

EN SEVEN GAMES

Age: 8-99
Players: 2
Duration: 20 minutes
A game by:
Dave De Vega

Contents: 7 game boards; 9 tokens; 2 erasable markers; Rules

Attention: wipe the boards with a damp cloth after use.

The rules of the 7 abstract games follow.

1. GOMOKU is an ancient strategy game. Players take turns to mark a square with their symbol (e.g. "O" and "X"). The first player to make five in a row, horizontally, vertically or diagonally, wins the game.

2. NIM is an ancient game of unknown origins. Players take turns to cross out one or more cans from a single row. They must remove at least one can, and can remove any number of cans in the same row. The last player who is able to make a move wins.

3. DOTS & BOXES was invented in 1889 by Édouard Lucas. The two players take turns to draw horizontal or vertical lines between two adjacent points. If a player completes the fourth side of a square, they mark that box with their initial (or a symbol), and then draw one extra line (as an additional turn). The player with the most boxes when all have been completed is the winner.

4. SNAKES A pen-and-paper version of the classic video game. The first player starts from the green dot "S" at the top left, while the other player starts from the red dot "S" at the bottom right. Players take turns to extend their snake one segment at a time by drawing a horizontal or vertical line from the preceding point to an adjacent one. The first player who is unable to move loses.

5. MAMMA vs PAPPA At the start of the game, the players decide who is going to play PAPPA (writing the letters P and A) and who is going to play MAMMA (writing the letters M and A). Players take turns to write one of the two letters from their word in any box. The first player who manages to write their word – horizontally, vertically or diagonally – wins.

6. PIPE One player has to cross the board from top to bottom following the rhombuses,

while the other has to cross the board from left to right following the dots. The players take turns, drawing one line at a time between adjacent dots or rhombuses. It is not possible to cross an existing line when drawing a new line. The first player to connect the rhombuses from the top to the bottom of the board, or the dots from the left to the right of the board, is the winner.

7. THE GREAT WALL OF CHINA During their turn, players must draw a "Great Wall" which starts in one territory, crosses an adjacent one, and finishes in a third territory. Once a wall has been drawn, those three territories (starting, crossing and ending) can no longer be used. The first player who is unable to draw any more walls loses the game.

TOKENS Give a wildcard token to both players, then mix the remaining tokens and spread them out face down on the table. Turn over one token at a time; this will indicate the sequence of challenges to take on. Players may play their wildcard for any challenge, but always before starting a game. If they win, they can also add the wildcard token to their score. The winner is the player who has won the most tokens at the end of the seven challenges.



The rules of the game have been written in partnership with C. E. Lanzavecchia.

Le regole del gioco sono state scritte in collaborazione con C. E. Lanzavecchia.

Ref. MU25916 - LUDIC™ is a trademark of Headu © Headu s.r.l. - Viale Europa 23, 64023 Mosciano Sant'Angelo, TE - Italy

IT SEVEN GAMES

Età: 8-99

Giocatori: 2

Durata: 20 minuti

Un gioco di:

Dave De Vega

Contenuto: 7 plance di gioco; 9 gettoni; 2 pennarelli cancellabili; Regolamento

Attenzione: pulire le plance dopo l'uso utilizzando un panno umido.

Di seguito i regolamenti dei 7 giochi astratti.

- 1. GOMOKU** È un antichissimo gioco di strategia. I giocatori, a turno, segnano una casella con il loro simbolo (es. "O" e "X"). Il primo che ottiene cinque simboli propri allineati, orizzontalmente, verticalmente o diagonalmente, vince la partita.
- 2. NIM** È un gioco antico dalle origini sconosciute. I giocatori, a turno, cancellano uno o più barattoli da una singola riga. Devono rimuovere almeno un barattolo e possono rimuovere qualsiasi numero di barattoli della stessa riga. L'ultimo giocatore in grado di muovere vince.
- 3. DOTS & BOXES** Fu inventato nel 1889 da Édouard Lucas. I due giocatori, a turno, tracciano linee orizzontali o verticali tra due punti adiacenti. Se un giocatore completa il quarto lato di un quadrato, segna quella casella con l'iniziale del suo nome (o con un simbolo) e traccia subito un'altra linea (come fosse un turno extra). Vince chi, quando tutte le caselle sono state completate, ha conquistato il maggior numero di caselle.
- 4. SNAKES** Versione "carta e penna" di un vecchio videogioco. Il primo giocatore inizia dal punto verde «S» in alto a sinistra, mentre l'altro dal punto rosso «S» in basso a destra. I giocatori si alternano nel far crescere il proprio serpente, estendendolo un segmento alla volta tracciando una linea orizzontale o verticale dal punto precedente ad uno adiacente. Il primo giocatore incapace di muoversi perde.
- 5. MAMMA vs PAPPA** Ad inizio partita i giocatori decidono chi gioca per PAPPA (inserendo le lettere P e A) e chi per MAMMA (inserendo le lettere M e A). Al proprio turno il giocatore inserisce una delle due lettere della propria parola in una qualsiasi casella. Vince la partita il primo che riesce a scrivere la propria parola in orizzontale, verticale o diagonale.

