

Patsch!

Spielanleitung

Zahl der Spieler: 2 – 6

Alter: ab 4 Jahren

Autoren: Angelika und Jürgen Lange

Redaktion: Markus Müller

Illustrationen: Heidemarie Rüttinger

Grafik: J + J Rüttinger

Inhalt:

- 25 Bildkärtchen
- 1 Motivwürfel
- 1 Farbwürfel
- Spielanleitung

Spielvorbereitung:

Bitte brecht vor dem ersten Spiel die 25 Motiv-Kärtchen vorsichtig aus den Stanztafeln!

Vor Spielbeginn mischt ihr die 25 Motiv-Kärtchen und legt sie mit der Bildseite nach oben auf dem Tisch aus. Die Kärtchen dürfen nicht übereinanderliegen. Am besten ist es, wenn immer ein wenig Abstand zwischen den einzelnen Kärtchen ist.

Ziel des Spiels:

Jeder Spieler versucht, durch gute Reaktionen so viele Kärtchen wie möglich zu bekommen. Wer am Ende des Spiels die meisten Kärtchen gesammelt hat, gewinnt.

Spielverlauf:

Der jüngste Spieler beginnt und würfelt beide Würfel. Der Motiv-Würfel

zeigt zum Beispiel den „Fisch“ und der Farbwürfel zeigt „Blau“. Jetzt suchen alle Spieler den Fisch auf dem Kärtchen, dessen Hintergrund blau ist. Wer als Erster das passende Kärtchen entdeckt, patscht sofort mit seiner Hand darauf. Hast du richtig geklatscht und das Motiv und die Farbe stimmen mit den beiden Würfeln überein, so darfst du dir das Kärtchen nehmen und es offen vor dir ablegen. Jetzt würfelt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn.

Die „Sonne“ auf den Würfeln ist der Joker im Spiel. Erscheint die Sonne auf dem Motivwürfel? Dann zählt nur die Farbe auf dem Farbwürfel. Wer zuerst auf ein Plättchen dieser Farbe patscht, darf es vor sich ablegen.

Erscheint die Sonne auf dem Farbwürfel? Dann zählt nur das Motiv auf dem Motivwürfel. Wer zuerst auf ein Plättchen mit jenem Motiv patscht, darf es vor sich ablegen.

Würfelst du auf beiden Würfeln die „Sonne“, ist jedes Kärtchen ein Treffer. Wer zuerst auf ein beliebiges Kärtchen patscht, dem gehört es auch.

Klatschen zwei Spieler gleichzeitig auf eine Karte, so gehört sie natür-

lich dem Spieler, dessen Hand zuerst direkt auf der Karte liegt! Aufgepasst! Wird eine Kombination gewürfelt, die ein Spieler bereits offen vor sich liegen hat, so muss er blitzschnell reagieren. Nur, wenn er selbst zuerst auf sein Kärtchen patscht, darf er es auch behalten. Ist ein anderer Spieler schneller, gehört das Kärtchen jetzt ihm – zumindest so lange, bis ein anderer Spieler schneller reagiert. So wird reihum gespielt: Würfeln. Patschen, Karte nehmen.

Ende des Spiels:

Sobald nur noch fünf Motiv-Kärtchen auf dem Tisch liegen, ist das Spiel zu Ende. Jeder Spieler stapelt die gewonnenen Kärtchen zu einem kleinen Turm übereinander. Der Spieler mit dem höchsten Turm gewinnt!



Patsch!

Rules

Players: 2 – 6

Age: for 4 years of age and over

Authors: Angelika und Jürgen Lange

Editing: Markus Müller

Illustrations: Heidemarie Rüttinger

Graphics: J + J Rüttinger

Contents:

- 25 picture cards
- colour and picture dice
- instructions

Preparation:

Please carefully remove the 25 picture cards from the punch boards before the first game!

Before starting the game, shuffle the 25 picture cards and put them on the table with the picture side on top. The cards must not overlap. It is best to leave a small gap between the cards.

Objective of the game:

Each player tries to obtain as many cards as possible with their quick reactions. The player with the most cards at the end of the game is the winner.

