



MINI CARD GAME

ENGLISH
Rules



Material

- 50 wool cards 10 x 5 different colours
- 35 New York cards 7 x 5 different colours
- 5 value cards (2, 1, 1, -1, -2)

Idea and goal of the game

The wool products that sell the fastest in New York are considered the trendiest.

The player who has the trendiest wool products in their wardrobe at the end of the game will be the winner.

Setup

Distribute 10 wool cards to each player, TWO OF EACH COLOUR, and place them on the table in front of you, stacked by colour. This is your wardrobe.

The remaining wool cards are placed back in the box. Shuffle the New York cards and place in the middle of the table, WITHOUT LOOKING, a deck consisting, initially, of 5 New York CARDS FACE DOWN. Of the remaining 30 New York cards, distribute 6 FACE DOWN to each player, which each player looks at SECRETLY, memorizes and then gives back. Then the 30 New York cards (without the 5 cards already forming the drawing deck) are shuffled together and also placed FACE DOWN on top of the initial 5 New York cards to complete the drawing deck.

This is your "market survey". Each player has vague information about the first New York cards in the drawing deck and thus the PROBABLY trendiest products, although no one knows anything for certain. Randomly decide which player takes the first turn.



Fig.1 Example of setup of a 4 player game.

How to play

Starting with the first player and then clockwise, the active player MUST perform TWO MANDATORY ACTIONS:

1. DRAW a New York card from the drawing deck and place it in the middle of the table next (right) to another New York card of the same colour. If no other New York card of the same colour is present, a new row is formed.
2. SELL or BUY a wool card.

To SELL, take ONE wool card from your wardrobe and place it in the middle of the table, next (left) to the row of New York cards of the same colour. If there is still no New York card of the same colour, a new row is formed.

To BUY, take ONE wool card from the middle of the table and place it in your wardrobe.

ALL wool cards in the wardrobe must be kept visible to other players, stacked by color.

If there are no wool cards in the middle of the table the active player may not perform the "BUY" action but only "SELL".



Fig.2 Example of gameplay.

The New York cards in the middle of the table represent the sales graph of the various products. As soon as the SEVENTH New York card of the SAME COLOUR is placed in the middle of the table, assign the highest remaining value card to that colour.

(The first colour to reach 7 New York cards is assigned the "value 2" card, the second and third the "value 1" card, the fourth "-1" and the fifth "-2").

WARNING: Values can therefore be either POSITIVE or NEGATIVE.

Assigning a value card is not an action. After assigning a value card players go on playing normally.

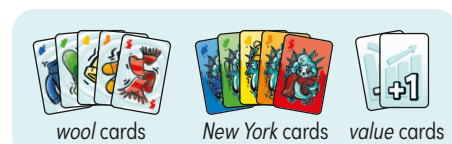
End of the game

As soon as the drawing deck runs out, the active player performs the action "SELL" or "BUY" action one last time, and then the game ends.



Fig.3 Example of the end of the game. The drawing deck is exhausted and all value cards have been assigned.

The players calculate their final score. Each wool card in their wardrobe scores points corresponding to the value card assigned to the respective colour. The player with the highest final score wins the game. In the event of a tie, victory is shared.



© 2024 NAIVINA
www.naivina.com

Game design: **Tobia Botta**
Illustrations: **Lisa Vertuani**

Graphic design: **Arianna Vertuani, Davide Lenzi**
Translation & copy editing: **Translation Circus**
(Richi Anna Haarhoff)



MINI CARD GAME

Regolamento
ITALIANO



Materiale

- 50 carte *lana* 10 x 5 colori differenti
- 35 carte *New York* 7 x 5 colori differenti
- 5 carte *valore* (2, 1, 1, -1, -2)

Idea e obiettivo del gioco

I prodotti in lana che vendono più velocemente a New York sono quelli considerati più trendy. Il giocatore che a fine partita avrà nel proprio guardaroba i prodotti in lana più trendy sarà il vincitore.

Preparazione

Distribuite ad ogni giocatore 10 carte *lana*, DUE PER OGNI COLORE, che ciascuno posiziona sul tavolo davanti a sé, sovrapposte per colore.

Questo è il vostro guardaroba. Le restanti carte *lana* sono rimesse nella scatola.

Mescolate le carte *New York* e mettetle al centro del tavolo, SENZA GUARDARE, un mazzo di pesca formato, inizialmente, da 5 CARTE *New York* A FACCIA IN GIÙ. Delle restanti 30 carte *New York* distribuitene 6 A FACCIA IN GIÙ ad ogni giocatore, che ciascuno guarda DI NASCOSTO, memorizza e poi riconsegna. Dopodiché le 30 carte *New York* (ovvero senza le 5 carte che già formano il mazzo di pesca) vengono mescolate tra di loro e posizionate anch'esse A FACCIA IN GIÙ al di sopra delle 5 carte *New York* iniziali per completare il mazzo di pesca.

