

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
escaleajeux@gmail.com



Primiera

A game by Spartaco Albertarelli.

Art by Chiara Vercesi



REGOLAMENTO/ RÈGLES/ REGLAMENTO/ SPIELREGELN/ RULES



1 Regolamento



8 Règles



17 Reglamento



24 Spielregeln



33 Rules



Primiera

Di Spartaco Albertarelli

Art by Chiara Vercesi

2-4 giocatori

In breve

Primiera si gioca in 4 (le regole per 2 e 3 giocatori si trovano a fine regolamento) ed è suddiviso in una serie di round. Nel corso di ogni round si formano coppie diverse di giocatori, ma è anche possibile che si giochi individualmente. Al termine di ogni round, ogni giocatore ottiene un punteggio personale e si gioca un nuovo round, proseguendo in questo modo fino a che uno dei giocatori non raggiunge il punteggio necessario per vincere la partita.

Componenti del gioco

- Un mazzo di 40 carte.
- Gettoni segnapiunti

Preparazione del gioco

Staccate i gettoni dalla loro fustella. Sorteggiate chi sarà il primo mazziere. Date al mazziere il mazzo di carte.

Le carte

Per giocare a Primiera si utilizza un particolare mazzo di carte, suddiviso in 4 semi: Spade, Bastoni, Coppe e Denari. Ogni seme ha un diverso simbolo e un diverso colore distintivo. In ogni seme, le carte sono numerate da 1 (il valore più basso, ma come vedremo essenziale) a 10 (il valore più alto). Questi valori sono detti “di presa”, ma sulle carte è presente in basso anche un altro valore, detto di “Primiera”. Il valore di Primiera non segue necessariamente il valore di presa. Notate che le carte di valore 1, dette “Araldi”, hanno al posto del simbolo una freccia che punta in

diversa direzione a seconda del seme.

La distribuzione

Il mazziere prende i 4 Araldi, li mischia e li distribuisce, coperti, uno alla volta ai giocatori. Quindi, il mazziere distribuisce tutte le altre carte, coperte e una alla volta, ai giocatori. Quando tutte le carte sono state distribuite, ogni giocatore guarda le proprie, ne sceglie una e la pone coperta al centro del tavolo. Quando tutti i giocatori hanno scelto quale carta mettere in tavola, le quattro carte vengono girate. Le quattro carte restano scoperte al centro del tavolo.

Come si gioca

Il giocatore che si trova alla destra del mazziere gioca per primo, poi il turno procede in senso antiorario fino a che tutte le carte non saranno state

giocate. Il turno di un giocatore consiste nel giocare una carta scoperta e verificare se con questa può effettuare una presa di una o più delle carte in tavola. In caso di cattura, tutte le carte della presa, quindi anche quella giocata, vengono collocate coperte di fronte al giocatore. Se la carta giocata non consente la presa la carta giocata resta in tavola con le altre e il turno passa al giocatore successivo.

Le regole di presa sono le seguenti:

- Se il valore della carta giocata **corrisponde** a quello di **una** delle carte in tavola quella carta viene presa.
- Se il valore della carta giocata **corrisponde** a quello **di più di una** delle carte in tavola, il giocatore di turno sceglie quale prendere.
- Se il valore della carta non corrisponde a quello di una

delle carte in tavola, ma è **uguale alla somma** di due o più carte il giocatore le può prendere. Nel caso vi siano più possibilità di somma, il giocatore è libero di scegliere quali carte prendere, purché la somma corrisponda al valore della carta giocata.

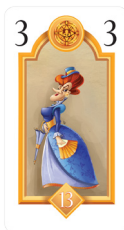
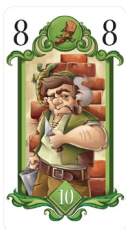
· Se il valore della carta **non consente** alcuna presa, la carta resta in tavola scoperta.

· Se la carta giocata **consente** una presa, la presa è **obbligatoria**.

· Se la carta consente sia di prendere una singola carta che un gruppo di carte, il giocatore è obbligato a prendere la carta singola. Quando viene giocata l'ultima delle carte in mano ai giocatori, le restanti carte in tavola vengono prese da chi ha effettuato l'ultima presa.

Esempio:

Carte in tavola



Poichè è presente una carta di valore 8, il giocatore è obbligato a prendere quella e non può prendere 2+6.

Gli Araldi

Le quattro carte di valore più basso (1) sono quelle che determinano se il round sarà giocato a coppie o singolarmente. Il giocatore che gioca il primo Araldo determina la regola:

1 di Coppe: si gioca a coppie e il compagno è colui che è seduto davanti.

1 di Bastoni: si gioca a coppie. Il compagno di chi ha giocato la carta è colui che è seduto alla sua sinistra. Gli altri due formano l'altra coppia.

1 di Denari: si gioca a coppie.

Il compagno di chi ha giocato la carta è il giocatore seduto alla sua destra. Gli altri due formano l'altra coppia.

1 di Spade: si gioca singolarmente, tutti contro tutti.

NOTA: solo il primo Araldo giocato è quello che determina la regola degli accoppiamenti, gli altri perdono il loro valore speciale.

NOTA 2: per semplificare il riconoscimento degli Araldi, le figure guardano in diverse direzioni e al posto del simbolo del seme è presente una freccia.

Gli Araldi



Da sinistra: l'Araldo di Bastoni, di Coppe, di Denari e di Spade. Si noti la freccia al posto del simbolo.

Punteggio

Se il round è stato giocato a coppie, le carte prese dai giocatori di ogni coppia vengono unite in un punteggio unico.

In ogni round ci sono 4 punti a disposizione, più quelli derivanti dalle “scope”.

1. Carte. Il punto viene vinto dalla coppia che ha preso la maggioranza delle carte. In caso di parità non viene attribuito alcun punto.

2. Denari. La coppia che ha preso la maggioranza delle carte del seme di denari, vince il punto. In caso di parità (5-5) non viene attribuito alcun punto.

3. Sette di denari. La coppia che ha preso il 7 di denari si aggiudica un punto.

4. Primera. Il punto viene aggiudicato alla coppia che ha la migliore combinazione

di Primera. La Primera si calcola prendendo dalle carte prese una carta per ogni seme, scegliendo quelle con il valore di Primera più alto. Il punteggio conquistato dalla coppia viene attribuito ad entrambi i giocatori, che prendono un numero di gettoni adeguato a segnare il punteggio ottenuto.

