

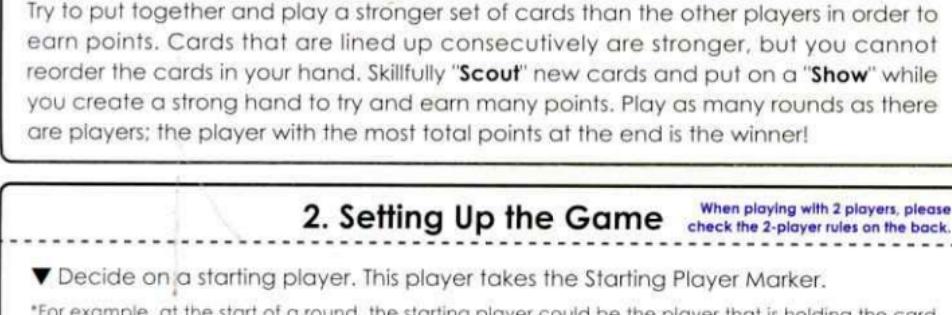


SCOUT

Game Instructions

You have suddenly been appointed as the leader of a circus. Using the members of your circus you must put together a show that will beat out your rivals. Everyone on your team has a specific role. To fill in the gaps on your team, try to scout members away from other circus groups! Will you battle with your current members? Or will you wait it out and try to recruit different ones? You will feel amazing when you make the right choices in this speedy card game!

Contents



1. Objective

Try to put together and play a stronger set of cards than the other players in order to earn points. Cards that are lined up consecutively are stronger, but you cannot reorder the cards in your hand. Skillfully "Scout" new cards and put on a "Show" while you create a strong hand to try and earn many points. Play as many rounds as there are players; the player with the most total points at the end is the winner!

2. Setting Up the Game

When playing with 2 players, please check the 2-player rules on the back.

▼ Decide on a starting player. This player takes the Starting Player Marker.

*For example, at the start of a round, the starting player could be the player that is holding the card with both 1 and 2 shown on it.

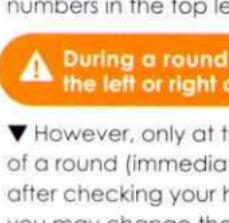
▼ Depending on the number of players, return the cards shown below back to the box.

3 players	2 or 4 players	5 players
Cards with "10" written on them (9 cards)	Card with both "9" and "10" written on it. (1 card)	When playing with 5 players, all cards will be used. Do not return any cards to the box.

▼ Take out Scout & Show chips equal to the amount of players. Return any extra chips to the box.

3. Setting Up the Round

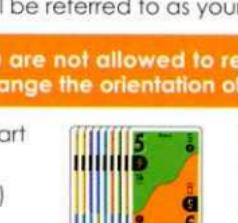
Starting Player Marker



Scout & Show Chip



Scout Chips



Cards



Score Chips

▼ Place all of the Scout chips in the center of the table.

▼ Give all players 1 Scout & Show chip each.

▼ Shuffle the cards well and deal all of them to the players. For 3 players, each player receives 12 cards, for 4 players, 11 cards, and for 5 players, 9 cards. (When shuffling the cards, make sure to shuffle the position of the cards in the deck as well as the orientation of the top and bottom of the cards.)

⚠ Do not put the cards in your hand until all the cards have been dealt.

▼ Once all the cards have been dealt, place them in your hand so that the other players cannot see the numbers.



▼ Hold the cards in your hand so that you can see the large number in the top left. From this point on, these numbers in the top left will be referred to as your hand.

⚠ During a round, you are not allowed to rearrange the cards in your hand to the left or right or change the orientation of the top and bottom of the cards.

▼ However, only at the start of a round (immediately after checking your hand) you may change the orientation of all your cards at the same time.



1. Collect your cards 2. Rotate them around 3. Spread out your hand

1. Collect your cards 2. Rotate them around 3. Spread out your hand

A. Show

Choose a set of cards from your hand and place it on the table in front of you. This action is called "Show". If you will "Show", you must follow the next 2 rules.

Rule 1

If you will only **Show** 1 card, you may choose any card from your hand. If you will **Show** more than 1 card, you must only play consecutive cards from your hand.

What are consecutive cards?

When playing more than 1 card from your hand, the

cards must either be

"consecutive numbers" or

"matching numbers". When

playing consecutive

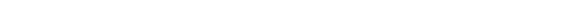
numbers, the numbers can

either be in ascending or

descending order. (※There is

no limit to how many cards

you can play as one set.)



2 consecutively numbered cards 2 cards with the same number

2 consecutively numbered cards Non-consecutive cards

3 consecutively numbered cards Non-consecutive cards

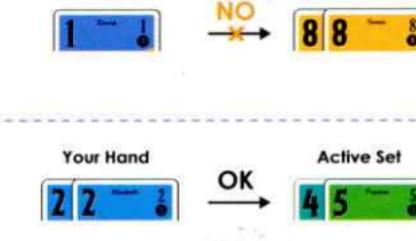
Rule 2

The set that was **shown** immediately before your turn is called the "**Active Set**". If there is no Active Set, then you can play any set you want. (※At the start of a round, there is no Active Set.) If there is an Active Set, you must **Show** a set that is stronger than the Active Set.

Continued on back

What is a stronger set?

First, check **how many** cards there are. The set with more cards is the stronger set. If your set has more cards than the Active Set, you may **Show** them. However, if your set has fewer cards than the Active Set, you cannot **Show** that set.



Next, check the **type** of set.

If the amount of cards in both sets is the same, a set with matching cards is stronger than a set with consecutive cards. If the Active Set is a set of consecutive cards, you may **Show** a set of matching cards. However, on the other hand, if the Active Set is a set of matching cards, you cannot **Show** a set of consecutive cards.

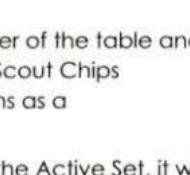


Finally, check the **numbers** in the set.

If both the number of cards in the set and the type of set are the same, compare the smallest number card in each set. If your card is higher you may **Show** your set. If your card is lower, or if the cards have the same number, you cannot **Show** your set.