Questa è la vostra "indagine di mercato". Ciascun giocatore ha quindi vaghe informazioni sulle prime carte *New York* presenti nel mazzo di pesca e quindi sui prodotti PROBABILMENTE più trendy, anche se nessuno ne ha la certezza.

Si decide casualmente il primo giocatore.

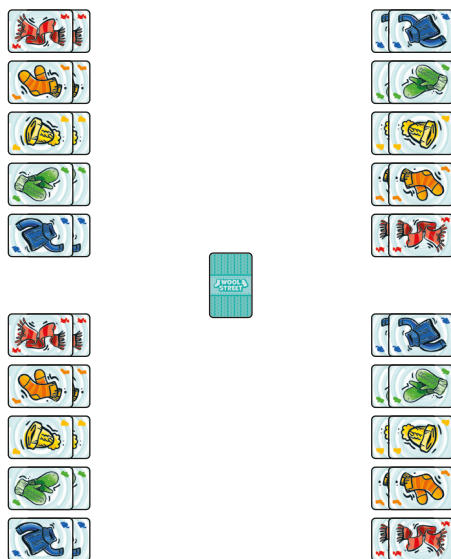


Fig.1 Esempio di preparazione di una partita con 4 giocatori.

Come si gioca

A partire dal primo giocatore e poi in senso orario, il giocatore di turno DEVE effettuare DUE AZIONI OBBLIGATORIE:

1. PESCARE una carta *New York* dal mazzo di pesca e posizionarla al centro del tavolo accanto (destra) ad un'altra carta *New York* dello stesso colore.
Se non è presente nessun'altra carta *New York* dello stesso colore, si forma una nuova fila.
2. VENDERE oppure COMPRARE una carta *lana*.

VENDERE significa prendere UNA carta *lana* dal proprio guardaroba e posizionarla al centro del tavolo, a lato (sinistra) della fila di carte *New York* dello stesso colore. Se non è ancora presente una carta *New York* dello stesso colore, si forma una nuova fila.

COMPRARE significa prendere UNA carta *lana* dal centro del tavolo e metterla nel proprio guardaroba.

Tutte le carte *lana* nel proprio guardaroba vanno mantenute visibili agli altri giocatori, divise per colore. Se non sono presenti carte *lana* al centro del tavolo il giocatore di turno non potrà compiere l'azione "comprare" ma unicamente "vendere".



Fig.2 Esempio di svolgimento della partita.

Le carte *New York* al centro del tavolo simboleggiano il grafico delle vendite dei vari prodotti. Nel momento in cui viene posizionata al centro del tavolo la SETTIMA carta *New York* di uno STESSO COLORE, a tale colore viene assegnata una carta *valore*

secondo il seguente criterio: al colore le cui vendite sono andate più velocemente si assegna la carta "valore 2", al secondo e al terzo la carta di "valore 1", al quarto "-1" e al quinto "-2".

ATTENZIONE: i valori possono quindi essere sia POSITIVI che NEGATIVI.

Assegnare una carta *valore* non è un'azione. Dopo aver assegnato una carta *valore* si continua a giocare normalmente.

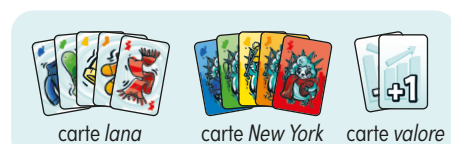
Fine della partita

Non appena il mazzo di pesca si esaurisce, il giocatore di turno compie un'ultima volta l'azione "VENDERE" oppure "COMPRARE" e poi la partita termina.



Fig.3 Esempio di fine partita. Il mazzo di pesca è esaurito e tutte le carte valore sono state assegnate.

I giocatori calcolano il loro punteggio finale. Ogni carta *lana* presente nel loro guardaroba equivale ai punti corrispondenti alla carta *valore* assegnata al rispettivo colore. Il giocatore con il punteggio finale più alto è il vincitore. In caso di parità si condivide la vittoria.





MINI CARD GAME

DEUTSCHE
Spielanleitung **8+** **2-5** **15'**

Spielmaterial

- 50 *Wollekarten* (je 10 in 5 Farben)
- 35 *New-York-Karten* (je 7 in 5 Farben)
- 5 *Kurskarten* (in den Werten +2, +1, +1, -1, -2)

Spielidee und Spielziel

Die Wollprodukte, die sich in New York am schnellsten verkaufen, zählen als die trendigsten. Wer am Ende des Spiels die gefragtesten Waren im Kleiderschrank hat, gewinnt.