Per esempio: se una coppia ha ottenuto 3 punti, entrambi i giocatori segnano 3 punti al proprio attivo.

Se il round è stato giocato individualmente, ogni giocatore utilizza le carte prese da lui. I punti si attribuiscono esattamente nello stesso modo indicato per le coppie, ma vengono raddoppiati. Per esempio: il 7 di denari vale 2 punti se si gioca singolarmente.

Esempio: Questa combinazione vale 62 punti. (21+16+10+15)



Questa ne vale 75 (18+18+18+21)



Le Scope

In aggiunta ai punti indicati i giocatori possono aggiudicarsene altri attraverso le “Scope”. Un giocatore ottiene una Scopa se riesce a prendere tutte le carte in tavola. Quando questo accade, la carta con la quale è stata effettuata la presa viene tenuta

scoperta. Ogni Scopa vale un punto che viene aggiunto al totale della coppia (quindi entrambi i giocatori segnano un punto ciascuno). Se si gioca singolarmente, la presa vale sempre un punto (che non viene raddoppiato), ma il punto è attribuito al giocatore singolo. Non è possibile fare

Scopa con l'ultima carta in assoluto, anche se questa dovesse prendere tutte le carte in tavola.

Vittoria

Il primo giocatore a raggiungere i 21 punti, vince la partita. Se due o più giocatori sono in parità, con 21 o più punti, si gioca un nuovo round e si prosegue fino a quando la situazione di parità non viene spezzata.

Il gioco classico

Primiera si basa sulle regole dello Scopone, se volete giocare il gioco classico seguite queste regole:

1. Si gioca sempre a coppie e le coppie sono fisse: i due giocatori contrapposti.
2. Gli Araldi non hanno alcun valore speciale.
3. Le carte si distribuiscono in questo modo: tre carte a testa,

poi due carte in tavola, quindi nuovamente tre carte a testa e altre due carte in tavola e per finire altre tre carte a testa.

4. Da questo momento, le regole sono le stesse, ma i punti non vengono distribuiti ai giocatori singoli. Si vince (o si perde) in coppia e la partita arriva a 11 punti.

Regole per due giocatori

Si distribuiscono 3 carte ad ogni giocatore e 4 carte in tavola.

I giocatori giocano una carta alla volta a turno e quando hanno finito le carte in mano, ne vengono distribuite altre tre. Gli Araldi non hanno alcun valore particolare. Il round si conclude quando viene giocata l'ultima carta. I punti si ottengono nel modo classico e non vengono raddoppiati. Vince il primo che arriva a 11 punti.

Regole per tre giocatori

Si distribuiscono 6 carte ad ogni giocatore e 4 carte in tavola. Si gioca a turno finché non sono state giocate tutte le carte in mano ai giocatori, quindi si distribuiscono quelle rimanenti. Gli Araldi non hanno alcun valore particolare. Il round si conclude quando viene giocata l'ultima carta a disposizione dei giocatori. I punti vengono calcolati come già indicato senza essere raddoppiati. Vince il giocatore che arriva per primo a 11 punti.

Nuovi modi per giocare a Primera

Collegatevi al nostro sito www.kaleidosgames.com per scoprire nuove regole di gioco.



Primera

Un jeu de Spartaco

Albertarelli

Illustrations par Chiara Vercesi

2 à 4 joueurs

Résumé

Primera est un jeu de cartes pour quatre joueurs – vous trouverez en fin de livret des règles spéciales pour 2 ou 3 joueurs – qui se pratique en manches successives.

Lors de chaque manche, les joueurs peuvent s'associer à deux contre deux, ou agir individuellement, selon les cartes jouées. À la fin de chaque manche, les joueurs marquent des points, puis on commence une nouvelle manche jusqu'à ce qu'un des joueurs gagne.

Contenu

Un jeu de 40 cartes

Un lot de jetons de marque avec différentes valeurs

Mise en place

Avant la première partie, détachez soigneusement les jetons de leur support. Déterminer au hasard un joueur qui sera le premier donneur. Donnez le paquet de cartes au premier donneur.

Cartes

Primiera utilise un jeu de cartes spécial. Le paquet est divisé en 4 suites : Épées, Bâtons, Coupes et Deniers. Chaque suite a une couleur et un symbole différent. Les cartes, dans chaque suite, sont numérotées de 1 (la carte la plus basse, mais cependant très importante pendant le jeu, aussi appelée « Héraut ») à 10 (la plus élevée en valeur). Il s'agit de la valeur de classement de chaque carte, inscrite en haut de la carte, à droite et à gauche. Au bas de la carte, il y a aussi une valeur Primiera qui est utilisée pour

la marque (voir « Marque »). Vous remarquerez que les valeurs Primiera ne suivent pas le classement des cartes et que les Hérauts ont un symbole spécial imprimé à la place du symbole de leur suite.

Distribution

Le donneur mélange les quatre Hérauts, puis en distribue un, face cachée, à chaque joueur.

Le donneur mélange toutes les autres cartes et les distribue une à une, face cachée, à tous les joueurs.

Lorsque toutes les cartes ont été distribuées, chacun peut regarder ses cartes, en choisir une et la poser, face cachée, au centre de la table. Lorsque tous les joueurs ont fait leur choix, les quatre cartes sont retournées face visible.

Déroulement de la manche

Le joueur à droite du donneur commence, puis le jeu continue en sens inverse des aiguilles d'une montre, jusqu'à ce que toutes les cartes ont été jouées. Un tour de jeu consiste à jouer une carte face visible, qui peut capturer une ou plusieurs cartes du centre de la table. Dans le cas où une capture intervient, à la fois la carte jouée et la ou les cartes capturées sont ramassées et placées en une seule pile, face cachée, devant le joueur qui a fait la capture. S'il n'y a pas de capture, la carte jouée rejoint, face visible, les autres cartes du centre de la table. Dans tous les cas, le tour passe alors au joueur suivant, celui placé à sa droite.