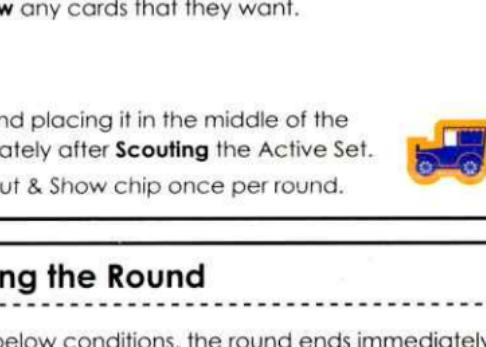
▼ If you are able to **Show** your cards, turn over the current Active Set and place them near you to be used as a score counter.



▼ The cards that you just **Showed** now become the new Active Set and you are the "owner" of the set.

B. Scout

Take one card from the Active Set (if there is more than 1 card, take a card from either end of the set), and place it anywhere in your hand. You may also change the orientation of the top and bottom of the card. This action is called "**Scout**".

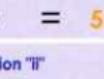


▼ The owner of the Active Set, takes a Scout Chip from the center of the table and places it near them. (Imagine that there is an infinite amount of Scout Chips available. If you run out of Scout Chips, please use your own coins as a replacement.)

▼ After **Scouting**, as long as there is at least 1 card remaining in the Active Set, it will continue to be the Active Set. The owner does not change. If the Active Set now has 0 cards, the next player may **Show** any cards that they want.

C. Scout & Show

▼ By using your Scout & Show chip and placing it in the middle of the table, you can **Show** your set immediately after **Scouting** the Active Set.



▼ Each player can only use their Scout & Show chip once per round.

5. Ending the Round

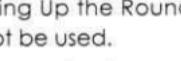
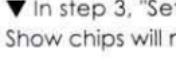
▼ If any player achieves any of the below conditions, the round ends immediately.

i. Run out of cards after a **Show**.

ii. After a **Show**, all the other players could not (or did not) **Show** their own cards and only **Scouted**.

6. Calculating the Score

▼ Calculate the score and players take their score chips.



Players that could not achieve any round ending conditions

Collected Score Cards 2 + 1 - 5 = -2

Players that could achieve round ending condition "i"

3 + 2 - 0 = 5

Players that could achieve round ending condition "ii"

2 + 5 - 0 = 7

7. Ending the Game

▼ The player to the left of the current Starting Player takes the Starting Player marker and becomes the next Starting Player. Return the Scout chips to the center of the table, return each player's Scout & Show chips, and go back to Setting Up the Round.

▼ After playing as many rounds as there are players, the player with the most points at the end is the winner. If there is a tie, share the taste of victory!

2-Player Rules

▼ In step 3, "Setting Up the Round", each player takes 3 Scout chips. The Scout & Show chips will not be used.

▼ Deal 11 cards to each player. After dealing the cards for the first round there will be 22 cards remaining. Set these cards aside to be dealt during the second round.

▼ During your turn, you can either **Show** or **Scout**. You will not **Scout & Show**. When you **Scout**, you must place 1 of your Scout chips in **the center of the table**. If you are not able to place a Scout chip, you cannot **Scout**. If you **Scout**, you will continue to **take more turns**.

▼ If any player achieves any of the below conditions, the round ends immediately.

i. Run out of cards after a **Show**.

ii. After a **Show**, the other player could not **Show** or **Scout**.

▼ Change the Starting Player and return to Setting Up the Round. (For round 2, each player once again takes 3 Scout chips and then deals the cards that were set aside previously.)



ver.1.1

Author: Kei Kajino

Artwork: Jun Sasaki, Rie Komatsuzaki

Production assistance: Keiko Inagaki

English translation: Nick Poggi, Yuto Fujikawa

Cooperation: Jonathan Apilado, Laura Grundmann, Hiroko Izumida, Yoshihiro Ura, Fumihiro Kanaya, Yoshihiro Shindo, Tomoaki Tsuchie, Hisanori Hiraoka, Dan Yamamoto

Publisher: Oink Games Inc.

oinkgames.com

Made in China 2220920221

© 2021 Oink Games Inc.

Warnings (Please Read)

▼ This product presents an accidental ingestion hazard. Not for children under 3 years of age.

▼ Do not leave in high-temperature, high-humidity environments. This may result in damage to the product.

▼ Keep away from flames. This can cause warping or fires.



SCOUT

Règles du jeu

Vous venez d'être nommé directeur de cirque. À l'aide des membres de votre troupe de cirque, vous devez préparer un spectacle. Chaque membre de votre troupe a un rôle défini. Pour combler les lacunes de votre troupe, vous devez essayer de recruter les membres des autres troupes ! En recrutant un seul membre, vous pouvez déclencher une réaction en chaîne qui vous aidera à faire une représentation qu'aucun autre cirque ne pourra égaler. Allez-vous préparer votre représentation avec les membres actuels de votre troupe ou bien essaieriez-vous de recruter d'autres membres ? À vous de faire les bons choix dans ce jeu de cartes rapide !

■ Contenu

- 45 cartes
Devant:
- Dos:
- 23 pions recrutement
- 5 pions recrutement et représentation (Scout & Show)
- 30 pions score
Devant:
- Dos:
- Pion premier joueur

- Règle du jeu

1. But du jeu

Les joueurs essaient de rassembler et de jouer une série de cartes plus forte que celles des autres joueurs pour gagner des points. Les cartes qui sont alignées à la suite sont plus fortes mais les joueurs ne peuvent pas réorganiser les cartes dans leur main. Les joueurs "recrutent" habilement de nouveaux membres en récupérant des cartes et préparent une "représentation" tout en renforçant leur main pour essayer de gagner le plus de points possible. Les joueurs jouent autant de manches qu'il y a de joueurs. Le joueur avec le plus de points à la fin gagne la partie !

Pour des parties à deux joueurs, référez-vous à la section "Règle à deux joueurs" au verso.

2. Mise en place

- ▼ Les joueurs choisissent un premier joueur. Ce joueur prend le pion premier joueur.
- Le premier joueur peut, par exemple, être celui qui a tiré la carte avec les deux numéros 1 et 2 au début du tour.
- ▼ En fonction du nombre de joueurs, les cartes indiquées ci-dessous sont remises dans la boîte.

