F&A

F: Was passiert, wenn keine Karten mehr im Stapel sind?
A: Die Spieler können keine Karte mehr ziehen.

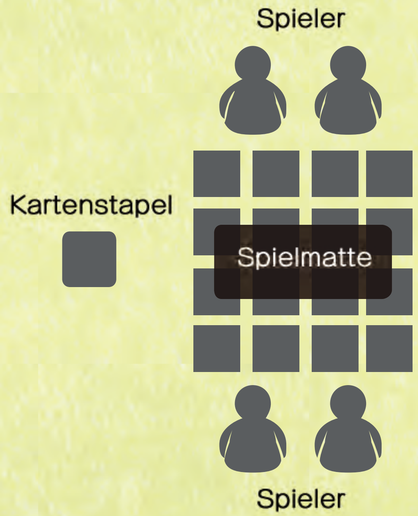
F: Kann ein Spieler aussetzen?
A: Nein, Aussetzen ist nicht möglich.

F: Wie drehe ich Karten um, wenn auf einem Feld mehrere Karten vorhanden sind?
A: Drehe alle Karten um, so dass die oberste Karten unten und die unterste oben zu liegen kommt.

F: Kann ich eine Karte zu Umdrehen auswählen?
A: Alle Karten müssen herumgedreht werden.

F: Kann ich unter die Karte schauen?
A: Nein, es ist nicht erlaubt, unter die Karten zu schauen.

Spielplan-Schema



<Spielproduktion>
GOTTA2
<Spieldesign>
Okabenius (Takuya Okabe)
<Art>
Okabenius (Takuya Okabe)
<Direktor>
Baronu (Yanagawa Yanagawa)
<Assistent>
ROD (Yushida Yoshida)
Yucci (Yuhara ashara)

<Freigabedatum>
25. Oct. 18
<Besonderer Dank>
ISAM
MUTAN Co., Ltd
Red & Blue Color Printing Co., Ltd
<Homepage>
http://gotta2.jp
<E-Mail-Adresse>
gotta2@gotta2.jp

© 2018 GOTTA2 Co., Ltd.

Flip over Frog

+6 | 2~4 | 15min

Überblick

Strategiespiel, bei dem versucht werden muss, ein Quadrat mit 4 x 4 Feldern zu besetzen.Drehe Karten um, und versuche, deine Position zu sichern, indem du am meisten Karten mit deinem Symbol aufdeckst. Pass auf, welches Symbol dein Mitspieler hat, und dreh es um!
Ein einfaches Spiel, das sehr schnell zu erlernen ist.

Inhalt

· Stapel mit 36 Karten
(Jeweils 8 Karten mit Fröschen, Katzen, Kaninchen und Goldfischen sowie 4 Bonbon-Karten)
· Symbolkarten: 4 Karten
· 1 Spielmatte
· Anleitung (dieses Dokument)

Bedeutung der Karten

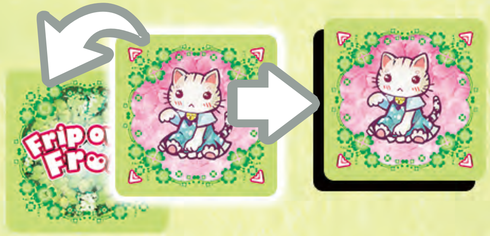
·Drehe 4 Karten um: oben, unten, rechts und links.

·Drehe 4 Karten in diagonaler Richtung um.

·1 Karte, die aufgedeckt auf dem Tisch liegt, braucht nicht umgedreht zu werden.

Was passiert in diesem Fall?

·Sie wird auf die verdeckte Karte gelegt.



·Schließt eine Karte auf dem Tisch aus. Bonbon-Karten können ebenfalls ausgeschlossen werden.

·Umdrehen von übereinander liegenden Karten.

Spielregel

Vorbereitung

1.Lege die 36 Karten für den Stapel, 4 Symbolkarten und die Spielmatte bereit.
2.Händige jedem Spieler eine Symbolkarte aus. Achtet darauf dass die Mitspieler die Karte nicht sehen.
3.Schau dir deine Symbolkarte an. Jeder zieht reihum 2 Karten vom Kartenstapel.
4.Legt mit einem Durchgang Schere, Stein, Papier oder einer anderen Methode fest, wer anfängt.
※Gebt niemals eure Symbolkarten preis, auch nicht beim Spielen im Team.

