



 Règles



**FLORIAN RACKY**

**2 WIN est un jeu de cartes simultané dans lequel vous composez des nombres en associant 2 cartes Chiffre. Chacun de vos nombres peut vous permettre de piocher de nouvelles cartes et ainsi vous donner plus de chances de pouvoir rejouer !**

**Saurez-vous surprendre vos adversaires encore en lice pour finir vainqueur ?**

## MATÉRIEL

**108 cartes** réparties en 3 couleurs :  
bleue, rose et verte.

Chaque carte comporte un chiffre allant de 1 à 9, associé à une quantité d'étoiles : 1, 2 ou aucune.



**1 Aide de jeu**

## BUT DU JEU

Être le dernier joueur encore en lice pour remporter la partie.

## MISE EN PLACE

- Mélangez toutes les cartes faces cachées et distribuez-en 9 à chaque joueur. Chacun prend ses cartes en main et les regarde secrètement.
- Posez le paquet de cartes restantes en une pile face cachée au centre de la table.

## DÉROULEMENT DU JEU

Une partie se déroule en une succession de tours de jeu.

Chaque tour se divise en 3 étapes consécutives pendant lesquelles tous les joueurs jouent simultanément.

Jouez les 3 étapes de chaque tour dans l'ordre suivant :

### 1. PASSER UNE CARTE

Choisissez 1 carte de votre main et posez-la face cachée devant le premier joueur encore en lice situé à votre gauche.

Récupérez ensuite la carte qui vous a été donnée par le joueur situé à votre droite et ajoutez-la à votre main.

→ **Cas particulier** : si vous êtes le seul joueur à avoir au moins 1 carte en main lors de cette étape, alors vous êtes le dernier joueur encore en lice. Voir **FIN DE PARTIE**.

**ABANDONNER** : si vous ne pouvez pas effectuer l'action **PASSER UNE CARTE**, alors vous devez immédiatement abandonner la partie. Patientez quelques instants pour savoir qui sera désigné vainqueur.

### 2. COMPOSER UN NOMBRE

Choisissez 2 cartes de votre main et posez-les, faces cachées, devant vous pour composer un nombre à 2 chiffres.

L'une de vos 2 cartes est utilisée pour le chiffre des dizaines et doit être posée à gauche de

vosre seconde carte qui représente le chiffre des unités.

Dès que tous les joueurs sont prêts, révélez tous en même temps vos 2 cartes.

- Au premier tour, vous pouvez composer le nombre de votre choix.
- À chaque tour suivant, vous devez composer un nombre supérieur au précédent.



Posez chaque nouveau nombre au-dessus du précédent en décalant légèrement vos 2 cartes vers le haut de façon à ce que les nombres que vous avez précédemment posés restent toujours visibles.



**ABANDONNER** : si vous ne pouvez pas effectuer l'action **COMPOSER UN NOMBRE**, alors vous devez immédiatement abandonner la partie. Patientez quelques instants pour savoir qui sera désigné vainqueur.

### 3. PIOCHER DES CARTES

Le nombre que vous venez de composer peut vous permettre de piocher des cartes ce tour-ci selon 4 critères.

Pour chacun de ces 2 premiers critères, comparez votre nombre à celui de chaque joueur encore en lice :

- Si vous venez de composer le nombre le plus élevé, alors piochez 1 carte. **A**

En cas d'égalité, tous les joueurs concernés piochent 1 carte chacun.

- Si, sur les 2 cartes de votre nombre, vous cumulez plus d'étoiles que vos adversaires, alors piochez 1 carte. **B**

En cas d'égalité, tous les joueurs concernés piochent 1 carte chacun.

Si tous les joueurs ont composé des nombres sans étoile, alors personne ne pioche de carte.

### Pour chacun de ces 2 autres critères, prenez seulement en compte votre nombre :

- Si vous venez de composer un nombre avec 2 chiffres identiques, alors piochez 1 carte. **C**

- Si le nombre que vous venez de composer réalise une série de 3 cartes de la même couleur dans sa colonne, alors piochez 1 carte. Ceci est valable pour les dizaines comme pour les unités. **D**

➔ **Attention** : lorsque vous posez une 4<sup>e</sup> carte de la même couleur que les 3 précédentes, elle ne vous permet pas de piocher à nouveau, mais elle constitue la 1<sup>re</sup> carte d'une nouvelle série.

Vous pouvez décaler légèrement sur le côté les 3 cartes de chacune de vos séries pour bien les différencier.



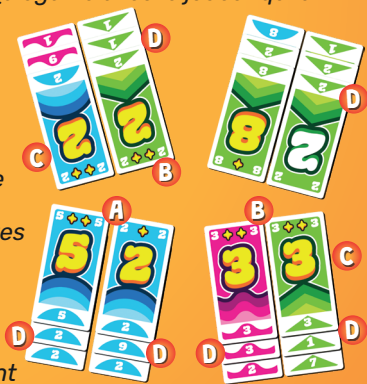
Chaque joueur peut remplir plusieurs critères lors d'un tour et donc piocher plusieurs cartes.

