

Bühne frei!

Ein tierisch schickes Reaktionsspiel
für 3 - 5 flinke Spieler von 5 - 99 Jahren.
Mit Memo-Variante für 2 Spieler.

Spielidee: Michael Schacht
Illustration: Martina Leykamm
Spieldauer: ca. 10 Minuten



„Tierisch schick!“ lautet das Motto der Modenschau, die heute auf dem Bauernhof stattfindet. In der Scheune zupfen die aufgeregten Models hektisch ein letztes Mal hier und da ihr Outfit zurecht: Hase Hannes seine Sonnenbrille, Kuh Rosalie ihr geblümtes Dirndl und Esel Caruso seinen Cowboyhut. Während Kater Paul noch mit seiner geringelten Krawatte kämpft, geht bereits der Vorhang auf und es heißt: „Bühne frei für unsere tierisch schicken Models!“

Spielinhalt

- 1 3-D-Scheune
- 1 Vorhangkarte
- 19 große Tierkarten
- 19 kleine Tierkarten
- 20 Blumen
- 1 Spielanleitung

die meisten Blumen sammeln

Spielziel

Wer entdeckt die schicken Tiere am schnellsten und hat am Ende die meisten Blumen vor sich liegen?

Spielvorbereitung

Mischt alle kleinen Tierkarten und legt sie mit der gelben Seite nach oben in der Tischmitte aus. Sie sollen für jeden Spieler gut erreichbar sein. Haltet die Scheune, die Vorhangkarte, die großen Tierkarten und die Blumen bereit.

Spielablauf

Ihr spielt mehrere Runden. Wer schon einmal an einer Modenschau teilgenommen hat, darf beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt der älteste Spieler und nimmt die Scheune, die Vorhangkarte und die großen Tierkarten zu sich. Er veranstaltet die erste Modenschau.

Suche geheim zwei große Tierkarten aus und lege sie verdeckt zurück in die Spieleschachtel. Mische die anderen großen Tierkarten, bilde einen Stapel und lege die Vorhangkarte darauf.

Achtung: Deine Mitspieler dürfen nicht sehen, was auf der Karte unter der Vorhangkarte abgebildet ist!



Die Scheune hat auf einer Seite eine gelb umrandete Öffnung und auf der gegenüber liegenden Seite zwei grün umrandete Öffnungen. Stecke den Stapel so in die Scheune, dass der Vorhang in der gelb umrandeten Öffnung zu sehen ist. Drehe die Scheune so, dass die Mitspieler den Vorhang sehen können. Halte nun mit einer Hand die Scheune fest und ziehe mit der anderen Hand die Vorhangkarte heraus. Achte darauf, dass du die Öffnung nicht mit deiner Hand verdeckst.

Stecke die Vorhangkarte hinter die anderen Karten in die Scheune. In der Öffnung ist jetzt ein Tier zu sehen.



alle anderen suchen gleichzeitig die passende kleine Tierkarte, Tierkarte entdeckt: Hand darauf legen

Alle anderen Spieler suchen gleichzeitig nach der kleinen Tierkarte mit diesem Tier und legen so schnell wie möglich ihre Hand darauf. Der Schnellste bekommt zur Belohnung diese Tierkarte und legt sie vor sich ab.

Achtung: Hat ein Spieler seine Hand auf eine falsche Karte gelegt, darf er bei der Suche nach diesem Tier nicht mehr mitmachen. Hat kein Spieler die richtige Karte erkannt, bekommt keiner die Karte und sie bleibt in der Tischmitte liegen.

Dann zieht der Spieler, der die Modenschau veranstaltet, die nächste Karte vorne aus der Scheune und steckt sie hinter die anderen Karten. Die Mitspieler suchen wieder so schnell wie möglich nach dem Tier, das jetzt in der Öffnung erscheint.

Rundenende:

Sobald der Vorhang wieder in der Öffnung zu sehen ist, rufen die Mitspieler „Stopp“. Jeder zählt seine kleinen Tierkarten. Der Spieler mit den meisten Karten erhält eine Blume. Bei Gleichstand erhält jeder dieser Spieler eine Blume.

Danach legt ihr die kleinen Tierkarten in die Tischmitte zurück. Die beiden aussortierten großen Tierkarten kommen auch wieder ins Spiel. Mischt sowohl die kleinen als auch die großen Tierkarten.

Anschließend veranstaltet der nächste Spieler im Uhrzeigersinn die zweite Modenschau.

Spielende

Das Spiel endet

- bei drei Spielern, wenn jeder zweimal eine Modenschau veranstaltet hat.
- bei vier und fünf Spielern, wenn jeder einmal eine Modenschau veranstaltet hat.

Der Spieler mit den meisten Blumen gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Rundenende = Vorhang wieder vorne; die meisten kleinen Tierkarten = 1 Blume

Spieler mit den meisten Blumen = Gewinner

Variante für Profis

Bis auf folgende Änderungen gelten die Regeln des Grundspiels: Ihr legt die kleinen Tierkarten mit der grünen Seite nach oben in der Tischmitte aus. Der Veranstalter der Modenschau steckt den Kartenstapel jetzt so in die Scheune, dass der Vorhang in den beiden grün umrandeten Öffnungen zu sehen ist. Wird die Vorhangkarte herausgezogen, erscheint jetzt in beiden Öffnungen ein Tier. Die Mitspieler müssen ihre Hand schnellstmöglich auf die kleine Karte mit diesen beiden Tieren legen. Der Spieler mit den meisten Blumen gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

kleine Tierkarten auslegen, restliches Material bereithalten

Startspieler: Scheune, Vorhangkarte und große Tierkarten nehmen

2 große Tierkarten geheim in Schachtel, Rest mischen, Vorhangkarte darauf legen

Stapel in Scheune stecken, Vorhang durch gelb umrandete Öffnung sichtbar

Scheune zu Mitspielern drehen, Vorhangkarte herausziehen

Vorhangkarte hinten in Scheune stecken

Memo-Variante für zwei Spieler

Spielvorbereitung

Verteilt die kleinen Tierkarten mit der gelben Seite nach oben in der Tischmitte. Haltet die Scheune, die Vorhangkarte, die großen Tierkarten und die Blumen bereit.

