

goki



Schnapp-Spiel

Grab Game / Attrape la carte

Juego de atrapa la carta / Grabbelspel

Hapsespil / Acchiappa la carta

Jogo do Agarra / łap kartę

Игра «Снап» / 抢卡片游戏

Schnapp-Spiel

Das Schnapp-Spiel besteht aus 25 Motivkarten und zwei Würfeln.

Ziel des Spieles

Ziel des Spieles ist es, am Ende des Spieles die meisten Motivkarten geschnappt zu haben.

Spielvorbereitung


Alle Motivkarten werden in die Mitte des Tisches gelegt mit dem Motiv nach oben und gut gemischt. Jeder Spieler muss die Motivkarten auf der Tischmitte gut erreichen können.

Die Regeln

Der jüngste Spieler beginnt und würfelt gleichzeitig mit beiden Würfeln. Nun müssen alle Spieler gleichzeitig nach der passenden Motivkarte (Tier und Farbe) greifen. Der Spieler, der sie zuerst greift, darf sie behalten und vor sich ablegen.

Nun wird reihum gewürfelt.

Ein Joker kann jedes Tier bzw. jede Farbe ersetzen.

  Alle roten Tiere dürfen gegriffen werden.

  Alle Hasen dürfen gegriffen werden.

  Jedes Motivkarten darf gegriffen werden.

ABER jeder Spieler darf immer nur eine Motivkarte greifen.

Wenn eine Kombination gewürfelt wird, zu der keine passende Motivkarte mehr in der Mitte liegt, ist der nächste Spieler an der Reihe zu würfeln, ohne dass eine Motivkarte gegriffen wurde.

Das Spiel ist beendet, sobald keine Motivkarte mehr in der Tischmitte liegt. Gewonnen hat, wer am Ende die meisten Motivkarten vor sich liegen hat.

Grab Game

The Grab game consists of 25 picture cards and two dice.

Object of the game

The aim of the game is to have grabbed the most picture cards at the end of the game.

Preparation

All the picture cards are placed in the middle of the table with the picture facing up and shuffled thoroughly. Each player must be able to reach the picture cards in the middle of the table easily.

Rules

The youngest player starts and throws both dice at the same time. Now all the players have to reach for the matching picture card (animal and colour) at the same time. The player who grabs it first may keep it and place it in front of him.

Now you take turns rolling the dice.

A joker can replace any animal or colour.

  All red animals can be grabbed.

  All rabbits can be grabbed.

  Any picture cards can be grabbed.

BUT each player is only allowed to pick up one picture card at a time.

If a combination is rolled that has no matching picture card in the middle, the next player rolls the dice without a picture card being grabbed.

The game ends as soon when there are no picture cards left in the middle of the table. The winner is the player with the most picture cards in front of him/her at the end.

Attrape la carte

Ce jeu de chance et de rapidité se compose de 25 cartes illustrées et de deux dés.

But du jeu

Le but du jeu est de réussir à récupérer le plus de cartes illustrées à la fin de la partie.

Préparation du jeu

Toutes les cartes illustrées sont bien mélangées et placées au milieu de la table. Les illustrations sont ainsi visibles. Chaque joueur doit pouvoir atteindre facilement les cartes illustrées au milieu de la table.

Les règles

Le plus jeune joueur commence et lance les deux dés en même temps. Maintenant, tous les joueurs doivent attraper la carte du motif correspondant à l'animal et à la couleur désignés. Le joueur qui l'attrape en premier peut la garder et la placer devant lui.

Ensuite les joueurs lancent les dés chacun leur tour.

Un joker peut remplacer n'importe quel animal ou couleur.

  N'importe quel animal rouge peut être attrapé.

  N'importe quel lapin peut être attrapé.

  N'importe quelle carte peut être attrapée.

MAIS chaque joueur ne peut saisir qu'une seule carte illustrée par lancer de dés !

Si aucune carte illustrée ne correspond à la combinaison d'un lancer de dés, personne n'attrape de carte lors de ce tour et c'est au joueur suivant de lancer les dés.

Le jeu se termine dès qu'il n'y a plus de cartes illustrées au milieu de la table.

Le gagnant est celui qui a rassemblé le plus de cartes illustrées devant lui à la fin de la partie.

Juego de atrapa la carta

El juego de atrapa la carta consta de 25 cartas con motivos y dos dados.

Objetivo del juego

El objetivo es haber conseguido al final del juego el máximo de cartas con motivos posible.


Preparación para el juego

Todas las cartas con motivos se colocan en el centro de la mesa con el motivo hacia arriba y bien mezcladas. Cada jugador tiene que poder acceder bien a las cartas con motivos colocadas en el centro de la mesa.

Normas del juego

El jugador más joven será el primero en empezar y lanzará los dos dados al mismo tiempo. Después, todos los jugadores deberán coger la carta con motivos correspondiente (animal y color). El jugador que primero coja la carta podrá quedársela y colocarla delante suyo.

