

Rapido™

Spelregels - Règle du jeu - Spielanleitung

NL

Inhoud

- 60 kaarten
- 10 fiches
 - appel
 - peer
 - banaan
 - druiven
 - watermeloen
 - kersen
 - aardbei
 - sinaasappel
 - ananas
 - blanco fiche

Doel van het spel

Onthoud de vijf verschillende soorten fruit die afgebeeld staan op de voorkant van de kaart. Draai de kaart om en ontdek welk stuk fruit er ontbreekt of als er niets veranderd is.

FR

Contenu

- 60 cartes
- 10 fiches
 - pomme
 - poire
 - banane
 - raisins
 - pastèque
 - cerises
 - fraise
 - orange
 - ananas
 - fiche vierge

Objectif du jeu.

Mémoisez les cinq différentes sortes de fruit sur l'avant de la carte. Tournez la carte et découvrez quel morceau de fruit manque ou si quelque chose a changé.

DE

Inhalt

- 60 Karten
- 10 Spielmarken
 - Apfel
 - Birne
 - Banane
 - Trauben
 - Wassermelone
 - Kirschen
 - Erdbeere
 - Apfelsine
 - Ananas
 - Blanco-Spielmarke

Ziel des Spiels

Merken dir die fünf verschiedenen Obstsorten, die auf der Vorderseite der Karte abgebildet sind. Drehe die Karte um und finde heraus, welches Stück Obst fehlt oder aber, ob nichts verändert wurde.

Vorbereitung

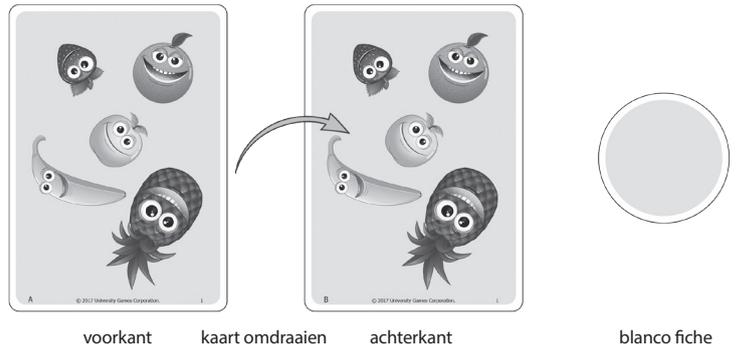
- Verspreid de fiches in het midden van de tafel met het fruit naar boven.
- Schud de kaarten en plaats ze in het midden van de tafel.
- **Opgelet:** elke kaart heeft een voor- (A) en achterkant (B). Op de voorkant (A) staan vijf stukken fruit afgebeeld. Deze ligt altijd naar boven op de stapel, zodat alle spelers de vijf stukken fruit zien.

Het spel

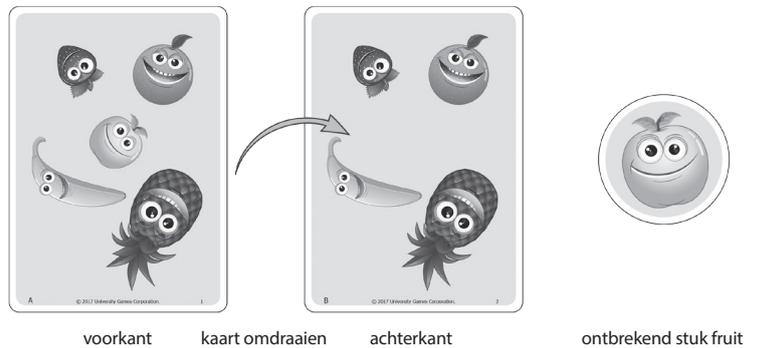
- Alle spelers memoriseren de bovenste kaart op de stapel.
- De jongste speler draait de kaart om.
- Iedereen zoekt nu welk stuk fruit er ontbreekt of als de achterkant (B) van de kaart hetzelfde is als de voorkant (A).
- Zodra een speler dit ontdekt, legt hij zijn hand op de juiste fiche of grijpt hij het zo snel mogelijk.
- De speler die als eerste het juiste stuk fruit heeft, krijgt de kaart.
- Vervolgens gaat het spel verder in de richting van de klok.