à 3 joueurs	à 2 ou à 4 joueurs	à 5 joueurs
		<p>Pour des parties à cinq joueurs, toutes les cartes sont utilisées. Aucune carte n'est rangée dans la boîte.</p>

- ▼ Les joueurs prennent autant de pions recrutement et spectacle qu'il y a de joueurs dans la partie. Tous les pions recrutement et spectacle qui ne sont pas utilisés sont remis dans la boîte.

3. Préparer une manche



- ▼ Les pions recrutement sont placés au centre de la table.
- ▼ Tous les joueurs reçoivent chacun un pion recrutement et spectacle.
- ▼ Les cartes sont mélangées et toutes distribuées aux joueurs. À trois joueurs, chaque joueur reçoit 12 cartes, à quatre joueur, chaque joueur reçoit 11 cartes et à cinq joueurs, chaque joueur reçoit 9 cartes. Quand les joueurs mélangent les cartes, ils s'assurent de mélanger la position des cartes dans le jeu ainsi que l'orientation (haut et bas) des cartes.

⚠ Les joueurs ne doivent pas prendre les cartes en mains avant que toutes les cartes aient été distribuées.

- ▼ Une fois que toutes les cartes ont été distribuées, les joueurs prennent leurs cartes en mains de manière à ce que les autres joueurs ne puissent pas voir les numéros sur les cartes.



- ▼ Les joueurs prennent les cartes en main de manière à voir le grand numéro en haut à gauche. À partir de ce moment, ces numéros en haut à gauche seront appelés la main des joueurs.

⚠ Pendant une manche, les joueurs ne sont pas autorisés à réorganiser les cartes de leur main (vers la gauche ou vers la droite) ou à changer l'orientation (haut et bas) des cartes.

- ▼ Ce n'est qu'au début d'une manche (immédiatement après que les joueurs ont pris connaissance de leur main) que les joueurs peuvent changer l'orientation de toutes leurs cartes.



⚠ ce n'est pas une série

Règle 1

Si le joueur ne fait sa représentation qu'avec une carte, il peut choisir n'importe quelle carte de sa main. S'il montre plus d'une carte, il ne doit jouer que des cartes avec des numéros qui se suivent.

Qu'est-ce qu'une série de cartes ?

Lorsque le joueur joue plus d'une carte de sa main, les cartes doivent présenter, soit des "numéros qui se suivent", soit des "numéros identiques". Les numéros d'une suite peuvent être dans l'ordre croissant ou décroissant. (⚠ Il n'y a pas de limite au nombre de cartes qu'un joueur peut jouer par série).

⚠ ce n'est pas une série

⚠ ce n'est pas une série

Règle 2

La série de cartes qui a été montrée juste avant le tour du joueur est appelée "la série active". Si l'il n'y a pas de série active, le joueur peut jouer n'importe quelle série de son choix. (⚠ Au début d'une manche, il n'y a pas de série active). Si l'il y a une série active, le joueur doit montrer une série plus forte que la série active.

Comment savoir quelle série est la plus forte ?

Premièrement, le joueur doit vérifier combien de cartes il y a dans la série active.

La série avec le plus de cartes est la série la plus forte. Si la série du joueur a plus de cartes que la série active, il peut faire la représentation en montrant ses cartes. Cependant, si dans la série du joueur il y a moins de cartes que dans la série active, il ne peut pas faire la représentation.



Ensuite, le joueur vérifie le type de série de cartes.

S'il y a autant de cartes dans les deux séries, une série de cartes avec des numéros identiques est plus forte qu'une suite de numéros. Si la série active est une suite, le joueur peut faire la représentation avec une série de cartes identiques. Cependant, si la série active est une série de cartes identiques, le joueur ne peut pas faire la représentation avec une suite.

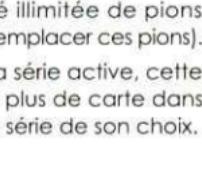


Enfin, le joueur compare les numéros dans les séries.

Si le nombre de cartes dans les séries et le type des séries sont les mêmes, les joueurs comparent le plus petit numéro dans chaque série. Si le numéro de la carte du joueur est plus grand, il peut faire la représentation avec sa série de cartes. Si le numéro de la carte du joueur est plus petit, ou si les cartes ont le même numéro, le joueur ne peut pas faire la représentation.



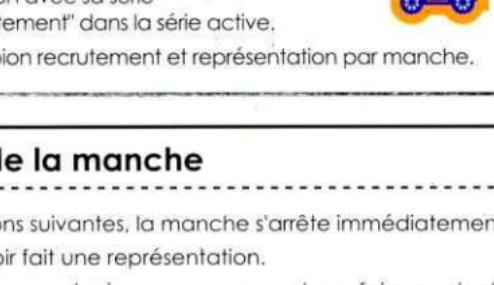
▼ Si le joueur peut faire la représentation, il retourne les cartes de la série active et les place près de lui. Ces cartes sont des points de victoire en fin de partie.



▼ La série de cartes que le joueur a utilisé pour faire sa représentation devient la nouvelle série active et le joueur est le "propriétaire" de cette série.

B. Recrutement

Le joueur prend une carte de la série active (s'il y a plus d'une carte, il prend une carte à l'une des extrémités de la série) et il la place n'importe où dans sa main. Il peut également changer l'orientation de la carte (haut et bas). Cette action s'appelle "recrutement".

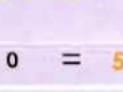


▼ Le propriétaire de la série active, prend un pion recrutement au centre de la table et le place près de lui. (Les joueurs considèrent qu'il y a une quantité illimitée de pions recrutement. S'il en manque, les joueurs utilisent ce qu'ils veulent pour remplacer ces pions).

▼ Après le "recrutement", tant qu'il reste au moins une carte dans la série active, cette série reste la série active et le propriétaire ne change pas. S'il n'y a plus de carte dans la série active, le joueur suivant peut faire la représentation avec la série de son choix.

C. Recrutement et représentation

▼ En plaçant son pion recrutement et représentation au milieu de la table, le joueur peut faire la représentation avec sa série immédiatement après avoir fait le "recrutement" dans la série active.

