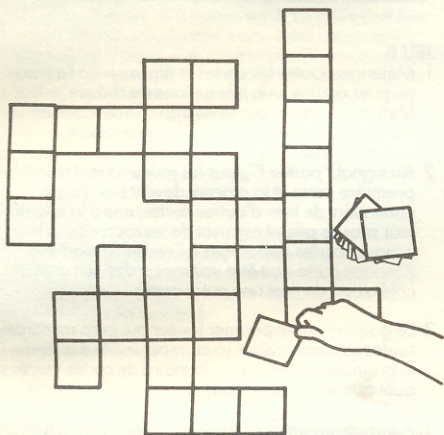


CRAZY CONNECTIONS

Set out below are suggested rules for 5 different games/activities, offering a choice of play at various levels of skill for up to 6 players aged from 5 years to adult. Many other variations can be devised once players have become familiar with the cards.

N.B. As cards may be spread in all directions covering a wide area, games are best played either on the floor or on a large table surface.



Vous trouverez ci-dessous les règles de 5 jeux/activités différents à titre de suggestion, offrant un choix de jeux à des niveaux divers pour un maximum de 6 joueurs à partir de cinq ans. Mais une fois que les joueurs se sont familiarisés avec les cartes, il est possible d'inventer d'autres variations aux jeux.

N.B. Comme les cartes peuvent être étalées dans toutes les directions, couvrant une zone étendue, il est préférable de jouer sur le sol ou sur une grande table.

Ripartiamo qui di seguito le regole di 5 giochi diversi, offrendo così la scelta per mettere alla prova la vostra abilità giocando, chiamando a cimentarsi fino a sei giocatori dai 5 anni in su. Una volta che i giocatori abbiano dimestichezza con le carte, essi potranno escogitare tante altre varianti.

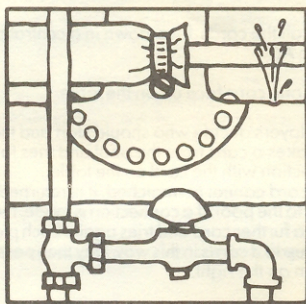
NB – Poiché, giocando, le carte possono essere disposte in varie direzioni coprendo così una superficie abbastanza vasta, è preferibile giocare in terra o su un tavolo molto grande.

Nachfolgend schlagen wir Anweisungen für 5 verschiedene Spiele/Beschäftigungen für bis zu 6 Teilnehmer von 5 Jahren aufwärts vor; Spielwahl je nach Begabungslevel. Viele andere Variationen können erdacht werden, sobald die Spieler mit den Karten vertraut sind.

N.B. Da die Karten in allen Richtungen niedergelegt werden können und eine weite Fläche bedecken, wird am besten auf dem Fußboden oder an einem großen Tisch gespielt.

"leaking pipe"

("tuyau qui fuit" "tubo che perde" "Rohrbruch").



GAME A

1. Deal out 10 cards to each player and place the remaining cards face down in several stacks in a convenient central position. This becomes the pool from which further cards are drawn.
2. Each player lays out his set of 10 cards face up in front of him.
3. The object of the game is to place cards on the table by matching up their edges in such a way that all the tubes, pipes and hoses of different colours and sizes are **continuous** across the edge(s) being matched. The pattern is then extended in any direction provided all connections are made.
4. The players decide who should start and that player then places one of his cards face up in the middle of the table. Play passes to the next person on the right who attempts to connect one of his cards as in 3 above. If he cannot make a connection he takes an additional card from the pool and adds it to his set. This new card may not be played during this turn and play passes to the next player.
5. Play continues in this way, the winner being the first player to connect all his cards.

GAME B

1. Mix up all the cards and place face down in equal stacks, one stack in front of each player. Discard any surplus cards to maintain an equal number of cards for each player.
2. On the signal 'go', all players draw their top card and place it face up in front of them. They now proceed to draw further cards, one at a time, from their own stack and attempt to connect them to their own face-up card(s). (Each card must either be connected or discarded before a further card is drawn).
3. The winner is the first player to connect **all** his cards. If players have made discards, then the winner will be the player with the least discards regardless of time taken.
4. Alternatively the game can be played to a time limit, the winner being the player who has matched the most cards, regardless of unplayed and discarded cards.

