

The logo features the words 'point up' in a white, rounded, sans-serif font with a black drop shadow. The word 'point' is on the top line and 'up' is on the bottom line. To the left of the text is a stylized orange pie chart with a single slice removed. A white hand with a pink outline is pointing its index finger towards this slice. The entire scene is set against a dark blue circular background with light blue curved lines and a pink double-line border.

# point up

ANLEITUNG 

DER RASEND SCHNELLE  
KARTEN-SPASS

FÜR 2-6 FLINKE SPIELER AB 6 JAHREN  
VON KATRIN ABFALTER

# INHALT

## 100 RUNDE KARTEN, 1 ANLEITUNG

**30 Karten mit 9 Kreisen**  
in gleicher Größe

---



**10 Karten mit 9 Kreisen**  
in unterschiedlichen Größen

---



2



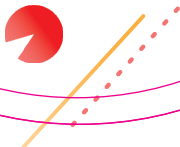
**40 Karten mit 16 Kreisen**  
in gleicher Größe

---



**20 Karten mit 16 Kreisen**  
in unterschiedlichen Größen

---





## SPIELIDEE & SPIELZIEL

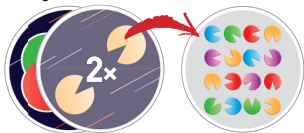
Eine Karte wird aufgedeckt und alle Spieler müssen gleichzeitig so schnell wie möglich eine von drei Aufgaben erfüllen. Auf den Karten sind Kreise abgebildet, die eine Öffnung haben. Diese Öffnungen zeigen immer auf einen anderen Kreis. Jede Kartenvorderseite ist so aufgebaut, dass es einen Kreis gibt, auf den **keine Öffnung** zeigt und einen Kreis, auf den gleich **zwei Öffnungen** zeigen. Auf jeder Karte kommt außerdem eine **Kreisfarbe häufiger** vor als alle anderen Farben. Die Kartenrückseite gibt immer die Aufgabe vor. Die Aufgaben bestehen darin, möglichst rasch zu erkennen, auf welchen Kreis gar nicht oder gleich zweimal gezeigt wird oder welche Farbe am häufigsten zu sehen ist. Wer das zuerst erkennt und die richtige Farbe nennt, gewinnt die aufgedeckte Karte. Wer am Ende die meisten Karten gewonnen hat, gewinnt das Spiel.

## SPIELVORBEREITUNG

Das erste Spiel wird mit den 30 Karten mit 9 Kreisen in gleicher Größe gespielt. Alle 30 Karten werden gemischt und als Stapel mit der Rückseite (die Seite mit den drei möglichen Aufgaben) nach oben in die Mitte des Tisches gelegt. Und schon kann es losgehen!

## SPIELABLAUF

Der jüngste Spieler nimmt die oberste Karte des Stapels, dreht sie auf die Vorderseite und legt sie neben dem Stapel ab. Die Rückseite der Karte, die nun **auf dem Stapel** oben liegt, gibt eine von drei möglichen Aufgaben vor, die auf der aufgedeckten Karte erfüllt werden muss.



4

**Gesucht ist die Farbe des Kreises, auf den keine direkt benachbarte Kreisöffnung zeigt.**

Wer den Kreis gefunden hat, nennt die Farbe und zeigt auf den Kreis.



**Gesucht ist die Farbe des Kreises, auf den zwei direkt benachbarte Kreisöffnungen zeigen.**

Wer den Kreis gefunden hat, nennt die Farbe und zeigt auf den Kreis.



### Gesucht ist die Farbe, die auf der Karte am häufigsten vorkommt.

Wer die Farbe gefunden hat, ruft laut die Farbe (rot, gelb, blau, lila oder grün).

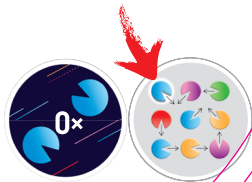


Jeder Spieler darf nur einen einzigen Tipp abgeben. Sollte die Antwort falsch sein, darf der Spieler nicht mehr mitraten, bis die nächste Karte aufgedeckt wird. Der Spieler, der am schnellsten die Aufgabe richtig erfüllt hat, gewinnt die aufgedeckte Karte und legt sie vor sich ab. Er deckt nun die nächste Karte auf und legt sie neben dem Stapel ab und schon geht das Spiel weiter.

