



🕒 15-30'

👶 7+

👤 2-8

📄 127

Manual de juego (ES) 🇪🇸

De la calma al caos en una sola jugada

Domina el cambio, adapta tu juego, y vence!
Spin it! es un juego de cartas dinámico que pone a prueba tu capacidad estratégica y de adaptación. Controla la intensidad, desafía a tus rivales y sé el primero en quedarte sin cartas.

CONTENIDO

Cartas de Intensidad: 100 cartas numeradas del 1 al 100, divididas en 5 niveles de intensidad por color:



Azul (1-20)
Intensidad
mínima



Verde (21-40)
Intensidad
baja



Amarillo (41-60)
Intensidad
media



Naranja (61-80)
Intensidad
alta



Rojo (81-100)
Intensidad
máxima

Cartas de Tendencia:



5 cartas de
"Incrementar
Ritmo"



5 cartas de
"Disminuir
Ritmo"



5 cartas de
"Mantener
Ritmo"

Cartas de Acción:



- **3 cartas "Explosión de intensidad"**: Obliga al siguiente jugador a jugar una carta de intensidad máxima (roja), o robar si no tiene. Solo afecta al siguiente jugador. Los demás jugadores siguen el juego con la misma tendencia e intensidad que había antes de que saliera esta carta.



- **3 cartas "Bajada de intensidad"**: Cambia a un color de intensidad inferior (ej. de rojo a naranja). La tendencia que había se mantiene, pero a partir del nuevo color/número.



- **3 cartas "Subida de intensidad"**: Cambia a un color de intensidad superior (ej. de verde a amarillo). La tendencia que había se mantiene, pero a partir del nuevo color/número.



- **3 cartas "Zona de confort"**: El siguiente jugador solo puede jugar cartas de intensidad media (amarillas), o robar si no tiene. Solo afecta al siguiente jugador. Los demás jugadores siguen el juego con la misma tendencia e intensidad que había antes de que saliera esta carta.

PREPARACIÓN

Baraja todas las cartas. Reparte 7 cartas a cada jugador. Coloca el resto del mazo boca abajo en el centro

de la mesa como mazo de robo. Elegid al azar la persona que comienza la partida.

OBJETIVO

Ser el primer jugador en quedarse sin cartas.

REGLAS DEL JUEGO

El primer jugador inicia jugando una carta de intensidad (numérica) a su elección y declarando su intención en voz alta: incrementar, disminuir o mantener el ritmo.

Los jugadores siguientes tienen las siguientes opciones, en función del ritmo declarado por el jugador anterior:

- **Mantener ritmo:** Jugar una carta del mismo color, sin importar el número (puede ser mayor o menor, pero siempre del mismo color).
- **Incrementar ritmo:** Jugar una carta con valor numérico superior al de la carta anterior, sin importar el color.
- **Disminuir ritmo:** Jugar una carta con valor numérico inferior al de la carta anterior, sin importar el color.
- **Cambiar ritmo:** Jugar una carta de Tendencia para cambiarlo (incrementar, disminuir o mantener). Solo se puede usar si cambia efectivamente la tendencia. *Ej.: No puedes jugar "Incrementar ritmo" si ya está activa esa tendencia.*

Solamente se puede jugar una carta por turno. Tras jugar, el turno pasa al siguiente jugador.

Si un jugador no puede jugar ninguna carta debe robar una del mazo y pasar su turno.

Si nadie puede jugar una carta durante una ronda completa:

- *si la tendencia era incrementar o disminuir: se invierte el ritmo (de incrementar a disminuir, o viceversa).*
- *si la tendencia era mantener: el último jugador que haya colocado una carta elige el nuevo color de intensidad jugando otra carta, y la tendencia seguirá siendo de mantener.*

Si el mazo de robo se agota, se barajan las cartas descartadas y se crea un nuevo mazo de robo.

EJEMPLOS DE JUGADA

- **Ejemplo 1:** El primer jugador juega un 35 verde y establece "incrementar". El siguiente puede jugar un 42 amarillo (porque es un número mayor) o usar una carta de Tendencia (de "disminuir" o "mantener") para cambiarla (no puede jugar una carta de "incrementar" puesto que la tendencia ya era de "incrementar").

