







Bla Bla Bla




 7-99 ans

 3-5 joueurs

 **Contenu :** 240 cartes, 1 dé

 **But du jeu :** gagner le plus de cartes.

 **Préparation du jeu :** En début de partie on décidera :
 - soit d'une durée de jeu (à la fin de cette durée, le joueur ayant gagné le plus de cartes remporte la partie),
 - soit d'un nombre de points à atteindre pour remporter la partie.
 Chaque joueur reçoit 5 cartes. Le reste constitue la pioche.

Règle du jeu : Le joueur le plus âgé commence. C'est lui qui sera le juge lors de ce tour. Il lance le dé. En fonction du dessin indiqué sur le dé, les autres joueurs devront se prêter à l'un de ces 3 jeux :



Face association : Le juge retourne la première carte de la pioche. Les joueurs doivent associer une carte de leur jeu avec la carte retournée par le juge. Ex : la carte retournée par le juge est une vache ; les joueurs peuvent associer la vache avec le lait (produit par la vache), le canard (autre animal de la ferme) ou encore avec un paysage de campagne. Lorsque tous les joueurs ont choisi leur carte, ils la déposent devant eux et chacun à leur tour, dans le sens des aiguilles d'une montre, expliquent au meneur de jeu l'association qu'ils ont faite.

Bien sur, parmi les cartes que le joueur a en main, l'association n'est pas toujours aussi simple à trouver ! C'est le juge qui décide, arbitrairement, de l'association la plus pertinente. Le juge donne alors la carte qu'il avait retournée au joueur gagnant, lequel la met de côté car elle représente un point gagné. Chaque joueur remet sous la pioche la carte utilisée et en pioche une nouvelle pour en avoir toujours 5 en main. Puis c'est au joueur suivant de lancer le dé. Il devient alors juge.





Face histoire : Le juge retourne la première carte de la pioche.

Les joueurs sélectionnent 2 cartes de leur jeu afin de créer une histoire avec celle retournée par le juge.

Lorsque tous les joueurs ont choisi leurs cartes, ils les déposent devant eux et chacun à leur tour, dans le sens des aiguilles d'une montre, racontent l'histoire qu'ils ont inventée.

Exemple : je fais une bulle de chewing gum au gout cocktail de fruits et quand elle éclate, ça fait "coïn-coïn" comme un canard.

C'est le juge qui décide, arbitrairement, quelle est la meilleure histoire.

Il donne alors la carte retournée de la pioche au joueur gagnant, lequel la met de côté car elle représente un point gagné.

Tous les joueurs remettent sous la pioche les cartes qu'ils ont utilisées et en piochent de nouvelles pour en avoir toujours 5 en main. Puis c'est au joueur suivant de lancer le dé. Il devient alors juge.



Face Portrait chinois :

Chaque joueur choisit dans son jeu la carte qui pourrait le représenter lui-même le mieux. Puis il la pose devant lui, face cachée. Lorsque tout le monde a déposé sa carte, toutes les cartes sont mélangées, le juge les prend et les regarde. Il lui faut alors attribuer à chaque joueur une des cartes qu'il a en main, puis justifier son choix, en expliquant pourquoi il pense que tel joueur a sélectionné telle carte.


Le juge gagne chaque carte qu'il a attribuée à la bonne personne.


Les cartes non trouvées par le juge sont placées sous la pioche et les joueurs piochent de nouvelles cartes pour en avoir toujours 5 en main.

Puis c'est au joueur suivant de lancer le dé. Il devient alors juge.

Qui gagne ? Le joueur qui a gagné le plus de cartes.

GB

 7-99 years

 3 – 5 players



Contents: 240 cards, 1 dice



Aim of the game: win the most cards



Preparation for the game: At the beginning of the game the following must be decided:

- either the length of the game (at the end of this period, the player who has the most cards wins)

- or the number of points to be reached in order to win.

Each player receives 5 cards. The rest remains in the pile of cards.

Rules of the game: The oldest player commences. He will be the judge of this round. He throws the dice. In terms of the drawing indicated on the dice, the other players must consent to one of these 3 games.