5

### BEISPIELE:

Die Aufgabenstellung lautet, die Farbe des Kreises zu finden, auf den keine **direkt benachbarte** Öffnung zeigt. Die Lösung ist der **blaue Kreis oben links**, da keine andere direkt benachbarte Kreisöffnung auf diesen Kreis zeigt.



Die Aufgabenstellung lautet, die Farbe des Kreises zu finden, auf den zwei **direkt benachbarte** Kreisöffnungen zeigen. Die Lösung ist der **rote Kreis links in der Mitte**, denn auf diesen zeigen 2 Kreisöffnungen von direkt benachbarten Kreisen (der gelbe Kreis unten links und der lila Kreis oben in der Mitte).



Die Aufgabenstellung lautet, die häufigste Farbe zu nennen. Die Lösung ist **Rot**, da 4 Kreise auf der Karte rot sind.



## SPIELLENDE

Das Spiel endet, sobald nur noch eine Karte vom Stapel übrig ist. Jetzt zählen die Spieler ihre Karten. Wer die meisten Karten hat, gewinnt das Spiel.

## ES GEHT WEITER!

Wenn ihr nach ein paar Spielen bereit seid für größere Herausforderungen, dann könnt ihr auch mit den 40 Karten spielen, auf denen jeweils 16 Kreise zu sehen sind. Diese Karten sind schon etwas schwieriger, aber die Regeln bleiben unverändert. Wenn ihr es erstmal langsam angehen wollt, könnt ihr auch nur ein paar der 16er-Karten nehmen und diese mit den 9er-Karten mischen.



Genauso funktionieren die Karten mit den unterschiedlich großen Kreisen. Diese machen das Spiel noch etwas schwieriger und verrückter, aber auch hier bleiben die Regeln des Spiels unverändert. Ihr könnt selbst entscheiden, wie viele dieser Karten ihr verwenden möchtet.



## VARIANTE: POINT UP MIT STRAFE

Wenn das Spiel länger dauern soll, dann spielt mit der Strafregel. Jedes Mal, wenn ein Spieler falsch getippt hat, muss er eine seiner gewonnenen Karten wieder unter den Stapel legen. Falls er keine Karten mehr hat, bekommt er keine weitere Strafe. Er darf aber weiterhin erst wieder raten, wenn die nächste Karte aufgedeckt wird. Diese Variante kann auch sinnvoll sein, wenn unterschiedlich erfahrene Spieler gemeinsam spielen. Die unerfahrenen Spieler spielen ohne Strafe, die alten Hasen spielen mit Strafe.

**Autorin und Verlag bedanken sich bei allen Testspielern und Regellesern.**

Spieleautorin: Katrin Abfalter  
Redaktion: Matthias Karl  
Design: VISID GmbH  
[www.schmidtspiele-shop.de](http://www.schmidtspiele-shop.de)

Schmidt Spiele GmbH  
Lahnstr. 21  
D-12055 Berlin  
[www.schmidtspiele.de](http://www.schmidtspiele.de)





A stylized pie chart with a hand pointing to a slice. The pie chart is orange and yellow, and the hand is pink and white. The pie chart is positioned in the center of the cover, with the hand pointing to a slice on the left side. The pie chart is surrounded by blue curved lines that suggest motion or a circular path.

# point up

SET OF RULES 

A FUN AND FRENZIED  
CARD GAME

FOR 2-6 QUICK-WITTED PLAYERS FROM 6 YEARS  
BY KATRIN ABFALTER

# CONTENTS

## 100 ROUND CARDS, 1 SET OF RULES

**30 cards with 9 circles**  
of the same size

---



**10 cards with 9 circles**  
of different sizes

---



10



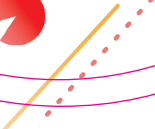
**40 cards with 16 circles**  
of the same size

---



**20 cards with 16 circles**  
of different sizes

---



## IDEA AND AIM OF THE GAME

A card is turned over and all of the players must complete one of three tasks at the same time as quickly as possible. The cards show circles with an opening. These openings always point toward a different circle. On each card, there is one circle with **no openings** pointing toward it and one circle with **two openings** pointing toward it. **One color** also appears on each card **more frequently**.