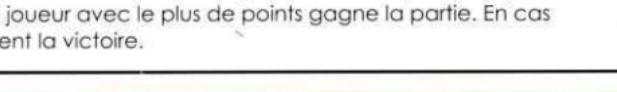


▼ Chaque joueur ne peut utiliser qu'un pion recrutement et représentation par manche.

5. Fin de la manche

▼ Si un joueur rempli l'une des conditions suivantes, la manche s'arrête immédiatement.
i. Le joueur n'a plus de carte après avoir fait une représentation.

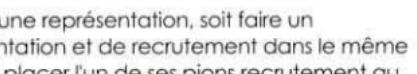
ii. Après la représentation de l'un des joueurs, les joueurs ne peuvent pas faire ou n'ont pas fait de représentation avec leurs cartes et n'ont fait que des recrutements.



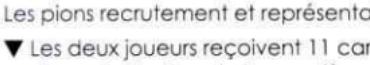
La condition de fin de manche "T" a été remplie



La condition de fin de manche "II" a été remplie

**6. Calcul du score**

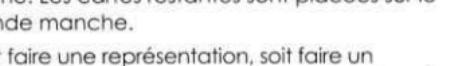
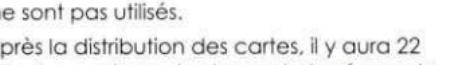
▼ Les joueurs prennent leurs pions score et calculent leur score.



- Chacune des cartes qui ont été récupérées et retournées, ainsi que chaque pion recrutement rapporte un point.

- Les joueurs perdent un point pour chaque carte qu'il leur reste en main. Cependant le joueur qui a rempli la condition "II" ne perd aucun point.

- Le pion recrutement et représentation et la série active n'entrent pas en compte dans le calcul du score.

**7. Fin de la partie**

▼ Le joueur à la gauche du premier joueur de la manche précédente prend le pion premier joueur et joue en premier. Les pions recrutements sont remplacés au centre de la table et chaque joueur récupère son pion recrutement et représentation. Les joueurs préparent une nouvelle manche.

▼ Après avoir joué autant de manches qu'il y a de joueurs dans la partie, les joueurs additionnent leurs points. Le joueur avec le plus de points gagne la partie. En cas d'égalité, les joueurs partagent la victoire.

Règle à deux joueurs

▼ Lors de l'étape "3. Préparer une manche", chaque joueur reçoit 3 pions recrutement. Les pions recrutement et représentation ne sont pas utilisés.

▼ Les deux joueurs reçoivent 11 cartes. Après la distribution des cartes, il y aura 22 cartes restantes lors de la première manche. Les cartes restantes sont placées sur le côté pour être distribuées lors de la seconde manche.

▼ Durant leur tour, les joueurs peuvent, soit faire une représentation, soit faire un recrutement. Ils ne peuvent pas faire de représentation et de recrutement dans le même tour. Quand un joueur fait un recrutement, il doit placer l'un de ses pions recrutement au centre de la table. S'il ne peut pas placer de pion recrutement, alors il ne peut pas faire de recrutement. S'il peut faire un recrutement, c'est à nouveau son tour.

▼ Si un joueur rempli l'une des conditions suivantes, la manche s'arrête immédiatement.
i. Le joueur n'a plus de carte après avoir fait une représentation. ii. Après la représentation de l'un des joueurs, l'autre joueur ne peut pas faire de représentation ou de recrutement.

▼ Le joueur qui n'était pas premier joueur pour la manche précédente, devient premier joueur pour la manche en cours. Les joueurs se réfèrent à l'étape "3. Préparer une manche". Lors de la deuxième manche, chaque joueur reçoit 3 pions recrutement et 11 cartes (parmi les cartes restantes de la première manche).

ver.1.1

Auteur: Kei Kajino

Visuels: Jun Sasaki, Rie Komatsuzaki

Assistants de production: Keiko Inagaki

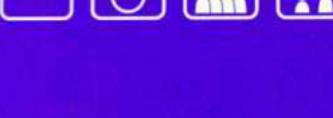
Traduction: Lénaïck Petitjean

Attention

▼ Ne convient pas à des enfants de moins de 3 ans. Contient de petits éléments. Risque d'étouffement.

▼ Ne pas exposer à la chaleur ou à un environnement humide. Cela peut endommager le matériel.

▼ À conserver loin des flammes. Risques de déterioration ou d'incendie.



SCOUT

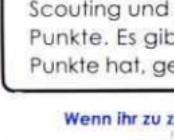
Spielanleitung

Plötzlich wird dir die Rolle des Zirkusdirektors anvertraut! Du und deine Artisten müssen glänzen und eine bessere Show auf die Beine stellen als eure Rivalen. Wenn euch eine Attraktion fehlt, musst du Artisten scuten, die eine entsprechende Darbietung leisten können! Manchmal reicht es einen einzigen Artisten zur Truppe hinzufügen, der die anderen motiviert und eure ganze Show unschlagbar macht. Egal ob du mit dem alten Team dein Bestes versuchst oder wartest bis du die perfekte Truppe neu zusammengestellt hast: Wenn dein Plan aufgeht, gibt es nichts besseres! Schnelle Entscheidungen sind in diesem Spiel alles!

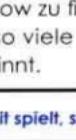
Inhalt

○ 45 Karten

Vorderseite



Rückseite

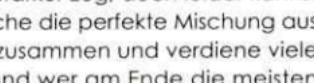


○ Spielanleitung

○ 23 Scout Chips



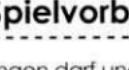
○ 30 Punktechips



Vorderseite 1 2 5 10 20

Rückseite 10 5 5 5 5

○ 5 Scout & Show Chips



○ Startspielerplättchen



1. Ziel des Spiels

Versuche eine stärkere Kombination auszuspielen als die anderen Spieler und gewinne so Punkte. Eine passende Reihe von Handkarten gilt als starker Zug, doch leider kannst du die Reihenfolge der Handkarten nicht ändern. Versuche die perfekte Mischung aus Scouting und Show zu finden, stelle die stärkste Truppe zusammen und verdiene viele Punkte. Es gibt so viele Runden wie es Mitspieler gibt und wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt.

Wenn ihr zu zweit spielt, schaut euch bitte die "Regeln für das Spiel zu zweit" auf der Rückseite an.