Card association: The judge turns over the first card in the pile. The players must associate one card in their hand with the card overturned by the judge. e.g.: the card turned over by the judge is a cow; the players may associate the cow with milk (produced by the cow), the duck (another farm animal) or even with a country landscape. Once all the players have chosen their card, they place it in front of them and each one in their turn in clockwise direction, explains to the game leader the association that they have made. Of course, with the cards that the player has in his hand, it is sometimes not so easy to find the association!

It is the judge who decides, arbitrarily, on the most pertinent association. The judge then gives the card that he had turned over to the winning player, who puts it on one side, for it represents a point won. Each player then places the card used under the pile and picks up another card in order to always have 5 in his hand. Then it is the next player's turn to throw the dice. He then becomes the judge.





Storyline: The judge turns over the first card on the pile. The players select 2 cards from their hand in order to create a story with the card turned over by the judge. Once all the players have chosen their cards, they place them in front of them and each one in his turn, in clockwise direction, tells a story that he has made up. Example: I am blowing a bubble with fruit cocktail flavoured chewing gum and when it bursts, it makes a "quack, quack" noise like a duck. It is the judge who decides, arbitrarily which is the best story.

He then gives the upturned duck from the pile to the winner, who places it on one side for it represents a point won.

Each player places under the pile the cards that he has used and takes five new cards so that they always have five cards in their hand. Then it is the turn of the next player to throw the dice. He then becomes the judge.



Chinese Portrait:

Each player chooses from his hand the card that represents himself the best. Then he places it in front him, face down. Once everyone has placed their card, all the cards are mixed, the judge takes them and looks at them. He then hands to each player one of the cards he has in his hand, then justifies his choice, explaining why he thinks the player has selected such a card.

The judge wins each card that he has correctly attributed to a person.

The cards not found by the judge are placed under the pile and the players take new cards so as to always have 5 cards in their hand.

Then it is up to the next player to throw the dice. He then becomes the judge.

Who wins? The player who has won the most cards.

D



7-99 Jahre



3-5 Spieler



Inhalt: 240 Karten, 1 Würfel



Ziel des Spiels: Möglichst viele Karten gewinnen.



Spielvorbereitung: Vor Beginn des Spiels wird entweder
- die Spieldauer (nach Ablauf der vereinbarten Zeit gewinnt der Spieler mit den meisten Karten) oder
- die für den Sieg erforderliche Punktezahl festgelegt.
Jeder Spieler erhält 5 Karten. Die restlichen Karten bilden den Stapel.

Spielregeln: Der älteste Spieler beginnt. Er wird auch der Richter bei dieser Runde sein. Er würfelt und je nach dem vom Würfel angezeigten Bild wird eines der drei folgenden Spiele gespielt:



Assoziation: Der Richter dreht die erste Karte des Stapels um. Die Spieler wählen aus ihren Karten eine aus, die zu der vom Richter aufgedeckten Karte passt. Beispiel: Der Richter hat eine Karte mit einer Kuh umgedreht. Die Spieler können die Kuh assoziieren mit Milch (Produkt der Kuh), der Ente (ebenfalls ein Haustier) oder auch mit einer ländlichen Landschaft. Wenn alle Spieler ihre Karte gewählt haben, legen sie diese vor sich hin. Jetzt ist im Uhrzeigersinn nacheinander jeder an der Reihe, dem Spielleiter seine Assoziation zu erklären. Natürlich ist es bei den Karten, die die Spieler haben, nicht immer einfach, eine Assoziation zu finden. Der Richter entscheidet, welche Assoziation seiner Meinung nach die Beste ist und gibt die aufgedeckte Karte dem Gewinner. Dieser legt die Karte beiseite, denn sie bedeutet einen gewonnenen Punkt. Jeder Spieler legt nun die benutzte Karte unter den Stapel und nimmt dafür eine neue Karte aus dem Stapel auf, damit er wieder fünf Karten hat. Jetzt ist der nächste Spieler mit dem Würfeln an der Reihe und ist Richter für die nächste Runde.





Geschichte: Der Richter deckt die oberste Karte des Stapels auf. Die Spieler wählen je zwei ihrer Karten aus, mit denen sie zu der vom Richter aufgedeckten Karte eine Geschichte erfinden.

Wenn alle Spieler ihre Karten ausgewählt haben, legen sie die beiden Karten vor sich hin und nacheinander, im Uhrzeigersinn, erzählt jeder seine erfundene Geschichte.