- **Ejemplo 2:** Si alguien juega un 50 amarillo y la situación es de "mantener", el siguiente debe jugar cualquier carta también amarilla (p. ej.: el 46 o el 53), sin importar el valor numérico, o jugar una carta apropiada de Tendencia ("incrementar" o "disminuir", pero no "mantener").

- **Ejemplo 3:** Se juega un 11 azul con tendencia "disminuir". El siguiente podría jugar un 7 azul, pero no un 15 (aunque sea azul). También podría jugar una carta apropiada de Tendencia ("incrementar" o "mantener", pero no "disminuir").

- **Ejemplo 4:** En una ronda con tendencia "incrementar" un jugador juega la carta 100. Puesto que no hay cartas con valor superior, nadie más puede tirar carta. Todos

robarán hasta el último jugador que ha jugado la carta 100, y en ese momento, ese jugador invertirá la tendencia a "disminuir" jugando una carta con valor inferior.

GAME MANUAL (EN)

From calm to chaos in a single play

Master the change, adapt your game, and win!
Spin it! is a dynamic card game that puts your strategic and adaptive skills to the test.
Control the intensity, challenge your opponents and be the first player to have no cards left.

CONTENT

Intensity Cards: 100 cards numbered from 1 to 100, divided into 5 intensity levels by colour:



Blue (1–20)
Minimum
intensity

Green (21–40)
Low
intensity

Yellow (41–60)
Moderate
intensity

Orange (61–80)
High
intensity

Red (81–100)
Maximum
intensity

Trend Cards:



5 'Increase
Pace' cards



5 'Decrease
Pace' cards



5 'Maintain
Pace' cards

Action Cards:



- **3 'Intensity Burst' cards:** Force the next player to play a maximum intensity (red) card, or to draw a card if they don't have any. They only affect the next player. The other players continue playing with the same trend and intensity as before this card came out.



- **3 'Lower Intensity' cards:** Change to a colour of lower intensity (e.g. from red to orange). The existing trend is maintained, but from the new colour/number.



- **3 'Raise Intensity' cards:** Change to a colour of higher intensity (e.g. from green to yellow). The existing trend is maintained, but from the new colour/number.



- **3 'Comfort Zone' cards:** The next player can only play medium intensity (yellow) cards, or draw a card if they don't have any. They only affect the next player. The other players continue playing with the same trend and intensity as before this card came out.

PREPARATION

Shuffle all the cards. Deal 7 cards to each player. Place the rest of the deck facedown in the centre of the table as the draw pile. Randomly select the starting player.

OBJECTIVE

Be the first player to have no cards left.

GAME RULES

The first player starts by playing an intensity card (numerical) of their choice and declaring his/her intention out loud: to increase, decrease or maintain the pace.

The following players have the following options, depending on the pace declared by the previous player:

- **Maintain pace:** Play a card of the same colour, regardless of the number (it can be higher or lower, but it must always be of the same colour).
- **Increase pace:** Play a card with a higher numerical value than the previous card, regardless of colour.
- **Decrease pace:** Play a card with a lower numerical value than the previous card, regardless of colour.
- **Change pace:** Play a Trend card to change it (increase, decrease or maintain). It can only be used if it effectively changes the trend. (e.g. you cannot play 'Increase pace' if that trend is already active).

Only one card can be played per turn. After playing, the turn passes to the next player.

If a player cannot play any card, they must draw a card from the draw pile and play passes to the next player.

If no one can play a card during a complete round:

- *if the trend was to increase or decrease:* the pace is reversed (from increase to decrease, or vice versa).
- *if the trend was to maintain:* the last player to put a card down chooses the new intensity colour by playing another card, and the trend will continue to be maintain.

If the draw pile runs out, the discarded cards are shuffled to form a new draw pile.

