



MARC PAQUIEN



LOADING

SPIELREGEL



SPIELVORBEREITUNG

- 1 Gebt jedem Spieler eine **Boost-Karte**, die jeder vor sich auslegt. Legt (*bei weniger als 7 Spielern*) die restlichen Boost-Karten zurück in die Schachtel.
- 2 Sucht die für die **Spielerzahl** passende **Stopp!-Karten** heraus. In einem Spiel mit 4 oder 5 Personen wären das beispielsweise die drei Karten 2+, 3+ und 4+. Breitet diese Karten dann mit der Seite mit den Siegpunkten nach oben in der Tischmitte aus (*Stopp!-Karten: 2-4 Spieler = Spieleranzahl - 1, 5-7 Spieler = Spieleranzahl - 2*).
- 3 Mischt die **65 Zahlenkarten** und verteilt sie auf **möglichst gleich hohe Stapel**. Bildet dabei bei 3 Spielern 2 Stapel, bei 4 Spielern 3 Stapel u.s.w. (*Spieleranzahl - 1*).

SPIELMATERIAL



65 Zahlenkarten



7 Boost-Karten



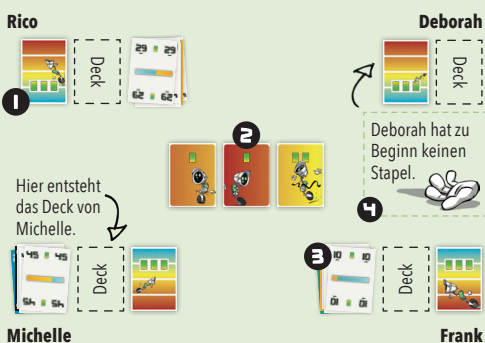
5 Stopp!-Karten

SPIELZIEL

Alle Spieler versuchen – gleichzeitig – so viele Siegpunkte wie möglich in ihr Deck zu „laden“. Wer behält die Übersicht? Wer ist am Schnellsten? Wer hat am Ende die meisten Punkte (🔋)?

- 4 Wessen Handy am wenigsten Akku hat, erhält keinen Stapel, sondern streckt stattdessen eine Hand mit der Handfläche nach oben in die Tischmitte. Ihr anderen platziert eure Stapel vor euch.

Spielvorbereitung für 4 Spieler



SPIELVERLAUF (Einsteiger)

Euer nicht aktiver Mitspieler ruft „**3-2-1-LOADING!**“ – und alle anderen von euch nehmen ihren Stapel auf die Hand, und los geht's!

Achtung: Es gibt keine Spielzüge, keine Runden, kein Halten – alle spielen gleichzeitig! Wurde erst einmal „LOADING!“ gerufen, geht das Spiel solange, bis alle Stopp!-Karten aufgenommen wurden (s.u.). Danach wird abgerechnet und ihr ermittelt den Sieger. Jeder von euch, der einen Stapel hat, spielt die folgenden Schritte A-B-C, in dieser Reihenfolge, durch.

A Stapel durchsuchen

Du darfst deinen gesamten Stapel solange durchsuchen, wie du willst (*Allerdings gilt meistens: je schneller, desto besser...*).

B Eine Zahlenkarte ablegen

Entweder legst du sie auf dein eigenes Deck vor dir (*siehe Grafik Spielvorbereitung*): Die allererste Karte in deinem Deck darf einen beliebigen Wert haben. Jede weitere Zahlenkarte darauf muss allerdings höher sein als die, auf die sie gelegt wird. Die Zahlen müssen aber nicht direkt aufeinander folgen. Auf die 14 kannst du also beispielsweise die 15, die 33 oder auch die 61 legen, nicht aber die 13 oder 7.

Oder du legst sie auf ein gegnerisches Deck:

In diesem Fall muss die neue Zahl direkt auf die abgedeckte Zahl folgen, also beispielsweise die 17 auf die 16 oder die 43 auf die 42.

