



anta Yagi

Take a look around and try your luck!

"Welcome Thousand Hats city! Where you have as much chance of earning great fortunes as losing everything in the attempt..."

You don't need to look out the window of your carriage to know that you have already arrived at your destination, the bustle of the market and the smell of money is more than enough. You take a quick glance at your saddlebags, where a tail of smelly fish peeks over the edge and you smile triumphantly; this is yours.

In AntaYagi, 3 to 7 players will become ambitious merchants seeking fame and fortune, although in the end only the best barter master will achieve glory.

What are you waiting for, make the most... Peculiar trades, and sabotage your rivals to become a true merchant.

The one who gets the most goods will be the winner!"

Components

AntaYagi has 65 cards.

Objective of the game

When playing with 3-4 players, the player who gets 5 goods cards in his saddlebags wins.

When playing with 5-7 players, the player who gets 4 goods cards in his saddlebags wins.

If two players get at the same time the number of goods needed to win, only the player whose turn is not in progress is declared the winner.

Cards that reach a player's saddlebag are placed in front of him and in full view of everyone. The area of the table in front of each player represents his saddlebags.

Preparation

Shuffle all the cards into a single pile, and then deal 3 to each player. The remaining cards form the drawing deck.

IMPORTANT: Players cannot look at the cards they receive, whenever they add cards to their hand, they can only see the back of these cards. All players can see their opponent's hand, but not theirs.



Beginning of the game

The player with the most pockets begins the game, in case of a tie, the youngest starts.

Turn

1- Choose a player with whom to make the exchange.

2- You both choose a card from your hand. Quickly and at the same time, both cards are drawn and revealed on the table, between the two players.

3- Each player adds the other's card to their saddlebags. It stays there if it is a good, if not, the card is discarded and its power is applied (if it has one).

If both cards are the same, the exchange is cancelled.

If a trade is cancelled for any reason, discard all the cards involved in the discard pile.

4- After an exchange, verify if one of the players participating in the trade won the game. If not, the designated player for the trade draws only one card, even if the exchange was cancelled.

5- The active player now draws until he has 3 cards and passes the turn to the player on his left. His turn will follow the same process.

*If there are no cards left to draw, shuffle the discard pile to create a new deck.

*Players are free to talk to each other and convince other merchants to trade.

* Players who played or lost a card outside of their turn may not complete their hand until the end of their own turn.



Types of cards

The merchants from the City of a Thousand Hats are not content to trade in gold and spices. Instead, AntaYagi has a large assortment of peculiar goods:

Goods: Cards with the icon are considered as goods. After an exchange, these cards become part of your saddlebags (the player place it in front of him).

If the card does not contain this icon, it is directly discarded.

Power of the cards

Some cards have a power that is activated after a successful exchange.



A musical lollipop: Who would miss such a marvel? The player who adds a lollipop to his saddlebags also draws a card of his choice from his opponent's hand. He then adds the card to his saddlebags and applies its effects, if any.



Hat: Flip over all the cards you have in your hand, but all newly acquired cards will be placed as usual (their back towards the owner).



Omniscient Muffin: Discard all cards in your hand.



Wandering wizard: The player who revealed a wizard discards it immediately before finalizing the exchange. His opponent adds the card he reveal to his own saddlebags, applying the effects if any.



Toxic waste: You need an additional good in your saddlebags in order to win the game.



Fish: The fish does not go into the saddlebags, unless you have the 'toxic waste' card in it. In this case, the fish is worth two goods.



T-Rex: The appetite of the T-Rex is voracious. If a T-Rex shares a player's saddlebags with one of these cards: Fish, Muffin with eyes, Musical lollipop or Bone, the T-Rex eats one and both are discarded. If there are several choices, follow the order on the card (from fish to the bone). The T-Rex's power is applied last and remains active as long as it is in the saddlebags.

Symbols on the back of cards



Hat: This card is drawn and placed so that the other players can see its back.



T-Rex: Indicates that the card may be a treasure or a T-Rex.



Sabotage: Any player can use a sabotage at the time of an exchange (even out of turn) to cancel it immediately. It can be played as an exchange card. A sabotage can cancel another sabotage, forcing the turn to continue normally unless more sabotages are played. Players who play a sabotage will not replenish their hand until the end of their own turn.