GAME C

For this game you will need a pencil and paper to keep note of the score.

1. Place all the cards face down in a central pool as in Game A.
2. Place one card face up on the table.
3. The players decide who should start and that player then takes a card from the pool and tries to make a connection with the card on the table.
If the card cannot be matched, it is returned face down to the pool. If a connection is made, the player takes a further card and tries again. Each player can draw up to 3 cards in this way. Play then passes to the person on the right.
4. Scoring is as follows:

| | |
|--------------------|---------------------|
| No Cards connected | 0 |
| 1 Card connected | 1 |
| 2 Cards connected | 2 |
| 3 Cards connected | 3 + Bonus Point = 4 |
5. If a player draws a card depicting a "leaking pipe" and also manages to connect it, he scores a bonus of 5 points. However if he fails to do so his **total score is halved**. (If your score is 0 there is no penalty).
6. You may wish to set a time limit on making a connection – say one minute per card.
7. The game can either be played to a predetermined time limit, or until all the cards are played out.
8. The player with the highest score wins.

GAME D

This is really more of a puzzle solving exercise than a game. It may be played by an individual or a group and is non-competitive. It is also a more difficult activity, and a successful solution may take several attempts. The object is to build up a grid of 20 inter-connecting cards measuring 5 cards by 4 cards. The grid must be solid with no gaps, each card inter-connecting to others on all available sides. Start by spreading all the cards out face upwards. Then start to select cards to build the grid. Much "trial and error" will be necessary, and frequently whole sections will have to be dismantled and replaced with alternative inter-connecting cards.

GAME E

Having solved the puzzle in Game 4, with a little ingenuity and **observation** you should be able to work out how to build up various **complete** grids i.e. grids which use up all 80 cards without any gaps!

JEU A

1. Distribuez 10 cartes à chaque joueur et placez le reste des cartes à l'envers en plusieurs piles, en position centrale.
Ceci représente le "talon" dans lequel on puise d'autres cartes.
2. Chaque joueur étale ses 10 cartes à l'endroit en face de lui.
3. L'objet du jeu est de placer les cartes sur la table en faisant raccorder les bords de telle façon que tous les tubes, tuyaux et conduits de couleurs et

dimensions différentes soient **continus** le long des bords qui sont raccordés. La grille est ensuite étendue dans n'importe quelle direction à condition que tous les raccords soient faits.

4. Les joueurs décident lequel doit commencer et ce joueur place une de ses cartes au milieu de la table à l'endroit. Le joueur à sa droite essaie alors de raccorder une de ses cartes comme dans le point 3 ci-dessus. S'il ne réussit pas à raccorder, il prend une carte supplémentaire du talon et l'ajoute à son jeu. Cette nouvelle carte ne peut pas être jouée pendant ce tour et le jeu passe à la personne suivante.
5. Le jeu continue de la même façon et le gagnant est celui qui a réussi à raccorder toutes ses cartes.

JEU B

1. Mélangez toutes les cartes et placez-les à l'envers en piles égales, une pile en face de chaque joueur. Mettez de côté les cartes en trop afin de maintenir un nombre de cartes égal pour chaque joueur.
2. Au signal "partez !", tous les joueurs tirent leur première carte et la placent devant eux. Puis ils continuent de tirer d'autres cartes, une à la fois, de leur propre pile et essaient de les raccorder à leur propres cartes retournées à l'endroit devant eux. (Chaque carte doit être soit raccordée soit mise de côté avant de tirer une autre carte).
3. Le gagnant est le premier joueur qui aura raccordé **toutes** ses cartes. Si les joueurs ont rejeté des cartes, le gagnant est celui qui a le moins de cartes rejetées quel que soit le temps passé.
4. Alternativement, il est possible d'imposer un temps limite au jeu, le gagnant étant celui qui a raccordé le plus de cartes, quel que soit le nombre de cartes non jouées ou rejetées.

JEU C

Pour ce jeu il vous faut un papier et un crayon pour noter le score.

