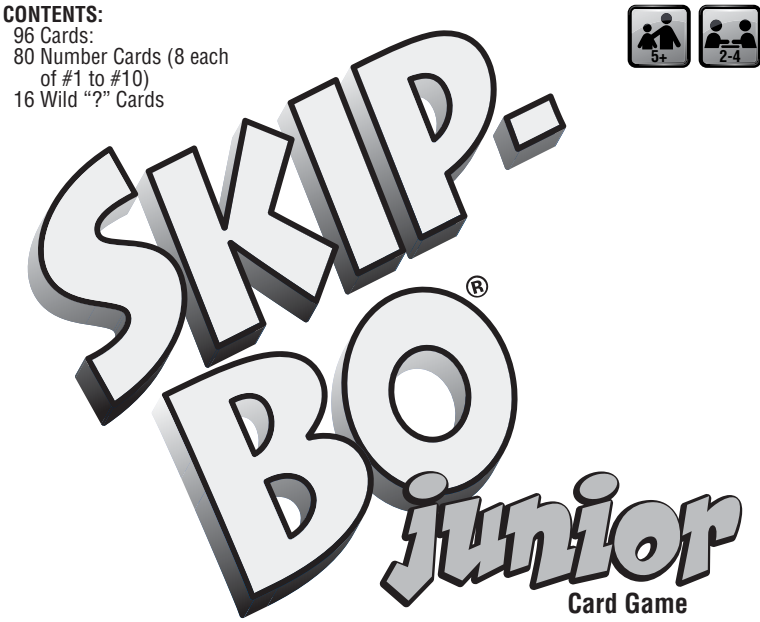


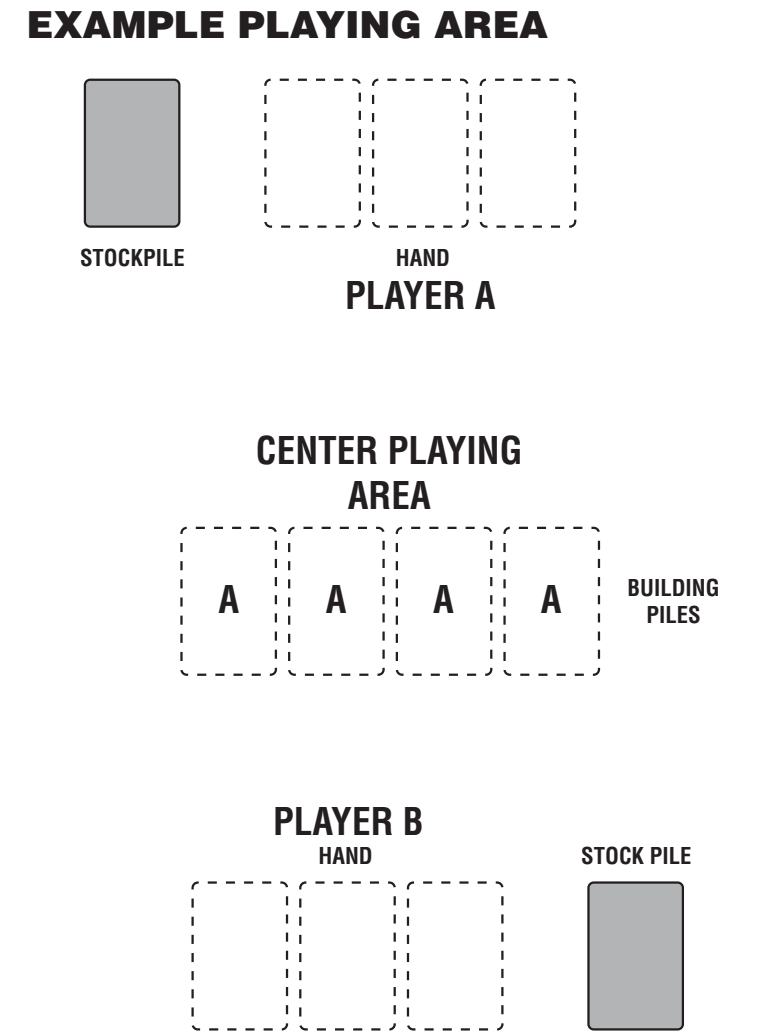
4L ENGLISH/FRENCH/SPANISH/PORTUGUESE

CONTENTS:
96 Cards:
80 Number Cards (8 each of #1 to #10)
16 Wild “?” Cards



OBJECT
Get rid of the cards in your stockpile by building 4 piles in numerical sequence from #1 to #10 in the center of the playing area. The first player to get rid of all of their stockpile cards first wins!