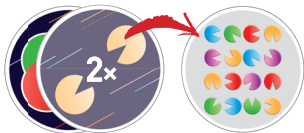
The tasks are to recognize as quickly as possible which circle does not have any openings pointing toward it, which circle has two openings pointing toward it, or which color occurs more frequently. The first player to recognize this and name the correct color wins the card that has been turned over. The player with the most cards at the end of the game wins.

## SETTING UP THE GAME

Use the 30 cards with 9 circles of the same size at first. Shuffle all 30 of the cards and place them in a pile in the middle of the table with the side showing the three possible tasks facing up. Now you're ready to start playing!

## HOW TO PLAY

The youngest player takes the top card from the pile, turns it over, and places it next to the pile. The back of the card that is now **at the top of the pile** indicates which of the three tasks players must complete for the card that has been turned over.



12

**Find the circle with no openings pointing toward it.**

Whoever spots the circle names the color and points at the circle.



**Find the circle with two openings pointing toward it.**

Whoever spots the circle names the color and points at the circle.



**Find the color that appears on the card most frequently.**

Whoever spots the circle names the color (red, yellow, blue, purple, or green).

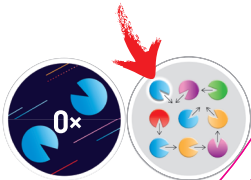


Each player is only allowed one guess. If a player guesses wrong, they are not allowed to guess again until a new card is turned over. The player to correctly complete the task the fastest wins the card turned face-up and places it in front of them. They now turn the next card over, place it next to the pile, and a new round begins.

13

**EXAMPLES:**

The task is to find the circle with **no openings pointing toward it**. The solution is the **blue circle at the top left** because the openings of none of the neighboring circles point toward it.



The task is to find the circle with **two openings pointing toward it**. The solution is the **red circle at the left center** because the openings of two of the neighboring circles point toward it (the yellow circle at the bottom left and the purple circle at the top center).



The task is to find the most frequent color. The solution is red as there are four **red** circles on the card.



## END OF THE GAME

The game ends when there is only one card left in the pile. All of the players should now count their cards. The player with the most cards wins the game.

## THERE ARE MORE PLAY OPTIONS!

Have you played a few rounds now and feel ready for a new challenge? Then you can also play with the 40 cards featuring 16 circles each. These cards are a bit more difficult, but the rules remain exactly the same.

If you want to take things slowly, then only add a few of the cards featuring 16 circles to the pile and shuffle them together with the cards featuring 9 circles.



15

The same applies for the cards featuring circles of different sizes. These make the game even crazier and more difficult—the rules still remain the same though. Decide for yourself how many of these cards you wish to use.



## PLAY VARIATIONS: POINT UP WITH PENALTY POINTS

Want the game to last a little longer? Then try the play variation with penalty points. Whenever a player guesses wrong, they must return one of the cards they have won to the pile. If they don't have any more cards left, then there is no further penalty. However, they cannot guess again until the next card is turned over. This is a good option for when people of different abilities are playing together. Inexperienced players play without penalty points and experienced players with penalty points.

**The author and publisher would like to thank  
all test players and rule reviewers.**

Game author: Katrin Abfalter  
Editor: Matthias Karl  
Design: VISID GmbH  
[www.schmidtspiele-shop.de](http://www.schmidtspiele-shop.de)

Schmidt Spiele GmbH  
Lahnstr. 21  
D-12055 Berlin  
[www.schmidtspiele.de](http://www.schmidtspiele.de)





The logo is set within a dark blue circle with a pink border. It features a stylized hand with a pink outline pointing towards a yellow pie chart. The text 'point up' is written in a white, rounded, sans-serif font with a drop shadow effect. The word 'point' is on the top line and 'up' is on the bottom line. There are several blue curved lines around the text, suggesting motion or a circular path.

# point up

RÈGLE DU JEU 

UN PLAISANT JEU DE  
CARTES & DE RAPIDITÉ

DE KATRIN ABFALTER POUR 2 À 6 JOUEURS  
VIFS À PARTIR DE 6 ANS.

