

Martin & Jochen
Kallenborn & Scherer

Assel Schlamassel



D R E I
M A G I C



ARVI

D

Assel Schlamassel



Autoren: **Martin Kallenborn & Jochen Scherer**

Illustration & Grafik: **Rolf (ARVi) Vogt**

Redaktion: **Thorsten Gimmler & Matthias Karl**

.....

Spieleranzahl: **3 - 6**

Alter: **ab 8 Jahren**

Spieldauer: **ca. 15 min**

Material

- 1 50 Tierkarten** (je 10x Asseln, Spinnen, Fliegen, Ratten, Schnecken mit Werten von 1 - 5)
- 2 5 Reihenfolge-Karten** Assel, Spinne, Fliege, Ratte, Schnecke (jeweils mit gleicher Vorder- und Rückseite)
- +** **Spielregel**



Spielidee

Ein Spieler schlüpft in die Rolle eines Ekeltier-Dompteurs. Er zieht eine Karte, schlägt dann mehrmals auf den Tisch und klatscht in die Hände. Die anderen Spieler können hören, um welche Karte es sich handelt. Sie versuchen aus dem „Code“, die Art und Anzahl der Tiere zu erkennen, die der Dompteur auf seiner Karte sieht. Wer zuerst die richtige Anzahl und Tierart nennt, gewinnt die Karte. Der Spieler, der am Ende des Spiels die meisten Karten hat, ist der Sieger dieses Asselschlamassels.

Spielvorbereitung

Im **Grundspiel** wird mit 4 Tierarten (also 40 Karten) gespielt. Die Spieler entscheiden gemeinsam, welche Tierart aus dem Spiel ausscheidet. Die entsprechenden 10 Tierkarten sowie die passende Reihenfolge-Karte werden aussortiert und kommen in die Schachtel. Die restlichen 4 Reihenfolge-Karten werden in zufälliger Anordnung nebeneinander in die Tischmitte gelegt. Die Schachtel wird links neben die 4 Reihenfolge-Karten gelegt.



Die 40 Tierkarten werden gemischt und jeder Spieler erhält 3 Karten, die er verdeckt, ohne sie vorher zu betrachten, vor sich ablegt. Dies ist der jeweilige Punktestapel des Spielers, in dem der Spieler so viele Karten wie möglich bis Spielende sammeln will. Aus den restlichen Karten wird, abhängig von der Anzahl der Spieler, ein Teil der Karten als verdeckter Nachzugstapel in die Mitte des Tisches gelegt.

3 Spieler: 1 Stapel mit 15 Karten

4 Spieler: 1 Stapel mit 16 Karten

5 Spieler: 1 Stapel mit 15 Karten

6 Spieler: 1 Stapel mit 18 Karten

Die restlichen Karten werden für das Spiel nicht verwendet und kommen in die Schachtel.

Spielverlauf

Der jüngste Spieler beginnt das Spiel als Dompteur. Der Dompteur zieht eine Karte vom Nachzugstapel und schaut sich die Karte an. Auf den Karten sind immer **1 bis 5 Tiere** einer Tierart zu sehen. Entsprechend den **Reihenfolge-Karten** neben der Schachtel, muss der Dompteur den anderen Spielern nun ohne zu Reden mitteilen, wie viele Tiere auf der Karte zu sehen sind, und von welcher Tierart diese Tiere sind. Dabei zählt die Karte, die direkt neben der Schachtel liegt, als „Platz 1“. Die rechts daneben liegende Karte ist demnach „Platz 2“, dann folgt „Platz 3“ und „Platz 4“.

Beispiel: In dieser Auslage ist die Assel auf „Platz 1“, die Ratte ist auf „Platz 2“, die Spinne auf „Platz 3“ und die Fliege auf „Platz 4“:



Um den **Platz der Tierart** anzuzeigen, schlägt der Dompteur mit der **flachen Hand** so oft auf den Tisch, wie es dem **Platz der Reihenfolge-Karten** entspricht.

Um die Anzahl der Tiere anzuzeigen, klatscht der Dompteur so oft mit **beiden Händen**, wie es der **Anzahl der Tiere auf** seiner gezogenen Karte entspricht.

Der Dompteur muss den „Code“ immer korrekt vorgeben. Da es für ihn aber günstiger ist, wenn die Mitspieler den „Code“ nicht erraten, kann er es etwas erschweren, indem er das auf den Tisch schlagen und in die Hände klatschen beliebig mischt.