6. PIPE Un giocatore deve attraversare lo schema dall'alto in basso seguendo i rombi, l'altro deve attraversarlo da sinistra a destra seguendo i pallini. Ogni giocatore, a turno, traccia una linea tra due rombi o pallini adiacenti. Non si può attraversare un'altra linea quando si disegna una nuova linea. Il primo che collega i rombi con una linea continua, dall'alto verso il basso, o i pallini, da sinistra a destra, è il vincitore.

7. MURAGLIA CINESE Al proprio turno ogni giocatore deve tracciare una "muraglia cinese" che parte da un territorio, ne attraversa uno adiacente e finisce in un terzo territorio. I territori su cui parte e arriva una muraglia non possono essere più utilizzati, vale questa regola anche per i territori attraversati. Il giocatore che non riesce a creare una muraglia perde la partita.

GETTONI Consegnate un gettone jolly ad entrambi i giocatori, mescolate i gettoni rimanenti e sistemategli coperti sul tavolo. Girate un gettone alla volta, essi vi indicheranno la sequenza delle sfide da affrontare. Un giocatore può giocare il jolly per una sfida qualsiasi, ma sempre prima di iniziare un gioco. Se dovesse vincere può aggiungere al punteggio anche il gettone jolly. Vince chi, alla fine delle sette sfide, ha conquistato più gettoni.



FR SEVEN GAMES

Âge : 8-99

Joueurs : 2

Durée : 20 minutes

Un jeu de :

Dave De Vega

Contenu : 7 plateaux de jeu ; 9 jetons ; 2 feutres effaçables ; Règles du jeu

Attention : utiliser un chiffon humide pour nettoyer les plateaux après l'utilisation.

Vous trouverez ci-dessous les règles des 7 jeux.

1. GOMOKU est un jeu de stratégie très ancien. Chacun leur tour, les joueurs inscrivent leur propre symbole dans l'une des cases (par ex. « O » et « X »). Le premier à réussir à insérer son symbole dans cinq cases alignées horizontalement, verticalement ou en diagonale remporte la partie.

2. NIM est un jeu dont les origines nous sont inconnues. A tour de rôle, les joueurs barrant une ou plusieurs cannettes appartenant à une même ligne. Ils doivent en barrer au moins une et peuvent en barrer autant qu'ils veulent à condition qu'elles soient sur la même ligne. Le dernier à pouvoir jouer gagne la partie.

3. LA PIPOPIPETTE a été inventée en 1889 par Édouard Lucas. Chacun leur tour, les deux joueurs tracent des lignes horizontales ou verticales entre deux points adjacents. Lorsque l'un des joueurs complète le quatrième coté d'un carré, il inscrit son initiale (ou un symbole) à l'intérieur du carré en question et trace une autre ligne car il a gagné un autre tour. Une fois que tous les carrés ont été tracés, celui qui aura conquis le plus grand nombre de carrés remporte la partie.

4. SERPENTS Voici une version « papier-crayon » d'un vieux jeu vidéo. Le premier joueur part du point vert « S », situé en haut à gauche du plateau, tandis que le second part du point rouge « S », situé en bas à droite. A tour de rôle, les joueurs font croître leur serpent en ajoutant un segment à chaque tour, c'est-à-dire en traçant une ligne horizontale ou verticale en reliant le point précédent à un point adjacent. Le premier joueur à ne plus pouvoir jouer perd la partie.

