

- Sobald ein Spieler 4 Gurken hat, ist er sofort "eingelegt" (er verliert das Spiel).

AUFDECKEN: Wenn die Zeit abgelaufen ist, ohne dass jemand noch ein Paar gefunden hat, deckt der Spieler, der "Gurke!" gerufen hatte, schnell 10 Plättchen auf. Währenddessen können keine Paare ausgerufen und gesammelt werden. Sobald die Plättchen aufgedeckt sind, wird das Spiel fortgesetzt.

SPIELSIEG: Es gibt zwei Möglichkeiten, das Spiel zu gewinnen. Wer noch als Einziger übrig ist, weil alle anderen Spieler "eingelegt" sind, hat das Spiel sofort gewonnen. Andernfalls endet das Spiel, wenn das letzte Paar genommen wurde.

WERTUNG:

- Jedes Plättchen, das ein Spieler vor sich liegen hat, ist 1 Punkt wert.
- Für jede Gurke, die ein Spieler genommen hat, verliert er 3 Punkte.
- (Optional) Wer alle 4 Plättchen eines Buchstabens hat, erhält 2 Bonuspunkte (z. B. alle vier "Z", usw.).
- Der Spieler mit den meisten Punkten ist der Spielsieger.
- Bei Gleichstand für den Spielsieg gewinnt derjenige der daran beteiligten Spieler, der weniger Gurken hat.

IN DER BREDOUILLE? Falls mehrere Spieler gleichzeitig dasselbe Paar ausrufen, schnappt sich der Spieler dieses Paar, der schneller zupackt. Erst wenn ein Spieler ein Paar vor sich abgelegt hat, kann er ein neues ausrufen. Falls niemand "eingelegt" wird, können die Spieler die Schwierigkeit steigern, indem sie die "Einlegegrenze" auf 3 senken.

CREDITS: Spielautor- Damon Tabb, **Grafische Gestaltung-** Greg Preslicka, Jenn Vargas, **Redaktion-** Frank DiLorenzo, **Deutsche Regel-** Ferdinand Köther

©2016 R&R Games, Inc., Alle Rechte vorbehalten, PO BOX 130195, Tampa, FL 33681
Vertrieb in Europa: SpielDirekt: Mühlenstr. 159, 41236 Mönchengladbach, DE

www.RnRGames.com



PICKLE LETTER



CONTENU : un sablier de 15 secondes, 104 tuiles (4 tuiles de chaque lettre de l'alphabet), 17 cornichons

MISE EN PLACE : Ouvrez le pot (doucement), versez les tuiles sur la table. Environ la moitié des tuiles doit être du côté lettre visible, et mélangez les cornichons. Ne retournez pas et ne trie pas pas les tuiles, étalez-les juste bien pour qu'aucune ne soit empilée sur les autres.

ASSORTIR : Un joueur annonce « Go ! ». Tous les joueurs se dépêchent pour trouver dans les tuiles autant de paires de lettres correspondantes. Lorsque vous trouvez une paire, annoncez la lettre correspondante à la paire, « L » par exemple ! Prenez les deux tuiles qui forment la paire et gardez-les face visible devant vous, dans votre pile de tuiles

- Si vous avez crié paire et que c'est faux, vous devez prendre un cornichon.
- Si les joueurs ne trouvent plus de paires et qu'il y a **5 tuiles ou moins restantes, face cachée**, retournez les tuiles et continuez à essayer de faire des paires.

TEMPS DU CORNICHON : Si vous pensez qu'il n'y a plus de paires possibles, criez « **CORNICHON !** » et retournez le sablier. Vos adversaires ont maintenant **15** secondes pour prouver que vous avez tort et pour annoncer les paires qu'ils trouvent encore.

- Si vous avez raison et qu'aucun de vos adversaires n'a été capable de trouver une paire avant que le temps ne soit écoulé, **CHACUN** doit prendre un cornichon. Cependant...
- Si vous avez *tort*, et qu'un adversaire trouve et annonce une paire avant que le temps ne soit écoulé, **VOUS** devez prendre un cornichon. Les adversaires qui trouvent une paire que vous avez donc manquée, avant que le temps ne soit écoulé, peuvent prendre ces tuiles. Cependant, vous ne devez prendre qu'un seul cornichon, et ce sans tenir compte du nombre de paires que vos adversaires ont trouvées.
- Un joueur qui a **4** cornichons pendant la partie est considéré comme un cornichon (il perd).

