

Variante per professionisti di punta: si possono girare solo le carte il cui punteggio è uguale a quello di entrambi i dadi e, inoltre, anche le carte il cui punteggio sommato corrisponde a quello dei dadi. Se, dunque, si consegue rosso e giallo e il punteggio di due e tre, oltre alle carte rosse 2 e 3 e alle carte gialle 2 e 3, è possibile girare anche le carte rosse e gialle col punteggio 5. Facile no?

Variante con puntate: il punteggio che non può venire usato dal giocatore può essere ceduto agli altri partecipanti in cambio di gettoni. Se dunque un giocatore che non è di turno possiede una carta che corrisponde al punteggio e al colore conseguiti da un altro concorrente, può girare la sua carta dopo aver dato un gettone al concorrente che ha lanciato i dadi.

Warnung! Für Kinder unter 36 Monaten nicht geeignet. Erstickungsgefahr wegen verschluckbarer Kleinteile.

Attention! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Risque d'asphyxie par ingestion de petites pièces.

Attenzione! Non adatto ai bambini di età inferiore ai 3 anni. Contiene piccole parti che potrebbero essere ingerite. Pericolo di soffocamento.



Der Schweizer Spieleverlag
L'éditeur suisse de jeux
L'editore svizzero di giochi



punta

Ab 5 Jahren
für 2-6 Spieler



Inhalt: 60 Spielkarten, 2 Zahlenwürfel, 2 Farbwürfel

Beim Familienspiel Punta kommen alle auf ihre Kosten. Denn die Kombination von Karten, Farb- und Zahlenwürfeln ermöglicht verschiedene Spielvarianten. So kann einerseits der spielerische Umgang mit Zahlen geübt werden. Aber auch erfahrene Spieler kommen bei einer kniffligeren Spielvariante bestimmt ins Schwitzen. Der Schwierigkeitsgrad lässt sich so problemlos dem Alter der Mitspieler anpassen. Am besten also jede der folgenden Spielvarianten ausprobieren. Übrigens kann das Spiel auch mit Einsätzen gespielt werden. Das erhöht die Spannung zusätzlich. Als Jetons können ganz einfach die Kunststoffchips vom Flohspiel oder aber Knöpfe oder Rappen verwendet werden.

Punta für Gedächtniskünstler

Benötigt werden 60 Karten, 1 Zahlen- und 1 Farbwürfel

Karten gut mischen und gleichmässig verteilen. Die Spieler dürfen die Karten nicht anschauen und legen sie also mit der Bildseite nach unten in einer Reihe vor sich hin. Der jüngste Spieler beginnt. Er würfelt mit beiden Würfeln und darf dann eine seiner Karten aufdecken. Entspricht diese Karte in Zahl oder Farbe der gewürfelten Zahl oder Farbe, bleibt die Karte offen liegen und der Spieler darf erneut würfeln. Wenn Zahl und Farbe übereinstimmen, darf der Spieler eine weitere beliebige Karte aufdecken und erneut würfeln. Stimmen jedoch weder Zahl noch Farbe der aufgedeckten Karte überein, wird diese wieder umgedreht. Allerdings sollte sich der Spieler die Karte merken. Denn wer weiss, wann die nächste Gelegenheit kommt, genau die gesuchte Karte aufzudrehen. Gespielt wird der Reihe nach. Würfelt ein Spieler die Farbe violett, darf er keine Karte aufdecken. Der nächste Spieler darf sein Würfelglück versuchen. Sieger ist, wer zuerst alle Karten seiner Reihe aufgedeckt hat.

> Wer mit Kindern spielt, denen Zahlen noch nicht vertraut sind, spielt einfach nur mit dem Farbwürfel.

Variante mit Einsatz: Der Sieger erhält von den übrigen Mitspielern für jede nicht aufgedeckte Karte einen Chip.

Punta für Zahlencracks

Benötigt werden 60 Karten sowie 2 Zahlenwürfel.

