

Watch out: You can use only one hand and have to keep it on a card once you have touched that card.

The player who finds the right card first, places their hand on it and takes the dwarf card as a reward. They keep the dwarf card face up in front of them. The snatching card stays in the center.

Important: If no player was correct, nobody gets the dwarf card. In this case the card is returned to the game box.

Then it's the turn of the other player to turn over the top card of their pile of dwarf cards.

End of the Game

The game ends as soon as the last dwarf card has been uncovered. Both players put their dwarf cards in a pile. Whoever has the highest pile wins the duel. In the event of a draw you both win.

Variation for professionals

The game is played according to the rules of the basic game with the following changes:

The snatching cards are spread in the center so that 4 fairy-tale figures are shown. You play with the 30 blue giant cards. The dwarf cards remain in the game box. Who will win this duel of the giants?

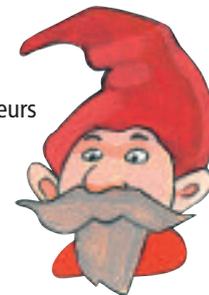
Jeu Habermäß n° 4505

Toc, toc !

Un jeu de réaction « frappant » pour 3 à 8 joueurs de 4 à 99 ans.

Avec une variante « duel ».

Idée : Markus Nikisch
Illustration : Eva Czerwenka
Durée de la partie : ca. 10 Minuten



Il fait nuit noir dans la forêt enchantée ! Les trois petits cochons vaquent tranquillement à leurs occupations dans leur maisonnette quand soudain on frappe à la porte : « TOC ! ». « Qui peut bien venir aussi tard ? » se demande le premier petit cochon. « C'est peut-être un terrible géant ! » suppose le deuxième petit cochon. « Ou bien c'est mon petit ami le nain ! » pense le troisième petit cochon. Et voilà qu'on frappe encore une fois à la porte : « TOC, TOC ! ». Est-ce que vous allez pouvoir aider les petits cochons ? Trouvez qui frappe à la porte en pleine nuit s!

Contenu

- 1 battant de porte
- 1 carte de conte
- 15 cartes à attraper (illustrées des deux côtés)
- 30 cartes nain de couleur rouge
- 30 cartes géant de couleur bleue (pour la variante pour experts)
- 1 règle du jeu

But du jeu

Qui reconnaîtra en premier quel personnage de conte frappe à la porte et réagira le plus vite ?

Préparatifs

Poser les 15 cartes à attraper au milieu de la table de manière à ce qu'elles montrent les trois personnages de conte. Elles doivent être accessibles à tous les joueurs et posées à écart les unes des autres.

Mélanger les cartes nain, faces cachées, et en faire une pile.

Poser la pile au bord de la table. Préparer le battant et la carte de conte.

Les cartes géant ne seront utilisées que pour la variante pour experts et sont laissées dans la boîte.

Déroulement de la partie

Le joueur qui a frappé en dernier à une porte commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus âgé qui commence.

C'est toi qui frappe à la porte en premier. Pose la carte de conte devant toi et prends le battant dans la main.

Prends la carte nain du dessus de la pile et regarde discrètement les personnages de conte qui y sont dessinés.

Sur la carte de conte posée devant toi, on voit cinq personnages de conte. Avec le battant, frappe alors sur les trois personnages qui sont aussi dessinés sur la carte nain.

N.B. :

- Quand tu frappes, tu décides toi-même dans quel ordre et à quelle vitesse tu vas frapper.

- Pour chaque personnage de conte, tu frappes une fois. Si un personnage est dessiné deux fois sur la carte nain, tu frappes donc deux fois sur le personnage correspondant.

Dès que tu as frappé sur le dernier personnage, les autres joueurs se mettent tous à chercher la carte correspondante au milieu de la table.

Celui qui la trouve met vite sa main dessus. Si un autre joueur pense que la bonne carte n'a encore pas été trouvée, il a le droit de continuer à chercher.

Attention : On ne joue qu'avec une seule main et dès qu'on a touché une carte, on laisse sa main dessus.

Tous les joueurs, sauf celui qui frappe, ont leur main sur une carte ou pensent que la bonne carte a déjà été trouvée ? Alors, on vérifie.

Vérification :

Le joueur qui a frappé pose la carte nain sur la table de manière à voir l'illustration. Comparez-la aux cartes qui ont été « attrapées » par les joueurs.