An exchange that has been fully resolved cannot be cancelled.



Authors: Jacobo Rufete y Anastasio Martínez

Production/Editing: PIE Games

Layout/art direction: María Alcaraz

Illustrations: Oksana Vrzhesnevskaja

Box design: Jacobo Rufete

©2022 Anastasio Martínez

León ES485460925.

PIFgames is a registered

trademark of Anastasio

Martínez León.

All rights reserved.

info@antayagi.com



anta Yagi

¡Echa un vistazo y prueba tu suerte!

"¡Bienvenido a la ciudad de los Mil Sombreros! Donde tienes las mismas posibilidades de ganar grandes fortunas como de arruinarte en el intento..."

No necesitas asomarte por la ventana de tu carruaje para saber que ya has llegado a tu destino, el bullicio del mercado y el olor a dinero es más que suficiente. Echas un rápido vistazo a tus alforjas, donde una cola de oloroso pescado asoma por el borde y sonríes triunfalmente; esta es la tuya.

En AntaYagi, de 3 a 7 jugadores os convertiréis en ambiciosos mercaderes que buscan fama y fortuna, aunque finalmente sólo el mejor maestro de trueques alcanzará la gloria.

¿A qué esperas? Realiza intercambios de lo más... peculiares, y sabotea a tus rivales para llegar a ser un verdadero comerciante.

¡Aquél que consiga más mercancías será el ganador!"

Componentes

AntaYagi cuenta con 65 Cartas.

Objetivo del juego

Intercambia cartas con otros jugadores para obtener las mercancías que te den la victoria.

En partidas de 3-4 jugadores gana el jugador que consiga 5 cartas de mercancías en sus alforjas.

En partidas de 5-7 jugadores gana el jugador que consiga 4 cartas de mercancías en sus alforjas.

Si dos jugadores consiguen a la vez el número de mercancías necesario para ganar, sólo gana el jugador cuyo turno no esté en curso.

Las cartas que llegan a las alforjas de un jugador se sitúan delante de él y a la vista de todos. La zona de la mesa delante de cada jugador son sus alforjas.

Preparación

Baraja todas las cartas y reparte 3 cartas a cada jugador. Deja el resto al alcance de todos, estas forman el mazo de robo.

¡IMPORTANTE !: Los jugadores no deben ver nunca las cartas que reciben, y siempre que añadan cartas a su mano, sólo podrán ver el reverso, dejando a la vista de todos los demás jugadores el anverso de las cartas.



Comienzo de la partida

El jugador inicial será la persona con más bolsillos, en caso de empate, el más joven.

Turno

1- Elige a un jugador con el que realizar el intercambio.

2- Ambos elegís una carta de vuestra mano. Rápidamente y al mismo tiempo revelaréis las cartas elegidas sobre la mesa.

3- Las cartas mostradas se intercambian, pasando a formar parte de las alforjas del jugador contrario.

Si ambas cartas son iguales, se cancela el intercambio.

Cuando se cancela un intercambio por cualquier motivo, descarta todas las cartas involucradas en la pila de descarte.

4- Después de realizar un intercambio, comprobad si alguno gana la partida, en caso contrario, el jugador elegido para el intercambio sólo roba una nueva carta del mazo, incluso si el intercambio ha sido cancelado.

5- El jugador del turno activo robará hasta tener 3 cartas y pasa el turno al jugador de su izquierda comenzado un nuevo turno.

*Si no quedan cartas que robar, baraja el descarte para crear un nuevo mazo.

*Los jugadores tienen libertad para hablar entre ellos y convencer al resto de mercaderes para hacer intercambios.

*Los jugadores que jueguen o pierdan una carta fuera de su turno, no repondrán su mano hasta el final de su propio turno.



Tipos de cartas

Los mercaderes de la ciudad de los Mil Sombreros no se contentan con comerciar con oro y especias. Es por ello que AntaYagi cuenta con un gran surtido de peculiares mercancías:

Mercancías: Las cartas cuentan con son una mercancía. Después de realizar un intercambio, estas cartas pasarán a formar parte de tu Alforja.

