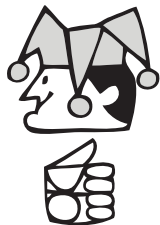


Un jugador puede FINGIR dar una palmada acercado la mano a la base Slap Happy™ pero sin llegar a tocarla. Esto se hace para engañar a los demás jugadores y lograr que toquen la base. Si un jugador toca la base durante una palmada FINGIDA, pierde una carta; el jugador actual toma una carta de su mano, sin mirar. Si el jugador actual (el que finge dar la palmada) toca la base pero no tiene una Pareja, el jugador a su izquierda toma una de las cartas del jugador actual sin mirarla y la coloca en el fondo de la baraja.

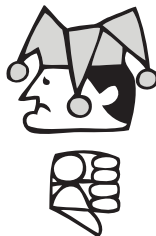
Cuando un jugador no tiene cartas en su mano, no se queda fuera de juego. Sin embargo, ese jugador no puede tocar la base hasta tener al menos una carta.

Falta: en el raro caso de una falta (las paletas numeradas en el centro de la base no indican un número con claridad), el jugador actual reinicia su turno: saca la carta superior de la baraja y continúa de manera normal.



#### EL COMODÍN ALEGRE:

Un comodín solo se puede usar una vez. (El comodín alegre puede formar una pareja con cualquier otra carta con número).



#### EL COMODÍN TRISTE:

Es una carta de sanción que resta puntos del jugador que la tiene en su mano al final del juego. La única forma de deshacerse del comodín triste es que otro jugador la tome de tu mano.

#### FINALIZACIÓN DEL JUEGO:

El juego finaliza una vez que se saca la última carta de la baraja. El jugador que saca la última carta completa su turno de manera normal. Sin embargo, durante este último turno, si el perdedor de una palmada tiene solamente una carta en su mano, el jugador actual NO toma esa carta.

#### PUNTUACIÓN:

Al final del juego, los jugadores calculan sus puntos sumando el valor nominal de cada carta que tienen en sus Parejas. El comodín alegre vale 10 puntos.

Si un jugador tiene alguna carta en su mano al final del juego, resta el valor nominal de esas cartas de su puntuación. El comodín triste vale -20 puntos.

#### CÓMO SE GANA EL JUEGO:

¡El jugador con la puntuación total más alta gana el juego!

#### PUNTUACIÓN PARA JUGADORES MÁS JÓVENES:

Al final del juego, los jugadores cuentan el número de cartas que tienen en sus Parejas. Cada carta vale 1 punto. El comodín alegre vale 5 puntos.

Si un jugador tiene alguna carta en su mano al final del juego, las cuenta y resta de la cantidad de su puntuación. El comodín triste vale -5 puntos.



5+  
AGE / ÂGE / EDAD



EN

**CONTAINS:** Slap Happy™ base and 42 cards

#### SETUP:

Each player positions themselves around the Slap Happy™ base and chooses a “numbered hand” to use.

Players take turns cutting the deck. Highest card deals. Dealer shuffles and deals four cards to each player. Place the remaining cards face-down on the table within reach of all players.

#### HOW TO PLAY:

The player to the left of the dealer goes first. Play passes to the left.

A player starts his turn by drawing one card from the top of the deck.

Then, if the player has any Pair (such as two 4s, two 7s, etc.), he may “slap” down on the Slap Happy™ base. All other players race to follow! The last player to slap down is the “loser” of this play. The current player places the Pair face up on the table in front of him to be counted in his score, and then takes one card without looking at it from the loser’s hand.

If the card picked from the loser’s hand makes another Pair, the current player may slap the base again and repeat the process, again taking a card from the loser’s hand. A player may continue until he no longer has a Pair in his hand to play. At that point, the player must say “Pass” and end his turn (or FAKE a slap).

