

PiKiT

CORENTIN BRAND



Lors de la mise en place, posez la tuile **13** sur la table.

À votre tour, lorsque le résultat de vos dés est un 1 et un 3, une nouvelle possibilité s'offre à vous : vous pouvez choisir de prendre la tuile **13, où qu'elle soit sur la table**, et de la poser devant vous.

À la fin de la partie, le joueur avec la tuile **13** devant lui gagne 13 points bonus (il retourne la tuile pour le rappeler).



During setup, place the **13** tile on the table.

On your turn, if you roll a 1 and a 3, you have an additional option: you can choose to take the **13** tile, **from wherever it is on the table**, and place it in front of you.

At the end of the game, the player with the **13** tile in front of them gains 13 points (they flip over the tile as a reminder).



Legt beim Spielaufbau die **13er**-Tafel auf den Tisch.

Wenn du in deinem Zug eine 1 und eine 3 würfelst, hast du eine weitere Option: Du kannst die **13er**-Tafel nehmen und vor dich legen, **egal, wo sie sich gerade befindet**.

Am Ende des Spiels gibst die **13er**-Tafel der Person, vor der sie liegt, 13 Punkte. Um das anzuzeigen, dreht diese Person die Tafel um.



Leg tijdens de voorbereiding de tegel met **13** op tafel.

Als je tijdens je beurt een 1 en een 3 rolt, heb je een extra optie: je kunt ervoor kiezen om, **vanaf welke plek op tafel dan ook**, de tegel met **13** te pakken en deze voor je neer te leggen.

Aan het einde van het spel verdient de speler met deze tegel **13** punten (draai ter herinnering de tegel om).



Durante la preparazione, collocate la tessera **13** sul tavolo.

Nel vostro turno, se ottenete un 1 e un 3 al tiro, avete a disposizione un'opzione aggiuntiva: potete scegliere di prendere la tessera **13, a prescindere da dove sia collocata sul tavolo**, e collocarla davanti a voi.

Al termine della partita, il giocatore che ha la tessera **13** davanti a sé ottiene 13 punti (gira a faccia in giù la tessera come promemoria).



Durante la preparación, coloca la ficha de **13** sobre la mesa.

En tu turno, si obtienes un 1 y un 3 en la tirada, dispones de una opción adicional: puedes elegir tomar la ficha de **13 del lugar donde esté en la mesa**, y colocarla frente a ti.

Al final de la partida, el jugador que tenga frente a sí la ficha de **13** gana 13 puntos (dale la vuelta a la ficha como recordatorio).



Podczas przygotowania gry należy położyć na stole znacznik o wartości „**13**”.

Jeśli podczas swojej tury gracz wyrzuci na kościach „1” i „3”, ma dodatkową akcję do wyboru: może zdecydować się wziąć znacznik o wartości „**13**” **ze stołu albo sprzed innego gracza** i umieścić go przed sobą.

Na koniec gry gracz, który ma przed sobą znacznik o wartości „**13**”, otrzymuje 13 punktów (w ramach przypomnienia należy odwrócić ten znacznik na drugą stronę).



PIKIT

CORENTIN BRAND



Під час приготувань покладіть на стіл плитку «13».

Якщо під час вашого ходу на ваших кубиках випадає «1» та «3», то в будь-який момент свого ходу ви можете взяти плитку «13» (**хай де вона є на столі**) та покласти її перед собою.

Наприкінці гри гравець із плиткою «13» здобуває 13 очок (він перевертає плитку як нагадування).



ゲームの準備の時に、「13」のタイルをテーブルの上に配置します。

自分の手番に、「1」と「3」のダイスの目が出た場合に、追加の選択肢があります。「13」のタイルをテーブルの上のどこからでも取って、自分の前に置くことができます。

ゲームの終了時、自分の前に「13」のタイルを置いているプレイヤーは、13点を獲得します(確認しやすいようにそのタイルは裏返しにしてください)。