- SETUP**
- The oldest player is the dealer.
 - The dealer shuffles the deck and deals each player 10 cards facedown. The cards you are dealt is your stockpile. (**NOTE:** For a longer game, deal additional cards; for a shorter game, deal less.)
 - Each player turns the top card of their stockpile face-up (leaving it on top of the stockpile).
 - The youngest player goes first.

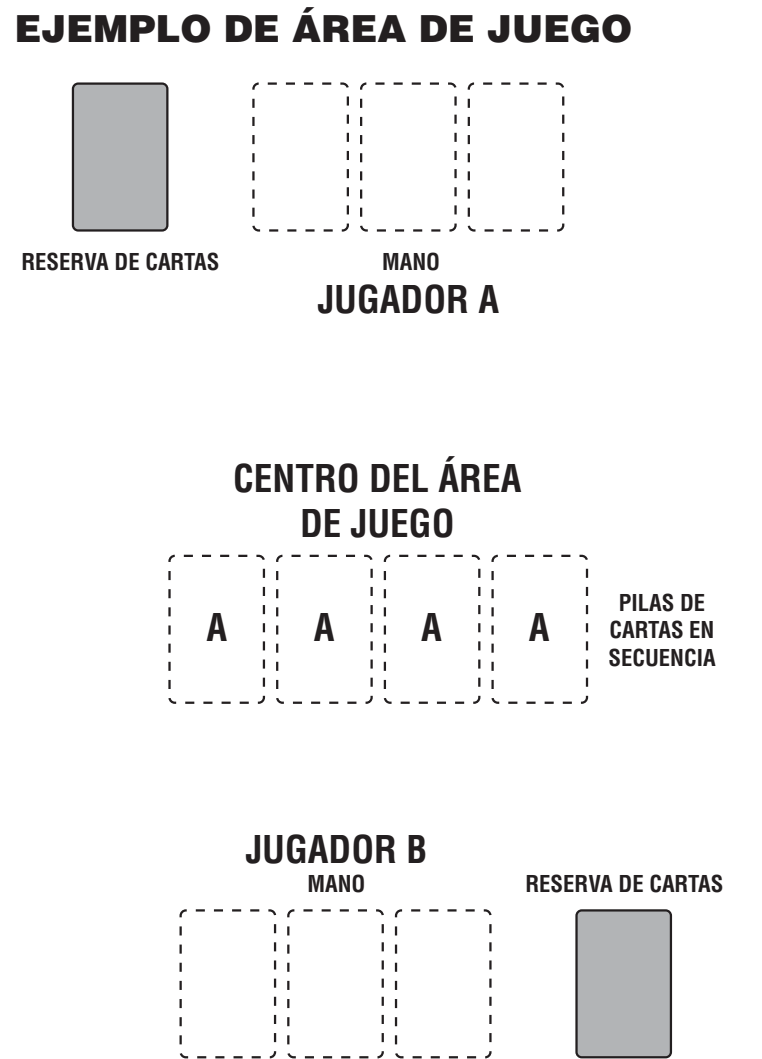


CONTENIDO:
96 cartas:
80 cartas numeradas
(8 cada una del 1 al 10)
16 cartas de comodín “?”

