

**EN**

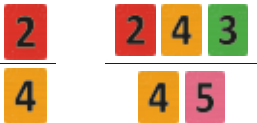
# ADD UP

**Age: 8-99****Players: 2-6****Game Duration: 20 minutes****A game by: *Andrea Binasco, Matteo di Pascale*****Contents: 48 cards; Rules**

Shuffle the cards and deal 3 to each player. Then place two "opening" cards face up on the table, placing one above the other on an imaginary line (as in the picture). The rest of the deck stays face down at disposal for the game.

## Rules

The youngest player starts. Each player, when it's their turns, plays a card either on the top or the bottom row. If the sum of the cards on the top row is the same as that on the bottom, the player who put the final card down, wins all the cards on the table, otherwise it is the following player's turn.



When a player puts down their card, they immediately draw another from the top of the deck in order to always have 3 cards in their hands. When a player wins all the cards on the table, two new "opening" cards are placed one above the other from the deck and the game continues.

When there are no more cards left in the deck, the players play the cards they are still holding until they are gone. Whoever has the most cards at the end wins.

## Joker cards

These cards increase your chances of winning: a white joker card counts as any number between 0 and 5, a yellow joker card counts as any number from 10 up. The player who has the joker card decides its value when playing it.



**IT**

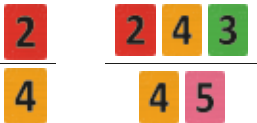
# ADD UP

**Età: 8-99****Giocatori: 2-6****Durata: 20 minuti****Un gioco di: *Andrea Binasco,  
Matteo di Pascale*****Contenuto: 48 cartine; Regolamento**

Si mescolano le cartine e se ne distribuiscono 3 per ogni giocatore. Quindi si dispongono 2 cartine "aprifila" scoperte al centro del tavolo, in modo che siano una al di sopra e una al di sotto di una linea immaginaria (vedi figura). Il restante mazzo rimane coperto a disposizione.

## Svolgimento

Inizia il più giovane. Ciascun giocatore, al proprio turno, deve giocare una cartina, posizionandola sulla fila superiore o inferiore. Se la somma delle cartine della prima fila è identica alla somma delle cartine della seconda fila, il concorrente guadagna tutte le cartine del tavolo; altrimenti il turno passa a quello successivo.



Quando un giocatore gioca una cartina, ne pesca immediatamente un'altra al fine di averne sempre 3 a disposizione per il turno successivo. Se un giocatore guadagna le cartine sul tavolo, vanno ripristinate le due "aprifila" pescandole dal mazzo.

Quando finisce il mazzo, i giocatori giocano le cartine che hanno in mano fino al termine della partita. Vince chi ha guadagnato più cartine.

## **Cartine jolly**

I jolly aumentano le possibilità di successo del gioco: il jolly bianco può avere un valore da 0 a 5 a scelta del giocatore mentre il jolly giallo può avere un valore superiore o uguale a 10, sempre a scelta del giocatore.



**FR**

# ADD UP

**Age : 8-99****Nombre de joueurs : 2-6****Durée : 20 minutes****Conception : *Andrea Binasco,  
Matteo di Pascale*****Contenu : 48 cartes ; Règles du jeu**

On mélange les cartes et on en distribue 3 à chaque joueur. On place ensuite 2 cartes, face visible, l'une au-dessus de l'autre, comme si elles étaient séparées par une ligne imaginaire (voir illustration). Les cartes restantes constituent la pioche.

## Déroulement

Le joueur le plus jeune commence. Chacun leur tour, les joueurs jouent une carte qu'ils peuvent choisir de placer sur la ligne supérieure ou inférieure. Lorsque la somme des cartes de la première ligne est identique à la somme des cartes de la ligne inférieure, le joueur qui vient de jouer gagne toutes les cartes placées sur la table.



2

4



2 4 3



4 5

3

5

Dans le cas contraire, il passe son tour au joueur suivant. Lorsqu'un joueur dépose une de ses cartes, il en pêche immédiatement une autre afin d'avoir toujours 3 cartes en main au début de chaque tour. Lorsqu'un joueur remporte les cartes placées sur la table, on place à nouveau deux cartes de la pioche face visible sur la table afin de former deux nouvelles lignes. Lorsque la pioche est finie, les joueurs jouent les cartes qu'ils ont en main. La partie prend fin lorsque toutes les cartes de la pioche ont été pêchées. Le joueur ayant ramassé le plus de cartes sera le gagnant.

## Cartes Joker

Les jokers constituent une aide précieuse : le blanc peut avoir une valeur de 0 à 5 tandis que le jaune peut avoir une valeur supérieure ou égale à 10. Dans les deux cas, c'est le joueur qui place le joker qui détermine sa valeur.



**ES**

# ADD UP

**Edad:** 8-99**Jugadores:** 2-6**Duración:** 20 minutos**Un juego de:** *Andrea Binasco,*  
*Matteo di Pascale***Contenido:** 36 cartas; Reglamento

Se mezclan las cartas y se le entregan 3 a cada jugador. Después, se colocan 2 cartas "abrefila" destapadas en el centro de la mesa, de tal forma que queden una por encima y la otra por debajo de una línea imaginaria (ver imagen). Es resto de la baraja queda disponible.