Beispiel: Der Dompteur zieht eine Tierkarte mit 4 Spinnen.
Die Reihenfolge-Karten liegen wie in obigem Beispiel beschrieben.



Der Spieler muss nun insgesamt 3-mal mit der flachen Hand auf den Tisch schlagen (Spinnen auf Platz 3) und insgesamt 4-mal in die Hände klatschen (Anzahl der Spinnen=4).

Der Dompteur entschließt sich, 2-mal in die Hände zu klatschen, dann schlägt er 1-mal mit der flachen Hand auf den Tisch, klatscht 1-mal, schlägt 2-mal mit der flachen Hand auf den Tisch und klatscht zum Abschluss 1-mal.

.....

Nachdem der Dompteur das Klatschen und Schlagen beendet hat, können die anderen Spieler **sofort** das Ergebnis **rufen**, wenn sie glauben, die richtige Tierart und Anzahl erkannt zu haben.

Wenn der erste Spieler das richtige Ergebnis gerufen hat, zeigt der Dompteur allen Spielern offen die Karte. Der Spieler, der richtig lag, erhält die Tierkarte und legt sie verdeckt auf seinen Punktestapel.

Jeder Spieler, der ein falsches Ergebnis gerufen hat, muss für jedes falsche Ergebnis je 1 seiner Tierkarten aus seinem Punktestapel an den Dompteur geben, der die Karten verdeckt auf seinen Punktestapel legt.

Wenn ein Spieler keine Tierkarten mehr in seinem Punktestapel hat, darf er immer noch raten, aber immer **nur einmal pro Zug eines Dompteurs**.

Wenn der Dompteur beim Klatschen und Schlagen einen Fehler gemacht hat, zeigt er die Karte den anderen Spielern und legt die Karte sowie 1 Karte aus seinem persönlichen Punktestapel unter den Nachzugstapel. Sein Zug ist nun beendet.

Wenn kein Spieler mehr raten möchte und kein Spieler das richtige Ergebnis geraten hat, zeigt der Dompteur die Karte den anderen Spielern und legt sie anschließend auf seinen persönlichen Stapel.

Danach wird der nächste Spieler im Uhrzeigersinn zum Dompteur.

Nachdem jeder Spieler einmal Dompteur war, werden die **Reihenfolge-Karten gemischt** und neu neben der Schachtel ausgelegt.

Spielende

Das Spiel endet, wenn der Nachzugstapel leer ist. Der Spieler mit den meisten Karten in seinem Punktestapel ist der **Gewinner**. Bei Gleichstand werden die Zahlenwerte der Karten zusammengerechnet und der Spieler mit dem höheren Wert gewinnt das Spiel.

Spielvarianten

Darf es ein bisschen leichter oder etwas schwerer sein?

1 Ein bisschen schwerer!

Die Spielregeln bleiben unverändert, aber statt 40 Tierkarten, werden **alle 50 Tierkarten** verwendet. Bei den Reihenfolge-Karten werden ebenfalls alle 5 Tiere verwendet.

2 Etwas leichter!

Die Spielregeln bleiben unverändert, aber statt 40 Tierkarten, werden **nur 30 Tierkarten** (also auch nur 3 verschiedene Tierarten) verwendet. Bei den Reihenfolge-Karten werden nur die 3 entsprechenden Tiere verwendet. In dieser Variante besteht der Nachzugstapel aus nur 12 Karten.

3 Noch leichter!

Die Spielregeln bleiben unverändert, aber die **Reihenfolge-Karten** werden am Ende einer Runde nicht gemischt. Die Reihenfolge bleibt **unverändert** für das ganze Spiel.

Woodlouse Chaos



Authors: **Martin Kallenborn & Jochen Scherer**

Illustrations and graphics: **Rolf (ARVi) Vogt**

Editors: **Thorsten Gimmler & Matthias Karl**

.....

Number of players: **3 - 6**

Age: **from 8**

Length of the game: **approx. 15 minutes**

Materials

- 1 50 animal cards** (10x woodlice, spiders, flies, rats, snails with values between 1 and 5)
- 2 5x sequence cards:** woodlouse, spider, fly, rat, snail (each with the same front and back)
- + Rules of the game**



Idea behind the game

A player slips into the role of the trainer of a gross animal. He takes a card, then bangs on the table and claps his hands several times each. From this banging and clapping, the other players can hear which card it is. From this “code”, they try to recognise which species of animal and the number of animals the animal trainer can see on his card. The first player to name the correct number of animals and the correct species of animal wins the card. The player with the most amount of cards at the end of the game is the winner of Woodlouse Chaos!