Spielen

1.Wenn du an der Reihe bist, ziehe eine Karte vom Stapel.
2.Lege eine Karte aufgedeckt auf eines der Quadrate der Spielmatte.
※ Die Karte kann nicht auf ein Quadrat gelegt werden, auf dem bereits eine Karte aufgedeckt liegt.
※ Du kannst deine Karte jedoch auf ein Quadrat legen, auf dem eine verdeckte Karte liegt.
3. Wenn du eine Karte im Quadrat ablegst und der Pfeil auf der Karte auf eine andere Karte zeigt,
※ Drehe diese Karte um.
※ Wenn der Pfeile in mehrere Richtungen zeigt, drehe alle betreffenden Karten um.
※ Mit der Bonbon-Karte kannst du eine Karte auf dem Tisch vom Umdrehen ausschließen.
4.Der Spielzug ist zu Ende, und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Wer gewinnt oder verliert das Spiel?

1. Wenn in allen Quadraten aufgedeckte Karten liegen, oder wenn ein Spieler alle seine Karten ausgespielt hat, zählt, wie viele Karten mit eurem Symbol aufgedeckt sind.
2.Der Spieler mit den meisten Karten seines Symbols gewinnt 1 Punkt.
※ Wenn mehrere Spieler gleich viele Karten mit ihrem Symbol aufgedeckt haben, gewinnt der Spieler 1 Punkt, der weniger Bonbon-Karten hat.
3.Der Spieler, der in zwei oder mehr Durchgängen als erster 2 Punkte gewinnt, ist Sieger des Spiels.
※ Symbolkarten, die keinem Spieler gehören, werden nicht gezählt.
※ Das Spiel kann auch in Einzelrunden gespielt werden.

Q&A

Q: What happens when the deck runs out?
A: A player can not draw a card.

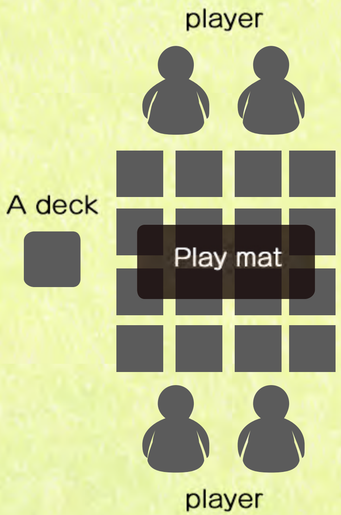
Q: Can a player pass the turn?
A: Players can not pass.

Q: How do I tip over when they have more than one card?
A: Turn over to put the bottom card up and the top card down

Q: Can I pick a card and when I turn ?
A: All the cards has to be turned upside down.

Q: Can I check the back of the card?
A: The back of the card can not be checked.

layout drawing



<Game production>
GOTTA 2
<Game design>
Okabenius (Takuya Okabe)
<Art>
Okabenius (Takuya Okabe)
<Direction>
Baronu(Yanagawa Yanagawa)
<Assistant>
ROD (Yushida Yoshida)
Yucci (Yuhara ashara)

<Release date>
25-Oct-18
<Special Thanks>
ISAM
MUTAN Co., Ltd
Red & Blue Color Printing Co., Ltd
<Homepage>
http://gotta2.jp
<E-mail address>
gotta2@gotta2.jp

GOTTA2
ゴッタニ研

© 2018 GOTTA2 Co., Ltd.

Flip over Frog

+6 | 2~4 | 15min

Overview

Fightnig battle to occupy square of 4 × 4 !Turn over the card and try to secure your position by tabulating your symbols the most!
Easy game where anyone can play immediately.

Contents

- 36 cards on deck total
  (Each 8 cards for Frogs, cats, rabbits and goldfish,and 4 cards for candies)
- Symbol cards 4
- 1 play mat
- Instructions (this document)

Card effect

·Turn over sidewaysand sideways.

·Turn over the diagonal.

·Exclude 1 card which is face up in the table.

What happens in this case?