Si por el contrario, la carta no contiene este icono, irá directamente a la pila de descarte.

Poder de las cartas

Algunas cartas poseen un poder que se activa al realizar un intercambio con éxito.

Piruleta musical: La piruleta musical es muy pegadiza. El jugador que coloque la piruleta musical en sus alforjas robará otra carta a su elección de la mano del jugador con el que realizó el intercambio. Añade la carta robada directamente a sus alforjas y activa su poder.

Sombrero: Voltea todas las cartas que tengas en la mano. Cuando robes nuevas cartas, seguirán siendo ocultas para ti.

Muffin con ojos: Descarta todas las cartas de tu mano.

Mago Errante: El jugador que muestra el mago errante lo descarta directamente sin efectuar el intercambio. La carta del jugador contrario (que no jugó el mago errante) va directamente a su propia alforja si es posible, aplicando sus efectos con normalidad.

Residuos tóxicos: Necesitas una mercancía adicional en tus alforjas para ganar la partida.

Pez: Los peces no van a la alforja, a no ser que poseas los "residuos tóxicos" en ese caso valen dos mercancías.

T-Rex: El apetito del T-Rex es voraz. Si un T-Rex comparte las alforjas de un jugador con una de estas cartas: Pez, Muffin con ojos, Piruleta Musical o Hueso, el T-Rex se come una de ellas y ambas se descartan. Si hay varias opciones, predomina el orden de los iconos (de izquierda a derecha). El poder del T-Rex se aplica el último y permanece activo mientras se encuentre en las alforjas.

Poderes en el reverso de las cartas

Sombrero: Esta carta no se roba de forma normal, voltéala hacia ti.

T-Rex: Indica que puede haber un T-Rex o un tesoro en la otra cara de la carta.

Sabotaje: Cualquier jugador puede usar un sabotaje **al momento de realizarse un intercambio** (incluso fuera de su turno) para cancelarlo inmediatamente, incluso puedes jugarlo como carta de intercambio. Un sabotaje puede cancelar otro sabotaje, obligando a continuar el turno con normalidad a no ser que se jueguen más sabotajes. Los jugadores que jueguen un sabotaje, no repondrán su mano hasta el final de su propio turno.

No se puede cancelar un intercambio que se haya resuelto por completo.





Anta Yagí

Regardez donc autour de vous et poussez votre chance !

"Bienvenue à la cité des Mille Chapeaux! Ici, vous aurez autant de chance de faire fortune que de tout perdre... Votre entreprise s'avère risquée."

"Vous n'avez pas besoin de regarder par delà la fenêtre de votre carriole, car vous êtes déjà arrivé à votre destination. L'agitation qui règne dans le marché, ainsi que l'odeur familière du profit est bien suffisante. Vous jetez un vif regard vers vos sacs, d'où une queue de poisson odorante s'échappe en partie par un bord. Vous souriez triomphalement, car c'est votre butin."

"Dans Antayagí, 3 à 7 joueurs tentent de devenir d'ambitieux marchands cherchant gloire et fortune. Et pourtant, seul le plus fin commerçant atteindra la gloire espérée."

"Eh bien qu'attendez vous ? Commercez de quelque façon que ce soit, sabotez les étals rivaux et devenez maître du marché."

"Celui qui obtiendra le plus de biens sera déclaré vainqueur !"

Composants

AntaYagí se compose de 65 cartes.

Objectifs du jeu

Pour les parties de 3 à 4 joueurs, celui qui obtient 5 cartes de biens dans sa sacoche gagne.

Pour les parties de 5 à 7 joueurs, celui qui obtient 4 cartes de biens dans sa sacoche gagne.

Si deux joueurs obtiennent au même moment le nombre de biens nécessaires pour gagner, seulement le joueur dont ce n'est pas le tour au moment de l'acquisition l'emporte.

Les cartes devant être placées dans la sacoche du joueur sont posées en face de ce dernier, à la vue de tous. L'air de la table en face de chaque joueur représente leurs sacs respectifs.

Préparation

Mélangez toutes les cartes et distribuez en 3 à chaque joueur. Laissez le reste des cartes à la vue de tous, elles formeront la pioche.