Después se lanzará el dado por turnos. El comodín vale por cualquier animal o color.

  Deben cogerse todos los animales rojos.

  Deben cogerse todas las liebres

  Puede cogerse cualquier carta con motivos.

PERO cada jugador solo puede coger una carta cada vez.

Si con los dados sale una combinación para la cual ya no hay ninguna carta con el motivo adecuado en el centro, lanzará los dados el siguiente jugador al que le toque sin que se coja ninguna carta.

El juego acabará cuando ya no queden más cartas en el centro de la mesa. Habrá ganado quien haya conseguido un mayor número de cartas con motivos.

Grabbelspel

Het grabbelspel bestaat uit 25 kaarten en twee dobbelstenen.

Doel van het spel

Het doel van het spel is om aan het einde de meeste kaarten gegrabbeld te hebben.

Spelvoorbereiding

Alle kaarten worden met de afbeelding naar boven in het midden van de tafel gelegd en goed gemengd. De kaarten moeten binnen het handbereik van elke speler liggen.

De regels

De jongste speler begint en gooit beide dobbelstenen tegelijk. Nu moeten alle spelers tegelijk naar de passende kaart (dier en kleur) grijpen. De speler die de kaart het eerst grijpt, mag hem houden en voor zich neerleggen.

Er wordt om de beurt met de dobbelstenen gegooid.

Een joker kan elk dier of elke kleur vervangen.

  Alle rode dieren mogen worden gegrepen.

  Alle hazen mogen worden gegrepen.

  Elke kaart mag worden gegrepen.

MAAR elke speler mag telkens slechts één kaart grijpen.

Als een combinatie wordt gegooid waarvoor geen passende kaart meer in het midden van de tafel ligt, wordt er geen kaart gegrepen en is de volgende speler aan de beurt om de dobbelstenen te gooien.

Het spel is afgelopen zodra er geen kaart meer in het midden van de tafel ligt. De winnaar is wie op het einde de meeste kaarten voor zich heeft liggen.

Hapsespil

Hapsespillet består af 25 billedkort og 2 terninger.

Formål med spillet

Den, der har hapsset flest billedkort, har vundet.

Forberedelse af spillet

Bland alle kortene, og læg dem i midten af bordet med billedsiden opad. Alle spillerne skal let kunne nå billedkortene i midten af bordet.

Reglerne

Den yngste spiller starter og kaster begge terninger samtidig. Derefter griber alle spillerne på samme tid ud efter det passende billedkort (dyr og farve skal passe). Den spiller, der først hapsset kortet, må beholde det og lægge det foran sig på bordet.

Nu kaster alle spillerne terningerne efter tur.

Kastes en joker, kan en hvilken som helst farve eller et hvilket som helst dyr vælges.

  Spillerne må hapse alle røde dyr.

  Spillerne må hapse alle harer.

  Spillerne må hapse alle kort.

MEN hver spiller må kun hapse et enkelt billedkort.

Hvis terningerne viser en kombination, hvor det passende billedkort i midten af bordet mangler, må den næste spiller kaste terningerne uden at der blev hapsset et billedkort.

Spillet slutter, når der ikke er flere billedkort tilbage i midten af bordet.

Spilleren med det højeste antal billedkort foran sig har vundet.

Acchiappa la carta

Acchiappa la carta è un gioco che comprende 25 carte illustrate e due dadi.

Obiettivo del gioco

L'obiettivo del gioco è quello di acchiappare il maggior numero di carte illustrate.

Preparazione del gioco

Tutte le carte illustrate vengono messe al centro del tavolo con il motivo illustrato rivolto verso l'alto e ben mescolate. Ciascuno dei giocatori deve poter arrivare facilmente alle carte illustrate disposte al centro del tavolo.



Le regole

Inizia il giocatore più giovane, lanciando entrambi i dadi. A questo punto tutti i giocatori cercano contemporaneamente di acchiappare la carta illustrata corrispondente (con lo stesso animale e lo stesso colore). Il giocatore che l'afferra per primo può tenerla e posarla davanti a sé.

Si tirano quindi i dadi a turno.

Un jolly può sostituire qualsiasi animale e qualsiasi colore.

  Si possono prendere tutti gli animali rossi.

  Si possono prendere tutte le lepri.

  Si può prendere qualsiasi carta con qualunque disegno.

MA ciascun giocatore può prendere una sola carta illustrata.

Se ai dadi esce una combinazione che non ha più corrispondenze tra le carte rimaste al centro del tavolo, i dadi passano al giocatore successivo, senza che vengano prese carte.

Il gioco finisce quando al centro del tavolo non ci sono più carte.

Vince chi alla fine ha raccolto più carte illustrate.

Jogo do Agarra

O Jogo do Agarra é composto por 25 cartões ilustrados e por dois dados.

Objetivo do jogo

O objetivo do jogo é agarrar o maior número de cartões.

Preparação do jogo

Colocar todos os cartões ilustrados no centro da mesa com a figura para cima e misturar bem. Cada jogador deve poder chegar facilmente aos cartões no centro da mesa.