·Can be stacked on the card on the back.

·Excluding 1 card in the table, candy is also discarded.

·Tipping over of overlapping cards.

How to play

Preparation

1. Prepare 36 cards, 4 cards and 1 play mat.
2. Separate 1 symbol card for each player so that others can not understand it.
3. Check your symbol card.
4. Everyone draw 2 cards from a deck of cards.
5. When the order has been decided with a rock, etc., game is ready to start.
   ※Will not reveal the symbol cards when doing tag match.

How to proceed the game

1.When your turn, draw 1 card from the deck.

2.Place one card face up on the favorite squares of the play mat.

※ The card can not be put on the table square with a card face up.

※ You can pur your card on the square with card face down

3. When placing a card to the square the card's arrow is pointing,
Turn that card over.

※Turn over all cards if the arrow is pointing more than one direction.

※ If the cards in stack, turn it over together.

※ Candy card can excludes 1 card face up in the table.

4.The turn will end and the next person will turn around.

How to see the winning or losing the game

1. Counts the number of symbol cards that is face up when all squares are filled with cards face on, or when all card in hands are gone.
2. People with most symbol cards will win points 1.

※ If it is equal number, a person with a small number of candy cards will win points 1.

3. Repeated this counting and a player who earns 2 points is a winner.

※ Does not count symbol cards that do not have players.

※ You can play as one time match too.

Questions-réponses

Q: Que se passe-t-il quand il n'y a plus de carte dans la pioche ?
R: Il n'est plus possible de piocher de carte.

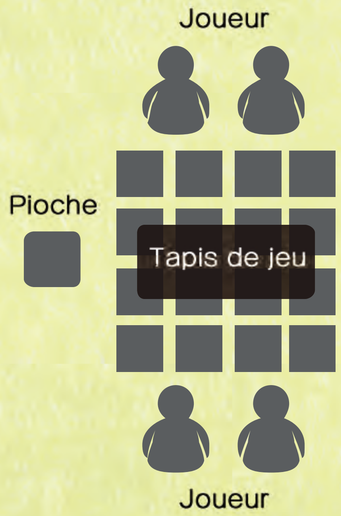
Q: Est-ce qu'un joueur peut passer son tour.
R: Les joueurs ne peuvent pas passer leur tour.

Q: Comment retourner les cartes quand il y en a plus qu'une ?
R: La carte du dessous devient celle du dessus et celle du dessus devient celle ẟu dessous.

Q: Est-ce que je peux choisir la carte et la retourner ?
R: Toutes les cartes doivent être retournées.

Q: Est-ce qu'il est possible de vérifier le dos des cartes ?
R: Il n'est pas possible de vérifier le dos des cartes.

Illustration du jeu



<Éditeur>
GOTTA2
<Auteur>
Okabenius (Takuya Okabe)
<Illustrateur>
Okabenius (Takuya Okabe)
<Directeur>
Baronu(Yanagawa Yanagawa)
<Assistants>
ROD (Yushida Yoshida)
Yucci (Yuhara ashara)

<Date de sortie>
25 Oct. 18
<Merci spécial>
ISAM
MUTAN Co., Ltd
Red & Blue Color Printing Co., Ltd
<Site Internet>
http://gotta2.jp
<Courriel>
gotta2@gotta2.jp

© 2018 GOTTA2 Co., Ltd.

Flip over Frog

+6 | 2~4 | 15min

Description

Combattez pour conquérir les cases d'un plateau de 4 cases sur 4.
Retournez les cartes et essayez de sécuriser votre position en ayant le plus possible de cartes de votre symbole retournées.
Devinez le symbole de vos adversaire et retournez les cartes de leur symbole face cachée !
Jeu accessible et auquel n'importe qui peut jouer immédiatement.

Contenu

- Un paquet de pioche contenant 36 cartes
  (8 cartes grenouille, lapin, chat et poisson rouge, et 4 cartes bonbons)
- Cartes symboles: 4 cartes
- 1 tapis de jeu
- Instructions (ce document)

Effets des cartes

· Retournez 1 carte en haut, en bas, à gauche et à droite.

· Retournez 1 carte dans chaque diagonale.

