



Ter um dos números apresentados.

Se não conseguir jogar uma carta da sua mão porque não tem nenhuma que cumpra a condição indicada, o jogador deve buscar uma carta do baralho (e com isso altera a condição para o próximo jogador) e passa a vez para o jogador à sua esquerda.

A par disto, há cartas especiais que podem ser jogadas a qualquer momento e que são independentes da condição indicada. Estas definem que cartas devem ser jogadas a seguir:



**Torrada quemada:** O próximo jogador deve jogar uma torrada. Se não tiver nenhuma, deve buscar cartas do baralho até a encontrar e jogá-la.



**Despertador adormecido:** O próximo jogador deve jogar um despertador. Se não tiver nenhum, deve buscar cartas do baralho até a encontrar e jogá-la.



**Sabão caindo:** O próximo jogador deve jogar um sabão. Se não tiver nenhum, deve buscar cartas do baralho até a encontrar e jogá-lo.



**Café derramado:** O próximo jogador deve jogar um café. Se não tiver nenhum, deve buscar cartas do baralho até a encontrar e jogá-lo.



**Telefone:** O próximo jogador deve jogar um telefone ou buscar tantas cartas quanto o número de telefones jogados. Depois de buscar as cartas correspondentes, o jogador coloca a próxima carta do baralho sobre o telefone e passa a vez.

E isto não é tudo! Abram bem os olhos e fiquem bem atentos porque há quatro versos especiais que irão colocar à prova os reflexos dos jogadores! E o primeiro a reagir poderá descartar!



O primeiro jogador a colocar a mão em cima destas cartas, e a dizer "RING", poderá descartar todas as cartas da sua mão que tenham o símbolo indicado (torrada, despertador, sabão ou café). Depois de descartar as respectivas cartas, o jogador coloca a carta do topo do baralho na pilha de jogo e passa a vez.

**Fim do jogo:**

O jogo termina quando um dos jogadores ficar sem cartas na mão. Já está pronto para subir para o autocarro e começar o dia da melhor maneira.

GUARDE ESTA INFORMAÇÃO PARA FUTURAS REFERÊNCIAS.

MADE IN POLAND / FABRICADO EM POLÓNIA BY EDUCA BORRAS, S.A.U. OSONA, 1 · SANT QUIRZE DEL VALLÉS · SPAIN



# Ring!



18667

שאלות ותשובות

כיצד משתמשים בסימנים? **הסימן** הוא המספר המצוי על הכרטיס, והוא מציין את מספר המכשירים שיש להוציא מהמגירה או את מספר המכשירים שיש להוסיף למגירה.

במהלך המשחק, כל שחקן יוציא את המכשירים שצריך להוציא מהמגירה או להוסיף למגירה. אם אין לו מכשירים כאלה, הוא יוציא את המכשירים מהמגירה או יוסיף אותם למגירה. לאחר מכן, הוא יוציא את המכשירים מהמגירה או יוסיף אותם למגירה.



מהו משחק הסימן? **משחק הסימן** הוא משחק שבו השחקנים יוצאים את המכשירים שצריך להוציא מהמגירה או להוסיף למגירה. המשחק מתחיל כאשר כל שחקן יוציא את המכשירים שצריך להוציא מהמגירה או להוסיף למגירה.

איך משתמשים בסימנים? **הסימן** הוא המספר המצוי על הכרטיס, והוא מציין את מספר המכשירים שיש להוציא מהמגירה או את מספר המכשירים שיש להוסיף למגירה.

במהלך המשחק, כל שחקן יוציא את המכשירים שצריך להוציא מהמגירה או להוסיף למגירה. אם אין לו מכשירים כאלה, הוא יוציא את המכשירים מהמגירה או יוסיף אותם למגירה.

מהו משחק הסימן? **משחק הסימן** הוא משחק שבו השחקנים יוצאים את המכשירים שצריך להוציא מהמגירה או להוסיף למגירה. המשחק מתחיל כאשר כל שחקן יוציא את המכשירים שצריך להוציא מהמגירה או להוסיף למגירה.

איך משתמשים בסימנים? **הסימן** הוא המספר המצוי על הכרטיס, והוא מציין את מספר המכשירים שיש להוציא מהמגירה או את מספר המכשירים שיש להוסיף למגירה.