As regras

O jogador mais novo dá início ao jogo, lançando os dois dados. Agora, todos os jogadores devem, ao mesmo tempo, ir buscar ao centro da mesa a figura correspondente (mesmo animal e cor). O jogador a agarrá-la em primeiro lugar pode ficar com o cartão e colocá-lo à sua frente.

Os restantes jogadores lançam os dados à vez.

Um Joker substitui qualquer animal ou qualquer cor.

  Podem ser agarrados todos os animais vermelhos.

  Podem ser agarradas todas as lebres.

  Podem ser agarrados todos os cartões ilustrados.

MAS cada jogador só pode agarrar um cartão ilustrado.

Se for lançada com os dados uma combinação para a qual já não existam cartões ilustrados no centro da mesa, passa a vez ao jogador seguinte e não são agarrados quaisquer cartões.

O jogo acaba assim que já não existirem cartões no centro da mesa.
Ganha o jogador que agarrar mais cartões.

Łap kartę

Gra „Łap kartę!” składa się z 25 kart z obrazkami i dwóch kostek.

Cel gry

Celem gry jest zebranie jak największej liczby kart.

Przygotowanie do gry

Wszystkie karty zostają dokładnie wymieszane i ułożone na środku stołu obrazkami do góry. Każdy z graczy musi swobodnie dosięgać do wszystkich kart na stole.

Zasady gry

Zaczyna najmłodszy z graczy, rzucając równocześnie obiema kostkami. Wszyscy gracze sięgają następnie równocześnie po kartę odpowiadającą temu, co wskazuje kostka (zwierzę i kolor). Gracz, który jako pierwszy chwyci daną kartę, zatrzymuje ją i kładzie przed sobą.

Następnie gracze rzucają kostką po kolei.

Wyrzucony joker może zastąpić każde zwierzę lub każdy kolor.

  Można wziąć dowolną kartę ze zwierzęciem w kolorze czerwonym.

  Można wziąć wszystkie karty z zającami.

  Można wziąć dowolną kartę.

ALE jeden gracz może w każdej kolejce chwycić tylko jedną kartę.

Po wyrzuceniu kombinacji, dla której nie ma już pasujących kart na środku stołu, nikt nie bierze kart, a kolejka przechodzi na następnego gracza.

Gra kończy się, gdy na stole nie ma już więcej kart.

Wygrywa ten z graczy, który zgromadzi przed sobą największą liczbę kart.

Игра «Снап»

Игра «Снап» состоит из 25 карточек с рисунками и двух кубиков.

Цель игры

Цель игры – собрать наибольшее количество карточек с рисунками по окончании игры.

Подготовка к игре

Все карточки кладутся на середину стола картинкой вверх и хорошо перемешиваются. Все игроки должны иметь возможность легко дотянуться до карточек, расположенных на середине стола.

Правила игры

Начинает игру самый младший игрок и бросает сразу два кубика. При этом все игроки должны одновременно попытаться схватить подходящие карточки (с изображением определенного животного соответствующего цвета). Игрок, которому удалось первым схватить карточки, забирает их себе и кладет из возле себя.

Игроки бросают кубики по очереди.

Джокер заменяет любое животное и любой цвет.

  игроки могут схватить все карточки с изображением животных красного цвета.

  игроки могут схватить все карточки с изображением зайчиков.

  Игроки могут схватить любую карточку.

НО каждому игроку разрешается схватить только одну карточку.

Если на кубике выпадает комбинация, для которой уже не осталось соответствующих карточек на столе, очередь переходит к следующему игроку, а игроки не берут ни одной карточки со стола.

Игра заканчивается, когда на столе не осталось больше карточек.

Выигрывает игрок, который в конце игры соберет наибольшее количество карточек.

抢卡片游戏

这款抢卡片游戏由 25 张卡片和 2 颗骰子组成。

游戏目标

游戏的目标是要在游戏结束前抢到尽可能多的卡片。

游戏准备

将所有游戏卡片放在桌子中央，卡片的图案向上，且花色均匀混合。每个玩家都应该能清晰地看清桌面上的卡片的图案。

游戏规则

从年龄最小的玩家开始，同时投掷两颗骰子。这时，所有玩家要同时抓取相应图案的卡片（动物和颜色）。第一个抢到卡片的玩家可以保留卡片，并把它摆在自己的面前。

接下来继续按照顺序投掷骰子。

王牌可以用来替换任意一种动物或者颜色。

  可以抓取所有红色的动物。

  可以抓取所有兔子。

  可以抓取任意卡片。

但是每个游戏者只可抓取一张卡片。

如果投掷的骰子显示出的一种图案组合已不在桌上，则不需抓取卡片，而由下一位玩家继续投掷骰子。

当桌面上的所有卡片都被抢完，游戏结束。

游戏结束时，抢到最多卡片的玩家获胜。

Batch-No.:

Roseburger Str. 30
21514 Guster
GERMANY

Art.-No: 56769

