



SISÄLTÖ

- 108 läpinäkyvää korttia (36 vihreää, 36 keltaista, 36 punaista)
- 6 pistenappulaa
- pistelauta
- tiimalasi

PELIN TAVOITE

Pelin tavoitteena on asetella viisi läpinäkyvää symbolikorttia pinoon niin, että mahdollisimman moni samanlainen symboli on päällekkäin ja mahdollisimman vähän symboleita jää näkyviin. Kun kierros päättyy, näkyvät symbolit lasketaan pisteiksi ja pistenappulaa siirretään pisteradalla niiden mukaisesti. Kun viisi kierrosta on pelattu, pelaaja, joka on saanut **vähiten** pisteitä, voittaa pelin.

KORTIT

Läpinäkyvissä korteissa on kahdeksan ruudun ruudukko. Osa ruuduista on tyhjiä, ja osassa on jokin pelin kuudesta erilaisesta symbolista.

- Vihreissä korteissa on 4 symbolia ja 4 tyhjää ruutua.
- Keltaisissa korteissa on 5 symbolia ja 3 tyhjää ruutua.
- Punaisissa korteissa on 6 symbolia ja 2 tyhjää ruutua.

ALKUVALMISTELUT

Jokainen pelaaja valitsee itselleen pistenappulan ja asettaa sen pistelaudan alkuun. Läpinäkyvät kortit pinotaan väreittäin kolmeen pinoon pistelaudan

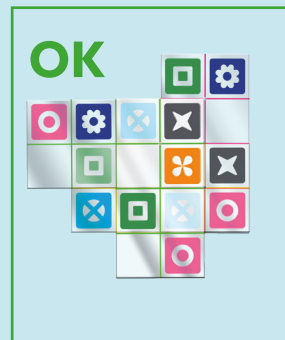
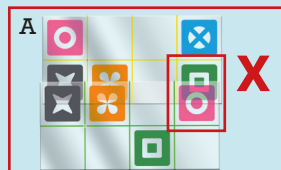
viereen ja pinojen kortit sekoitetaan. **Ensimmäisellä kierroksella** kullekin pelaajalle jaetaan **5 vihreää korttia**. Tiimalasi asetetaan keskelle pöytää kaikkien ulottuville.

PELIN KULKU

Pelissä ei ole vuoroja, vaan kaikki pelaajat asettelevat korttejaan samanaikaisesti. Peli alkaa, kun vanhin pelaaja laskee ääneen "1, 2, 3, Cover Up". Tällöin jokainen pelaaja alkaa asetella omia korttejaan eteensä pöydälle. Pelaaja saa käännellä ja pyörittää kortteja ympäri saadakseen kortit aseteltua toistensa päälle niin, että mahdollisimman paljon samoja symboleita on päällekkäin.

Asetteluohjeita:

- Yritä saada mahdollisimman paljon samoja symboleja päällekkäin.
- Erilaiset symbolit eivät saa koskaan olla päällekkäin (A).
- Kunkin kortin on oltava päällekkäin toisen kortin kanssa vähintään yhden symbolin verran. Kortteja ei saa asettaa niin, että vain korttien läpinäkyvät ruudut ovat päällekkäin (B).
- Jos et saa jotain korttia lainkaan asetettua korttipinoosi, aseta se pöydälle korttipinon viereen (tästä kertyy ylimääräisiä pisteitä, ks. "Pisteet", kohta 2).
- Pyri siihen, että mahdollisimman vähän symboleja jää näkyviin.



Tiimalasi ja kierroksen loppu

Pelaaja, joka on ensimmäisenä tyytyväinen korttipinoonsa, kääntää tiimalasin ympäri. Muilla pelaajilla on tämän jälkeen 30 sekuntia aikaa saada omat korttinsa aseteltua. Tiimalasin kääntänyt pelaaja ei saa enää koskea kortteihinsa tiimalasin kääntämisen jälkeen. Kun tiimalasin aika loppuu, kierros päättyy.

HUOM. Voit kääntää tiimalasin vain, jos **kaikki viisi korttiasi on pinottu** sääntöjen mukaisesti (yhtään korttia ei ole jäänyt pinon viereen).

