

SPIELREGEL



FINITO!

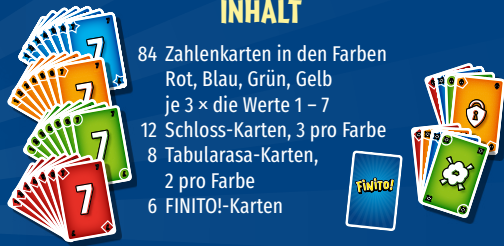
... oder geht da noch was?



8+ 2-6 25+



INHALT



- 84 Zahlenkarten in den Farben Rot, Blau, Grün, Gelb je 3 x die Werte 1 – 7
- 12 Schloss-Karten, 3 pro Farbe
- 8 Tabularasa-Karten, 2 pro Farbe
- 6 FINITO!-Karten

SPIELIDEE UND ZIEL

FINITO! verläuft über mehrere Durchgänge. Runde für Runde müsst ihr möglichst viele Karten loswerden. Strapaziert ihr euer Glück aber zu doll, beenden die Mitspieler euren Lauf mit einem schadenfreudigen „FINITO!“ Bei wem halten sich Geduld und Wagemut die Waage? Wer wird seine Karten zuerst los und sammelt die 10 Bonuspunkte?

SPIELVORBEREITUNG

Bei einer Partie zu zweit: Legt alle Karten mit dem Wert 7, 2 beliebige Tabularasa-Karten sowie 2 beliebige Schloss-Karten zurück in die Schachtel.

Jeder Spieler platziert eine FINITO!-Karte vor sich. Legt nicht benötigte FINITO!-Karten zurück in die Schachtel.

Nehmt pro Farbe eine beliebige Zahlenkarte aus dem Deck und platziert die 4 Karten offen nebeneinander in der Tischmitte – das sind die 4 Ablagestapel (einer pro Farbe). Mischt alle restlichen Karten gründlich und

verteilt sie möglichst gleichmäßig an alle Spieler. Jeder Spieler hat nun seinen eigenen, verdeckten Nachziehstapel und nimmt sich davon der Spieleranzahl entsprechend Karten auf die Hand:

Spieleranzahl:	2	3	4	5+6
Kartenanzahl:	7	5	4	3



Für das Notieren der Punkte benötigt ihr zusätzlich Stift und Papier. Entscheidet euch, ob ihr auf 60 oder 80 Minuspunkte spielt. Wir empfehlen bei 2 und 3 Spielern 80 und bei 4-6 Spielern 60 Minuspunkte.

SPIELABLAUF

Das Spiel verläuft über mehrere Durchgänge – gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Der erste Durchgang wird durch den jüngsten Spieler eröffnet, bei den folgenden Durchgängen beginnt der Spieler mit den meisten Minuspunkten.

EIN SPIELZUG

Ist ein Spieler am Zug, muss er mindestens eine Karte auf den farblich passenden Ablagestapel spielen.

FINITO!

Wenn ein Mitspieler eine gleiche Karte (Zahl und Farbe!) auf der Hand hat, wie die eben gespielte, darf er diese auf die eben gespielte Karte werfen und dabei „FINITO!“ rufen – der aktive Spieler muss nun den gesamten Ablagestapel der gerade gespielten Farbe verdeckt unter seine FINITO!-Karte legen. Sein Zug ist damit beendet. Sowohl der Geschädigte als auch der „FINITO!“-Rufer ziehen von ihren jeweiligen Nachziehstapeln so viele Karten nach, bis sie wieder die der Spieleranzahl entsprechende Anzahl Karten auf der Hand haben (siehe „Spielvorbereitung“).

Wenn niemand „FINITO!“ ruft, hat der aktive Spieler nach jeder gespielten Karte folgende Wahl zu treffen:

- Er spielt noch eine Karte. Das kann er so lange tun, wie er will, wobei das „FINITO!“-Risiko selbstverständlich bestehen bleibt. Sollte es dem aktiven Spieler während seines Zuges gelingen alle Handkarten abzuspülen, füllt er seine Hand wieder mit Karten seines Nachziehstapels voll auf – danach darf er weitere Karten spielen.
- ODER er beendet seinen Zug freiwillig und füllt seine Hand wieder mit Karten von seinem Nachziehstapel auf.

SPEZIALKARTEN



Die **Schloss-Karte** kann man ohne Bedenken ablegen. Direkt anschließend nach ihr kann es kein „FINITO!“ geben.