# CONTENU

## 100 CARTES RONDES, 1 RÈGLE DU JEU

**30 cartes avec 9 disques découpés  
de même taille**

---



**10 cartes avec 9 disques découpés  
de tailles différentes**

---



18



**40 cartes avec 16 disques découpés  
de même taille**

---



**20 cartes avec 16 disques découpés  
de tailles différentes**

---



## IDÉE ET BUT DU JEU

On retourne une carte et tous les joueurs, simultanément, doivent remplir le plus vite possible une tâche parmi les trois pouvant être demandées. Sur les cartes sont représentés des disques avec une ouverture. Ces ouvertures montrent toujours un autre disque. Le recto de chaque carte est fait de telle sorte qu'il y a toujours un disque qu'**aucune ouverture** ne montre et un disque que **deux ouvertures** montrent. Par ailleurs, sur chaque carte, **une couleur est plus fréquente parmi les disques** que toutes les autres couleurs. Les tâches consistent à reconnaître le plus vite possible quel disque n'est pas montré ou est montré deux fois ou quelle couleur est la plus fréquente. Le joueur qui est le premier à identifier l'élément recherché et à nommer la bonne couleur gagne la carte retournée. Celui qui a gagné le plus de cartes à la fin de la partie est le vainqueur.

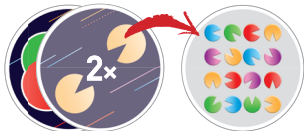
## PRÉPARATIFS

La première partie se joue avec 30 cartes représentant 9 disques découpés de même taille. Mélangez les 30 cartes et formez-en une pile que vous posez au centre de la table, le verso (le côté indiquant les trois tâches possibles) au-dessus. Et c'est parti !



## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le joueur le plus jeune prend la carte du dessus de la pile, la retourne et la pose à côté de la pile, le recto au-dessus. Le verso de la carte qui se trouve maintenant **sur la pile** indique l'une des trois tâches possibles, qui doit être remplie sur la carte retournée.



20

**On cherche la couleur du disque qu'aucune ouverture immédiatement avoisinante ne montre.**

Celui qui a trouvé le disque découpé nomme sa couleur et montre ce disque.



**On cherche la couleur du disque que deux ouvertures immédiatement avoisinantes montrent.**

Celui qui a trouvé le disque découpé nomme sa couleur et montre ce disque.



### On cherche la couleur qui apparaît le plus fréquemment sur la carte.

Celui qui a trouvé la couleur nomme cette couleur à voix haute (rouge, jaune, bleu, violet ou vert).

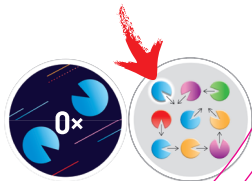


Chaque joueur ne peut faire qu'une seule proposition. Si sa réponse est fausse, le joueur ne peut plus prendre part à la recherche jusqu'à ce que la carte suivante soit retournée. Le joueur qui a rempli la tâche le plus rapidement gagne la carte retournée et la pose devant lui. Il retourne à présent la carte suivante et la pose à côté de la pile, et le jeu continue ainsi.

21

### EXEMPLES :

La consigne est de trouver la couleur du disque qu'aucune ouverture **immédiatement avoisinante** ne montre. La solution est le **disque bleu en haut à gauche**, car aucune ouverture immédiatement avoisinante ne montre ce disque.



La consigne est de trouver la couleur du disque que deux ouvertures **immédiatement avoisinantes** montrent. La solution est le **disque rouge à gauche sur la ligne centrale**, car celui-ci est montré par 2 ouvertures de disques immédiatement avoisinants (le disque jaune en bas à gauche et le disque violet en haut au centre).



La consigne est de nommer la couleur la plus fréquente. La solution est le **rouge**, car 4 disques de la carte sont rouges.



## FIN DE LA PARTIE

La partie se termine lorsqu'il ne reste plus qu'une seule carte dans la pile. À présent, tous les joueurs comptent leurs cartes. Celui qui a le plus de cartes gagne la partie.

## ET ÇA CONTINUE !

Après quelques parties, si vous êtes prêts à relever de plus grands défis, vous pouvez jouer avec les 40 cartes comportant 16 disques découpés. Ces cartes sont un peu plus difficiles, mais les règles restent les mêmes.