השחקן יוציא את המכשירים שצריך להוציא מהמגירה או להוסיף למגירה.	השחקן יוציא את המכשירים שצריך להוציא מהמגירה או להוסיף למגירה.	השחקן יוציא את המכשירים שצריך להוציא מהמגירה או להוסיף למגירה.	השחקן יוציא את המכשירים שצריך להוציא מהמגירה או להוסיף למגירה.	השחקן יוציא את המכשירים שצריך להוציא מהמגירה או להוסיף למגירה.

איך משתמשים בסימנים? **הסימן** הוא המספר המצוי על הכרטיס, והוא מציין את מספר המכשירים שיש להוציא מהמגירה או את מספר המכשירים שיש להוסיף למגירה.

במהלך המשחק, כל שחקן יוציא את המכשירים שצריך להוציא מהמגירה או להוסיף למגירה. אם אין לו מכשירים כאלה, הוא יוציא את המכשירים מהמגירה או יוסיף אותם למגירה.

מהו משחק הסימן? **משחק הסימן** הוא משחק שבו השחקנים יוצאים את המכשירים שצריך להוציא מהמגירה או להוסיף למגירה. המשחק מתחיל כאשר כל שחקן יוציא את המכשירים שצריך להוציא מהמגירה או להוסיף למגירה.

# Riiing!

## EN INSTRUCTIONS

The alarm clock rings and you've already got up on the wrong side of the bed. Daily routines can sometimes put the brakes on your best days.

Burnt toast, slips in the shower, and spilled coffee will slow you down in your race to start the day. Overcome all the obstacles, be the first to discard all your cards, and win before the bus leaves without you.

**Contents:**  
96 double-sided cards.

**Preparation:**  
Shuffle all the cards and deal seven cards to each player. Turn over the top card from the deck to make the discard pile. The person who gets up earliest starts.

**How the game works:**  
When it is your turn, play a card from your hand on the last card played or, if you can't, draw a card from the deck. Then the turn passes to the player on your left. To play a card from your hand, it must match the condition on the back of the top card of the deck. These conditions are:



Be a higher number than the last card played.



Be a lower number than the last card played.



Be the same number as the last card played.



Be the same symbol as the last card played.



Be an even number.



Be an odd number.



Be one of the numbers shown.

If you can't play a card from your hand because you don't have a card that meets the condition, draw a card from the deck. This changes the condition for the next player, and the turn then passes to the person on your left.

There are also some special cards that can be played at any time regardless of the condition shown on the top card. These tell you which card should be played next:



**Burnt Toast:** The next player must play a piece of toast. If you don't have any, draw cards from the deck until you get some and then play it.



**Sleepy Broken Alarm:** The next player must play an alarm clock. If you don't have one, draw cards from the deck until you get one and then play it.



**Dropped Soap:** The next player must play a soap. If you don't have any, draw cards from the deck until you get some and then play it.



**Spilled Coffee:** The next player must play a cup of coffee. If you don't have one, draw cards from the deck until you get one and then play it.



**Phone:** The next player must play another phone or take as many cards as phones have been played. After taking the right number of cards, the player places the next card from the deck on top of the phone. Then the turn passes to the next player.

And that's not all! Keep your eyes peeled and your reflexes sharp because there are four special reverses that will test your reflexes. Be the first to react so you can get rid of your cards!



First player to put their hand on top when any of these appears and says "RIIING!", may discard all the cards in their hand that have the same symbol as on that reverse card (alarm clock, soap, coffee or toast).

After discarding the correct cards, the player turns over the top card of the deck, places it face up on the discard pile, and the turn passes to the next player.

**End of the game:**

The game ends when a player gets rid of all the cards in their hand. Now you're ready to get on the bus and start your day in the best way!

KEEP THIS INFORMATION FOR FUTURE REFERENCE.

## FR INSTRUCTIONS

Le réveil sonne et vous vous êtes levé du mauvais pied. Les routines quotidiennes peuvent parfois bécoter les plus belles journées.

Les toasts brûlés, les glissades dans la douche ou un café renversé vous retarderont dans votre course pour commencer la journée. Surmontez tous ces obstacles, soyez le premier à vous défaire de toutes vos cartes et gagnez avant que le bus ne parte sans vous.

**Contenu :**  
96 cartes recto-verso

**Mise en place :**  
Mélangez toutes les cartes et distribuez-en sept à chaque joueur. Retournez la première carte de la pioche et posez-la à côté. Le joueur le plus éveillé commence.