Spielablauf

Der Spieler mit den buntesten Kleidern beginnt und veranstaltet die erste Modenschau.

Wähle zehn große Tierkarten geheim aus. Die restlichen Karten legst du verdeckt zur Seite.

Mische die ausgewählten Tierkarten, bilde einen Stapel und lege die Vorhangkarte auf den Stapel. Anschließend steckst du den Kartenstapel so in die Scheune, dass der Vorhang in der gelb umrandeten Öffnung zu sehen ist.

Drehe die Scheune so, dass dein Mitspieler den Vorhang sehen kann. Halte die Scheune mit einer Hand fest und ziehe mit der anderen Hand zuerst die Vorhangkarte und dann schnell nacheinander die großen Tierkarten heraus.

Achtung: Stecke jede Karte nach dem Herausziehen sofort wieder hinter die anderen Karten.

Dein Mitspieler versucht sich so viele Tiere wie möglich zu merken. Sobald der Vorhang wieder in der Öffnung erscheint, ruft er „Stopp!“. Er sucht nun auf den kleinen Tierkarten in der Tischmitte nach zehn Tieren, von denen er glaubt, sie in der Scheune gesehen zu haben.

Kontrolliert gemeinsam, ob die kleinen mit den großen Tierkarten übereinstimmen. Für jede Übereinstimmung erhält dein Mitspieler eine Blume. Für jedes falsche oder nicht erkannte Tier erhältst du eine Blume.

Anschließend tauscht ihr die Rollen und eine neue Modenschau beginnt.

Spielende

Das Spiel endet, wenn jeder eine Modenschau veranstaltet hat. Es gewinnt, wer die meisten Blumen vor sich liegen hat. Bei Gleichstand gewinnen beide Spieler gemeinsam.

Tipp: Ihr könnt auch mehrere Runden spielen. Vereinbart, wie viele Modenschauen jeder veranstalten soll (z.B. jeder drei). Notiert auf einem Blatt Papier, wie viele Blumen jeder pro Runde erhält und zählt sie am Ende zusammen.

The Stage is Set

A beastly chic game of reactions
for 3-5 deft players ages 5 to 99.
Includes a memory game variation for 2 players.

Author: Michael Schacht
Illustrations: Martina Leykamm
Length of the game: approx. 10 minutes

“Beastly chic!” is the motto of the fashion show, which will take place on the farm today. In the barn, the models fuss about and nervously adjust their outfits into place one last time. Henry Hare tugs at his sunglasses, Rosy Cow tugs at her flowery dress and Donkey Caruso adjusts his cowboy hat. While Tomcat Paul is still struggling with his striped necktie, the curtain rises and here you are: “Beastly chic models, the stage is all yours!”



Contents

- 1 3D-barn
- 1 curtain card
- 19 big animal cards animals
- 19 small animal cards
- 20 flowers
- Set of game instructions

Aim of the Game

collect most flowers

Who will be the quickest at spotting the fancy animals in the "stage" thereby collecting the most flowers?

Preparation of the Game

spread small animal cards, get rest of game material ready

Shuffle the small animal cards and spread them with the yellow side face up in the center of the table, within easy reach of all the players. Get the barn, the curtain, the big animal cards and the flowers ready.

How to Play

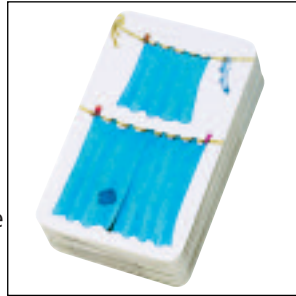
first player: take barn, curtain card and big animal cards

You play several rounds. Whoever has ever been to a fashion show may start. If you cannot agree, the oldest player starts and takes the barn, the curtain and the big animal cards. This player will perform the first fashion show.

secretly place two big animal cards back into box, shuffle rest, curtain on top

Choose two big animal cards, without letting the other players see which ones, and hide them in the game box. Shuffle the rest of the big animal cards, put them in a pile and place the curtain on top.

Watch out! The other players must not see what is on the card underneath the curtain.

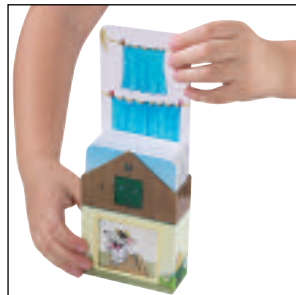


Look at the barn. On one side there is an opening with a yellow edge, on the opposite side there are two green edged openings. Slide the pile inside the barn so that the curtain appears in the opening with the yellow edge.

Turn the barn around so that the curtain faces the other players. With one hand keep a firm hold of the barn and with the other lift the curtain. Make sure you don't cover the opening with your hand.



