

# chance it



10+



3-6



30



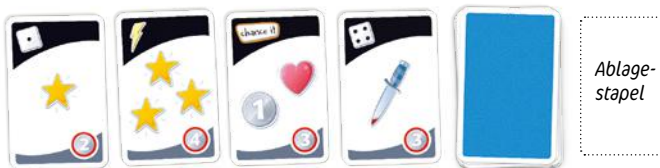
Zocken mit Herz!  
von Eli Thomas Wolf



**Ohne Herz ist alles nichts. Aber mit viel Herz greifst du nach den Sternen! Fünf Würfel zeigen, wie deine Chancen stehen. Packst du die Gelegenheit beim Schopf? Oder wartest du auf bessere Zeiten? Gewinne alles oder verliere viel. Nur eines solltest du nie hergeben: dein letztes Herz! Wenn dir das passiert, bist du fern von allen Sternen und sofort aus dem Spiel! Fordere dein Glück heraus: CHANCE IT!**

## Bereitet es vor!

Mischt die 30 Marktkarten. Bildet daraus einen verdeckten Stapel. Legt 4 davon offen als Markt aus.



Aktionstafel



Einsatztafel für vier Spieler

Legt die Aktionstafel in die Tischmitte und die Einsatztafel, die zu eurer Spieleranzahl passt rechts daneben.

Jede der 3 doppelseitigen Einsatztafeln verrät euch, bei welcher Spieleranzahl sie verwendet wird.



Jeder nimmt die 3 Leitkarten **IN**, **OUT** und **CHANCE IT** auf die Hand. (Insgesamt gibt es 18 Leitkarten.)



Wer zuerst nach den 5 Würfeln greift, erhält den Startspielermarker.

Von den 37 Münzen (klein: 25, groß: 12) bekommt jeder 1 große und 3 kleine (Gesamtwert: 8).



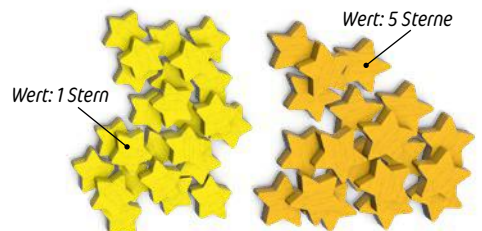
Von den 36 Herzen (klein: 24, groß: 12) bekommt jeder 1 großes und 3 kleine (Gesamtwert: 8).



Wert: 1 Herz

Wert: 5 Herzen

Es gibt 44 Sterne (klein: 25, groß: 19).



Wert: 1 Stern

Wert: 5 Sterne

Übrige Münzen, Herzen und alle Sterne sind Vorrat.

Ihr könnt jederzeit 5 kleine (Wert 1) gegen 1 große (Wert 5) der gleichen Sorte eintauschen.

# Spielt es!

## 1. Würfeln

Der Startspieler **würfelt alle 5 Würfel** und legt sie, **nach Werten sortiert**, an die **Aktionstafel**.



## 2. Leitkarte wählen

Jeder entscheidet, ob er an der kommenden **Aktionsrunde teilnehmen** will. Legt dazu alle eine gewünschte **Leitkarte** verdeckt vor euch ab. Dann **deckt ihr sie gleichzeitig auf**:



Wer **IN** spielt, macht bei der Aktionsrunde mit.



Auch wer **CHANCE IT** spielt, ist „IN“ – also an der Aktionsrunde beteiligt.



Wer **OUT** spielt, ist bei der Aktionsrunde nicht dabei.

- ▶ Haben **2 oder mehr Spieler CHANCE IT** gewählt, müssen diese Spieler in der **nächsten Spielrunde** die **Leitkarte IN** spielen.

*Um dies anzuzeigen, legen diese Spieler bereits jetzt ihre IN-Karte unter ihre ausliegende CHANCE IT-Karte.*

- ▶ Hat nur ein **einzigster Spieler CHANCE IT** ausgespielt, ist er davon **nicht betroffen!**

*Er darf in der nächsten Runde wieder aus allen drei Leitkarten wählen.*



## 3. Einsatz zahlen oder kassieren

Zählt zusammen, wieviele von euch **insgesamt ...**

... **OUT** gespielt haben.

- Diese Spieler bekommen **Münzen vom Vorrat** – jeder so viele, wie es für diese **Spielerzahl** auf der **Einsatztafel** angezeigt wird.
- Haben **alle OUT** gespielt, muss jeder ein **Herz zurück zum Vorrat** geben. Münzen bekommt ihr in diesem Fall nicht.



*Beispiel:*

*Die Einsatztafel im Spiel zu fünf zeigt, dass Eva als einzige **OUT**-Spielerin 4 Münzen aus dem Vorrat erhält.*



... **IN** oder **CHANCE IT** gespielt haben.

- Diese Spieler müssen **Münzen an den Vorrat zahlen** – jeder **so viele**, wie für diese **Spielerzahl** auf der **Einsatztafel** angezeigt wird.
- Wer keine Münzen mehr besitzt, muss **Herzen** (gleichen Werts) zahlen.

*Die 4 Spieler, die **IN** oder **CHANCE IT** gespielt haben, zahlen je 3 Münzen und nehmen an der Aktionsrunde teil. Biggi, Lea und Tom müssen in der nächsten Runde **IN** spielen.*



## 4. Die Aktionsrunde















Alle, die **IN** oder **CHANCE IT** gewählt haben, nehmen **jetzt** an der Aktionsrunde teil. Spieler, die **OUT** gewählt haben, spielen bei dieser Aktionsrunde nicht mit. Sie sind von keiner Aktion betroffen.

Die Teilnehmer der Aktionsrunde führen **von oben nach unten** an der **Aktionstafel** für jeden **ausliegenden Würfel** eine **Aktion** aus. *Auf Aktion 1 folgt für alle Teilnehmer Aktion 2, dann für alle Aktion 3 ... usw.*

Abschließend folgt die **CHANCE IT-Aktion**, die (nur) Spieler ausführen, die in der laufenden Spielrunde die **Leitkarte CHANCE IT** gewählt haben.