Exemple : ce tour-ci, le joueur qui a composé le « 33 » pioche 4 cartes. À savoir, une première carte parce qu'il a utilisé 2 chiffres identiques (C), une autre carte parce qu'il a le plus grand total d'étoiles (à égalité avec le joueur qui a composé le

« 22 ») (B), une troisième pour sa série de 3 cartes roses (D) et une quatrième carte pour sa série de 3 cartes vertes (D).

Ceux qui ont composé les « 22 » et « 52 » piochent

3 cartes chacun. Celui qui a composé le nombre « 28 » pioche 1 carte.



➔ Dans le cas où vous devriez piocher une carte alors que la pile est épuisée, récupérez d'abord toutes les cartes des joueurs qui ont abandonné la partie. Puis, récupérez les cartes qui composent les nombres de chaque joueur encore en lice, à l'exception de leurs 5 derniers nombres. Mélangez alors toutes ces cartes faces cachées pour former une nouvelle pile.

À l'issue de l'étape **PIOCHER DES CARTES**, le tour de jeu est terminé.

Jouez autant de nouveaux tours que nécessaire jusqu'à ce que la partie prenne fin.

## FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin quand l'un des deux cas suivants se présente :

- il ne reste plus qu'un seul joueur encore en lice. Ce joueur gagne la partie.

ou bien,

- tous les derniers joueurs encore en lice abandonnent en même temps. Parmi eux, c'est alors le joueur qui a le plus de cartes en main qui remporte la partie.

Si l'égalité persiste, c'est le joueur dont le dernier nombre composé est le plus petit qui gagne.

Si l'égalité subsiste, les joueurs concernés se partagent la victoire.

*Exemple : lors de ce tour, les 3 derniers joueurs ne peuvent plus composer de nombre valable. Ils doivent tous abandonner.*

*Le « joueur 2 » a plus de cartes en main que ses adversaires : il remporte ainsi la partie.*

**Joueur 1**



**Joueur 2**



**Joueur 3**



Rules



FLORIAN RACKY

**2 WIN** is a simultaneous card game in which you form numbers using 2 Digit cards. Each of your numbers may let you draw new cards, giving you more chances to keep playing!

Will you get the better of your opponents and finish as the winner?

## COMPONENTS

**108 cards** in 3 colours: blue, pink, and green. Each card shows a digit from 1 to 9, and a number of stars: 1, 2, or none.

**1 Player aid**



## GOAL OF THE GAME

To be the last one playing, and win the game.

## SETUP

- Shuffle all the cards face down, then deal 9 cards to each player. Take your hand and look at it without showing anyone.
- Place the remaining cards in a pile face down in the middle of the table.

## HOW TO PLAY

A game takes place over a number of rounds.

Each round is made up of 3 consecutive phases, during which you all play simultaneously.

Play the 3 phases of each round in the following order:

### 1. PASS A CARD

Select 1 card from your hand and place it face down in front of the first player to your left who is still in the game.

Then pick up the card that has been placed in front of you by the player on your right, and add it to your hand.

→ **Special case:** If you are the only player to have at least 1 card in your hand during this phase, you are the last player left in the game. See **END OF THE GAME**.

**DROP OUT:** If you are unable to **PASS A CARD**, you are immediately out of the game. Wait a few minutes to find out who is the winner.

### 2. FORM A NUMBER

Choose 2 cards from your hand and place them face down in front of you to form a 2-digit number.

The number on one of your cards represents the tens and must be placed to the left of the second card, which represents the units.



When all players are ready, all turn over your 2 cards at the same time.

- In the first round you may form any number you like.
- On each subsequent round you must form a number that is higher than your previous one. Place each new number on top of the last, but make sure you shift the cards up a little so the numbers on previous cards are always visible.



**DROP OUT:** If you are unable to **FORM A NUMBER**, you are immediately out of the game. Wait a few minutes to find out who is the winner.

### 3. DRAW CARDS

The number you just formed may let you draw cards this round, according to 4 criteria.

For each of the first 2 criteria, compare the number formed by your top cards with the numbers of the remaining players:

- If you have the highest number, draw 1 card. **A**

In case of a tie, all players with the highest number draw 1 card each.

- If the cards you just played show more stars than the cards your opponents just played, draw 1 card. **B**

In case of a tie, each player involved draws 1 card each.

If none of the cards just played have stars on them, nobody draws a card for this criteria.

**For each of the other 2 criteria, only look at your own number:**

- If you have formed a number using 2 identical digits, draw 1 card. **C**
- If the number you formed completes a sequence of 3 cards of the same colour in a stack, draw 1 card. This may apply for the tens as well as the units. **D**

➔ **Note:** If you place a fourth card of the same colour on top of 3 others, do not draw another card. It is considered to be the first card of a new sequence. You could move the 3 cards in a sequence slightly to the side in order to differentiate them.



The first card of a new sequence

Previous sequence

You may fulfil multiple criteria in a round and therefore draw multiple cards.