Beispiel: Ich forme eine Blase aus Kaugummi mit Geschmack nach Obstsalat, und wenn sie platzt, macht sie „nak nak“ wie eine Ente.

Der Richter entscheidet, welche Geschichte die Beste ist und gibt die aufgedeckte Karte dem Gewinner. Dieser legt die Karte beiseite, denn sie bedeutet einen gewonnenen Punkt.

Jeder Spieler legt nun die benutzten Karten unter den Stapel und nimmt zwei neue Karten auf, damit er wieder fünf Karten hat. Jetzt ist der nächste Spieler mit dem Würfeln an der Reihe und ist Richter für die nächste Runde.



Chinesisches Porträt:

Jeder Spieler wählt aus seinen Karten die Karte aus, die am besten zu ihm passt. Er legt sie vor sich hin, mit dem Bild nach unten. Wenn alle Spieler ihre Karte vor sich haben, werden die ausgewählten Karten gemischt. Der Richter nimmt sie und schaut sie an. Er muss nun jedem Spieler eine der Karten zuordnen und seine Wahl begründen, indem er erklärt, warum seiner Meinung nach der betreffende Spieler diese Karte ausgesucht hat.

Der Richter gewinnt die Karten, die er richtig erraten hat.

Die Karten, die der Richter nicht richtig zuordnen kann, werden unter den Stapel gelegt und die Spieler nehmen neue Karten auf, bis jeder wieder 5 Karten hat.

Jetzt ist der nächste Spieler mit dem Würfeln an der Reihe und ist Richter für die nächste Runde.

Wer gewinnt? Der Spieler, der die meisten Karten erhalten hat.

E



De 7 a 99 años



De 3 a 5 jugadores



Contenido: 240 cartas, 1 dado



Objetivo del juego: conseguir el máximo número de cartas.



Preparación del juego: al principio de la partida se decidirá:

- O bien una duración del juego (al final de esta duración, ganará el jugador que haya conseguido más cartas).
 - O bien el número de puntos que se deben conseguir para ganar la partida.
- Cada jugador recibe 5 cartas. El resto constituye el mazo.



Regla del juego: Empieza a jugar el jugador de mayor edad y será el juez durante este turno. Lanza el dado. En función del dibujo indicado en el dado, los restantes jugadores deberán prestarse a uno de estos 3 juegos:

Cara asociación: El juez da la vuelta a la primera carta del mazo. Los jugadores deben asociar una carta de su juego con la carta a la que ha dado la vuelta el juez. Ej: la carta volteada por el juez es una vaca; los jugadores pueden asociar la vaca con la leche (producida por la vaca), el pato (otro animal de la granja) o también con un paisaje campestre. Cuando todos los jugadores han elegido su carta, la dejan delante de ellos mismos y por turnos, en el sentido de las agujas de reloj, explican al líder el juego de asociación que han hecho. Por supuesto, entre las cartas que el jugador tiene en la mano, no siempre es fácil hacer una asociación. Es el juez el que decide, de forma arbitraria, la asociación más pertinente. Entonces el juez da la carta que había volteado al jugador ganador, que la deja a un lado ya que representa un punto ganado. Cada jugador vuelve a dejar bajo el mazo la carta utilizada y coge una nueva para tener siempre 5 cartas en la mano. Luego deberá lanzar el dado el jugador siguiente, de modo que se convertirá en el juez.





Cara historia: El juez da la vuelta a la primera carta del mazo. Los jugadores seleccionan 2 cartas de su juego para crear una historia con aquella carta volteada por el juez. Cuando todos los jugadores han elegido sus cartas, las dejan delante de ellos mismos y por turnos, en el sentido de las agujas del reloj, cuentan la historia que han inventado. Ejemplo: hago un globo con el chicle de sabor a cóctel de frutas y cuando explota hace "cua-cua" como un pato.

El juez decide, de forma arbitraria, cual es la mejor historia. Entonces le da la carta volteada del mazo al jugador ganador, que la deja a un lado ya que representa un punto ganado.

Todos los jugadores vuelven a poner debajo del mazo las cartas que han utilizado y cogen cartas nuevas para tener siempre 5 cartas en la mano. Luego tira el dado el jugador siguiente, que se convierte en el juez.