- Le joueur qui a posé sa main sur la bonne carte prend la carte de nain en récompense. La carte à attraper reste dans le jeu.
- Si aucun joueur n'a trouvé la bonne carte, personne ne prend la carte de nain. Elle est glissée sous la pile.
- Si le joueur s'est trompé en frappant, on recommence le tour. La carte de nain est mise sous la pile retournée et le joueur qui frappe tire une nouvelle carte de nain.

Nouveau tour :

Le joueur qui a frappé passe le battant et la carte de conte au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui-ci tire la carte nain du dessus de la pile et un nouveau tour commence.

Fin de la partie

La partie est terminée dès qu'un joueur récupère sa quatrième carte nain. Il gagne la partie et est le plus grand nain de tous les temps.

Variante pour joueurs bons observateurs

La partie se joue comme ci-dessus en tenant compte cependant des différences suivantes :

Les cartes à attraper sont posées au milieu de la table de manière à montrer les quatre personnages de conte.

Les cartes nain restent dans la boîte.

On joue maintenant avec les 30 cartes géant de couleur bleue.

Elles montrent chacune quatre personnages de conte.

Qui va relever ce défi et devenir le plus grand géant de tous les temps ?

Le duel

Un jeu pour deux joueurs aux réactions super rapides, de 4 à 99 ans.

But du jeu

Qui aura récupéré le plus de cartes nain à la fin du duel ?

Préparatifs

Poser les 15 cartes à attraper au milieu de la table, face qui montre les trois personnages de conte tourné vers le haut. Elles doivent être bien accessibles aux deux joueurs et être posées à écart les unes des autres.

Mélanger les cartes nain, faces cachées, en distribuer 15 à chaque joueur. Chaque joueur les empile sans les regarder.

Les cartes de géant, la carte de conte et le battant ne sont pas nécessaires et sont laissés dans la boîte.

Déroulement de la partie

Jouez à tour de rôle. Le joueur qui saura frapper le moins fort commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence.

Retourne la carte du dessus de ta pile et montre-la. Fais vite pour que vous voyiez la carte tous les deux en même temps. Vous cherchez alors la carte correspondante au milieu de la table et posez votre main dessus.

Attention : On ne joue qu'avec une seule main et dès qu'on a touché une carte, on laisse sa main dessus.

Le joueur qui a trouvé la bonne carte en premier et qui a posé sa main dessus prend la carte nain en récompense et la pose devant lui, face visible. La carte à attraper reste dans le jeu.

N.B. : Si aucun joueur n'a « attrapé » la bonne carte, personne ne prend la carte nain. Elle est mise dans la boîte.

C'est ensuite au tour de l'autre joueur de retourner la carte du dessus de sa pile.

Fin de la partie

La partie est terminée quand la dernière carte nain a été retournée. Les deux joueurs empilent les cartes nain qu'ils ont récupérées. Celui qui a la plus grande pile remporte le duel. En cas d'égalité, ils gagnent tous les deux.

Variante pour joueurs bons observateurs

On joue comme dans le premier jeu, avec les différences suivantes :

Les cartes à attraper sont posées au milieu de la table, face qui montre quatre personnages de conte vers le haut. On joue maintenant avec les 30 cartes géant de couleur bleue. Les cartes nain sont laissées dans la boîte.

Qui va remporter ce duel des géants ?

Habermäß-spel nr. 4505

Klop, klop!

Een kloppend reactiespel voor 3 - 8 spelers van 4 - 99 jaar.

Met een „grijpduel” voor twee spelers.

Spelidee: Markus Nikisch
Illustraties: Eva Czerwenka
Speelduur: ca. 10 minuten



Het is nacht in het sprookjesbos... De drie biggetjes zitten gezellig in hun huisje. Opeens wordt er aan de deur geklopt! „KLOP!”

„Hé, wie komt er zo laat nog op bezoek?” vraagt het eerste biggetje verbaasd. „Misschien een grote boze reus?” merkt het tweede biggetje op. „Of is het mijn vriendje de kabouter?” denkt het derde biggetje. Dan wordt er opnieuw aan de deur geklopt. „KLOP, KLOP!”

Kunnen jullie de biggetjes helpen? Ontdek wie er midden in de nacht aan de deur klopt!

Spelinhoud:

1 klopper
1 sprookjeskaart
15 grijpkaarten (tweezijdig bedrukt)
30 rode kabouterkaarten
30 blauwe reuzenkaarten (voor de profvariant)
spelregels