

Age: 7-99

Players: 2-6

Duration: 20 minutes

A game by: *Luca Bellini, Luca Borsa*

Contents: 48 number cards;

10 exclamation cards; 6 joker

exclamation cards; 1 scoreboard;

1 marker pen; Rules

How to play

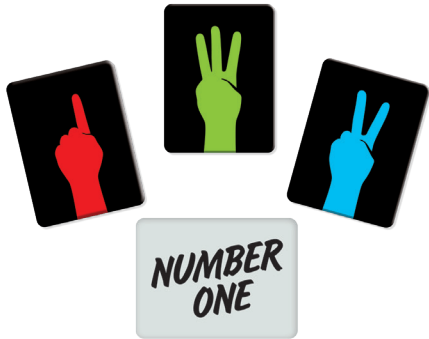
The number cards and the exclamation cards are shuffled separately. Each player receives one joker exclamation card. Then an exclamation card is turned face up on the table and three number cards are placed on the table so they can be seen clearly by all players, creating the playing zones.

Players take turns to hold the deck of number cards, turn one card over (without looking at it)

and put it on top of their choice of one of the three cards on the table.

If the total number of visible fingers is five or a multiple of five, the first player to realise must celebrate by raising their hand and shouting out the word written on the exclamation card visible at that moment. The other players, if they think the exclamation is correct, must try to be the first to give a "high five" to the player who made the exclamation.

If everything is correct, both players earn one point, marking this on the scoreboard with the marker pen (one of the coloured spaces corresponds to each player). If they are wrong, on the other hand, they both lose a point (players with zero points cannot lose points).



If the other players, however, think that the player who made the exclamation is wrong, they must respond with a "boo" of disapproval without giving them a high five, and that player will lose one point.

The game continues in turn, with a new player taking the deck and turning over a new exclamation card.

The game finishes when one player reaches five points for a game of three to five players, or when one player reaches four points for a six-player game.

Joker Exclamation Card

At the start of their turn, a player may decide to create an exclamation of their choice by writing it on the joker exclamation card, which is then put into play instead of the one previously in play. In this case, if the owner of the joker exclamation card is one of the players correctly making an exclamation, the score of both will be doubled (both points gained, or those lost in the event of an error). The joker exclamation card is then discarded and can no longer be used during the course of the game.



Two-Player Variant

The first of the two players who believes there is a number of fingers totalling five or a multiple of five must slap their palm on the exclamation card and state the correct word. If everything is correct they earn one point, otherwise the other player gets the point; the first of the players to eight points is the winner.

Colour Variant

Players can correctly make an exclamation if the three cards on the playing zone are of the same colour, regardless of the number of fingers.

Età: 7-99

Giocatori: 2-6

Durata: 20 minuti

Un gioco di: *Luca Bellini, Luca Borsa*

Contenuto: 48 cartine numero;

10 cartine esultanza; 6 cartine esultanza jolly;

1 scheda segnapunti; 1 pennarello cancellabile; Regolamento

Svolgimento

Si mescolano le cartine numero e si mescola il mazzetto delle cartine esultanza. Ogni giocatore riceve una cartina esultanza jolly. Quindi si gira una cartina esultanza sul tavolo e si mettono tre cartine numero sul tavolo ben visibili a tutti i giocatori, creando le zone di gioco.

A turno, un giocatore tiene il mazzo delle cartine numero, ne gira una e la mette sopra una delle tre cartine sul tavolo, a piacere.

Se il numero totale delle dita visibili è 5 o un multiplo di 5, il primo giocatore che se ne accorge deve esultare alzando la mano aperta, gridando la parola scritta sulla cartina esultanza visibile in quel momento. Gli altri giocatori, se ritengono che l'esultanza sia corretta, devono cercare di battere per primi il 5 sulla mano del giocatore che ha attivato l'esultanza.

Se tutto è corretto questi due giocatori guadagneranno 1 punto, segnandolo sulla scheda segnapunti con il pennarello (ad ogni giocatore corrisponde uno spazio colorato).

Se hanno sbagliato ne perderanno uno (se non ne hanno non perderanno nulla). Se invece gli altri giocatori ritenessero che colui che ha fatto partire l'esultanza



abbia sbagliato devono rispondere con un "buuu" di disapprovazione senza battergli il 5 e costui perderà un punto.

Il gioco prosegue cambiando il giocatore di turno che fa da mazziere e gira una nuova cartina esultanza.

Il gioco finisce quando in una partita a 3/5 giocatori un giocatore raggiunge 5 punti, in una partita a 6 giocatori un giocatore raggiunge 4 punti.