6. JAUNE vs ROUGE Au début de la partie, les joueurs décident qui jouera avec JAUNE (en insérant les lettres J, A, U, N et E) et qui jouera avec ROUGE (en insérant les

lettres R, O, U, G, et E). Chacun leur tour, les joueurs insèrent l'une de leurs lettres dans une des cases et peuvent changer de lettre à chaque tour. Le premier à écrire son propre mot horizontalement, verticalement ou en diagonale remporte la partie.

6. TUYAUX L'un des joueurs doit traverser le plateau de haut en bas, en reliant les losanges, tandis que l'autre doit le traverser de gauche à droite, en reliant les points. A tour de rôle, les joueurs tracent une ligne reliant deux losanges ou deux points adjacents mais ils ne peuvent pas traverser une autre ligne. Le premier à relier les losanges, en traçant une ligne continue du haut vers le bas ou les points de droite à gauche, remporte la partie.

7. LA MURAILLE DE CHINE Chacun leur tour, les joueurs doivent construire une « muraille de Chine » en traçant une ligne afin de relier trois territoires, chaque territoire doit être adjacent au précédent. Tous les territoires qu'ils soient points de départ, d'arrivée ou bien traversés ne peuvent plus être utilisés. Le premier joueur à ne plus être en mesure de construire une muraille perd la partie.

JETONS Distribuez un jeton-joker à chacun des joueurs, mélangez les autres jetons et placez-les, face cachée, sur la table. Retournez un jeton à la fois pour obtenir la séquence des défis à affronter. Celui qui gagne la partie, remporte le jeton. Avant chaque partie, les joueurs peuvent décider de jouer leur joker pour choisir le type de défi à affronter. Lorsqu'un joueur joue son joker et remporte la partie, il ajoute celui-ci à son score. Le but du jeu est d'avoir le plus de jetons possibles au terme des sept défis.



ES SEVEN GAMES

Edad: 8-99

Jugadores: 2

Duración: 20 minutos

Un juego de:

Dave De Vega

Contenido: 7 tableros de juego; 9 fichas; 2 rotuladores borrables; Reglamento

Atención: limpiar los tableros con un paño húmedo después de su uso.

A continuación, los reglamentos de los 7 juegos abstractos.

1. GOMOKU Se trata de un juego de estrategia muy antiguo. Los jugadores, por turnos, marcan una casilla con su símbolo (por ej., "O" y "X"). El primero en conseguir cinco de sus símbolos alineados, horizontal, vertical o diagonalmente, gana la partida.

2. NIM Es un antiguo juego de origen desconocido. Los jugadores, por turnos, tachan uno o varios botes de una sola línea. Hay que tachar al menos un bote y se puede tachar cualquier número de botes en la misma línea. El último jugador capaz de mover, gana.

3. DOTS & BOXES Lo inventó, en 1889, Édouard Lucas. Los dos jugadores, por turnos, trazan líneas horizontales o verticales entre dos puntos adyacentes. Si un jugador completa el cuarto lado de un cuadrado, marca esa casilla con la inicial de su nombre (o con un símbolo) y enseguida traza otra línea (como si de un turno extra se tratase). Gana quien, cuando todas las casillas estén completas, haya conseguido el mayor número de casillas.

4. SNAKES Versión "boli y papel" de un viejo videojuego. El primer jugador empieza por el punto verde «S» arriba a la izquierda, mientras que el otro empieza por el punto rojo «S» abajo a la derecha. Los jugadores van turnándose para hacer crecer su serpiente, extendiendo los segmentos de uno en uno trazando una línea horizontal o vertical desde el punto anterior a uno adyacente. El primer jugador incapaz de moverse, pierde.

5. MAMÁS vs PAPÁS Al principio de la partida los jugadores deciden quienes juegan por PAPÁS (usando las letras P, A y S) y quienes juegan por MAMÁS (usando las letras M, A y S). Cuando le toca, el jugador coloca una de las tres letras de su palabra en una

cualquiera de las casillas. Gana la partida el primero que consiga escribir su palabra en horizontal, vertical o diagonal.

6. PIPE Un jugador tiene que cruzar el esquema de arriba abajo siguiendo los rombos, el otro tiene que cruzarlo de izquierda a derecha siguiendo los puntitos. Cada jugador, por turnos, traza una línea entre dos rombos o puntitos adyacentes. No se puede cruzar otra línea cuando se dibuja una línea nueva. El primero en unir los rombos con una línea continua, de arriba abajo, o los puntos, de izquierda a derecha, es el ganador.