EXAMPLES OF PLAY

- **Example 1:** The first player plays the green 35 card and sets the trend to 'increase'. The next player can

play the yellow 42 card (because it's a higher number) or use a Trend card (to 'decrease' or 'maintain') to change it (they cannot play an 'increase' card since the trend was already set to 'increase').

- **Example 2:** If someone plays the yellow 50 card and decides to 'maintain', the next player must play any yellow card regardless of the numerical value (e.g. 46 or 53), or play an appropriate Trend card ('increase' or 'decrease', but not 'maintain').

- **Example 3:** The blue 11 card is played with a 'decrease' trend. The next player could play the blue 7 card, but not the blue 15 card (even if it's blue). They could also play an appropriate Trend card ('increase' or 'maintain', but not 'decrease').

- **Example 4:** In a round with an 'increase' trend, a player plays the red 100 card. Since there are no higher cards, no one else can play a card. Everyone will draw until the last player who played the red 100 card. At that point, that player will reverse the trend to 'decrease' by playing a lower card.

MANUEL DU JEU (FR)

Du calme au chaos en un seul coup

Maîtrisez le changement, adaptez votre jeu et remportez la victoire ! Spin it! est un jeu de cartes dynamique qui met à l'épreuve votre sens de la stratégie et de l'adaptation. Contrôlez l'intensité, défiez vos adversaires et soyez le premier à vous débarrasser de toutes vos cartes.

CONTENU

Cartes Intensité : 100 cartes numérotées de 1 à 100, réparties en 5 niveaux d'intensité par couleur :



Bleu (1-20)
Intensité minimale



Vert (21-40)
Intensité faible



Jaune (41-60)
Intensité moyenne



Orange (61-80)
Intensité élevée



Rouge (81-100)
Intensité maximale

Cartes Tendance :



5 cartes
« Accélérer
le rythme »



5 cartes
« Ralentir
le rythme »



5 cartes
« Maintenir
le rythme »

Cartes Action :



- **3 cartes « Explosion d'intensité »** : oblige le joueur suivant à jouer une carte d'intensité maximale (rouge) ou à piocher s'il n'en a pas. Ne concerne que le joueur suivant. Les autres joueurs continuent à jouer avec la tendance et l'intensité établies avant que cette carte ne soit jouée.



- **3 cartes « Baisser l'intensité »** : permet de passer à une couleur d'intensité inférieure (ex. du rouge à l'orange). La tendance précédente est maintenue, mais à partir de la nouvelle couleur/du nouveau nombre.



- **3 cartes « Augmenter l'intensité »** : permet de passer à une couleur d'intensité supérieure (ex. du vert au jaune). La tendance précédente est maintenue, mais à partir de la nouvelle couleur/du nouveau nombre.



- **3 cartes « Zone de confort »** : le joueur suivant ne peut jouer que des cartes d'intensité moyenne (jaunes) ou piocher s'il n'en a pas. Ne concerne que le joueur suivant. Les autres joueurs continuent à jouer avec la tendance et l'intensité établies avant que cette carte ne soit jouée.

PRÉPARATION

Mélangez toutes les cartes. Distribuez 7 cartes à chaque joueur. Placez les cartes restantes face cachée au centre de la table pour former la pioche. Choisissez au hasard la personne qui commence la partie.

OBJECTIF

Être le premier joueur à se débarrasser de toutes ses cartes.

RÈGLES DU JEU

Le premier joueur commence par jouer une carte d'intensité (numérique) de son choix en exprimant à haute voix son intention : accélérer, ralentir ou maintenir le rythme.

Les joueurs suivants peuvent choisir parmi les options suivantes, en fonction du rythme déclaré par le joueur précédent :

- **Maintenir le rythme**: jouer une carte de même couleur, quel que soit le nombre (celui-ci peut être supérieur ou inférieur, mais la couleur doit être la même).
- **Accélérer le rythme**: jouer une carte dont la valeur numérique est supérieure à celle de la carte précédente, quelle que soit la couleur.
- **Ralentir le rythme**: jouer une carte dont la valeur numérique est inférieure à celle de la carte précédente, quelle que soit la couleur.
- **Changer le rythme**: jouer une carte Tendance pour modifier le rythme (l'accélérer, le ralentir ou le main-

tenir). Elle ne peut être utilisée que si elle modifie effectivement la tendance. *Exemple : il n'est pas possible de jouer « Accélérer le rythme » si cette tendance est déjà active.*

Une seule carte peut être jouée par tour. Une fois la carte jouée, le tour passe au joueur suivant.