2. Spielvorbereitung

▼ Wählt den Spieler aus, der anfangen darf und überreicht ihm das Startspielerplättchen. Der Startspieler könnte z.B. derjenige sein, der am Anfang der Runde die Karte mit den beiden Ziffern 1 und 2 gezogen hat.

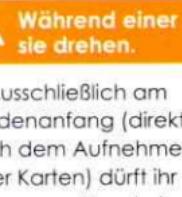
▼ Je nach Spieleranzahl müsst ihr unterschiedlich viele Karten wieder zurück in die Schachtel legen:

3 Spieler	2 oder 4 Spieler	5 Spieler
Karten mit der Zahl "10" (9 Stück)	Karte mit den Zahlen "9" und "10" (1 Stück)	Wenn ihr zu fünf spielt, bleiben alle Karten im Spiel.

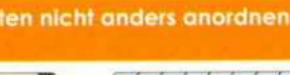
▼ Pro Spieler benötigt ihr jeweils einen Scout & Show Chip. Der Rest der Chips kommt zurück in die Schachtel.

3. Rundenvorbereitung

Startspielerplättchen



Scout & Show Chip



Scout Chips

Karten

Punktechips

▼ Legt alle Scout & Show Chips in die Mitte des Tisches.

▼ Jeder Spieler erhält einen Scout & Show Chip.

▼ Mischt die Karten gut durch und verteilt sie anschließend an alle Spieler. Spielt ihr zu dritt, bekommt jeder 12 Karten. Bei vier Spielern bekommt jeder 11 Karten und bei fünf Spielern jeder 9 Karten. (Achtet beim Mischen darauf, dass ihr die Karten nicht nur quer sondern auch längs mischt, da die Karten jeweils eine obere und eine untere Hälfte haben.)

Achtung! Wartet bis alle Karten aufgeteilt wurden, bevor ihr eure Handkarten aufnehmt.

▼ Wenn alle Karten verteilt worden sind, nehmt eure Handkarten auf und achtet darauf, dass niemand die Zahlen auf den Karten sehen kann.

▼ Haltet die Karten immer so, dass die große Zahl oben links ist. Die Zahlen links oben bezeichnen wir fortan als eure Hand.



Achtung! Während einer Runde dürft ihr die Handkarten nicht anders anordnen oder sie drehen.

▼ Ausschließlich am Rundenanfang (direkt nach dem Aufnehmen eurer Karten) dürft ihr eure ganze Hand einmal auf den Kopf stellen.

1. Nehmt alle Karten zusammen

2. Drehst sie um 180 Grad

3. Breite eure Karten wieder aus



A. Show

Aus eurer Hand wählt ihr eine Serie aus und legt sie vor euch auf den Tisch. Diese Aktion nennt sich "Show"-Aktion. Wenn ihr diese Aktion ausführen wollt, müsst ihr die folgenden zwei Regeln beachten.

Regel 1

Wenn ihr nur eine Karte ausspielen wollt, habt ihr die freie Wahl aus eurer Hand. Wenn ihr mehrere Karten ausspielen wollt, müssen diese in eurer Hand zusammenhängend stehen.

Was bedeutet "zusammenhängend"?

Ihr könnt nur mehrere Karten ausspielen, wenn eure

Handkarten eine Folge aus

"aufeinander folgenden

Zahlen" oder "gleichen Zahlen"

enthält. Aufeinander folgende

Zahlen können ab- oder

aufsteigend sein. (Es gibt kein

Limit wieviele Karten ihr

ausspielen könnt!)

2 Karten mit aufeinanderfolgenden Zahlen

3 Karten mit aufeinanderfolgenden Zahlen

2 Karten mit der gleichen Zahl

nicht-aufeinanderfolgende Karten

3 Karten mit aufeinanderfolgenden Zahlen

nicht-aufeinanderfolgende Karten

Regel 2

Die Kartenserie, die direkt vor der eigenen Serie gespielt wurde, bezeichnen wir als "aktuelle Serie". Falls es keine "aktuelle Serie" gibt, seid ihr in der Wahl eurer Kartenserie frei. (Am Anfang der Runde gibt es noch keine "aktuelle Serie".) Wenn es eine gibt, müsst ihr eine Kartenserie spielen, die stärker als diese ist.

Fortsetzung auf der Rückseite

Fortsetzung der Vorderseite

Was bedeutet "stärker"?

Schaut zuerst **nach der Anzahl** der Karten.

Mehr Karten bedeuten auch mehr Stärke. Ihr könnt eine Kartenserie, die mehr Karten als die aktuelle Serie enthält, mit der "Show"-Aktion ausspielen. Falls eure Serie aus weniger Karten als die aktuelle Serie besteht, könnt ihr die Aktion nicht ausführen.



Schaut auch auf die **Art der Serie**.

Wenn die beiden Serien gleichviele Karten enthalten, gilt, dass eine Serie gleicher Zahlen stärker ist als eine aufeinander folgender Zahlen.

Falls die aktuelle Serie also aus aufeinander folgenden Zahlen besteht, könnt ihr eine gleichlange Serie gleicher Zahlen als Show ausspielen. Besteht die aktuelle Serie aus gleichen Zahlen, könnt ihr keine gleichlange Serie aufeinander folgender Zahlen als Show ausspielen.



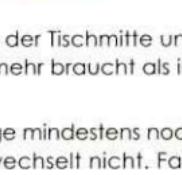
Schaut zum Schluss auf die **Zahlen** der Serie.

Falls sowohl die Kartenanzahl als auch die Serienart gleich sein sollten, werden die beiden kleinsten Zahlen aus beiden Serien verglichen.

Die Serie mit der größeren Zahl gilt als die stärkere Serie. Falls ihr eine Serie spielen wollt, deren kleinste Zahl größer als die der aktuellen Serie ist, könnt ihr die Aktion ausführen. Falls eure Zahl gleich oder kleiner ist, dürft ihr die Aktion Show nicht ausführen.



