

# FINITO!

## Spielmaterial

- 4 Tafeln mit je 36 Feldern
- 1 Würfel (mit 20 Seiten)
- 4 Sätze Zahlen-Steine mit den Werten 1 bis 12

## Spielidee

Die Spieler versuchen ihre Steine in aufsteigender Reihenfolge auf ihren Tafeln zu platzieren. Der Würfel bestimmt dabei – für alle Spieler gleich – die Felder auf denen die Steine platziert werden. Wer als erster alle 12 Steine auf seiner Tafel aufsteigend von 1 bis 12 sortiert ausliegen hat, gewinnt das Spiel.

## Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält eine Tafel und einen Satz Steine von 1 bis 12 einer Farbe. Die übrigen Tafeln und Steine werden nicht benötigt. Nun mischt jeder verdeckt seine Steine und deckt drei davon auf.

## Spielablauf

### 1a. Würfeln:

Ein beliebiger Spieler würfelt. Die oben sichtbare Zahl gibt für alle Spieler vor, auf welches Zahlenfeld ihrer Tafel sie **einen** ihrer drei offenen Steine legen müssen.

### 1b. Einsetzen:

Welchen seiner drei Steine ein Spieler ablegt, bleibt ihm überlassen. Stehen auf der Tafel zwei Felder mit der gleichen Zahl zur Verfügung, kann sich der Spieler aussuchen, welches der beiden Felder er belegt. Anschließend wird wieder ein neuer Stein aufgedeckt, so dass immer drei Steine zur Auswahl stehen. Es wird so lange platziert, bis alle 12 Steine auf der Tafel liegen.

von Hartmut Kommerell  
für 2 bis 4 Spieler ab 8 Jahren

1a



Es wurde das Feld 15 gewürfelt. Der Spieler legt den Stein mit der „3“ auf das rechte der beiden 15er Felder.

1b



Es wurde eine 12 gewürfelt. Da der Spieler die 12er Felder bereits belegt hat, legt er nun einen Stein auf das nächste freie Feld links (in diesem Fall die 11) oder rechts (bzw. in diesem Fall auf das erste Feld der nächsten Reihe, die 14).

Ist die gewürfelte Zahl belegt, wird der Stein auf das nächstkleinere mögliche **oder** das nächstgrößere mögliche **freie** Feld gelegt. Das kann auch (wie in Abbildung 1b) das erste Feld der nächsten Reihe sein. Der Spieler kann das frei entscheiden.

## 2. Versetzen der Steine:

Wenn sich alle 12 Steine auf der Tafel befinden, beginnt das Versetzen. Das heißt, ein beliebiger Stein wird von der Tafel genommen und neu platziert. Die gewürfelte Zahl gibt wieder vor, auf welches Feld es platziert wird. Auch hier gilt: Ist das gewürfelte Feld nicht mehr verfügbar (weil bereits andere Steine darauf liegen), so kann der Spieler wählen, ob er das nächstkleinere oder das nächstgrößere freie Feld belegt. Auch Steine, die auf der gewürfelten Zahl liegen, dürfen so verschoben werden.

## Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler alle 12 Steine auf seiner Tafel aufsteigend von 1 bis 12 sortiert ausliegen hat. Freie Felder zwischen den Steinen spielen dabei keine Rolle. Er ruft „Finito“ und hat das Spiel gewonnen.

## Mehrere Runden

Wer möchte kann auch mehrere Runden spielen. Dann wird vor Spielbeginn vereinbart, welche Punktesumme erreicht werden soll. Wer dann als erster diese Summe erreicht hat, gewinnt das Spiel. Am Ende einer Runde wertet dann jeder Spieler seine Auslage.

Dazu ermittelt jeder den längsten zusammenhängenden Block seiner Steinereihe, der sich in aufsteigender Reihenfolge befindet, und erhält dann für jeden Stein dieses Blocks jeweils einen Punkt.