IMPORTANT: Les joueurs ne peuvent voir les cartes qu'ils reçoivent, et lorsqu'ils en ajoutent à leur main ils ne voient que le dos de celles-ci. Ce faisant, les cartes sont par contre visibles pour les autres joueurs.



Début du jeu

Le joueur avec le plus de poches débute la partie. En cas d'égalité, le joueur le plus jeune commence.

Tours

1- Choisissez un joueur avec qui échanger.

2- Choisissez tous deux une carte de votre main. Rapidement, et au même moment, révélez les cartes choisies sur la table.

3- Chaque joueur ajoute la carte de l'autre à sa sacoche et applique les effets (bien, pouvoir, défausse, voir plus bas).

Si les deux cartes sont les mêmes, l'échange est annulé.

Si l'échange est annulé pour quelque raison que ce soit, défaussez toute carte liée à cet échange dans la défausse.

4- À la suite d'un échange, vérifiez si l'un des participants au troc a gagné la partie. Sinon, le joueur choisi pour l'échange pioche une seule carte, même si ce dernier a été annulé.

5- Le joueur actif pioche jusqu'à avoir 3 cartes puis le joueur à sa gauche commence son tour.

*Si la pioche est vide, mélangez la défausse pour la reformer.

*Les joueurs peuvent parler entre eux afin de convaincre les autres marchands (par exemple, choisir tel joueur ou carte).

*Les joueurs ayant joué ou perdu une carte en dehors de leur tour ne complète pas leur main. Ils le feront à la fin de leur propre tour.



Types de cartes

Dans la cité des Cent Chapeaux, les marchands ne se contentent pas de pièces d'or et d'épices. Au lieu de cela, AntaYagí propose des biens divers et variés:

Biens: Les cartes avec une icône sont considérées comme des biens. Après un échange, ces cartes rejoignent votre sacoche.

Par contre, les cartes qui ne possèdent pas cette icône (et qui ne sont donc pas des biens) sont défaussées.

Pouvoir des cartes

Certaines cartes possèdent un pouvoir activable à la suite d'un échange.

Sucette lyrique: Elle ne passe jamais inaperçue ! Le joueur qui ajoute la sucette dans sa sacoche pioche une autre carte de son choix dans la main du joueur avec qui il fait l'échange. Il ajoute cette dernière à sa sacoche et en applique les effets.

Chapeau: Retournez toutes vos cartes dans votre main, les cartes qui seront échangées par la suite seront placées de sorte à être de nouveau cachées pour le joueur les possédant.

Muffin Omniscient: Défaussez toutes les cartes composant votre main.

Magicien itinérant: Le joueur qui révèle un magicien le défausse avant que les cartes soient échangées. Son opposant ajoute la carte qu'il a révélée sa propre sacoche, appliquant les effets de sa carte s'il y en a.

Déchets toxiques: Augmente d'une unité le nombre de biens nécessaires pour gagner.

Poisson: Le poisson ne va pas dans la sacoche, sauf si vous y avez la carte "déchet toxique". Dans ce cas, le poisson vaut deux biens.

T-Rex: Le T-Rex possède un appétit vorace ! Si une carte T-Rex est présente dans une main contenant déjà l'une des cartes suivantes : Muffin omniscient, Sucette lyrique, ou un os, le T-Rex la mange. Le joueur place alors les deux cartes dans la défausse. Si le T-Rex a la possibilité de manger plusieurs cartes, le joueur suit l'ordre indiqué sur les cartes T-Rex (du poisson à l'os) afin de choisir laquelle défausser. Le pouvoir du T-Rex est appliqué en dernier et reste actif tant qu'il est présent dans la sacoche.

Symboles au dos des cartes

Chapeau: Cette carte se pioche et se place de sorte à ce que les autres joueurs en voient le dos.

T-Rex: Indique la possibilité de piocher un T-Rex ou un trésor.

Sabotage: N'importe quel joueur peut utiliser un sabotage au moment d'un échange (même durant le tour d'un autre) pour l'annuler immédiatement. Cette carte peut-être utilisée pour un échange. Un sabotage peut annuler un autre sabotage, permettant à l'échange de se dérouler normalement (sauf si un autre sabotage est joué). Un joueur ayant joué un sabotage ne peut compléter sa main qu'à la fin de son propre tour.