Preparing to play

In the **basic game**, four species (i.e. 40 cards) of animal are used. The players decide mutually which species of animal is left out of the game. The appropriate 10 animal cards and the right sequence card are removed from the rest of the cards and put back into the box. The other four sequence cards are placed down randomly in the middle of the table. The box is placed to the left, next to the four sequence cards.



The 40 animal cards are shuffled and each player is dealt three cards, which he places face-down in front of him without looking at them. This is the player's own score pile onto which the player needs to collect as many cards as possible by the end of the game. Depending on the number of players, some of the leftover cards are put into the middle of the table as a concealed draw pile.

3 players: 1 pile of 15 cards

4 players: 1 pile of 16 cards

5 players: 1 pile of 15 cards

6 players: 1 pile of 18 cards

The remaining cards are not used for the game and are returned to the box.

How to play

The youngest player starts the game as the animal trainer.

The animal trainer takes a card from the draw pile and looks at the card.

Between 1 and 5 animals of one animal species are always depicted on each card. According to the **sequence cards** next to the box, the trainer has to communicate, without speaking, to the other players how many animals are visible on the card, and which species of animal it is.

The card right next to the box counts as "Position 1". The card to the right of this one is, correspondingly, "Position 2", followed by "Position 3" and "Position 4".

Example: In this display, the woodlouse is on “Position 1”, the rat is on “Position 2”, the spider is on “Position 3” and the fly on “Position 4”.



.....

In order to display the **position of the animal species**, the animal trainer bangs his **flat hand** onto the table the same number of times as the position on the **sequence cards**.

In order to indicate the number of animals, the animal trainer claps **both hands** the number of times indicated by **the number of animals** on the card he has picked up.

The animal trainer must always communicate the “code” correctly. However, since it is better for him if his fellow players don’t guess the “code”, he can make it somewhat more difficult by mixing up the bangs on the table and the hand claps – causing chaos!

Example: The animal trainer picks up an animal card depicting four spiders. The sequence cards are laid out as shown in the example above.



The player now has to bang his flat hand on the table three times (spiders are on Position 3) and clap his hands a total of four time (number of spiders = 4).

The animal trainer decides to clap his hands twice, then bang his flat hand on the table once, claps once, bangs his flat hand on the table twice, and to round off claps once.

.....

Once the animal trainer has finished clapping and banging, the other players can **immediately shout out** the answer if they think they have guessed the correct number and species of animal.

As soon as the first player has shouted out the right answer, the trainer reveals the card to all of his fellow players. The player who guessed correctly receives the animal card and puts it face-down on the top of his score pile.

All players that shouted out the wrong answer have to give one card for each wrong shout from their animal cards to the animal trainer, who then puts it face-down onto his score pile.

Once a player no longer has any animal cards on his score pile, he is still allowed to guess, but only **once per turn of the animal trainer**.

If the animal trainer makes a mistake when he is clapping and banging, he is to reveal the card to his fellow players and put the card along with one card from his own score pile on the bottom of the draw pile. He has now finished his turn.

If no players wish to make a guess and no player has guessed the right answer, the animal trainer shows the other players the card and then adds it to his own score pile.

Then the next player in a clockwise direction becomes the animal trainer.

Once all the players have had a turn at being the animal trainer, **the sequence cards are shuffled** and dealt out anew next to the box.

End of the game

The game ends as soon as the draw pile is empty. The player with the most cards in his score pile is **the winner**. In the event of a tie, the numerical values of the cards are added up and the player with the higher value wins the game.

Variants to the game

What about making things a bit easier — or even a bit harder?

1 A bit harder!

The rules of the game stay the same but, instead of 40 animal cards, all **50 animal cards** are used. Similarly, all 5 animals on the sequence cards are used.

2 Somewhat easier!

The rules of the game stay the same but, instead of 40 animal cards, **only 30 animal cards** are used (i.e. only three different animal species). Only the three corresponding animals are used for the sequence cards. In this variant, the draw pile comprises only 12 cards.

3 Even easier!

The rules of the game stay the same, but the **sequence cards** are not shuffled at the end of a round. The sequence **remains the same** for the entire game.