A player may FAKE a slap by going for the Slap Happy™ base but not actually touching it. This can be used to trick other players into touching the base. Any player that touches the base during a FAKE loses a card - the current player takes one card from her hand without looking at it. If the current player (doing the faking) touches the base but does not have a Pair, the player to his left pulls one of the current player’s cards without looking at it and places it on the bottom of the deck.

When a player does not have any cards in hand, she is not out of the game. However that player may not slap the base until she has at least one card.

**Foul Play:** In the rare case of a Foul (the numbered paddles in the center of the base do not clearly indicate a number), the current player restarts her turn, drawing the top card from the deck and proceeding as usual.



#### THE SMILING JOKER:

A wild card that can only be used once. (The Smiling Joker and any number card make a Pair.)



#### THE SAD JOKER:

A penalty card that subtracts points from the player holding it at the end of the game. The only way to get rid of the Sad Joker is to have another player take it from your hand.



IDEAL®

A Member of the Alex Brands® Family  
Membre de la famille des marques Alex Brands®  
Miembro de la familia Alex Brands®  
4280 S. Haggerty Road, Canton, MI 48188, USA

[alexbrands.com](http://alexbrands.com)

#36500TL

© 2014 IDEAL® All rights reserved. Made in China.  
Tous droits réservés. Fabriqué en Chine.  
Todos los derechos reservados. Hecho en China.

Logos, graphics and packaging are ©/TM IDEAL®  
Les logos, les graphiques et l'emballage sont des  
marques de commerce déposées et protégées de IDEAL®  
Los logotipos, gráficos y embalaje son ©/TM IDEAL®

### ENDING THE GAME:

The game ends once the last card is taken from the deck. The player that draws the last card may complete her turn as usual. However, during this last turn, if the loser of a slap has exactly one card in his hand, the current player does NOT take that card from him.

### SCORING:

At the end of the game, players total their scores by adding the face value of each card they have played as Pairs. The Smiling Joker counts as 10 points.

If a player has any cards in his hand at the end of the game, he subtracts the face value of those cards from his score. The Sad Joker counts as -20 points.

### WINNING THE GAME:

The player with the highest total score wins the game!

#### SCORING FOR JUNIORS:

At the end of the game, players count the number of cards they have played as Pairs. Each card is 1 point. The Smiling Joker counts as 5 points.

If a player has any cards in his hand at the end of the game, he counts them and subtracts that amount from his score. The Sad Joker counts as -5 points.

FR

**CONTENU:** Base Slap Happy™ et 42 cartes

### INSTALLATION:

Les joueurs se placent autour de la base Slap Happy™ et chacun choisit une « main numérotée ».

À tour de rôle, les joueurs coupent les cartes. Celui ayant la carte la plus élevée est le donneur. Le donneur bat les cartes et distribue quatre cartes à chaque joueur. Les cartes restantes sont placées face cachée sur la table à la portée de tous les joueurs.

### COMMENT JOUER:

Le joueur à la gauche du donneur débute la partie. Le jeu se poursuit vers la gauche.

Un joueur débute son tour en prenant la première carte sur la pioche.

Puis, si le joueur à une paire (comme deux 4, deux 7, etc.) il peut « taper » sur la base Slap Happy™. Tous les autres joueurs se dépêchent de le suivre! Le dernier joueur ayant tapé est le « perdant » de ce tour. Le joueur courant place la paire face en dessus sur la table devant lui pour les ajouter à son score plus tard. Il prend ensuite une carte dans la main du perdant sans la regarder.

Si la carte prise dans la main du perdant forme une autre paire, le joueur courant peut taper une autre fois sur la base et répéter le processus, encore en prenant une carte dans la main du perdant. Un joueur peut continuer jusqu'à ce qu'il n'ait plus de paires dans sa main. Alors, le joueur doit dire « Passe » et termine son tour (ou il peut FAIRE SEMBLANT de taper).