Zudem stibitzt du hierdurch von diesem Gegner eine Boost-Karte, die du gut sichtbar zu deinen anderen Boost-Karten vor dich legst. Karten auf ein Deck eines Mitspielers zu legen, der gerade keine Boost-Karten hat, ergibt im Einsteiger-Modus keinen Sinn und sollte dementsprechenden vermieden werden.

Taktik-Tipp: Man darf seinen Stapel auch weitergeben, ohne eine einzige Karte davon auf ein Deck zu legen!

C Stapel weitergeben

Nachdem du eine Zahlenkarte abgelegt hast (*oder auch keine*), hast du zwei Möglichkeiten: Weiterspielen oder Aussteigen.

Weiterspielen:

Leg den Stapel in die Hand deines nicht aktiven Mitspielers und strecke nun deinerseits – *in froher Erwartung eines neuen Stapels* – eine Hand aus.

Aussteigen:

Leg den Stapel – *separat vor deinem Deck!* – vor dir ab. Direkt anschließend nimmst du dir die wertvollste Stopp!-Karte aus der Tischmitte und legst sie oben auf dein Deck, um anzuzeigen, dass dort nun nichts mehr passiert. Zudem schiebst du alle deine Boost-Karten unter dein Deck, sie können dir nicht mehr geraubt werden.

Weder du noch dein Deck oder dein Stapel nehmen nun noch am weiteren Spielverlauf teil! Das Spiel geht aber für alle Mitspieler weiter, die noch nicht ausgestiegen sind.

SPIELEND

Das Spiel **endet sofort**, wenn die letzte **Stopp!-Karte** aus der Tischmitte genommen wurde. In dem Moment legt ihr alle restlichen Stapel umgehend zur Seite.

Nun überprüft zunächst jeder, ob die Karten in seinem Deck alle aufsteigend sind. Karten, die das nicht sind, werden entfernt. Dann zählt jeder die Anzahl der Siegpunkte (■) in seinem Deck. Dazu addiert er auch die Punkte der **Stopp!-Karte** und der **Boost-Karte/n**, die er eventuell besitzt.

Wer die meisten Punkte hat, ist Sieger! Bei Gleichstand gewinnt von diesen Spielern derjenige, der mehr Zahlenkarten gesammelt hat.

Beispiel:

Du erhältst **16 Punkte** für die Zahlenkarten.



3 Punkte für die Boost-Karte.



2 Punkte für die Stopp!-Karte.

Summe: 21 Punkte

GRUNDSPIEL

Nach einigen Partien empfehlen wir euch, zum eigentlichen Grundspiel zu wechseln. Die Regeln bleiben dieselben mit einer Ausnahme bezüglich der farbigen Karten:

Wenn ihr einen Stapel in den Händen haltet, gibt es eine dritte Art, in Schritt C eine Karte zu spielen:

Ihr dürft nun eine farbige Karte (*keine weiße!*) auch auf jede andere gleichfarbige Karte spielen, ohne jede weitere Einschränkung! D.h. ihr müsst insbesondere auch nicht die Regel beachten, dass die Werte eigentlich immer zunehmen müssen. So könnt ihr auf die blaue 33 beispielsweise die blaue 13 legen. Oder die gelbe 26 auf die gelbe 41.

Spielt ihr auf ein gegnerisches Deck, steht ihr diesem Gegner damit natürlich auch weiterhin eine Boost-Karte.