Karten gut mischen und gleichmässig verteilen. Jeder Spieler sortiert seine Karten nach Zahlen und legt sie mit der Bildseite nach oben aus. Es kommen also alle Einer auf ein Häufchen, alle Zweier auf ein weiteres Häufchen usw. Der jüngste Spieler beginnt. Er würfelt mit beiden Würfeln und ruft dann die Summe aus, die sich aus den gewürfelten Zahlen ergeben. Beispielsweise ergeben ein gewürfelter Dreier und ein Vierer die Summe sieben. Nun dürfen alle Spieler gleichzeitig diejenigen Karten ablegen, die der gewürfelten Summe entsprechen. So können also folgende Kombinationen abgelegt werden:

- eine Einer- und eine Sechserkarte oder
- eine Zweier- und eine Fünferkarte
- eine Einer-, eine Zweier und eine Viererkarte usw.

Es wird abwechselungsweise gewürfelt. Hat ein Spieler nur noch eine Karte, wird nur noch mit einem Würfel weitergespielt.

> Diese Spielart eignet sich besonders für Erstklässler, die so den spielerischen Umgang mit Zahlen von eins bis zwölf lernen.

Variante mit Einsatz: Der Sieger erhält von jedem der übrigen Mitspieler einen Chip für jeden Punkt auf den nicht abgelegten Karten.

Punta für Profis

Benötigt werden 60 Karten, 2 Zahlen- und 2 Farbwürfel.

Karten gut mischen und gleichmässig verteilen. Die Spieler sortieren ihre Karten nach Farben und Zahlen und legen sie geordnet mit der Bildseite nach oben vor sich hin. Der jüngste Spieler beginnt. Er würfelt und darf nun diejenigen seiner Karten umdrehen, die in Farbe und Zahl mit den Würfeln übereinstimmen.

Werden beispielsweise die Farben rot und gelb sowie die Zahlen zwei und drei gewürfelt, darf der Spieler also rot 2 und rot 3 sowie gelb 2 und gelb 3 umdrehen. Sollte er alle diese Karten besitzen (das wäre ein Glücksfall), darf er für den Wurf vier Karten umdrehen. Nur wer würfelt darf auch Karten umdrehen. Sieger ist, wer als erster alle Karten umdrehen konnte.

Variante für ultimative Profis: Es dürfen nicht nur Karten umgedreht werden, deren Zahl mit einer der beiden gewürfelten Zahlen übereinstimmen, sondern zusätzlich auch Karten, deren Zahl sich aus der Summe der beiden gewürfelten Zahlen ergibt. Wird also beispielsweise rot und gelb, zwei und drei gewürfelt, darf ausser den Karten rot 2 und rot 3, gelb 2 und gelb 3 auch noch rot 5 und gelb 5 umgedreht werden. Alles klar?

Variante mit Einsatz: Würfe, die der jeweilige Spieler nicht nutzen kann, dürfen gegen Chips an die Mitspieler verkauft werden. Besitzt also ein Spieler, der nicht an der Reihe ist, eine Karte, die zu den gewürfelten Zahlen und Farben passt, darf er gegen Abgabe eines Chips die Karte umdrehen.

punta

**A partir de 5 ans
pour 2 à 6 joueurs**



Contenu: 60 cartes à jouer, 2 dés ordinaires, 2 dés couleurs.

Punta, un jeu familial par excellence, répondra à toutes les attentes. En effet, la combinaison entre les cartes et les deux types de dés permet différentes variantes de jeu. On peut, par exemple, se familiariser avec les chiffres de manière ludique ou s'essayer à une variante de jeu plus difficile, qui donnera du fil à retordre aux joueurs plus expérimentés. Le degré de difficulté s'adapte donc aisément à l'âge des joueurs. Le mieux est d'essayer toutes les variantes ci-dessous ! Pour ajouter du suspense, Punta peut également être joué avec une mise. Comme jetons, on peut utiliser ceux du jeu de puce, ou encore des boutons ou des centimes.

Punta pour les pros de la mémoire

Pour cette variante, il faut 60 cartes, 1 dé ordinaire et 1 dé couleurs.