Cartine esultanza Jolly

All'inizio del proprio turno, un giocatore può decidere di pronunciare una esultanza a suo piacere scrivendola sulla sua cartina esultanza jolly che viene quindi messa in palio in sostituzione di quella al momento in gioco. In questo caso, se fra i giocatori che esulteranno correttamente ci sarà il proprietario della carta esultanza jolly, il punteggio di entrambi raddoppierà (sia in positivo che eventualmente in negativo a fronte di un errore).



La cartina esultanza jolly verrà quindi scartata e non potrà più essere utilizzata nel corso della partita.

Variante 2 giocatori

Il primo dei due giocatori che ritiene di aver individuato una somma di dita di 5 o multiplo di 5 deve esultare battendo la mano sulla cartina esultanza dichiarando la corretta parola. Se tutto è corretto guadagna 1 punto, altrimenti lo vince l'avversario. Il primo che arriva a 8 punti è il vincitore.

Variante colore

L'esultanza può partire anche se le tre cartine che compaiono sulle zone di gioco sono dello stesso colore indipendentemente dal numero di dita.

Âge : 7-99

Joueurs : 2-6

Durée : 20 minutes

Un jeu de : *Luca Bellini, Luca Borsa*

Contenu : 48 cartes-chiffres ;

10 cartes-exultation ;

6 cartes-exultation-Joker ; 1 fiche-score ;

1 feutre ; Règles du jeu

Déroulement

On mélange séparément les cartes-chiffres et les cartes-exultation, puis on distribue une carte-exultation-Joker à chacun des joueurs.

On retourne ensuite une carte-exultation que l'on place au centre de la table et trois cartes-chiffres que l'on dispose de manière à ce que tous les joueurs puissent les voir correctement tout en formant des aires de jeu distinctes.

Au début de chaque tour, un joueur différent retourne une carte-chiffres (sans la regarder) et la place à son gré sur l'une des trois cartes qui sont sur la table.

Lorsque le nombre total de doigts visibles est égal à 5 ou à un multiple de 5, le premier joueur qui s'en aperçoit doit exulter en levant la main grande ouverte et en criant le mot inscrit sur la carte-exultation qui se trouve au centre de la table. Si les autres joueurs considèrent que l'exultation est justifiée, ils doivent tenter de taper en premier dans la main du joueur qui a exulté.

Si le nombre total de doigts correspond effectivement à 5 ou à un multiple de 5, les deux joueurs gagnent 1 point et inscrivent leur score avec le feutre sur la fiche prévue à cet effet (chacun des espaces colorés correspond au score d'un



joueur différent). Lorsque les joueurs se sont trompés, ils perdent 1 point (excepté s'ils n'ont pas encore de points). Si les autres joueurs considèrent que le joueur qui a exulté s'est trompé, ils doivent signaler l'erreur en le huant et ne doivent pas lui taper dans la main. Le joueur en question perd alors 1 point. La partie se poursuit de la sorte en changeant de donneur à chaque tour. La partie prend fin lorsque l'un des joueurs a accumulé 5 points, s'il s'agit d'une partie entre 3 et 5 joueurs, et 4 points s'il s'agit d'une partie à 6 joueurs.

Cartes-exultation-Joker

En début de manche, le donneur peut décider d'inscrire un mot de son choix sur sa carte-exultation-Joker, qui remplacera la carte-exultation prévue pendant le tour en question. Dans ce cas, si le propriétaire de la carte-exultation-Joker fait partie des joueurs qui exultent, aussi bien lui que l'autre joueur obtiennent le double des points si l'exultation est justifiée et perdent 2 points si elle ne l'est pas.

La carte-exultation-Joker est ensuite mise de côté et ne pourra plus être utilisée pendant la partie en cours.



Variante à 2 joueurs

Le premier des deux joueurs qui pense que la somme des cartes est égale à 5 ou à un multiple de 5 doit exulter en tapant sur la carte-exultation tout en prononçant le bon mot. Si son exultation est justifiée, il gagne 1 point. Dans le cas contraire, c'est son adversaire qui marque un point. Le premier à avoir accumulé 8 points remporte la partie.

Variante couleur

Les joueurs peuvent également exulter lorsque les trois cartes disposées sur la table sont de la même couleur, indépendamment du nombre de doigts représentés.

Edad: 7-99**Jugadores:** 2-6**Duración:** 20 min**Un juego de:** *Luca Bellini, Luca Borsa***Contenido:** 48 cartas número; 10 cartas exultación; 6 cartas exultación comodín; 1 ficha marcapuntos; 1 rotulador; Reglamento

Desarrollo

Se mezclan las cartas número y se mezcla la baraja de las cartas exultación. Cada jugador recibe una carta exultación comodín.