Das Spiel für 2

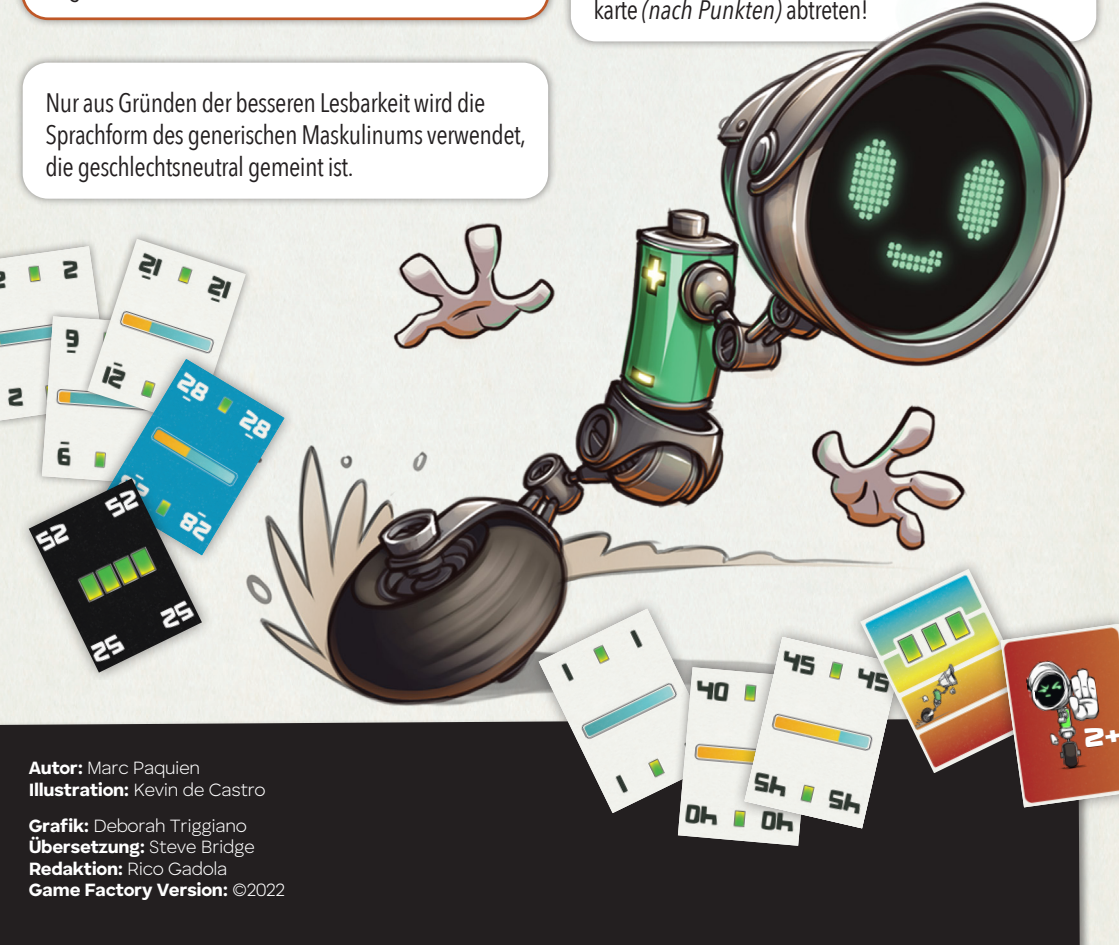
Der Spielaufbau bleibt derselbe, bis auf Folgendes: Legt 10 Zahlenkarten unbesehen zur Seite. Bildet drei ca. gleichhohe Stapel. Jeder von euch nimmt sich einen Stapel, den dritten legt ihr in die Tischmitte.

Die Schritte A und B bleiben dieselben.

Schritt C verläuft aber etwas anders: Wenn du mit einem Stapel fertig bist, tauschst du ihn gegen den Stapel aus, der sich in der Tischmitte befindet oder du steigst mit dem Stapel komplett aus, den du gerade hast ...

Achtung, sei nicht zu hastig! Hast du die Stopp!-Karte genommen und am Ende, wenn du deine Siegpunkte zählst, 9 oder weniger Zahlenkarten in deinem Deck, musst du deinem Gegner deine wertvollste Zahlenkarte (*nach Punkten*) abtreten!

Nur aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die geschlechtsneutral gemeint ist.