La cloporterie

Auteurs : **Martin Kallenborn & Jochen Scherer**

Illustration & graphiques : **Rolf (ARVi) Vogt**

Rédaction : **Thorsten Gimmler & Matthias Karl**

Nombre de joueurs : **3 à 6**

Age : **à partir de 8 ans**

Durée du jeu : **env. 15 min**

Matériel

- 1 50 cartes d'animaux** (respectivement 10 cartes de cloportes, d'araignées, de mouches, de rats, d'escargots comportant des valeurs de 1 à 5)
- 2 5 cartes d'ordre** : cloporte, araignée, mouche, rat, escargot (le recto et le verso de chaque carte d'ordre sont respectivement identiques)
- + Règles du jeu**



Idée du jeu

Un joueur se glisse dans la peau d'un dompteur d'animaux répugnants. Il tire une carte avant de taper plusieurs fois sur la table et de frapper dans ses mains. Les autres joueurs peuvent entendre de quelle carte il s'agit. Ils essaient de décèler dans ce „code“ l'espèce et le nombre d'animaux que le dompteur voit sur sa carte. Celui qui donne en premier le bon nombre et la bonne espèce d'animaux gagne la carte. Le joueur possédant le plus grand nombre de cartes à la fin du jeu est le gagnant de cette cloporterie.

Préparation du jeu

Dans le **jeu de base**, on joue avec 4 espèces d'animaux (c'est-à-dire avec 40 cartes). Les joueurs décident ensemble quelle espèce sera retirée du jeu. Les 10 cartes d'animaux correspondantes, ainsi que la carte d'ordre qui va avec, sont retirées du jeu et rangées dans la boîte. Les 4 cartes d'ordre restantes sont placées côte à côte au milieu de la table dans n'importe quel ordre. La boîte est placée à gauche à côté des 4 cartes d'ordre.



Les 40 cartes d'animaux sont mélangées et chaque joueur reçoit 3 cartes qu'il doit déposer à l'envers devant lui sans les avoir regardé. Il s'agit de la pile de points du joueur, dans laquelle il doit amasser autant de cartes que possible jusqu'à la fin du jeu. En fonction du nombre de joueurs, une partie des cartes restantes sert de pioche. Cette pioche cachée est placée au milieu de la table.

3 joueurs : 1 pile comportant 15 cartes

4 joueurs : 1 pile comportant 16 cartes

5 joueurs : 1 pile comportant 15 cartes

6 joueurs : 1 pile comportant 18 cartes

Les cartes restantes ne sont pas utilisées pour le jeu et elles sont rangées dans la boîte.

Déroulement du jeu

Le plus jeune joueur commence le jeu en tant que dompteur.

Le dompteur tire une carte de la pioche et il regarde la carte.

Sur les cartes, on peut toujours voir **1 à 5 animaux** d'une espèce

d'animaux. En fonction des **cartes d'ordre** situées à côté de la boîte,

le dompteur doit maintenant signifier aux autres joueurs — et ce sans parler — combien d'animaux sont visibles sur la carte et quelle est leur

espèce. La carte située directement à côté de la boîte correspond à

« l'emplacement numéro 1 ». La carte située à la droite de cette carte

correspond alors à « l'emplacement numéro 2 » ; viennent ensuite «

l'emplacement numéro 3 » et « l'emplacement numéro 4 ».

Exemple : Dans la configuration ci-dessous, le cloporte se trouve sur « l'emplacement numéro 1 », le rat sur « l'emplacement numéro 2 », l'araignée sur « l'emplacement numéro 3 » et la mouche sur « l'emplacement numéro 4 » :



.....

Pour indiquer **l'emplacement de l'espèce d'animaux**, le dompteur tape sur la table avec une main à plat (il tape par exemple 3 fois sur la table lorsque le **numéro d'emplacement de carte d'ordre** est le numéro 3).

Pour indiquer le nombre d'animaux, le dompteur frappe dans ses **deux mains** le nombre de fois correspondant au **nombre d'animaux** figurant sur la carte qu'il a tiré.

Ce « code » communiqué par le dompteur doit toujours être correct. Toutefois, comme il est préférable pour le dompteur que les autres joueurs ne devinent pas le « code », il peut rendre les choses un peu plus difficiles en mélangeant à sa guise les frappes sur la table et dans les mains.