## Desarrollo

Empieza el más joven. Cada jugador, en su turno, tiene que jugar una carta, colocándola en la fila de arriba o en la de abajo. Si la suma de las cartas de la primera fila es idéntica a la suma de las cartas de la segunda fila, el jugador se queda con todas las cartas de la mesa; si no, le toca al siguiente jugador.



Cuando un jugador juega una carta, enseguida tiene que robar otra de la baraja, para tener siempre 3 en la mano para la siguiente jugada. Cuando un jugador se queda las cartas de la mesa, hay que volver a poner las 2 cartas "abrefila", robándolas de la baraja.

Al acabar la baraja, los jugadores juegan las cartas que tienen en la mano hasta terminar la partida. Gana quien tenga más cartas.

## Cartas comodín

Los comodines aumentan las posibilidades de éxito del juego: el comodín blanco puede tener un valor de 0 a 5 a elección del jugador; mientras que el comodín amarillo puede tener un valor igual o superior a 10, también según elija el jugador.





**DE**

# ADD UP

**Alter:** 8-99 Jahre**Spieleranzahl:** 2-6**Spieldauer:** 20 Minuten**Ein Spiel von:** *Andrea Binasco,  
Matteo di Pascale***Inhalt:** 36 Zahlenkarten; Spielregeln

Die Karten werden gut gemischt. Danach erhält jeder Spieler 3 Karten. Nun werden 2 Karten aufgedeckt als „Reihenanfang“ so in die Mitte der Spielfläche gelegt, dass die eine oberhalb und die andere unterhalb einer „gedachten“ Linie liegt (siehe Abbildung). Der restliche Stapel

wird verdeckt bereitgelegt.

## Spielablauf

Der jüngste Spieler beginnt. Die Spieler müssen jedes Mal, wenn sie am Zug sind, eine Karte ausspielen und dabei in die obere oder untere Reihe legen. Wenn die Summe der Zahlen auf den Karten in der ersten Reihe und die Summe der Zahlen auf den Karten in der zweiten Reihe gleich sind, darf der Spieler



alle Karten von der Spielfläche nehmen und behalten. Andernfalls ist der nächste Spieler am Zug.

Jedes Mal, wenn ein Spieler eine Karte ausspielt, zieht er sofort eine neue Karte vom Nachziehstapel, damit er für seinen nächsten Zug 3 Karten zur Verfügung hat. Hat ein Spieler die Karten auf der Spielfläche ergattert, müssen zwei neue Karten als „Reihenanfang“ aus dem Stapel gezogen werden. Wenn der Stapel aufgebraucht ist, spielen die Spieler noch ihre Handkarten aus. Das Spiel endet, wenn alle Karten ausgespielt wurden. Der Spieler, der am meisten Karten ergattert hat, gewinnt.

## **Jokerkarten**

Die Joker erhöhen die Gewinnchancen: Der weiße Joker kann nach Wahl des Spielers einen Wert zwischen 0 bis 5 haben und der gelbe Joker einen Wert größer oder gleich 10, ebenfalls nach Wahl des Spielers.



**PT**

# ADD UP

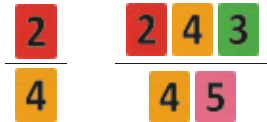
**Idade:** 8-99**Jogadores:** 2-6**Duração:** 20 minutos**Um jogo de:** *Andrea Binasco,*  
*Matteo di Pascale***Conteúdo:** 48 cartas; Regulamento

Baralham-se as cartas e distribuem-se 3 por cada jogador. Em seguida, dispõem-se duas cartas de "início de fila" viradas para cima no centro da mesa, de modo que fiquem uma por cima e outra por baixo de uma linha imaginária (ver figura). O restante baralho permanece

virado para baixo.

## Procedimento

Começa o jogador mais jovem. Cada jogador, na sua vez, deve jogar uma carta, posicionando-a na linha superior ou inferior. Se a soma das cartas da primeira fila for idêntica à soma das cartas da segunda linha, o jogador ganha todas as cartas da mesa; caso contrário, passa a vez ao próximo jogador.



Quando um jogador joga uma carta, pesca imediatamente outra do baralho para ter sempre 3 cartas disponíveis para o próximo turno. Se um jogador ganhar as cartas na mesa, as duas cartas de "início de fila" devem ser novamente colocadas retirando-as do baralho.

Quando o baralho acabar, os jogadores jogam as cartas que têm na mão até ao final do jogo. Vence quem ganhou mais cartas.

## Cartas jóquer

Os jóques aumentam as possibilidades de êxito no jogo: o jóquer branco pode ter um valor de 0 a 5 à escolha do jogador; já o jóquer amarelo pode ter um valor maior ou igual a 10, sempre à escolha do jogador.