PISTEET

Kierroksen jälkeen tarkistetaan, onko kaikkien kortit aseteltu oikein. Jos pinossa on väärin aseteltuja kortteja (eri symbolit päällekkäin tai kortit päällekkäin vain tyhjien ruutujen osalta), kortteja nostetaan pois päällimmäisestä kortista alkaen, kunnes pino on virheetön. Pois nostetut kortit asetetaan pelaajan korttipinon viereen.

Jos pelaajan käteen on jäänyt kortteja asetteluajan päättyessä, nekin asetetaan korttipinon viereen.

Tämän jälkeen pisteet lasketaan seuraavasti:

1. Pelaaja laskee korttipinonsa näkyvissä olevat symbolit. Päällekkäin olevat samanlaiset symbolit lasketaan yhdeksi symboliksi. Jokaisesta **symbolista** tulee **1 piste**.

2. Jos pelaajalla on korttipinon viereen asetettuja kortteja, hän laskee myös niiden symbolit. Jokaisesta **symbolista** tulee **1 piste**. Lisäksi kustakin pinon vieressä olevasta **kortista** tulee **1 lisäpiste**.

3. Jos **tiimalasin kääntäneen** pelaajan kortit on pinottu oikein, hänen tuloksestaan **vähennetään 1 piste**. Jos pinossa on vähintään yksi väärin aseteltu kortti, hän saa **1 lisäpisteen**.

Kun pelaajat ovat laskeneet pisteensä, he siirtävät nappulaansa pistelaudalla pistemäärän mukaisesti. Jos pelaaja ehtii pelin aikana kiertää koko pistelaudan, hän jatkaa uudelle kierrokselle ja lisää pelin lopussa uuden kierroksen pisteet täyden kierroksen pistemäärään.

SEURAAVAT KIERROKSET

Ensimmäisen kierroksen jälkeen jokainen pelaaja palauttaa yhden vihreistä korteistaan vihreiden korttien pinoon ja ottaa tilalle yhden keltaisen kortin. Tämän jälkeen **jokainen antaa kaikki korttinsa vasemmalla puolellaan olevalle pelaajalle**. Pelaajat pelaavat seuraavan kierroksen näillä vierustove-
rilta saamallaan korteilla. Tämä toistetaan jokaisen kierroksen päätteeksi (toisen ja neljännen kierroksen jälkeen pelaajat ottavat keltaisen kortin sijaan yhden punaisen kortin). Viimeisellä kierroksella pelaajilla on pinossaan yksi vihreä, kaksi keltaista ja kaksi punaista korttia. **Viidennen kierroksen jälkeen peli päättyy.**

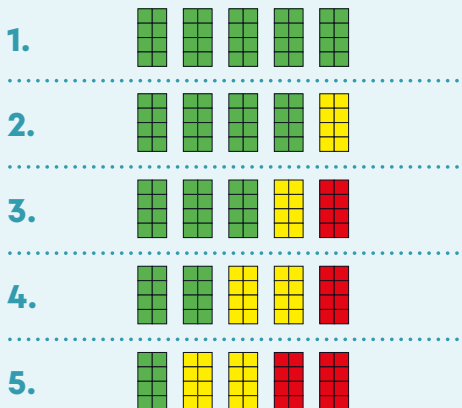
1. KIERROS – 5 vihreää korttia (ks. alkuvalmistelut).

2. KIERROS – 4 vihreää korttia ja 1 keltainen kortti.

3. KIERROS – 3 vihreää korttia, 1 keltainen kortti ja 1 punainen kortti.

4. KIERROS – 2 vihreää korttia, 2 keltaista korttia ja 1 punainen kortti.

5. KIERROS – 1 vihreä kortti, 2 keltaista korttia ja 2 punaista korttia.



VOITTAJA

Peli päättyy viidennen kierroksen jälkeen. Peliin voittaa pelaaja, jolla on vähiten pisteitä.



INNEHÅLL:

- 108 genomskinliga kort (36 gröna, 36 gula, 36 röda)
- 6 poängmarkörer
- poängplan
- timglas

SPELETS MÅL

Målet med spelet är att placera fem genomskinliga symbolkort ovanpå varandra, så att så många identiska symboler som möjligt ligger ovanpå varandra och så få symboler som möjligt är synliga. När rundan är slut räknas de synliga symbolerna som poäng och poängmarkören flyttas fram på poängplanen. Efter fem rundor vinner spelaren med det **lägsta poängtalet**.