Cara retrato chino:


Cada jugador elige en su juego la carta que mejor podría representarle a sí mismo. Luego la deja delante, boca abajo. Cuando todo el mundo ha puesto su carta en la mesa, se mezclan todas las cartas, el juez las coge y las mira. Entonces tiene que devolver a cada jugador una de las cartas que tiene en la mano, y luego justificar su elección, explicando por qué piensa que tal jugador ha seleccionado tal carta.

El juez gana cada carta que ha atribuido a la persona correcta.


Las cartas en cuya adjudicación se equivoca el juez se colocan debajo del mazo y los jugadores cogen cartas nuevas para tener siempre 5 cartas en la mano. Luego le toca lanzar el dado al jugador siguiente, que se convierte en el juez.


¿Quién gana? El jugador que consiga más cartas.


P

 7 - 99 anos

 3 - 5 jogadores

 **Conteúdo:** 240 cartas, 1 dado

 **Objectivo do jogo:** ganhar o máximo de cartas.

 **Preparação do jogo:** No início da partida decide-se:
- quer a duração do jogo (no final da qual, vence o jogador que tenha ganho o maior número de cartas).
- quer o número de pontos a atingir para vencer a partida.
Cada jogador recebe 5 cartas. As restantes cartas constituem o monte.

Regra do jogo: Começa o jogador mais velho. Será ele o juiz da partida. Ele lança o dado. Em função do desenho indicado no dado, os outros jogadores deverão:



Face associação: O juiz vira a primeira carta do monte. Os jogadores devem associar uma carta do seu jogo à carta virada pelo juiz. Ex: a carta virada pelo juiz é uma vaca; os jogadores podem associar a vaca com o leite (produzido pela vaca), o pato (outro animal da quinta), ou ainda com uma paisagem do campo.

Logo que todos os jogadores tenham escolhido a sua carta, eles colocam-na à sua frente e cada um na sua vez, no sentido dos ponteiros do relógio, explica ao cabecilha do jogo a associação que fez. Com certeza que entre as cartas que o jogador tenha em mão, a associação nem sempre é fácil de encontrar! É o juiz da partida que decide, arbitrariamente, a associação mais pertinente. O juiz entrega então a carta que havia retirado do monte ao jogador vencedor, que a coloca de lado uma vez que ela representa um ponto ganho. Cada jogador repõe debaixo do monte a carta utilizada e retira uma nova carta para ter sempre 5 cartas na mão. Cabe ao jogador seguinte lançar o dado, tornando-se o juiz.





Face história: O juiz vira a primeira carta do monte. Os jogadores seleccionam 2 cartas do seu jogo afim de criar uma história com a carta do juiz.

Logo que todos os jogadores tenham escolhido as suas cartas, eles colocam-nas à sua frente e cada um na sua vez, no sentido dos ponteiros do relógio, conta a história que inventou.

Exemplo: eu fiz uma bola de chiclete com gosto de coquetel de frutas e quando ela rebentou, fez "coin-coin" como um pato. É o juiz que decide, arbitrariamente, qual é a melhor história. Ele entrega então a carta que havia virado do monte ao jogador vencedor, que a coloca de lado uma vez que ela representa um ponto ganho.

Todos os jogadores colocam debaixo do monte as cartas que utilizaram e retiram novas para ter sempre 5 cartas na mão. Depois é o jogador seguinte que lança o dado, e é o juiz.



Face retrato chinês:

Cada jogador escolhe do seu jogo a carta que melhor o poderia retratar. Depois ele coloca-a à sua frente, com a face escondida. Logo que todos os jogadores tenham colocado a sua carta, todas as cartas são misturadas, e o juiz pega nelas e observa-as. Ele tem então de atribuir a cada jogador uma das cartas que ele tem na mão, e depois justificar a sua escolha, explicando porque pensa que tal jogador seleccionou aquela carta.

O juiz ganha cada carta que ele atribuiu à pessoa certa. As cartas não descobertas pelo juiz são colocadas debaixo do monte e os jogadores retiram novas cartas de modo a ter sempre 5 cartas na mão.

Depois cabe a vez ao jogador seguinte lançar o dado, e ser o juiz.

Quem ganha? O jogador que ganhou o maior número de cartas

I

 7-99 anni.

