

FR EN DE
ES IT

Kelbazar !

7-99 ANS • YEARS
AÑOS • JAHRE

PT NL SE
DA RU



FR Contenu • EN Content
DE Inhalt • ES Contenido
IT Contenuto

Kelbazar !

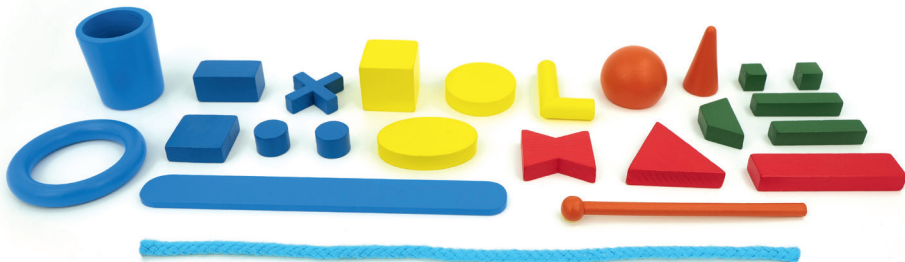
PT Conteúdo • NL Inhoud
SE Innehåll • DA Indhold
RU Содержание



x 252



x 50



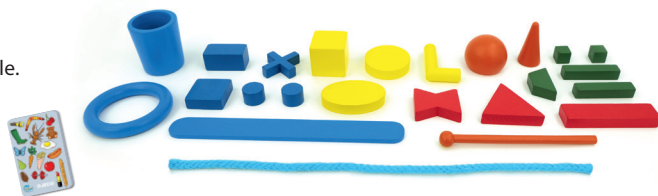
x 24



But du jeu : Faire deviner aux autres joueurs les éléments dessinés sur les cartes en utilisant des formes en bois et une ficelle.

Préparation du jeu :

Placer au centre de la table tous les éléments en bois, ainsi que la ficelle.
Mélanger les cartes et constituer une pioche face cachée.



Déroulement du jeu : Les joueurs jouent dans le sens des aiguilles d'une montre, le plus jeune joueur commence. Il pioche une carte et la regarde sans la montrer aux autres joueurs.

Il annonce à haute voix la catégorie à laquelle appartient sa carte :



Aliments



Objets



Animaux



Sport



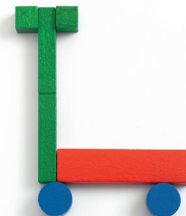
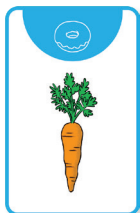
Jeux



Nature

Il va devoir faire deviner aux autres joueurs ce qui est dessiné sur sa carte, à l'aide des formes en bois et de la ficelle.

Par exemple :



Le joueur actif prend le temps dont il a besoin pour réaliser le dessin représenté sur sa carte et les autres joueurs ne doivent pas intervenir pendant la phase de création. Lorsqu'il décide que sa reproduction est terminée, les autres joueurs peuvent alors faire 2 propositions chacun.



> Victoire, l'élément de la carte a été découvert !

L'un des joueurs a trouvé la bonne réponse, il gagne 1 jeton victoire. Le joueur qui a réalisé la figure gagne également 1 jeton victoire.



> C'est la déroute, l'élément de la carte n'a pas été découvert !

Aucun joueur n'a trouvé la bonne réponse, personne ne reçoit de jeton victoire et la carte est défaussée.



Qu'il s'agisse d'un succès ou d'un échec, à la fin de chaque tour, les formes utilisées sont remises avec les autres. C'est alors au tour du joueur suivant de piocher une nouvelle carte et de faire deviner aux autres ce qu'elle représente.

Fin de partie

Le 1er joueur à atteindre 7 jetons victoire remporte la partie.

S'il y a égalité entre les joueurs, la partie continue jusqu'à ce qu'il y ait un écart de points.

NB : Les joueurs peuvent également convenir ensemble de s'arrêter à 6 ou 8 points pour une partie plus courte ou plus longue.

Il est interdit de parler ou de mimer



VARIANTES POUR LES JOUEURS EXPÉRIMENTÉS

VARIANTE « SIMULTANÉ »

Tous les joueurs piochent simultanément une carte, réalisent leur figure, puis essaient de deviner ce que représente la carte d'un autre joueur. Le système de comptage des points et le reste des règles restent inchangés.