Handeling per verschillende spelsituatie

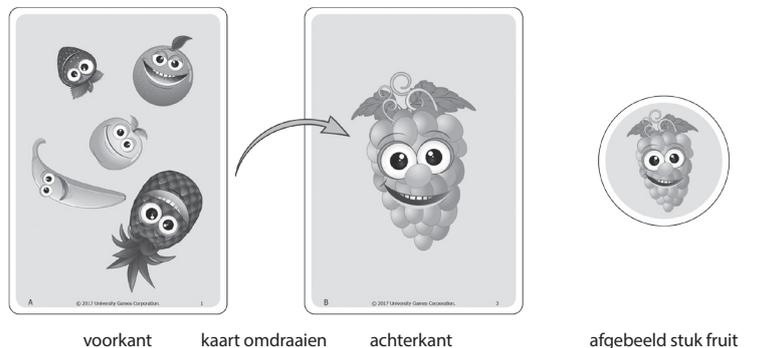
1. Grijp de blanco fiche als hetzelfde fruit van de voorkant (A) ook op de achterkant (B) staat afgebeeld.



2. Grijp het stuk fruit dat ontbreekt op de achterkant (B) van de kaart.



3. Grijp het stuk fruit dat afgebeeld staat op de achterkant (B) van de kaart.



Puntenverdeling

- De speler die als eerste de juiste fiche neemt, krijgt de kaart.
- Als een speler een foute fiche neemt, krijgt de volgende speler aan zijn linkerkant de kaart.
- Als niemand de juiste fiche neemt, verdwijnt de kaart terug in de stapel.

Winnaar

De speler die als eerste 10 kaarten verzamelt, is de winnaar van het spel.

Meld je ook aan voor onze nieuwsbrief en blijf op de hoogte van alle nieuwe producten en activiteiten van University Games!
Stuur een mail naar newsletter@ug.nl om je aan te melden of kijk op www.universitygames.nl.

Inscrivez-vous à notre bulletin d'information et restez informé de tous les nouveaux produits et de toutes les activités d'University Games ! Envoyez un mail avec votre inscription à newsletter@ug.nl ou consultez www.universitygames.fr.

Melde dich auch für unseren Newsletter an und halte dich über alle neuen Produkte und Aktivitäten von University Games auf dem Laufenden! Schicke zur Anmeldung eine E-Mail an newsletter@ug.nl oder gehe auf die Website www.universitygames.de.

Préparation

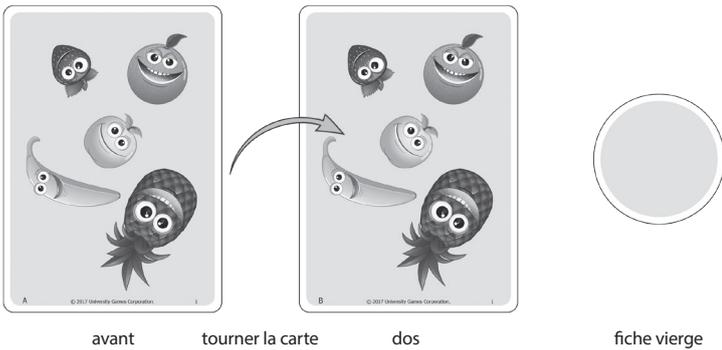
- Étalez les fiches au milieu de la table avec le fruit vers le haut.
 - Secouez les cartes et placez-les au milieu de la table.
- Attention :** chaque carte a une face avant (A) et arrière (B). A l'avant (A), cinq morceaux de fruit sont représentés. Elle se trouve toujours vers le haut sur la pile pour que tous les joueurs puissent voir les cinq morceaux de fruit.