Un joueur peut FAIRE SEMBLANT de taper en s'approchant de la base Slap Happy™ sans la toucher. Cette ruse peut être utilisée pour amener les autres joueurs à toucher la base. Tout joueur qui touche la base pendant une FEINTE perd une carte – le joueur courant prend une carte de la main du joueur piégé sans la regarder. Si le joueur courant (celui faisant semblant) touche la base mais n'a pas de paires, le joueur à sa gauche prend une des cartes du joueur courant sans la regarder et la met sous la pioche.

Lorsqu'un joueur n'a plus de carte dans sa main, il n'est pas éliminé du jeu. Toutefois, ce joueur ne peut pas taper la base jusqu'à ce qu'il ait au moins une carte.

Faux jeu: dans le rare cas d'un faux jeu (les mains numérotées au centre de la base n'indiquent pas clairement un chiffre), le joueur courant recommence son tour en prenant la première carte sur la pioche et procède comme d'habitude.



### LE JOKER SOURIANT:

Cette carte ne peut être utilisée qu'une seule fois. (Le joker souriant combiné à tout autre carte forme une paire.)



### LE JOKER TRISTE:

Cette carte de pénalité soustrait des points au joueur qui la possède à la fin de la partie. La seule manière de se débarrasser de la carte du joker triste est de se la faire prendre par un autre joueur.

### POUR TERMINER LA PARTIE:

La partie se termine lorsque la dernière carte est prise dans la pioche. Le joueur qui prend la dernière carte peut terminer son tour comme d'habitude. Toutefois, pendant ce dernier tour, si le perdant d'une tape a seulement une carte dans sa main, le joueur courant ne lui prend PAS sa carte.

### POUR CALCULER LES POINTS:

À la fin de la partie, les joueurs calculent le total de leur score en additionnant la valeur de chaque carte jouée en paires. Le joker souriant compte pour 10 points.

Si un joueur a des cartes restantes dans sa main à la fin de la partie, il en soustrait la valeur de son score. Le joker triste compte pour 20 points de moins.

### POUR GAGNER LA PARTIE:

Le joueur ayant le score total le plus élevé gagne la partie!

#### CALCULER LES POINTS POUR LES PLUS JEUNES:

À la fin de la partie, les joueurs comptent le nombre de cartes jouées en paires. Chaque carte compte pour 1 point. Le joker souriant compte pour 5 points.

Si un joueur a des cartes restantes dans sa main à la fin de la partie, il les additionne et soustrait ce nombre de son score. Le joker triste compte pour 5 points de moins.

ES

**CONTENIDO:** Base Slap Happy™ y 42 cartas

### PREPARACIÓN:

Los jugadores se colocan alrededor de la base Slap Happy™ y eligen la “mano numerada” que van a usar.

Los jugadores cortan la baraja por turnos. La carta más alta es la “banca”. La banca baraja y reparte cuatro cartas a cada jugador. Las cartas restantes se colocan boca abajo en la mesa, al alcance de todos los jugadores.

### CÓMO JUGAR:

Empieza el juego el jugador a la izquierda de la banca. El juego avanza hacia la izquierda.

Para empezar el turno, el jugador saca una carta de la parte superior de la baraja.

Entonces, si el jugador tiene una Pareja (como dos 4, dos 7, etc.), puede “dar una palmada” en la base Slap Happy™. ¡Todos los demás jugadores deben apresurarse a hacer lo mismo! El último jugador en dar una palmada es el “perdedor” de esa jugada. El jugador actual coloca la Pareja boca arriba en la mesa delante de sí -se contará más tarde para la puntuación- y saca una carta, sin mirar, de la mano del jugador que ha perdido.

Si es posible formar una Pareja con la carta elegida de la mano del perdedor, el jugador actual puede volver a dar una palmada a la base y repetir el proceso, tomando de nuevo una carta de la mano del perdedor. El jugador continúa hasta que ya no pueda formar Parejas con su mano. En ese momento, el jugador debe decir “Paso” y finaliza su turno (o FINGIR dar una palmada).