VARIANTE « EXPERT »

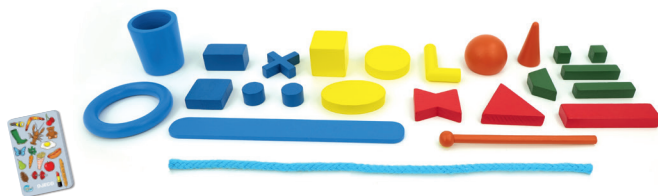
Les joueurs jouent selon les règles habituelles, mais sans annoncer la catégorie de la carte qu'ils ont tirée. Si l'un des joueurs trouve la bonne réponse, il remporte 2 jetons victoire. Celui qui a réalisé la figure gagne également 2 jetons victoire.



Aim of the game: Get the other players to guess what is on the cards using the wooden shapes and the piece of string.

Game set-up:

Place all the wooden pieces and the piece of string in the centre of the table. Shuffle the cards to create a face-down draw pile.



How to play: Players take turns to play clockwise, with the youngest player going first. They draw a card and look at it without showing the other players. They say the category of the card out loud:



Food



Objects



Animals



Sport



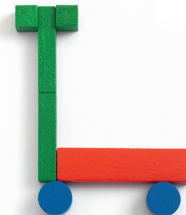
Games



Nature

They then have to get the other players to guess what is on their card using the wooden shapes and the piece of string.

For example:



The active player takes as long as they need to recreate the illustration on their card. The other players must not interrupt them as they complete their creation. Once the active player decides that their reproduction is finished, the other players can make 2 guesses each.

+1

> It's a win, the illustration on the card has been found!

When a player guesses correctly, they win 1 victory token.
The player who recreated the illustration also wins 1 victory token.

✗

> Bad luck, the illustration on the card hasn't been found!

If none of the players are able to guess correctly, nobody gets the victory token and the card is discarded.



Whether it's a win or a loss, all the shapes used are put back with the others at the end of each round. It's then the next players turn to draw a new card and get the other players to guess what's on it.

End of the game

The 1st player to gather 7 victory tokens wins the game.

If there is a tie between the players, the game continues until there is a difference in points.

Please note: Players can decide to stop at 6 or 8 points for a shorter or longer game.

Players cannot speak or mime



VARIATIONS FOR EXPERIENCED PLAYERS

'SIMULTANEOUS' VARIANT

The players all take a card at the same time, create their reproduction, and then try to guess what is on another player's card. Points are counted in the same way and the rules are the same.

'EXPERT' VARIANT

The players follow the standard rules, but don't state the category of their card.

If a player guesses correctly, they win 2 victory tokens.

The player who recreated the illustration also wins 2 victory tokens.

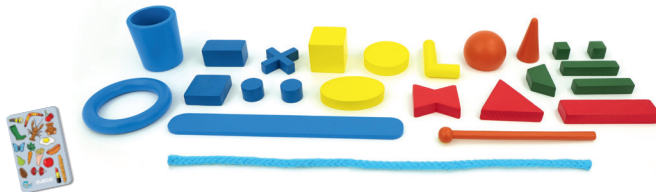


Spielziel: Bau das Bild von der Karte mit den Holzsteinen und dem Seil nach – die Mitspielenden versuchen, das Bild zu erraten.

Spielvorbereitung:

Legt alle Holzsteine und das Seil in die Tischmitte.

Mischt die Karten und legt sie als verdeckten Nachziehstapel ab.



Spielverlauf: Die jüngste Person beginnt, danach seid ihr einzeln nacheinander im Uhrzeigersinn an der Reihe. Wenn du am Zug bist, ziehst du eine Karte vom Stapel und schau sie dir alleine an.

Sage dann die Kategorie der Karte laut an:



Lebensmittel

Objekte

Tiere

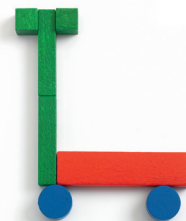
Sport

Spiele

Natur

Du legst die Karte verdeckt vor dich und platzierst die Holzsteine und das Seil so auf dem Tisch, dass die Mitspielenden dadurch das Bild auf der Karte möglichst gut erraten können.