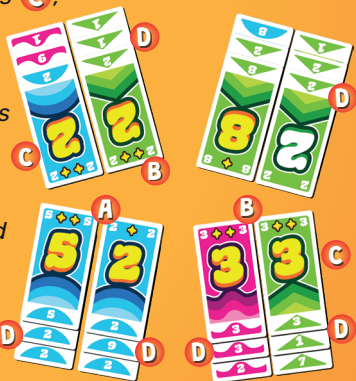
Example: On this round the player who formed "33" draws 4 cards. They draw 1 card for the 2 identical digits **C**,

1 card because they have the highest number of stars (a tie with the player who formed "22")

**B**, a third card for completing a sequence of 3 pink cards

**D** and a fourth card for the sequence of green cards **D**.

The players who formed "22" and "52" draw 3 cards each. The player who formed the number "28" draws 1 card.



► If you need to draw a card but the draw pile is empty, first gather the cards of the players who are out of the game. Then, gather the cards in front of the active players, leaving only the top 5 cards in place. Shuffle all the gathered cards face down to form a new pile.

At the end of the **DRAW CARDS** phase, the round is over.

Play as many new rounds as necessary until the end of the game.

## END OF THE GAME

The game ends when either of the following occurs:

- There is only 1 player left in the game. They are the winner.

or,

- All the remaining players in the game drop out at the same time. Of these players, whoever has the most cards in their hand wins the game.

In the case of a tie, the player whose last number is the lowest is the winner.

If it is still a tie, the remaining players share the victory.

*Example: in this round, none of the 3 remaining players can form a valid number. They all have to drop out.*

*"Player 2" has more cards in hand than their opponents: They win.*



English Translation and Proofreading: Roland Hall and Eleanor Chapman for The Geeky Pen ©2025 Blue Orange Edition. 2 Win and Blue Orange are trademarks of Blue Orange Edition, France. Game published and distributed under license by Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. [www.blueorangegames.eu](http://www.blueorangegames.eu)



Anleitung



FLORIAN RACKY

In 2 WIN spielt ihr gleichzeitig, um aus jeweils 2 Karten Zahlen zu bilden. Eure Zahl lässt euch eventuell neue Karten ziehen, wodurch ihr länger in der Partie bleibt!

Schafft ihr es, die anderen hinter euch zu lassen und allein zu siegen?

## MATERIAL

**108 Karten** in 3 Farben: Blau, Pink und Grün.  
Jede Karte zeigt eine Ziffer zwischen 1 und 9 und eine Anzahl an Sternen: 1, 2 oder keine.

**1 Spielhilfe-Karte**



## EUER ZIEL

Wer als letztes noch spielen kann, gewinnt die Partie.

## VORBEREITUNG

- Mischt alle Karten verdeckt und teilt euch allen je 9 Karten aus. Seht euch eure Handkarten an, ohne sie den anderen zu zeigen.
- Platziert die übrigen Karten als verdeckten Zugstapel in eurer Mitte.

## ABLAUF

Jede Partie läuft über mehrere Runden.

Jede Runde besteht aus 3 Phasen, in denen ihr alle gleichzeitig spielt.

Führt die 3 Phasen in folgender Reihenfolge aus:

### 1. EINE KARTE WEITERGEBEN

Wähle 1 Karte von deiner Hand und lege sie verdeckt vor die 1. Person links von dir, die noch im Spiel ist.

Nimm anschließend die Karte, die vor dir abgelegt wurde, und nimm sie auf die Hand.

➔ **Sonderfall:** Hast nur du allein in dieser Phase noch mind. 1 Karte auf der Hand, bist du als einziges noch im Spiel (*siehe **ENDE DER PARTIE***).

**AUSSCHEIDEN:** Kannst du keine **KARTE WEITERGEBEN**, scheidest du sofort aus der Partie aus. Warte einige Minuten, bis feststeht, wer gewinnt.

### 2. BILDE EINE ZAHL

Wähle 2 Karten von deiner Hand und lege sie verdeckt vor dir ab, um daraus eine zweistellige Zahl zu bilden.

Die Ziffer auf der einen Karte bildet die Zehnerstelle. Lege sie links von der anderen Karte ab, welche die Einerstelle bildet.

Habt ihr alle jeweils 2 Karten abgelegt, deckt ihr eure Karten gleichzeitig auf.

- In der 1. Runde der Partie darfst du eine beliebige Zahl bilden.
- In jeder darauffolgenden Runde musst du eine Zahl bilden, die höher ist, als deine Zahl der vorigen Runde. Lege jede Karte auf die Karten der vorigen Zahl, aber lege sie etwas versetzt, damit du die Zahl der vorigen Runde noch siehst.



**AUSSCHEIDEN:** Kannst du keine **ZAHL BILDEN**, scheidest du sofort aus der Partie aus. Warte einige Minuten, bis feststeht, wer gewinnt.

### 3. KARTEN ZIEHEN

Die Zahl, die du bildest, lässt dich nach 4 Kriterien in dieser Runde Karten ziehen.