 3-5 giocatori.



Contenuto: 240 carte, 1 dado.



Scopo del gioco: vincere il maggior numero possibile di carte.



Preparazione del gioco: a inizio partita si deciderà

- sia la durata del gioco (a fine durata, il giocatore che avrà vinto il maggior numero di carte vince la partita)

- sia il numero di punti da raggiungere per vincere la partita.

Ciascun giocatore riceve 5 carte. Il resto costituisce il mazzo da cui si pesca.

Regola del gioco: inizia il giocatore meno giovane, che diventa il giudice di questo giro.

Lancia il dado. A seconda del disegno riportato sul dado, gli altri giocatori dovranno prestarsi a uno dei 3 seguenti giochi.



Faccia associazione: il giudice gira la prima carta del mazzo da cui pescare. I giocatori devono associare una carta del loro mazzo alla carta girata dal giudice. Ad esempio, se la carta girata dal giudice è una mucca, allora potranno associare la mucca al latte (prodotto dalla mucca), all'anatra (altro animale della fattoria) oppure al contadino.

Quando tutti i giocatori avranno scelto la loro carta, se la metteranno davanti e, ciascun al suo turno, in senso orario, spiegheranno l'associazione fatta a chi conduce il gioco.

Naturalmente, fra le carte che ha in mano il giocatore, l'associazione non è sempre così semplice da trovare!

Sarà il giudice a scegliere, secondo il suo giudizio, l'associazione che riterrà più pertinente. Il giudice darà allora la carta che aveva girato al giocatore vincente, che la metterà da parte, in quanto la carta rappresenta un punto guadagnato. Ciascun giocatore rimetterà sotto il mazzo da cui pescare la carta utilizzata e ne pescherà una nuova, in modo da averne sempre 5 in mano. Quindi toccherà al giocatore successivo, che diventerà il giudice, lanciare il dado.





Faccia storia : il giudice gira la prima carta del mazzo da cui pescare. I giocatori scelgono 2 carte dal loro mazzo per creare una storia con quella girata dal giudice. Quando tutti i giocatori avranno scelto le loro carte, se le disporranno davanti e, ciascuno al proprio turno, in senso orario, racconterà la storia inventata. Ad esempio, il giocatore fa una bolla di chewing-gum al gusto cocktail di frutta e quando la bolla scoppia, farà "qua qua" come un'anatra. Sarà il giudice a scegliere, secondo il suo giudizio, quale sia la storia migliore. Il giudice darà allora la carta che aveva girato dal mazzo da cui pescare al giocatore vincente, che la metterà da parte, in quanto la carta rappresenta un punto guadagnato.

Tutti i giocatori rimetteranno le carte utilizzate sotto al mazzo e ne pescheranno delle nuove, in modo da averne sempre 5 in mano. Quindi toccherà al giocatore successivo, che diventerà il giudice, lanciare il dado.



Faccia ritratto cinese:

ciascun giocatore sceglie, nel proprio mazzo, la carta che potrebbe rappresentarlo al meglio, quindi se la metterà davanti, a faccia nascosta. Quando ciascuno avrà messo giù la propria carta, tutte le carte verranno mescolate e il giudice le prenderà e le guarderà. A questo punto, dovrà attribuire a ciascun giocatore una delle carte che ha in mano, per giustificare la sua scelta, spiegando per quale ragione ritiene che quello specifico giocatore abbia scelto quella specifica carta. Il giudice guadagnerà ogni carta che avrà attribuito alla persona giusta. Le carte non trovate dai giocatori vengono messe sotto al mazzo e i giocatori pescheranno delle nuove carte, in modo da averne sempre 5 in mano. Quindi toccherà al giocatore successivo, che diventerà il giudice, lanciare il dado.

Chi vince? Vince il giocatore che ha vinto più carte.



7-99 jaar



3-5 spelers

**De inhoud:** 240 kaarten, 1 dobbelsteen**Het doel van het spel:** zoveel mogelijk kaarten winnen.

Vorbereiding van het spel: In het begin van het partijtje zal men beslissen:
 - ofwel over de duur van het spel (op het einde van deze duur wint de speler die de meeste kaarten heeft gewonnen het partijtje),
 - ofwel over een aantal te bereiken punten om het partijtje te winnen. Elke speler ontvangt 5 kaarten. De rest vormt de stapel.