Beispiel:



Du darfst dir beim Legen so viel Zeit lassen, wie du möchtest. Die Mitspielenden sollten dich nicht stören, bevor du deine Kreation vollendet hast. Sobald du entscheidest, dass du fertig bist, dürfen die Mitspielenden jeweils zweimal raten, was für ein Bild auf der Karte ist. Nun gibt es zwei Möglichkeiten:

+1

> Sehr gut – jemand hat das Bild auf der Karte erraten!

Errät eine Person das Bild auf der Karte, erhält sie einen Chip.
Auch du als aktive Person erhältst einen Chip.

✗

> Pech gehabt – niemand hat das Bild erraten!

Errät niemand das Bild auf der Karte, erhält auch niemand einen Chip.
Die Karte legt ihr beiseite.



Legt die Holzsteine und das Seil danach wieder in die Tischmitte, egal ob das Bild erraten wurde oder nicht. Nun ist die nächste Person an der Reihe. Sie zieht eine Karte und versucht zu erreichen, dass die Mitspielenden das Bild erraten.

Spielende

Die erste Person mit 7 Chips gewinnt!

Bei einem Unentschieden spielt ihr bis zu einer Entscheidung weiter.

Hinweis: Ihr könnt die Spieldauer auch variieren, indem ihr das Spiel bei 6 oder 8 Chips beendet.

Während des Legens dürft ihr weder sprechen noch Gesten machen.



VARIANTEN FÜR FORTGESCHRITTENE

ALLE SPIELEN GLEICHZEITIG

Ihr nehmt alle jeweils eine Karte und legt das Bild eurer Karte nach. Wenn alle fertig sind, versucht ihr die Bilder auf den übrigen Karten zu erraten. Die Vergabe von Chips und der Ablauf folgen ansonsten den gleichen Regeln.

FÜR EXPERTEN!

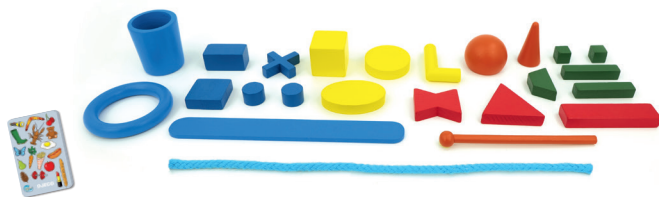
Ihr spielt nach den Regeln des Grundspiels, aber die aktive Person verrät die Kategorie ihrer Karte nicht. Rät eine andere Person richtig, erhält sie 2 Chips. Auch die aktive Person erhält in diesem Fall 2 Chips.



Objetivo del juego: conseguir que los demás jugadores adivinen los elementos dibujados en las cartas utilizando formas de madera y un cordel.

Preparación del juego:

Colocar en el centro de la mesa todos los elementos de madera y el cordel. Barajar las cartas y formar un montón boca abajo.



Desarrollo del juego: los jugadores juegan en el sentido de las agujas del reloj.

Empieza el jugador más joven, roba una carta y la mira sin enseñársela a los demás jugadores.

Luego dice en voz alta la categoría a la que pertenece su carta:



Alimentos



Objetos



Animales



Deporte



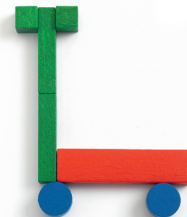
Juegos



Naturaleza

Con ayuda de las formas de madera y el cordel, tendrá que conseguir que los demás jugadores adivinen lo que hay dibujado en su carta:

Por ejemplo:



El jugador activo se toma el tiempo necesario para hacer el dibujo que aparece en su carta y los demás jugadores no pueden intervenir durante la fase de creación. Cuando haya dado por finalizado su dibujo, los demás jugadores podrán formular 2 propuestas cada uno.



> **¡Victoria, se ha adivinado el elemento de la carta!**

Uno de los jugadores ha dado con la respuesta correcta y gana 1 ficha victoria. El jugador que ha hecho la figura también gana 1 ficha de victoria.