Place the curtain card behind the other cards in the barn. An animal should now be seen through the barn opening.



put pile into barn, curtain appears in opening with yellow edge, turn barn towards other players, pull out curtain

place curtain card at the back

the players search simultaneously for animal on small animal cards, card spotted: place hand on it

The other players now try to simultaneously spot the animal on the small animal cards that matches the big animal shown in the barn. Once found on the table, the fastest player should place their hand on the small animal card as quickly as possible. The quickest player gets to take the round card as a reward and place it in front of them.

Watch out! If you put your hand on the wrong card you drop out for the round. If no player was right, no one can take the card and it stays in the center.

The player who is performing the show now pulls out another card from the front and again places it at the back. Another animal appears in the opening and once again all the players search as quickly as they can for the corresponding animal card on the table.

end of round = curtain back in opening; most animal cards = 1 flower

End of Round

As soon as the curtain reappears in the opening the players shout "Stop!" and the round is over. The players count their animal cards.

Whoever has the most cards, gets a flower. In the case of a draw, each of those players gets a flower.

All the small animal cards are put back into the center. The two big animal cards kept in the box are brought back into the game. Shuffle the big and the small animal cards.

Then it's the turn of the next player in a clockwise direction to perform the second fashion show.

End of the Game

The game ends

- in the case of three players, as soon as each player has performed two fashion shows.
- In the case of four and five players, as soon as each player has performed one fashion show.

The player who gathered the most flowers wins the game. In the case of a draw there are various winners.

player with most flowers = winner

Variation for Professionals

The rules of the basic game apply, except for the following changes: Spread the small animal cards with the green side face up in the center of the table. The organizer of the fashion show now puts the pile of cards into the barn so that the curtain appears in the two openings with the green edge. As the curtain is pulled back, an animal can be seen in both openings. Now the players have to put their hand as quickly as they can on the small card showing both animals.

The player who gathered the most flowers wins the game. In the case of a draw there are various winners.

Memory Variation for Two Players

Preparation of the Game

Spread the animal cards with the green side face up on the table. Get the barn, the curtain card, the big animal cards and the flowers ready.

How to Play

The player wearing the most colorful outfit starts and performs the first fashion show.

Secretly choose ten animal cards. The remaining cards are put aside. Shuffle the cards, pile them up and place the curtain on top. Stick the pile into the barn so that the curtain can be seen in the opening with the yellow edge.

Turn the barn so that the other player sees the curtain. With one hand hold the barn and then with the other hand pull off the curtain and then quickly one-by-one all the big animal cards.

Watch out! After you pull the cards out immediately place them back behind the other cards in the barn.

The other player tries to memorize as many animals as possible. As soon as the curtain reappears in the opening they shout "Stop!" and look for ten animal cards in the center showing the animals they think they have seen in the barn.

Together check if small and big animal cards match. For each matching animal the player gets a flower. For each wrong or badly memorized animal, the organizer gets a flower.

Then you swap roles and a new fashion show starts.

End of the Game

The game ends as soon as each player has performed a fashion show once. Whoever has collected the most flowers, wins the game. In the case of a draw both players win.

Hint: You can play several rounds. Agree on the number of fashion shows each of you will perform (for example three). On a sheet note down how many flowers each of you has collected per round and add them up at the end.

Tous en scène !

Un jeu de réaction, vachement chic, pour 3 à 5 joueurs de 5 à 99 ans. Avec variante pour 2 joueurs.

Idée : Michael Schacht
Illustration : Martina Leykamm
Durée de la partie : env. 10 minutes

« Vachement chic ! », c'est le nom du défilé de mode qui va être présenté aujourd'hui à la ferme. Dans la grange, les mannequins vérifient nerveusement une dernière fois leur tenue de gala : le lapin Jeannot ses lunettes de soleil, la vache Rosalie sa robe tyrolienne à fleurs et l'âne Caruso son chapeau de cow-boy. Alors que le chat Misti se bat encore avec son nœud de cravate, le rideau se lève et on entend : « Tous en scène pour le défilé de mode « Vachement chic ! »

Contenu

- 1 grange en 3-D
- 1 carte-rideau
- 19 grandes cartes d'animaux
- 19 petites cartes d'animaux
- 20 fleurs
- 1 règle du jeu



récupérer le plus de fleurs

poser les petites cartes d'animaux, préparer les autres accessoires

1er joueur : prendre la grange, la carte-rideau et les grandes cartes d'animaux

mettre secrètement 2 grandes cartes d'animaux dans la boîte, mélanger le reste, poser la carte-rideau par dessus

mettre la pile dans la grange, faire apparaître le rideau dans l'ouverture bordée de jaune, tourner la grange vers les autres joueurs, retirer la carte-rideau

mettre la carte-rideau derrière dans la grange

But du jeu

Qui découvrira le plus rapidement possible les animaux chics et récupérera le plus de fleurs ?

Préparatifs

Mélanger toutes les petites cartes d'animaux et les poser au milieu de la table, face jaune visible. Chaque joueur doit pouvoir les prendre facilement. Préparer la grange, la carte-rideau, les grandes cartes d'animaux et les fleurs.

Déroulement de la partie

La partie se joue en plusieurs tours. Celui qui a déjà vu à un défilé de mode commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus âgé qui commence ; il prend la grange, la carte-rideau et les grandes cartes d'animaux. C'est lui qui organise le premier défilé de mode.