Les règles de capture sont les suivantes :

- si la carte jouée a la **même valeur** qu'une carte de la table, celle-ci est capturée ;
- si la carte jouée a la **même valeur** que **plusieurs cartes** de la table, alors l'une de ces cartes est capturée ; le joueur en choisit une ;
- si la carte jouée ne correspond à aucune carte de la table, mais que sa valeur est **égale à la somme** des valeurs de deux ou plusieurs cartes de la table, alors cet ensemble de cartes de la table est capturé – s'il y a plusieurs ensembles possibles, dont la valeur totale égale la valeur de la carte jouée, le joueur choisit l'ensemble qu'il capture ;
- si la valeur de la carte jouée **ne correspond ni à une carte** de la table ni à une somme de cartes de la table, alors il n'y a pas de capture et la carte jouée rejoint, face visible, les autres cartes au centre de la table.

· Lorsqu'une capture est possible, le joueur est **tenu** de la faire même s'il préférerait ne pas prendre la ou les cartes de la table.

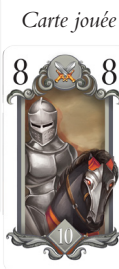
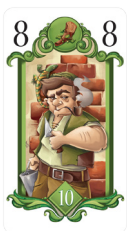
· Lorsqu'une carte correspond **à la fois à une carte unique et à une somme de cartes** sur la table, il faut

prendre **la carte unique**, pas l'ensemble de cartes.

Lorsque toutes les cartes des mains des joueurs ont été jouées, le joueur qui a fait la dernière capture ramasse toutes les cartes qui restent sur la table et les ajoute à sa pile de cartes capturées.

Exemple :

Cartes sur la table



Un 8 étant sur la table, le joueur ne peut pas choisir de capture 2+6. il doit capturer la 8.

Hérauts

Les quatre cartes de plus faible valeur (1) sont celles qui déterminent si le tour sera joué en équipes ou individuellement. Le premier joueur à jouer un Héraut sur

la table détermine les équipes comme suit :

1 de Coupes : chaque joueur fera équipe avec le joueur qui lui fait face.

1 de Bâtons : le joueur qui a posé le Héraut de Bâtons fera

équipe avec le joueur situé à sa gauche. Les deux autres joueurs formeront l'autre équipe.

1 de Deniers : le joueur qui a posé le Héraut de Deniers fera équipe avec le joueur situé à sa droite. Les deux autres joueurs formeront l'autre équipe.

1 d'Épées : les quatre joueurs joueront individuellement.

REMARQUE : seul le premier Héraut posé

détermine comment sera jouée la manche en cours, les Hérauts suivants sont considérés comme des cartes ordinaires.

NOTE : les personnages des Hérauts sont tournés dans diverses directions pour aider les joueurs à se souvenir de leur impact sur les règles du jeu. Ils ont également une flèche imprimée à la place du symbole de leur suite pour rappeler l'effet de la carte.

Les Hérauts



De gauche à droite: le Héraut de Bâtons, Coupes, Deniers et Épées. Notez les « Flèches » qui remplacent les symboles de chaque suite.

Marque

Lorsque la manche est jouée en équipes, les cartes capturées par les membres des deux équipes sont rassemblées pour la marque finale.

Il y a quatre points à gagner à chaque manche, plus les points pour les « coups de balai » :

1. Cartes. Le point est gagné par l'équipe qui prend la majorité des cartes. En cas d'égalité, le point n'est pas attribué.

2. Deniers. Le point est gagné par l'équipe qui prend plus de cartes de la suite des Deniers. Si ces cartes sont réparties 5-5 entre les équipes, le point n'est pas attribué.

3. Sept de Deniers. Le point est gagné par l'équipe qui a pris le 7 de Deniers.

4. Primera. Le point est gagné par l'équipe avec le meilleur score de Primera. Chaque équipe choisit exactement 4 cartes parmi celles capturées, une (et une seule) de chaque suite, et additionne les valeurs « Primera ». Le plus haut total détermine le gagnant de ce point.

Les points gagnés par l'équipe sont marqués par les deux joueurs. Donc, si une équipe marque 3 points, les deux joueurs de l'équipe marquent 3 points. Si la manche a été jouée individuellement, le système de notation est la même, mais chaque joueur n'utilise que les cartes qu'il a capturées lors de la manche et les points sont doublés. Ainsi, par exemple, gagner le 7 de Deniers rapporte 2 points.

Exemple : Cette combinaison vaut 62 (21+16+10+15)



Celle-ci vaut 75 (18+18+18+21)



Coups de balai

En plus des points mentionnés ci-dessus, les joueurs gagnent aussi un point pour chaque « coup de balai ». Un joueur réalise un coup de balai quand il joue une carte qui capture toutes les cartes au centre, laissant la table vide. Pour ne pas

oublier ce point particulier, le joueur qui a fait ce coup de balai laisse la carte jouée face visible dans sa pile de cartes gagnées. Chaque coup de balai ajoute 1 point au score total de l'équipe (les deux joueurs marquent 1 point) ou au score individuel (le joueur marque 1 point – ce point n'est pas doublé).

Prendre les dernières cartes de la table à la fin d'une manche ne compte jamais comme un coup de balai, même si la dernière carte jouée par le dernier joueur permet effectivement de ramasser toutes les cartes restant sur la table.

Fin de la manche

Si personne n'a atteint 21, une nouvelle manche est jouée. Le joueur à droite du dernier donneur devient le nouveau donneur.

Fin de la partie et victoire

La partie est terminée quand un joueur atteint ou dépasse 21 points à la fin d'une manche. Ce joueur gagne la partie. Si plusieurs joueurs atteignent ou dépassent 21 et se trouvent à égalité, une nouvelle manche est jouée.

Jeu classique

Primiera est basé sur un jeu de cartes classique italien. Si vous voulez jouer au jeu classique, il suffit de suivre ces règles :

1. Les joueurs joueront en équipes fixes, chacun étant associé au joueur qui lui fait face.
2. Les Hérauts n'ont pas de pouvoirs spéciaux et ne sont pas traités séparément.
3. Les cartes sont distribuées, face cachée, comme suit : un paquet de trois à chaque joueur, puis deux au centre de la table, puis un nouveau paquet de trois, puis encore deux au centre de la table et, enfin, le dernier paquet de trois pour les joueurs. Après quoi les quatre cartes sur la table peuvent être retournées face visible.
4. À partir de ce moment, les règles sont les mêmes, mais les joueurs marquent des points en équipe et non individuellement. Le jeu se termine quand une équipe atteint 11 points.