Autor: Marc Paquien
Illustration: Kevin de Castro
Grafik: Deborah Triggiano
Übersetzung: Steve Bridge
Redaktion: Rico Cadola
Game Factory Version: ©2022

Game produced / published for Game Factory by Lumberjack [Studio]. ©2021 All rights reserved. www.lumberjack-studio.com



Exclusive Distribution:
 Carletto Deutschland GmbH
 Kressengartenstrasse 2
 D-90402, Nürnberg
www.carletto.de
www.gamefactory-spiele.com



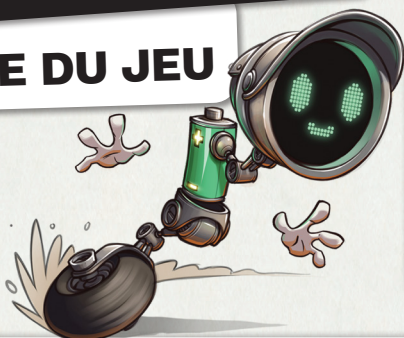


MARC PAQUIEN



LOADING

RÈGLE DU JEU



MATÉRIEL DE JEU



65 cartes Progression



7 cartes Boost



5 cartes Stop

IDÉE DE JEU

Tous les joueurs essaient – en même temps – de «charger» autant de points de progression que possible dans leur paquet de cartes. Qui gardera une bonne vue d'ensemble? Qui sera le plus rapide ... ou le plus malin? Qui a le plus de points (■) à la fin?

PRÉPARATION

- Chaque joueur reçoit une **carte Boost** qu'il pose devant lui. S'il y a moins de 7 joueurs, les cartes Boost restantes sont rangées dans la boîte de jeu.
- Choisir les **cartes Stop** correspondant au **nombre de joueurs**. Pour une partie à 4 ou 5 personnes, il s'agirait par exemple des trois cartes 2+, 3+ et 4+. Placer ensuite ces cartes au milieu de la table, la face avec les points de victoire est visible (*cartes Stop: 2-4 joueurs = nombre de joueurs - 1, 5-7 joueurs = nombre de joueurs - 2*).
- Mélanger les **65 cartes Progression** et les répartir en **paquets de cartes de même hauteur**. Pour 3 joueurs, il faudra 2 paquets, pour 4 joueurs, 3 paquets etc. (*Nombre de joueurs - 1*).

- Celui dont le téléphone a le moins de batterie ne reçoit pas de paquet de cartes, mais il tend la main, paume vers le haut, au milieu de la table. Les autres placent leur paquet de cartes devant eux.

Préparation pour 4 joueurs

Rico **Deborah**

Michelle **Frank**

C'est ici que la pile de cartes est formée.

Deborah n'a pas de paquet de cartes au début.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE (Débutants)

Le joueur n'ayant pas reçu de cartes annonce «**3-2-1-CHARGEZ!**» – et les autres joueurs attrapent leur paquet de cartes, et c'est parti!

Attention: il n'y a pas de tours de jeu, pas de manches, pas de pause - tout le monde joue en même temps! Une fois que «**CHARGEZ!**» a été annoncé, le jeu se poursuit jusqu'à ce que toutes les cartes Stop aient été piochées (voir ci-dessous). Les joueurs font ensuite les comptes pour déterminer le vainqueur. Chaque joueur, ayant un paquet de cartes, effectue dans l'ordre les étapes suivantes A-B-C.

A Chercher dans ses cartes

Tu peux chercher dans ton paquet de cartes aussi longtemps que tu le souhaites (*Mais attention: plus tu le fais vite, mieux c'est!*).

B Poser une carte Progression

Soit tu la poses sur ta pile de cartes devant toi: la toute première carte de ton pile peut avoir n'importe quelle valeur. Cependant, chaque carte Progression suivante posée dessus doit avoir une valeur supérieure. Les numéros ne doivent toutefois pas forcément se suivre. Sur le 14, tu peux donc placer par exemple le 15, le 33 ou même le 61, mais pas le 13 ou le 7.

Soit tu poses une carte sur la pile de cartes d'un autre joueur: Dans ce cas, le numéro de la carte posée doit suivre directement le numéro de la carte sur le dessus de la pile, par exemple le 17 est posé sur le 16 ou le 43 sur le 42.

De plus, tu prends une carte Boost de ce joueur. Tu la places devant toi, bien visible, avec tes autres cartes Boost. Placer des cartes sur la pile d'un joueur qui n'a pas de cartes Boost n'a donc pas de sens et devrait donc être évité.

Conseil tactique: on peut aussi transmettre son paquet de cartes, sans mettre une seule carte sur une pile de cartes!