7. MURALLA CHINA En su turno, cada jugador tiene que trazar una "muralla china" que sale de un territorio, cruza otro adyacente y acaba en otro territorio diferente. Los territorios de los que sale y llega una muralla no pueden volver a usarse, y la misma regla vale para los territorios cruzados. El jugador que no consiga crear una muralla pierde la partida.

FICHAS Se le entrega una ficha comodín a cada jugador, se mezclan las fichas restantes y se colocan boca abajo sobre la mesa. Se giran las fichas de una en una y estás irán marcando la secuencia de los retos a los que enfrentarse. Un jugador puede jugarse el comodín en cualquier reto, pero siempre antes de empezar el juego. Si gana, puede añadirle a su puntuación también la ficha comodín. Gana quien, al final de los siete retos, haya conseguido más fichas.



DE SEVEN GAMES

Alter: 8-99 Jahre

Spieleranzahl: 2

Spieldauer: 20 Minuten

Ein Spiel von:

Dave De Vega

Inhalt: 7 Spielfelder; 9 Spielmarken; 2 löschbare Stifte; Spielregeln

Achtung: Spielfelder nach Spielende mit einem feuchten Tuch reinigen.

Im Folgenden finden Sie die Spielregeln für die 7 abstrakten Spiele.

1. GOMOKU Bei diesem uralten Strategiespiel markieren die Spieler abwechselnd ein Feld mit ihrem Zeichen (z.B. „O“ und „X“). Wer als Erster fünf seiner Zeichen horizontal, vertikal oder diagonal in einer Reihe anordnet, gewinnt das Spiel.

2. NIM: Bei diesem alten Spiel ungewisser Herkunft nehmen die Spieler abwechselnd durch Durchstreichen mindestens eine oder beliebig viele Dosen weg, die sich jeweils in der gleichen Reihe befinden müssen. Der Spieler, der den letzten Zug macht, gewinnt.

3. KÄSE-KÄSTCHEN Das Spiel wurde 1889 von Édouard Lucas erfunden. Die Spieler verbinden abwechselnd zwei Nachbarpunkte durch horizontale oder vertikale Linien. Vollendet ein Spieler ein Quadrat mit der vierten Seite, markiert er dieses Kästchen mit dem Anfangsbuchstaben seines Namens (oder einem Zeichen) und darf eine weitere Linie ziehen. Das Spiel endet, wenn alle Kästchen vollendet sind. Der Spieler, der die meisten Kästchen erobert hat, gewinnt.

4. SNAKES Version mit „Stift und Papier“ eines Videospieleklassikers. Der erste Spieler beginnt am grünen »S«-Punkt oben links, der andere am roten »S«-Punkt unten rechts. Die Spieler lassen ihre Schlangen abwechselnd wachsen, indem sie sie durch Ziehen einer horizontalen oder vertikalen Linie vom vorherigen Punkt zu einem Nachbarpunkt um jeweils ein Segment verlängern. Der erste Spieler, der sich nicht mehr weiterbewegen kann, hat verloren.

5. APFEL gegen ZEBRA Zu Beginn des Spiels entscheiden die Spieler, wer für APFEL spielt (durch Eingabe der Buchstaben A, P, F, E, L) und wer für ZEBRA (durch Eingabe der Buchstaben Z, E, B, R, A). Die Spieler geben jedes Mal, wenn sie am Zug sind, einen beliebigen Buchstaben ihres Wortes in ein beliebiges Feld ein. Der erste

Spieler, dem es gelingt, sein Wort waagrecht, senkrecht oder diagonal zu schreiben, gewinnt das Spiel.

6. PIPE Ein Spieler muss das Diagramm den Rauten folgend von oben nach unten durchqueren, der andere muss es den Punkten folgend von links nach rechts durchqueren. Dafür ziehen die Spieler abwechselnd eine Linie zwischen zwei benachbarten Rauten bzw. Punkten. Dabei dürfen sie keine bereits vorhandene Linie kreuzen. Wer zuerst die Rauten von oben nach unten bzw. die Punkte von links nach rechts verbindet, gewinnt.

7. CHINESISCHE MAUER Die Spieler ziehen jedes Mal, wenn sie am Zug sind, eine „chinesische Mauer“, die in einem Gebiet beginnt, durch ein angrenzendes Gebiet verläuft und in einem dritten Gebiet endet. Dabei dürfen sie keine Gebiete nutzen, in denen bereits Mauern beginnen oder enden oder durchquert wurden. Der Spieler, der es nicht mehr schafft, eine Mauer zu ziehen, verliert.

