. No enseñes tus cartas a tus adversarios. Puede servirte de ayuda ordenar tus

- cartas por cartas de números rojas y cartas comodín azules.
3. Coloca el resto del montón en el centro de la zona de juego.

EL JUEGO

1. El juego comienza con el jugador situado a la izquierda del que reparte y continúa hacia la derecha. El total general parte de 0.
2. Cuando sea tu turno juega una carta:
 - Si es una carta de número roja, añádela a la carta o cartas anteriores para formar un total. Di en voz alta el nuevo total general.
 - Si es una carta comodín azul, di en voz alta el nombre de la carta y sigue las instrucciones de la misma. Ver *Cartas Comodín*.
 - Si la única carta que puedes jugar hace que el total llegue a 21, NO la juegues: pierdes una vida y debes empujar hacia abajo uno de tus peones de vida. El total general se restablece a 0 y el juego continúa con todos los jugadores usando las cartas que les queden.
 - Si juegas la última carta que te queda y el total no llega a 21, ganas la ronda incluso aunque tu última carta sea la de Nuevo Reparto (ver *Cartas Comodín*). Todos los jugadores pierden una vida. El jugador situado a la izquierda del último que repartió baraja todas las cartas y las reparte otra vez para empezar una nueva ronda.
 - Si se acaba el montón de reparto, deja la carta superior boca arriba y baraja el resto para formar un nuevo montón.
 - Si pierdes todas tus vidas quedas eliminado de la partida. Descártate de todas las cartas que te queden en la mano.

EL GANADOR

¡El último jugador que quede con uno o más peones de vida es el ganador!

JUEGO PARA 2 JUGADORES

El juego se desarrolla de la misma forma descrita anteriormente, excepto en lo que se refiere a la carta comodín de Cambio (azul) que, cuando se juegue, en lugar de cambiar la dirección del juego, hará que el otro jugador tenga el turno para jugar la siguiente carta.

JUEGO RÁPIDO

Tan pronto como un jugador pierda todas sus vidas termina el juego. El jugador que tenga más peones de vida es el ganador. Si se produce un empate, los jugadores suman el valor total de sus cartas de números. El jugador con el total menor gana.

© 2003 Hasbro. Todos los derechos reservados.

Distribuido en España por Hasbro Iberia, S.L., Polígono Industrial Ribarroja del Turia, Sector 13, Calle 17, 46190 Ribarroja del Turia, Valencia. N.I.F. B-96897251.

www.hasbro.es

Recomendamos que guarde nuestra dirección por si le es necesaria más adelante.

Los colores y el contenido pueden diferir de los mostrados.

060344200105