**Vergleiche für die 2 ersten Kriterien deine aktuelle Zahl mit den aktuellen Zahlen der anderen:**

- Hast du die höchste Zahl gebildet, ziehe 1 Karte. **A**

Bei Gleichstand ziehen alle daran Beteiligten je 1 Karte.

- Hast du die Zahl mit den meisten Sternen gebildet, ziehe 1 Karte. **B**

Bei Gleichstand ziehen alle daran Beteiligten je 1 Karte.

Hat niemand eine Zahl mit Sternen gebildet, zieht niemand für dieses Kriterium eine Karte.

**Für die anderen 2 Kriterien überprüfst du nur deine Zahl:**

- Besteht deine Zahl aus 2 gleichen Ziffern, ziehe 1 Karte. **C**
- Ist die Karte der Einerstelle die 3. Karte in einer Reihe einer Farbe in ihrem Stapel, ziehe 1 Karte. Ist die Karte der Zehnerstelle die 3. Karte in einer Reihe einer Farbe in ihrem Stapel, ziehe 1 Karte. **D**

➔ **Beachte:** Legst du eine 4. Karte derselben Farbe auf 3 gleichfarbige Karten, ziehst du keine Karte. Sie zählt als 1. Karte einer neuen Reihe. Rücke die 3 gleichfarbigen Karten etwas nach außen, um sie leichter zu sehen.



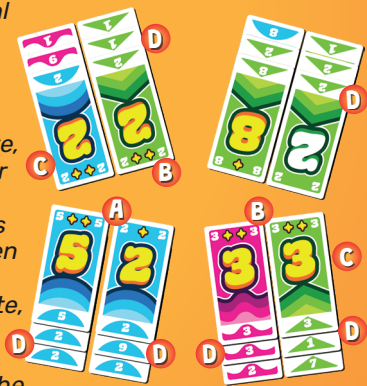
*Die 1. Karte einer neuen Reihe*

*Vorige Reihe*

Du darfst in einer Runde mehrere Kriterien erfüllen und somit bis zu 5 Karten ziehen.



**Beispiel:** In dieser Runde bildest du „33“ und ziehst somit 4 Karten. Du ziehst die 1. Karte, weil beide Ziffern gleich sind **C**, die 2. Karte, weil deine Zahl die meisten Sterne hat (Gleichstand mit der „22“) **B**, die 3. Karte, weil du mit der pinken Karte eine Reihe aus 3 pinken Karten abschließt **D** und die 4. Karte, weil du mit der grünen Karte eine Reihe aus 3 grünen Karten abschließt **D**. „22“ und „52“ ziehen jeweils 3 Karten. „28“ zieht nur 1 Karte.



➔ Musst du eine Karte ziehen, aber der Zugstapel ist leer, nimm alle Karten von Personen, die bereits ausgeschieden sind. Nimm anschließend alle Karten von noch nicht ausgeschiedenen Personen, lass jedoch die obersten 5 Karten jedes Stapels liegen. Mische alle Karten zu einem neuen verdeckten Zugstapel und ziehe anschließend die benötigten Karten.

Nach der Phase **KARTEN ZIEHEN** ist die Runde zu Ende.

Spielt so lange weitere Runden, bis das Ende der Partie ausgelöst wird.

## ENDE DER PARTIE

Das Ende der Partie wird ausgelöst, sobald 1 der folgenden Fälle eintritt:

- Du bist allein noch im Spiel.  
Du gewinnst die Partie.

oder,

- Alle Personen, die noch im Spiel sind, scheiden in derselben Runde aus. Wer von diesen Personen die meisten Karten auf der Hand hat, gewinnt die Partie.

Besteht Gleichstand, gewinnt von den daran Beteiligten, wessen letzte gebildete Zahl am niedrigsten ist.

Besteht weiterhin Gleichstand, teilen sich alle daran Beteiligten den Sieg.

**Beispiel:** In dieser Runde kann niemand mehr eine Zahl bilden. Alle scheiden aus. **Person 1**

*Person 2 hat die meisten Karten auf der Hand und gewinnt die Partie.*



**Person 2**



**Person 3**

Deutsche Übersetzung: Paul Wilhelm, unterstützt von Markus Jost, für The Geeky Pen. ©2025 Blue Orange Edition. 2 Win und Blue Orange sind Markenzeichen von Blue Orange Edition, Frankreich. Veröffentlichung und Vertrieb des Spiels unter der Lizenz von Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, Frankreich. [www.blueorangegames.eu](http://www.blueorangegames.eu)



Regole



FLORIAN RACKY

**2 WIN** è un gioco di carte in simultanea in cui bisogna formare numeri a 2 cifre combinando due carte. Ogni numero che formate vi può fare pescare nuove carte, dandovi maggiori possibilità di continuare a giocare!

Riuscirete a fare meglio degli altri giocatori ed essere incoronati vincitori?