Règle pour deux joueurs

Distribuer 3 cartes à chaque joueur et 4 cartes face visible sur la table. Les autres cartes forment une pioche. Les joueurs jouent, à tour de rôle, une carte à la fois, jusqu'à ce qu'ils aient joué les trois cartes en main, après quoi ils reçoivent trois nouvelles cartes de la pioche. Les Hérauts n'ont pas de pouvoirs spéciaux et ne sont pas traités séparément. La manche se termine lorsque la dernière carte a été jouée. Les points sont marqués individuellement, de façon standard ; ils ne sont pas doublés. La partie est gagnée par le premier joueur qui atteint 11 points.

Règle pour trois joueurs

Distribuer 4 cartes face visible sur la table et 6 cartes à chaque joueur. Les joueurs jouent à tour de rôle une carte à la fois, jusqu'à ce qu'ils aient joué les six cartes en main, après quoi ils reçoivent six nouvelles cartes de la pioche.

Les Hérauts n'ont pas de pouvoirs spéciaux et ne sont pas traités séparément. Le tour se termine lorsque la dernière carte a été jouée. Les points sont marqués individuellement, de façon standard ; ils ne sont pas doublés. La partie est gagnée par le premier joueur qui atteint 11 points.

D'autres façons de jouer avec les cartes

Primiera

Si vous aimez les jeux de cartes, vous pouvez découvrir de nombreuses autres règles sur notre site : www.kaleidosgames.com



Primiera

Una idea de Spartaco
Albertarelli
Gráfica de Chiara Vercesi
2-4 jugadores

Idea del juego

Primiera se juega entre 4 jugadores (las reglas para 2-3 jugadores se encuentran al final de este reglamento) y está dividido en una serie de rondas. En el curso de cada ronda se forman parejas distintas pero también es posible que se juegue individualmente. Al final de cada ronda cada jugador obtiene su puntuación y se juega una ronda nueva siguiendo así hasta que uno de los jugadores alcanza la puntuación necesaria para ganar la partida.

Material del juego

Una baraja de 40 cartas
Fichas marca-puntos

Preparación del juego

Desmontad las fichas del troquel. Sorteard quién será el repartidor. Dad al repartidor la baraja de cartas.

Las cartas

Para jugar a Primiera se utiliza una baraja de cartas especial, dividida en cuatro palos: Oros, Copas, Espadas y Bastos. Cada palo tiene un símbolo y un color distintivos. En cada palo las cartas están numeradas desde el 1 (el valor más bajo, pero muy importante) al 10 (el valor más alto). Estos valores son los de jugada pero en las cartas hay también otro valor, abajo, que se usa para la Primiera. El valor de Primiera no sigue necesariamente los valores de jugada. Las cartas de valor 1 se llaman “Heraldos” y en lugar del símbolo del palo tienen una flecha que apunta en una dirección que cambia según el palo.

La distribución

El repartidor coge los 4 Heraldos, los mezcla y los reparte, boca abajo, uno para cada uno de los jugadores. Después reparte las demás cartas, boca abajo, de una en una a todos los jugadores. Cuando se hayan repartido todas las cartas, cada jugador mira las suyas, elige una y la pone boca abajo en el centro de la mesa. Cuando todos los jugadores hayan puesto su carta, se les da la vuelta.

Cómo se juega

El jugador que se encuentra a la derecha del repartidor juega primero, luego el turno continúa en sentido contrario a las agujas del reloj hasta que todas las cartas hayan sido jugadas. El turno de un jugador consiste en jugar una carta boca arriba y comprobar si puede llevarse con esa carta una o más cartas en la mesa.

Si es así, todas las cartas de la jugada, incluida la que se acaba de jugar se colocan boca abajo delante del jugador. Si la carta jugada no permite llevarse nada se queda en la mesa con las demás y el turno pasa al siguiente jugador. Las reglas para llevarse cartas son las siguientes:

- Si el valor de la carta jugada se **corresponde** con el valor de **una** de las cartas en la mesa se coge esa carta.
- Si el valor de la carta jugada **corresponde** al de **más de una** carta en la mesa, el jugador puede elegir cuál llevarse.
- Si el valor de la carta no se corresponde con el valor de ninguna carta en la mesa pero es **igual a la suma** de dos o más cartas el jugador se las puede llevar. En el caso de que haya más de una combinación el jugador elige qué cartas llevarse.

- Si el valor de la carta no permite llevarse ninguna carta, la carta se queda en la mesa boca arriba.

- Si el valor de la carta permite llevarse alguna carta, es obligatorio hacerlo.

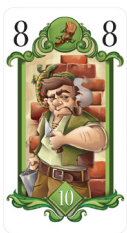
En caso de que la carta permita llevarse tanto una

carta sola como más de una carta, el jugador está obligado a llevarse la carta sola.

Cuando se haya jugado la última carta, las cartas que queden en la mesa se las lleva el último jugador que se haya llevado cartas.

Ejemplo:

Cartas en la mesa



Carta jugada



Siendo que hay una carta con valor 8, el jugador está obligado a llevarse esa en lugar de 2+6.

Los Heraldos

Las cuatro cartas de valor más bajo (1) son las que determinan si la ronda se jugará en pareja o individualmente. El jugador que juega primero un

Heraldo determina la regla: Heraldo de Copas: se juega en parejas y el compañero de quien ha jugado la carta es el jugador que está sentado en frente.

Heraldo de Bastos: se juega en parejas y el compañero de quien ha jugado la carta es el jugador que está sentado a su izquierda.

Heraldo de Oros: se juega en parejas y el compañero de quien ha jugado la carta es el jugador que está sentado a su derecha.

Heraldo de Espadas: se juega individualmente, todos contra todos.

NOTA: sólo el primer Heraldo jugado es el que determina la regla de las parejas, los demás pierden su valor especial.

NOTA 2: Para simplificar el reconocimiento de los Heraldos, las ilustraciones miran en las diferentes direcciones y en lugar del símbolo del palo hay una flecha.

Los Heraldos



De izquierda a derecha: el Heraldo de Bastos, de Copas, de Oros y de Espadas. Se puede ver la flecha en lugar del símbolo del palo.

Puntuación

Si la ronda se ha jugado en parejas, las cartas ganadas por cada pareja se unen en una puntuación única. En cada ronda se pueden ganar 4 puntos, más los derivados de las “Escobas”.