De spelregel: De oudste speler begint. Hij zal de rechter zijn bij dit spel. Hij gooit de dobbelsteen. In functie van de tekening die op de dobbelsteen wordt aangegeven, zullen de andere spelers zich tot één van deze 3 spelen moeten lenen :





Zichtassociatie: De rechter draait de eerste kaart van de stapel om. De spelers moeten een kaart van hun spel met de kaart die door de rechter wordt omgedraaid associëren.
 Voorbeeld : de kaart die door de rechter wordt omgedraaid is een koe; de spelers kunnen de koe met de melk (product van de koe), de eend (ander dier van de boerderij) of nog met een plattelandslandschap associëren. Wanneer alle spelers hun kaart hebben gekozen, leggen zij ze neer voor zich en ieder op zijn beurt, in de richting van de wijzers van een uurwerk, legt aan de spelleider de gemaakte associatie uit. Natuurlijk, onder de kaarten die de speler in handen heeft, is de associatie niet altijd eenvoudig om te vinden ! Het is de rechter die willekeurig besluit over de meest relevante associatie. De rechter geeft dan de kaart die hij omgedraaid had aan de winnende speler, die ze aan de kant legt, want zij





S

 7 – 99 år

 3 – 5 spelare



Innehåll: 240 kort, en tärning



Spelets syfte: att vinna så många kort som möjligt.



Förberedelser: i början av varje parti bestämmer man:
- antingen hur länge spelet skall pågå (när tiden har gått ut har den spelare som har vunnit flest kort vunnit partiet),
- eller hur många poäng man skall nå för att vinna partiet.
Varje spelare får fem kort. De övriga bildar talongen.

Spelregler: Den äldsta spelaren börjar. Det är han eller hon som är domare den här omgången. Han eller hon kastar tärningen. Beroende på vilken bild på tärningen som kommer upp deltar de andra i ett av följande tre spel:



Bildassociering: Domaren vänder upp det första kortet i talongen. Spelarna skall associera ett kort i sin hand med det kort som domaren har vänt upp. Exempel: det kort som domaren har vänt upp föreställer en ko; spelarna kan associera kon med mjölk (som produceras av kon), en anka (ett annat husdjur) eller ett lantligt landskap. När alla spelare har valt ett kort placerar de det framför sig och förklarar medsols i tur och ordning för spelföraren den association de har gjort.

Naturligtvis är det inte alltid så lätt att hitta en association bland de kort man har på hand! Det är domaren som enväldigt bestämmer vilken association som är bäst. Han eller hon ger då det uppvända kortet till den vinnande spelaren, som lägger det åt sidan eftersom det innebär att han eller hon har vunnit en poäng. Varje spelare lägger det använda kortet längst ned i talongen och tar ett nytt kort för att alltid ha fem kort på hand. Därefter är det nästa spelares tur att kasta tärningen. Han eller hon blir då domare.





Histoira: Domaren vänder upp översta kortet i talongen. Spelarna väljer två kort i sin hand för att skapa en historia med hjälp av dem och det kort som domaren har vänt upp. När alla spelare har valt sina kort, lägger de dem framför sig och berättar i tur och ordning den historia de har hittat på. Exempel : jag gör en bubbla av bubbelgum med fruktsalladsmak och när den spricker låter det som när ankan säger "kvack-kvack". Det är domaren som enväldigt bestämmer vilken historia som är bäst.

Han eller hon ger då det uppvända kortet till den vinnande spelaren, som lägger det åt sidan eftersom det innebär att han eller hon har vunnit en poäng. Varje spelare lägger det använda kortet längst ned i talongen och tar ett nytt kort för att alltid ha fem kort på hand. Därefter är det nästa spelares tur att kasta tärningen. Han eller hon blir då domare.