KORT

De genomskinliga korten har ett rutnät med åtta rutor. Vissa rutor är tomma, medan andra visar någon av spelets sex olika symboler.

- Gröna kort: 4 symboler och 4 tomma rutor.
- Gula kort: 5 symboler och 3 tomma rutor.
- Röda kort: 6 symboler och 2 tomma rutor.

FÖRBEREDELSE

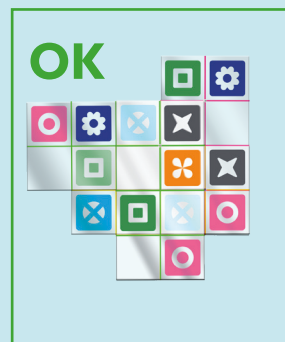
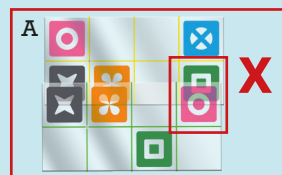
Varje spelare väljer en poängmarkör och placerar den i början av poängplanen. Korten staplas efter färg i tre högar bredvid poängplanen, och blandas separat. Under **den första rundan** får varje spelare **5 gröna kort**. Ställ timglasets på spelytan, inom räckhåll för alla.

SPELETS GÅNG

Det finns inga turer i spelet, alla spelare placerar sina kort samtidigt. Spelet börjar när den äldsta spelaren säger högt: "1, 2, 3, Cover Up!", varefter alla börjar placera sina kort framför sig på bordet. Spelarna får vrida och vända på korten för att försöka få så många identiska symboler som möjligt ovanpå varandra.

Placering av kort

- Försök få så många identiska symboler som möjligt exakt ovanpå varandra.
- Olika symboler får aldrig läggas ovanpå varandra (A).
- På varje kort måste minst en symbol ligga exakt ovanpå en likadan symbol på ett annat kort. Kortet får inte läggas så att endast tomma rutor ligger ovanpå varandra (B).
- Om ett kort inte går att placera enligt reglerna, läggs det vid sidan av spelarens korthög (kortet ger tilläggs-poäng, se punkt 2 under 'Poäng').
- Sträva efter att ha så få synliga symboler som möjligt.



Timglasets och rundans slut

Den första spelaren som är nöjd med sin kortplacering vänder på timglasets. Därefter har övriga spelare 30 sekunder på sig att slutföra sin placering. Den som

vände på timglasets får inte längre röra sina kort. När tiden är slut, avslutas rundan.

OBS: Du får endast vända på timglasets om **alla dina fem kort är korrekt placerade**. Inget kort får ligga vid sidan om.

POÄNG

När rundan är slut kontrollerar man att alla kort är korrekt placerade. Om en korthög innehåller felpplacerade kort (till exempel olika symboler ovanpå varandra eller kort placerade enbart på tomma rutor), tas kort bort från toppen av högen tills den är felfri. De borttagna korten läggs bredvid spelarens korthög. Om en spelare fortfarande har kort kvar i handen när tiden är slut, läggs dessa också bredvid korthögen.

Poängräkning:

1. Spelaren räknar de synliga symbolerna i sin korthög. Identiska symboler ovanpå varandra räknas som en symbol. **Varje symbol ger 1 poäng.**
2. Om spelaren har kort vid sidan av sin korthög, räknas även symbolerna på dessa. **Varje symbol ger 1 poäng.** Dessutom ger **varje sådant kort ytterligare 1 tilläggs-poäng.**
3. Om **den spelare som vände på timglasets** har placerat sina kort korrekt, **dras 1 poäng** av från resultatet. Om något kort placerats fel, får spelaren istället **1 tilläggs-poäng.**

När alla spelare räknat sina poäng, flyttar de sina poängmarkörer motsvarande antal steg på poängplanen. Om en spelare går ett helt varv runt poängplanen, fortsätter hen på ett nytt varv. Poängen från detta varv läggs till vid spelets slut.