Es wurde eine 15 gewürfelt. Da der Spieler bereits alle 12 Steine auf der Tafel belegt hat, verschiebt er die 10 vom 12er Feld auf das 15er Feld.

In diesem Beispiel ist der längste zusammenhängende Block die Zahlenreihe 4, 6, 8, 9, 10. Damit erhält der Spieler 5 Punkte.



# FINITO!

## Matériel

- 4 tableaux de 36 cases, ■ 1 dé (à 20 faces)
- 4 séries de jetons numérotés de 1 à 12

## But du jeu

Les joueurs essaient de placer leurs jetons sur leur tableau en ordre croissant. A chaque tour, le dé désigne – pour tous les joueurs – la case sur laquelle on place un jeton. Le premier à classer ses 12 jetons en ordre croissant sur son tableau gagne la partie.

## Préparatifs

Chaque joueur reçoit un tableau et une série de jetons d'une couleur, numérotés de 1 à 12. Les tableaux et jetons restants ne sont pas utilisés. Chaque joueur mélange ses jetons, face cachée, et puis en retourne trois.

## Déroulement de la partie

### 1a. Lancer le dé :

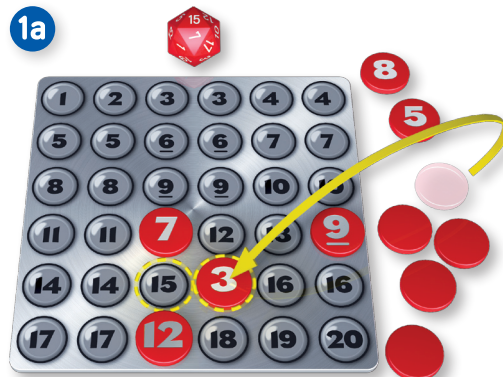
L'un des joueurs – n'importe lequel – lance le dé. Le nombre indiqué sur la face supérieure détermine pour tous les joueurs la case de leur tableau sur laquelle ils doivent placer l'un de leurs trois jetons, face visible.

### 1b. Placer un jeton :

Le joueur peut choisir lequel de ses trois jetons il veut utiliser. S'il y a sur le tableau deux cases qui indiquent le même nombre, le joueur peut choisir sur laquelle de ces deux cases il veut placer son jeton. Ensuite, il retourne un nouveau jeton, de sorte qu'il y en ait toujours trois au choix. On continue à jouer de cette manière jusqu'à ce que tous les 12 jetons soient placés sur le tableau.

de Hartmut Kommerell  
pour 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans

1a



Le dé désigne la case 15. Le joueur place son jeton « 3 » sur la case de droite des deux cases « 15 ».

1b



Le dé désigne la case 12. Comme le joueur a déjà couvert les cases « 12 », il place maintenant un jeton sur la case suivante libre à gauche (dans ce cas-là le « 11 ») ou à droite (c'est-à-dire dans ce cas-là la première case de la rangée suivante, le « 14 »).

Si la case désignée par le dé est déjà occupée, on place le jeton sur la case libre suivante, soit plus petite, soit plus grande. C'est au joueur de choisir. Cette case peut aussi se trouver dans la rangée suivante, comme c'est le cas dans l'exemple 1b.

## 2. Déplacer les jetons :

Une fois que les 12 jetons se trouvent sur le tableau, les joueurs commencent à les déplacer – c'est-à-dire qu'on choisit un jeton quelconque et qu'on le place sur une autre case. Le numéro indiqué par le dé indique la case sur laquelle on doit le placer. Dans cette phase, la règle mentionnée plus haut s'applique aussi : si le nombre indiqué par le dé est déjà occupé par d'autres jetons, le joueur peut choisir la case libre suivante, soit plus petite, soit plus grande. De cette manière, on peut aussi déplacer des jetons qui se trouvent sur la case désignée par le dé.