Kinesiska porträtt:

Varje spelare väljer det kort som ger den bästa föreställningen om honom eller henne bland de kort han eller hon har på hand. Därefter lägger han eller hon det framför sig med framsidan nedåt. När alla har lagt ut sina kort, blandas korten och sedan tar domaren dem och tittar på dem. Han eller hon har till uppgift att gissa vilket kort som varje spelare har valt och motivera sitt val genom att förklara varför han eller hon tror att spelaren i fråga har valt detta kort. Domaren vinner varje kort som han eller hon har gissat rätt på. De kort som domaren inte har gissat rätt på läggs längst ned i talongen och spelarna tar nya kort för att alltid ha fem på hand. Sedan är det nästa spelares tur att kasta tärningen. Han eller hon blir då domare.

Vem vinner? Den spelare som har vunnit flest kort.



Fra 7 til 99 år



3 til 5 deltagere



Indhold: 240 kort, 1 terning



Spillets formål: at vinde flest mulige kort.



Forberedelse af spillet: I starten af spillet bestemmer man:

- enten en varighed for spillet (når tiden er gået, er vinderen den, som har vundet flest kort),
- eller et antal point, som skal opnås for at vinde spillet.

Hver spiller får 5 kort. Resten udgør bunken.

Spilleregler: Den ældste deltager starter. Det er ham/hende, som er dommer for denne omgang. Han/hun kaster terningen.

I forhold til tegningen på terningen, skal de andre deltagere være med i et af disse 3 spil:



Terningen viser sammensætning: Dommeren vender det første kort fra bunken.

Deltagerne skal sammensætte et kort fra deres kort på hånden, med kortet, som dommeren lige har vendt. Eks.: kortet, som dommeren lige har vendt er en ko; deltagerne kan sammensætte koen med mælken (som koen producerer), anden (andet dyr fra en bondegård), eller også med et landskab ude på landet. Når alle deltagerne har valgt deres kort, lægger de det foran sig, og forklarer så deres sammensætning for dommeren, efter tur, og i urets retning. Det er selvfølgelig ikke altid så let at lave en sammensætning, der passer med kortene, som deltageren har på hånden! Det er dommeren, der bestemmer, hvilken sammensætning, der er den bedste. Dommeren giver derefter kortet, som han har vendt, til deltageren, som lige har vundet. Han/hun lægger det så til side, da det er et point værd. Hver deltager anbringer sit brugte kort under bunken, og tager et nyt kort, således at han/hun altid har fem kort på hånden. Derefter er det den næste deltagers tur til at kaste terningen. Han/hun bliver således dommer.





Terningen viser historie: Dommeren vender det første kort fra bunken. Deltagerne vælger 2 kort ud af de 5, de har på hånden, således at de kan opfinde en historie sammen med det kort, som dommeren lige har vendt. Når alle deltagerne har valgt deres kort, lægger de dem foran sig, og fortæller så, efter tur, og i urets retning, historien de har opfundet. Eksempel: Jeg laver en tyggegummiboble med cocktailfrugtsmag, og når den springer, siger det «rap-rap» som en and. Det er dommeren, som bestemmer, hvilken historie der er den bedste. Dommeren giver derefter kortet, der var vendt, til deltageren, som lige har vundet. Han/hun lægger det så til side, da det er et point værd. Alle deltagerne anbringer deres brugte kort under bunken, og tager nye kort, således at de altid har 5 kort på hånden. Derefter er det den næste deltagers tur til at kaste terningen. Han/hun bliver således dommer.



Terningen viser portræt:

Hver deltager vælger det kort fra sin hånd, som bedst kunne forestille ham/hende selv. Derefter lægger dommeren han/hun det foran sig, med billedsiden nedad. Når alle har lagt deres kort, bliver alle kortene blandet, hvorefter dommeren tager dem, og ser på dem. Han/hun skal så tildele et af de kort han/hun har på hånden, til hver deltager, samtidigt med at han/hun forklare, hvorfor han/hun tror, at den pågældende deltager har valgt dette kort. Dommeren vinder hvert kort han/hun har tildelt til den rette person. Kortene, som ikke blev korrekt tildelt af dommeren, bliver anbragt under bunken, og deltagerne tager så nogle nye kort, således at de altid har 5 på hånden. Derefter er det den næste deltagers tur til at kaste terningen. Han/hun bliver således dommer.

Hvem vinder? Deltageren, som har vundet flest kort.