Si un joueur ne peut pas jouer de carte, il doit en piocher une et passer son tour.

Si personne ne peut jouer de carte pendant un tour complet :

- *si la tendance était d'accélérer ou de ralentir, le rythme est inversé (de l'accélérer à le ralentir, ou vice versa).*

- *si la tendance était de maintenir, le dernier joueur à avoir posé une carte choisit la nouvelle couleur d'intensité en jouant une autre carte, et la tendance reste celle de maintenir.*

Si la pioche est épuisée, mélangez les cartes défaussées pour former une nouvelle pioche.

EXEMPLES DE SITUATIONS DE JEU

- **Exemple 1 :** le premier joueur joue un 35 vert et opte pour « accélérer ». Le joueur suivant peut jouer un 42 jaune (car c'est un nombre plus élevé) ou utiliser une carte Tendance (« ralentir » ou « maintenir ») pour modifier la tendance (il ne peut pas jouer une carte « accélérer » car la tendance est déjà d'« accélérer »).

- **Exemple 2 :** si quelqu'un joue un 50 jaune et que la situation est de « maintenir », le joueur suivant doit jouer une carte jaune (ex. 46 ou 53), quelle que soit sa valeur numérique, ou jouer une carte Tendance appropriée (« accélérer » ou « ralentir », mais pas « maintenir »).

- **Exemple 3** : quelqu'un joue un 11 bleu alors que la tendance est de « ralentir ». Le joueur suivant peut jouer un 7 bleu, mais pas un 15 (même s'il est bleu). Il peut également jouer une carte Tendance appropriée (« accélérer » ou « maintenir », mais pas « ralentir »).

- **Exemple 4** : lors d'un tour avec la tendance « accélérer », un joueur joue la carte 100. Comme il n'existe pas de carte de valeur supérieure, plus personne ne peut jouer. Tous les joueurs piochent alors jusqu'au joueur à avoir joué la carte 100, puis ce dernier passe à la tendance « ralentir » en jouant une carte de valeur inférieure.

ISTRUZIONI DI GIOCO (IT)

Dalla calma al caos con una sola giocata

Domina il cambiamento, adatta il tuo gioco e vinci!
Spin it! è un gioco di carte dinamico che mette alla prova le tue capacità strategiche e di adattamento.
Controlla l'intensità, sfida i tuoi avversari e sii il primo a rimanere senza carte.

CONTENUTO

Carte di intensità: 100 carte numerate da 1 a 100 con 5 diversi livelli di intensità a seconda del colore:



Blu (1-20)
Intensità minima



Verde (21-40)
Intensità ridotta



Giallo (41-60)
Intensità media



Arancione (61-80)
Intensità alta



Rosso (81-100)
Intensità massima

Carte di tendenza:



5 carte
"Aumentare
il ritmo"



5 carte
"Diminuire
il ritmo"



5 carte
"Mantenere
il ritmo"

Carte d'azione:



- **3 carte "Esplosione di intensità"**: Obbliga il giocatore successivo a giocare una carta di intensità massima (rossa) o a pescare se non ne ha una. Tale carta ha effetto solo per il giocatore successivo. Gli altri giocatori continuano la partita con la stessa tendenza e intensità che c'erano prima che uscisse questa carta.



- **3 carte "Abbassare l'intensità"**: Cambia a un colore di livello inferiore (es. dal rosso all'arancione). La tendenza si mantiene, ma a partire dal nuovo colore/numero.



- **3 carte "Aumentare l'intensità"**: Cambia a un colore di livello superiore (es. dal verde al giallo). La tendenza si mantiene, ma a partire dal nuovo colore/numero.