## Die Aktionstafel

Für jeden Würfel, der an der Aktionstafel liegt, führen die Teilnehmer die dazugehörige Aktion aus:

		Der Startspieler <b>würfelt jede 1</b> erneut, bis die Würfel keine 1 mehr zeigen und legt sie an den <b>neuen Wert</b> an.
		<b>Nehmt alle 1 Herz</b> (klein) vom Vorrat.
		<b>Gebt alle 2 Herzen</b> (klein) zurück zum Vorrat.
		<b>Nehmt alle 1 Stern</b> (klein) vom Vorrat.
		<b>Nehmt alle 1 Münze</b> (Wert 1) vom Vorrat.
		<b>Kauft oder entfernt</b> alle reihum <b>1 Karte vom Markt</b> .
		Alle, die die <b>Leitkarte CHANCE IT</b> gewählt haben, erhalten <b>2 Münzen</b> vom Vorrat.

Führt Aktion 6 reihum aus – ausgehend vom Startspieler. Bei den anderen Aktionen sind alle Teilnehmer gleichzeitig am Zug.

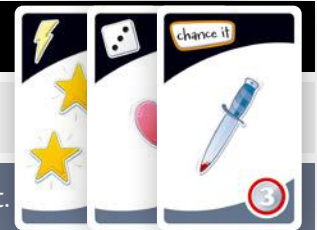
## Die Marktkarten

Karten, die du vom Markt kaufst, lassen dich zusätzliche Aktionen durchführen.

Diese Zeichen verraten dir, wann du die gekaufte Karte nutzen darfst.

Hier findest du die **Aktion(en)**, die dir die Karte erlaubt.

Kaufst du die Karte vom Markt, legst du **Münzen** dieses Werts zurück in den Vorrat.



Führe diese Karte **sofort** nach dem Kauf aus und lege sie auf den Ablagestapel.



Führe diese Karte **jetzt nicht** aus. **Lege sie für den Rest des Spiels offen vor dir aus**. Nutze ihre Aktion, wenn du die betreffende Würfelaktion oder CHANCE IT-Aktion ausführst.

chance it



Nimm so viele kleine Herzen vom Vorrat wie abgebildet.



Nimm Münzen im angezeigten Wert vom Vorrat.



Nimm so viele kleine Sterne vom Vorrat wie abgebildet.



Alle anderen Teilnehmer der Aktionsrunde (NICHT DU) müssen ein kleines Herz an den Vorrat abgeben.



Entferne oder kaufe eine (weitere) Marktkarte!

*Diese Karte darfst du noch nicht in der Aktionsrunde nutzen, in der du sie erworben hast!*



**Kaufst du die Karte**, zahlst du die unten rechts auf der Karte angezeigten Münzen **vollständig**.

*Du darfst Marktkarten nie mit Herzen bezahlen.*

## Marktkarten entfernen

Kannst oder willst du keine Marktkarte kaufen, zahlst du nichts und legst eine Karte ungenutzt auf den Ablagestapel. Erst wenn keine Karte mehr im Markt liegt, werden vom Marktstapel wieder 4 Karten offen ausgelegt.

## Marktkarten nutzen

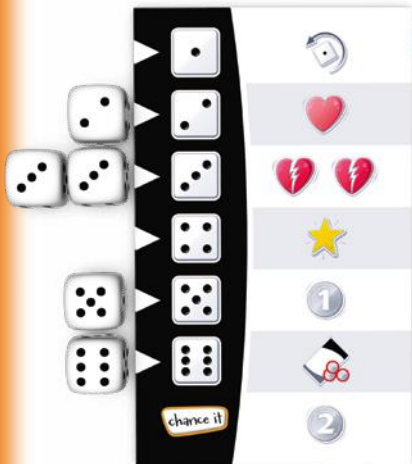
### A. Karten mit Blitz

⚡ Diese Karten bieten dir einmalig eine starke Aktion, die du direkt nach dem Kauf ausführst. Dann legst du diese Karte auf den Ablagestapel.

### B. Karten mit Würfelsymbol

Diese Karten legst du nach dem Kauf vor dir aus. Sie bleiben bis zum Spielende dort liegen und bieten dir wiederkehrend Aktionen.

Beispiel:



Bei Würfelaktion 2 erhalten alle Teilnehmer 1 Herz (für den dort liegenden Würfel).

Aber Biggi erhält 1 zusätzliches Herz, weil sie eine Marktkarte dafür besitzt.

Du führst diese Karten zusammen mit der entsprechenden Würfelaktion aus.



Biggi

Alle Teilnehmer verlieren 4 Herzen, weil Würfelaktion 3 zweimal ausgeführt wird (für jeden Würfel dort einmal).

Jans Karte bringt ihm für den ersten Würfel 1 Herz und 1 Münze. Für den zweiten Würfel darf er diese Karte nicht noch einmal nutzen.

Du darfst jede Karte pro Runde nur für 1 Würfel nutzen.



Jan



Tom


Alle Teilnehmer bekommen für die ausliegende 5 eine Münze.

Tom muss sich entscheiden, welche seiner beiden 5er Karten er einsetzt, weil nur eine 5 an der Aktionstafel liegt.

Du darfst für jeden Würfel nur 1 Karte nutzen.

Karten mit Würfelsymbol 1 nutzt du, bevor der Startspieler die Würfel, die eine 1 zeigen, erneut würfelt. Für weitere 1er, die er dabei würfelt, führst du keine Kartenaktion durch.

### C. Karten mit CHANCE IT-Zeichen

 Genauso wie Karten mit Würfelsymbolen, legst du gekaufte **CHANCE IT**-Karten vor dir aus und nutzt sie fortlaufend.

Führst du die **CHANCE IT**-Aktion durch (= du erhältst 2 Münzen), dann nutzt du **zusätzlich** die Aktion **einer** vor dir ausliegenden Karte, die CHANCE IT zeigt. Dies kann auch eine Karte sein, die du erst in der laufenden Aktionsrunde gekauft hast.

# Wer herzlos ist, fliegt raus!

Wenn du dein letztes Herz verlierst ... wodurch auch immer ... **scheidest du sofort aus.**

Lege all deine Münzen und Sterne zurück in den Vorrat. Lege deine Marktkarten auf den Ablagestapel.

Ja, richtig gelesen: Du spielst nicht mehr mit und wirst deshalb leider auch nicht gewinnen!

Vermeide also unbedingt, dein letztes Herz zu verlieren! Falls es dir in dieser Partie nicht gelingt – klappt es doch bestimmt beim nächsten Mal! Denn es gibt immer ein neues **CHANCE IT ...!**

Ist jemand ausgeschieden, **tauscht** ihr vor Beginn der nächsten Spielrunde die Einsatztafel aus:

Verwendet immer **die Einsatztafel**, die momentan zu eurer (noch übrigen) Spieleranzahl passt.

## Die nächste Spielrunde

Nehmt die Leitkarten, die ihr in der laufenden Spielrunde gewählt habt, wieder auf die Hand.