1. Placez toutes les cartes à l'envers dans un talon central comme dans le Jeu A.
2. Placez une carte à l'endroit sur la table.
3. Les joueurs décident lequel d'entre eux commencera et celui-ci prend une carte du talon et essaie de la raccorder à la carte sur la table. Si la carte ne peut pas être raccordée, elle est remise dans le talon central, à l'envers. S'il réussit à la raccorder, le joueur prend une autre carte et essaie de nouveau. Chaque joueur peut tirer jusqu'à 3 cartes de suite. Le jeu passe ensuite à la personne qui se trouve sur sa droite.
4. Marquez le score comme suit:

| | |
|------------------------|-----------------------------|
| Aucune carte raccordée | 0 |
| 1 carte raccordée | 1 |
| 2 cartes raccordées | 2 |
| 3 cartes raccordées | 3 + 1 point en prime = 4 |
5. Si un joueur tire une carte sur laquelle figure un "tuyau qui fuit" et réussit à la raccorder, il marque une prime de 5 points. Cependant s'il ne réussit pas à la raccorder, **son score total est réduit de moitié**. (Si le score est 0 il n'y a pas de pénalité).

6. Il est possible d'établir un temps limite pour faire le raccord – par exemple une minute par carte.
7. Il est aussi possible de déterminer un temps limite pour le jeu entier, ou bien de continuer de jouer jusqu'à ce qu'il ne reste aucune carte sur le tapis.
8. Le gagnant est celui dont le score est le plus élevé.

JEU D

Ce jeu est plutôt un puzzle qu'un jeu de carte! Il peut être joué individuellement ou en groupe et n'est pas compétitif. Il s'agit aussi d'une activité plus difficile qui nécessitera peut-être plusieurs tentatives avant d'arriver à une solution réussie. Le but du jeu est de construire une grille complète de 20 cartes raccordées entre elles, formée de 5 cartes sur 4. La grille doit être solide, sans espace, chaque carte étant raccordée à une autre sur chaque côté disponible. Commencez par étaler toutes les cartes à l'endroit. Puis commencez à sélectionner les cartes pour construire la grille. Il sera sans doute nécessaire d'effectuer plusieurs essais et de faire bien des erreurs, et souvent des sections entières devront être défaites et remplacées par d'autres cartes se raccordant entre elles.

JEU E

Ayant résolu le puzzle de Jeu D, avec un peu d'ingénuité et d'**observation**, vous devriez être capable d'établir comment construire diverses grilles **entières**, c'est-à-dire en utilisant les 80 cartes sans un seul intervalle entre elles!

GIOCO A

1. Distribuire a ogni giocatore 10 carte e disporre nel centro del tavolo le rimanenti carte coperte, in tanti mazzetti. Da qui si prendono le altre carte occorrenti.
2. Ogni giocatore dispone davanti a sé le 10 carte scoperte.
3. Scopo del gioco è quello di disporre le carte facendo combaciare i lati in modo che tutte le tubature, i condotti ed i tubi flessibili di colore e grandezza diversi **continuino** in corrispondenza degli orli che vengono accostati. Il disegno si espande in varie direzioni purché i collegamenti siano eseguiti correttamente.
4. I giocatori si mettono d'accordo su chi comincia il gioco, e il giocatore scelto dispone una delle sue carte scoperte in mezzo al tavolo. Poi è la volta del giocatore alla sua destra e questi cerca di fare un collegamento con una delle proprie carte, come indicato nel punto 3 di qui sopra. Se non può fare un collegamento corretto, allora prende da uno dei mazzetti un'altra carta che aggiunge alle sue, senza però giocarla subito: deve attendere il suo prossimo turno. E così via.

GIOCO B

1. Mescolare bene le carte e distribuirne mazzetti coperti formati dallo stesso numero di carte a ciascun giocatore, che lo pone davanti a sé.
2. Al segnale "Via!", tutti i giocatori alzano la prima carta del mazzetto e la dispongono scoperta davanti a loro. Poi si continua ad alzare dal mazzetto una carta alla volta, cercando di eseguire un collegamento con le proprie carte scoperte. (Prima di prendere un'altra carta occorre o collegare quella che si ha in mano o scartarla).