- **3 carte "Zona di comfort"**: Il giocatore successivo può giocare solo carte di intensità media (gialle) o pescare se non ne ha. Tale carta ha effetto solo per il giocatore successivo. Gli altri giocatori continuano la partita con la stessa tendenza e intensità che c'erano prima che uscisse questa carta.

PREPARAZIONE

Mescola tutte le carte. Distribuisci sette carte a ciascun giocatore. Posiziona il resto del mazzo a faccia in

giù al centro del tavolo come mazzo di pesca. Scegli a caso la persona che inizia la partita.

OBIETTIVO

Essere il primo giocatore a rimanere senza carte.

REGOLE DEL GIOCO

Il primo giocatore inizia giocando una carta di intensità (numerica) a sua scelta e dichiarando ad alta voce la sua intenzione: aumentare, diminuire o mantenere il ritmo.

I giocatori successivi hanno le seguenti possibilità, a seconda del ritmo dichiarato dal giocatore precedente:

- **Mantenere il ritmo**: giocare una carta dello stesso colore, indipendentemente dal numero (può essere superiore o inferiore, ma sempre dello stesso colore).
- **Aumentare il ritmo**: giocare una carta con un valore numerico superiore a quello della carta precedente, indipendentemente dal colore.
- **Diminuire il ritmo**: giocare una carta con un valore numerico inferiore a quello della carta precedente, indipendentemente dal colore.
- **Cambiare il ritmo**: giocare una carta di tendenza per modificarlo (aumentare, diminuire o mantenere). Può essere usata solo se cambia effettivamente la tendenza. *Ad esempio, non si può giocare "Aumentare il ritmo" se tale tendenza è già in corso.*

Si può giocare una sola carta per turno. Dopo aver giocato, il turno passa al giocatore successivo.

Se un giocatore non può giocare nessuna carta deve pescarne una dal mazzo e passare il turno.

Se nessun giocatore può calare una carta durante un'intera mano:

- se la tendenza era aumentare o diminuire: si inverte il ritmo (da aumentare a diminuire, o viceversa).
- se la tendenza era mantenere: l'ultimo giocatore che ha calato una carta sceglie il nuovo colore di intensità giocandone un'altra, e la tendenza rimane quella di mantenere.

Se il mazzo di pesca si esaurisce, le carte scartate vengono mescolate e si crea un nuovo mazzo di pesca.

ESEMPI DI GIOCO

- **Esempio 1:** Il primo giocatore gioca un 35 verde e stabilisce che la tendenza è "aumentare". Il giocatore successivo può giocare un 42 giallo (perché è un numero maggiore) oppure calare una carta di tendenza (di "diminuire" o "mantenere") per cambiarla (non può giocare una carta "aumentare" poiché questa è la tendenza già in corso).

- **Esempio 2:** Se un giocatore cala un 50 giallo e la tendenza è "mantenere", il giocatore successivo può giocare qualsiasi carta gialla (ad esempio, il 46 o il 53), indipendentemente dal valore numerico, oppure giocare una carta di tendenza che sia "aumentare" o "diminuire" (ma non "mantenere"!).

- **Esempio 3:** Un giocatore cala un 11 blu con tendenza "diminuire". Il giocatore successivo può giocare un 7 blu, ma non un 15 (anche se è blu). Inoltre, può giocare una carta di tendenza che sia "aumentare" o "mantenere" (ma non "diminuire"!).

- **Esempio 4:** In una mano con tendenza "aumentare" un giocatore cala la carta 100. Non esistendo carte con un valore superiore, nessun altro può giocare una carta. Pertanto, tutti pescano fino all'ultimo giocatore che ha giocato la carta 100, dopodiché questi inverte la tendenza, scegliendo "diminuire" e giocando una carta con un valore inferiore.

SPIELANLEITUNG (DE)

Von Ruhe zu Chaos mit nur einer Karte

Meistere die Veränderung, passe dein Spiel an und gewinne! Spin it! ist ein dynamisches Kartenspiel, das deine strategischen Fähigkeiten und dein Vermögen zur Anpassung auf die Probe stellt. Steuere die Intensität, fordere deine Gegner heraus und sei der Erste, dem die Karten ausgehen.