**ABER:** Haben in der abgelaufenen Runde **mehrere** Spieler **CHANCE IT** gewählt, dann lassen diese Spieler nun die Karte **IN** offen vor sich liegen. Diese gilt bereits als ihre **gespielte Leitkarte für die folgende Spielrunde!**

Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn erhält den Startspielermarker und würfelt für die nächste Runde.

## Das Spiel endet – und die Sterne entscheiden!

Wer nach einer Würfelaktion **20 (oder mehr) Sterne** gesammelt hat, **beendet das Spiel.** Von allen – nicht ausgeschiedenen – Spielern gewinnt, wer jetzt die **meisten Sterne** besitzt.

Einen Gleichstand entscheidet zu seinen Gunsten, wer mehr Herzen besitzt. Kommen Spieler auch dabei auf dasselbe Ergebnis, gewinnt von ihnen, wer mehr Münzen hat.

Das Spiel endet auch, wenn nach einer Würfelaktion nur noch ein Spieler mit Herz übrig ist. Er hat gewonnen.

Sind alle Spieler herzlos ausgeschieden, gewinnt niemand.



Art.Nr.: 60 110 5167

Autor: Eli Thomas Wolf

Illustration: Oliver Freudenreich

Satz & Layout: Stephanie Geßler

2022 Zoch Verlag  
Simba Toys GmbH & Co. KG  
Werkstraße 1, 90765 Fürth  
service.zoch-verlag.de  
zoch-verlag.com



# chance it



10+



3-6



30



**Gambling with Heart!**  
by Eli Thomas Wolf

Everything is nothing without heart. But with a lot of heart(s), you're reaching for the stars! Five dice show what your chances are. Do you pay coins to seize the opportunity? Or would you rather wait for better times? Win it all or lose a lot. There is only one thing you should never part with: your last heart! If that happens to you, you'll be far from all the stars and immediately out of the game! Challenge your luck: **CHANCE IT!**

## Set it up!

Shuffle the 30 market cards and form a face-down pile. Lay out 4 of them face up as the market.



Discard pile

Of the 37 coins (25 small, 12 big), each player gets 1 big coin and 3 small coins (total value: 8).



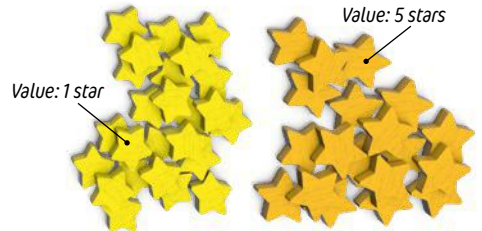
Of the 36 hearts (24 small, 12 big), each player gets 1 big heart and 3 small hearts (total value: 8).



Value: 1 heart

Value: 5 hearts

There are 44 stars (25 small, 19 big).



Value: 1 star

Value: 5 stars

The remaining coins and hearts as well as all the stars form the supply.

You may exchange 5 small tokens (value 1) for 1 big token (value 5) of the same kind at any time.



Action board



Stakes sheets for four players

Place the action board in the middle of the table and place the stakes sheet that corresponds to the number of players right next to it.

Each of the 3 double-sided stakes sheets shows the number of players it is used for.



All players take the 3 **guide cards IN**, **OUT**, and **CHANCE IT** into their hand. (There are 18 guide cards in total.)

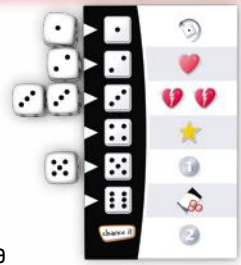


The first player to reach out for the 5 dice gets the starting-player marker.

# Play it!

## 1. Roll the dice

The starting player **rolls all 5 dice** and places them, **sorted by value**, to the left of the **action board**.



## 2. Choose a guide card

Each player decides whether to **participate** in the upcoming **action round** by placing a **guide card** face down in front of them. Then **all players reveal their card simultaneously**:



If you play **IN**, you take part in the action round.



If you play **CHANCE IT**, you are also **"IN"** – i.e., you take part in the action round.



If you play **OUT**, you do not take part in the action round.

- ▶ If **2 or more players** have chosen **CHANCE IT**, these players must play the **guide card IN** in the next game round.

*To indicate this, these players put their IN card underneath their already-laid-out CHANCE IT card.*

- ▶ If only **one player** has played **CHANCE IT**, he is **not affected** by this!

*In the next round, he may choose from all three guide cards again.*



## 3. Pay or collect the stakes

Count how many of you overall ...

... *have played* **OUT**.

- These players take **coins from the supply** – each of them gets as many as indicated on the **stakes sheet** for this **number of players**.
- If all players have played **OUT**, each player has to put **one heart back into the supply**. In this case, nobody obtains any coins.

1 out	4	out
2 out	3	
3 out	2	
4 out	1	
5 out	1	
<b>5!</b>		
1 in	—	in
2 in	1	
3 in	2	
4 in	3	
5 in	3	

*Example:*

*The stakes sheet in the five-player game shows that Eva, as the only **OUT** player, obtains 4 coins from the supply.*



Eva

... *have played* **IN** or **CHANCE IT**.

- These players have to pay **coins into the supply** – each of them pays as many coins as indicated on the **stakes sheet** for this **number of players**.
- Players who run out of coins have to pay hearts (of the respective value).

*The 4 players who have played **IN** or **CHANCE IT** pay 3 coins each and participate in the action round. Bridget, Lea, and Tom must play **IN** in the next round.*



John

Lea

Bridget

Tom

## 4. The action round















All players who have chosen **IN** or **CHANCE IT** join the action round. Any players who have chosen **OUT** don't take part in this action round; they are not affected by any of these actions.

The players involved in the action round carry out one **action** for each **laid-out die** at the **action board**, **from top to bottom**. *For all participants, action 1 is followed by action 2; then, for all, by action 3, and so on.*

Finally comes the **CHANCE IT action**, carried out only by those players who have chosen the **guide card CHANCE IT** for the current game round.

## The action board

For each die lying at the action board, the players involved carry out the associated action:

		The starting player <b>rerolls every "1"</b> until no die shows a „1“ any more, and places it to the left of the <b>new value</b> .
		All players involved <b>take 1</b> (small) <b>heart</b> from the supply.
		All players involved <b>put 2</b> (small) <b>hearts</b> back into the supply.
		All players involved <b>take 1</b> (small) <b>star</b> from the supply.
		All players involved <b>take 1 coin</b> (value = 1) from the supply.
		All players involved, in turn order, <b>buy or discard 1 card</b> from the market.
		All players involved who have chosen the <b>guide card CHANCE IT</b> take <b>2 coins</b> from the supply.