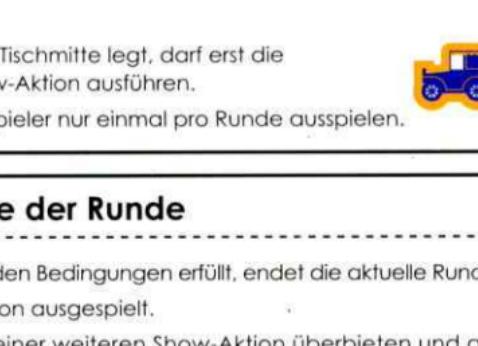
▼ Wenn ihr die Aktion Show ausführt, nehmt ihr euch die aktuelle Serie von eurem Mitspieler, dreht die Karten um und legt sie vor euch. Der Stapel ist euer Punktestapel.



▼ Die ausgespielte Serie ist nun die "aktuelle Serie" und der Spieler, der sie gelegt hat, ist der "Besitzer" der Serie.

B. Scout

Nehmt eine Karte aus der aktuellen Serie auf (bei mehr als einer Karte müsst ihr eine Karte vom Anfang oder vom Ende der Serie nehmen) und fügt sie in eure Hand ein. An welcher Stelle ihr die Karte einfügt und ob ihr sie vorher drehen wollt, ist euch überlassen. Diese Aktion nennen wir "**Scout**".



▼ Der Besitzer der aktuellen Serie nimmt sich einen Scoutchip aus der Tischmitte und legt ihn vor sich hin. (Scoutchips soll es unendlich geben. Falls ihr mehr braucht als im Spiel vorhanden, nehmt bitte Münzen o.ä.)

▼ Nach der Scout-Aktion, bleibt die aktuelle Serie bestehen, solange mindestens noch eine Karte liegen geblieben ist. Der Besitzer der aktuellen Serie wechselt nicht. Falls jemand die letzte Karte der aktuellen Serie aufnimmt, kann der nächste Spieler frei wählen, welche Karten er bei einer Show-Aktion ablegt.

C. Scout & Show

▼ Wer einen Scout & Show Chip in die Tischmitte legt, darf erst die Scout-Aktion und im Anschluss die Show-Aktion ausführen.



▼ Den Scout & Show Chip darf jeder Spieler nur einmal pro Runde ausspielen.

5. Ende der Runde

▼ Falls ein Spieler eine der untenstehenden Bedingungen erfüllt, endet die aktuelle Runde.

i. Alle Karten sind nach einer Show-Aktion ausgespielt.

ii. Keiner kann die gespielte Serie mit einer weiteren Show-Aktion überbieten und alle wählen die Scout-Aktion.

Beispiel für einen Spieler, der keine der beiden Bedingungen erfüllen konnte:				
Punktestapel-Karten	2	Scout Chip	1	Handkarten

$$2 + 1 - 5 = -2$$

Beispiel für einen Spieler, der die Bedingung "I" erfüllen konnte:				
3 5 6 ~ 6	3 5 6 ~ 6	3 5 6 ~ 6	0	5

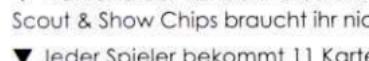
$$3 + 2 - 0 = 5$$

Beispiel für einen Spieler, der die Bedingung "II" erfüllen konnte:				
2 3 5 6 ~ 6	2 3 5 6 ~ 6	2 3 5 6 ~ 6	0	7

$$2 + 5 - 0 = 7$$

6. Punktabrechnung

▼ Bei der Punktabrechnung bekommt jeder Spieler Punktechips.



- Für jede eingesammelte umgedrehte Karte und für jeden Scout Chip gibt es jeweils einen Punkt.

- Pro verbliebener Handkarte gibt es einen Minuspunkt. Der Spieler der Kondition ii. erfüllen konnte, bekommt keine Minuspunkte.

- Es gibt keine Punkte für Scout & Show Chips oder die aktuelle Serie.

Beispiel für einen Spieler, der die Bedingung "I" erfüllen konnte:				
Punktestapel-Karten	2	Scout Chip	1	Handkarten

$$2 + 1 - 5 = -2$$

Beispiel für einen Spieler, der die Bedingung "II" erfüllen konnte:				
3 5 6 ~ 6	3 5 6 ~ 6	3 5 6 ~ 6	0	5

$$3 + 2 - 0 = 5$$

7. Ende des Spiels

▼ Der Spieler links neben dem Startspieler erhält das Startspielerplättchen und darf im nächsten Spiel anfangen. Legt die Scout Chips zurück in die Tischmitte und achte darauf, dass jeder Spieler wieder einen Scout & Show Chip bekommt. Bereitet eine neue Runde vor.

▼ Die Spieleranzahl ist immer auch die Anzahl an Runden, die ihr spielt. Am Ende der Runden zählt ihr eure Punktechips zusammen. Bei einem Gleichstand dürfen sich zwei Zirkusdirektoren freuen.

Regeln für das Spiel zu zweit

▼ Während der Rundenvorbereitung (Punkt 3) erhält jeder Spieler drei Scout Chips. Die Scout & Show Chips braucht ihr nicht.

▼ Jeder Spieler bekommt 11 Karten. In der ersten Runde bleiben also 22 Karten übrig. Diese Karten benutzt ihr in der zweiten Runde des Spiels.

▼ Wenn ihr dran seid, könnt ihr entweder die Scout-Aktion oder die Show-Aktion auswählen. Wenn ihr die Scout-Aktion ausführt, bezahlt ihr einen Scout Chip, indem ihr ihn in die Tischmitte legt. Falls ihr nicht bezahlen könnt, dürft ihr die Aktion nicht ausführen. Falls ihr die Scout-Aktion ausführen könnt, seid ihr nochmal an der Reihe.

▼ Die Runde endet, wenn einer der beiden Spieler eine der folgenden Konditionen erfüllt.

i. Alle Karten sind nach einer Show-Aktion ausgespielt.

ii. Der andere Spieler kann die, in der Show-Aktion ausgespielten, Karten nicht mit einer Scout- oder Show-Aktion kontern.