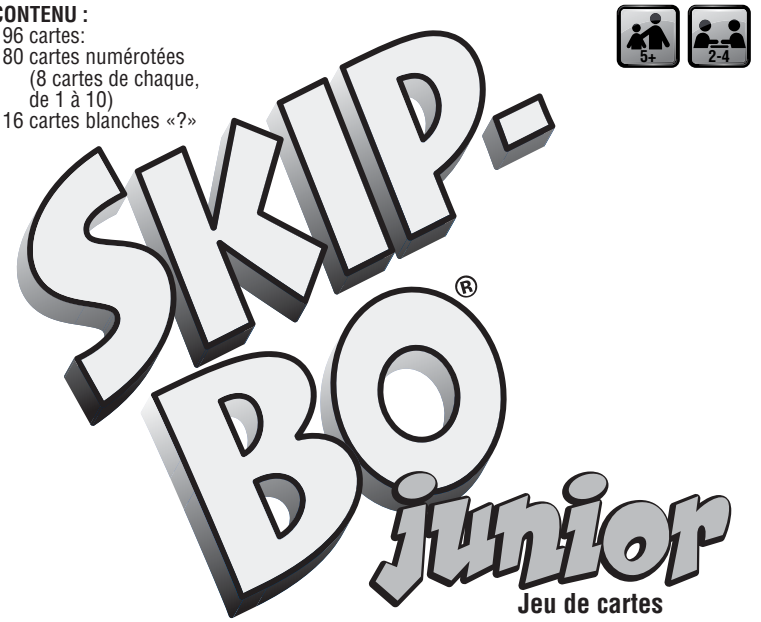


OBJETIVO
Deshacerte de las cartas en tu reserva de cartas creando 4 pilas en el centro del área de juego en secuencia numérica del 1 al 10. ¡El primer jugador en deshacerse de todas las cartas en su reserva de cartas es el ganador!

- PREPARACIÓN**
- El mayor de los jugadores es el repartidor.
 - El repartidor baraja las cartas y reparte 10 cartas cara abajo a cada jugador. Las cartas que recibes forman tu reserva de cartas. (**ATENCIÓN:** Para un juego más largo, reparte cartas adicionales; para un juego más corto, reparte menos cartas.)
 - Cada jugador voltea la carta de hasta arriba de su reserva de cartas (dejándola ahí).
 - El menor de los jugadores empieza.

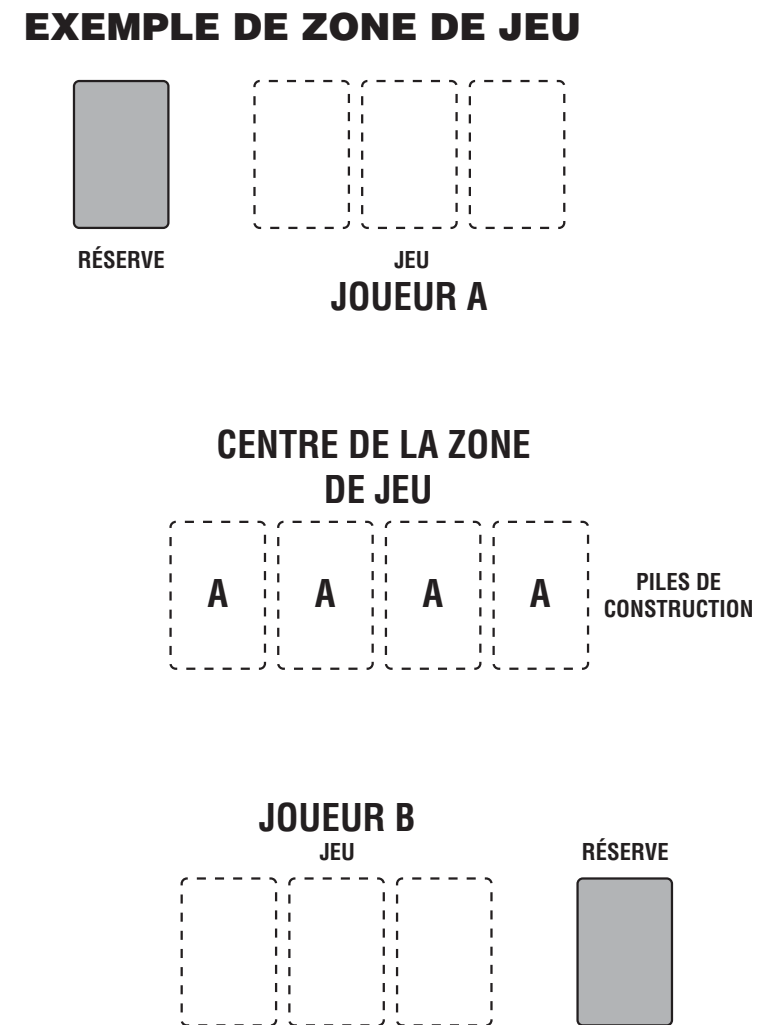


CONTENU :
96 cartes:
80 cartes numérotées
(8 cartes de chaque, de 1 à 10)
16 cartes blanches «?»