NÄSTA SPELRUNDA

Efter första rundan lämnar varje spelare tillbaka ett grönt kort till gröna högen och tar istället ett gult kort. Sedan ger varje spelare **alla sina kort till nästa spelare medsols**. Spelarna spelar nästa runda med de

kort de fått. Detta upprepas i slutet av varje runda (men efter den andra och fjärde rundan tar spelarna ett rött kort istället för ett gult). I den femte och sista rundan har varje spelare ett grönt, två gula och två röda kort.

1:A RUNDAN: 5 gröna kort (se 'Förberedelser').

2:A RUNDAN: 4 gröna och 1 gult kort.

3:E RUNDAN: 3 gröna, 1 gult och 1 rött kort.

4:E RUNDAN: 2 gröna, 2 gula och 1 rött kort.

5:E RUNDAN: 1 grönt, 2 gula och 2 röda kort.

1.



2.



3.



4.



5.



VINNAREN

Spelet avslutas efter den femte rundan. Spelaren med lägst poäng vinner!



INDHOLD

- 108 gennemsigtige kort (36 grønne, 36 gule, 36 røde)
- 6 pointmarkører
- Pointtavle
- Timeglas

SPILLETS IDÉ

Målet i spillet er at lægge fem gennemsigtige symbolkort på bordet på en måde, så flest mulige matchende symboler overlapper hinanden, og så få symboler som muligt er synlige. Når runden er slut, giver de synlige symboler point, og pointmarkøren flyttes på pointtavlen. Efter fem runder vinder den spiller, der har fået **færrest point**.

KORT

De gennemsigtige kort har et gitter med otte felter. Nogle af felterne er tomme, mens andre har et af de seks forskellige symboler i spillet.

- Grønne kort har fire symboler og fire tomme felter.
- Gule kort har fem symboler og tre tomme felter.
- Rød kort har seks symboler og to tomme felter.

FORBEREDELSE

Hver spiller tager en pointmarkør og placerer den i starten af pointtavlen. Læg de gennemsigtige kort i tre bunker baseret på deres farver ved siden af pointtavlen, og bland kortene i hver stak for sig. I den **første runde** modtager hver spiller **fem grønne kort**.

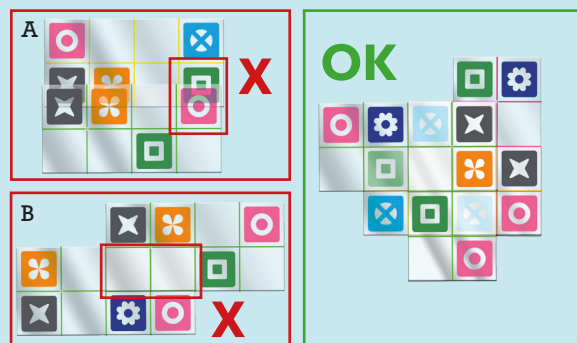
Placer timeglasset midt på bordet, hvor alle kan nå det.

SÅDAN SPILLER I

Der er ingen ture i spillet; i stedet placerer alle spillerne deres kort samtidig. Den ældste spiller tæller til tre, og så begynder spillet. Hver spiller begynder dernæst at placere sine kort på bordet foran sig. Spillerne må flippe og dreje deres kort for at placere dem så godt som muligt, så flest muligt identiske symboler overlapper hinanden.

Sådan placeres kortene

- Prøv at placere flest muligt identiske symboler oven på hinanden.
- Forskellige symboler må ikke overlappe hinanden (A).
- Hvert kort skal overlappe et andet kort med mindst ét symbol. Kort kan ikke placeres, så kun de gennemsigtige felter på kortene overlapper hinanden (B).
- Hvis du ikke kan placere et kort i bunken, skal du placere det ved siden af bunken (dette giver dig ekstra point som beskrevet under "Pointgivning", punkt 2).
- Prøv at have så få synlige symboler som muligt.



Timeglasset og slutningen på runden

Den første spiller, der er tilfreds med sin bunke af kort, vender timeglasset om. Derefter har de andre spillere

30 sekunder til at arrangere deres kort. Spilleren, der vendte timeglasset, må ikke længere røre sine kort efter at have vendt timeglasset. Når tiden løber ud, er runden slut.

BEMÆRK: Du må kun vende timeglasset, hvis du har placeret alle dine kort i henhold til reglerne (ingen kort ved siden af bunken med spillede kort).