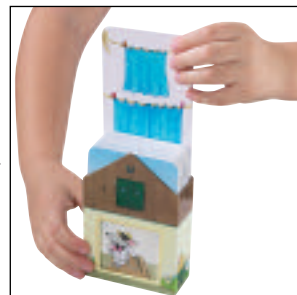
Choisis discrètement deux grandes cartes d'animaux, remets-les dans la boîte de jeu, faces cachées. Mélange les autres grandes cartes d'animaux, empile-les et pose la carte-rideau dessus.

Attention : les autres joueurs ne doivent pas voir ce qui se trouve sur la carte posée en dessous de la carte-rideau !

La grange a une ouverture bordée de jaune sur un côté et deux ouvertures bordées de vert de l'autre côté. Mets la pile de cartes dans la grange de manière à ce que l'on voie le rideau dans l'ouverture bordée de jaune.

Tourne la grange de telle manière que les autres joueurs puissent voir le rideau. Tiens la grange avec une main et tire la carte-rideau avec l'autre main. Fais attention à ne pas cacher l'ouverture avec ta main.

Mets la carte-rideau derrière les autres cartes posées dans la grange. Dans l'ouverture, on voit alors un animal.



tous les autres joueurs cherchent en même temps les petites cartes d'animaux correspondantes, carte d'animal trouvée : poser la main dessus

fin du tour : poser de nouveau le rideau devant, le plus de petites cartes d'animaux = 1 fleur

joueur ayant le plus de fleurs : gagnant

Tous les autres joueurs cherchent en même temps cet animal dans les petites cartes d'animaux et posent leur main dessus aussi vite que possible. Le plus rapide a le droit de prendre cette carte et de la poser devant lui.

Attention : si un joueur a posé sa main sur une mauvaise carte, il n'a plus le droit de jouer pour chercher cet animal. Si aucun joueur n'a trouvé la bonne carte, personne ne prend la carte et elle reste posée au milieu de la table.

Puis, le joueur qui organise le défilé retire la carte suivante de la grange et la remet derrière les autres cartes. Les autres joueurs cherchent de nouveau aussi rapidement que possible l'animal qui apparaît maintenant dans l'ouverture.

Fin du tour :

Dès que le rideau réapparaît dans l'ouverture, les autres joueurs crient « stop ». Chacun compte ses petites cartes d'animaux. Le joueur ayant le plus de cartes prend une fleur. En cas d'égalité, chacun de ces joueurs prend une fleur. Ensuite, posez les petites cartes d'animaux de nouveau au milieu de la table. Les deux grandes cartes d'animaux mises de côté au début sont remises dans le jeu; mélangez les petites et les grandes cartes d'animaux.

Ensuite, c'est le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre qui organise le deuxième défilé de mode.

Fin de la partie

La partie est terminée,

- s'il y a trois joueurs, lorsque chacun a organisé deux fois un défilé de mode.
- s'il y a quatre ou cinq joueurs, lorsque chacun a organisé une fois un défilé de mode.

Le joueur ayant le plus de fleurs gagne. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

Variante pour les pros

Jouez suivant les mêmes règles que celles du jeu de base mais avec les différences suivantes :

Posez les petites cartes d'animaux au milieu de la table, face verte visible. L'organisateur du défilé met la pile de cartes dans la grange de manière à ce que l'on voie le rideau dans les deux ouvertures bordées de vert.

Quand la carte-rideau est retirée, un animal apparaît alors dans les deux ouvertures. Les autres joueurs doivent poser leur main le plus rapidement possible sur la petite carte avec ces deux animaux.

Le joueur ayant le plus de fleurs gagne. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

Variante mémo pour deux joueurs

Préparatifs

Répartissez les petites cartes d'animaux au milieu de la table, face jaune visible. Préparez la grange, la carte-rideau, les grandes cartes d'animaux et les fleurs.

Déroulement de la partie

Le joueur qui porte les vêtements les plus colorés commence et organise le premier défilé de mode.

Choisis dix grandes cartes d'animaux en secret. Mets les cartes restantes de côté, face cachée.

Mélange les cartes d'animaux choisies, empile les et pose la carte-rideau au-dessus de la pile. Ensuite, mets la pile de cartes dans la grange de manière à ce que l'on puisse voir la carte-rideau dans l'ouverture bordée de jaune.

Tourne la grange de manière à ce que l'autre joueur puisse voir le rideau. Tiens la grange d'une main et tire d'abord la carte-rideau avec l'autre main, puis tire rapidement les grandes cartes d'animaux l'une après l'autre.

Attention : dès que tu as tiré une carte, remets-la immédiatement derrière les autres cartes.

L'autre joueur essaie de se rappeler autant d'animaux que possible. Dès que le rideau apparaît de nouveau dans l'ouverture, il crie « stop ! ». Il cherche alors dans les petites cartes d'animaux posées au milieu de la table les dix animaux qu'il pense avoir vus dans la grange.

Vérifiez ensemble si les petites cartes d'animaux correspondent aux grandes. Pour chaque bonne carte, le joueur prend une fleur. Pour chaque mauvais animal ou chaque animal non reconnu, c'est toi qui prends une fleur.

Puis vous inversez les rôles et un nouveau défilé de mode commence.

Fin de la partie

La partie se termine lorsque chacun a organisé un défilé. Celui qui a le plus de fleurs devant lui gagne. En cas d'égalité, les deux joueurs gagnent.

Conseil : vous pouvez aussi jouer plusieurs tours. Avant de commencer, décidez du nombre de défilés à organiser (par exemple trois chacun). Notez sur une feuille de papier le nombre de fleurs récupérées par chacun à chaque tour et additionnez-les à la fin de la partie.