Le jeu

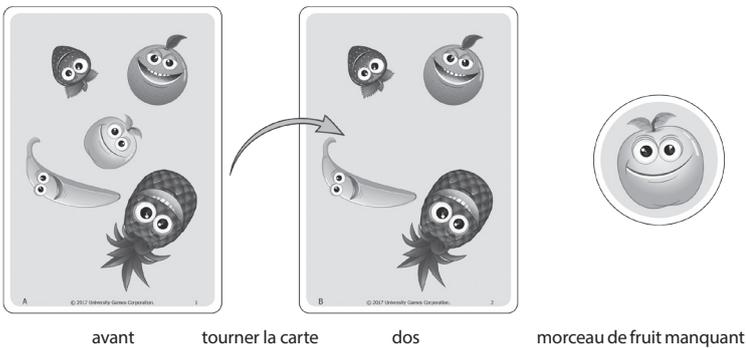
- Tous les joueurs mémorisent la carte supérieure de la pile.
- Le plus jeune joueur tourne la carte.
- Tout le monde recherche quel morceau de fruit manque ou si le dos (B) de la carte est pareil à l'avant (A).
- Dès qu'un joueur découvre cela, il pose la main sur la bonne fiche ou la prend au plus vite.
- Le joueur prenant en premier le bon morceau de fruit, reçoit la carte.
- Ensuite, le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Action par situation de jeu différente

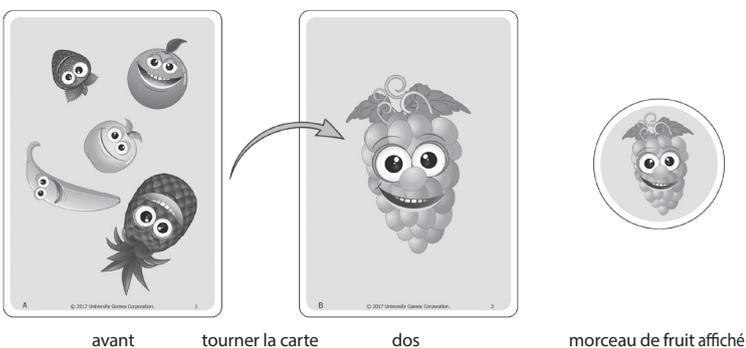
1. Prenez la fiche vierge si le même fruit de l'avant (A) se trouve aussi au dos (B).



2. Prenez le morceau de fruit qui manque au dos (B) de la carte.



3. Prenez le morceau de fruit qui est affiché au dos (B) de la carte.



Répartition des points

- Le joueur prenant en premier la bonne fiche, reçoit la carte.
- Lorsqu'un joueur prend une fiche erronée, le joueur suivant à sa gauche reçoit la carte.
- Si personne ne prend la bonne fiche, la carte disparaît à nouveau dans la pile.

Le gagnant

Le joueur collectant en premier 10 cartes gagne le jeu.

Vorbereitung

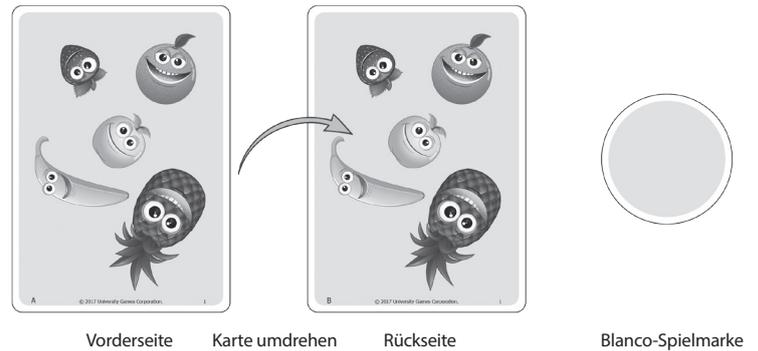
- Breite die Spielmarken in der Mitte des Tisches mit dem Obst nach oben aus.
 - Mische die Karten und lege sie in die Mitte des Tisches.
- Achtung:** Jede Karte hat eine Vorder- (A) und Rückseite (B). Auf der Vorderseite (A) sind fünf Obstsorten abgebildet. Sie liegt immer nach oben auf dem Stapel, damit alle Spieler die fünf Obstsorten sehen können.