POINTGIVNING

Når runden er slut, skal I se, om alle har placeret deres kort i henhold til reglerne. Hvis en spiller har placeret kort forkert i deres bunke (forskellige symboler overlapper hinanden, eller kun tomme felter på to kort overlapper hinanden), bliver kortene fjernet fra bunken begyndende med det øverste kort, indtil alle resterende kort ligger lovligt. De fjernede kort placeres ved siden af spillerens kortbunke.

Hvis en spiller ikke har placeret alle sine kort, når timeglasset rinder ud, bliver de resterende kort på hånden også placeret ved siden af kortbunken.

Derefter tælles pointene som følger:

1. Tæl det synlige antal symboler på din kortbunke. Overlappende identiske symboler tælles som ét symbol. Hvert symbol er **1 point** værd.

2. Hvis du har placeret kort ved siden af din kortbunke, skal du også tælle symbolerne på de kort. Hvert symbol er **1 point** værd. Hvert kort ved siden af kortbunken giver desuden **1 ekstra point**.

3. Hvis spilleren, der vendte timeglasset, har placeret sine kort korrekt, **trækkes 1 point** fra vedkommendes samlede antal point. Hvis der er et eller flere forkert placerede kort i bunken, modtager vedkommende **1 ekstra point**.

Når alle har talt deres point, flytter de deres point-markør på pointtavlen. Hvis en spiller gennemfører en hel omgang på pointtavlen, fortsætter de en ny omgang og lægger pointene for de tidligere omgange til i slutningen af spillet.

EFTERFØLGENDE RUNDER

Efter den første runde returnerer hver spiller et af deres grønne kort og tager et gult kort i bytte. Derefter **giver hver spiller sine kort til spilleren til venstre**. Spillerne spiller næste runde med de kort, de modtog fra spilleren til højre for dem. Denne proces fortsætter efter hver runde (bortset fra at spillerne tager et rødt kort i stedet for et gult kort efter anden og fjerde runde). I den sidste runde har hver spiller et grønt kort, to gule kort og to røde kort. **Efter den femte runde slutter spillet.**

1. RUNDE – 5 grønne kort (se Forberedelse).

2. RUNDE – 4 grønne kort og 1 gult kort.

3. RUNDE – 3 grønne kort, 1 gult kort og 1 rødt kort.

4. RUNDE – 2 grønne kort, 2 gule kort og 1 rødt kort.

5. RUNDE – 1 grønt kort, 2 gule kort og 2 røde kort.

1.



2.



3.



4.



5.



SPILLETS VINDER

Spillet slutter efter femte runde. Spilleren med færrest point vinder spillet.



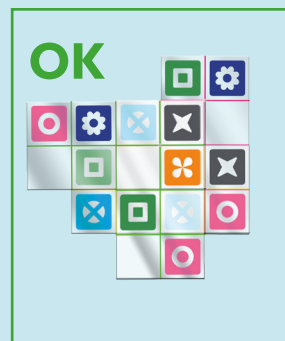
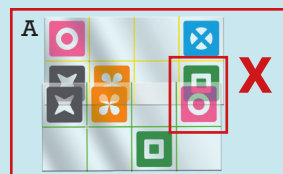
bunke og legg dem på rad ved siden av brettet. Del ut **5 grønne** kort til hver spiller. Plasser timeglasset midt på bordet, slik at alle kan nå det.

SLIK SPILLER DERE

I Cover up spiller alle samtidig, ingen venter på tur. Den eldste rundt bordet starter spillet med å telle opp: "1, 2, 3, Cover Up!". Hver spiller begynner nå å plassere kortene sine på bordet foran seg. Kortene kan vendes og roteres for å oppnå best mulig overlapp med like symboler.

Plassering av kortene

- Prøv å plassere så mange like symboler oppå hverandre som mulig.
- Du kan ikke legge et kort slik at et symbol havner over et symbol som er ulikt (A).
- Hvert kort må overlappe med minst ett symbol på et annet kort. Kortene kan ikke plasseres slik at bare de gjennomsiktige rutene overlapper (B).
- Hvis du ikke klarer å plassere et kort i bunken, legger du det ved siden av bunken (dette gir deg ekstrapoeng – se "Poeng").
- Prøv å ha så få synlige symboler som mulig.