Op de catwalk!

Een beestachtig modieus reactiespel voor 3 - 5 behendige spelers van 5 - 99 jaar.

Met memorievariant voor 2 spelers.

Spelidee: Michael Schacht
Illustraties: Martina Leykamm
Speelduur: ca. 10 minuten



„Beestachtig chic!“ luidt het motto van de modeshow die vandaag op de boerderij wordt gehouden. In de schuur leggen de opgewonden modellen haastig de laatste hand aan hun outfit. Haas Hannes zet zijn zonnebril recht, koe Rosalie schikt haar bloemetjesjurk en ezel Caruso zet zijn cowboyoed koket een beetje scheef. En terwijl kater Paul nog met zijn streepjesdas in de weer is, gaat het doek op en klinkt: „... En nu graag aandacht voor onze beestachtig chique modellen!“

Spelinhoud

- 1 3D-schuur
- 1 gordijnkaart
- 19 grote dierenkaarten
- 19 kleine dierenkaarten
- 20 bloemen
- spelregels

Doel van het spel

de meeste bloemen verzamelen

Wie ontdekt het snelst de modegekke dieren en heeft aan het eind van het spel de meeste bloemen voor zich liggen?

Spelvoorbereiding

Schud alle kleine dierenkaarten en verspreid ze met de gele zijde naar boven over het midden van de tafel. Ze moeten voor alle spelers goed bereikbaar zijn. Houd de schuur, de gordijnkaart, de grote dierenkaarten en de bloemen klaar.

Spelverloop

Er worden meerdere ronden gespeeld. Wie al 'ns aan een modeshow heeft meegedaan, mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint de oudste speler en pakt de schuur, de gordijnkaart en de grote dierenkaarten. Hij/zij organiseert de eerste modeshow.

Kies ongezien twee grote dierenkaarten en leg ze verdekt in de doos. Schud de overige grote dierenkaarten, leg ze op een stapel en leg de gordijnkaart erop.

Opgelet: je medespelers mogen niet zien wat op de kaart onder de gordijnkaart staat afgebeeld!

De schuur heeft aan de ene zijde een opening met een gele rand en aan de tegenoverliggende zijde twee openingen met een groene rand. Steek de stapel zodanig in de schuur, dat in de geelgerande opening het gordijn zichtbaar is.

Draai de schuur rond zodat je medespelers het gordijn kunnen zien. Houd nu met je ene hand de schuur vast en trek met je andere de gordijnkaart weg. Let erop dat je de opening niet met je hand bedekt.

Steek de gordijnkaart achter de andere kaarten in de schuur. In de opening is nu een dier te zien.



alle anderen zoeken tegelijk naar de bijbehorende kleine dierenkaart, dierenkaart ontdekt: hand erop leggen

einde v/d ronde = gordijn weer voorraan; de meeste kleine dierenkaarten = 1 bloem

speler met de meeste bloemen = winnaar

Alle andere spelers gaan tegelijkertijd op zoek naar de kleine dierenkaart met dit dier en leggen zo snel mogelijk hun hand erop. De snelste krijgt als beloning de dierenkaart en legt deze voor zich neer.

Opgelet: als één van de spelers zijn/haar hand op een verkeerde kaart heeft gelegd, mag hij/zij niet meer met de speurtocht naar dit dier meedoen. Als geen enkele speler de juiste kaart heeft herkend, krijgt niemand de kaart en blijft deze in het midden van de tafel liggen.

Daarna trekt de speler die de voorstelling organiseert, de voorste kaart uit de schuur en steekt hem achter de andere kaarten. De andere spelers gaan weer zo snel mogelijk op zoek naar het dier dat zich nu in de opening vertoont.

Einde van de ronde:

Als het gordijn opnieuw in de opening verschijnt, roepen de spelers „Stop!“ Iedereen telt zijn kleine dierenkaarten. De speler met de meeste kaarten krijgt een bloem. Bij gelijkspel krijgen al deze spelers een bloem. Daarna leggen jullie de kleine dierenkaarten terug in het midden van de tafel. De beide uitgesorteerde grote dierenkaarten komen opnieuw in het spel. Schud zowel de kleine als de grote dierenkaarten.

Daarna organiseert kloksgewijs de volgende speler de tweede modeshow.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen

- bij drie spelers: zodra iedereen twee keer een modeshow heeft georganiseerd.
- bij vier en vijf spelers: zodra iedereen één keer een modeshow heeft georganiseerd.

De speler met de meeste bloemen wint. Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.

Variante voor echte profs

Afgezien van de volgende veranderingen, gelden de regels van het basispel:

Jullie leggen de kleine dierenkaarten met de groene zijde naar boven in het midden van de tafel. De organisator van de modeshow steekt de stapel kaarten zodanig in de schuur dat het gordijn in de beide groengerande openingen zichtbaar is. Als de gordijnkaart wordt weggehaald, verschijnt er in elke opening een dier. De spelers moeten hun hand zo snel mogelijk op de kleine kaart met beide dieren leggen. De speler met de meeste bloemen wint. Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.

kleine dierenkaarten uitleggen, overig materiaal klaarleggen

startspeler: schuur, gordijnkaart en grote dierenkaarten pakken

2 grote dierenkaarten ongezien in de doos, rest schudden, gordijnkaart erop leggen

stapel in de schuur steken, gordijn zichtbaar door geelgerande opening

schuur naar de medespelers draaien, gordijnkaart eruit trekken

gordijnkaart en achteraan in de schuur steken

Memorievariant voor twee spelers

Spelvoorbereiding

Verdeel de kleine dierenkaarten met de gele zijde naar boven over het midden van de tafel. Houd de schuur, de gordijnkaart, de grote dierenkaarten en de bloemen klaar.