Action 6 is carried out in turn order, beginning with the starting player. Actions 1-5 are resolved simultaneously.

## The market cards

Cards that you buy from the market allow you to carry out additional actions.

These symbols tell you when you may use the card you have bought.

Here you find the **action(s)** that the card allow(s) you to do.

When you buy cards, you put **coins** of this value back into the supply.



Carry out this card **immediately** after the purchase and then put it on the discard pile.



Do **not** carry out this card **yet**. **Place it face up in front of you for the time being**. Use its action when you carry out the corresponding die action or CHANCE IT action.



Take as many small hearts from the supply as depicted.



Take coins of the value indicated from the supply.



Take as many small stars from the supply as depicted.



All the other participants of the action round (NOT YOU) have to put a small heart back into the supply.



Discard or buy another market card!

*You may not use this card in the action round in which you have acquired it!*




When you **buy** the card, you **pay** the **complete** amount of coins as indicated at the bottom right of the card. *Market cards may never be paid with hearts.*

## Discard market cards

If you are not able or willing to buy a market card, you pay nothing but you must put one card on the discard pile without using it. Only when there is no card left at the market do you lay out another 4 cards from the market pile, face up.

## Use market cards

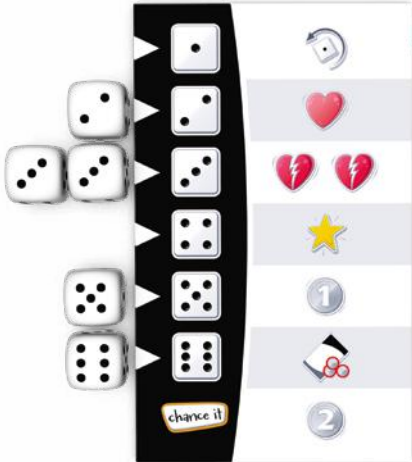
### A. Cards with a flash symbol

 These cards grant you a strong one-time action that you carry out right after the purchase. After that, you put this card on the discard pile.

### B. Cards with a die symbol

After buying these cards, you lay them out in front of you. They remain there until the end of the game and grant you recurring actions.

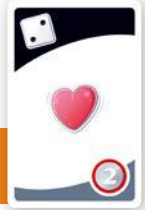
Example:



With die action 2, all players involved receive 1 heart (for the die lying there).

But Bridget receives 1 additional heart, since she has a market card for this.

You carry out these cards along with the corresponding die action.



Bridget

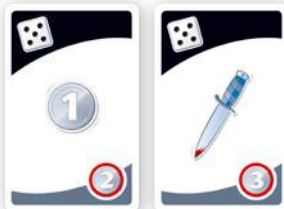
All players involved lose 4 hearts, since die action 3 is carried out twice (once for each die there).

For the first die, John's card grants him 1 heart and 1 coin. For the second die, he may not use this card again.

Per round, you may use each card only for 1 die.



John



Tom

All players involved obtain 1 coin for the laid-out "5."

Tom has to choose which of his two value-5 cards to use, since there is only one "5" lying at the action board.

For each die, you may use only 1 card.

You use **cards with die symbol 1** before the starting player rerolls the dice that show a "1." For any other "1s" he rolls now, you don't carry out a card action.

### C. Cards marked CHANCE IT

 Just like cards with a die symbol, you put **CHANCE IT** cards you have bought in front of you and use them recurringly.

When you carry out the **CHANCE IT** action you take 2 coins, and you **additionally** may use the action of **one** of the cards lying in front of you that shows CHANCE IT. This can even be a card that you have bought in the current action round.

## Whoever is heartless is eliminated!

If you lose your last heart – for what ever reason – **you are immediately out of the game**. Put all your coins and stars back into the supply. Lay your market cards on the discard pile.

Yes, you read it correctly: You are no longer involved in play and thus, unfortunately, don't have a chance of winning! Therefore, do whatever it takes to avoid losing your last heart! If you don't manage this time, you might succeed in the next game! There is always a new **CHANCE IT**...!

If somebody has been eliminated, exchange the stakes sheet before you start the next game round. Always use the stakes sheet that corresponds to the current number of players!

## The next game round

Take the guide cards you have chosen for the current game round back into your hand.

**BUT:** If **several** players have chosen **CHANCE IT** in the previous round, these players now leave the **IN** card face up in front of them. This card has already been determined as their **guide card for the upcoming game round!**

The next player in clockwise order gets the starting-player marker and rolls the dice for the next round.

## The game ends – and the stars decide!

The first player to collect **20 (or more) stars** after a die action **ends the game**. Among all players (who have not been eliminated), the one who now possesses the **most stars** wins the game.

In case of a tie, the tied player with the most hearts prevails. If there is still a tie, the tied player who has the most coins wins.

The game ends also if, after a die action, there is only one player with hearts left; this player wins.

If all players are heartless and thus out of the game, nobody wins.



Art.Nr.: 60 110 5167  
Author: Eli Thomas Wolf  
Illustrator: Oliver Freudenreich  
Setting & layout: Stephanie Geßler  
English translation: Sybille & Bruce Whitehill

2022 Zoch Verlag  
Simba Toys GmbH & Co. KG  
Werkstraße 1, 90765 Fürth  
service.zoch-verlag.de  
zoch-verlag.com



# chance it



10+



3-6



30



Mettez du cœur à décrocher les étoiles !  
Un jeu de Eli Thomas Wolf

**On n'obtient rien si on n'y met pas du cœur ! Alors qu'avec beaucoup de cœurs, on décroche les étoiles ! Vos chances dépendent de cinq dés. Sauterez-vous sur l'occasion ? Ou attendrez-vous une meilleure opportunité ? Quitte ou double. Mais attention de ne jamais rendre votre dernier souffle, sous peine d'être aussitôt éliminé et de voir les étoiles vous filer entre les doigts ! Tentez votre chance : CHANCE IT!**

## Mise en place

Mélangez les 30 cartes **Marché** et formez une pioche, face cachée. Puis, retournez en 4 et alignez-les pour constituer le **marché**.



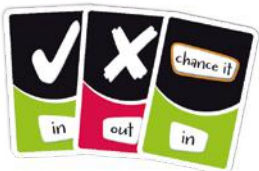
tableau Actions



tableau Mises pour 4 joueurs

Placez le tableau Actions au milieu de la table et le tableau Mises correspondant au nombre de joueurs à sa droite.