> **¡Derrota, no se ha adivinado el elemento de la carta!**

Ninguno de los jugadores ha dado con la respuesta correcta, así que nadie recibe fichas de victoria y la carta queda descartada.



Que sea una victoria como una derrota, al final de cada turno las formas que se hayan utilizado se vuelven a colocar con las demás. El turno pasa al jugador siguiente, que roba una nueva carta y tiene que conseguir que los demás adivinen lo que hay representado en ella.

Fin de la partida

El 1.º jugador que consiga 7 fichas de victoria gana la partida.

Si los jugadores empatan, el juego sigue hasta que haya una diferencia de puntos.

Nota: los jugadores también pueden ponerse de acuerdo para detenerse al llegar a 6 u 8 puntos y jugar una partida más corta o más larga.

Está prohibido hablar o hacer mímica



VARIANTES PARA LOS JUGADORES CON EXPERIENCIA

VARIANTE "SIMULTÁNEA"

Todos los jugadores roban una carta al mismo tiempo, hacen su figura e intentan adivinar lo que aparece representado en la carta de otro jugador. El sistema de puntuación y el resto de las reglas permanecen igual.

VARIANTE "EXPERTO"

Los jugadores juegan según las reglas habituales, pero sin decir en voz alta la categoría de la carta que han sacado. Si uno de los jugadores da con la respuesta correcta, gana 2 fichas de victoria. El jugador que ha hecho la figura también gana 2 fichas de victoria.

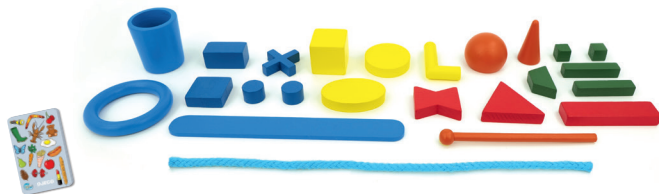


Scopo del gioco: far indovinare agli altri giocatori gli elementi disegnati sulle carte utilizzando le forme di legno e il cordoncino.

Preparazione del gioco:

mettere al centro del tavolo tutti gli elementi di legno e il cordoncino.

Mischiare le carte e formare un mazzo a faccia in giù.



Svolgimento del gioco: i giocatori giocano in senso orario e inizia il più giovane.

Pesca una carta e la guarda senza farla vedere agli altri giocatori.

Dice ad alta voce la categoria a cui appartiene la carta:



Alimenti



Oggetti



Animali



Sport



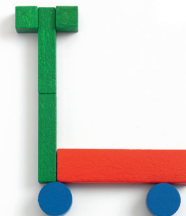
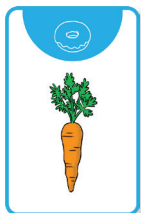
Giochi



Natura

deve far indovinare agli altri giocatori il disegno rappresentato sulla sua carta grazie alle forme di legno e al cordoncino.

Ad esempio:



Il giocatore attivo si prende tutto il tempo necessario per realizzare il disegno rappresentato sulla sua carta; mentre gli altri giocatori non possono intervenire in questa fase di creazione. Quando decide di aver terminato, gli altri giocatori possono fare 2 proposte ciascuno.



> Vittoria! L'elemento della carta è stato indovinato!

Uno dei giocatori ha dato la risposta giusta e vince 1 gettone vittoria. Anche il giocatore che ha realizzato la figura vince 1 gettone vittoria.



> Sconfitta! L'elemento della carta non è stato indovinato!

Nessun giocatore ha dato la risposta giusta, nessuno riceve il gettone vittoria e la carta viene scartata.



Che si verifichi una vittoria o una sconfitta, alla fine di ciascun turno, le forme utilizzate vengono rimesse con le altre. Tocca quindi al giocatore seguente pescare una nuova carta e far indovinare agli altri cosa rappresenta.

Fine del gioco

Vince il gioco il 1° giocatore che ottiene 7 gettoni vittoria. In caso di pareggio, il gioco continua fino a ottenere punteggi diversi.

N.B.: i giocatori possono anche mettersi d'accordo per fermarsi a 6 o 8 punti, affinché la partita sia più breve o più lunga.