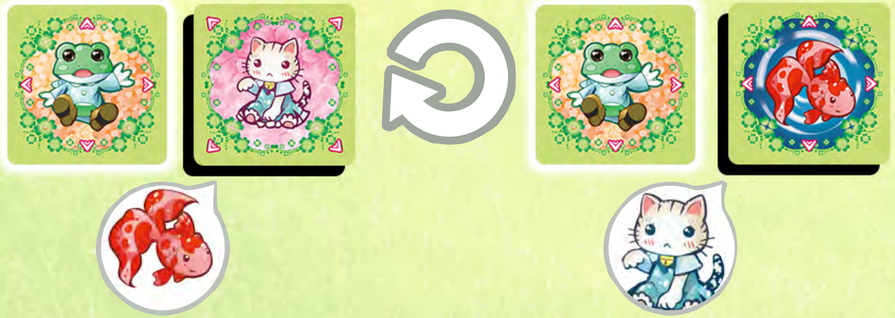
· Excluez 1 carte face visible. Ne peut pas être utilisée sur une carte face cachée.

Que se passe-t-il dans ce cas ?

· Elle peut être posée sur une carte face cachée.

· Excluez 1 carte sur la table. Les cartes bonbons peuvent également être exclues.

· Retourner les cartes superposées.



Comment jouer

Préparation

1. Préparez les 36 cartes de la pioche, les 4 cartes symboles et le tapis de jeu.
2. Chaque joueur reçoit une carte symbole en s'assurant que les autres ne puissent pasla voir.
3. Les joueurs regardent leur carte symbole.
4. Chaque joueur pioche 2 cartes.
5. Quand l'ordre a été décidé à pierre-papier-ciseaux ou par un autre moyen, la partie peut commencer.

※ Même dans les matches en équipe, les cartes symboles ne doivent pas être révélées aux autres joueurs.

Déroulement d'une partie

1. Chaque joueur pioche une carte au début de son tour.
2. Les joueurs mettent les cartes face visible sur les carrés qu'ils souhaitent.
   ※ Les cartes ne peuvent pas être mises sur une case sur laquelle une carte face visible a déjà été posée.
   ※ Il est possible de mettre une carte sur une case sur laquelle une carte face cachée est présente.
3. Quand une carte se trouve à l'endroit indiqué par une flèche présente sur une carte que l'on vient de poser.Cette carte doit est retournée.
   ※ Retournez toutes les cartes des directions indiquées.
   ※ Si deux cartes sont superposées, les deux cartes sont retournées en même temps.
   ※ Les cartes bonbons permettent d'exclure de la partie une carte face visible.
4. Le tour du joueur en train de jouer prend fin et le tour du joueur suivant débute.

Comprendre qui gagne et qui perd la partie

1. Comptez le nombre de cartes symboles dont la face est visible quand toutes les cases sont complètes ou quand plus aucun joueur ne possède de carte dans sa main.
2. La personne possédant le plus de cartes symboles gagne 1 point.
   ※ En cas d'égalité, c'est celle qui possèdent le moins de cartes bonbons qui gagne le point.
3. Recommencez les étapes précédentes (de A à C) et le premier joueur ayant 2 points est celui qui a gagné.

※ Les cartes symboles sans joueur ne sont pas comptées.
※ Il est également possible de faire des matchs uniques.

Domande e risposte

D: Cosa succede se il mazzo finisce?
R: Un giocatore non può pescare una carta.

D: Un giocatore può passare il turno?
R: No, non è possibile.

D: Come capovolgere in caso di carte sovrapposte?
R: Girare scoprendo la carta inferiore e mettendo la carta superiore sotto

D: È possibile scegliere una carta e girarla?
R: Tutte le carte devono essere girate sul rovescio.

D: È possibile controllare il retro della carta?
R: Il retro della carta non può essere controllato.

<Produzione del gioco>
GOTTA2
<Design del gioco>
Okabenius (Takuya Okabe)
<Illustrazione>
Okabenius (Takuya Okabe)
<Direttore>
Baronu (Yanagawa Yanagawa)
<Assistente>
ROD (Yushida Yoshida)
Yucci (Yuhara ashara)

<Data di rilascio>
25-Oct-18
<Grazie speciali>
ISAM
MUTAN Co., Ltd
Red & Blue Color Printing Co., Ltd
<Homepage>
http://gotta2.jp
<Indirizzo email>
gotta2@gotta2.jp

© 2018 GOTTA2 Co., Ltd.