Bien mélanger les cartes et les distribuer à part égale. Les joueurs ne regardent pas les cartes et les placent – face cachée – en rangée devant eux. Le joueur le plus jeune commence. Il lance les deux dés et retourne ensuite une de ses cartes. Si cette carte correspond en couleur ou en chiffre à l'un des deux dés, elle reste retournée et le joueur peut relancer les dés. Si la couleur et le chiffre correspondent, le joueur peut retourner une autre carte de son choix et ensuite relancer les dés. Si, en revanche, ni le chiffre ni la couleur de la carte ne correspondent, alors le joueur doit la retourner à nouveau. Il est toutefois recommandé au joueur de se souvenir de cette carte, car cela pourra lui être utile pour la suite de la partie. Les joueurs lancent les dés à tour de rôle. Lorsqu'un joueur joue du violet, il ne peut retourner aucune carte. C'est alors au tour du joueur suivant. Le vainqueur est le joueur étant le premier à avoir retourné toutes ses cartes. ➤ *Lorsqu'on joue avec des enfants qui ne maîtrisent pas encore les chiffres, on n'utilisera que le dé couleurs.*

Variante avec mise: le vainqueur reçoit de la part des autres joueurs un jeton par carte non retournée.

Punta pour les pros des chiffres

Pour cette variante, il faut 60 cartes et 2 dés ordinaires.

Bien mélanger les cartes et les distribuer à part égale. Chaque joueur trie ses cartes selon le nombre de points représentés dessus. Il y aura donc un tas de «un», un tas de «deux» et ainsi de suite. Le joueur le plus jeune commence. Il lance les dés et annonce la somme obtenue. Exemple: un dé indique «trois» et l'autre «quatre», cela fait donc «sept». A présent, tous les joueurs peuvent se débarrasser – en même temps – de leurs cartes qui correspondent à la somme des deux dés. Les combinaisons suivantes sont possibles:

- une carte à «un» et une carte à «six» ou
- une carte à «deux» et une carte à «cinq» ou
- une carte à «un», une à «deux» et une autre à «quatre» etc.

Les dés sont lancés à tour de rôle. Lorsqu'un joueur n'a plus qu'une carte, on ne joue plus qu'avec un seul dé. Le vainqueur est le joueur étant le premier à s'être débarrassé de toutes ses cartes. ➤ *Cette variante convient particulièrement aux enfants en première primaire, car ils se familiarisent de manière ludique avec les chiffres de un à douze.*

Variante avec mise: le vainqueur reçoit de la part des autres joueurs un jeton pour chaque point des cartes restantes.

Punta pour les pros

Pour cette variante, il faut 60 cartes, 2 dés ordinaires et 2 dés couleurs.

Bien mélanger les cartes et les distribuer à part égale. Les joueurs trient leurs cartes selon le nombre de points et la couleur. Ils les placent – face visible – en ordre devant eux. Le joueur le plus jeune commence. Il lance les dés et peut retourner les cartes qui correspondent aussi bien en chiffre qu'en couleur à ceux indiqués par les dés. Exemple: les dés indiquent rouge et jaune ainsi que deux et trois. Le joueur peut alors retourner les cartes 2 rouge, 3 rouge, 2 jaune, ainsi que 3 jaune. S'il possède toutes ces cartes (ce serait une chance), il peut alors retourner quatre cartes d'un coup. Seul le joueur qui lance les dés peut retourner des cartes. Le vainqueur est le joueur étant le premier à avoir retourné toutes ses cartes.

Variante pour les super pros: peuvent être retournées non seulement les cartes qui correspondent en nombre et en couleur aux dés, mais également les cartes correspondant à la somme des deux dés. Exemple: les dés indiquent rouge et jaune ainsi que deux et trois, le joueur peut retourner 2 rouge, 3 rouge, 2 jaune, 3 jaune, ainsi que 5 rouge et 5 jaune. C'est clair ?