È vietato parlare o mimare



VARIANTI PER GIOCATORI ESPERTI

VARIANTE "IN CONTEMPORANEA"

Tutti i giocatori pescano contemporaneamente una carta, realizzano la propria figura, poi provano a indovinare cosa è rappresentato sulla carta dell'altro giocatore. Il sistema di conteggio dei punti e il resto delle regole rimane uguale.

VARIANTE "ESPERTO"

I giocatori giocano seguendo le regole usuali, ma senza dire la categoria a cui appartiene la carta che hanno pescato. Se uno dei giocatori dà la risposta giusta, vince 2 gettoni vittoria. Anche quello che ha realizzato la figura vince 2 gettoni vittoria.

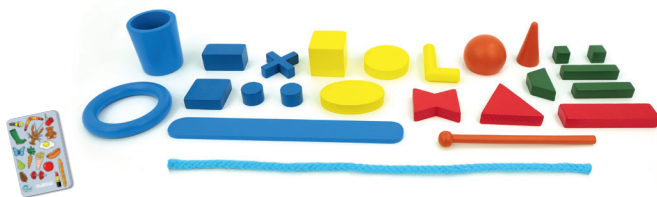


Objetivo do jogo: Fazer com que os outros jogadores adivinhem os elementos desenhados nas cartas utilizando formas de madeira e um cordel.

Preparação do jogo:

Colocar no centro da mesa o cordel e todas as formas de madeira.

Baralhar as cartas e formar um baralho com as cartas viradas para baixo.



Como jogar: Os jogadores jogam no sentido dos ponteiros de um relógio. O jogador mais novo começa o jogo tirando uma carta e observando-a sem a mostrar aos outros jogadores. O jogador anuncia em voz alta a categoria a que pertence a sua carta:



Alimentos



Objetos



Animais



Desporto



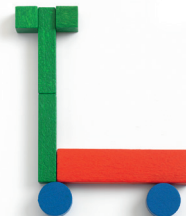
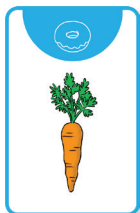
Jogos



Natureza

O jogador tem de fazer com que os outros jogadores adivinhem o que está desenhado na sua carta, utilizando, para tal, as formas de madeira e o cordel.

Por exemplo:



O jogador ativo demora o tempo que precisa para fazer o desenho representado na sua carta e os outros jogadores não podem intervir nessa fase. Quando ele achar que a sua reprodução está terminada, os outros jogadores podem então fazer 2 propostas cada um.

+1

> Vitória, o elemento da carta foi descoberto!

Um dos jogadores encontrou a resposta certa, ganha 1 ficha de vitória. O jogador que criou a figura também ganha 1 ficha de vitória.

-

> Derrota, o elemento da carta não foi descoberto!

Nenhum jogador encontrou a resposta certa, ninguém recebe a ficha de vitória e a carta é descartada.



Independentemente de se ter ganhado ou não, no final de cada volta, as formas utilizadas são novamente colocadas com as outras. É então a vez do jogador seguinte tirar uma nova carta e deixar que os outros adivinhem o que ela representa.

Fim do jogo

O 1.º jogador a ter 7 fichas de vitória ganha a partida.

Em caso de empate, a partida continua até haver uma diferença de pontos.

Nota: Os jogadores também podem combinar acabar a partida aos 6 ou 8 pontos, de modo a terem uma partida mais curta ou mais longa.

É proibido falar ou fazer gestos



VARIANTES PARA JOGADORES EXPERIENTES

VARIANTE "SIMULTÂNEO"

Todos os jogadores tiram uma carta em simultâneo, criam as suas figuras, e tentam adivinhar o que representa a carta de outro jogador. O sistema de contagem de pontos e o resto das regras mantêm-se.

VARIANTE "EXPERT"

Os jogadores seguem as regras habituais, mas sem anunciar a categoria da carta que retiraram. Se um dos jogadores encontrar a resposta certa, ganha 2 fichas de vitória. O jogador que criou a figura também ganha 2 fichas de vitória.