RUS



Для детей от 7 лет и старше и для взрослых любого возраста



Количество игроков: 3-5



Игровой комплект: 240 карт, 1 игральная кость



Цель игры: получить как можно больше карт



Подготовка к игре: Перед тем, как начать игру, нужно договориться: – либо о времени, в течение которого будет длиться игра (по истечении этого времени игра заканчивается, а победителем считается тот игрок, который получил наибольшее количество карт).

– либо о количестве очков, которое нужно набрать, чтобы победить.

Игрокам раздается по 5 карт. Остальные карты кладутся на стол – это колода, из которой в течение игры берутся новые карты.

Правила игры: Игру начинает самый старший игрок. Он становится судьей и бросает игральную кость. Далее, в зависимости от того, какая картинка выпала на кости, игроки должны действовать одним из следующих трех способов:



Картинка «Связь»: судья открывает верхнюю карту колоды. Каждый из остальных игроков должен выбрать одну из своих карт и связать ее с картой, которую открыл судья.

Пример: если судья открыл карту «корова», то другой игрок может связать ее с картой «молоко» (потому что его дает корова), или с картой «утка» (потому что это тоже деревенская живность), или с картой «сельский пейзаж», и т.д.

Игроки кладут эти карты перед собой и затем поочередно (по часовой стрелке) объясняют судье, как связаны их карты с той картой, которую он открыл. Конечно, игроку не всегда легко придумать, как связать одну из своих пяти карт с картой судьи! Из всех связей, предложенных игроками, судья по своему усмотрению выбирает наиболее подходящую. Игрок, предложивший эту связь, получает карту, открытую судьей. Он кладет ее рядом с собой – это выигранное им очко. После этого каждый игрок кладет предложенную им связанную карту в низ колоды, а себе берет новую карту с верха колоды. Таким образом, у игроков на руках снова остается по пять карт.



Затем ход переходит к следующему игроку. Он становится судьей и бросает игральную кость.



Картина «Истории»: судья открывает верхнюю карту колоды.

Каждый из других игроков выбирает из своих карт две и придумывает историю, связывающую их с той картой, которую открыл судья. Игроки кладут свои выбранные карты перед собой и затем поочередно (по часовой стрелке) рассказывают придуманные ими истории.

Например, можно рассказать такую историю: я надул пузырь из жевательной резинки, имеющей вкус фруктовой смеси, а когда этот пузырь лопнул, то раздался звук «кря-кря» – как будто утка крикнула.

Из этих историй судья, по своему усмотрению, выбирает самую лучшую. Игрок, рассказавший эту историю, получает карту, открытую судьей.

Он кладет ее рядом с собой – это выигранное им очко. После этого каждый игрок помещает в низ колоды свои карты, использованные для истории, а себе берет 2 карты с верха колоды.

Таким образом, у игроков на руках снова остается по пять карт. Затем ход переходит к следующему игроку. Он становится судьей и бросает игральную кость.



Картина «Китайский портрет»:

Каждый игрок выбирает из своих пяти карт ту, которая, по его мнению, наиболее соответствует его собственному образу. Он кладет ее перед собой, лицевой стороной вниз. После того как все игроки выложили свои «карты-портреты», судья собирает их, перетасовывает не глядя, а затем смотрит. Для каждой из этих карт он должен определить игрока, который ее положил, и объяснить, почему он так решил. Судья получает все карты, для которых он правильно определил игроков.

Те карты, для которых судья не сумел правильно определить игроков, помещаются в низ колоды. После этого остальные игроки берут по одной карте с верха колоды. Таким образом, у них на руках снова остается по пять карт. Затем ход переходит к следующему игроку. Он становится судьей и бросает игральную кость.

Кто выигрывает? Тот игрок, который получил наибольшее количество карт (очков).

Bla Bla Bla

DJ08462

Contient de petites pièces pouvant être ingérées.
Contains small parts which are a danger to small children.
Enthält kleine Teile, die verschluckt werden können.
Contiene piezas pequeñas que pueden ser ingeridas.
Contem pequenas peças que podem ser ingeridas.
Contiene dei pezzi minuti che possono essere ingeriti.
Bevat kleine onderdelen die ingeslikt kunnen worden.
Innehåller små delar som kan sväljas.
Inneholder små dele, der kan sluges.
Περιέχει μικρά κομμάτια.
Содержит мелкие детали.



Djeco
3 rue des Grands Augustins
75006 Paris - France
www.djeco.com