▼ In jeder Runde wechselt der Startspieler und ihr beginnt mit der Rundenvorbereitung. Auch in der zweiten Runde bekommen beide Spieler jeweils 3 Scout Chips und 11 neue Karten (aus den übriggebliebenen Karten von Runde 1).



ver.1.0

Autor: Kei Kajino

Artwork: Jun Sasaki, Rie Komatsuzaki

Produktionsassistenz: Keiko Inagaki

Deutsche Übersetzung: Laura Grundmann

Kooperation: Jonathan Apilado, Laura Grundmann, Hiroko Izumida,

Yoshihiro Ura, Fumihiro Kanaya, Yoshihiro Shindo, Tomoaki Tsuchie,

Hisanori Hiraoka, Dan Yamamoto

Verlag: Oink Games Inc.

oinkgames.com

! Warnungen (Bitte unbedingt lesen!)

▼ Dieses Spiel enthält verschluckbare Kleinteile. Es ist für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet.

▼ Bewahren Sie das Spiel nicht an zu warmen Orten auf, da sich die Einzelteile verformen könnten.

▼ Verwenden Sie das Spiel nicht in der Nähe von Feuer. Die Einzelteile können sich verformen oder einen Brandherd darstellen.

ES

20 min

2-5

9+

SCOUT

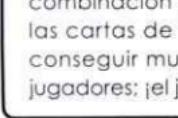
Manual de instrucciones

De repente has sido nombrado líder de un circo. Con los miembros actuales tienes que armar un espectáculo que supere a tus rivales. Todos los miembros de tu equipo tienen un papel específico. Para completar el equipo, busca hacer scout a los miembros de otros circos. ¿Lucharás con tus miembros actuales? ¿O esperarás y tratarás de reclutar a otros? ¡Sentirás sensaciones increíbles al tomar las decisiones correctas en este veloz juego de cartas!

Contenido

● 45 cartas

Anverso



Reverso



● 23 fichas de scout



● 30 fichas de puntuación

Anverso

1 2 3 10 20

Reverso

10 5 5 5 5

● Manual del juego (este folleto)

● 5 fichas de scout y show



● Marcador del jugador inicial



1. Objetivo

Gana puntos haciendo combinaciones de cartas que sean más fuertes que las cartas jugadas por otros jugadores. Las cartas consecutivas en mano forman una combinación potente, pero no es permitido ordenar las cartas en mano. Utiliza bien las cartas de "scout" y realiza "show" mientras creas fuertes combinaciones para conseguir muchos puntos. Juega el mismo número de rondas que el número de jugadores: el jugador con más puntos totales al final es el ganador!

Si juegas con dos jugadores, consulta también las reglas para dos jugadores en el reverso.

2. Preparar el juego

▼ Determina al jugador que inicia el juego. Este jugador recibe el "marcador del jugador inicial". Por ejemplo, al comienzo de una ronda, el jugador inicial podría ser el jugador que tiene la carta con el 1 y el 2 mostrados en ella.

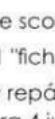
▼ Devuelve la cantidad de cartas a la caja según el número de jugadores, tal como se indica a continuación.

3 jugadores



Cartas con "10" escritas en ellas (9 tarjetas)

2 o 4 jugadores



Tarjeta con el "9" y el "10" escritos. (1 tarjeta)

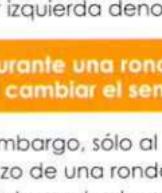
5 jugadores

Cuando se juegue con 5 jugadores, se utilizarán todas las cartas. No devuelva ninguna carta a la caja.

▼ Saque "fichas de scout y show" iguales a la cantidad de jugadores. Devuelve las fichas sobrantes a la caja.

3. Preparar la ronda

Marcador del jugador inicial



fichas de scout y show



fichas de scout



cartas



fichas de puntuación

▼ Coloca todas las "fichas de scout" en el centro de la mesa.

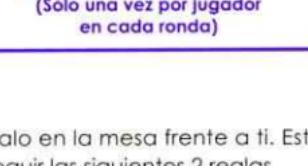
▼ Da a todos los jugadores 1 "ficha de scout y show" a cada uno.

▼ Revuelve bien las cartas y repártelas todas a los jugadores. Para 3 jugadores, cada jugador recibe 12 cartas, para 4 jugadores, 11 cartas, y para 5 jugadores, 9 cartas. (Al mezclar las cartas, no sólo hay que mezclar el orden, sino también el sentido superior e inferior de las cartas)

⚠ No recoja las cartas hasta que se hayan repartido todas.

▼ Una vez repartidas todas las cartas, recógelas en tu mano sin mostrar a los demás jugadores los números.

▼ Sostén las cartas en tu mano de manera que puedas ver el número grande en la parte superior izquierda. A partir de este momento, los números de la parte superior izquierda denominarán tu mano.



⚠ Durante una ronda, no se permite cambiar las cartas, el orden de las cartas ni cambiar el sentido superior e inferior de las cartas.

▼ Sin embargo, sólo al comienzo de una ronda (inmediatamente después de comprobar tu mano) puedes cambiar el sentido de todas tus cartas al mismo tiempo.



1. Collect your cards
2. Rotate them around
3. Spread out your hand



A. Show

Elije una combinación de cartas de tu mano y colócalo en la mesa frente a ti. Esta acción se llama "show". Si vas a realizar "show", debes seguir las siguientes 2 reglas.

Regla 1

Si vas a hacer "show" con una sola carta, puedes elegir cualquier carta de tu mano. Si quiere hacer "show" con más de una carta, las cartas de tu mano deben ser consecutivas.

¿Qué son las cartas consecutivas?

Cuando se juega más de una carta de la mano, las cartas deben ser "números consecutivos" o "números iguales". Al jugar números consecutivos, los números pueden estar en orden ascendente o descendente.

(※No hay límite en el número de cartas que puedes jugar como combinación).

2 cartas con números consecutivos

2 cartas con el mismo número

2 cartas con números consecutivos

Cartas no consecutivas

3 cartas con números consecutivos

Cartas no consecutivas

Regla 2

La combinación presentada anterior a tu turno se llama "combinación activa". Si no hay alguna combinación activa, puede hacer "show" con cualquier combinación. (※ Al comienzo de una ronda, no existe "combinación activa"). Si hay una "combinación activa", debes hacer "show" con una combinación más fuerte que esta.

Continúa en la parte posterior

¿Qué es una combinación más fuerte?