Selon le nombre de joueurs, utilisez la face correspondante du tableau Mises parmi les 3 disponibles.



Chaque joueur prend ses 3 cartes **Option** en main : **IN**, **OUT** et **CHANCE IT**. (Il y a 18 cartes Option en tout.)



Le premier à se saisir des 5 dés reçoit la tuile Premier Joueur.

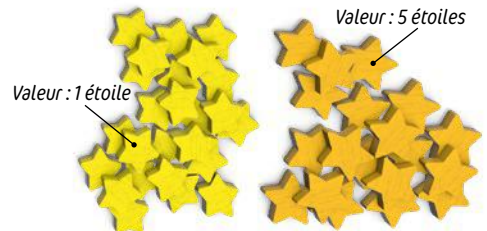
Sur les 37 pièces (25 petites et 12 grandes), chacun en reçoit 1 grande et 3 petites (d'une valeur totale de 8).



Sur les 36 cœurs (24 petites et 12 grandes), chacun en reçoit 1 grande et 3 petites (d'une valeur totale de 8).



Il y a 44 étoiles (25 petites et 19 grandes).



Les pièces, cœurs et étoiles restants constituent la réserve.

Vous pouvez à tout moment échanger 5 petits (valeur 1) contre 1 grand (valeur 5) du même type.

# Déroulement de la partie

## 1. Lancez les dés

Le Premier Joueur lance les 5 dés et place chacun d'eux en face de la rangée correspondante du tableau Actions, selon sa valeur.



## 2. Choisissez une carte Option

Chaque joueur choisit s'il souhaite participer au prochain tour d'actions. Pour cela, chacun joue 1 de ses 3 cartes Option, face cachée devant lui. Les cartes jouées sont alors dévoilées en même temps :



Le joueur qui a joué sa carte **IN** participe au tour d'actions.



Celui qui a joué sa carte **CHANCE IT** est aussi « **IN** » et participe donc également au tour d'actions.



Le joueur qui a joué sa carte **OUT** ne participe pas au tour d'actions.

- ▶ Si 2 joueurs ou plus ont joué leur carte **CHANCE IT**, ils devront jouer leur carte **IN** au prochain tour.

*Pour s'en souvenir, ils glissent d'ores et déjà leur carte IN sous leur carte CHANCE IT.*

- ▶ Si un seul joueur a joué sa carte **CHANCE IT**, il n'est pas concerné !

*Il pourra de nouveau sélectionner 1 de ses 3 cartes Option au prochain tour.*



## 3. Payez ou remportez la mise

Combien parmi vous ont joué leur carte ...

... **OUT** ?

- Chacun de vous gagne le nombre de pièces de la réserve indiqué dans le tableau Mises, en face du nombre de joueurs concernés.
- Si vous avez tous joué **OUT**, chacun doit remettre 1 cœur dans la réserve. Dans ce cas, personne ne gagne de pièce.

... **IN** ou **CHANCE IT** ?

- Chacun de vous doit payer le nombre de pièces à la réserve indiqué dans le tableau Mises, en face du nombre de joueurs concernés.
- Celui qui n'a plus de pièces doit payer la valeur en cœurs.

1 out	4	out
2 out	3	
3 out	2	
4 out	1	
5 out	1	
5i		in
1 in	—	
2 in	1	
3 in	2	
4 in	3	
5 in	3	

Exemple :

Le tableau Mises à 5 joueurs indique qu'Éva gagne 4 pièces de la réserve car elle est la seule à avoir joué **OUT**.



Éva

Les 4 joueurs qui ont joué **IN** ou **CHANCE IT** doivent payer 3 pièces et participent au tour d'actions. Ben, Léa et Tom devront jouer **IN** au prochain tour.



Joe



Léa



Ben



Tom

## 4. Le tour d'actions















Tous les joueurs qui ont joué **IN** ou **CHANCE IT** participent maintenant au tour d'actions. Ceux qui ont joué **OUT**, n'y participent pas et ne sont concernés par aucune action.

Tous les participants au tour d'actions effectuent une action par dé le long du tableau Actions, en partant du haut. Après l'action des dés 1, chaque participant effectue l'action des 2, puis celles des 3,...

Pour finir, seuls les joueurs qui ont joué leur carte **CHANCE IT** durant ce tour effectue l'action **CHANCE IT**.

## Le tableau Actions

Pour chaque dé le long du tableau Actions, les participants effectuent l'action correspondante :

						
						
Le Premier Joueur <b>relance tous les « 1 »</b> jusqu'à ce que les dés indiquent une autre valeur, puis les déplace en face de leur <b>nouvelle valeur</b> .						
Prenez tous <b>1</b> (petit) <b>cœur</b> de la réserve.						
Remettez tous <b>2</b> (petits) <b>cœurs</b> dans la réserve.						
Prenez tous <b>1</b> (petite) <b>étoile</b> de la réserve.						
Prenez tous <b>1</b> <b>pièce</b> (de valeur 1) de la réserve.						
Achetez ou <b>défaussez</b> tous, à tour de rôle, <b>1</b> <b>carte du marché</b> .						
Tous les joueurs qui ont joué leur <b>carte CHANCE IT</b> gagnent <b>2 pièces</b> de la réserve.						

Effectuez l'action 6 à tour de rôle en commençant par le Premier Joueur. Toutes les autres actions peuvent être effectuées simultanément.

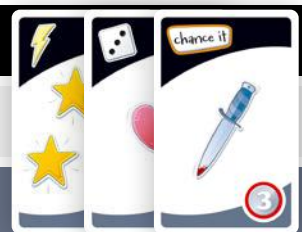
## Les cartes Marché

Les cartes achetées au marché vous offrent des actions supplémentaires.


Ces symboles vous indiquent à quel moment vous pouvez utiliser les cartes achetées.


Indiquez l'**action ou les actions** que permet la carte.

Si vous achetez une carte au marché, remettez les **pièces** de la valeur indiquée dans la réserve.




 Effectuez l'action de cette carte **immédiatement** après son achat, puis défaussez-la.


 N'effectuez **pas tout de suite** l'action de cette carte. **Placez-la devant vous, face visible, jusqu'à la fin de la partie**. N'utilisez son action que lorsque vous effectuerez l'action du dé ou CHANCE IT correspondante.

 Prenez le nombre de petits cœurs indiqué de la réserve.

 Prenez le nombre de pièces correspondant à la valeur indiquée de la réserve.

 Prenez le nombre de petites étoiles indiqué de la réserve.