Spelverloop

De speler met de bontste kleren mag beginnen en organiseert de eerste modeshow.

Kies ongezien tien grote dierenkaarten uit. De overige kaarten leg je verdekt opzij.

Schud de uitgekozen dierenkaarten, leg ze op een stapel en leg de gordijnkaart erop. Vervolgens steek je de stapel kaarten zodanig in de schuur, dat het gordijn in de geelgerande opening zichtbaar is.

Draai de schuur zodat je medespeler het gordijn kan zien. Houd de schuur met je ene hand vast en trek met je andere hand als eerste de gordijnkaart en daarna snel achter elkaar de grote dierenkaarten weg.

Opgelet: steek iedere weggetrokken kaart onmiddellijk achter de andere kaarten.

Je medespeler probeert zo veel mogelijk dieren te onthouden. Zodra het gordijn weer in de opening verschijnt, roept hij/zij „Stop!“. Hij/zij zoekt nu op de kleine dierenkaarten in het midden op de tafel, de tien dieren waarvan hij/zij denkt ze in de schuur te hebben gezien.

Controleer gezamenlijk of de kleine met de grote dierenkaarten overeenkomen. Voor elk gevonden dier krijgt je medespeler een bloem. Voor ieder onjuist of niet herkend dier krijg jij een bloem.

Vervolgens wisselen jullie van rol en gaat er een nieuwe modeshow van start.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra elke speler één modeshow heeft georganiseerd. Wie de meeste bloemen voor zich heeft liggen, wint. Bij gelijkspel winnen beide spelers gezamenlijk.

Tip: jullie kunnen ook meerdere ronden spelen. Spreek van tevoren af hoeveel modeshows iedereen organiseert (bv. ieder drie). Schrijf per ronde het aantal behaalde bloemen op een vel papier en tel ze na afloop bij elkaar op.

Juego HABA núm. 4503

¡Pasarela libre!

Un juego de reflejos de elegancia bestial para 3 a 5 jugadores espabilados de 5 a 99 años. Con una variante de juego de memoria para 2 jugadores.

Autor: Michael Schacht
Ilustraciones: Martina Leykamm
Duración de la partida: aprox. 10 minutos

“¡Elegancia bestial!” es el lema del pase de modelos que se celebra hoy en la granja del tío Gatuno. Todos los modelos están de los nervios arreglándose y alisándose las prendas para salir bien en la foto: la liebre Lisa poniéndose las gafas de sol, la vaca Paca su traje tradicional y el burro Bruno su sombrero de cow-boy. El gato Michino se está arreglando todavía la corbata a rayas cuando se levanta el telón y se oye por los altavoces: “¡Pasarela libre para nuestros modelos vestidos con una elegancia bestial!”

Contenido

- 1 pajar tridimensional
- 1 carta telón
- 19 cartas grandes de animales
- 19 cartas pequeñas de animales
- 20 flores
- instrucciones del juego



Objetivo del juego

reunir el mayor número de flores

¿Quién es el más rápido en descubrir a los elegantes animales y reúne al final de la partida el mayor número de flores?

Preparación

extender las cartas pequeñas, preparar el resto de los componentes del juego

Barajad todas las cartas pequeñas y extendedlas con la cara amarilla boca arriba en el centro de la mesa. Tienen que estar al alcance de todos los jugadores. Tened preparados el pajar, la carta telón, las cartas grandes y las flores.

Cómo se juega

el jugador que empieza coge el pajar, la carta telón y las cartas grandes

Comenzará quien haya asistido alguna vez a un pase de modelos. Si no os podéis poner de acuerdo, comenzará el jugador más pequeño cogiendo el pajar, la carta telón y las cartas grandes. Será el organizador del pase de modelos.

Elige a escondidas dos cartas grandes y ponlas, sin que nadie las vea, dentro de la caja del juego. Baraja las demás cartas grandes, apílalas y pon la carta telón encima. **¡Atención!**: ¡Los demás jugadores no deben ver la carta que está debajo de la carta telón!



El pajar tiene por un lado una abertura con el borde de color amarillo y por el otro lado dos aberturas con el borde de color verde. Pon el montón en el pajar de tal manera que pueda verse el telón en la abertura con el borde de color amarillo.



Gira el pajar de manera que los demás jugadores puedan ver de frente el telón. Sujeta ahora con una mano el pajar y retira con la otra la carta telón. Pon cuidado en no cubrir la abertura con la mano.



Pon la carta telón detrás de las demás cartas en el pajar. En la abertura puede verse ahora un animal.

introducir el montón en el pajar, dejando el telón visible a través de la abertura con el borde de color amarillo, girar el pajar en dirección a los demás jugadores, extraer la carta telón

poner la carta telón detrás de las demás en el pajar

todos los demás buscan a la vez la carta pequeña que coincide con el animal expuesto, descubrir la carta correspondiente y poner la mano encima rápidamente

Todos los demás jugadores buscan a la vez la carta pequeña en la que sale el dibujo de este animal y ponen la mano encima lo más rápidamente posible. El más rápido se queda esa carta de premio y se la pone delante.

¡Atención!: Si un jugador pone la mano encima de una carta equivocada, no podrá continuar buscando ese animal. Si ningún jugador ha acertado con la carta correcta, ninguno la recibirá y permanecerá en el centro de la mesa.