## COMPONENTI

**108 carte** in 3 colori: blu, rosa e verde

Su ogni carta sono rappresentati un numero da 1 a 9 e delle stelle: 1, 2, o nessuna.

**1 Carta riassuntiva**



## SCOPO DEL GIOCO

Essere l'ultimo giocatore in gioco e vincere la partita.

## PREPARAZIONE DEL GIOCO

- Mescolate tutte le carte a faccia in giù e distribuitene 9 a ogni giocatore. Ogni giocatore prende le proprie carte e le guarda senza mostrarle agli avversari.
- Posizionate le carte rimanenti in una pila a faccia in giù al centro del tavolo.

## SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Una partita dura un numero variabile di round.

Ogni round è formato da 3 fasi consecutive durante le quali tutti i giocatori svolgono la propria azione in contemporanea.

Eseguite le 3 fasi di ogni round in quest'ordine:

### 1. PASSARE UNA CARTA

Scegliete 1 carta dalla vostra mano e posizionatela a faccia in giù di fronte al primo dei giocatori alla vostra sinistra ad essere ancora in gioco.

Poi, prendete la carta che è stata posizionata di fronte a voi dal giocatore alla vostra destra e aggiungetela alla vostra mano.

→ **Caso speciale:** Se vi è un solo giocatore rimasto con almeno 1 carta in mano durante questa fase, quel giocatore è l'ultimo giocatore rimasto in gioco. Vedete FINE DELLA PARTITA.

**ELIMINAZIONE:** Se non siete in grado di **PASSARE UNA CARTA**, venite immediatamente eliminati dal gioco. Tra un paio di minuti scoprirete il vincitore!

### 2. FORMARE UN NUMERO

Scegliete 2 carte dalla vostra mano e posizionatele di fronte a voi a faccia in giù, così da formare un numero a 2 cifre.

Le carte vanno posizionate una di fianco all'altra. Il numero raffigurato sulla carta a sinistra rappresenta le decine, mentre l'altra rappresenta le unità.

Non appena tutti i giocatori sono pronti, rivelano le proprie 2 carte in contemporanea.

- Nel primo round, potete formare qualsiasi numero.
- In ciascun round successivo, dovete formare un numero che sia più grande di quello formato nel round precedente. Posizionate le nuove carte sopra le precedenti, ma in modo leggermente sfalsato, così che quelle giocate in precedenza siano sempre visibili.



**ELIMINAZIONE:** Se non siete in grado di **FORMARE UN NUMERO**, venite immediatamente eliminati dal gioco. Tra un paio di minuti scoprirete il vincitore!

### 3. PESCARE CARTE

A seconda del numero che avete appena formato, potreste pescare nuove carte sulla base di 4 criteri.

Per i primi 2 criteri, confrontate il numero visibile in cima alle vostre carte con quelli formati dagli avversari ancora in gioco:

- Se il vostro numero è il più grande, pescate 1 carta. **A**

In caso di pareggio, tutti i giocatori che hanno formato il numero più grande in questo round pescano 1 carta.

- Se le carte che avete appena giocato contengono più stelle di quelle presenti sulle carte appena giocate dagli avversari, pescate 1 carta. **B**

In caso di pareggio, ogni giocatore in parità pesca 1 carta.

Se su nessuna delle carte appena giocate compaiono stelle, nessun giocatore pesca una carta per questo criterio.

**Per gli altri 2 criteri, dovete tener conto solo del vostro numero:**

- Se il numero che avete formato è composto da 2 cifre identiche, pescate 1 carta. **C**
- Se il numero che avete giocato forma una sequenza di 3 carte dello stesso colore in una pila, pescate 1 carta. Ciò è valido sia per le decine che per le unità. **D**

➔ **Nota:** Posizionare una quarta carta dello stesso colore delle 3 precedenti non fa pescare un'altra carta. La carta appena giocata diventa la prima carta di una nuova sequenza.



Prima carta di una nuova sequenza

Sequenza precedente

Per aiutarvi a distinguerle, potete spostare leggermente a lato le 3 carte della sequenza già completata.

Potete soddisfare più criteri diversi nello stesso round e quindi pescare più carte.

*Esempio: In questo round, il giocatore che ha formato il numero "33" pesca 4 carte: 1 per le 2 cifre identiche (C), 1 perché le carte giocate contengono il maggior numero di stelle (in parità col giocatore che ha formato il numero "22") (B), 1 per aver*

*completato una sequenza di 3 carte rosa (D) e 1 per la sequenza di 3 carte verdi (D).*

*I giocatori che hanno formato i numeri "22" e "52" pescano 3 carte a testa.*

*Il giocatore che ha formato il numero "28" pesca 1 carta.*



➔ Se un giocatore deve pescare una carta ma il mazzo di pesca è esaurito, per prima cosa raccogliete le carte dei giocatori che sono fuori dal gioco. Quindi, raccogliete le carte di fronte ai giocatori attivi, senza però rimuovere le ultime 5 carte in cima alla sequenza. Mescolate tutte le carte raccolte a faccia in giù per creare un nuovo mazzo di pesca.