1. Cartas. El punto lo gana la pareja que se ha llevado la mayoría de cartas. En caso de empate no se reparte ningún punto.

2. Oros. La pareja que se haya llevado la mayoría de cartas de Oros gana el punto. En caso de empate (5-5) no se reparte ningún punto.

3. Siete de Oros. La pareja que se haya llevado el 7 de Oros gana el punto.

4. Primera. El punto se da a la pareja que tenga la mejor combinación de Primera.

La Primera se calcula cogiendo las cartas de mayor valor de cada palo.

La puntuación ganada en pareja se da a cada jugador, que se lleva un número de fichas igual a los puntos ganados en pareja. Por ejemplo: si la pareja ha ganado 3 puntos, cada jugador se llevará 3 fichas.

Si la ronda se ha jugado individualmente, cada jugador utiliza las cartas que se ha llevado. Los puntos se reparten exactamente como se ha indicado para las parejas, pero se doblan. Por ejemplo: el 7 de Oros vale 2 puntos si se juega individualmente.

Ejemplo: Esta combinación vale 62 puntos. (21+16+10+15)



Questa ne vale 75 (18+18+18+21)



Las Escobas

Además de los puntos indicados, los jugadores pueden conseguir más puntos a través de las “Escobas”. Un jugador obtiene una Escoba cuando consigue llevarse todas las cartas en la mesa.

Cuando esto pasa la carta con la que se efectúa la jugada se

deja boca arriba marcando la Escoba, junto al resto de cartas frente al jugador. Cada Escoba vale un punto que se añade al total de la pareja (los dos jugadores se llevan el punto). Si se juega individualmente la jugada sigue valiendo un punto (no se dobla). En ningún caso se

puede hacer Escoba con la última carta, aunque ésta permitiera llevarse todas las cartas en la mesa.

Victoria

El primer jugador que alcance los 21 puntos gana la partida. Si dos jugadores empatan con 21 o más puntos, se juega una nueva ronda hasta desempatar.

El juego clásico

Primera se basa sobre las reglas de la Escoba italiana, si queréis jugar el juego clásico seguid las siguientes reglas:

1. Se juega siempre en pareja y las parejas son fijas: los dos jugadores enfrentados.
2. Los Heraldos no tienen ningún valor especial.
3. Las cartas se reparten de esta manera: tres cartas para cada jugador, luego dos en

la mesa y otra vez tres cartas para cada uno y dos en la mesa y, para terminar, otras tres cartas para cada uno.

4. De aquí en adelante las reglas son las mismas pero los puntos no se dan a los jugadores si no a la pareja: se gana o se pierde en pareja y la partida llega a 11 puntos.

Reglas para dos jugadores

Se distribuyen tres cartas a cada jugador y cuatro cartas en la mesa. Se juega por turnos hasta que se hayan jugado todas las cartas en la mano y cuando se terminan se distribuyen otras tres.

Los Heraldos no tienen un valor especial. La ronda se termina cuando se juega la última carta. Los puntos se obtienen en el modo clásico y no se doblan. Gana quien llega primero a 11 puntos.

Reglas para tres jugadores

Se reparten seis cartas a cada jugador y cuatro cartas en la mesa.

Se juega por turnos hasta que se hayan jugado todas las cartas en la mano y luego se reparten las que quedan.

Los Heraldos no tienen un valor especial.

La ronda se termina cuando se juega la última carta.

Los puntos se obtienen en el modo clásico y no se doblan. Gana quien llega primero a 11 puntos.

Nuevas formas de jugar a Primera.

En nuestra web
www.kaleidosgames.com
podéis descubrir nuevas reglas para el juego.



Primiera

von Spartaco Albertarelli
Grafik von Chiara Vercesi
2 bis 4 Spieler

Zusammenfassung

Primiera wird zu viert über mehrere Runden gespielt (Spielregeln für 2 oder 3 Spieler finden Sie am Ende dieses Heftes). In jeder Runde können die Spieler mit einem Partner, also zwei gegen zwei, spielen oder alleine, je nach den ausgespielten Karten. Am Ende jeder Runde werden die Punkte berechnet. Sodann beginnt eine neue Runde, bis einer der Spieler gewonnen hat.

Spielmaterial

40 Spielkarten
Jetons mit verschiedenen Werten zum Festhalten des Punktestands

Spielaufbau

Vor dem allerersten Spiel lösen Sie bitte die vorgestanzten Jetons vorsichtig aus dem Rahmen. Lösen Sie aus, wer als erstes Geber sein soll. Dieser erhält die Karten.

Die Karten

Primiera wird mit einem speziellen Kartendeck gespielt. Es besteht aus den vier Farben Schwerter, Stäbe, Becher und Münzen. Jede Farbe wird durch ein eigenes Symbol in je eigener Farbe vertreten. Die Karten jeder Farbe sind von 1 (die niedrigste, aber im Spiel sehr wichtige Karte, auch „Herold“ genannt) bis 10 (der höchste Wert) durchnummeriert. Die Zahl gibt die Rangfolge der Karten an. Außerdem ist auf jeder Karte ein Primiera-Wert aufgedruckt, der für die

Berechnung der Primiera-Punkte verwendet wird (siehe „Punktwertung“). Bitte, beachten Sie, dass diese Primiera-Werte nicht den Kartenwerten folgen und dass die Herolde ein eigenes Symbol an Stelle des Farbzeichens tragen.

Das Geben

Der Geber mischt die vier Herolde und teilt verdeckt je einen an die Mitspieler aus. Anschließend mischt er die übrigen Karten und teilt sie verdeckt einzeln an die Mitspieler aus. Sind alle Karten ausgeteilt, dürfen die Spieler ihre Karten aufnehmen. Jeder Spieler wählt eine seiner Karten aus und legt sie verdeckt in der Tischmitte ab. Haben alle vier Spieler ihre Wahl getroffen, werden die Karten gleichzeitig aufgedeckt. Die vier Karten bleiben liegen.

Der Spielverlauf

Das Spiel beginnt mit dem Spieler rechts neben dem Geber und verläuft gegen den Uhrzeigersinn, bis alle Spieler ausgespielt haben.

Ein Spieler spielt eine seiner Karten aus, indem er sie aufgedeckt in die Tischmitte legt. Diese Karte kann eine oder mehrere bereits liegende Karten stechen. Wird ein Stich gemacht, nimmt der Spieler seine zuletzt ausgespielte Karte und die gestochene(n) Karte(n) an sich und legt sie verdeckt vor sich ab. Wird kein Stich gemacht, bleibt die Karte liegen. In beiden Fällen kommt der nächste Spieler an die Reihe.