## Fin de la partie

La partie se termine au moment où un joueur a classé ses 12 jetons sur son tableau en ordre croissant de 1 à 12. Les cases libres entre les jetons n'importent pas. Le joueur dit « Finito ! » et gagne la partie.

## Plusieurs manches

On peut aussi jouer plusieurs manches. Dans ce cas-là, on détermine au début de la partie le score que les joueurs doivent atteindre. Le premier à atteindre ce score gagne la partie. À la fin de chaque manche, chaque joueur compte les points de son tableau.

Dans ce but, chacun détermine la suite la plus longue de nombres ordonnés en continu sur son tableau et reçoit un point pour chaque jeton de cette suite.



Le dé désigne la case 15. Comme les 12 jetons se trouvent déjà sur le tableau, le joueur déplace le « 10 » d'une case « 12 » sur la case 15.

Dans cet exemple, la suite la plus longue d'un ordre croissant est formée par les nombres 4, 6, 8, 9, 10. Le joueur reçoit donc 5 points.



# FINITO!

## Contenuto

- 4 cartelle di 36 caselle
- 1 dado (con 20 lati)
- 4 serie di dischetti numerati da 1 a 12

## Idea del gioco

I giocatori tentano di posizionare i propri dischetti in ordine ascendente sulle loro cartelle. Il dado decide le caselle – sempre uguali per tutti - sulle quali vengono posti i dischetti. Il primo che sarà riuscito a sistemare tutti i 12 dischetti sulla sua cartella in ordine ascendente, cioè da 1 a 12, vincerà la partita.

## Preparativi

Ogni giocatore riceve una cartella e una serie di dischetti da 1 a 12 dello stesso colore. Le cartelle e i dischetti che avanzano non serviranno per la partita. Poi ognuno mischia i propri dischetti in modo coperto e ne scopre tre.

## Svolgimento del gioco

### 1a. Lanciare il dado:

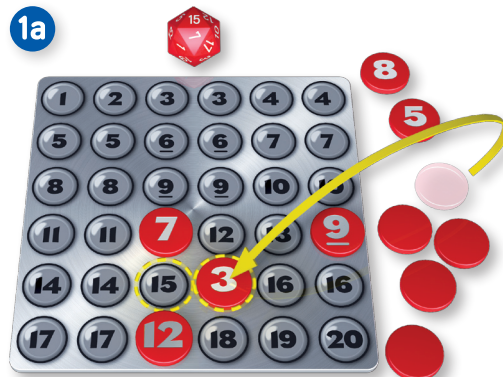
Un giocatore qualsiasi lancia il dado. Il numero che appare in alto indica a tutti i giocatori su quale casella della loro cartella devono deporre uno dei tre propri dischetti aperti.

### 1b. Posizionare il dischetto:

Il singolo giocatore può scegliere liberamente quale dei tre propri dischetti vuole deporre. Se sulla cartella di un giocatore vi sono due caselle dello stesso numero, egli può scegliere quale delle due caselle vorrà occupare. Poi ciascuno scopre un nuovo dischetto, in modo che si abbiano sempre tre dischetti a disposizione. I giocato-

di Hartmut Kommerell  
per 2-4 partecipanti dai 8 anni in su

1a



È stato lanciato il 15. Il giocatore pone il dischetto col numero „3“ sulla seconda casella del 15.

1b



È stato lanciato il 12. Dato che la casella del 12 è già occupata, il giocatore depone un dischetto sulla prossima casella libera di sinistra (in questo caso l'11) o di destra (in questo caso la prima casella della prossima riga, cioè il 14).

ri continuano a posizionare i dischetti fin quando tutti i 12 dischetti saranno depositi sulla cartella.

Se il numero lanciato è occupato, il dischetto deve essere posto sulla prossima casella libera in ordine discendente oppure ascendente. Questa può essere anche (come vedete nell'esempio 1b) la prima casella della prossima riga. Rimane quindi la libera scelta del singolo giocatore.