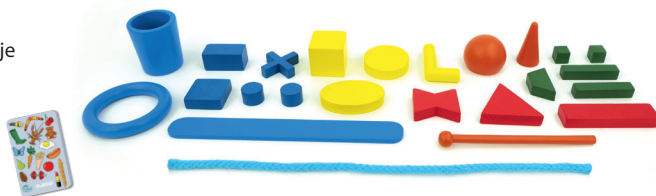


Doel van het spel: De andere spelers de elementen laten raden die op de kaarten zijn afgebeeld met behulp van houten vormen en een touwtje.

Vorbereiding van het spel:

Leg alle houten stukken en het touwtje in het midden van de tafel.

Schud de kaarten en leg ze op een stapel met het plaatje naar beneden.



Spelverloop: De spelers spelen met de klok mee. De jongste speler begint. Hij pakt een kaart en bekijkt die zonder haar aan de andere spelers te laten zien. Hij zegt hardop tot welke categorie zijn kaart behoort:



Voedsel



Objecten



Dieren



Sport



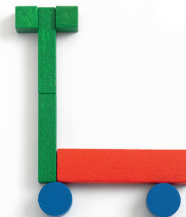
Spellen



Natuur

Daarna probeert hij, met behulp van de houten vormen en het touwtje, de andere spelers te laten raden wat er op zijn kaart afgebeeld staat.

Bijvoorbeeld:



De speler die aan de beurt is neemt de tijd die hij nodig heeft om de afbeelding op zijn kaart te maken. Tijdens dit proces mogen de andere spelers niet ingrijpen. Zodra hij besluit dat zijn creatie klaar is, mogen de andere spelers elk 2 suggesties doen.

+1

> Overwinning, het element op de kaart is ontdekt!

Een van de spelers heeft het juiste antwoord geraden en wint 1 overwinningssfiche. De speler die de figuur heeft gemaakt, wint ook 1 overwinningssfiche.

X

> Nederlaag, het element op de kaart is niet ontdekt!

Geen enkele speler heeft het juiste antwoord geraden, niemand krijgt een overwinningssfiche en de kaart wordt weggelegd.



Ongeacht of het een overwinning of nederlaag betreft, aan het eind van elke ronde worden de gebruikte vormen bij de andere teruggelegd. Dan is de volgende speler aan de beurt: hij pakt een nieuwe kaart en laat de anderen raden wat er op zijn kaart afgebeeld staat.

Einde van het spel

De 1e speler met 7 overwinningssfiches wint het spel.

Bij gelijkspel tussen de spelers, gaat het spel net zolang door totdat er een verschil in punten is.

NB: De spelers kunnen ook afspreken om te stoppen bij 6 of 8 punten voor een korter of langer spel.

Het is verboden om te praten of gebaren te maken



VARIANTEN VOOR ERVAREN SPELERS

VARIANT 'GELIJKTIJDIG'

Alle spelers pakken tegelijkertijd een kaart, maken hun figuur en proberen vervolgens te raden wat er op de kaart van een andere speler afgebeeld staat. De manier van punten tellen en de rest van de regels blijven ongewijzigd.

VARIANT 'EXPERT'

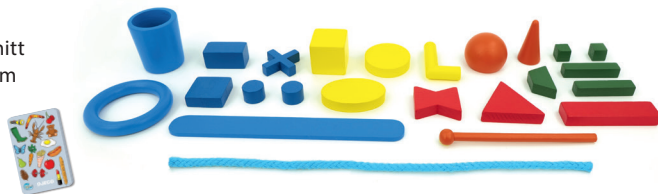
De spelers spelen volgens de gebruikelijke regels, maar zonder de categorie van de door hen gepakte kaart bekend te maken. Als een van de spelers het juiste antwoord raadt, wint hij 2 overwinningssfiches. Ook de speler die de figuur heeft gemaakt, wint 2 overwinningssfiches.



Spelets mål: Använda träklossarna och snöret till att återskapa figurerna på korten så att övriga spelare kan gissa vad de föreställer.

Spelförberedelse:

Lägg snöret och samtliga träklossar mitt på bordet. Blanda korten och lägg dem i en hög med bildsidan nedåt.