Disegno del layout

Flip over Frog

Panoramica

Combatti per occupare una casella 4x4!Scopri la carta e tenta di proteggere la tua posizione scoprendo più simboli!
Indovina il simbolo dell'avversario e scoprilo!
Gioco semplice dove tutti possono giocare immediatamente.

Contenuto

- 36 carte in totale sul mazzo
  (8 carte per Rane, Gatti, Conigli, Pesci rossi e 4 carte per caramelle)
- Carte simbolo: 4 carte
- 1 tabellone di gioco
- Istruzioni (il presente documento)

Effetto della carta

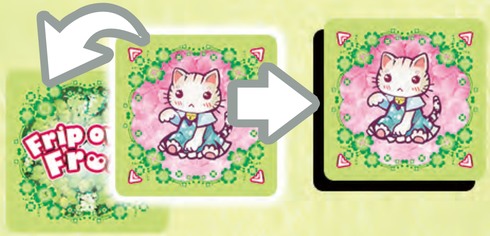
· Capovolgere le 4 carte su, giù, a destra e a sinistra

· Capovolgere le 4 carte in diagonale

· Escludere una carta che è scoperta sul tavolo.
Non può essere utilizzata per la carta coperta

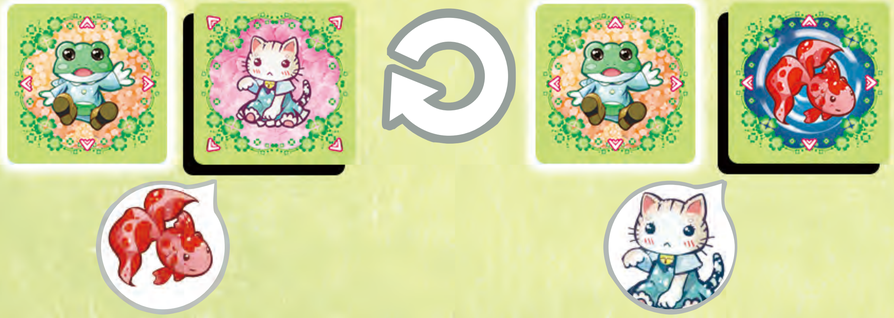
Cosa succede in questo caso?

· Può essere impilata sulla carta sul retro.



· Escludendo una carta sul tabellone, anche la carta caramella viene scartata.

· Capovolgere le carte sovrapposte.



Come si gioca

Preparazione

1. Preparare 36 carte per mazzo, 4 carte delle Carte Simbolo e 1 tabellone di gioco.
2. Separare 1 carta simbolo per ogni giocatore, Assicurandosi che gli altri non la vedano.
3. Controllare la propria carta simbolo.
4. Ognuno estrae 2 carte dal mazzo di carte.
5. Dopo aver deciso l'ordine di gioco tramite sasso-carta-forbici o in qualsiasi altro modo, è possibile iniziare a giocare.

※ Non si riveleranno le carte simbolo anche quando si fanno delle corrispondenze.

Come continuare a giocare

1. Al proprio turno, pescare una carta dal mazzo.
2. Mettere la carta scoperta sulla casella preferita sul tabellone di gioco.

※ La carta non può essere messa nella stessa casella dove si trova già una carta scoperta.
※ È possibile mettere la carta sulla casella quando ce n'è un'altra coperta

3. Quando si posiziona una carta su una casella con una carta con una freccia che indica un'altra carta,scoprire quella carta.

※ Scoprire tutte le carte se la freccia punta in più direzioni
※ Se le carte sono una sopra l'altra, girarle tutte.
※ La carta Caramella esclude una carta scoperta sul tavolo.

4. Il turno si conclude e passa al giocatore successivo.

Come vincere o perdere il gioco

1. Contare il numero di carte simbolo scoperte quando tutte le caselle sono riempite da carte coperte o quando tutte le carte in mano sono finite.
2. Le persone con il maggior numero di carte simbolo ottengono 1 punto.