Exemple : Le dompteur tire une carte d'animaux présentant 4 araignées. Les cartes d'ordre sont positionnées de la manière décrite dans l'exemple ci-dessus



Le joueur doit alors taper au total 3 fois sur la table avec une main à plat (araignées sur l'emplacement numéro 3) et frapper au total 4 fois dans ses mains (nombre d'araignées = 4).

Le dompteur décide de frapper 2 fois dans ses mains, de taper ensuite 1 fois sur la table la main à plat, de frapper de nouveau dans ses mains 1 fois, de taper 2 fois sur la table la main à plat et, pour conclure, de frapper 1 fois dans ses mains.

.....

Lorsque le dompteur a fini de frapper dans ses mains et de taper sur la table, les autres joueurs peuvent **immédiatement donner le résultat à voix haute**, s'ils pensent avoir reconnu la bonne espèce d'animal et le bon nombre d'animaux.

Dès qu'un joueur a donné le bon résultat, le dompteur montre la carte ouvertement à tous les joueurs. Le joueur qui a trouvé le bon résultat reçoit la carte d'animaux et il la pose à l'envers sur sa pile de points. Chaque joueur qui a donné un mauvais résultat doit donner 1 de ses cartes d'animaux de sa pile de points au dompteur qui place les cartes à l'envers sur la pile de points.

Lorsqu'un joueur ne possède plus de cartes d'animaux dans sa pile de points, il a toujours le droit de deviner avec les autres joueurs, mais seulement **une seule fois par tour de dompteur**.

Si le dompteur a fait une erreur lorsqu'il frappe dans ses mains et qu'il tape sur la table, il montre la carte aux autres joueurs et il place cette carte ainsi qu'une carte de sa pile de points personnelle sous la pioche. Il passe son tour.

Si aucun joueur ne veut plus deviner le résultat et si aucun joueur n'a deviné le bon résultat, le dompteur montre la carte aux autres joueurs et la place ensuite sur sa pile personnelle.

Ensuite, le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre devient dompteur.

Lorsque chaque joueur a été dompteur une fois, les **cartes d'ordre sont mélangées** et nouvellement disposées à côté de la boîte.

Fin du jeu

Le jeu est terminé lorsque la pioche est vide. Le joueur possédant le plus de cartes dans sa pile de points est le **gagnant**. En cas d'égalité, les nombres indiqués sur les cartes sont additionnés et le joueur présentant la valeur la plus élevée est le gagnant du jeu.

Variantes de jeu

Comment rendre le jeu plus facile ou plus difficile.

1 Un peu plus difficile !

Les règles de jeu demeurent inchangées, mais au lieu des 40 cartes d'animaux, on utilise **la totalité des 50 cartes d'animaux**. Concernant les cartes d'ordre, on utilise également la totalité des 5 animaux.

2 Un peu plus facile !

Les règles du jeu demeurent inchangées, mais au lieu des 40 cartes d'animaux, on n'utilise **que 30 cartes d'animaux** (c'est-à-dire seulement 3 espèces d'animaux différentes). Concernant les cartes d'ordre, seuls les 3 animaux correspondants sont utilisés. Dans cette variante, la pioche n'est constituée que de 12 cartes.

3 Encore plus facile !

Les règles du jeu demeurent inchangées, mais les **cartes d'ordre** ne sont pas mélangées à la fin d'un tour. L'ordre demeure inchangé pendant tout le jeu.

Pissebedpret

1



Auteurs: **Martin Kallenborn & Jochen Scherer**
 Illustratie & Grafische vormgeving: **Rolf (ARVi) Vogt**
 Redactie: **Thorsten Gimmler en Matthias Karl**

.....

Aantal spelers: **3 - 6**
 Leeftijd: **vanaf 8 jaar**
 Speelduur: **ca. 15 min**

Materiaal

- 1 50 dierkaarten** (elk 10x pissebedden, spinnen, liegen, ratten, slakken met waarden van 1 - 5)
- 2 5 volgordekaarten:** pissebed, spin, vlieg, rat, slak (elk met dezelfde voor en achterzijde)
- + Spelregels**



2



Spelidee

Een speler kruipt in de huid van een dompteur van vieze beestjes. De speler trekt een kaart, slaat meerdere malen op de tafel en klapt in de handen. De andere spelers kunnen horen om welke kaart het gaat. Zij proberen uit de "code", de soort en het aantal dieren te herkennen, die de dompteur op zijn kaart heeft staan. Wie het eerst het juiste aantal en de diersoort noemt, wint de kaart. De speler die aan het einde van het spel de meeste kaarten heeft, is de winnaar van deze pissebedpret.