 Tous les autres participants à ce tour d'actions (SAUF VOUS) doivent remettre un petit cœur dans la réserve.

 Défaussez ou achetez une (autre) carte du marché !  
*Vous ne pouvez pas l'utiliser durant le tour où vous l'avez achetée !*


 Si vous **achetez la carte**, payez **intégralement** le coût indiqué dans le coin inférieur droit.  
*Vous ne pouvez jamais acheter des cartes en payant avec des cœurs.*

## Défausser des cartes Marché

Si vous ne pouvez ou ne voulez pas acheter de carte Marché, ne payez rien et défaussez-en une sans l'utiliser. Le marché n'est complété à 4 cartes que lorsqu'il est vide.

## Utiliser des cartes Marché

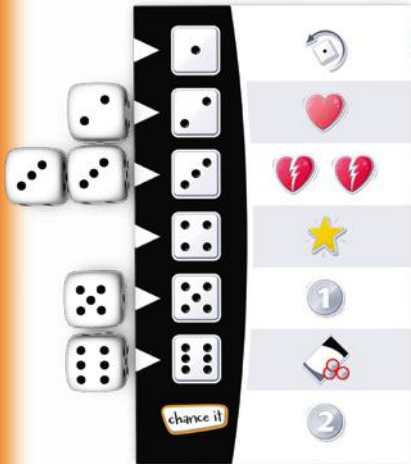
### A. Cartes avec un éclair

 Ces cartes permettent d'effectuer une action puissante juste après leur achat, mais une seule fois. Elles sont ensuite défaussées.

### B. Cartes avec un symbole de dé

Placez ces cartes devant vous après les avoir achetées. Elles y restent jusqu'à la fin de la partie et vous offrent des actions permanentes.

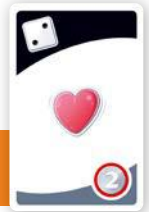
Exemple :



L'action du dé 2 indique que tous les participants gagnent 1 cœur (pour le dé qui se trouve en face).

Mais Ben gagne 1 cœur supplémentaire grâce à la carte Marché qu'il possède.

**Effectuez les actions de ces cartes au moment de résoudre l'action du dé correspondant.**



Ben

Tous les joueurs perdent 4 cœurs car l'action du dé 3 est effectuée deux fois (une fois par dé).

La carte de Joe lui rapporte 1 cœur et 1 pièce pour le premier dé 1. Il ne peut pas la réutiliser pour le second dé.

**Vous ne pouvez utiliser une carte que pour 1 seul dé par tour.**



Joe



Tom


Tous les participants gagnent 1 pièce pour le dé 5.

Tom doit décider laquelle de ses deux cartes 5 il utilise car il n'y a qu'un seul dé 5 le long du tableau Actions.

**Vous ne pouvez utiliser qu'1 carte par dé.**

Vous pouvez utiliser les **cartes avec le symbole de dé 1** avant que le Premier Jouer ne les relance. Si un dé indique de nouveau un 1, vous ne pouvez pas effectuer une action supplémentaire avec votre carte.

### C. Cartes avec un symbole CHANCE IT

 Tout comme les cartes avec un symbole de dé, placez les cartes achetées avec un symbole **CHANCE IT** devant vous et utilisez leur action permanente.

Si vous effectuez l'action **CHANCE IT** (= Vous gagnez 2 pièces), vous bénéficiez **en plus** de l'action de **l'une** de vos cartes avec le symbole CHANCE IT. Cette carte peut parfaitement avoir été achetée durant ce tour d'actions.

# Celui qui se retrouve sans cœur est éliminé !

Le joueur qui perd son dernier cœur, comme dans la vie, est **immédiatement éliminé**.

Il remet toutes ses pièces et ses étoiles dans la réserve et défausse toutes ses cartes.

Oui, vous avez bien lu : vous ne jouez plus et perdez par la même occasion toute chance de gagner !

Évitez donc à tout prix de perdre votre dernier cœur ! Si vous n'y parvenez pas durant cette partie, vous vous en tirerez sûrement mieux la prochaine fois ! On a toujours droit à une nouvelle **CHANCE IT** !

Si un joueur est éliminé, **changez le tableau Mises** au tour suivant : utilisez toujours celui correspondant au nombre de joueurs (encore) en jeu.

## Tour suivant

Reprenez en main la carte Option jouée ce tour-ci.

**MAIS** : Si **plusieurs** joueurs ont joué la carte **CHANCE IT** durant le tour précédent, ceux-ci doivent alors laisser la carte **IN** face visible devant eux : on considère que ce sera **leur carte Option choisie pour le prochain tour** !

Le joueur assis à gauche du Premier Joueur précédent reçoit la tuile Premier Joueur et lance les dés pour le tour suivant...

## Fin de la partie... sous une bonne étoile !

Le joueur qui totalise **20 étoiles ou plus** à l'issue de l'action d'un dé met **fin à la partie**. Le vainqueur, parmi les joueurs encore en lice, est celui qui possède **le plus d'étoiles**.

En cas d'égalité, celui qui possède le plus de cœurs l'emporte. S'il y a toujours égalité, le joueur qui a le plus de pièces gagne.

La partie prend également fin s'il ne reste plus qu'un seul joueur avec des cœurs. Il est alors déclaré vainqueur.

Si tous les joueurs sont éliminés, personne ne gagne.



Art.Nr. : 60 110 5167

Auteur : Eli Thomas Wolf

Illustrations : Oliver Freudenreich

Mise en page : Stephanie Geßler

Traduction : Éric Bouret

2022 Zoch Verlag  
Simba Toys GmbH & Co. KG  
Werkstraße 1, 90765 Fürth  
service.zoch-verlag.de  
zoch-verlag.com



# chance it



10+



3-6



30



Anche la fortuna ha  
un cuore!

di Eli Thomas Wolf

**Ci vuole molto cuore nella vita ed è proprio questo che ti porterà alle stelle! Cinque dadi ti mostreranno le tue probabilità di vincere. Approfitterai di quest'occasione o preferisci aspettare tempi migliori? Forse vincerai... e forse perderai tutto. Ma una cosa dovrai sempre conservarla con cura: il tuo ultimo cuore! Se lo perdi, ti lasci sfuggire la tua buona stella... e verrai subito squalificato dal gioco! Metti alla prova la tua fortuna: CHANCE IT!**

## Preparazione

Mescolate le 30 carte mercato e mettetele a faccia in giù in una pila. Come mercato, disponete 4 carte a faccia in su.