Entonces se le da la vuelta a una carta exultación sobre la mesa y se colocan tres cartas número sobre la mesa, bien visibles para todos los jugadores, creando las zonas de juego.

Por turnos, un jugador coge el montón de las cartas número, le da la vuelta a una (sin mirarla) y

la coloca sobre una de las tres cartas de la mesa, la que quiera.

Si el número total de los dedos visibles es 5 o un múltiplo de 5, el primer jugador en darse cuenta tiene que exultar levantando la mano abierta, gritando la palabra escrita sobre la carta exultación visible en ese momento. Los demás jugadores, si consideran que la exultación es correcta, tienen que intentar ser los primeros en chocar los 5 sobre la mano del jugador que haya activado la exultación. Si todo está correcto, estos dos jugadores conseguirán 1 punto, apuntándolo en la ficha marcapuntos con el rotulador (a cada jugador le corresponde un hueco de colores). Si se han equivocado, pierden uno (si todavía no tienen, no pierden nada). En cambio, si los demás jugadores



consideran que quien haya iniciado la exultación se ha equivocado, tienen que contestar con un "buuu" de desaprobación sin chocar los 5, y este perderá 1 punto. El juego continúa cambiando el jugador de turno que tiene la baraja y que gira una carta exultación nueva.

El juego termina cuando, en una partida de 3/5 jugadores, un jugador llega a 5 puntos; en una partida de 6 jugadores si llega a 4 puntos.

Cartas exultación comodín

Al principio de su turno, un jugador puede decidir pronunciar una exultación de su elección, escribiéndola sobre su carta exultación comodín, que entonces se coloca sustituyendo a la que se encuentra en juego en ese momento. En este caso, si entre los jugadores que exulten correctamente se encuentra el dueño de la carta exultación comodín, la puntuación de ambos se duplicará (tanto en positivo como en negativo, en el caso de que se cometa un error). Después, la carta exultación comodín se descarta y no se podrá volver a usar a lo largo de la partida.



Variante 2 jugadores

El primero de los dos jugadores que considere haber encontrado una suma de dedos de 5 o múltiplo de 5 tiene que exultar chocando su mano sobre la carta exultación, pronunciando la palabra correcta. Si está todo correcto, se lleva un punto, de lo contrario se lo lleva su oponente. El primero en alcanzar los 8 puntos es el ganador.

Variante color

La exultación también puede empezar si las tres cartas que se encuentra sobre la zona de juego son del mismo color, con independencia del número de dedos.

Alter: 7-99**Spieler:** 2-6**Dauer:** 20 Minuten**Ein Spiel von:** *Luca Bellini, Luca Borsa***Inhalt:** 48 Zahlenkarten;

10 Jubelkarten; 6 Joker-Jubelkarten;

1 Wertungskarte; 1 Filzstift; Regeln

Entfaltung

Die Zahlenkarten werden gemischt und die Jubelkarten werden neu gemischt. Jeder Spieler erhält eine Joker-Jubelkarte. Dann wird eine Jubelkarte auf dem Tisch umgedreht und drei Zahlenkarten werden für alle Spieler gut sichtbar auf den Tisch gelegt, wodurch die Spielzonen entstehen.

Reihum hält ein Spieler den Stapel mit den Zahlenkarten,

dreht eine davon um (ohne sie anzuschauen) und legt sie auf eine der drei Karten auf dem Tisch.

Wenn die Gesamtzahl der sichtbaren Finger 5 oder ein Vielfaches von 5 ist, muss der erste Spieler, der dies bemerkt, mit offener Hand jubeln und das Wort rufen, das auf der in diesem Moment sichtbaren Jubelkarte steht. Die anderen Spieler müssen, wenn sie glauben, dass der Jubel richtig ist, versuchen, die 5 auf der Hand des Spielers zu tippen, der den Jubel zuerst ausgelöst hat. Wenn alles richtig ist, erhalten diese beiden Spieler 1 Punkt, den sie auf der Wertungskarte mit dem Filzstift markieren (jeder Spieler entspricht einem farbigen Feld). Wenn sie einen Fehler gemacht haben, verlieren sie einen (wenn



sie keinen haben, verlieren sie nichts). Wenn die anderen Spieler hingegen der Meinung sind, dass der Spieler, der den Jubelruf ausstößt, einen Fehler gemacht hat, müssen sie mit einem missbilligenden "Buh" reagieren, ohne ihn zu bejubeln, und er verliert 1 Punkt. Das Spiel wird fortgesetzt, indem der Spieler der dran ist, der als Geber fungiert, gewechselt wird und eine neue Jubelkarte aufdeckt. Das Spiel endet, wenn in einem 3/5-Spieler-Spiel ein Spieler 5 Punkte erreicht, in einem 6-Spieler-Spiel, wenn ein Spieler 4 Punkte erreicht.