INHALT

Intensitätskarten: 100 Karten, nummeriert von 1 bis 100, unterteilt in 5 Intensitätsstufen pro Farbe:



Blau (1-20)

Minimale Intensität



Grün (21-40)

Geringe Intensität



Gelb (41-60)

Mittlere Intensität



Orange (61-80)

Hohe Intensität



Rot (81-100)

Maximale Intensität

Trendkarten:



5 Karten
„Tempo
erhöhen“



5 Karten
„Tempo
verringern“



5 Karten
„Tempo
halten“

Aktionskarten:



- 3 Karten „Intensitätsausbruch“: Zwingt den nächsten Spieler, eine Karte mit maximaler Intensität (rot) zu spielen oder vom Stapel zu ziehen, wenn er keine hat. Das betrifft nur den

nächsten Spieler. Die anderen Spieler setzen das Spiel mit dem gleichen Trend und der gleichen Intensität fort wie vor dem Ausspielen dieser Karte.



- **3 Karten „Intensität senken“**: Wechselt zu einer niedrigeren Intensitätsfarbe (z. B. von Rot zu Orange). Der vorherige Trend bleibt bestehen, aber ab der neuen Farbe/Zahl.



- **3 Karten „Intensität steigern“**: Wechselt zu einer höheren Intensitätsfarbe (z. B. von Grün zu Gelb). Der vorherige Trend bleibt bestehen, aber ab der neuen Farbe/Zahl.



- **3 Karten „Komfortzone“**: Der nächste Spieler kann nur Karten mit mittlerer Intensität (gelb) spielen oder vom Stapel ziehen, wenn er keine hat. Betrifft nur den nächsten Spieler. Die anderen Spieler setzen das Spiel mit dem gleichen Trend und der gleichen Intensität fort wie vor dem Ausspielen dieser Karte.

VORBEREITUNG

Alle Karten mischen. Je 7 Karten an jeden Spieler ausgeben. Den Rest des Nachziehstapels verdeckt in die Mitte des Tisches legen. Wählt zufällig die Person aus, die das Spiel beginnt.

ZIEL

Der erste Spieler sein, dem die Karten ausgehen.

SPIELREGELN

Der erste Spieler beginnt, indem er eine Intensitätskarte (numerisch) seiner Wahl ausspielt und laut seine Absicht erklärt: das Tempo zu erhöhen, zu verringern oder zu halten.

Die folgenden Spieler haben je nach dem Tempo, das der vorherige Spieler angegeben hat, **die folgenden Möglichkeiten:**

- **Tempo halten:** Eine Karte der gleichen Farbe, unabhängig von der Zahl (sie kann höher oder niedriger sein, muss aber immer die gleiche Farbe haben) ausspielen.
- **Tempo erhöhen:** Eine Karte mit höherem Zahlenwert als die vorherige Karte ausspielen, unabhängig von der Farbe.
- **Tempo verringern:** Eine Karte mit niedrigerem Zahlenwert als die vorherige Karte ausspielen, unabhängig von der Farbe.
- **Tempo wechseln:** Eine Trendkarte ausspielen, um das Tempo zu ändern (erhöhen, verringern oder halten). Darf nur verwendet werden, wenn der Trend tatsächlich geändert wird. Beispiel: Du darfst „Tempo erhöhen“ nicht spielen, wenn dieser Trend bereits aktiv ist.

Pro Zug darf nur eine Karte gespielt werden. Nach dem Ausspielen geht der Zug an den nächsten Spieler über.

Wenn ein Spieler keine Karten ausspielen kann, muss er eine Karte vom Stapel ziehen. Sein Zug ist beendet, und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Wenn niemand eine ganze Runde lang eine Karte ausspielen kann:

- Wenn der Trend „erhöhen“ oder „verringern“ war, wird das Tempo umgekehrt (von „erhöhen“ zu „verringern“ oder umgekehrt).