Il round termina alla fine della fase **PESCARRE CARTE**.

Continuate a giocare nuovi round finché la partita non termina.

## FINE DELLA PARTITA

La partita termina quando si verifica una di queste condizioni:

- Solo uno dei giocatori è rimasto in gioco. Viene dichiarato il vincitore.

oppure,

- Tutti i giocatori rimasti in gioco vengono eliminati nello stesso momento. Fra questi, il vincitore è colui che ha più carte in mano. In caso di pareggio, il vincitore è il giocatore il cui ultimo numero formato è quello di valore più basso.

In caso di ulteriore pareggio, tutti i giocatori rimanenti condividono la vittoria.

*Esempio: in questo round, nessuno dei 3 giocatori rimanenti è riuscito a formare un numero valido. Vengono tutti eliminati.*

*Il "Giocatore 2" ha più carte in mano rispetto agli avversari: vince la partita.*

**Giocatore 1**



**Giocatore 2**



**Giocatore 3**

Traduzione italiana e proofreading: Salvatore Corrao e Alex Giuliani per The Geeky Pen. ©2025 Blue Orange Edition. 2 Win e Blue Orange sono marchi depositati di Blue Orange Edition, Francia. Il gioco è pubblicato e distribuito su licenza di Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, Francia. [www.blueorangegames.eu](http://www.blueorangegames.eu)





 Reglas



**FLORIAN RACKY**

**2 WIN** es un juego de cartas simultáneo en el que se forman números con cartas de 2 cifras. Cada uno de tus números puede permitirte robar nuevas cartas, lo que te dará más posibilidades de seguir jugando.

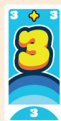
**¿Podrás superar a tus oponentes y ganar la partida?**

## COMPONENTES

**108 cartas** de 3 colores: azul, rosa y verde.

Cada carta muestra una cifra del 1 al 9 y una serie de estrellas: 1, 2 o ninguna.

**1 Carta de ayuda**



## OBJETIVO DEL JUEGO

Ser el último en jugar y ganar la partida.

## PREPARACIÓN

- Baraja todas las cartas boca abajo y reparte 9 cartas a cada jugador. Toma tu mano y mírala sin mostrarla a nadie.
- Coloca las cartas restantes formando un mazo boca abajo en el centro de la mesa.

## CÓMO JUGAR

Una partida se juega en varias rondas.

Cada ronda se compone de 3 fases consecutivas, durante las cuales todos jugáis simultáneamente.

Juega las 3 fases de cada ronda en el siguiente orden:

### 1. PASAR UNA CARTA

Selecciona 1 carta de tu mano y colócala bocabajo frente al primer jugador situado a tu izquierda que todavía esté jugando.

Luego toma la carta que el jugador de tu derecha ha colocado frente a ti y añádela a tu mano.

➔ **Caso especial:** Si eres el único jugador que tiene al menos 1 carta en su mano durante esta fase, serás el último jugador que queda en la partida. Consulta **FIN DE LA PARTIDA**.

**ABANDONAR:** Si no puedes **PASAR UNA CARTA**, quedas inmediatamente fuera de la partida. Espera unos minutos para descubrir quién es el ganador.

### 2. FORMAR UN NÚMERO

Elige 2 cartas de tu mano y colócalas bocabajo frente a ti para formar un número de 2 cifras.

El número de una de tus cartas representa las decenas y debe colocarse a la izquierda de la segunda carta, que representa las unidades.

Cuando todos los jugadores estén listos, todos voltean sus 2 cartas al mismo tiempo.

- En la primera ronda puedes formar el número que quieras.
- En cada ronda posterior deberás formar un número que sea mayor que el anterior. Coloca cada nuevo número encima del anterior, pero asegúrate de desplazar las cartas un poco hacia arriba para que los números de las cartas anteriores sean siempre visibles.



**ABANDONAR:** Si no puedes **FORMAR UN NÚMERO**, quedarás inmediatamente fuera de la partida. Espera unos minutos para descubrir quién es el ganador.

### 3. ROBAR CARTAS

El número que acabas de formar te puede permitir robar cartas en esta ronda según cuatro criterios.

Para cada uno de los dos primeros criterios, compara el número formado por tus cartas superiores con los números de los jugadores restantes:

- Si tu número es el más alto, roba 1 carta. **A**

En caso de empate, todos los jugadores con el número más alto roban 1 carta cada uno.

- Si las cartas que acabas de jugar muestran más estrellas que las cartas que acaban de jugar tus oponentes, roba 1 carta. **B**

En caso de empate, cada jugador que haya empatado roba 1 carta.

Si ninguna de las cartas recién jugadas tiene estrellas, nadie roba una carta según este criterio.