3. Vince quel giocatore che per primo riesca a collegare **tutte** le proprie carte. Se i giocatori hanno scartato delle carte, allora vince chi ne ha scartate meno, senza tener conto del tempo impiegato per completare il gioco.

4. Oppure, si può giocare entro un limite di tempo: in questo caso vince chi ha fatto combaciare più carte, senza tener conto di quelle scortate o non giocate.

GIOCO C

Per questo gioco occorrono una penna ed un foglio di carta per annotare i punti.

1. Disporre in mazzetti le carte coperte nel centro al tavolo, come nel Gioco A.
2. Mettere sul tavolo una carta scoperta.
3. I giocatori si accordano su chi comincia e quel giocatore prende da un mazzo una carta e cerca di collegarla a quella già sul tavolo. Se non vi riesce, la rimette sul mazzetto, coperta. Se invece riesce a farla combaciare, allora può prendere un'altra carta e continuare. Ogni giocatore può prendere fino a tre carte alla volta. Poi tocca a chi sta alla sua destra.
4. Punteggio:

| | |
|---------------------|-----------------------------------|
| Nessun collegamento | 0 |
| 1 carta collegata | 1 punto |
| 2 carte collegate | 2 punti |
| 3 carte collegate | 3 punti + uno di premio = 4 punti |

5. Se un giocatore prende una carta che illustra un "tubo che perde" ma riesce a collegarla, allora fa 5 punti. Comunque, se non riesco a collegarla, il **suo punteggio viene dimezzato** (punteggio totale). Se il punteggio è, 'zero', non v'è nessuna penalità da pagare.
6. Potreste, a scelta, stabilire un limite di tempo per collegamento – per esempio, un minuto.
7. Si può fare il gioco entro un tempo prestabilito oppure quando si sono giocate tutte le carte.
8. Vince chi segna più punti.

GIOCO D

Questo è più un rompicapo da risolvere che un gioco. Si può giocarlo da soli o in gruppo e non v'è competizione. E anche più difficile e arrivare alla soluzione corretta potrebbe richiedere molti tentativi. Scopo del rompicapo è quello di costruire una griglia composta da 20 carte intercolleganti, della misura di 5 carte x 4 carte. La griglia deve essere compatta, senza alcun spazio vuoto ed ogni carta deve essere congiunta alle altre lungo tutti i lati disponibili. Si comincia disponendo tutte le carte scoperte. Poi si scelgono le carte per la costruzione di una griglia. Occorreranno molte 'prove e riprove', e spesso si dovranno smontare intere sezioni per poi sostituirle con altre carte intercolleganti.

GIOCO E

Dopo aver risolto il rompicapo del gioco D, con un po' di estro e di **osservazione** dovreste essere capaci di elaborare la costruzione di varie griglie **complete**, vale a dire, di griglie che richiedono tutte le 80 carte senza lasciare spazi vuoti!!

SPIEL A

1. Gib jedem Spieler 10 Karten und lege die übrigen Karten mit der Bildseite nach unten in mehrere Stapel auf eine bequem zu erreichende Stelle in der Mitte. Dies ist der Einsatz, von dem weitere Karten gezogen werden.
2. Jeder Spieler legt seine 10 Karten mit der Bildseite nach oben vor sich.
3. Zweck des Spiels ist, die Karten Rand an Rand derart auf den Tisch zu legen, daß alle Röhren, Rohre und Schläuche farblich und in der Größe passend **ununterbrochen** weitergeführt werden. Das Muster wird dann in jeder Richtung weiter ausgedehnt, vorausgesetzt, daß alle Verbindungen gemacht sind.
4. Die Spieler entscheiden, wer anfängt und dieser Spieler legt dann eine seiner Karten mit der Bildseite nach oben in die Mitte des Tisches. Das Spiel geht mit dem nächsten Teilnehmer zur Rechten weiter, der versuchen muß, eine seiner Karten wie unter Nr. 3 beschrieben zu verbinden. Wenn er keine Verbindung machen kann, nimmt er eine zusätzliche Karte aus dem Einsatz und fügt sie zu seinem Satz. Diese neue Karte darf diesmal nicht gespielt werden und der nächste Teilnehmer ist an der Reihe.