**Dynamique de jeu :**

À votre tour, jouez une carte de votre main sur la dernière jouée ou, si vous ne pouvez pas, prenez une carte de la pioche et le tour passe à la personne de votre gauche.

Pour pouvoir jouer une carte de votre main, celle-ci doit remplir la condition indiquée sur le dos de la carte supérieure de la pioche. Ces conditions peuvent être :



Avoir une valeur supérieure à celle de la dernière carte jouée.



Avoir une valeur inférieure à celle de la dernière carte jouée.



Avoir la même valeur que la dernière carte jouée.



Avoir le même symbole que la dernière carte jouée.



Avoir une valeur paire.



Avoir une valeur impaire.



Avoir une des valeurs indiquées.

Si vous ne pouvez pas jouer de carte de votre main parce qu'aucune ne remplit la condition indiquée, prenez une carte de la pioche (ce qui changera la condition pour le prochain joueur), puis le tour passe à la personne de votre gauche.

Certaines cartes spéciales peuvent aussi être jouées à tout moment, quelle que soit la condition indiquée. Celles-ci indiquent quelle carte doit être jouée après :



**Toast brûlé :** Le joueur suivant doit jouer un toast. S'il n'en a pas, il doit piocher des cartes jusqu'à ce qu'il en obtienne un et qu'il le joue.



**Réveil endormi :** Le joueur suivant doit jouer un réveil. S'il n'en a pas, il doit piocher des cartes jusqu'à ce qu'il en obtienne un et qu'il le joue.



**Savon par terre :** Le joueur suivant doit jouer un savon. S'il n'en a pas, il doit piocher des cartes jusqu'à ce qu'il en obtienne un et qu'il le joue.



**Café renversé :** Le joueur suivant doit jouer un café. S'il n'en a pas, il doit piocher des cartes jusqu'à ce qu'il en obtienne un et qu'il le joue.



**Téléphone :** Le joueur suivant doit jouer un autre téléphone ou piocher autant de cartes que de téléphones ont été joués. Après avoir pioché les cartes demandées, le joueur pose la carte suivante de la pioche sur le téléphone et passe son tour.

Et ce n'est pas tout ! Ouvrez bien les yeux et soyez très attentif car il y a quatre versos spéciaux qui mettront vos réflexes à l'épreuve. Soyez le premier à réagir pour pouvoir vous défaire de vos cartes !



Le premier joueur qui pose sa main sur la pioche lorsqu'apparaît un verso indiquant "RIIING!" peut éliminer toutes les cartes de sa main qui portent le symbole indiqué (réveil, savon, café ou toast). Après s'être défaussé, le joueur pose la carte supérieure de la pioche sur la défausse et passe son tour.

**Fin de la partie :**

La partie se termine lorsqu'un joueur a joué la dernière carte de sa main. Il est enfin prêt à monter dans le bus et à commencer sa journée au mieux !

CONSERVEZ CES INFORMATIONS EN CAS DE BESOIN.

## PT INSTRUÇÕES

Toda o despertador e já te levantaste com o pé esquerdo. As rotinas diárias, por vezes, podem atrapalhar o arranque de um bom dia.

Torradas queimadas, escorregadelas no duche ou um café derramado irão atrasar a tua corrida para iniciares o dia. Supera todos os obstáculos, se o primeiro a descartar todas as tuas cartas e ganhá antes de o autocarro partir sem ti.

**Conteúdo:**  
96 cartas de dupla face

**Preparação:**  
Baralham-se todas as cartas e distribuem-se sete para cada jogador. Revela-se a primeira carta do baralho, colocada junto a este. Começa o jogador mais madrugador.

**Dinâmica de jogo:**

No seu turno, o jogador deve jogar uma carta da sua mão sobre a última que foi colocada na mesa ou, se não puder, deve bicar uma do baralho e passar a vez para o jogador à sua esquerda. Para uma carta poder ser jogada, esta deve cumprir a condição indicada no verso da carta no topo do baralho. Estas condições podem ser:



Ter um número superior ao da última carta jogada.



Ter um número inferior ao da última carta jogada.



Ter o mesmo número ao que a última carta jogada.



Ter a mesma figura do que a última carta jogada.



Ter um número par.



Ter um número ímpar.