Spelvoorbereiding

In het **Basisspel** wordt met 4 diersoorten (tevens 40 kaarten) gespeeld. De spelers bepalen samen, welke diersoort uit het spel wordt gehaald. De desbetreffende 10 dierkaarten en de bijbehorende volgordekaart worden eruit gehaald en gaan in de doos.

De resterende 4 volgordekaarten worden in willekeurige volgorde naast elkaar in het midden van de tafel gelegd. De doos wordt links naast de 4 volgordekaarten gelegd.



De 40 dierkaarten worden geschud en elke speler krijgt 3 kaarten, die hij afgedekt, zonder deze eerst te bekijken, voor zich neerlegt. Dit is de puntenstapel van de speler, waarin de speler zoveel mogelijk kaarten tot het speleinde moet verzamelen. Uit de resterende kaarten wordt, afhankelijk van het aantal spelers, een deel van de kaarten als afgedekte natrekstapel in het midden van de tafel gelegd.

3 spelers: 1 stapel met 15 kaarten

4 spelers: 1 stapel met 16 kaarten

5 spelers: 1 stapel met 15 kaarten

6 spelers: 1 stapel met 18 kaarten

De resterende kaarten worden niet gebruikt voor het spel en gaan in de doos.

Spelverloop

De jongste speler begint het spel als dompteur. De dompteur trekt een kaart van de natrekstapel en bekijkt de kaart. Op de kaarten zijn altijd **1 tot 5 dieren** van een diersoort te zien.

Overeenkomstig de **volgordekaarten** naast de doos, moet de dompteur nu zonder te praten aan de andere spelers vertellen hoeveel dieren er op de kaart staan en om welke diersoort het gaat. Daarbij telt de kaart die direct naast de doos ligt als "Plaats 1". De kaart die daar rechts naast ligt is dan "Plaats 2" en dan volgt "Plaats 3" en "Plaats 4".

Voorbeeld: In deze volgorde staat de pissebed op "Plaats 1", de rat op "Plaats 2", de spin op "Plaats 3" en de vlieg op "Plaats 4":

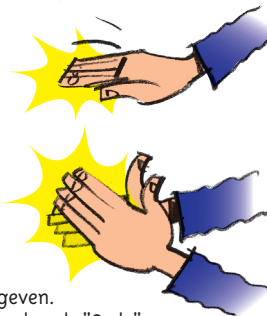


.....

Om de **plaats van de diersoort** aan te geven, slaat de dompteur met de **vlakke hand** zo vaak op de tafel, wat overeenkomt met de plaats van de **volgordekaarten**.

Om het aantal dieren aan te geven, klapt de dompteur zo vaak met **beide handen**, wat overeenkomt met het **aantal dieren op** zijn getrokken kaart.

De dompteur moet de "Code" altijd correct doorgeven. Omdat het voor hem echter beter is als de medespelers de "Code" niet raden, kan hij het wat moeilijker maken, indien hij het op de tafel slaan en in de handen klappen door elkaar doet.



Voorbeeld: De dompteur trekt een dierkaart met 4 spinnen. De volgordekaarten liggen zoals in het bovenste voorbeeld beschreven.



De speler moet nu in totaal 3 keer met de vlakke hand op de tafel slaan (spinnen op plaats 3) en in totaal 4 keer in de handen klappen (aantal spinnen = 4).

De dompteur kiest ervoor om 2 keer in de handen te klappen, vervolgens slaat hij 1 keer met de vlakke hand op tafel, klapt 1 keer, slaat nog 2 keer met de vlakke hand op tafel en klapt nog 1 keer.

.....

Nadat de dompteur klaar is met het klappen en slaan, kunnen de andere spelers **direct** het resultaat **roepen**, als zij de juiste diersoort en het aantal denken te weten.

Als de eerste speler het juiste resultaat heeft geroepen, toont de dompteur de kaart aan alle spelers. De speler die het goed geeft, krijgt de dierkaart en legt deze afgedekt op zijn puntenstapel.

Elke speler, die een fout resultaat heeft geroepen, moet 1 van zijn dierkaarten uit zijn puntenstapel aan de dompteur geven, die deze kaart afgedekt op zijn puntenstapel legt.

