

JUNIOR Grabolo

Das wilde Spiel für flinke Pfoten!



Ein Spiel für 3 - 5 Spieler, ab 4 Jahren

Spielmaterial: 36 Karten, 1 Tierwürfel, 1 Farbwürfel

Spielziel: Wer sammelt als erster Spieler die benötigte Anzahl Karten?

Bei: 3 Spielern – 10 Karten, 4 Spielern – 8 Karten, 5 Spielern – 6 Karten

Spielvorbereitung: Sämtliche Karten werden zufällig mit der Vorderseite (= eine Tierart und eine Farbe) nach oben liegend in der Mitte des Spielbereichs verteilt. Alle Karten müssen dabei gut sichtbar sein und keine Karte darf eine andere überdecken.

Spielablauf: Der erste Spieler würfelt mit beiden Würfeln. Dies ergibt eine Kombination aus Farbe und Tier (Beispiel Gelb/Löwe). Sobald die Kombination ersichtlich ist, versuchen alle Spieler so schnell wie möglich ihre Hand auf die gesuchte Karte zu legen.

Der
Spieler, der als Erster
seine Hand auf die entsprechende
Karte gelegt hat, bekommt die Karte und legt
sie verdeckt vor sich ab. Dann würfelt der nächste
Spieler im Uhrzeigersinn, und die Suche beginnt von vorne.

Falls die gewürfelte Kombination nicht mehr ausliegt, können die
Spieler durch lautes Rufen des Namens des aktuellen Besitzers einen
Rateversuch machen. Nur der ZUERST gerufene Name wird geprüft. Falls
der aufgerufene Spieler die Karte besitzt, muss er sie nun dem Ratenden
abgeben. Falls der genannte Name falsch ist, zeigt dieser Spieler zum Beweis
die Karten seines Stapels. Der Spieler, welcher den falschen Namen geraten hat,
muss eine Karte von seinem Stapel zurück in die Mitte legen. Natürlich darf ein
Spieler auch seinen eigenen Namen rufen, um seine Karten zu schützen, sofern
er glaubt, die gesuchte Karte zu besitzen. Auch in diesem Fall muss der Spieler
zum Beweis seine Karten zeigen. Sollte der Spieler falsch liegen, muss er eine
seiner Karten zurück in die Mitte des Spielbereichs legen. Sollte kein Spieler
ein Risiko eingehen wollen und wird kein Name gerufen, so wird das Spiel
mit dem nächsten Würfelwurf fortgesetzt.

Spiel-Ende: Sobald der erste Spieler die geforderte Anzahl
Karten vor sich in seinem Stapel ausliegen hat, hat er das
Spiel gewonnen.

JUNIOR Grabolo

Un jeu sauvage pour petites mains habiles!



Un jeu pour 3 à 5 joueurs, à partir de 4 ans

Contenu : 36 cartes, 1 dé ordinaire, 1 dé animaux

But du jeu : être le premier joueur à collecter un nombre défini de cartes: 10 cartes pour 3 joueurs, 8 cartes pour 4 joueurs et 6 cartes pour 5 joueurs.

Préparation : disposer de façon aléatoire toutes les cartes, face visible vers le haut (= un animal et une couleur), au milieu de la table. Les cartes doivent être bien visibles, veiller à ce qu'elles ne se chevauchent pas.

Déroulement du jeu : le premier joueur lance les deux dés. Le résultat est une combinaison d'une couleur et d'un animal (exemple: jaune & lion). Ensuite, tous les joueurs tentent de poser le plus rapidement possible leur main sur la carte correspondant au résultat des dés. Le premier joueur ayant posé sa main sur la bonne carte, la prend

et la pose
devant lui, face cachée.