**Para cada uno de los otros dos criterios, mira únicamente tu propio número:**

- Si has formado un número con 2 cifras idénticas, roba 1 carta. **C**
- Si el número que has formado completa una secuencia de 3 cartas del mismo color en una pila, roba 1 carta. Esto puede aplicarse tanto a las decenas como a las unidades. **D**

➔ **Nota:** Si colocas una cuarta carta del mismo color encima de otras tres, no robes otra carta. Se considera la primera carta de una nueva secuencia. Podrías apartar las 3 cartas en secuencia un poco hacia un lado para diferenciarlas.

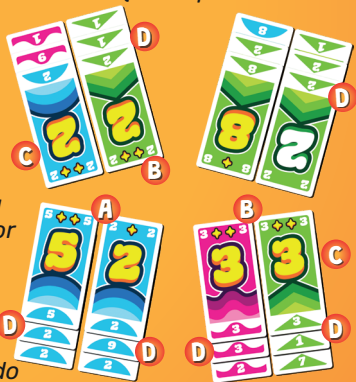


La primera carta de una nueva secuencia

Secuencia anterior

Puedes cumplir varios criterios en una ronda y, por lo tanto, robar varias cartas.

*Ejemplo: En esta ronda el jugador que ha formado el número «33» roba 4 cartas. Roba 1 carta por las 2 cifras idénticas **C**, 1 carta porque tiene el mayor número de estrellas (ha empatado con el jugador que ha formado «22») **B**, una tercera carta por completar una secuencia de 3 cartas rosas **D** y una cuarta carta por la secuencia de cartas verdes **D**.*



*Los jugadores que han formado «22» y «52» roban 3 cartas cada uno.*

*El jugador que ha formado el número «28» roba 1 carta.*

► Si tienes que robar una carta pero el mazo de robo está vacío, primero reúne las cartas de los jugadores que están fuera de la partida. A continuación, reúne las cartas que están frente a los jugadores activos, dejando solo las 5 cartas superiores en su lugar. Baraja todas las cartas reunidas bocabajo para formar un nuevo mazo.

Al final de la fase **ROBAR CARTAS** termina la ronda.

Juega tantas rondas nuevas como sea necesario hasta el fin de la partida.

## FIN DE LA PARTIDA

La partida termina cuando ocurre cualquiera de las siguientes situaciones:

- Solo queda 1 jugador en la partida. Ese jugador es el ganador.

o bien,

- Todos los jugadores que quedan en la partida abandonan al mismo tiempo. De estos jugadores, quien tenga más cartas en su mano gana la partida.

En caso de empate, el jugador cuyo último número sea el más bajo es el ganador.

Si persiste el empate, los jugadores restantes comparten la victoria.

*Ejemplo: en esta ronda, ninguno de los 3 jugadores restantes puede formar un número válido. Todos ellos tienen que abandonar.*

*El Jugador 2 tiene más cartas en la mano que sus oponentes, así que es el ganador.*

**Jugador 1**



**Jugador 2**



**Jugador 3**

Traducción y revisión al español: Jaume de Marcos Andreu y Javier Guillén para The Geeky Pen. ©2025 Blue Orange Edition. 2 Win y Blue Orange son marcas registradas de Blue Orange Edition, Francia. Juego publicado y distribuido por Blue Orange, pasaje Jean Lamour 97, 54700 Pont-à-Mousson, Francia. [www.blueorangegames.eu](http://www.blueorangegames.eu)



Spelregels



FLORIAN RACKY

**2 WIN** is een simultaan kaartspel waarin je getallen maakt met 2 cijferkaarten. Met elk van je getallen kan je nieuwe kaarten trekken, zodat je meer kans hebt om in het spel te blijven.

Kan jij je tegenstanders verslaan en eindigen als de winnaar?

## SPEELMATERIAAL

**108 kaarten** in 3 kleuren: blauw, roze en groen. Elke kaart heeft een cijfer van 1 tot 9 en een aantal sterren: 1, 2 of geen.

**1 Spelershulp**



## DOEL VAN HET SPEL

De laatste zijn die nog meedoet en het spel winnen.

## VOORBEREIDING

- Schud alle kaarten gedekt, en geef aan elke speler 9 kaarten. Neem de kaarten in je hand en bekijk ze zonder ze aan de anderen te tonen.
- Maak van de resterende kaarten een trekstapel in het midden van de tafel.

## SPELVERLOOP

Een spel duurt een aantal rondes.

Elke ronde heeft 3 achtereenvolgende fases, waarin iedereen tegelijkertijd speelt.

Speel de 3 fases van elke ronde in de onderstaande volgorde:

### 1. EEN KAART DOORGEVEN

Kies 1 kaart uit je hand en plaats de kaart gedekt voor de volgende speler aan je linkerkant die nog meedoet aan het spel.

Pak de kaart die voor jou op tafel is gelegd door de speler aan je rechterkant, en voeg de kaart toe aan je hand.

➔ **Uitzondering:** Ben je de enige speler met ten minste 1 kaart in je hand tijdens deze fase? Dan ben je de laatste speler die nog in het spel is. Raadpleeg **EINDE VAN HET SPEL**.

**AFVALLEN:** Als je geen **KAART KAN DOORGEVEN**, lig je meteen uit het spel. Wacht een paar minuten om te zien wie er wint.