BUT DU JEU
Se débarrasser de sa réserve en construisant 4 piles de cartes en ordre numérique de 1 à 10 au centre de la zone de jeu. Le premier joueur qui réussit à se débarrasser de toutes ses cartes de réserve gagne la partie!

- PRÉPARATION DU JEU**
- Le joueur le plus âgé est le donneur.
 - Le donneur brasse les cartes et en distribue 10, face cachée, à chaque joueur. Ces cartes forment la réserve. (**REMARQUE :** Pour une durée de jeu plus longue, distribuer plus de cartes; pour une durée de jeu plus courte, distribuer moins de cartes.)
 - Chaque joueur retourne la première carte de sa réserve (et la laisse sur le dessus de la réserve).
 - Le joueur le plus jeune joue en premier.

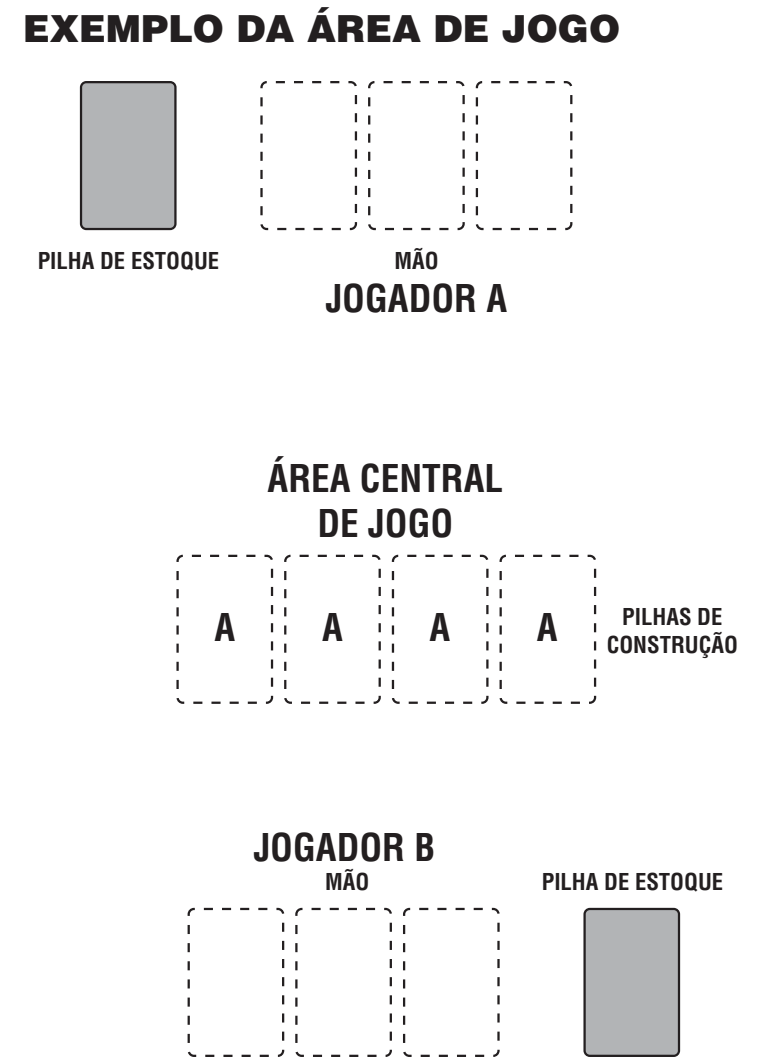


CONTEÚDO:
96 Cartas:
80 Cartas numéricas
(8 de cada, do número 1 ao 10)
16 Curingas “?” Cartas



OBJETIVO
Acabar com as cartas da sua pilha, construindo 4 pilhas em sequência numérica, de 1 para 10, no centro da área de jogo. O primeiro a ficar sem cartas, vence!

- MECÂNICA**
- O jogador mais velho é o distribuidor.
 - O distribuidor embaralha e distribui 10 cartas para cada jogador. (cartas viradas para baixo) As 10 cartas recebidas inicialmente representam a pilha de estoque do jogador. (**NOTA:** Para um jogo mais longo, basta distribuir mais cartas. Para um jogo mais rápido, basta distribuir menos cartas.)
 - Cada jogador vira a primeira carta da pilha de estoque, deixando a carta virada em cima da pilha.
 - O jogador mais jovem começa.