Un échange conclu ne peut plus être annulé (il doit être interrompu).



Auteurs: Jacobo Rufete y Anastasio Martínez
Production/Montage: PIF Games
Mise en page/direction artistique: María Alcaraz
Illustrations: Oksana Vrzhesnevska
Conception de la boîte: Jacobo Rufete
Traduction: Paul Puissant

©2022 Anastasio Martínez
León ES485460925
PIFGames est une marque déposée d'Anastasio Martínez León.
Tous droits réservés.



anta Yagi

Schauen Sie sich um und versuchen Sie ihr Glück!

"Willkommen in der Stadt der Tausende Hüte! Hier hast du die gleiche Chance viel Geld zu gewinnen, wie bei dem Versuch pleite zu gehen ..."

"Du brauchst nicht aus dem Fenster deiner Kutsche zu schauen, um zu wissen, dass du bereits am Ziel angekommen bist, der Trubel des Marktes und der Geruch des Geldes sind mehr als genug. Du wirfst einen kurzen Blick auf deinen Geldbeutel, aus der den Schwanz eines stinkenden Fisches herauschaut, und lächelst triumphierend: Das gehört dir."

"In AntaYagi werden 3 bis 7 Spieler zu ehrgeizigen Kaufleuten, die nach Ruhm und Reichtum streben, obwohl am Ende nur der beste Tauschmeister Ruhm erlangen wird."

"Worauf wartest du noch, mache die... Seltsamsten Geschäfte und sabotiere deine Rivalen, um ein echter Kaufmann zu werden."

"Derjenige, der die meisten Waren bekommt, wird der Gewinner sein!"

Spielmaterial

AntaYagi besteht aus 65 Karten.

Ziel des Spiels

Im Spiel mit 3-4 Spielern gewinnt der Spieler, der 5 Warenkarten in seinen Geldbeutel hat.

Im Spiel mit 5-7 Spielern gewinnt der Spieler, der 4 Warenkarten in seinen Geldbeutel hat.

Erreichen zwei Spieler gleichzeitig die für den Sieg benötigte Anzahl an Waren, gewinnt nur der Spieler, der gerade nicht am Zug ist.

Die Karten, die in den Geldbeutel eines Spielers gelangen, werden vor ihm und für alle sichtbar abgelegt. Der Bereich des Tisches vor jedem Spieler repräsentiert seinen Geldbeutel.

Vorbereitung

Mische alle Karten und teilt an jeden Spieler 3 Karten aus. Die restlichen Karten bleiben für alle sichtbar liegen, sie bilden den Stapel.

WICHTIG: Die Spieler dürfen die Karten, die sie erhalten, nie sehen. Wenn sie Karten auf die Hand nehmen, dürfen sie nur die Rückseiten der Karten sehen. Alle Spieler können die Karte des Gegners sehen, aber nicht die eigene.



Beginn des Spiels

Der Startspieler ist derjenige mit den meisten Taschen, bei Gleichstand fängt der Jüngste an.

Runde

- 1- Wähle einen Spieler, mit dem du den Tausch machen möchtest.
- 2- Ihr wählt beide eine Karte aus eurer Hand. Schnell und gleichzeitig deckt ihr die gewählten Karten auf dem Tisch auf.
- 3- Jeder Spieler fügt die Karte des anderen Spielers zu seinen Geldbeutel hinzu. Sie bleibt dort, wenn sie eine Ware ist. Wenn nicht, wird die Karte abgeworfen und ihre Macht angewendet (wenn sie eine hat).
Wenn die beiden Karten gleich sind, wird der Tausch abgebrochen.
Wenn einen Tausch aus irgendeinem Grund abgebrochen wird, legt alle beteiligten Karten auf den Ablagestapel.
- 4- Nach einem Tausch wird überprüft, ob einer der am Tausch beteiligten Spieler das Spiel gewonnen hat. Wenn nicht, zieht der Spieler, der den Tausch durchgeführt hat, nur eine Karte, auch wenn der Tausch abgebrochen wurde.
- 5- Der Spieler, der am Zug ist, zieht so lange, bis er 3 Karten auf der Hand hat, und übergibt die Runde an den Spieler an seiner linken Seite, um eine neue Runde zu beginnen.