SPIEL B

1. Mische alle Karten und verteile sie mit der Bildseite nach unten in gleich große Stapel unter die Spieler. Damit jeder Spieler die gleiche Kartenmenge hat, werden die übriggebliebenen Karten zur Seite gelegt.
2. Auf das Signal 'Los' ziehen alle Spieler ihre oberste Karte und legen sie mit der Bildseite nach oben vor sich. Danach ziehen sie eine Karte nach der anderen von ihrem Stapel und versuchen, sie mit ihren aufgedeckten Karten zu verbinden.
(Jede Karte muß verbunden oder beiseitegelegt werden, bevor eine weitere Karte gezogen wird.)
3. Gewinner ist der Spieler, der **alle** seine Karten verbunden hat. Falls die Spieler Karten beiseitegelegt haben, gewinnt derjenige, der die wenigsten Karten beiseitegelegt hat, ungeachtet wie lange es gedauert hat.
4. Zur Abwechslung kann das Spiel mit einer Höchstzeit gespielt werden. Gewinner ist der Spieler, der die meisten Karten verbunden hat, ungeachtet der nicht gespielten und beiseitegelegten Karten.

SPIEL C

Für dieses Spiel brauchst Du Bleistift und Papier, um das Spielergebnis aufzuschreiben.

1. Lege alle Karten mit der Bildseite nach unten in den Einsatz, wie in Spiel A beschrieben.
2. Lege eine Karte mit der Bildseite nach oben auf den Tisch.
3. Die Spieler bestimmen, wer anfängt und dieser Spieler nimmt dann eine Karte aus dem Einsatz und versucht, eine Verbindung mit der aufgedeckten Karte auf dem Tisch zu machen.

Paßt die Karte nicht, wird sie mit der Bildseite nach unten in den Einsatz zurückgetan. Wird eine Verbindung gemacht, nimmt der Spieler eine weitere Karte und versucht es wieder. Jeder Spieler kann so bis zu 3 Karten ziehen. Dann geht das Spiel mit dem Spieler zur Rechten weiter.

4. Gezählt wird wie folgt:

| | |
|------------------------|-----------------------|
| Keine Karten verbunden | 0 |
| 1 Karte verbunden | 1 |
| 2 Karten verbunden | 2 |
| 3 Karten verbunden | 3 + 1 extra Punkt = 4 |

5. Zieht ein Spieler eine Karte mit einem "Rohrbruch" und kann sie verbinden, bekommt er 5 extra Punkte. Sollte er jedoch nicht dazu imstande sein, wird seine **Gesamtpunktzahl halbiert**. (Wenn Deine Punktzahl 0 ist, gibt es keine Strafe.)
6. Vielleicht willst Du eine Höchstzeit für Verbindungen festsetzen – z.B. eine Minute pro Karte.
7. Das Spiel kann entweder mit einer vorher bestimmten Höchstzeit gespielt werden oder bis alle Karten aufgebraucht sind.
8. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

SPIEL D

Dies ist eigentlich mehr eine Übung zur Lösung eines Puzzels als ein einfaches Unterhaltungsspiel. Es kann einzeln oder in einer Gruppe gespielt werden und es gibt keine Gewinner. Es ist ausserdem eine schwierigere Beschäftigung und eine erfolgreiche Lösung kann mehrere Versuche brauchen. Ziel ist, ein Netz aus 20 untereinander verbundenen Karten zu bauen mit einer Größe von 5 Karten x 4 Karten. Das Netz muss ununterbrochen sein, ohne Zwischenräume, jede Karte an allen Seiten mit vier anderen Karten verbunden. Fang an, indem Du alle Karten mit der Bildseite nach oben ausbreitest. Dann wähle die Karten zum Bau des Netzes. Viele mißlungene Versuche werden nötig sein und oft müssen ganze Teile wieder auseinandergenommen werden und mit anderen untereinander verbundenen Karten ersetzt werden.

SPIEL E

Wenn Du das Puzzle in Spiel D gelöst hast, solltest Du mit ein wenig Findigkeit und **Beobachtung** es fertigbringen, verschiedene **komplette** Netze zu bilden – das bedeutet, Du verbrauchst alle 80 Karten ohne Zwischenräume!