Joker-Jubelkarten

Zu Beginn seines Zuges kann ein Spieler einen Jubel seiner Wahl aussprechen, indem er ihn auf seine Joker-Jubelkarte schreibt, die dann anstelle der gerade im Spiel befindlichen Karte auf die Hand genommen wird. Wenn in diesem Fall der Besitzer der Joker-Jubelkarte zu den Spielern gehört, die richtig jubeln, wird die Punktzahl beider verdoppelt (sowohl positiv als auch möglicherweise negativ für einen Fehler).



Der Joker wird dann aussortiert und kann während des Spiels nicht mehr verwendet werden.

Variante mit 2 Spielern

Der erste der beiden Spieler, der glaubt, eine Fingersumme von 5 oder ein Vielfaches von 5 erraten zu haben, muss jubeln, indem er mit seiner Hand auf die Jubelkarte klatscht und das richtige Wort verkündet. Wenn alles richtig ist, erhält er 1 Punkt, ansonsten gewinnt der Gegner, der zuerst 8 Punkte erreicht hat.

Farbvariante

Der Jubel kann auch losgehen, wenn die drei Karten auf den Spielflächen unabhängig von der Anzahl der Finger die gleiche Farbe haben.

Idade: 7-99

Jogadores: 2-6

Duração: 20 minutos

Um jogo de: Luca Bellini, Luca Borsa

Conteúdo: 48 cartas numéricas;
10 cartas comemoração; 6 cartas
comemoração jôquer; 1 ficha de
pontuação; 1 marcador; Regulamento

Procedimento

Baralham-se as cartas número e as cartas comemoração. Cada jogador recebe uma carta comemoração jôquer. Em seguida, vira-se uma carta comemoração e colocam-se três cartas numéricas na mesa claramente visíveis para todos os jogadores, criando as zonas de jogo.

À vez, um jogador segura o baralho das cartas numéricas, vira uma (sem olhar para ela) e coloca-a por cima de uma das três cartas da mesa à escolha.

Se o número total de dedos visíveis for 5 ou um múltiplo de 5, o primeiro jogador que se der conta disso deve comemorar levantando a mão aberta, dizendo a palavra escrita na carta comemoração que estiver visível naquele momento. Os outros jogadores, se considerarem que a comemoração está correta, devem tentar ser os primeiros a dar 5 tocando na mão do jogador que deu início à comemoração.

Se tudo estiver correto, estes dois jogadores ganharão 1 ponto, assinalando-o na ficha de pontuação com o marcador (cada jogador corresponde a um espaço colorido). Se errarem, perderão um ponto (se não tiverem nenhum, não



perderão nada). Por outro lado, se os outros jogadores considerarem que aquele que iniciou a comemoração estava errado, devem responder com um "buuu" de reprovação sem lhe dar 5 e este perderá 1 ponto. O jogo continua trocando-se o jogador que distribui as cartas, o qual vira uma nova carta comemoração. O jogo termina quando num jogo de 3/5 jogadores, um jogador atingir 5 pontos, num jogo de 6 jogadores, um jogador atingir 4 pontos.

Cartas comemoração Jóquer

Quando for o início da sua vez, um jogador pode decidir pronunciar uma comemoração à sua escolha escrevendo-a na sua carta comemoração jóquer, que é então colocada em substituição da que está nesse momento em jogo. Neste caso, se entre os jogadores que comemoram corretamente estiver o dono da carta comemoração jóquer, a pontuação de ambos dobrará (quer positiva ou negativamente em caso de um possível erro).

A carta comemoração jóquer será então descartada e não poderá voltar a ser utilizada durante o jogo.



Variante de 2 jogadores

O primeiro dos dois jogadores que considera ter adivinhado uma soma de dedos de 5 ou um múltiplo de 5 deve comemorar batendo a mão na carta comemoração e dizendo a palavra correta. Se tudo estiver correto, ganha 1 ponto, caso contrário, vence o adversário. O primeiro que atingir 8 pontos é o vencedor.

Variante colorida

A comemoração pode ter início mesmo se as três cartas que aparecem nas zonas de jogo forem da mesma cor, independentemente do número de dedos.