Die Regeln für das Stechen:

- Hat die ausgespielte Karte **den gleichen Wert** wie die bereits liegende, wird diese gestochen.

- Stimmt der Wert der ausgespielten Karte mit **mehr als einer bereits liegenden Karte** überein, wählt der Spieler am Zug eine Karte aus, die er stechen will.

- Stimmt der Wert der ausgespielten Karte mit keiner einzelnen Karte überein, jedoch mit **der Summe zweier oder mehr Karten**, werden die diese Summe bildenden Karten gestochen. Auch hier gilt: Gibt es mehrere mögliche Kartenkombinationen, entscheidet der Spieler am Zug, welche er nehmen will.

- Stimmt der Wert der ausgespielten Karte **mit keiner Karte** oder keinen Karten überein, wird nicht gestochen und die Karte bleibt bei den bereits ausgespielten liegen.

- Wer einen Stich macht, **muss die Karten**

wegnehmen, auch wenn er sie lieber liegenlassen würde.

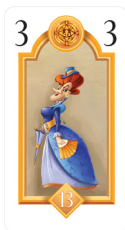
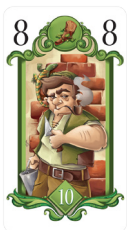
· Stimmt der Wert der ausgespielten Karte **sowohl mit einer einzelnen als auch mit der Summe mehrerer Karten** überein,

wird immer die einzelne Karte gestochen.

Haben alle Spieler ihre sämtlichen Karten ausgespielt, bekommt der letzte Spieler, der einen Stich gemacht hat, die verbliebenen offenen Karten.

Beispiel:

Bereits liegende Karten



Ausgespielte Karte



Da eine 8 ausliegt, wird nicht das Kartenpaar 2 + 6 gestochen, sondern auf jeden Fall die 8.

Die Herolde

Die vier niedrigsten Karten (1) bestimmen darüber, ob die Runde mit Partnern gespielt wird oder einzeln. Der erste Spieler, der einen Herold ausspielt, entscheidet

über die Paare folgendermaßen:

Becher-1: Die einander gegenüber

Stäbe-1: Wer diese Karte

ausspielt, spielt mit seinem LINKEN Nachbarn zusammen. Die anderen beiden Spieler bilden das gegnerische Team.

Münzen-1: Wer diese Karte ausspielt, spielt mit seinem RECHTEN Nachbarn zusammen. Die anderen beiden Spieler bilden das gegnerische Team.

Schwerter-1: Die vier Spieler spielen jeder für sich ohne Partner.

AUFGEPASST: Nur der erste Herold, der ausgespielt wird, bestimmt, wie die Runde gespielt wird; die anderen werden wie normale Karten gespielt.

NOCH EINMAL
AUFGEPASST: Die Herolde schauen in verschiedene Richtungen, damit die Spieler sich ihren Einfluss auf das Spiel leichter merken können. Als zusätzliche Hilfe ist noch ein Pfeil an Stelle des Farbzeichens auf jeder Herold-Karte aufgedruckt.

Die Herolde



Von links nach rechts die Herolde der Keulen, Becher, Münzen und Schwerter mit den Pfeilen an Stelle der Farbzeichen.

Die Punktwertung

Wird in Partnerschaften gespielt, werden die Stiche der jeweiligen Partner zusammengenommen.

In jeder Runde gibt es vier Punkte zu gewinnen, zusätzlich zu den Punkten für die „Streiche“:

1. Karten. Diesen Punkt gewinnt das Team mit den meisten Karten. Bei Gleichstand wird dieser Punkt nicht vergeben.
2. Münzen. Diesen Punkt gewinnt das Team mit den meisten Münzen-Karten. Bei Gleichstand wird dieser Punkt nicht vergeben.
3. Münzen-7. Diesen Punkt gewinnt das Team, das die Münzen-7 gestochen hat.
4. Primera. Diesen Punkt gewinnt das Team mit den meisten Primera-Punkten. Dazu wählt jedes Team

genau eine Karte jeder Farbe aus seinen Stichen aus und zählt deren Primera-Punkte zusammen. Die höchste Summe bestimmt, wer diesen Punkt bekommt.

Beide Spieler einer Partnerschaft dürfen sich die gewonnenen Punkte gutschreiben. Gewinnt also eine Partnerschaft 3 Punkte, so erhalten beide Spieler je 3 Punkte.

Wurde die Runde ohne Partnerschaften gespielt, bleibt das System der Punktwertung dasselbe, nur dass jetzt jeder Spieler nur seine eigenen Stiche bewertet und die gewonnenen Punkte verdoppelt werden. Wer also z.B. die Münzen-7 hat, erhält dafür 2 Punkte.

Beispiel : Diese Kombination hat einen Wert von 62 ($21+16+10+15$).



Diese Karten zählen 75 ($18+18+18+21$).



Die „Streiche“

Zusätzlich zu den oben beschriebenen Punkten, gewinnt man Punkte für jeden „Streich“. Ein „Streich“ ist es, wenn ein Spieler eine Karte ausspielt, mit der er alle ausliegenden Karten auf einmal sticht. Um einen „Streich“ zu markieren, 30

legt der Spieler die Karte, mit der er den Stich gemacht hat, offen auf den Stapel seiner gewonnenen Stiche.

Jeder „Streich“ zählt einen Zusatzpunkt zum Gesamtergebnis einer Partnerschaft (beide Spieler

erhalten je 1 Punkt) oder eines Einzelspielers (er erhält 1 Punkt).

Nicht als „Streich“ gewertet wird das Aufnehmen der restlichen Karten am Rundenende, selbst wenn ein Spieler mit seiner letzten Karte alle Karten stechen sollte.

Ende des Spiels

Wer am Ende einer Runde 21 Punkte oder mehr erreicht, gewinnt das Spiel. Kommen zwei oder mehr Spieler auf 21 oder mehr Punkte, wird eine zusätzliche Runde gespielt. Solange noch kein Spieler 21 Punkte hat, wird eine neue Runde gespielt. Der Spieler rechts neben dem Geber wird der neue Geber.