※ In caso di parità, la persona con un numero inferiore di carte caramella ottiene 1 punto.

3. Ripetere il conteggio e il giocatore che ottiene 2 punti è il vincitore.

※ Non contare le carte simbolo che non hanno giocatori.
※ In opzione, è anche possibile giocare una sola partita.

Q&A

Q:山札が無くなったらどうなるのですか?
A:カードを引くことはできません。

Q:順番をパスすることはできますか?
A:パスできません。

Q: 重なっている時のひっくり返り方は?
A:下のカードが上側、上のカードが下側となりひっくり返ります。

Q:カードは選んでひっくり返せますか?
A:全てひっくり返さなければいけません。

Q:カード裏面を確認できますか?
A:カード裏面の確認はできません。

<ゲーム製作>
GOTTA2
<ゲームデザイン>
オカベニアス(岡部 拓也)
<美術>
オカベニアス(岡部 拓也)
<ディレクター>
ばろぬ(柳川 一隆)
<アシスタント>
ROD(勝間田 佑五)
ゆっち(灰原 由香里)

<発売日>
2018年10月25日
<スペシャルサンクス>
イサム
株式会社MUTAN
<印刷>
R&B　print　(台湾)
<ホームページ>
http://gotta2.jp
<メールアドレス>
gotta2@gotta2.jp

配置図

GOTTA2
ゴッタニ

© 2018 GOTTA2 Co., Ltd.

Flip over Frog

+6　2~4　15min

概要

4×4のマスの陣取りバトル!カードをひっくり返し一番多く自分のシンボルを表にして、
自分の陣地を確保しよう!
相手のシンボルを予測し、ひっくり返せ!
誰でもすぐ遊べるお手軽ゲーム。

セット内容

・山札:計36枚
　(カエル,猫,兎,金魚 各8枚,キャンディ4枚)
・シンボルカード:4枚
・プレイマット1枚
・説明書(本書)

カード効果

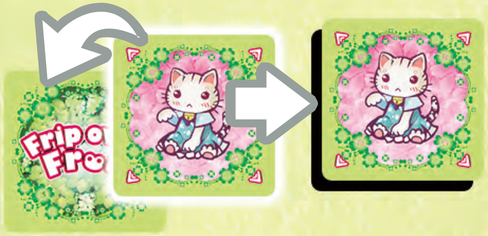
・縦横をひっくり返します。

・斜めをひっくり返します。

・表のカード1枚を除外。
裏のカードには使用できません。

この場合どうなるの？

・裏面のカードに重ねることが出来ます。



・表のカード1枚を除外しキャンディも捨て札になります。

・重なっているカードのひっくり返りかた。

遊び方

準備

1.山札36枚、シンボルカード4枚、プレイマット1枚を用意します。
2.シンボルカードを1人1枚他の人にわからないよう分けます。
3.自分のシンボルカードを確認します。
4.全員が山札から2枚引き手札にします。
5.じゃんけん等で順番が決まったら準備完了です。
※タッグ戦を行う場合もシンボルカードは明かしません。

ゲームの進め方

1.自分のターンが回ってきたら山札から1枚引きます。
2.プレイマットの好きなマスに1枚カードを表向きで配置します。
※ カードが表のマスには重ねて配置できません。
※ カードが裏返っているマスには重ねて配置できます。
3. 配置した際カードの矢印の先にカードがある場合、そのカードをひっくり返します。
※複数ある場合すべてひっくり返ります。
※ カードが重なっている場合、一緒にひっくり返します。
※ キャンディは表のカード1枚を除外します。
4.ターンを終了し次の人に順番がまわります。

ゲームの勝敗

1. 全てのマスが表のカードの時、または全ての手札が無くなった時にシンボルが表になっているカードの枚数をカウントします。
2.シンボルの枚数が多い人が勝ち点1を入手します。
※ 同点になった場合キャンディを使った枚数が少ない人が勝ち点1を入手します。
3.AからCまでを繰り返し行い勝ち点2になった人が勝利です。
※ プレイヤーがいないシンボルカードはカウントしません。
※ 1回勝負など臨機応変に遊んでください。