Als een speler geen dierkaarten meer in zijn puntenstapel heeft, mag hij nog wel raden, maar slechts **eenmaal per beurt van een dompteur**.

Als de dompteur bij het slaan en klappen een fout heeft gemaakt, toont hij de kaart aan de andere spelers en legt de kaart en 1 kaart uit zijn persoonlijke puntenstapel onder de natrekstapel. Zijn beurt is nu klaar.

Als er geen spelers meer mogen raden en geen speler heeft het juiste resultaat geraden, toont de dompteur de kaart aan de andere spelers en legt deze vervolgens op zijn persoonlijke stapel.

Daarna wordt de volgende speler met de klok mee de dompteur.

Nadat elke speler eenmaal dompteur is geweest, worden de **volgordekaarten geschud** en opnieuw naast de doos gelegd.

Speleinde

Das Spiel endet, wenn der Nachzugstapel leeg is. Der Spieler mit den Het spel eindigt als de natrekstapel leeg is. De speler met de meeste kaarten in zijn puntenstapel is de **winnaar**. Bij een gelijke stand worden de cijferwaarden van de kaarten opgeteld en de speler met de hogere waarde wint he spel.

Spelvarianten

Mag het iets makkelijker of moeilijker zijn?

1 Een beetje moeilijker!

De spelregels blijven onveranderd, maar in plaats van 40 dierkaarten worden **alle 50 dierkaarten** gebruikt. Bij de volgordekaarten worden tevens alle 5 dieren gebruikt.

2 Iets makkelijker!

De spelregels blijven onveranderd, maar in plaats van 40 dierkaarten, worden **slechts 30 dierkaarten** (ook slechts 3 verschillende diersoorten) gebruikt. Bij de volgordekaarten worden alleen de 3 bijbehorende dieren gebruikt. In deze variant bestaat de natrekstapel uit slechts 12 kaarten.

3 Nog makkelijker!

De spelregels blijven onveranderd, maar de **volgordekaarten** worden aan het einde van een ronde niet geschud. De volgorde blijft **onveranderd** voor het gehele spel.

1

pasticcionisco

1



Autori: **Martin Kallenborn & Jochen Scherer**

Illustrazione & grafica: **Rolf (ARVi) Vogt**

Redazione: **Thorsten Gimmler e Matthias Karl**

Numero giocatori: **3 - 6**

Età: **da 8 anni**

Durata: **circa 15 min**

2



Materiale

1 50 carte-animati (rispettivamente 10 carte di onischi, ragni, mosche, topi, chioccioline con valore da 1 a 5)

2 5 carte d'ordine: onisco, ragno, mosca, topo, chiocciola (ciascuno con verso e retro uguale)

+ Regole del gioco

Idea del gioco

Uno dei giocatori assume il ruolo di “domatore degli animali disgustosi”. Pesca una carta, picchia sul tavolo più volte e batte le mani: ascoltando, gli altri giocatori riescono a capire di che carta si tratta. Dal “codice”, infatti, devono provare a risalire al genere e al numero di animali che il domatore sta vedendo sulla sua carta. Chi chiama per primo il tipo di animale nel numero giusto vince la carta. Il giocatore che al termine del gioco ha il maggior numero di carte è il vincitore di questo giro di Pasticcionisco.

Preparazione del gioco

Nel **gioco base** si gioca con 4 tipi di animali (quindi 40 carte). I giocatori decidono insieme quale animale escludere dal gioco. Si eliminano quindi anche le 10 carte-animali corrispondenti e la carta d'ordine abbinata, che tornano nella scatola. Le restanti 4 carte d'ordine vengono allineate a caso al centro del tavolo, mentre la scatola è posta alla loro sinistra.



Si mescolano ora le 40 carte-animali e ogni giocatore ne riceve 3, che mette davanti a sé coperte e senza guardarle prima.

Questo è l'inizio del mazzo-punti del giocatore, che dovrà accumulare il maggior numero di carte possibile nel corso del gioco.

Con le carte rimanenti – in base al numero dei giocatori – si forma il mazzo di pesca, a carte coperte, da posizionare al centro del tavolo.

3 giocatori: 1 mazzo di 15 carte, **4 giocatori:** 1 mazzo di 16 carte

5 giocatori: 1 mazzo di 15 carte, **6 giocatori:** 1 mazzo di 18 carte

Le altre carte non vengono usate per il gioco e ritornano nella scatola.