Variante avec mise: si un joueur lance les dés et qu'il ne peut retourner aucune carte, il peut «vendre» son tour contre des jetons. Si un joueur – dont ce n'est pas le tour – possède une carte correspondant à la couleur et au chiffre indiqués par les dés, il peut donner un jeton pour retourner sa carte.

punta

Per 2-6 giocatori
dai 5 anni in su



Contenuto: 60 carte, 2 dadi con numeri, 2 dadi a colori

Punta entusiasma tutta la famiglia! La combinazione di carte, colori e punteggio conseguito coi dadi consente molte varianti di gioco. I giocatori alle prime armi imparano facilmente i numeri, mentre quelli più esperti avranno qualche gratta-capo con una delle modalità di gioco più impegnative. Il grado di difficoltà si può adattare facilmente all'età dei giocatori. Per avere un'idea basta provare le seguenti varianti. Ovviamente per rendere più stimolante la partita, si possono fare anche puntate, usando, ad esempio, i gettoni del gioco delle pulci oppure bottoni o centesimi.

Punta per chi ha memoria

Per questa variante usare: 60 carte, 1 dado con numeri e 1 a colori

Mescolare bene le carte e distribuirle in ugual numero tra i giocatori. I partecipanti sistemeranno le carte in fila davanti a loro con l'immagine coperta. Inizia il più giovane. Lancia entrambi i dadi e successivamente scopre una carta. Se il punteggio o il colore della carta corrisponde al punteggio o al colore dei dadi, la carta rimarrà in tavola scoperta e il giocatore lancerà di nuovo i dadi. Se invece il punteggio o il colore non sono uguali a quello dei dadi, la carta verrà girata di nuovo con l'immagine coperta. Il giocatore dovrà comunque ricordarsi la carta in quanto potrebbe presentarsi l'occasione di scoprire proprio quella carta. Si gioca a turno in senso orario. Se un giocatore consegue il colore viola, non può scoprire la carta e tocca al giocatore successivo. Vince la partita chi per primo riesce a scoprire tutte le sue carte. > *Se giocano bambini che non conoscono ancora i numeri si userà solo il dado a colori.*

Variante con puntate: il vincitore riceverà dagli altri giocatori un gettone per ogni carta rimasta coperta.

Punta per i patiti dei numeri

Per questa variante usare: 60 carte, 2 dadi con numeri

Mescolare bene le carte e distribuirle in ugual numero tra i giocatori. I partecipanti selezioneranno le loro carte secondo i numeri e le disporranno davanti a loro con l'immagine scoperta e a mucchietti secondo il numero: uno, due, tre, ecc. Inizia il più giovane e si prosegue in senso orario. Lancia entrambi i dadi e dice a voce alta la somma del punteggio. Se, ad esempio, consegue tre e quattro, dirà sette. Successivamente i giocatori potranno eliminare tutte le carte che corrispondono alla somma. Si potranno deporre quindi le seguenti combinazioni:

- una carta con uno e un'altra con sei, oppure
- una carta con due e un'altra con cinque
- una carta con uno, una con due e un'altra con quattro e via di seguito.

Si lanciano i dadi a turno. Se un giocatore rimane con una sola carta, si lancerà solo un dado. > *Questa variante è indicata per bambini che frequentano la prima elementare. In tal modo impareranno facilmente i numeri da uno a dodici.*

Variante con puntate: il vincitore riceverà dagli altri giocatori un gettone per ogni punto delle carte non eliminate.

Punta per esperti

Per questa variante usare: 60 carte, 2 dadi con numeri e 2 dadi a colori

Mescolare bene le carte e distribuirle in ugual numero tra i giocatori. I partecipanti selezioneranno le loro carte secondo il colore e il numero e le disporranno davanti a loro con l'immagine scoperta secondo il colore e il numero. Inizia il più giovane e si prosegue in senso orario. Lancia i dadi e può girare solo quelle carte che corrispondono al punteggio e al colore dei dadi. Se, ad esempio consegue i colori rosso e giallo e il punteggio due e tre può girare le carte rosse 2 e 3 e quelle gialle 2 e 3. Se possiede tutte le carte, (un colpo di fortuna!), può quindi girare ben 4 carte in una sola volta. Solo chi lancia i dadi può girare le carte. Vince la partita chi per primo riesce a girare tutte le sue carte.