Mazzo di scarto

Tavola d'azione

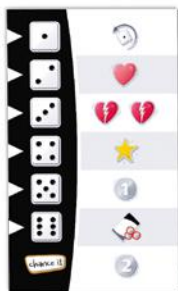


Tavola di giocata per quattro giocatori

Disponete la tavola d'azione al centro del tavolo e a destra la tavola di giocata corrispondente al vostro numero di giocatori.

Ognuna delle 3 tavole di giocata a doppia pagina vi indica la quantità di giocatori a cui si addice.



Ognuno prende in mano le 3 carte decisione **IN**, **OUT** e **CHANCE IT**.  
(In totale ci sono 18 carte decisione.)



Chi per primo afferra i 5 dadi ottiene il contrassegno giocatore di partenza.

Delle 37 monete (piccole: 25, grandi: 12) ognuno ne riceve 1 grande e 3 piccole (valore complessivo: 8).



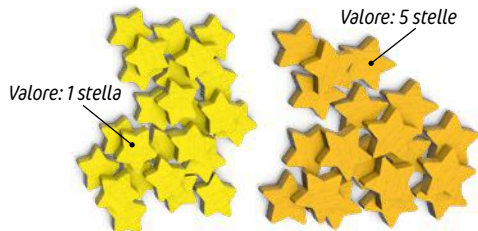
Dei 36 cuori (piccoli: 24, grandi: 12) ognuno ne riceve 1 grande e 3 piccoli (valore complessivo: 8).



Valore: 1 cuore

Valore: 5 cuori

Ci sono 44 stelle (piccole: 25, grandi: 19).



Valore: 1 stella

Valore: 5 stelle

Il resto delle monete e dei cuori, come tutte le stelle, sono di riserva.

In qualsiasi momento potete scambiare 5 piccoli (valore 1) per uno grande (valore 5) dello stesso tipo.

# Si gioca!

## 1. Tirare i dadi

Il giocatore di partenza **tira tutti** e 5 i dadi e li dispone, **ordinati per valore**, sulla **tavola d'azione**.

## 2. Scegliere la carta decisione

Ognuno decide se vuole **prendere parte** al prossimo **giro d'azione**. Disponete tutti una **carta decisione** a vostra scelta a faccia in giù davanti a voi. Poi **la girate tutti contemporaneamente**:



Chi gioca **IN** partecipa al giro d'azione.



Anche chi gioca **CHANCE IT** è „**IN**“, cioè prende parte al giro d'azione.



Chi gioca **OUT** non partecipa al giro d'azione.

- ▶ Se **2 o più giocatori** hanno scelto **CHANCE IT**, allora questi giocatori devono usare la **carta decisione IN** nel **prossimo giro**.

*Per segnalarlo mettono già ora la carta IN sotto la carta CHANCE IT giocata.*

- ▶ Se un **solo giocatore** ha giocato **CHANCE IT**, questo non lo riguarda!

*Nel prossimo giro avrà di nuovo la scelta tra tutte e tre le carte decisione.*

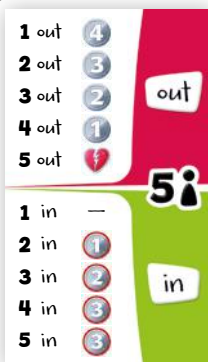


## 3. Pagare o incassare una giocata

Contate quanti di voi **in totale** hanno...

... **giocato OUT**.

- Questi giocatori ricevono **monete dalle riserve**, ognuno la quantità corrispondente al **numero di giocatori** indicata sulla **tavola di giocata**.
- Se **tutti** hanno giocato **OUT**, ognuno deve rimettere **un cuore nelle riserve**. In questo caso non ricevete monete.



... **giocato IN o CHANCE IT**.

- Questi giocatori devono **rimettere delle monete nelle riserve**, ognuno la quantità corrispondente al **numero di giocatori** indicata sulla **tavola di giocata**.
- Chi non possiede più monete, deve pagare con i cuori (dello stesso valore).

*Esempio:*

*la tavola di giocata per una partita in cinque indica che Eva, l'unica che ha giocato **OUT**, riceve 4 monete dalle riserve*



Eva

*I 4 giocatori che hanno giocato **IN o CHANCE IT** pagano 3 monete ciascuno e prendono parte al giro d'azione. Aurora, Sofia e Tom nel prossimo giro devono giocare **IN**.*



Franco



Sofia



Aurora



Tom

## 4. Il giro d'azione

Tutti quelli che hanno scelto **IN** o **CHANCE IT** ora devono partecipare al giro d'azione. I giocatori che hanno scelto **OUT** non partecipano a questo giro d'azione. Nessuna azione li riguarda.

I partecipanti del giro d'azione eseguono **un'azione** per ogni **dado tirato**, seguendo la **tavola d'azione dall'alto verso il basso**. All'azione 1 per tutti i partecipanti segue l'azione 2, poi per tutti l'azione 3, ecc.

Infine ha luogo l'**azione CHANCE IT**, che va eseguita (solo) dai giocatori che nel corrente giro hanno scelto la **carta decisione CHANCE IT**.

## La tavola d'azione

Per ogni dado disposto sulla tavola d'azione, i partecipanti eseguono l'azione corrispondente:

		Il giocatore di partenza <b>tira ogni dado con cui ha ottenuto un 1</b> una seconda volta, finché nessun dado indica più un 1. Poi li dispone accanto al <b>nuovo valore</b> .
		<b>Prendete tutti 1 cuore</b> (piccolo) dalle riserve.
		<b>Rimettete tutti 2 cuori</b> (piccoli) nelle riserve.
		<b>Prendete tutti 1 stella</b> (piccola) dalle riserve.
		<b>Prendete tutti 1 moneta</b> (valore 1) dalle riserve.
		<b>Comprate o togliete tutti a turno 1 carta dal mercato</b> .
		Tutti quelli che hanno scelto la <b>carta CHANCE IT</b> ricevono <b>2 monete</b> dalle riserve.

Eseguite a turno l'azione 6, cominciando col giocatore di partenza. Durante le altre azioni tutti i giocatori sono di turno allo stesso momento.

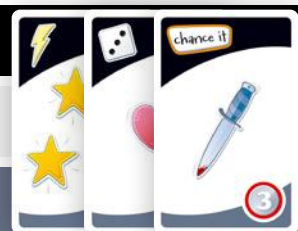
## Le carte mercato

Le carte che compri al mercato ti permettono di eseguire azioni aggiuntive.

Questi simboli indicano quando puoi utilizzare la carta comprata.

Qui trovi l'**azione** (o le **azioni**) che la carta ti permette di fare.