Auch die **Tabularasa-Karte** kann nicht von einem „FINITO!“ betroffen sein. Zusätzlich wird der ganze Ablagestapel der jeweiligen Farbe auf einen allgemeinen Ablagestapel gelegt.

Beispiel:

Lorenzo spielt eine rote 2. Niemand ruft „FINITO!“.



Lorenzo spielt danach die grüne Tabularasa-Karte.



Der komplette grüne Ablagestapel geht aus dem Spiel.



Danach spielt er die grüne 6, als erste Karte des neuen grünen Ablagestapels.



Franka wirft eine grüne 6 darauf und ruft „FINITO!“.



Lorenzos Zug ist beendet und er muss den grünen Ablagestapel, also die 2 grünen 6er, verdeckt unter seine FINITO!-Karte legen.

Hinweise:

- Es dürfen bei der gleichen Karte auch 2 Spieler „FINITO!“ rufen und ihre Karte abwerfen.
- FINITO! ist kein Hektik-Spiel. Der aktive Spieler muss seinen Mitspielern die angemessene Zeit zum Überprüfen ihrer Handkarten geben, bevor er die nächste Karte abspielt.

ENDE EINES DURCHGANGS

Ein Durchgang endet **sofort**, wenn ein Spieler alle Karten von seinem Nachziehstapel und seiner Hand losgeworden ist. Dieser Spieler erhält einen Bonus von 10 Pluspunkten! Alle Spieler zählen nun die Karten unter ihrer FINITO!-Karte, in ihrem Nachziehstapel und auf ihrer Hand. Die (Minus-) Punkte werden notiert und mit (Minus-)Punkten aus den vorherigen Runden verrechnet.

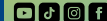
Wenn noch kein Spieler 60/80 Minuspunkte erreicht hat, spielt ihr den nächsten Durchgang (siehe „Spielvorbereitung“).

SPIELENDE

Wenn ein oder mehrere Spieler am Ende eines Durchgangs 60/80 Minuspunkte erreichen oder überschreiten, ist das Spiel vorbei. Der Spieler mit den wenigsten Minuspunkten gewinnt. Bei einem Gleichstand teilen sich die daran beteiligten Spieler den Sieg.



Weitere spannende Spiele findest du hier: gamefactory-games.com



Nur aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die geschlechtsneutral gemeint ist.

© Game Factory 2024

Autoren: Brian S. Spence, Garrett J. Donner, Michael S. Steer
Design: Steffi Brockschläger · Redaktion: Rico Gadola
Licensed by Excel Development Group, Inc.
Random Games & Toys

Exclusive Distribution:
Carletto Deutschland GmbH
Kressengartenstr. 2
D-90402 Nürnberg | www.carletto.de
Carletto AG | Industriest. 10
CH-6440 Brunnen | www.carletto.ch
www.gamefactory-games.com



RÈGLE



CONTENU

- 84 cartes rouges, bleues, jaunes et vertes (de valeurs 1 à 7, 3 par couleur)
- 12 cartes Cadenas (3 par couleur)
- 8 cartes Tabula Rasa (2 par couleur)
- 6 cartes FINITO !



PRINCIPE ET BUT DU JEU

FINITO ! se joue en plusieurs manches. À chaque tour, vous devez défausser le plus de cartes possible. Mais à force d'être trop gourmand, vos adversaires risquent de se faire un malin plaisir à vous stopper dans votre élan en criant « FINITO ! ». Qui trouvera le bon équilibre entre patience et prise de risque ? Qui se débarrassera le premier de toutes ses cartes et marquera les 10 points de bonus ?

MISE EN PLACE

À 2 joueurs, retirez du paquet toutes les cartes de Valeur 7, 2 cartes Tabula Rasa au choix ainsi que 2 cartes cadenas au choix, et rangez-les dans la boîte.

Chaque joueur place une carte FINITO ! devant lui. Rangez celles non utilisées dans la boîte.

Prenez une carte de n'importe quelle valeur dans chacune des couleurs et alignez ces 4 cartes au milieu de la table, face visible : ce seront les 4 piles de défausse (une par couleur). Mélangez toutes les cartes restantes et distribuez-les le plus équitablement possible à

chaque joueur. Chacun les empile devant lui, face cachée, pour former sa pioche personnelle, puis tire un certain nombre de cartes selon le nombre de joueurs pour constituer sa main :

Nombre de joueurs :	2	3	4	5+6
Nombre de cartes :	7	5	4	3



Prévoyez en plus un crayon et une feuille pour noter les points. A vous de décider si vous désirez jouer en 60 ou 80 points. Nous vous conseillons de jouer en 80 points à 2 et 3 joueurs, et en 60 points de 4 à 6 joueurs.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie se déroule en plusieurs manches ; Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens horaire. Le plus jeune joueur entame la première manche ; à chacune des manches suivantes, ce sera le joueur qui cumule le plus de points négatifs.