Timeglass og rundeavslutning

Den første spilleren som er fornøyd med bunken sin, vender timeglasset. De andre spillerne har da 30 sekunder på å plassere ferdig kortene sine.

INNHold

- 108 gjennomsiktige kort (36 grønne, 36 gule, 36 røde)
- 6 poengbrikker
- Poengtavle
- Timeglass

SPILLETS IDÉ

Målet med spillet er å stable fem gjennomsiktige symbolkort på bordet slik at flest mulig like symboler havner over hverandre, og færrest mulig symboler forblir synlige. Når runden avsluttes, telles de synlige symbolene som straffepoeng, og poengbrikkene flyttes fremover. Etter fem runder vinner spilleren med **færrest poeng**.

KORTENE

De gjennomsiktige kortene har et rutenett med åtte ruter. Noen av rutene er tomme, mens de andre inneholder ett av seks ulike symboler.

- Grønne kort har 4 symboler og 4 tomme ruter.
- Gule kort har 5 symboler og 3 tomme ruter.
- Røde kort har 6 symboler og 2 tomme ruter.

FORBEREDELSE

Hver spiller velger en poengbrikke og plasserer den på startfeltet på poengbrettet. Fordel de gjennomsiktige kortene etter farge i tre bunker. Stokk hver

Men den som vendte timeglasset får ikke lenger røre kortene sine! Runden er over straks sanden har rent ned.

OBS: Du kan bare vende timeglasset dersom alle fem kortene ligger i bunken du har bygd. Du kan altså ikke ha lagt kort til side.

Poeng

Etter runden sjekker dere om alle har plassert kortene sine i henhold til reglene. Dersom en spiller har plassert kort feil (ulike symboler overlapper, eller bare tomme ruter overlapper), fjernes kortene fra toppen av bunken inntil bunken er feilfri. Fjernede kort legges ved siden av bunken.

Hvis en spiller fortsatt har kort på hånden når tiden er ute, legges disse kortene også ved siden av bunken.

Poeng regnes slik:

1. Tell synlige symboler i kortbunken din. Overlappende like symboler telles som ett symbol. Hvert symbol gir **1 poeng**.

2. Hvis du har kort ved siden av bunken, telles symbolene på disse kortene. Hvert symbol gir **1 poeng**. I tillegg gir hvert kort ved siden av bunken **1 ekstra poeng**, i tillegg til poengene han eller hun får fra punkt 1 og 2 over.

3. Hvis spilleren som vendte timeglasset har plassert kortene sine på korrekt måte, **trekkes 1 poeng** fra dennes totalsum. Har spilleren feilplasserte kort, får vedkommende **1 ekstra poeng**.

Etter at alle har telt opp poengene sine, flyttes poengbrikkene fremover på brettet i henhold til resultatet. Dersom du klarer å passere start, og dermed har fullført en hel runde på brettet, må du huske på å legge poengene for denne runden til sluttscoren din.

PÅFØLGENDE RUNDER

Etter første runde leverer hver spiller ett av sine grønne kort tilbake til bunken og tar ett gult kort i bytte. Deretter **gir alle spillerne kortene sine videre til**

spilleren til venstre. Neste runde spilles med kortene man fikk. Dette gjentas etter hver runde (unntatt etter andre og fjerde runde, hvor man tar et rødt kort i stedet for gult). I siste runde har hver spiller ett grønt kort, to gule og to røde kort. **Etter femte runde er spillet over.**

1. RUNDE – 5 grønne kort (se forberedelser).

2. RUNDE – 4 grønne kort og 1 gult kort.

3. RUNDE – 3 grønne, 1 gult og 1 rødt kort.

4. RUNDE – 2 grønne, 2 gule og 1 rødt kort.

5. RUNDE – 1 grønt, 2 gule og 2 røde kort.

1.



2.



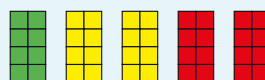
3.



4.



5.



VINNER

Spillet avsluttes etter fem runder. Spilleren med færrest poeng vinner.



SETUP

Each player selects a score marker and places it at the beginning of the score board. Stack the transparent cards by colour into three piles next to the score board and shuffle the cards in each pile. For the **first round**, **deal 5 green cards to each player**.