## 2. Spostare i dischetti:

Non appena tutti i 12 dischetti si trovano sulla casella, si passa allo spostamento. Ciò significa che un dischetto qualsiasi viene tolto dalla casella e posizionato su un'altra casella. Il nuovo numero lanciato indica, come sempre, su quale casella esso viene posto. E vale ancora: se la casella indicata dal dado è occupata, il giocatore può scegliere se occupare la prossima casella libera di sinistra o di destra. Anche i dischetti che si trovano sul numero appena lanciato possono essere spostati in tal modo.

## Fine del gioco

Il gioco si conclude non appena il primo giocatore avrà sistemato tutti i 12 dischetti in ordine ascendente da 1 a 12 sulla propria cartella. Non importa se nella sequenza dei dischetti vi sono delle caselle libere. Il giocatore griderà „Finito“ e avrà vinto.

## Giocare con più round

Chi vuole può giocare anche più di un solo round. Basta stabilire prima di giocare quale punteggio totale dovrà essere raggiunto. Il primo che avrà raggiunto tale punteggio, vincerà. Alla fine di un round ogni giocatore calcola i propri punti appena raggiunti.

Per fare ciò, ognuno individua nella propria sequenza di dischetti la fila continua più lunga che sia in ordine corretto, e ottiene poi un punto per ogni dischetto di questa fila.



È stato lanciato il 15. Visto che il giocatore ha già posto tutti i 12 dischetti sulla sua cartella, egli sposta il dischetto 10 dalla casella 12 sulla casella 15.

Nel nostro esempio la fila continua più lunga è quella dei numeri 4, 6, 8, 9 e 10. Il giocatore ottiene quindi 5 punti.



# FINITO!

by Hartmut Kommerell  
for 2-4 players aged 8 years and up

## Equipment

- 4 boards each with 36 squares, ■ 1 die (with 20 sides)
- 4 sets of counters numbered 1 to 12

## Aim of the game

Players attempt to place the counters on their boards in ascending order. A throw of the die decides which squares all players must place their counters on. Whoever is the first to arrange all 12 counters on his board in ascending sequence from 1 to 12 wins the game.

## Setting up the game

Each player receives a board and a set of counters from 1 to 12 in the same colour. The remaining boards and counters are not required. Now all players mix their counters face down and turn three of them over.

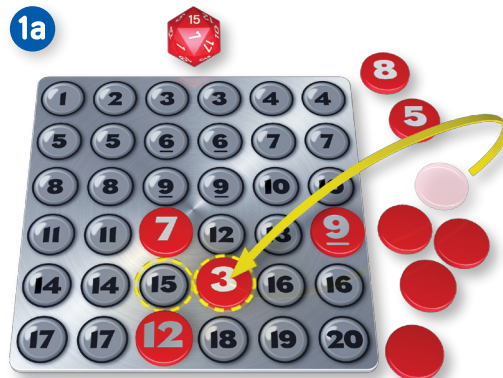
## How to play

### 1a. Throwing the die:

Any player throws the die. The number shown dictates which numbered square all players must lay one of their three visible pieces onto.

### 1b. Placing counters:

Players decide which of the three counters they wish to place on the board. If there are two squares of the same number on the board, the player may choose between the two. Then another counter is turned over, so that there are always three counters to choose from. Play continues until all 12 counters have been placed on the board.



15 was rolled. The player covers the right-hand „15“ square with his number 3 counter.



A 12 has been rolled. As the 12 is already covered on the player's card, he places a counter on the next empty square on the left (in this case the 11) or right (or in this case on the first field in the next row, i.e. the 14).

If the rolled number is already covered, the counter is placed on the next lowest or on the next highest possible empty square. This can be the first square in the next row (as shown in the example 1b). This is the player's decision.