Le joueur suivant lance les dés – on joue dans le sens horaire – et la partie se poursuit ainsi. Si la combinaison représentée par les dés n'est pas disponible parmi les cartes disposées sur la table, les joueurs tentent de se souvenir quel joueur a déjà récupéré la carte en question. Le premier joueur à deviner, dit le nom du joueur concerné à voix haute. SEUL le premier nom annoncé est contrôlé. Si ce joueur possède la carte, il doit la donner au joueur ayant correctement deviné. Si, en revanche, le joueur s'est trompé de personne, le joueur dont le nom a été prononcé doit montrer toutes ses cartes aux autres joueurs pour prouver qu'il ne possède pas la carte en question, et le joueur qui s'est trompé doit reposer au milieu de la table – face visible – une carte qu'il avait déjà récupérée. Les joueurs ont le droit de citer leur propre nom pour protéger leurs cartes et pour autant qu'ils pensent posséder la carte recherchée. Dans ce cas aussi, le joueur doit montrer la carte aux autres joueurs. S'il s'est trompé et qu'il ne la possède pas, il doit en replacer une au milieu de la table. Si aucun joueur ne souhaite prendre de risque, et qu'aucun nom n'est prononcé, la partie se poursuit normalement et le joueur suivant lance les dés et ainsi de suite.

Fin de la partie : la partie prend fin dès qu'un joueur a récolté le nombre de cartes requis. Il est alors déclaré vainqueur.

JUNIOR Grabolo

Il gioco selvaggio per agili zampe!



Un gioco per 3 – 5 giocatori, da 4 anni in su

Materiale del gioco: 36 carte, 1 dado con numeri, 1 dado con animali

Scopo del gioco: raccogliere per primo il numero richiesto di carte:
se si gioca in 3 – 10 carte; in 4 – 8 carte; in 5 – 6 carte.

Preparativi del gioco: tutte le carte vengono disposte alla rinfusa col numero in alto al centro della superficie di gioco. Tutte le carte vengono disposte alla rinfusa con il fronte (= una specie di animale e un colore) verso sopra al centro della superficie di gioco.

Svolgimento della partita: il primo giocatore lancia entrambi i dadi. Il risultato è una combinazione di colore e animale (esempio giallo/leone). Appena il risultato è visibile, tutti i giocatori cercano di coprire il più in fretta possibile con la propria mano la carta del caso. Il giocatore

che per primo mette la mano sulla carta, la prende e la mette coperta davanti a sé. È la volta poi del successivo giocatore in senso orario e si procede come descritto. Se la combinazione richiesta non è più disponibile, i giocatori possono dire a voce alta il nome del proprietario della combinazione. SOLO il primo nome tra quelli detti viene verificato. Se il giocatore menzionato ha la carta richiesta deve cederla al giocatore che ha indovinato. Se il nome è sbagliato, il giocatore menzionato mostra come prova le carte del suo mucchietto. Il giocatore che ha sbagliato nome deve mettere in gioco una carta del suo mucchietto. Ovviamente un giocatore può dire anche il proprio nome per conservare la carta richiesta se ritiene di possederla. Anche in questo caso, il giocatore deve mostrare come prova le proprie carte e, se ha sbagliato, deve rimettere in gioco una delle sue carte. Se i giocatori non vogliono rischiare e non dicono alcun nome, il gioco prosegue col giocatore di turno.

Fine del gioco: la partita termina appena un giocatore ha raccolto il numero di carte richiesto. Il fortunato vince la partita.



www.gamefactory-spiele.com

JUNIOR Grabolo

The wild game for nimble paws!



A game for 3 - 5 players, age: 4+

Contents: 36 cards, 1x dice with pictures of animals, 1x dice with colors

Game Objective: The goal of the game is to be the first player who acquires a certain number of cards:

3 players – 10 cards, 4 players – 8 cards, 5 players – 6 cards.

Game Setup: Randomly place all cards face up in the middle of your play area so the animal/color on the cards are clearly visible, no card covers any other.

Game Play: A player rolls both dice which show a combination of color and animal (e.g. yellow lion). Then – at the same time – all players try to be the first who puts his/her hand over the card that shows the correct combination. The fastest player takes that card and places it face down in front of him/her. Play proceeds clockwise and the

dice is rolled again. In case that the rolled combination is not available, players may take a loud guess on who has that card: The very first shout is to be checked: If the named player has the card, he/she gives it to the player whose guess was right; if not, the nominated player shows his/her cards to prove it and the guesser must place one of his/her own cards face up back into the pool. A player is allowed to nominate himself/herself and show the card. By that he/she can avoid losing a card to another player. If he/she is wrong and does not have it, he/she places one of his/her own cards face up back into the pool. If players do not want to take any risk and no one shouts anyone's name, then the game continues with the next dice roll.

Game End: The first player to collect the earlier defined number of cards wins.



www.gamefactory-spiele.com