Spelets gång: Spelet går medurs och den yngsta spelaren börjar. Hen tar ett kort och ser efter vad det föreställer utan att visa det för övriga spelare. Hen berättar vilken kategori som kortet tillhör:



Mat



Föremål



Djur



Sport



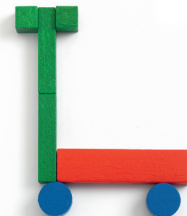
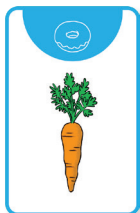
Lek



Natur

Spelaren ska använda träklossarna och snöret till att återskapa figuren på kortet så att övriga spelare kan gissa vad det föreställer.

Till exempel:



Den aktiva spelaren tar den tid som behövs för att återskapa bildkortet. Övriga spelare får inte avbryta under skapandearbetet. När spelaren är nöjd med sitt alster får övriga spelare komma med 2 gissningar var.

+1

> Hurra! Figuren på kortet har identifierats.

En av spelarna har gissat rätt och vinner 1 poängbricka.
Spelaren som skapade figuren vinner också 1 poängbricka.

✗

> Fiasko! Figuren på kortet har inte identifierats.

Ingen spelare har gissat rätt. Ingen får någon poängbricka
och kortet sakas.



Oavsett om figuren på kortet har identifierats eller ej ska använda byggkomponenter läggas tillbaka med de andra i slutet av varje omgång. Därefter är det nästa spelares tur att ta ett nytt kort och försöka återskapa figuren på det.

Spelets slut

Den 1:a spelaren med 7 poängbrickor vinner spelet.

Om det står lika mellan flera spelare fortsätter partiet tills att poängställningen skiljer dem åt.

OB! Spelarna kan även komma överens om att spelet avslutas vid 6 eller 8 poängbrickor, vilket förkortar eller förlänger speltiden.

Det är inte tillåtet att prata eller mima

**VARIANTER FÖR ERFARNA SPELARE****SIMULTANVARIANT**

Alla spelare tar varsitt kort på samma gång, återskapar figuren och försöker därefter gissa vad en annan spelares kort föreställer. Poängräkningssystemet och övriga spelregler förblir desamma.

EXPERTVARIANT

Spelarna spelar utefter de vanliga reglerna men utan att berätta vilken kategori som det dragna kortet tillhör. Om någon av spelarna gissar rätt vinner denne 2 poängbrickor. Spelaren som skapade figuren vinner också 2 poängbrickor.



Spillets formål: Få de andre spillere til at gætte de elementer, der er tegnet på kortene, ved hjælp af træstykker og en snor.

Forberedelse af spillet:

Læg alle træstykkerne og snoren midt på bordet. Bland kortene, og lav en bunke med billedsiden nedad.



Sådan foregår spillet: Spillerne spiller med uret, og den yngste spiller begynder.

Spilleren trækker et kort og kigger på det uden at vise det til de andre spillere.

Han eller hun siger højt, hvilken kategori kortet tilhører:



Mad



Objekter



Dyr



Sport



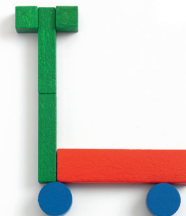
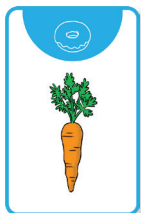
Spil



Natur

Spilleren skal ved hjælp af træstykkerne og snoren få de andre til at gætte, hvad der er tegnet på kortet.

For eksempel:



Den aktive spiller tager den tid, der er nødvendig for at genskabe tegningen på kortet. De andre spillere må ikke gribe ind under denne fase. Når spilleren beslutter, at gengivelsen er færdig, kan de andre spillere derefter komme med 2 gæt hver.

+1

> Sejren er i hus – elementet på kortet er blevet identificeret!

En af spillerne har gættet rigtigt og vinder 1 sejsbrik.
Den spiller, der lavede figuren, vinder også 1 sejsbrik.

✗

> Det er en fiasko – elementet på kortet er ikke blevet identificeret!

Ingen af spillerne har gættet rigtigt, så der uddeles ikke nogen sejsbrik, og kortet kasseres.



Uanset om det lykkedes at gætte rigtigt eller ej, lægges de anvendte træstykker tilbage sammen med de andre i slutningen af hver runde. Det er nu den næste spillers tur til at trække et nyt kort og få de andre til at gætte, hvad det forestiller.