VAMOS JOGAR

- Na vez de cada jogador, o distribuidor entrega ao jogador 3 cartas, viradas para cima (em linha, separadas). Esta é a sua mão.
- **NOTA:** Em jogadas subsequentes, se o jogador ativo tem cartas sobrando da jogada anterior, o distribuidor dá as 3 cartas novas e coloca em cima das cartas da mesa (formando 3 montes).
- Enquanto joga, você cria e joga com **pilhas de construção** na área central.
- Pilhas de construção são criadas ao jogar cartas em sequência de 1 a 10.
- Pode haver até, mas não mais de, 4 pilhas de construção ativas na área de jogo. Todos os jogadores podem jogar com as 4 pilhas de construção.
- Uma pilha de construção pode ser iniciada por uma carta número 1 ou curinga (uma carta curinga “?” pode ser jogada para representar um número).
- Sempre que fizer uma jogada em uma pilha de construção, a carta que for jogar deve ser a próxima carta mais alta depois da carta que está no topo da pilha. Por exemplo, se a carta do topo da pilha for 3, você deve jogar um 4 em cima. Você também pode jogar um curinga “?” para representar o número 4.
- Uma vez que uma pilha de construção chegar ao número 10 (ou um curinga representando 10), a pilha está completa e deve ser removida para que uma nova pilha comece.
- Na sua vez, tente fazer uma jogada com a carta do topo da sua pilha de estoque. Se você jogar a carta do topo, mude para a próxima carta da sua pilha e tente jogar com ela e assim por diante.
- Você também pode fazer jogadas com a carta do topo da sua mão. Quando você jogar uma carta da mão, a próxima carta da sua mão torna-se disponível para jogo.
- Durante a sua vez, continue jogando ao somar cartas às pilhas de construção em ordem numérica até quando conseguir.
- Quando você não puder mais jogar, é a vez do próximo jogador (a sua esquerda).
- Se o distribuidor ficar sem cartas novas para distribuir, ele deve embaralhar todas as pilhas de descarte para distribuir as cartas.
- O jogador que acabar com as cartas da pilha de estoque primeiro, vence o jogo. Não é necessário acabar com as cartas da mão.

VENCENDO O JOGO

O primeiro a ficar sem cartas na pilha de estoque, vence!

COMMENT JOUER!

- Quand c'est le tour d'un joueur, le donneur distribue 3 cartes face visible à ce joueur (les unes à côté des autres). Ceci est son «jeu»
- **REMARQUE :** Dans le cas où un joueur aurait encore des cartes du tour précédent, le donneur distribue les 3 nouvelles cartes par-dessus les cartes restantes (créant ainsi 3 piles).
- Lors du jeu, les joueurs créent et jouent sur des **PILES DE CONSTRUCTION** au centre de la zone de jeu :
- Les piles de construction sont créées en jouant des cartes dans l'ordre numérique, de 1 à 10.
- Il ne peut pas y avoir plus de 4 piles de construction dans la zone de jeu. Tous les joueurs peuvent jouer sur toutes les piles de construction.
- Une pile de construction peut commencer par une carte n° 1 ou une carte blanche «?» (la carte «?» peut remplacer n'importe quel chiffre).
- Lorsqu'une carte est posée sur une pile de construction, le numéro de cette carte doit suivre celui de la dernière carte de la pile. Par exemple, si la dernière carte de la pile est un 3, le joueur peut poser un 4 par-dessus. Il peut aussi jouer une carte blanche «?» pour remplacer le 4.
- Lorsqu'une pile de construction arrive au n° 10 (ou une carte blanche «?» remplaçant le n° 10), la pile est complète et peut être retirée. Une nouvelle pile peut être créée.
- Quand vient son tour, le joueur essaie d'utiliser la carte face visible de sa réserve. Si cette carte est jouée, le joueur peut retourner la carte suivante et essayer de la poser, et ainsi de suite.
- Le joueur peut aussi utiliser une carte de son jeu. Lorsque le joueur utilise une carte de son jeu, la carte qui était en dessous peut à présent être jouée.
- Lors de son tour, le joueur continue à ajouter des cartes aux piles de construction en ordre numérique jusqu'à ce qu'il ne puisse plus jouer.
- Lorsqu'il ne peut plus jouer, c'est au tour du joueur suivant (dans le sens des aiguilles d'une montre).
- Si le donneur n'a plus de cartes à distribuer, il brasse toutes les cartes des piles qui ont été complètes.
- Le premier joueur qui réussit à se débarrasser de toutes ses cartes de réserve est le vainqueur! Il n'est pas nécessaire de se débarrasser des cartes de son jeu.