Se compri la carta al mercato, metti la quantità di monete indicate nelle riserve.



Esegui l'azione della carta **immediatamente** dopo l'acquisto e metti la carta sul mazzo di scarto.

Non eseguire l'azione di questa carta ora. Posala a faccia in su davanti a te per il resto della partita.  
 Utilizza la sua azione quando esegui l'azione dei dadi corrispondente o l'azione CHANCE IT.

Prendi dalle riserve la quantità di cuori rappresentata sulla carta.

Prendi dalle riserve monete del valore rappresentato sulla carta.

Prendi dalle riserve la quantità di piccole stelle rappresentata sulla carta.

Tutti gli altri partecipanti del giro d'azione (NON TU) devono rimettere un piccolo cuore nelle riserve.

Elimina o acquista una (altra) carta mercato!  
*Non puoi usare questa carta nel giro d'azione in cui l'hai acquisita!*


Se **acquisti** la **carta**, paghi **completamente** le monete indicate in basso a destra sulla carta.  
*Non puoi mai pagare carte mercato con dei cuori.*

## Eliminare carte mercato

Se non puoi o non vuoi comprare una carta mercato, non paghi nulla e metti una carta inutilizzata sul mazzo di scarto. Soltanto quando le carte al mercato finiscono tutte, potete prendere 4 nuove carte dal mazzo del mercato ed esporle a faccia in su.

## Utilizzare le carte mercato

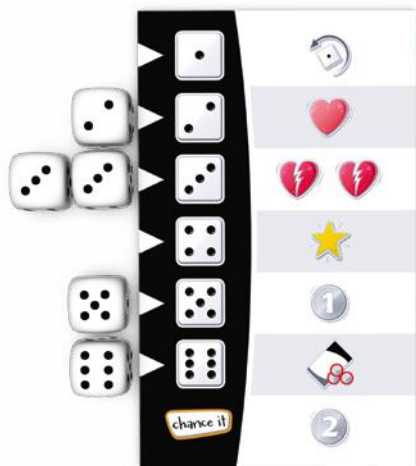
### A. Carte col fulmine

 Queste carte ti offrono una singola azione forte che esegui direttamente dopo l'acquisto. In seguito metti la carta sul mazzo di scarto.

### B. Carte col simbolo del dado

Dopo l'acquisto, disponi queste carte a faccia in su davanti a te, dove le terrai fino alla fine del gioco. Esse ti offriranno delle azioni ricorrenti.

Esempio:



Con l'azione del dado 2, tutti i partecipanti ricevono 1 cuore (per il dado presente).

Ma Aurora riceve 1 cuore supplementare grazie alla sua carta mercato.

**Esegui queste carte insieme all'azione del dado corrispondente.**



Aurora

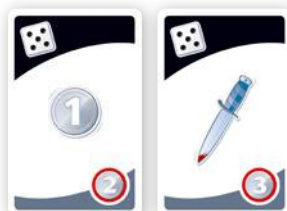
Tutti i giocatori perdono 4 cuori, perché l'azione dei dadi 3 viene eseguita due volte (una volta per ogni dado presente).

Grazie alla sua carta, Franco ottiene per il primo dado 1 cuore e 1 moneta. Per il secondo dado non può più riutilizzare questa carta.

**Ogni carta può essere utilizzata per 1 solo dado durante un giro.**



Franco



Tom


Tutti i giocatori ricevono una moneta per il 5 ottenuto.

Tom deve scegliere quale carta da 5 utilizzare, perché alla tavola d'azione c'è un solo 5.

**Per ogni dado puoi utilizzare 1 sola carta.**

Devi utilizzare le **carte col simbolo del dado 1** prima che il giocatore di partenza tira una seconda volta i dadi con cui aveva ottenuto un 1. Non esegui nessuna azione di carta per altri 1 che ottiene.

### C. Le carte col simbolo CHANCE IT

 Come le carte col simbolo del dado, disponi le carte **CHANCE IT** comprate a faccia in su davanti a te e le utilizzi ripetutamente.

Se esegui l'azione **CHANCE IT** (= ricevi 2 monete), allora utilizzi **ulteriormente** l'azione di **una** carta col simbolo CHANCE IT esposta davanti a te. Questa può anche essere una carta che hai comprato nel corrente giro d'azione.

# Chi è senza cuore è squalificato!

Se perdi il tuo ultimo cuore... qualunque siano le circostanze... **sei immediatamente squalificato**. Rimetti tutte le tue monete e stelle nelle riserve. Metti la tua carta mercato sul mazzo di scarto.

Sì, hai capito bene: non puoi più giocare e quindi nemmeno più vincere! Cerca dunque di evitare il più possibile di perdere il tuo ultimo cuore! Se in questa partita non ce la fai, ci riuscirai sicuramente la prossima volta! Perché ci sarà sempre una nuova partita di **CHANCE IT** ...!

Se qualcuno è squalificato, **cambiate** la tavola di giocata prima del prossimo giro. Utilizzate sempre la **tavola di giocata** corrispondente al vostro (rimanente) numero di giocatori.

## Il prossimo giro

Riprendete in mano le carte decisione che avete scelto nell'attuale giro.

**PERÒ:** se nello scorso giro **diversi** giocatori hanno scelto **CHANCE IT**, questi giocatori devono disporre la carta **IN** a faccia in su davanti a sé. Questa vale già come **carta decisione giocata per il prossimo giro!**

Il prossimo giocatore in senso orario riceve il contrassegno giocatore di partenza e tira i dadi per il prossimo giro.

## Il gioco finisce e l'esito è scritto nelle stelle!

Chi dopo un'azione di dadi ha raccolto **20 (o più)** stelle **conclude** il gioco. Tra tutti i giocatori non squalificati vince chi in questo momento possiede **più stelle**. In caso di pareggio, vince chi possiede più cuori. Se ancora si crea un pareggio, vince chi ha più monete.

Il gioco finisce pure se dopo un'azione di dadi rimane un solo giocatore con dei cuori. In questo caso vince lui.

Se tutti i giocatori sono rimasti senza cuori e sono squalificati, non vince nessuno.



Art.Nr.: 60 110 5167  
Autore: Eli Thomas Wolf  
Illustrazioni: Oliver Freudenreich  
Impaginazione: Stephanie Geßler  
Traduzione: Sara Pirovino

2022 Zoch Verlag  
Simba Toys GmbH & Co. KG  
Werkstraße 1, 90765 Fürth  
service.zoch-verlag.de  
zoch-verlag.com