SPIELMARKEN Beide Spieler erhalten eine Joker-Marke. Die restlichen Marken werden gemischt und verdeckt auf der Spielfläche verteilt. Die Marken zeigen die Reihenfolge der Herausforderungen an und werden eine nach der anderen umgedreht. Ein Spieler kann den Joker für eine beliebige Herausforderung einsetzen, jedoch nur vor Beginn eines Spiels. Wenn er gewinnt, darf er den Joker zu seiner Punktzahl addieren. Der Spieler, der am Ende die meisten Marken ergattert hat, gewinnt.



PT SEVEN GAMES

Idade: 8-99
Jogadores: 2
Duração: 20 minutos
Um jogo de:
Dave De Vega

Conteúdo: 7 tabuleiros de jogo; 9 fichas; 2 marcadores apagáveis; Regulamento

Atenção: limpar os tabuleiros com um pano húmido após utilização.

De seguida, apresentamos os regulamentos dos 7 jogos abstratos.

1. GOMOKU É um antiquíssimo jogo de estratégia. Os jogadores, à vez, assinalam o seu símbolo numa casa (por exemplo, "O" e "X"). O primeiro a obter cinco dos seus próprios símbolos alinhados horizontalmente, verticalmente ou diagonalmente ganha o jogo.

2. NIM É um jogo antigo de origens desconhecidas. Os jogadores, à vez, excluem um ou mais frascos de uma única fila. Devem remover pelo menos um frasco e podem remover qualquer número de frascos da mesma fila. O último jogador que conseguir mover-se vence.

3. DOTS & BOXES Foi inventado em 1889 por Édouard Lucas. Os dois jogadores, à vez, desenham linhas horizontais ou verticais entre dois pontos adjacentes. Se um jogador completar o quarto lado de um quadrado, marca essa casa com a inicial de seu nome (ou com um símbolo) e imediatamente desenha outra linha (como se fosse uma jogada extra). Vence quem, quando todas as casas foram completadas, conquistou o maior número de casas.

4. SNAKES Versão "papel e caneta" de um videogame antigo. O primeiro jogador começa do ponto verde «S» no canto superior esquerdo, enquanto o outro começa do ponto vermelho «S» no canto inferior direito. Os jogadores revezam-se ao fazerem crescer a sua cobra, aumentando-a um segmento de cada vez ao desenharem uma linha horizontal ou vertical a partir do ponto anterior para um adjacente. Perde o primeiro jogador que não conseguir mover-se.

5. ARARA vs OSSOS No início do jogo, os jogadores decidem quem joga por OSSOS (inserindo as letras O e S) e quem joga por ARARA (inserindo as letras A e R). Quando chegar a sua vez, o jogador insere uma das duas letras da sua palavra em qualquer

casa. Vence o jogo quem conseguir escrever a sua palavra na horizontal, vertical ou diagonal.

6. PIPE Um jogador deve atravessar o esquema de cima para baixo seguindo os losangos e o outro deve atravessá-lo da esquerda para a direita seguindo as bolinhas. Cada jogador, à vez, desenha uma linha entre dois losangos ou bolinhas adjacentes. Não se pode atravessar outra linha ao se desenharem uma nova linha. O primeiro que ligar os losangos com uma linha contínua, de cima para baixo, ou as bolinhas, da esquerda para a direita, é o vencedor.

7. MURALHA DA CHINA Na sua própria vez, cada jogador deve desenharem uma "muralha da China" que começa de um território, atravessa um adjacente e termina num terceiro território. Os territórios nos quais a muralha começa e acaba não podem voltar a ser usados, regra esta que também se aplica aos territórios atravessados. O jogador que não conseguir criar uma muralha perde o jogo.

FICHAS Deve entregar-se uma ficha jôquer a ambos os jogadores, misturar as fichas restantes e colocá-las viradas para baixo na mesa. Virar uma ficha de cada vez, as quais mostrarão a sequência de desafios a enfrentar. Um jogador pode jogar o jôquer para qualquer tipo de desafio, mas sempre antes de iniciar um jogo. Se vencer, também pode adicionar a ficha do jôquer à pontuação. Vence quem, no final dos sete desafios, tiver ganhado mais fichas.