How to play:

The youngest player starts and throws both dice. The picture dice shows “fish”, for example, and the colour dice shows “blue”. Now all players look for the fish on the card

with the blue background. Whoever discovers the right card slaps their hand on the card immediately. If you slapped correctly and the picture and the colour match the two dice, you can take the card and put it down in front of you. Now the next player to the left throws the dice.

The “sun” on the dice is the joker in the game. If the sun appears on the picture dice, only the colour on the colour dice counts. Whoever slaps on a card with this colour can keep the card.

If the sun appears on the colour dice, only the picture on the picture dice counts. Whoever slaps on a card with this picture can keep the card.

If the “sun” appears on both dice, any card counts. Whoever slaps on any card first can keep it.

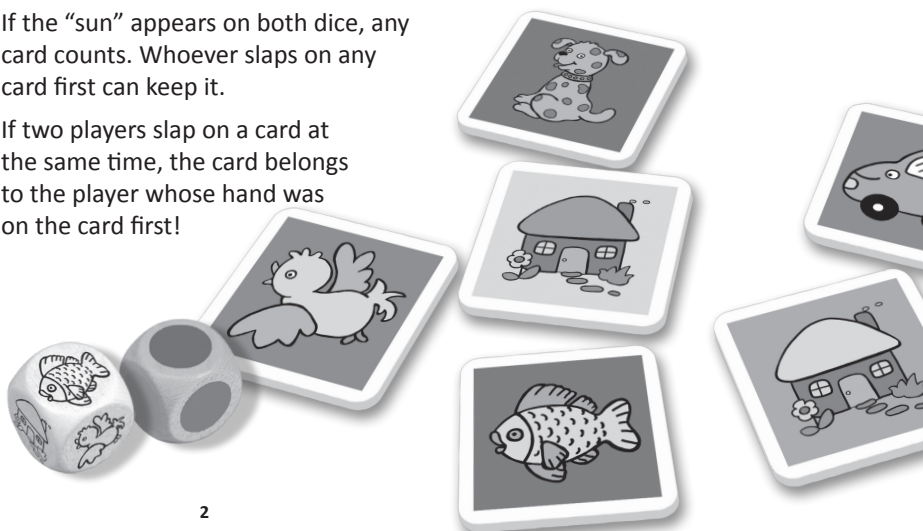
If two players slap on a card at the same time, the card belongs to the player whose hand was on the card first!

Take care! If a combination is thrown which you have already kept, you must react lightning fast. You may only keep the card if you slap on your own card first. If another player is faster, the card now belongs to him – at least until another player reacts more quickly. Play takes place as follows: Throw the dice. Slap, take card.

End of game:

As soon as only five cards remain on the table, the game finishes. Each player stacks the cards that they have won into a pile.

The player with the biggest pile wins!



Patsch!

Règle du jeu

Joueurs : 2 – 6

Âge : à partir de 4 ans

Auteure : Angelika und Jürgen Lange

Rédaction : Markus Müller

Illustration : Heidemarie Rüttinger

Graphisme : J + J Rüttinger

Contenu :

- 25 cartes à images
- dé de couleur et à motif
- notice

Préparation du jeu:

Avant le premier jeu, détachez avec précaution les 25 cartes à motif de leur support!

Avant le début du jeu, mélangez les 25 cartes à motif et posez-les image vers le haut sur la table. Les cartes ne doivent pas se superposer. Le mieux c'est d'avoir un peu d'espace entre les cartes.

Objectif du jeu

Chaque joueur essaie par de bonnes réactions d'obtenir le plus grand nombre possible de cartes. Le joueur, qui obtient le plus grand nombre de cartes, gagne.

Déroulement du jeu

Le joueur le plus jeune commence et lance les deux dés. Le dé à motif indique par exemple le « poisson » et le dé de couleur « bleu ». A présent, tous les joueurs cherchent la carte avec un poisson ayant un fond bleu. Le joueur qui découvre en premier la carte, tape immédiatement avec sa main sur la carte. Si tu as bien tapé et que le motif et la couleur correspondent bien aux deux dés, tu as le droit de prendre la carte et de la déposer devant toi. A présent, c'est au joueur suivant d'après le sens des aiguilles d'une montre de lancer les dés selon le sens des aiguilles d'une montre.