*Wenn keine Karten mehr zum Ziehen übrig sind, wird der Ablagestapel gemischt und ein neuer Stapel gebildet.

*Es steht den Spielern frei, miteinander zu reden und andere Händler zum Handeln zu überreden.

*Spieler, die außerhalb ihres Zuges eine Karte gespielt oder verloren haben, dürfen ihre Hand erst am Ende ihres eigenen Zuges vervollständigen.

Arten von Karten

Die Kaufleute der Stadt der Tausend Hüte freuen sich nicht über den Handel mit Gold und Gewürzen. Deshalb hat AntaYagi ein großes Sortiment an seltsamen Waren:

Waren: Karten mit diesem Symbol sind Waren. Nach einem Tausch werden diese Karten Teil deines Geldbeutels.

Enthält die Karte hingegen dieses Symbol nicht, wandert sie direkt auf den Ablagestapel.

Macht der Karten

Einige Karten haben eine Fähigkeit, die durch einen erfolgreichen Tausch aktiviert wird.

Singender Lolli: Der singende Lolli ist ein echter Ohrwurm. Der Spieler, der einen Lutscher in seine Satteltaschen legt, zieht auch eine beliebige Karte aus der Hand seines Gegners. Dann legt er die Karte in seine Satteltaschen und wendet ihre Wirkung an, falls vorhanden.

Hut: Drehe alle Karten um, die du auf der Hand hast, und sie bleiben so, bis du sie austauscht. Wenn du neue Karten ziehst, bleiben sie für dich verdeckt.

Allwissender Muffin: Wirf alle Karten auf deiner Hand ab.

Wandernder Zauberer: Der Spieler, der einen Zauberer gewählt hat, deckt ihn sofort auf, bevor er den Tausch abschließt. Dann legt er sie ab, während sein Gegner die gewählte Karte in seine eigenen Satteltaschen legt und die Effekte anwendet, falls vorhanden.

Giftmüll: Du brauchst eine zusätzliche Ware in deinem Geldbeutel, um das Spiel zu gewinnen.

Fisch: Der Fisch kommt nicht in die Satteltaschen, es sei denn, man hat die Karte "Giftmüll" in der Satteltasche. In diesem Fall ist der Fisch zwei Waren wert.

T-Rex: Der Appetit des T-Rex ist unersättlich. Wenn ein T-Rex den Geldbeutel eines Spielers mit einer der folgenden Karten teilt: Fisch, Allwissender Muffin, Singender Lolli oder Knochen, frisst der T-Rex eine davon und beide werden abgeworfen. Wenn es mehrere Möglichkeiten gibt, gilt die Reihenfolge der Symbole (von Fisch zu Knochen). Die Kraft des T-Rex wird zuletzt eingesetzt und bleibt aktiv, solange er sich in dem Geldbeutel befindet.

Macht auf der Rückseite der Karten

Hut: Diese Karte wird nicht normal gezogen, drehe sie zu dir.

T-Rex: Zeigt an, dass sich auf der anderen Seite der Karte ein T-Rex oder ein Schatz befinden kann.

Sabotage: Jeder Spieler kann eine Sabotage zum Zeitpunkt eines Tausches einsetzen (auch außerhalb des Zuges), um diesen sofort rückgängig zu machen. Man kann sie sogar als Tauschkarte spielen. Eine Sabotage kann eine andere Sabotage aufheben, so dass der Zug normal weitergeht, wenn keine weiteren Sabotagen gespielt werden. Spieler, die eine Sabotage spielen, können ihre Hand erst am Ende ihres eigenen Zuges wieder auffüllen.

Ein Austausch, der bereits abgeschlossen ist, kann nicht mehr rückgängig gemacht werden.



Autoren: Jacobo Rufete y Anastasio Martínez
Produktion/Redaktion: PIF Games
Layout/Art Direction: María Alcaraz
Illustrationen: Oksana Vrzhesnevskaya
Box-Design: Jacobo Rufete

©2022 Anastasio Martínez León ES485460925. PIF Games ist eine eingetragene Marke von Anastasio Martínez León. Alle Rechte vorbehalten.