### 2. EEN GETAL MAKEN

Kies 2 kaarten uit je hand en plaats deze gedekt voor je op tafel om een getal met 2 cijfers te maken.

Het cijfer op een van je kaarten staat voor de tientallen. Deze kaart moet links van je tweede kaart worden gelegd. Deze tweede kaart staat voor de eenheden.



Als alle spelers klaar zijn, worden alle kaarten tegelijkertijd omgedraaid.

- In de eerste ronde mag je elk getal vormen dat je wilt.
- Elke ronde daarna moet je een getal vormen dat hoger is dan je vorige getal. Plaats elk cijfer boven op het vorige cijfer, maar zorg ervoor dat het nieuwe getal iets hoger ligt. Zo houd je de cijfers op de eerdere kaarten altijd zichtbaar.



**AFVALLEN:** Als je geen **GETAL KAN MAKEN**, lig je meteen uit het spel. Wacht een paar minuten om te zien wie er wint.

### 3. KAARTEN TREKKEN

Met het getal dat je net gemaakt hebt, kan je kaarten trekken. Hierbij gelden 4 criteria.

Voor de eerste 2 criteria vergelijk je het getal dat je gemaakt hebt met jouw bovenste kaarten met de getallen van de andere spelers:

- Als je het hoogste getal hebt, trek je 1 kaart. **A**

Bij een gelijkspel trekken alle spelers met het hoogste getal 1 kaart.

- Als de kaarten die je net gespeeld hebt meer sterren hebben dan de kaarten die je tegenstanders gespeeld hebben, trek je 1 kaart. **B**

Bij een gelijkspel trekken alle spelers 1 kaart.

Als geen van de kaarten die net gespeeld zijn sterren hebben, trekt niemand een kaart voor dit criterium.

**Kijk alleen naar je eigen getal voor de andere 2 criteria:**

- Als je een getal hebt gemaakt met 2 dezelfde cijfers, trek je 1 kaart. **C**
- Als je met het getal dat je gemaakt hebt een reeks van 3 kaarten van dezelfde kleur in een stapel voltooit, trek je 1 kaart. Dit kan van toepassing zijn op zowel de tientallen als de eenheden. **D**

→ **Opmerking:** Als je een vierde kaart van dezelfde kleur legt op 3 andere kaarten, trek je geen kaart. Deze nieuwe kaart is de eerste kaart uit een nieuwe reeks. Je kunt de 3 kaarten in een reeks een stukje opzij leggen om de reeksen uit elkaar te houden.

Je kan aan meerdere criteria voldoen per ronde. In dat geval trek je meerdere kaarten.



De eerste kaart uit een nieuwe reeks

Vorige reeks

Voorbeeld: De speler die '33' speelde, trekt deze ronde 4 kaarten. De speler trekt 1 kaart voor de 2 identieke cijfers **C**, en 1 kaart voor de meeste sterren (gelijkspel met de speler die '22' speelde)

**B**. Dankzij de '33' trekt de speler ook een derde kaart voor het voltooien van een reeks van 3 roze kaarten

**D** en een vierde kaart voor het voltooien van een reeks van groene kaarten **D**.

De spelers die '22' en '52' speelden, trekken deze ronde allebei 3 kaarten.

De speler die '28' speelde, trekt deze ronde 1 kaart.



➔ Als de trekstapel leeg is als je een kaart moet trekken, verzamel je eerst de kaarten van de spelers die uit het spel zijn. Verzamel daarna de kaarten van de actieve spelers, maar laat de bovenste 5 kaarten op hun plaats. Schud alle verzamelde kaarten gedekt om een nieuwe trekstapel te maken.

Aan het einde van de fase **KAARTEN TREKKEN** eindigt de ronde.

Speel zoveel nieuwe rondes tot het spel eindigt.

## EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt als er zich een van de volgende situaties voordoet:

- Er is nog maar 1 speler over die in het spel is. Deze speler is de winnaar.

of,

- Alle resterende spelers in het spel vallen op hetzelfde moment af. De speler met de meeste kaarten in de hand wint het spel.

Bij een gelijkspel wint de speler wiens laatste getal het laagst was.

Als het nog steeds gelijkspel is, delen de spelers de overwinning.

*Voorbeeld: tijdens deze ronde kunnen geen van de 3 resterende spelers een geldig getal maken. Alle spelers liggen uit het spel.*

*'Speler 2' heeft meer kaarten in de hand dan de andere 2 spelers, dus speler 2 wint het spel.*

**Speler 1**



**Speler 2**



**Speler 3**

Nederlandse vertaling en proeflezing: Tara Altena en Marijke Van Ham voor The Geeky Pen. ©2025 Blue Orange Edition. 2 Win en Blue Orange zijn handelsmerken van Blue Orange Edition, Frankrijk.

Spel gepubliceerd en verdeeld onder licentie van Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, Frankrijk.

[www.blueorangegames.eu](http://www.blueorangegames.eu)