Das klassische Primiera

Primiera basiert auf einem klassischen italienischen Kartenspiel. Wenn Sie dieses Spiel spielen möchten, so halten Sie sich an folgende Regeln:

1. Die Partnerschaften stehen fest: Die einander gegenüber sitzenden Spieler spielen zusammen.
2. Die Herolde haben keine besondere Funktion und werden nicht separat ausgeteilt.
3. Die Karten werden in Sets von jeweils drei Karten an die Spieler verteilt; nach jedem Set werden zwei Karten verdeckt in die Tischmitte gelegt. Also je drei Karten an die Spieler, zwei in die Mitte, je drei an die Spieler, wieder zwei in die Mitte und wieder je drei an die Spieler. Sodann werden die vier Karten in der Tischmitte aufgedeckt.

4. Die weiteren Regeln sind die gleichen wie die oben beschriebenen. Die Punkte werden aber nur den Partnerschaften zugeschrieben, nicht den einzelnen Spielern. Das Spiel endet, wenn eine Partnerschaft 11 Punkte gewonnen hat.

Regeln für das Spiel zu zweit

Geben Sie jedem Spieler 3 Karten und legen Sie 4 offen aus.

Abwechselnd spielen die Spieler ihre Karten nacheinander aus. Sind alle drei Karten ausgespielt, erhalten sie je drei neue Karten vom Nachziehstapel.

Die Herolde haben keine besondere Funktion und werden nicht separat ausgeteilt.

Die Runde endet, wenn

die letzte Karte ausgespielt wurde.

Die Punkte werden für jeden Spieler einzeln berechnet; es gibt keine Verdoppelungen.

Es gewinnt der Spieler, der zuerst 11 Punkte erreicht.

Regeln für das Spiel zu dritt

Geben Sie jedem Spieler 6 Karten und legen Sie 4 offen aus.

Abwechselnd spielen die Spieler ihre Karten nacheinander aus. Wurden alle sechs Karten ausgespielt, erhalten sie je sechs neue Karten vom Nachziehstapel.

Die Herolde haben keine besondere Funktion und werden nicht separat ausgeteilt.

Die Runde endet, wenn die letzte Karte ausgespielt wurde.

Die Punkte werden für jeden Spieler einzeln berechnet; es gibt keine Verdoppelungen.

Es gewinnt der Spieler, der zuerst 11 Punkte erreicht.

Entdecken Sie weitere Spielmöglichkeiten mit dem Primiera-Deck

Wenn Sie Kartenspiele mögen, finden Sie verschiedene Spielregeln auf unserer Internetseite:

www.kaleidosgames.com



Primiera

by Spartaco Albertarelli

Art by Chiara Vercesi

2-4 players

Summary

Primiera is played by four players and is divided into several rounds (special rules for playing with 2 or 3 players are printed at the end of the booklet). During each round players will play in partnerships, two against two, or individually, depending on the cards played. At the end of every round the players will score points and a new round is played until one of the players wins.

Game components

A deck of 40 cards

Scoring tokens showing different values.

Game set up

Unpunch the tokens.

Randomly choose who will be the first dealer.

Give the deck of cards to the first dealer

The cards

A special deck of cards is used to play Primera. The deck is divided in 4 suits: Swords, Clubs, Cups and Coins. Each suit has a different colour and symbol. The cards in each suit are numbered from 1 (the lowest in value, but very important during the game, also called “Heralds”) to 10 (the highest in value). This is the rank value of each card. On the cards there is also a Primera Value that’s used in scoring the Primera (see “The Scoring”). Please note that the Primera Values don’t follow the rank of the cards and that the Heralds have a special symbol printed in the

place of the suit.

The Deal

The dealer shuffles the four Heralds and then deals them, face down, one to each player. The dealer then deals all the other cards face down, one at a time, to each player. When all the cards have been dealt, all the players can look at their cards, choose one of them and then put it face down on the center of the table. When all the players have made their choice, the four cards are turned face up. The 4 cards stay on the table.

The Play

The player on the dealer’s right side plays first, and the turn to play passes counter clockwise, until all the cards have been played.

A turn consists of playing one card face up to the table,

which may capture one or more table cards.

In the event of a capture then both the played card and the captured card(s) are taken and stored face down in front of the player who made the capture. If there is no capture, the played card remains face up on the table. In either case the turn then passes to the next player.

The capturing rules are as follows:

- If the value of the card played **matches** that of a table card, the table card is captured;
- If the card played **matches more than one table card**, then just one of the matching table cards is captured – the player chooses which one;
- If the card played does not match any table card, but it's value is **equal to the sum**

of the values of two or more table cards, then that set of table cards is captured – if there are several possible sets which add up to the value of the played card then the player of the capturing card has their choice of which to take;

- If the value of the card played **does not match** any table card or sum of table cards, then there is no capture and the played card remains face up on the table.
- If the played card does make a capture, the cards **must be taken**, even if the player would prefer to leave them on the table;
- If a card matches **both a single card and a sum of cards** on the table, **the single card** must be captured, not the group.

After all the cards from the players hands have been

played, the last player who made the last capture takes

any face up cards remaining on the table.

Example:

Table cards



Because there is a 8 on the table, the player can't choose to capture 2+6. He must capture the 8.

The Heralds

The four cards of lowest value (1) are the cards that determine if the round will be played in partnership or individually.

The first player to play on the table a Herald will determine the partnerships following this rules:

1 of Cups: the opposite players will play in partnership
1 of Clubs: the partner of the
36

player who played this card is the one sitting to his left. The other two will form the other team

1 of Coins: the partner of the player who played the card is the one sitting to his right. The other two will form the other team.

1 of Swords: the four players will play individually.

NOTE: only the first Herald played will determine how to play the

round, the following ones are considered as standard cards. NOTE 2: the Heralds are facing different directions to

help the players remember their impact on the rules of the game and they have an arrow printed at the place of the suit to make it even easier.

The Heralds



From left to right: the Herald of Clubs, Cups, Coins and Swords, note the “arrows” in place of the suit symbol.

The Scoring

If the round is played in partnership the cards captured by the members of the two teams are put together for the final scoring. There are four points available to be won on each round, plus the points for the “sweeps”:

1. The Cards. The point is won by whichever team takes the

majority of the cards. In case of a draw, the point is not awarded.

2. The Coins. The point is won by whichever team takes more cards of the Coins suit. If they split 5-5 the point is not awarded.