Si vous voulez démarrer doucement, vous pouvez aussi prendre seulement quelques-unes des cartes de 16 disques et les mélanger avec les cartes de 9 disques.



Les cartes avec les disques de différentes tailles fonctionnent exactement de la même manière. Elles rendent le jeu encore plus fou et plus difficile, mais là encore, les règles restent inchangées. À vous de décider combien de ces cartes vous voulez utiliser.



## VARIANTE : POINT UP AVEC PÉNALITÉ

Si vous souhaitez que la partie dure plus longtemps, jouez avec la règle des pénalités. À chaque fois qu'un joueur se trompe en donnant une réponse, il doit remettre l'une des cartes qu'il a gagnées sous la pile. S'il n'a plus de carte, il ne reçoit pas d'autre pénalité. Mais, comme d'habitude, il ne peut plus prendre part à la recherche jusqu'à ce que la carte suivante soit retournée. Cette variante peut également être judicieuse lorsque des joueurs de niveaux différents jouent ensemble. Les joueurs inexpérimentés peuvent jouer sans pénalité et les habitués avec.

**L'auteur et la maison d'édition remercient tous les joueurs qui ont testé le jeu et les lecteurs des règles.**

Auteur de jeu : Katrin Abfalter	Schmidt Spiele GmbH
Rédaction : Matthias Karl	Lahnstr. 21
Design : VISID GmbH	D-12055 Berlin
<a href="http://www.schmidtspiele-shop.de">www.schmidtspiele-shop.de</a>	<a href="http://www.schmidtspiele.de">www.schmidtspiele.de</a>





The logo features the words "point up" in a bold, white, sans-serif font with a black drop shadow, set against a dark blue circular background. A hand with a pink outline and white skin is shown pointing its index finger towards a slice of an orange pie chart. The pie chart has a single slice removed, and a small blue circle is positioned above the word "up". The background is decorated with several light blue curved lines and a thin pink border.

# point up

ISTRUZIONI DI GIOCO 

UN DIVERLENTE GIOCO DI  
CARTE VELOCE E APASSIONANTE

DI KATRIN ABFALTER PER 2-6 GIOCATORI  
DAI 6 ANNI IN SU.

# CONTENUTO

## 100 CARTE ROTONDE, ISTRUZIONI DI GIOCO

**30 carte con 9 cerchi**  
di uguali dimensioni

---



**10 carte con 9 cerchi**  
di diverse dimensioni

---



26



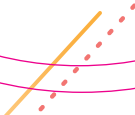
**40 carte con 16 cerchi**  
di uguali dimensioni

---



**20 carte con 16 cerchi**  
di diverse dimensioni

---



## L'IDEA E L'OBIETTIVO DEL GIOCO

Si scopre una carta e tutti i giocatori devono, contemporaneamente e al più presto possibile, svolgere uno fra tre possibili compiti. Sulle carte sono disegnati dei cerchi che hanno un'apertura. Queste aperture sono sempre rivolte verso un altro cerchio. Ogni carta è realizzata in modo da avere un cerchio verso il quale non è rivolta **nessuna apertura** e un altro cerchio verso il quale sono rivolte **due aperture**. Inoltre su ogni carta un **colore** compare più spesso di tutti gli altri. Il compito dei giocatori è riconoscere il più velocemente possibile il cerchio verso cui non è rivolta nessuna apertura oppure quello verso cui sono rivolte due aperture oppure quale colore è rappresentato **più spesso**. Chi indovina per primo e dice il colore esatto, conquista la carta scoperta. Vince chi alla fine ha collezionato il maggior numero di carte.

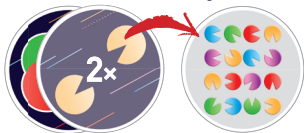
## PREPARAZIONE DEL GIOCO

La prima partita si gioca utilizzando le 30 carte con i 9 cerchi di grandezza uguale. Si mischiano le 30 carte e il mazzo si dispone al centro del tavolo con il retro (la parte che indica tre possibili compiti) rivolto verso l'alto. E adesso si comincia!



## SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il giocatore più giovane prende la prima carta del mazzo, la gira e la mette vicino al mazzo. Adesso la carta che si trova **sul mazzo** indica uno dei tre possibili compiti che devono essere svolti sulla carta girata.



28

**Si vuol sapere il colore del cerchio verso il quale i cerchi vicini non mostrano alcuna apertura.**

Chi individua il cerchio giusto dice il colore e indica il cerchio.



**Si vuol sapere il colore del cerchio verso il quale sono orientate le aperture di due cerchi vicini.**

Chi individua il cerchio giusto dice il colore e indica il cerchio.



**Si vuol sapere il colore che ricorre più spesso sulla carta in gioco.**

Chi individua il colore lo dice ad alta voce (rosso, giallo, azzurro, viola o verde).

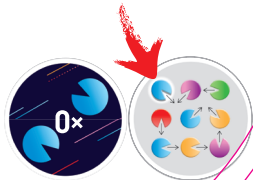


Ogni giocatore può dare una sola risposta. Se la risposta è sbagliata, il giocatore non può dare altre risposte finché non viene scoperta la carta successiva. Il giocatore che dà la risposta esatta per primo conquista la carta e può metterla sul tavolo davanti a sé. Poi scopre la carta successiva e la mette vicino al mazzo, il gioco può continuare.

29

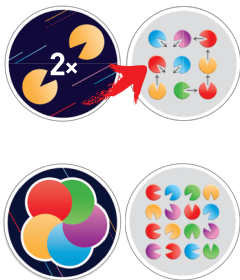
## ESEMPI:

Il compito è trovare il colore del cerchio verso il quale non è rivolta l'apertura di nessun **cerchio vicino**. La risposta è il **cerchio azzurro in alto a sinistra**, poiché nessun altro cerchio vicino ha l'apertura diretta verso di lui.



Il compito è trovare il colore del cerchio verso il quale sono rivolte le aperture di due **cerchi vicini**. La risposta è il **cerchio rosso a sinistra nella riga centrale**, poiché verso questo cerchio sono rivolte le aperture di due cerchi vicini (il cerchio giallo in basso a sinistra e il cerchio viola in alto nella colonna centrale).

Il compito è trovare il colore che ricorre più spesso. La risposta è **rosso**, poiché sulla carta ci sono 4 cerchi rossi.



## FINE DEL GIOCO

Il gioco finisce quando sul mazzo rimane un'unica carta. Adesso i giocatori contano le loro carte. Chi ha il maggior numero di carte vince la partita.

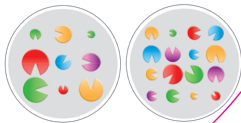
## SI CONTINUA!

Se dopo qualche partita siete pronti per una sfida più difficile, potete giocare con le 40 carte che riportano 16 cerchi ciascuna. Queste carte sono un po' più difficili, ma le regole rimangono invariate. Se volete iniziare pian piano, potete anche prendere solo alcune carte da 16 e mischiarle con le carte da 9.



31

Le carte con i cerchi di dimensioni diverse funzionano allo stesso modo. Queste rendono il gioco ancora un po' più difficile e originale, ma anche in questo caso le regole del gioco rimangono le stesse. Sta a voi scegliere quante di queste carte utilizzare.



## VARIANTE POINT UP CON MULTA

Se volete che il gioco duri più a lungo, giocate con la regola della multa. Ogni volta che un giocatore dà una risposta sbagliata, deve rimettere una delle sue carte sotto il mazzo. Se non ha più carte non riceve più alcuna multa. Tuttavia può continuare a dare risposte quando viene scoperta la carta successiva. Questa variante può essere appropriata quando i giocatori hanno un diverso grado di dimestichezza con il gioco. I giocatori meno esperti giocano senza poter ricevere multe, i veterani invece possono riceverle.

**L'autrice e la casa editrice ringraziano i giocatori che hanno testato il gioco e coloro che hanno letto le regole.**

Autrice: Katrin Abfalter  
Redazione: Matthias Karl  
Design: VISID GmbH  
[www.schmidtspiele-shop.de](http://www.schmidtspiele-shop.de)

Schmidt Spiele GmbH  
Lahnstr. 21  
D-12055 Berlin  
[www.schmidtspiele.de](http://www.schmidtspiele.de)