C Se débarrasser de son paquet de cartes

Après avoir posé une carte Progression (*ou aucune*), tu as deux possibilités: continuer à jouer ou écarter ton paquet de cartes.

Continuer à jouer:

Pose ton paquet de cartes dans la main du joueur inactif et tends tes deux mains à ton tour, en attendant avec impatience un nouveau paquet de cartes.

Écarter ton paquet de cartes:

Pose ton paquet de cartes devant toi – *séparément de tes autres cartes!* Immédiatement après, tu prends la carte Stop avec la valeur la plus élevée au milieu de la table et tu la places sur le dessus de ton paquet de cartes pour indiquer que ce paquet de cartes est écarté du jeu. De plus, tu places toutes tes cartes Boost sous ton paquet de cartes – elles ne sont plus accessibles aux autres joueurs.

La partie est terminée pour toi et tes cartes ne sont plus disponibles pour la suite de la partie. La partie continue pour les autres joueurs qui sont encore en jeu.

FIN DE LA PARTIE

La partie **se termine immédiatement** lorsque la dernière carte Stop a été piochée au milieu de la table. À ce moment-là, tous les paquets de cartes sont mis de côté.

Chaque joueur vérifie ensuite si les cartes de sa pile sont toutes dans l'ordre croissant. Les cartes qui ne le sont pas sont supprimées. Ensuite, chacun compte le nombre de points (■) dans sa pile de cartes. Il faut également ajouter les points de **la carte Stop** et de **la/des carte(s) Boost** de chaque joueur.

Le joueur avec le plus de points gagne la partie! En cas d'égalité, le vainqueur est celui qui a récolté le plus de cartes Progression.

Exemple:



Tu obtiens **16 points** pour tes cartes Progression.



3 points pour ta carte Boost.



2 points pour ta carte Stop.

total: 21 points

JEU DE BASE

Après quelques parties, nous recommandons de passer au jeu de base proprement dit. Les règles restent les mêmes, à une exception près, concernant les cartes de couleur:

Si tu as un paquet de cartes entre les mains, il y a une troisième façon de jouer une carte à l'étape B : Tu peux maintenant jouer une carte de couleur (*pas de carte blanche!*) sur n'importe quelle autre carte de même couleur, sans autre restriction! Cela signifie que tu ne dois pas respecter la règle selon laquelle les valeurs doivent être posées dans l'ordre croissant. Il est par exemple possible de poser une carte 13 bleue sur une carte 33 bleue. Ou une carte 41 jaune sur une carte 26 jaune.

Si tu poses une carte sur une pile de cartes d'un autre joueur, tu dois bien sûr lui prendre carte Boost.

PARTIE A 2 JOUEURS

La structure du jeu reste la même, à l'exception de ce qui suit: mettez de côté 10 cartes Progression au hasard, sans les regarder. Formez ensuite 3 piles de cartes de même hauteur. Chacun de vous prend un paquet, le troisième est placé au milieu de la table.

Les étapes **A** et **B** restent les mêmes.

L'étape C se déroule de manière légèrement différente: lorsque tu as joué une carte avec un paquet de cartes, tu l'échanges contre le paquet qui se trouve au milieu de la table ou tu abandonnes complètement le paquet avec lequel tu jouais jusqu'à maintenant.

Attention, ne te précipite pas! Si tu as pris la carte Stop et qu'à la fin, lorsque tu comptes tes points, tu as 9 cartes Progression ou moins dans ton paquet, tu dois céder à ton adversaire ta carte Progression ayant le plus de valeur (*en termes de points!*)



Auteur: Marc Paquien
Illustration: Kevin de Castro

Graphisme: Deborah Triggiano
Traduction: Anya Chenaux-Repond
Rédaction: Rico Gadola
Game Factory Version: ©2022

Game produced/published for
Game Factory by Lumberjack [Studio].
©2021 All rights reserved.
www.lumberjack-studio.com



Exclusive Distribution:
Carletto Deutschland GmbH
Kressengartenstrasse 2
D-90402, Nürnberg
www.carletto.de
www.gamefactory-spiele.com