En primer lugar, **comprueba cuántas** cartas hay. La combinación con más cartas es más fuerte. Si tu combinación tiene más cartas que la combinación activa, puedes hacer "show". Sin embargo, si tu combinación tiene menos cartas que la combinación activa, no puedes hacer "show".



A continuación, compruebe el **tipo** de la combinación.

Si la cantidad de cartas en ambas combinaciones es la misma, una combinación con cartas iguales es más fuerte que una de cartas consecutivas. Si la "combinación activa" es de cartas consecutivas, puedes jugar un conjunto de cartas iguales. Sin embargo, si la "combinación activa" es de cartas iguales, no puedes jugar una de cartas consecutivas.

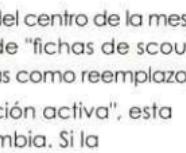


Por último, revisa los **números** de la combinación.

Si tanto el número de cartas de la combinación como el tipo de combinación son iguales, compara la carta de menor número de cada combinación. Si tu carta es más alta, puedes hacer "show" con tu combinación. Si tu carta es más baja, o si las cartas tienen el mismo número, no puedes hacer "show".



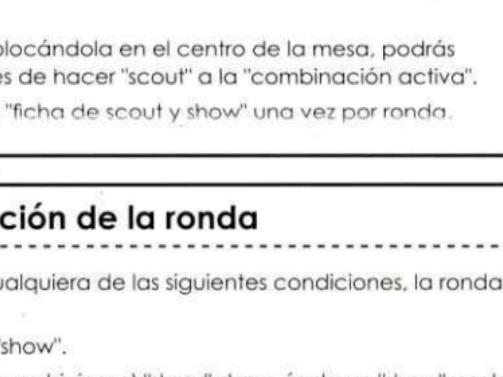
▼ Si puedes hacer "show" con tus cartas, dales la vuelta a las cartas que están en frente de los otros jugadores y colócalas cerca de ti para contarlas en tu puntuación.



▼ Las cartas con las que acabas de hacer "show" se convierten ahora en la nueva "combinación activa" y tú eres el "propietario" de la combinación.

B. Scout

Toma una carta de la combinación activa (si hay más de una carta, toma una carta de cualquier extremo de la combinación), y colócalas en cualquier lugar de tu mano de cartas. También puedes cambiar el sentido superior e inferior de la carta. Esta acción se llama "**scout**".



C. Scout y show



▼ Al usar tu "ficha de scout y show" colocándola en el centro de la mesa, podrás hacer "show" inmediatamente después de hacer "scout" a la "combinación activa".

▼ Cada jugador sólo puede utilizar su "ficha de scout y show" una vez por ronda.

5. Finalización de la ronda

▼ Cuando cualquier jugador logra cualquiera de las siguientes condiciones, la ronda termina inmediatamente.

i. Quedarse sin cartas después de un "show".

ii. Los demás jugadores no pudieron (o no hicieron) "show" después de un "show" y solo efectuaban "scout".

6. Cálculo de la puntuación

▼ Calcula la puntuación y los jugadores toman sus fichas de puntuación.	Jugadores que no pudieron conseguir ninguna condición de final de ronda
	Fichas de puntuación recogidas 2 + 1 - 5 = -2
- Cada carta recogida y volteada, y cada "ficha de scout" vale 1 punto.	Fichas de scout
- Se pierde 1 punto por cada carta que quede en mano. Sin embargo, el jugador que cumplió la condición "ii." no pierde ningún punto.	Tu mano

- La "ficha de scout y show" y la "combinación activa" no cuentan para tu puntuación.	Jugadores que pudieron alcanzar la condición de final de ronda "T"
	3 + 2 - 0 = 5
	Jugadores que pudieron alcanzar la condición de final de ronda "ii."

2 + 5 - 0 = 7

7. Finalización del juego

▼ El jugador de la izquierda toma el "marcador del jugador inicial" y se convierte en el siguiente jugador inicial. Devuelve las "fichas de scout" al centro de la mesa, devuelve las "fichas de scout y show" de cada jugador, y vuelve a preparar la ronda.

▼ Despues de jugar tantas rondas como jugadores haya, el jugador con más puntos al final es el ganador. Si hay un empate, ¡compartan el sabor de la victoria!

Reglas para 2 jugadores

▼ En el paso 3, "Preparar la ronda", cada jugador toma 3 "fichas de scout". Las "fichas de scout y show" no se utilizarán.

▼ Reparte 11 cartas a cada jugador. Después de repartir las cartas de la primera ronda, quedarán 22 cartas. Aparta estas cartas para repartirlas en la segunda ronda.

▼ Durante tu turno, puedes hacer "show" o "scout". No podrás hacer "scout y show". Cuando haces scout, debes colocar 1 de tus "fichas de scout" en el centro de la mesa. Si no puedes colocar una "ficha de scout", no podrás hacer "scout". Si haces "scout", seguirás haciendo más turnos.

▼ Cuando cualquier jugador logra cualquiera de las siguientes condiciones, la ronda termina inmediatamente.

i. Quedarse sin cartas después de un "show".

ii. Despues de un show, el otro jugador no puede hacer "show" o "scout".

▼ Cambia el jugador inicial y vuelve a preparar la ronda. (Para la ronda 2, cada jugador vuelve a tomar 3 "fichas de scout" y luego reparte las cartas que se apartaron anteriormente).



ver.1.1

Autor: Kei Kajino

Obra de arte: Jun Sasaki, Rie Komatsuzaki

Asistente de producción: Keiko Inagaki

Traducción en español: Active Gaming Media, Inc.

Colaboración: Jonathan Apilado, Laura Grundmann, Hiroko Izumida,

Yoshihiro Ura, Fumihiro Kanaya, Yoshihiro Shindo,

Tomoaki Tsuchie, Hisanori Hiraoka, Dan Yamamoto

Publisher: Oink Games Inc.

oinkgames.com

© 2021 Oink Games Inc.

Advertencias (Leer atentamente)

▼ Peligro de asfixia: este producto contiene pequeñas partes que podrían ser ingeridas. No recomendado para menores de 3 años.

▼ Para evitar el deterioro conservar en lugar libre de humedades y calor excesivo.

▼ Mantener alejado de fuentes de calor directo, como velas o llamas, que puedan causar incendios.