RETOURNER : Dès que le temps est écoulé, le joueur qui a annoncé “cornichon” retourne rapidement 10 tuiles face visible. Aucune paire ne peut être formée lorsque ces tuiles sont retournées. Dès que les tuiles ont été retournées, la partie continue normalement.

REMPORTER LA PARTIE : Il y a deux manières de gagner. Tout d’abord, si vous êtes le dernier joueur restant, ce qui signifie que tous les autres joueurs ont perdu, vous gagnez directement. Autrement, la partie se termine lorsque la dernière paire est constituée.

DÉCOMPTE DES POINTS :

- Les joueurs gagnent **1** point pour chaque tuile qu’ils ont attrapée.
- Ils perdent **3** points pour chaque cornichon qu’ils ont mangé,
- (optionnel) Vous recevez **2** points en bonus si vous avez récupéré les 4 tuiles d’une lettre (par exemple, les 4 z, etc...)
- Celui qui a le plus de points remporte la partie,
- S’il y a égalité pour les points, celui qui a le moins de cornichon l’emporte.

DANS LE PÉTRIN ? Si des joueurs annoncent en même temps la même paire, celui qui attrape les tuiles en premier, garde celles qu’il a attrapées. Rappelez-vous que vous ne pouvez pas annoncer une seconde paire tant que vous n’avez pas mis la précédente dans votre pile. Si personne ne reçoit 4 cornichons, augmentez la difficulté du jeu en abaissant la limite des cornichons à 3

CRÉDITS : Conception du jeu- Damon Tabb,

Conception graphique- Greg Preslicka, Jenn Vargas,

Correction- Frank DiLorenzo, **Relecture des règles françaises-** Stéphane Athimon

Relecture des règles françaises- Natacha Athimon-Constant



SPIELINHALT: Ein 15-Sekunden-Timer, 104 Plättchen (*4 jedes Buchstabens des Alphabets*), 17 Plastik-Gürkchen

SPIELVORBEREITUNG: Der Behälter wird (vorsichtig) geöffnet und die Plättchen werden auf dem Tisch ausgeschüttet. Ungefähr die Hälfte der Plättchen sollte offen liegen, sodass der Buchstabe sichtbar ist, und die Gürkchen mittendrin. Es sollten keine Plättchen umgedreht oder aussortiert werden, aber die Auslage sollte geglättet werden, damit keine Plättchen auf anderen liegen.

PASSENDE PAARE: Ein beliebiger Spieler ruft “Los!” und alle Spieler suchen fieberhaft so viele passende Buchstabenpaare wie möglich. Wer ein Paar gefunden hat, ruft laut den Buchstaben des Paares, z. B. “L!” Dann nimmt er die beiden Plättchen und legt sie offen vor ab.

- Wer ein Paar ausruft, aber sich irrt, muss eine Gurke nehmen.
- Falls die Spieler kein Paar mehr finden können und es nur noch **5 oder weniger verdeckte** Plättchen gibt, werden die verdeckten Plättchen aufgedeckt und das Spiel wird fortgesetzt.

GURKENZEIT: Wer meint, dass kein passendes Paar mehr gefunden werden kann, ruft laut “GURKE!” und dreht den Timer um. Die anderen Spieler haben nun 15 Sekunden Zeit, das Gegenteil zu beweisen und Paare auszurufen, die sie sehen.

- Falls der Spieler recht hatte und die anderen Spieler keine Paare mehr finden können, bevor die Zeit abgelaufen ist, muss **JEDER** von ihnen eine Gurke nehmen. Aber ...
- Falls der Spieler *unrecht* hatte und ein Spieler ein Paar findet und ausruft, bevor die Zeit abgelaufen ist, muss **ER** eine Gurke nehmen. Falls ein Spieler ein Paar findet, bevor die Zeit abgelaufen ist, nimmt dieser die Plättchen, die der Spieler übersehen hatte. Der Spieler, der sich geirrt hatte nimmt immer nur eine Gurke, auch wenn die anderen Spieler noch mehrere Paare finden sollten.