Svolgimento del gioco

Inizia come domatore il giocatore più giovane. Il domatore pesca una carta dal mazzo e la guarda. Sulle carte ci sono sempre da **1 a 5 animali** dello stesso genere. In base delle **carte d'ordine** accanto alla scatola, il domatore deve comunicare agli altri giocatori, senza parlare, il numero e il genere degli animali sulla carta. Per questo, la carta più vicina alla scatola occupa il “posto 1”, quella alla sua destra il “posto 2” e via così per il “posto 3” e il “posto 4”.

Esempio: In questa disposizione, l'onisco è in “posto 1”, il topo in “posto 2”, il ragno in “posto 3” e la mosca in “posto 4”:



Per indicare il **posto dell'animale**, il domatore picchia sul tavolo **a mano aperta** tante volte quanto è il numero di **posto** occupato nelle **carte d'ordine**.



Per indicare il numero degli animali, il domatore **batte le mani** tante volte quanto il **numero indicato sulla carta**.



Il domatore deve riportare il “codice” sempre in modo corretto. Anche perché è meglio per lui se i giocatori non sbagliano il “codice”: può renderlo un po’ più difficile, magari alternando il numero e la successione delle mani che picchiano o che battono.

Esempio: Il domatore pesca una carta con 4 ragni. Le carte d'ordine sono disposte come nell'esempio precedente.



.....

Deve quindi picchiare sul tavolo a mano aperta per 3 volte (ragno in posto 3) e battere le mani 4 volte (numero dei ragni = 4).

Il domatore decide invece di battere le mani 2 volte, poi di picchiare sul tavolo 1 volta a mano aperta, batte le mani 1 volta, picchia sul tavolo altre 2 volte a mano aperta e finisce battendo le mani ancora 1 volta.

Quando il domatore ha finito di picchiare sul tavolo e di battere le mani, gli altri giocatori possono **gridare subito** il risultato, se pensano di aver riconosciuto il tipo e il numero di animali.

Se il primo giocatore ha chiamato il risultato corretto, il domatore mostra la carta a tutti i giocatori. Il giocatore che ha indovinato riceve la carta e la aggiunge coperta al proprio mazzo-punti.

Il giocatore che invece ha chiamato il risultato sbagliato deve dare al domatore una delle carte del proprio mazzo-punti, il quale la aggiunge a sua volta coperta sul proprio mazzo-punti.

Quando un giocatore non ha più carte nel suo mazzo-punti, può sempre intervenire ma **solo una volta per turno di domatore**.

Se il domatore fa un errore con le mani, deve mostrare la carta agli altri giocatori e rimetterla nel mazzo di pesca insieme a 1 dal proprio mazzo-punti. Il suo turno è però finito.

Se nessun giocatore vuole più indovinare e nessuno ha dato il risultato giusto, il domatore mostra la carta agli altri giocatori e la aggiunge al proprio mazzo personale.

Si prosegue poi con il giocatore successivo in senso orario.
Dopo che tutti i giocatori hanno fatto il domatore una volta, **si mescolano le carte d'ordine** accanto alla scatola rimettendole in un ordine diverso.

Fine del gioco

Il gioco termina quando è finito il mazzo di pesca. **Vince** il giocatore che conta più carte nel proprio mazzo-punti. In caso di parità, si conta il valore delle singole carte e vince chi ha ottenuto il punteggio più alto.

Varianti del gioco

Lo rendiamo un po' più facile, o un po' più difficile?

- 1 **Un po' più difficile!** Le regole del gioco restano invariate, ma invece di 40 carte si utilizzano tutte e **50 le carte-animali**. Si utilizzano anche 5 animali nelle carte d'ordine.
- 2 **Un po' più facile!** Le regole del gioco restano invariate, ma invece di 40 carte si utilizzano **solo 30 carte-animali** (quindi anche solo 3 generi di animali diversi). Nelle carte d'ordine si mettono quindi solo le 3 carte corrispondenti. In questa variante, il mazzo di pesca è composto solo da 12 carte.
- 3 **Ancora più facile!**
Le regole del gioco restano invariate, ma le **carte d'ordine** non vengono mescolate alla fine di ogni turno. L'ordine rimane **la stessa** per tutto il gioco.



Copyright 2014:
DREI MAGIER SPIELE
by Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437
D - 12313 Berlin
www.schmidtspiele.de

Art. - Nr. 40874