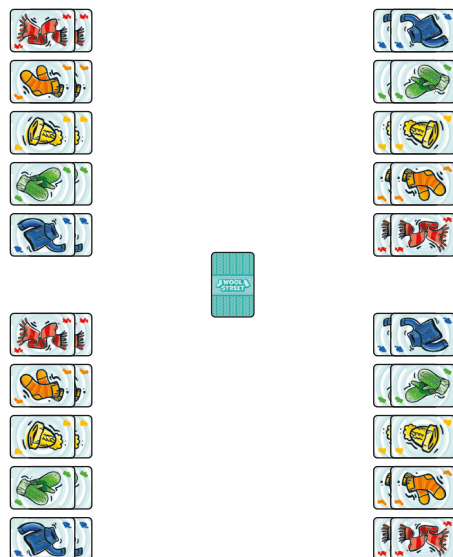
Spielaufbau

Nehmt euch alle jeweils 2 *WOLLEKARTEN* JEDER FARBE (insgesamt also jeweils 10) und legt sie nach Farben sortiert als einzelne Stapel vor euch. Diese Stapel sind euer jeweiliger Kleiderschrank.

Mischt die *New-York-Karten* und legt 5 davon VERDECKT und OHNE SIE EUCH ANZUSCHAUEN als Stapel in eure Mitte. Zieht dann alle jeweils 6 VERDECKTE Karten der übrigen 30 *New-York-Karten*. Schaut sie euch im Geheimen an, merkt sie euch, und gebt sie zurück. Mischt dann die 30 *New-York-Karten* (ohne die 5 Karten, die bereits in eurer Mitte liegen) zusammen und legt sie als VERDECKTEN Stapel auf den Stapel mit den 5 *New-York-Karten*. Das ist euer Zugstapel.

Durch diese „Marktanalyse“ habt ihr eine ungefähre Vorstellung davon, welche *New-York-Karten* bald gezogen werden und vielleicht zu den trendigsten Produkten gehören könnten – aber sicher könnt ihr euch nicht sein!

Bestimmt zufällig, wer beginnt und den 1. Zug macht.



Beispiel 1: Spielaufbau für das Spiel zu vier.

Spielablauf

Bist du am Zug, MUSST du die folgenden 2 PFLICHTAKTIONEN durchführen. Danach ist die nächste Person im Uhrzeigersinn am Zug.

1. ZIEHE 1 *New-York-Karte* vom Zugstapel und lege sie rechts in die Reihe der anderen *New-York-Karten* derselben Farbe. Liegt noch keine *New-York-Karte* dieser Farbe aus, bilde eine neue Reihe.
2. VERKAUFE oder KAUF 1 *Wollekarte*

VERKAUFEN: Nimm GENAU 1 *Wollekarte* aus deinem Kleiderschrank und lege sie links neben die Reihe der *New-York-Karten* derselben Farbe. Liegt noch keine *New-York-Karte* dieser Farbe aus, bilde eine neue Reihe.

KAUFEN: Nimm GENAU 1 *Wollekarte* aus der Mitte und lege sie in deinen Kleiderschrank.

Liegen keine *Wollekarten* in der Mitte kannst du keine Karte KAUFEN und musst eine *Wollekarte* VERKAUFEN.



Beispiel 2: Spielablauf.

Die *New-York-Karten* in der Mitte stellen dar, wie gefragt die Produkte sind. Sobald jemand die 7. *New-York-Karte* EINER FARBE in die passende Reihe legt, legt ihr die höchste verfügbare *Kurskarte* rechts neben die Reihe. (Die 1. Farbe mit 7 *New-York-Karten* erhält die *Kurskarte* mit dem Wert „+2“, die 2. und 3. Farbe erhalten die *Kurskarten* „+1“, die 4. erhält die „-1“ und die 5. die „-2“.)

ACHTUNG: Der Kurs eines Produkts kann also POSITIV oder NEGATIV sein!

Das Zuweisen der *Kurskarte* zählt nicht als Aktion. Danach geht das Spiel wie gewohnt weiter.

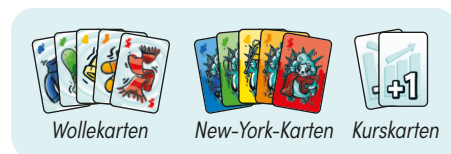
Ende des Spiels

Ziehst du die letzte *New-York-Karte* vom Zugstapel, VERKAUFST oder KAUFST du noch 1× eine *Wollekarte*. Dann endet das Spiel.



Beispiel 3: Das Spiel endet. Der Zugstapel ist leer und ihr habt allen Reihen eine *Kurskarte* zugewiesen.

Berechnet jetzt eure Punkte: Jede *Wollekarte* in deinem Kleiderschrank ist so viele Punkte wert, wie die *Kurskarte* neben der Reihe ihrer Farbe angibt. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand teilen sich die daran beteiligten Personen den Sieg.