3. The Seven of Coins. The point is won by whichever team takes the 7 of Coins.

4. The Primera. The point

is won by the team with the best Primera score. Every team must choose 4 cards (no more) from the ones captured, one (no more) for each suit, summing their Primera value. The highest total determines the winner of this point.

The points won by the team are scored by both players.

So if a team scores 3 points, both players of the team score 3 points. If the round has been played individually, the scoring system is the same, but each player uses only the cards he has captured during the round and the points are doubled. So, in example, winning the 7 of Coins means scoring 2 points.

Example: This combination is worth 62 (21+16+10+15)



This one is worth 75 (18+18+18+21)



The Sweeps

In addition to the points mentioned above, players also win a point for each “sweep”. A player scores a sweep when he plays a card which captures all the table cards, leaving the table empty. To remember this special score, the player who made the capture leaves the capturing card face up on his trick pile. Any sweep is worth 1 point to be added to the total team score (both players score 1 point) or to the individual score (the player scores 1 point).

Taking the last cards from the table at the end of a hand never counts as a sweep, even if the last card played by the dealer does actually capture all the remaining table cards.

Winning the Game

The first player to have 21 or more points at the end of a

round wins. If two or more players reach 21 in the same round an extra round is played. If no one has won the game a new round is played, with the player on the right of the last dealer becoming the new dealer.

Playing the classic game

Primiera is based on a classic Italian card game. If you want to play the classic game, simply follow these rules:

1. Players will play in fixed partnership. You sit opposite your partner.
2. The Heralds have no special powers and are not dealt separately.
3. The cards are dealt in this way: a packet of three to each player, then two face down on the centre of the table, then a new packet of three, again two face down on the table and, finally, the last

packet of three to the players. Now the four cards on the table can be turned face up.

4. From this moment the rules are the same, but the players score points in partnership and not individually. The game ends when a team reaches 11 points.

Two player rules

Deal 3 cards to each player and 4 cards face up on the table. The players play in turn one card at a time, until they have played all the three cards in their hand, than three more cards are dealt from the deck. The Heralds have no special powers and are not dealt separately. The round ends when the last card has been played.

Points are scored individually, in the standard way, but they are not doubled.

The game is won by the first player reaching 11 points.

Three player rules

Deal 4 cards face up on the table and 6 cards to each player. The players play in turn one card at a time, until they have played all six cards in their hand, then six more cards are dealt.

The Heralds have no special powers and are not dealt separately. The round ends when the last card has been played. Points are scored individually, in the standard way, but they are not doubled. The game is won by the first player reaching 11 points.

Discovering new ways to play with the Primera deck

If you are a fan of card games, you can discover several new rules on our website: www.kaleidosgames.com

Special thanks to:

*Ulrich Schaedler, Director of the
Musée Suisse du Jeu
(www.museedujeu.ch)*

*Francois Haffner and his
wonderful board-game B&B
(www.facebook.com/EscaleAJeux)*

Paolo Alaimo

Steve Bond

Gianfranco Fioretta

Donatella Nicolò

*- Nonna Graziella the ultimate
“battipanni’s Queen”.*

Don’t worry, I’ll behave. -

Chiara



Produced by
KaleidosPublishing s.r.l.
V.le Lunigiana 46,
20125, Milano (Italy)

© 2014 All rights reserved

www.kaleidosgames.com
www.facebook.com/KaleidosGames
www.facebook.com/primiera.net

Primiera pour 3 joueurs et 1 robot

Une variante proposée par François Haffner

En face du donneur, se trouve un robot qui joue de manière aléatoire tant qu'il n'a pas de partenaire.

Le donneur distribue les cartes comme s'il y avait quatre joueurs. Le robot reçoit donc 1 carte Héraut puis 9 autres cartes. Les trois joueurs choisissent une carte de leur main qu'ils placent face cachée au centre de la table. Le donneur prend la dernière carte distribuée au robot et la place également au centre de la table. Puis les quatre cartes du centre de la table sont retournées face visible et disposées en ligne face au donneur. Le donneur mélange alors, toujours face cachée, les 8 cartes qui restent au robot avec la carte Héraut qu'il a reçue. Le paquet ainsi constitué est placé en pile, face cachée, à la place du robot, face du donneur.

Le jeu se déroule ensuite comme dans la règle normale. Lorsque c'est au robot de jouer, le donneur prend la première carte de son paquet et la retourne. Si cette carte peut capturer, la capture est effectuée selon les règles de capture avec les modifications suivantes :

- si la carte jouée a **la même valeur** que **plusieurs cartes** de la table, alors la **première** de ces cartes dans le sens de lecture du donneur est capturée ;
- si la carte jouée ne correspond à aucune carte de la table, mais que sa valeur est **égale à la somme** des valeurs de plusieurs cartes de la table, alors cet ensemble de cartes de la table est capturé – si plusieurs ensembles ont la

même valeur, le donneur sélectionne l'ensemble qui utilise les cartes les plus à gauche ;

Exemple :

Les cartes au centre de la table sont 1 – 3 – 5 – 4 – 2 – 7 ;

si la carte jouée par le robot est un 6, il capture le 1+5 et non 4+2 car le 1 est plus à gauche que le 4 ;

si la carte jouée par le robot est un 8, il pourrait capturer 1+3+4, 1+5+2, 1+7 ou 3+5 ; il doit capturer l'ensemble 1+3+5 car le 1 est plus à gauche que le 3 et que la deuxième carte, le 3, est plus à gauche que le 5 ou le 7.

Dès qu'un Héraut a été joué – ce qui peut être fait par le robot – on connaît les équipes. Si le robot joue individuellement, il continue à jouer automatiquement.

Mais s'il a un partenaire, le robot ne joue plus automatiquement : c'est son partenaire qui joue à sa place :

- toutes les cartes non encore jouées du robot sont retournées face visible en face du donneur ; chacun connaît donc les cartes du robot ;
- lorsque c'est au robot de jouer, c'est son partenaire qui choisit la carte parmi celles visibles ;
- si la carte choisie permet une capture, et en cas de choix possible, c'est le partenaire du robot qui choisit quelle carte ou quel ensemble de cartes il capture.

Lors de la marque, le robot marque ses points comme s'il s'agissait d'un joueur normal. Il est donc possible que le robot gagne la partie !