UN TOUR DE JEU

À son tour de jeu, le joueur actif doit jouer au moins une carte sur la pile de défausse de la couleur correspondante.

FINITO!

Si un autre joueur possède une carte de même valeur et de même couleur que la carte qui vient d'être jouée, il peut la recouvrir et crier « FINITO ! ».

Le joueur actif récupère alors toute la pile de cartes de la couleur jouée et les glisse, face cachée, sous sa carte FINITO ! Son tour est terminé. Le joueur actif et celui qui a crié « FINITO ! » piochent de manière à avoir autant de cartes qu'en début de partie (voir « MISE EN PLACE »).

Si personne ne crie « FINITO ! », le joueur actif dispose de 2 options après chaque carte jouée :

- Il joue une nouvelle carte. Il peut continuer ainsi aussi longtemps qu'il le veut, au risque que quelqu'un crie « FINITO ! » à chaque nouvelle carte jouée. S'il parvient à se défausser de toutes les cartes de sa main durant son tour, il pioche autant de cartes qu'en début de partie et peut ensuite continuer à jouer.
- OU il décide de s'arrêter et pioche pour compléter sa main.

CARTES SPÉCIALES

Un joueur peut jouer une **carte Cadenas** sans la moindre hésitation. Personne ne peut crier « FINITO ! » juste après.

De la même manière, aucun « FINITO ! » ne peut avoir lieu après une **carte Tabula Rasa**. De plus, après qu'une carte Tabula Rasa a été jouée sur la pile de la couleur correspondante, toute la pile est écartée du jeu dans une défausse commune à part.

Exemple :

Lorenzo joue un 2 rouge sur la pile rouge. Personne ne crie « FINITO ! ».

Lorenzo joue ensuite une carte Tabula Rasa verte.

Toute la pile de défausse verte est écartée.

Il continue en jouant un 6 vert pour entamer la nouvelle pile de défausse verte.

Franka joue un 6 vert par-dessus et crie « FINITO ! ».



Franka ↑

Le tour de Lorenzo est terminé et il doit récupérer toute la pile verte, en l'occurrence, les deux 6 verts, et les glisser, face cachée, sous sa carte FINITO !

Remarques :

- Deux joueurs peuvent crier « FINITO ! » pour la même carte et se défausser de leur carte.
- FINITO ! n'est pas un jeu de rapidité. Le joueur actif doit laisser le temps à ses adversaires de consulter leurs cartes avant de jouer la carte suivante.

FIN DE LA MANCHE

La partie continue ainsi jusqu'à ce qu'un joueur ait défaussé toutes les cartes de sa pioche et de sa main ; la manche est alors **immédiatement** terminée. Ce joueur marque un bonus de 10 points !

Chaque joueur compte alors les cartes sous sa carte FINITO !, de sa pioche et de sa main. Chaque carte compte comme 1 point négatif. Ces points sont notés et additionnés au fil des manches.

Si personne n'a encore cumulé 60/80 points négatifs, une nouvelle manche commence (voir « MISE EN PLACE »).

FIN DE LA PARTIE

Si, à l'issue d'une manche, un ou plusieurs joueurs atteignent ou dépassent 60/80 points négatifs, la partie est terminée. Le joueur qui totalise le moins de points négatifs l'emporte. En cas d'égalité, les joueurs se partagent la victoire.



Autres jeux captivants :

Le générique masculin, employé afin d'assurer une meilleure lisibilité de ces règles, intègre tous les genres.

© Game Factory 2024
Auteur : Brian S. Spence, Garrett J. Donner, Michael S. Steer
Design : Steffi Brockschläger · Rédaction : Rico Gadola
Traduction française : Eric Bouret
Licensed by Excel Development Group, Inc.
Random Games & Toys

Exclusive Distribution:
Carletto Deutschland GmbH
Kressengartenstr. 2
D-90402 Nürnberg | www.carletto.de
Carletto AG | Industriest. 10
CH-8440 Brunnen | www.carletto.ch
www.gamefactory-games.com