A continuación, el jugador que organiza el pase de modelos sacará la carta de delante del pajar y la colocará detrás de las demás. Los jugadores buscarán lo más rápidamente posible el animal que se ve ahora por la abertura.

Fin del turno:

Cuando vuelva a aparecer el telón en la abertura, los jugadores exclamarán: "¡Alto!". Cada uno contará las cartas pequeñas conseguidas. El jugador que tenga el mayor número ganará una flor. En caso de empate, los jugadores empatados recibirán cada uno una flor. A continuación volveréis a extender las cartas pequeñas en el centro de la mesa. Coged las dos cartas grandes que habían quedado excluidas del juego. Barajad tanto las cartas pequeñas como las grandes.

fin del turno = aparece de nuevo el telón, quien tiene el mayor número de cartas pequeñas recibe una flor

El siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj será el organizador del nuevo pase de modelos.

Fin del juego

La partida termina...

- si son tres jugadores: cuando cada uno haya organizado dos veces un pase de modelos.
- si son cuatro o cinco jugadores: cuando cada uno haya organizado un pase de modelos.

Gana el jugador que haya conseguido más flores. En caso de empate habrá varios ganadores.

ganador = jugador con el mayor número de flores

Variante para profesionales

Las reglas son las mismas pero con los siguientes cambios: Extendéis las cartas pequeñas con la cara verde boca arriba en el centro de la mesa. El organizador del pase de modelos pone el montón de cartas grandes en el pajar de manera que pueda verse el telón en las dos aberturas con el borde de color verde. Al retirar la carta telón aparece en cada una de las dos aberturas un animal. Los jugadores tienen que poner su mano encima de la carta pequeña en la que estén dibujados esos dos animales. Gana el jugador que haya conseguido más flores. En caso de empate habrá varios ganadores.

Juego de memoria para dos jugadores

Preparación

Extended las cartas pequeñas con la cara amarilla boca arriba en el centro de la mesa. Tened el pajar, la carta telón, las cartas grandes y las flores preparadas.

Cómo se juega

Comenzará el jugador vestido con más colores. Será el organizador del primer pase de modelos.

Escoge diez cartas grandes. Aparta el resto de las cartas, sin que nadie las vea.

Baraja las cartas elegidas, apílalas y pon encima la carta telón. A continuación introduce el montón de cartas en el pajar, de manera que pueda verse el telón en la abertura con el borde amarillo.

Gira el pajar para que tu compañero de juego pueda ver el telón. Sujeta el pajar con una mano y extrae con la otra primero el telón y luego rápidamente, una tras otra, las otras cartas.

¡Atención! Pon cada carta detrás de las otras inmediatamente después de haberla extraído.

Tu compañero de juego intentará retener en la memoria el mayor número posible de animales. Cuando aparezca el telón, exclamará: "¡Alto!" Ahora buscará en el centro de la mesa las cartas de los diez animales que crea haber visto desfilar en el pajar.

Luego controláis juntos si coinciden las cartas pequeñas con las grandes. Por cada coincidencia, tu compañero de juego obtendrá una flor. Por cada animal equivocado o no recordado recibirás tú una flor.

A continuación, intercambiáis los papeles, y comienza un nuevo pase de modelos.

Fin del juego

La partida acaba cuando cada jugador ha organizado un pase de modelos. Ganará quien haya conseguido más flores o los dos, si hay empate.

Consejo práctico: También podéis jugar varias partidas. Decidid cuántos pases de modelos vais a organizar cada uno (por ejemplo, tres). Anotad en una hoja de papel el número de flores que conseguís en cada partida y al final sumad las cantidades.

Gioco Habermäß nr. 4503

Tutti in scena!

Un gioco di rapidità d'animale eleganza per 3-5 svelti giocatori da 5 a 99 anni. Con variante memory per 2 giocatori.

Ideazione: Michael Schacht
Illustrazioni: Martina Leykamm
Durata del gioco: ca. 10 min.



"D'animale eleganza!" è il motto della sfilata di moda che oggi si svolge alla fattoria. Nel fiene nervosissimi indossatori danno gli ultimi ritocchi al loro vestiario: la lepre Hannes ai suoi occhiali da sole, la mucca Rosalie al suo vestito tirolese a fiorellini e l'asino Caruso al suo cappello da cowboy. Mentre il gatto Paul è ancora alle prese con la sua cravatta a strisce, si alza il sipario al comando: "Inizia la sfilata d'animale eleganza!"

Contenuto del gioco

- 1 fiene tridimensionale
- 1 carta sipario
- 19 grandi carte con animali
- 19 piccole carte con animali
- 20 fiori
- Istruzioni per giocare

Finalità del gioco

riunire più fiori

Chi è più rapido nello scoprire gli eleganti animali e raccoglie alla fine il maggior numero di fiori?

Preparativi del gioco

disporre le carte animali piccole, tener pronto il materiale restante

Mescolate tutte le piccole carte animali e mettetele con il lato giallo verso l'alto al centro del tavolo, in modo tale da poter essere a portata di mano di tutti i giocatori. Tenete pronti il fienile, la carta sipario, le grandi carte animali e i fiori.

Svolgimento del gioco

chi inizia prende fienile, carta sipario e grandi carte animali

Si giocano più turni. Inizierà chi ha già partecipato ad una sfilata di moda. Se non riuscite a trovare un accordo, inizia il giocatore più grande, che prenderà il fienile, la carta sipario e le grandi carte animali e allestirà la prima sfilata di moda.