## 2. Moving counters:

When all 12 counters have been placed on the board, they can then be moved. This means any counter can be removed from the board and placed on a different square. It is placed on the square with the same number rolled by the die. The same rule applies here: if the square with the rolled number is not empty (as they are covered by other counters), the player can choose between the next lower or higher empty square. Counters which are on the rolled number may also be moved.

## End of game

The game ends as soon as a player has arranged all 12 counters on his board in ascending order from 1 to 12. Empty squares between counters are irrelevant. He wins the game by calling out "Finito".

## Repeat rounds

Repeat rounds can be played at the players' discretion. A target score is then agreed before play begins. Whoever reaches this score first wins the game. Players add up their points at the end of each round.

Every counter in the longest consecutive row of counters in the correct order scores one point.



A 15 has been rolled. As the player has already placed all 12 counters on the board, he moves the 10 from square 12 to square 15.

The longest consecutive row in this example is the sequence 4, 6, 8, 9, 10, for which the player receives 5 points.





# FINITO!

door Hartmut Kommerell  
voor 2-4 spelers vanaf 8 jaar

## Materiaal voor het spel

- 4 speelborden met 36 genummerde vakjes
- 1 20-kantige dobbelsteen
- 4 sets stenen met de getallen 1 tot 12

## Idee van het spel

De spelers proberen hun stenen in opstijgende waarde op hun speelborden te plaatsen. Daarbij bepaalt de dobbelsteen – voor alle spelers gelijk – de vakjes waarop de stenen moeten worden geplaatst. Wie het eerst alle 12 stenen op zijn speelbord in opstijgende waarde van 1 tot 12 heeft gelegd, wint het spel.

## Vorbereiding

Elke speler krijgt een speelbord en een set stenen van 1 tot 12 van één kleur. De overgebleven speelborden en stenen worden niet gebruikt. Nu husselt elke speler zijn stenen omgekeerd door elkaar, en draait drie ervan open, dus met het cijfer naar boven.

## Het spel zelf

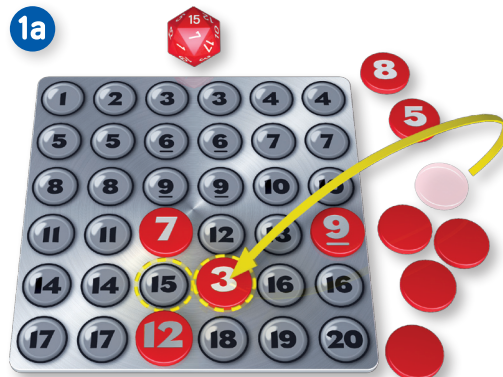
### 1a. Dobbelen:

Een willekeurige speler dobbelt. Het bovenop zichtbare getal geeft voor alle spelers aan, op welk getallenvakje van hun speelbord zij één van hun drie open stenen mogen leggen.

### 1b. Inzetten:

De spelers mogen kiezen, welke van hun drie stenen ze willen neerleggen. Als er op het speelbord twee vakjes met het zelfde getal beschikbaar zijn, mag de speler kiezen, op welk van de twee vakjes hij zijn steen plaatst. Vervolgens wordt weer een nieuwe steen omgedraaid, zodat er altijd een keuze tussen drie stenen is.

1a



Het getal 15 is gegooid. De speler legt de steen met het cijfer 3 op het rechtse van de twee vakjes met het getal 15.

1b



De dobbelsteen geeft 12 aan. Omdat de speler zijn vakjes met de 12 al heeft bezet, plaatst hij een steen op het naaste vrije vakje links (in dit geval de 11) of rechts (of, zoals in dit geval, het eerste vakje in de volgende rij, de 14).



# FINITO!

## Contenido

- 4 tableros, cada uno con 36 casillas, ■ 1 dado (de 20 caras)
- 4 sets de fichas numeradas del 1 al 12

## Idea del juego

Los jugadores intentan colocar sus fichas numeradas en su tablero en orden ascendente. El dado indica –para todos los jugadores– las casillas en las que se tienen que poner las fichas. El primero en tener ordenadas las 12 fichas en su tablero en orden ascendente gana la partida.