Spilleets slutning

Den første spiller, der får 7 sejsbrikker, har vundet spillet.

Hvis det står lige mellem spillerne, fortsætter spillet, indtil der er pointforskel.

NB: Spillerne kan også blive enige om at stoppe ved 6 eller 8 point for et kortere eller længere spil.

Det er forbudt at tale eller mime

**VARIANTER FOR DE ERFARNE SPILLERE****SIMULTAN-VARIANTEN**

Alle spillere trækker et kort samtidig, laver deres figur, og prøver derefter at gætte, hvad en anden spillers kort forestiller. Pointsystemet og de øvrige regler forbliver de samme.

EKSPERT-VARIANTEN

Spillerne følger de normale regler, men uden at meddele kategorien på det kort, de har trukket. Hvis en spiller gætter korrekt, vinder han eller hun 2 sejsbrikker. Den spiller, der lavede figuren, vinder også 2 sejsbrikker.

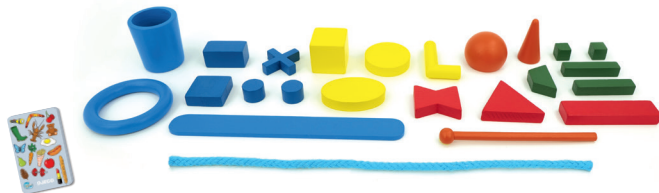


Цель игры: используя деревянные фигуры и веревочку, воспроизведите предметы, нарисованные на карточках, чтобы другие игроки смогли их отгадать.

Подготовка к игре:

Положите все деревянные фигуры и веревочку в центр стола.

Перемешайте карточки и положите колоду лицевой стороной вниз.



Ход игры: Игроки ходят по часовой стрелке. Первым ходит самый младший игрок.

Он вытягивает карточку и рассматривает ее, не показывая другим. Он громко объявляет категорию, к которой относится его карточка:



Еда



Предметы



Животные



Спорт



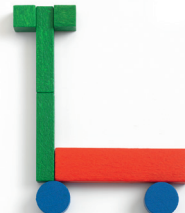
Игры



Природа

Затем с помощью деревянных фигур и веревочки игрок воспроизводит то, что нарисовано на карточке. Другие игроки должны отгадать изображение на карточке.

Например:



Активный игрок тратит столько времени, сколько необходимо, чтобы воссоздать изображение с карточки. Другие игроки не должны ему мешать. Когда активный игрок решает, что изображение с его карточки воспроизведено, остальные игроки могут сделать по 2 предположения.



> Победа: изображение угадано!

Если кто-то из игроков нашел правильный ответ, он получает 1 победный жетон. Активный игрок, воссоздавший изображение, также получает 1 победный жетон.



> Поражение: изображение не угадано!

Если правильный ответ не был найден, никто не получает победный жетон, и карточка сбрасывается.



После завершения хода, вне зависимости от результата, фигуры возвращаются в центр стола. Ход переходит к следующему игроку, который вытягивает новую карточку, и игра продолжается.

Конец игры

Тот, кто первым набрал 7 победных жетонов, считается победителем.

Если счет равный, игра продолжается до тех пор, пока не будет разницы в очках.

NB: Участники также могут договориться и играть до 6 или 8 очков, чтобы игра была короче или длиннее.

Разговаривать или показывать жестами запрещается



★ ДЛЯ БОЛЕЕ ОПЫТНЫХ ИГРОКОВ ★

ВАРИАНТ ОДНОВРЕМЕННОЙ ИГРЫ

Все игроки одновременно вытягивают по карточке, воссоздают свое изображение, а затем пытаются угадать, что изображено на карточках других игроков. Система подсчета очков и остальные правила игры остаются неизменными.

ВАРИАНТ ИГРЫ ДЛЯ ЭКСПЕРТОВ

Игроки играют по обычным правилам, но не объявляют категорию карточки, которую они вытянули. Если один из игроков находит правильный ответ, он получает 2 победных жетона. Игрок, воссоздавший изображение, также получает 2 победных жетона.

DJ08422



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