- „Wenn der Trend „halten“ war, wählt der letzte Spieler, der eine Karte gelegt hat, die neue Intensitätsfarbe, indem er eine weitere Karte ausspielt. Der Trend wird halten.

Wenn der Nachziehstapel erschöpft ist, werden die abgeworfenen Karten gemischt und ein neuer Nachziehstapel gebildet.

SPIELBEISPIELE

- **Beispiel 1:** Der erste Spieler spielt 35 Grün aus und legt „erhöhen“ fest. Um den Trend zu ändern, kann der nächste Spieler 42 Gelb legen (weil es eine höhere Zahl ist) oder eine Trendkarte verwenden (um den Trend zu „verringern“ oder „halten“; er darf die Karte „erhöhen“ aber nicht ausspielen, da der Trend bereits „erhöhen“ war).

- **Beispiel 2:** Wenn jemand 50 Gelb legt und die Situation „halten“ ist, muss der nächste Spieler unabhängig vom Zahlenwert eine beliebige gelbe Karte spielen (z. B. 46 oder 53). Er kann auch eine entsprechende Trendkarte ausspielen („erhöhen“ oder „verringern“, aber nicht „halten“).

- **Beispiel 3:** 11 Blau mit dem Trend „verringern“ wird gespielt. Der nächste Spieler könnte 7 Blau spielen, aber nicht 15 (auch nicht, wenn die Karte blau ist). Er könnte auch eine entsprechende Trendkarte spielen („erhöhen“ oder „halten“, aber nicht „verringern“).

- **Beispiel 4:** In einer Runde mit dem Trend „erhöhen“ legt ein Spieler die Karte 100. Da es keine höherwertigen Karten gibt, kann kein anderer Spieler ziehen. Alle ziehen eine Karte vom Stapel, bis der letzte Spieler erreicht ist, der die Karte 100 gelegt hat. Dann kehrt dieser Spieler den Trend zu „verringern“ um, indem er eine Karte mit niedrigerem Wert ausspielt.

(ES) ¿Tienes alguna duda específica? ¿Necesitas el manual en otro idioma? Consulta nuestra página web o escríbenos un email. (EN) **Do you have any specific queries?** Do you need the manual in another language? Visit our website or send us an email. (FR) **Tu as des doutes en particulier ?** Tu as besoin des règles du jeu dans une autre langue ? Consulte notre site Internet ou écris-nous. (IT) **Hai qualche dubbio specifico?** Hai bisogno del manuale in un'altra lingua? Consulta il nostro sito web o invia un'e-mail. (DE) **Hast du eine bestimmte Frage zum Spiel?** Benötigst du die Spielanleitung in einer anderen Sprache? Besuche unsere Webseite oder sende eine E-Mail. spinit@lailus.com



(ES) **Juego de mesa recomendado para mayores de 7 años.**
(EN) **Board game recommended for ages 7 and up.**
(FR) **Jeu de société recommandé à partir de 7 ans.**
(IT) **Gioco da tavolo consigliato dai 7 anni in su.**
(DE) **Gesellschaftsspiel, empfohlen ab 7 Jahren.**



(ES) **ADVERTENCIAS:** No debe ser utilizado por menores de 36 meses. Contiene piezas pequeñas.
(EN) **WARNINGS:** Not to be used by children under 36 months. Contains small parts. (FR) **MISES EN GARDE.** Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Contient de petites pièces. (IT) **AVVERTENZE:** Non adatto ai bambini di età inferiore ai 36 mesi. Contiene piccole parti. (DE) **WARNHINWEISE:** Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Kleinteile.

Spin it!. Ref.: 06LU-SPN-SC2025-GN-AA01
Designed with ♥ in Barcelona. Printed in China.
Manufacturer: Ludikly S.L. Company Tax ID: ES-B75867911.
C/ Núria 57, 08191, Rubí, Barcelona, Spain.



Copyright © Ludikly SL. All rights reserved. 2025.
Reproduction is forbidden without the express consent of the manufacturer.