Das Spiel

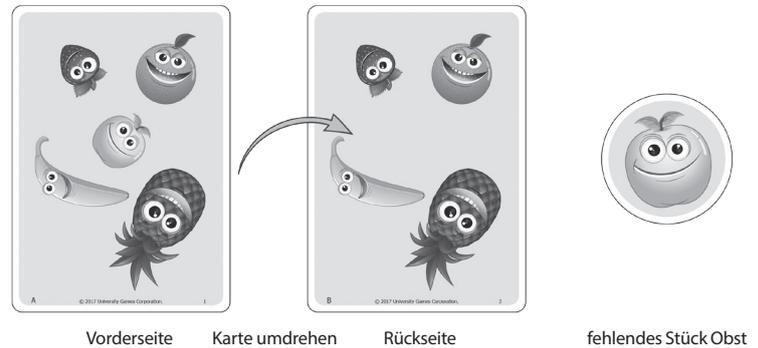
- Alle Spieler prägen sich die oberste Karte auf dem Stapel ein.
- Der jüngste Spieler dreht die Karte um.
- Jeder versucht nun herauszufinden, welches Stück Obst fehlt oder ob die Kartenrückseite (B) der Vorderseite (A) entspricht.
- Sobald ein Spieler dies entdeckt, legt er seine Hand auf die richtige Spielmarke oder ergreift sie so schnell wie möglich.
- Der Spieler, der als erster das richtige Stück Obst hat, bekommt die Karte.
- Danach geht das Spiel weiter in Uhrzeigerrichtung.

Spielverlauf in verschiedenen Spielsituationen

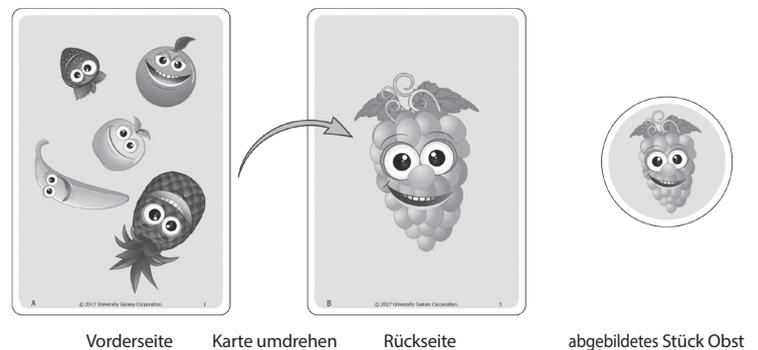
1. Nimm die Blanco-Spielmarke, wenn dasselbe Obst auf der Vorderseite (A) auch auf der Rückseite (B) abgebildet ist.



2. Greife das Stück Obst, das auf der Rückseite (B) der Karte fehlt.



3. Greife das Stück Obst, das auf der Rückseite (B) der Karte abgebildet ist.



Punkteverteilung

- Der Spieler, der als erster die richtige Spielmarke nimmt, erhält die Karte.
- Wenn ein Spieler eine falsche Spielmarke nimmt, erhält der folgende Spieler links die Karte.
- Wenn niemand die richtige Spielmarke nimmt, kommt die Karte wieder in den Stapel.

Gewinner

Der Spieler, der als erster 10 Karten sammelt, gewinnt das Spiel.