© 2024 NAINIVA

www.naivina.com

Spieldesign: **Tobia Botta**

Illustrationen: **Lisa Vertuani**

Grafikdesign: **Arianna Vertuani, Davide Lenzi**

Übersetzung & Lektorat
deutsche Ausgabe:
Translation Circus
(Sebastian Klinge,
Paul Wilhelm)



MINI CARD GAME

Règles
FRANÇAISES 8+ 2-5 15'

Matériel

- 50 cartes *laine* 10 x 5 couleurs différentes
- 35 cartes *New York* 7 x 5 couleurs différentes
- 5 cartes *valeur* (2, 1, 1, -1, -2)

Principe et but du jeu

Les articles en laine qui se vendent le plus rapidement à New York sont considérés comme étant les plus tendance. Le joueur qui a les articles en laine les plus tendance dans sa garde-robe à la fin de la partie est déclaré vainqueur.

Mise en place

Distribuez 10 cartes *laine* à chaque joueur, DEUX DE CHAQUE COULEUR et placez-les devant vous sur la table, triées par couleur.

Cela constitue votre garde-robe.

Les cartes *laine* restantes sont remises dans la boîte de jeu. Mélangez les cartes *New York*. Constituez au départ une pioche de 5 CARTES *New York* FACE CACHÉE et placez-les au milieu de la table, SANS LES REGARDER. Parmi les 30 cartes *New York* restantes, distribuez 6 cartes FACE CACHÉE à chaque joueur qu'ils regardent SECRÈTEMENT, mémorisent puis ils vous les rendent. Ensuite, mélangez ensemble les 30 cartes *New York* (sans les 5 cartes qui forment déjà la pioche) et placez-les aussi FACE CACHÉE sur les 5 cartes de départ pour terminer de former la pioche. Cela correspond à votre « étude de marché ».

Chaque joueur aura de vagues informations à propos des premières cartes *New York* de la pioche et ainsi aura des informations à propos des PROBABLES articles les plus tendance, bien qu'aucun des joueurs ne soit certain de rien. Choisissez au hasard le joueur qui jouera le premier lors du premier tour.



Image 1 Exemple de mise en place à 4 joueurs.

Comment jouer

En commençant par le premier joueur puis dans le sens horaire, le joueur actif DOIT réaliser DEUX ACTIONS OBLIGATOIRES :

1. PRENDRE une carte *New York* de la pioche et la placer au milieu de la table à côté (à droite) d'une autre carte *New York* de la même couleur. Si aucune autre carte *New York* de la même couleur n'est présente, formez une nouvelle rangée.
2. VENDRE ou ACHETER une carte *laine*.

Pour VENDRE, prenez UNE carte *laine* de votre garde-robe et placez-la au milieu de la table, à côté (à gauche) d'une rangée de cartes *New York* de la même couleur. S'il n'y a pas de carte *New York* de la même couleur, formez une nouvelle rangée.

Pour ACHETER, prenez une carte *laine* au milieu de la table et placez-la dans votre garde-robe.

TOUTES les cartes dans votre garde-robe doivent être bien visibles par les autres joueurs et empilées par couleur.

S'il n'y a pas de cartes *laine* au milieu de la table le joueur actif ne peut pas réaliser l'action « ACHETER », mais seulement l'action « VENDRE ».



Image 2 Exemple de déroulement d'une partie.

Les cartes *New York* au milieu de la table représentent votre graphique des ventes des différents articles. Dès que la SEPTIÈME carte *New York* de la MÊME COULEUR est placée au milieu de la table, assignez la carte *valeur* restante la plus élevée à cette couleur.

(Assignez à la première couleur à atteindre les 7 cartes *New York* la « valeur 2 », à la deuxième et à la troisième la « valeur 1 », à la quatrième « -1 » et à la cinquième « -2 ».)

ATTENTION : les valeurs peuvent donc être soit POSITIVES, soit NÉGATIVES.

Assigner une carte *valeur* n'est pas une action. Après avoir assigné une carte *valeur*, les joueurs continuent à jouer normalement.

Fin de la partie

Dès que la pioche est épuisée, le joueur actif réalise l'action « VENDRE » ou « ACHETER » une dernière fois, et la partie se termine.



Image 3 Exemple de la fin d'une partie. La pioche est épuisée et toutes les cartes valeur ont été assignées.

Les joueurs calculent leur score final. Chaque carte *laine* dans leur garde-robe rapporte les points correspondants à la carte *valeur* assignée à leur couleur respective.

Le joueur qui a le score le plus élevé remporte la partie. En cas d'égalité, les joueurs à égalité se partagent la victoire.

© 2024 NAININA

www.naivina.com

Auteur : **Tobia Botta**

Conception graphique :

Arianna Vertuani,

David Lenzi

Illustrations : **Lisa Vertuani**

Traduction et relecture des règles françaises :

Translation Circus

(French team)