LA VICTOIRE

Le premier joueur qui réussit à se débarrasser de toutes ses cartes de RÉSERVE remporte la partie!

¡A JUGAR!

- En cada turno, el repartidor le da al jugador activo 3 cartas cara arriba (una al lado de la otra). Esta es tu mano.
- **ATENCIÓN:** En los turnos siguientes, si al jugador activo le quedan cartas de su turno anterior, el repartidor le da 3 nuevas cartas, poniéndolas encima de las cartas que ya tenía (formando 3 pilas).
- Conforme avanza el juego, irás creando y jugando en **PILAS SECUENCIALES** en el centro del área de juego.
- Las pilas secuenciales se forman jugando cartas del 1 al 10 en secuencia.
- Puede haber hasta 4 pilas secuenciales activas en el centro del área de juego, pero no más de eso. Todos los jugadores pueden jugar en las 4 pilas secuenciales.
- Una pila secuencial se puede crear jugando una carta n° 1 o una de comodín “?” (el comodín “?” puede representar cualquier número).
- Cuando bajas una carta en una pila secuencial, tu carta tiene que tener el número que le sigue al número de la carta de hasta arriba de la pila. Por ejemplo, si la carta de hasta arriba es un 3, tienes que bajar un 4. También puedes bajar un comodín “?” para representar el 4.
- Después de que una pila secuencial llega a 10 (o un comodín representando el 10), dicha pila queda completa y se quita del centro del área de juego para poder empezar una nueva pila de cartas.
- En tu turno, intenta poner la carta de hasta arriba de tu reserva de cartas en una pila secuencial. Después de bajar la carta de hasta arriba de tu reserva de cartas, volteas la siguiente carta e intentas bajar dicha carta, y así sucesivamente.
- También puedes bajar la carta de la parte de hasta arriba de tu mano. Después de jugar una carta de tu mano, puedes bajar la siguiente carta visible, de haber una.
- Durante tu turno, sigue bajando cartas en las pilas secuenciales, en orden numérico, hasta que no puedas bajar ninguna carta.
- Cuando ya no puedas jugar, le toca al siguiente jugador (a tu izquierda).
- Si el repartidor se queda sin cartas que repartir, baraja las cartas de las pilas secuenciales descartadas.
- ¡El primer jugador en deshacerse de todas las cartas en su reserva de cartas gana! No es necesario deshacerse de las cartas de tu mano.

GANAR EL JUEGO

¡El primer jugador en deshacerse de todas las cartas en su reserva de cartas gana!

LET'S PLAY

- On each player's turn, the dealer deals the active player 3 cards face-up (spread out next to each other). This is your “hand.”
- **NOTE:** On subsequent turns, if the active player has cards leftover from a previous turn, the dealer deals the 3 new cards directly on top of the remaining cards (forming 3 stacks).
- As you play, you will create and play on **BUILDING PILES** in the center of the play area:
- Building piles are created by playing cards in sequence from #1 to #10.
- There can be up to, but no more than, 4 active building piles in the play area. All players can play on all 4 building piles.
- A building pile can be started by playing a #1 card or a wild “?” card (a wild “?” card can be played to represent any number).
- Whenever you make a play on a building pile, the card you play must be the next higher number up from the card on the top of that pile. For example, if the top card is a 3, you can play a 4 on top of it. You can also play a wild “?” card to represent #4.
- Once a building pile reaches #10 (or a wild card representing #10), that pile has been completed and is removed so a new pile can be started.
- On your turn, try to make a play using the card from the top of your stockpile. If you play the top card, flip over the next card and try to play that card, and so on.
- You can also make plays from the cards at the top of your hand. When you play a card from your hand, the next card revealed underneath it is now playable, if any.
- During your turn, continue playing by adding cards to the building piles in numerical order until you can no longer make a play.
- When you can no longer play, it is the next player's turn (to your left).
- If the dealer runs out of fresh cards to deal, reshuffle all of the cards from the discarded building piles.
- The player who is first to get rid of all of the cards in their stockpile wins! You do not need to get rid of the cards in your hand.

WINNING THE GAME

The first player to get rid of all of their cards in their STOCKPILE wins!