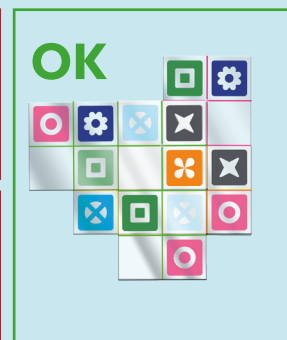
Place the hourglass in the middle of the table, within everyone's reach.

HOW TO PLAY

There are no turns in the game; instead, all players place their cards simultaneously. The oldest player counts "1, 2, 3, Cover Up!", and the game begins. Each player starts placing their cards on the table in front of them. Players can flip and rotate the cards to arrange them on top of each other so that as many identical symbols as possible overlap.

How to place the cards

- Try to place as many identical symbols as possible on top of each other.
- Different symbols cannot overlap (A).
- Each card must overlap with another card by at least one symbol. Cards cannot be placed so that only the transparent squares of the cards overlap (B).
- If you cannot place a card in the pile, place it next to the pile (this gives you extra points; see "Scoring", point 2).
- Try to have as few symbols visible as possible.



CONTENTS

- 108 transparent cards (36 green, 36 yellow, 36 red)
- 6 score markers
- Score board
- Hourglass

IDEA OF THE GAME

The aim of the game is to arrange five transparent symbol cards on the table in such a way that as many matching symbols as possible overlap, and as few symbols as possible remain visible. When the round ends, the visible symbols are counted as points, and the score marker is moved along the score track accordingly. After five rounds, the player with the **fewest points wins** the game.

CARDS

The transparent cards have an eight-square grid. Some of the squares are empty, while the others each have one of the six different symbols.

- Green cards contain 4 symbols and 4 empty squares.
- Yellow cards contain 5 symbols and 3 empty squares.
- Red cards contain 6 symbols and 2 empty squares.

Hourglass and end of the round

The first player who is happy with their stack of cards flips the hourglass. The other players then have 30 seconds to arrange their cards. The player who flipped the hourglass may no longer touch their cards after turning over the hourglass. When the time is up, the round ends.

NOTE: You can only flip the hourglass if all five of your cards have been placed according to the rules (no cards left next to the pile).

SCORING

After the round, see if everyone has placed their cards according to the rules. If a player has incorrectly placed cards in their pile (different symbols overlap, or only empty squares of two cards overlap), cards are removed from the pile, starting from the top card, until the pile is flawless. The removed cards are placed next to the player's card pile.

If a player has not placed all their cards when time runs out, the cards remaining in hand are also placed next to the card pile.

After this, points are counted as follows:

1. Count the visible symbols on your card pile. Overlapping identical symbols are counted as one symbol. Each symbol is worth **1 point**.
2. If you have placed cards next to your card pile, count the symbols on those cards. Each symbol is worth **1 point**. Additionally, each card next to the pile gives **1 extra point**.
3. If the player who flipped the hourglass has placed their cards correctly, **1 point** is deducted from their total score. If there is one or more incorrectly placed cards in the pile, they receive **1 extra point**.

Once everyone has counted their points, they move their score marker on the score board accordingly. If a player completes a full round on the score track, they continue to the next round and add the points from the new round to the points of the completed round at the end of the game.

FOLLOWING ROUNDS

After the first round, each player returns one of their green cards to the green card pile and takes a yellow card in exchange. Then, **each player gives all their cards to the player on their left**. Players will play the next round with the cards they received from the player sitting next to them. This process is repeated at the end of each round (with the exception that after the second and fourth rounds, players take one red card instead of one yellow card). In the final round, players will have one green card, two yellow cards, and two red cards. **After the fifth round, the game ends.**

1ST ROUND – 5 green cards (see setup).

2ND ROUND – 4 green cards and 1 yellow card.

3RD ROUND – 3 green cards, 1 yellow card, and 1 red card.

4TH ROUND – 2 green cards, 2 yellow cards, and 1 red card.

5TH ROUND – 1 green card, 2 yellow cards, and 2 red cards.

1.



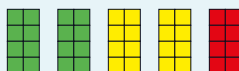
2.



3.



4.