2 grandi carte animali di nascosto nella scatola, mescolare le restanti, metterci sopra la carta sipario

Scegli di nascosto due carte grandi e collocale coperte nella scatola del gioco. Mescola le altre carte grandi, forma un mazzo e mettili sopra la carta sipario.

Attenzione: i tuoi compagni di gioco non dovranno vedere cosa riporta la carta sotto la carta sipario!



infilare mazzo nel fienile, sipario visibile nell'apertura bordata in giallo

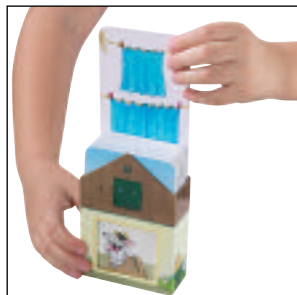
Su un lato del fienile c'è un'apertura bordata in giallo e sul lato opposto due aperture bordate in verde. Infila il mazzo nel fienile in modo tale che il sipario si veda nell'apertura bordata in giallo.

Gira il fienile in modo tale che i tuoi compagni di gioco possano vedere il sipario. Con una mano reggerai il fienile mentre con l'altra sfilerai la carta sipario, facendo attenzione a non coprire l'apertura con la tua mano.



girare il fienile verso i compagni di gioco, sfilare carta sipario

Infila la carta sipario dietro le altre carte nel fienile. Nell'apertura adesso appare un animale.



tutti gli altri cercano contemporaneamente la corrispondente piccola carta animali, trovata la carta: metterci sopra la mano

Tutti gli altri giocatori cercheranno contemporaneamente la piccola carta con questo animale e vi poggiano sopra la mano il più rapidamente possibile. Il più veloce riceve in premio questa carta e la mette davanti a sé.

Attenzione: Se un giocatore mette la mano su una carta sbagliata non potrà più partecipare alla ricerca di questo animale. Se nessun giocatore ha incontrato la carta giusta, nessuno riceve la carta che resterà così sul tavolo.

Il giocatore che ha allestito la sfilata pone la carta dietro le altre, scoprendo così la successiva carta e i giocatori cercheranno di nuovo rapidamente l'animale che appare nell'apertura.

fine dei turni = sipario di nuovo davanti; il maggior numero di piccole carte animali = 1 fiore

Conclusione del turno di gioco:

Non appena il sipario ricompare nell'apertura i giocatori gridano "Stop". Ognuno conta le proprie piccole carte animali. Chi ne possiede di più riceve un fiore. In caso di parità ognuno riceve un fiore.

In seguito si rimettono le piccole carte animali al centro del tavolo. Le due grandi carte scartate all'inizio ritornano anche in gioco. Mescolate sia le carte animali piccole che quelle grandi.

Seguendo il senso orario tocca ora allestire la sfilata di moda al successivo giocatore.

Conclusione del gioco

- Se i giocatori sono tre, quando ognuno ha allestito due volte una sfilata.
- Se i giocatori sono quattro o cinque, quando ognuno ha allestito una sfilata.

Vince chi ha più fiori. In caso di parità ci saranno più vincitori.

giocatore con più fiori = vincitore

Variante per esperti

Valgono le regole generali con le seguenti eccezioni: mettete al centro del tavolo le piccole carte animali con il lato verde verso l'alto. L'organizzatore della sfilata infila il mazzo di carte nel fienile in modo che il sipario sia ora visibile nelle due aperture bordate di verde. Quando si solleva la carta sipario nelle due aperture appare un animale. I giocatori dovranno mettere la mano sulla piccola carta con questi due animali il più rapidamente possibile.

Variante memory per due giocatori

Preparativi del gioco

Distribuite le piccole carte animali al centro del tavolo con il lato giallo verso l'alto. Tenete preparati la carta sipario, le grandi carte animali e i fiori.

Svolgimento del gioco

Inizia chi indossa più colori e allestisce una sfilata.

Scegli di nascosto 10 grandi carte animali. Le carte restanti le metti coperte da parte.

Mescola le carte animali scelte, forma un mazzo e metti sul mazzo la carta sipario. Infili poi il mazzo di carte nel fienile in modo che il sipario appaia nell'apertura bordata di giallo.

Gira il fienile così da permettere che il tuo compagno di gioco possa vedere il sipario. Con una mano terrai il fienile e con l'altra sfilerai prima la carta sipario e poi rapidamente una dopo l'altra le carte.

Attenzione: dopo averla sfilata riponi la carta immediatamente dietro le altre.

Il tuo compagno di gioco cercherà di memorizzare quanti più animali possibile. Non appena nell'apertura riappare il sipario, griderà "Stop!" e darà inizio alla ricerca dei dieci animali che crede d'aver visto nel fienile tra le piccole carte animali che sono al centro del tavolo.

Controllate insieme che le piccole e grandi carte animali coincidano. Il tuo compagno di gioco riceve un fiore per ogni carta che coincide. Per ogni animale sbagliato o non riconosciuto ricevi invece tu un fiore.

Alla fine scambiate i ruoli e iniziate una nuova sfilata di moda.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando tutti e due avrete allestito una sfilata e vincerà chi ha ricevuto più fiori. In caso di parità avrete vinto tutti e due.

Suggerimento: Potete giocare anche più turni. Accordatevi sul numero di sfilate che ognuno potrà allestire (ad es. 3 per ciascuno). Scrivete su un foglio quanti fiori ciascuno riceve ogni giro e alla fine contateli.