## Preparativos

Cada jugador recibe un tablero y un set de fichas numeradas del 1 al 12 de un color. No se necesitan los tableros y las fichas restantes. Cada jugador baraja sus fichas, boca abajo, y después da la vuelta a tres de ellas.

## Desarrollo del juego

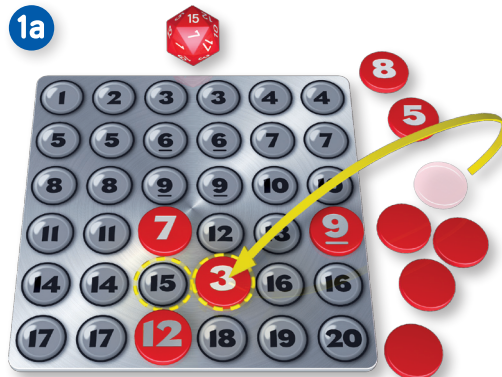
### 1a. Lanzar el dado:

Cualquier jugador lanza el dado. El número que salga determina para todos los jugadores la casilla numerada de su tablero en la que se tiene que colocar una de las tres fichas, boca arriba.

### 1b. Colocar una ficha:

Cada jugador puede elegir libremente una de sus tres fichas. Si en el tablero hay dos casillas del mismo número, el jugador puede escoger una de ellas para colocar su ficha. Después, se da la vuelta a una nueva ficha de manera que siempre haya tres fichas para elegir. Se sigue colocando fichas hasta que las 12 fichas se encuentren en el tablero.

*de Hartmut Kommerell  
para 2 a 4 jugadores a partir  
de los 8 años de edad*



El dado indica la casilla 15. El jugador coloca su ficha número 3 en la casilla derecha de las dos casillas con el 15.



El dado indica la casilla 12. Como el jugador ya ha cubierto las casillas con el 12, coloca una ficha en la siguiente casilla libre a la izquierda (en este caso el 11) o a la derecha (en este caso es la primera casilla de la siguiente fila, el 14).

Si el número que sale al lanzar el dado ya está ocupado, se coloca la ficha en la casilla libre del siguiente número más pequeño o más grande. Tal como se muestra en el ejemplo 1b, también se puede colocar en una casilla de la fila siguiente. El jugador puede elegir libremente.

## 2. Desplazar las fichas:

Si las 12 fichas se encuentran en el tablero, los jugadores empiezan a desplazarlas —es decir, recogen una ficha cualquiera de su tablero y la colocan en otra casilla. El número que salga después de lanzar el dado indica la casilla en la que se tiene que colocar. Se aplica también la siguiente regla: si el número que sale ya está ocupado por otras fichas, el jugador puede elegir si coloca la ficha en la casilla libre del siguiente número más pequeño o más grande. De esta manera también se puede desplazar una ficha que se encuentra en la casilla que corresponde al número indicado por el dado.

## Final de la partida

La partida se termina cuando un jugador ha ordenado las 12 fichas en su tablero del 1 al 12 en orden ascendente. No importa si hay casillas libres entre las fichas. El jugador dice “Finito” y gana la partida.

## Varias vueltas

Los jugadores también pueden jugar varias vueltas. En este caso, se establece al inicio del juego cuántos puntos se deben conseguir. El primero en conseguirlos gana la partida. Al final de cada vuelta se valoran los resultados de cada jugador.

Para ello, cada jugador mira cuál es la serie más larga de fichas con números consecutivos en su tablero y recibe un punto por cada ficha de esta serie.



El dado indica la casilla 15. Como las 12 fichas ya se encuentran en el tablero, el jugador desplaza la ficha 10 de la casilla 12 a la 15.

En este ejemplo la serie más larga se compone de las fichas 4, 6, 8, 9 y 10. Por eso, el jugador recibe 5 puntos.