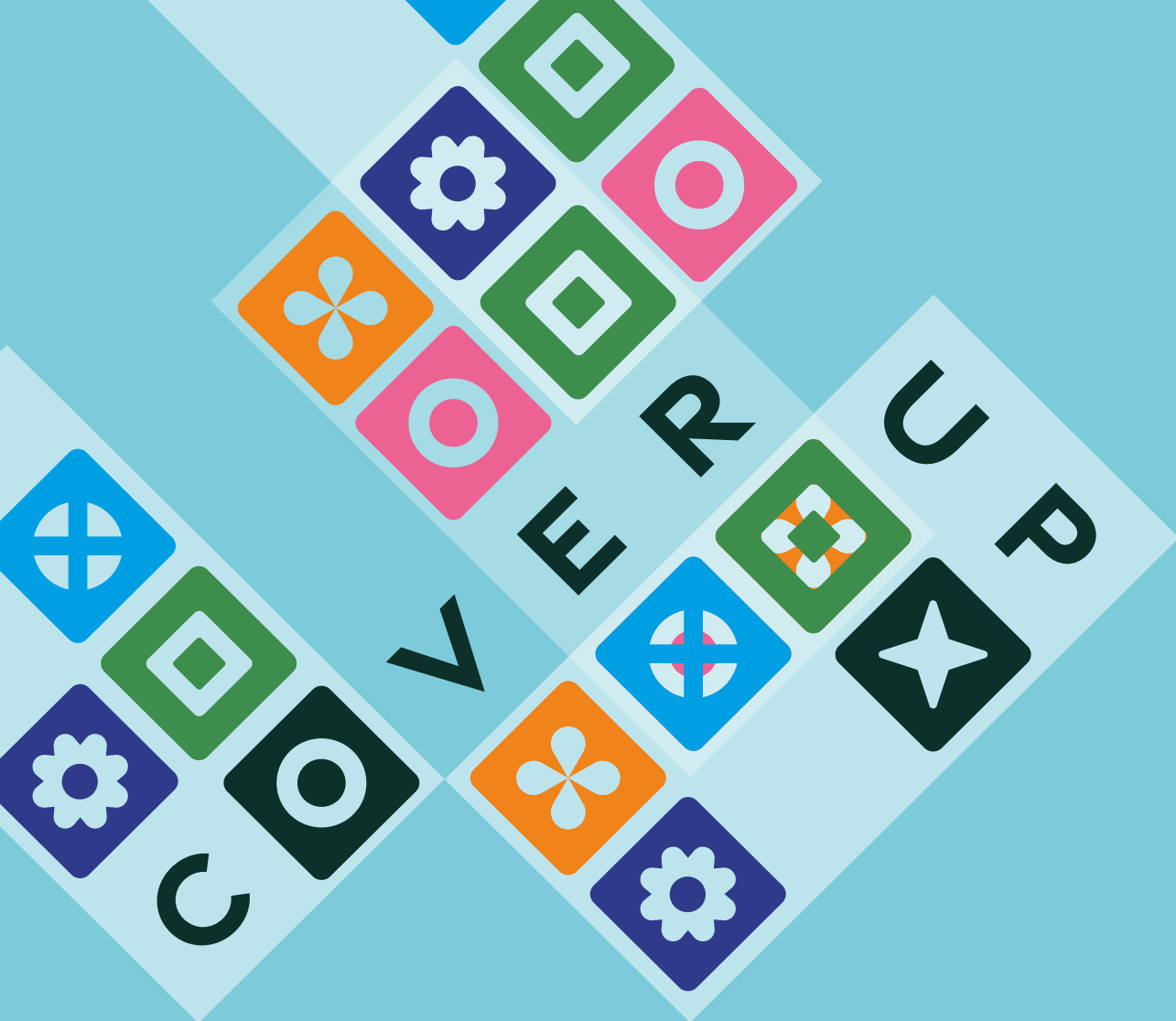


5.



WINNING THE GAME

The game ends after the fifth round. The player with the fewest points wins the game.



Peliko / Martinex
Kuninkaanväylä 37
21280 RAISIO, FINLAND
martinex.fi • martinex.se
martinexshop.com
customersupport@martinex.fi



Game Inventor: Axel Heill
© 2025 Martinex, All Rights Reserved