Le « soleil » sur le dé est le joker du jeu. Le dé à motif indique le soleil ? Cela signifie que seule la couleur du dé de couleur doit être prise en compte. Le joueur, qui frappera en premier sur la carte de la même couleur, a le droit de la poser devant lui.

Le dé de couleur indique le soleil ? Cela signifie que seul le motif du dé doit être pris en compte. Le joueur qui frappera en premier sur la carte de la même motif, a le droit de la poser devant lui.

Si tu obtiens sur les deux dés le « soleil », chaque carte est une

réussite. Le joueur, qui frappera en premier sur une carte quelconque, a le droit de la poser devant lui.

Si deux joueurs frappent en même temps sur une carte, cette dernière appartient bien évidemment au joueur dont la main se trouve en premier sur la carte !

Attention! Si un joueur obtient au lancer de dés une combinaison pour laquelle il a déjà la carte devant lui, il doit réagir plus vite que la lumière. Il peut la garder que s'il frappe sur sa carte. Si un autre joueur est plus rapide, c'est à lui maintenant qu'appartient la carte - du moins tant qu'un autre joueur n'a pas réagi plus vite. Le jeu continue de cette façon : le lancer de dé, frapper la carte et prendre la carte.

Fin du jeu:

Dès qu'il n'y a plus que cinq cartes à motif sur la table, le jeu est terminé. Chaque joueur empile les cartes qu'il a collectées. Le joueur qui aura la plus grande pile aura gagné!

Patsch!

Istruzioni di gioco

Giocatori: 2 – 6

Età: dai 4 anni in su

Autrice: Angelika und Jürgen Lange

Redazione: Markus Müller

Illustrazioni: Heidemarie Rüttinger

Grafica: J + J Rüttinger

Contenuto:

- 25 tessere
- un dado con i colori e uno con le figure
- istruzioni

Preparazione del gioco:

Per prima cosa estrarre con cura le 25 tessere dalle tavolette fustellate.

Prima di cominciare mescolare le 25 tessere e disporle sul tavolo rivolte verso l'alto. Le carte non devono sovrapporsi. Consigliamo di posizionarle a un po' di distanza le une dalle altre



Scopo del gioco

Ogni giocatore cerca di conquistare il maggior numero di tessere reagendo più in fretta degli altri. Chi alla fine ha più tessere, ha vinto il gioco.

Svolgimento del gioco

Comincia il giocatore più giovane tirando entrambi i dadi. Ottiene ad esempio il “pesce” con il dado delle figure e il “blu” con quello del colore. Ora tutti i giocatori devono cercare la tessera che raffigura il pesce con lo sfondo blu. Chi la vede per primo ci mette subito sopra la mano. Se ha trovato la tessera giusta e il colore e la figura corrispondono a quelli dei dadi, può tenersi la tessera e metterla sul tavolo davanti a sé. Ora tocca al giocatore successivo in senso orario.

Il “sole” dei dadi è il jolly. Se il dado delle figure si ferma sul sole, conta solo il colore ottenuto con il dado colorato. Chi mette per primo la mano su una tessera di quel colore, la può prendere.

Se invece si trova il sole tirando il dado dei colori, conta solo la figura uscita con l'altro dado. Chi mette per primo la mano su una tessera con quella figura, la può prendere.

Se si trova il “sole” su entrambi i dadi si può prendere qualsiasi tessera. Chi mette per primo la mano su una delle tessere la può tenere.

Se due giocatori mettono insieme la mano su una tessera, ovviamente la tessera appartiene a quello che ci tiene la mano direttamente sopra!

Attenzione! Se si tira una combinazione già uscita, il giocatore che ha già conquistato la tessera corrispondente e la tiene davanti a sé, deve reagire in fretta. Solo mettendo per primo la mano sulla sua tessera la può tenere, se invece un altro giocatore è più veloce, gli può rubare la tessera e posizionarla a sua volta davanti a sé; gli apparterrà finché qualche altro giocatore non reagirà più velocemente di lui. Così si gioca a turno: tirando i dadi, mettendo la mano sulle tessere e conquistandole.

Fine del gioco:

Il gioco finisce quando rimangono solo cinque tessere sul tavolo. Ogni giocatore impila le proprie tessere e vince il giocatore con la torre più alta!