

Märchenzeit

Mau Mau, Quartett & Co.

Eine klassische Kartenspielsammlung
für 2 - 5 Kinder von 4 - 99 Jahren.

Illustration: Ulrike Fischer

Spielinhalt

32 Karten

1 Spielanleitung

Spiel 1: „Zwergen-Mau-Mau“

Für 2 - 5 Kinder.

Wer kann zuerst seine letzte Karte ablegen und wird zum größten Zwerg aller Zeiten?

Spielvorbereitung

Die Karten werden gemischt. Jedes Kind bekommt fünf Karten und nimmt sie verdeckt auf die Hand. Die übrigen Karten kommen als verdeckter Stapel in die Tischmitte. Die oberste Karte vom Stapel wird aufgedeckt und offen neben den Kartenstapel gelegt.

Spielablauf

Das Kind, welches zuletzt einen Zwerg gesehen hat, darf beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt das kleinste Kind.

Du musst jetzt versuchen eine deiner Karten auf die offene Karte in der Tischmitte zu legen.

Wichtig: Deine neue Karte muss entweder dieselbe Farbe (Herz, Karo, Pik oder Kreuz), dasselbe Motiv (z.B. König) oder dieselbe Zahl haben.

Hast du keine passende Karte, musst du eine neue Karte vom verdeckten Stapel nehmen. Diese Karte darfst du aber nicht gleich ausspielen, auch wenn sie passen würde.

Sind die Karten des verdeckten Stapels aufgebraucht, werden alle offenen Karten bis auf die oberste neu gemischt und verdeckt gestapelt.

Danach ist das im Uhrzeigersinn nächste Kind mit Ablegen an der Reihe.

Einige Karten haben eine besondere Bedeutung:

- **Der Bube**

Wenn du diese Karte legst, darfst du dir eine Farbe wünschen. Die nächste Karte, die abgelegt wird, muss diese Farbe haben.

- **Das Ass**

Auf diese Karte darfst du gleich noch eine weitere Karte ablegen. Hast du keine passende Karte, musst du eine Karte vom Stapel ziehen.

- **Die 7**
Jetzt muss das im Uhrzeigersinn nächste Kind sofort zwei Karten vom Stapel ziehen.
- **Die 8**
Das nächste Kind muss einmal aussetzen. Es ist sofort das im Uhrzeigersinn übernächste Kind mit Ablegen an der Reihe.

Sobald ein Kind nur noch eine Karte auf der Hand hat, ruft es laut: „Zwergen-Mau“. Vergisst es das, muss es zur Strafe zwei Karten vom verdeckten Stapel nehmen.

Spielende

Legt ein Kind seine letzte Karte ab, ruft es laut „Zwergen-Mau-Mau“. Es hat das Spiel gewonnen.

Tipp: Wenn ihr wollt, könnt ihr euch noch weitere Sonderkarten ausdenken. Wie wäre es, wenn sich beim König die Spielrichtung ändert oder man bei einer Dame immer einen Knicks machen muss?

Spiel 2: „Prinzessinnen-Quartett“

Für 3 - 5 Kinder.

Wer findet die meisten Quartette und macht so der Märchenprinzessin das schönste Geschenk?

Spielvorbereitung

Alle Karten werden gemischt und gleichmäßig an die Kinder verteilt. Dabei kann es vorkommen, dass manche Kinder mehr Karten auf der Hand haben als andere.

Danach schauen sich alle Kinder ihre Karten an und kontrollieren, ob sie vier Karten mit dem gleichen Motiv

haben (z.B. vier Könige). Das nennt man ein „Quartett“ . Jedes Kind, das ein Quartett hat, legt es offen vor sich auf den Tisch. Sollte ein Kind zu Beginn mehr als ein Quartett haben, werden alle Karten noch einmal eingesammelt, gemischt und neu verteilt.

Spielablauf

Das Kind mit den längsten Haaren darf beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt das älteste Kind.

Es darf jetzt ein beliebiges Kind nach einem speziellen Motiv fragen (z.B. „Hast du eine Karte mit einer 10?“).

- Hat das Kind eine entsprechende Karte, muss es diese abgeben. Es muss aber nur eine Karte abgeben, auch wenn es mehrere Karten mit diesem Motiv auf der Hand hat.

Das fragende Kind bekommt die Karte und darf das gleiche oder ein anderes Kind nach einem weiteren Motiv fragen.

- Hat das gefragte Kind das entsprechende Motiv nicht, muss es auch keine Karte abgeben. Stattdessen darf es jetzt ein beliebiges Kind nach einem Motiv fragen.

Sobald ein Kind nach dem Fragen ein Quartett auf der Hand hat, darf es dieses vor sich ablegen.

Spielende

Sobald alle Quartette auf dem Tisch liegen, endet das Spiel. Das Kind mit den meisten Quartetten gewinnt.

Spiel 3: „Märchenmemo“

Für 2 - 5 Kinder.

Wer hat das beste Gedächtnis im Märchenland und sammelt die meisten Paare?

Spielvorbereitung

Die Karten werden mit der Bildseite nach unten auf den Tisch gelegt und gemischt. Legt sie in Reihen untereinander und achtet darauf, dass keine Karten übereinander liegen.

Spielablauf

Das Kind, dem zuerst eine Märchenfigur einfällt, darf

beginnen. Danach wird im Uhrzeigersinn weitergespielt.
Wer an der Reihe ist, deckt nacheinander zwei Karten auf:

- **Sind zwei gleiche Motive zu sehen (z.B. zwei Könige)?**
Nimm das Paar zu dir.
Du darfst zwei weitere Karten aufdecken.
- **Sind zwei verschiedene Motive zu sehen?**
Verdecke die Karten wieder, nachdem alle anderen sie auch gesehen haben. Das nächste Kind ist mit Aufdecken an der Reihe.

Spielende

Sind alle Paare eingesammelt, gewinnt das Kind mit den meisten Karten.

Varianten:

- Das Spiel wird etwas schwerer, wenn man nicht zwei beliebig gleiche Motive finden muss. Stattdessen passen nur die Motive oder Zahlen mit den Farben Herz/Karo und Pik/Kreuz zusammen.
- Das Spiel wird noch etwas schwerer, wenn beim Aufdecken anstelle von zwei, alle vier Motive bzw. Zahlen gefunden werden müssen.

Fairytales Time

Happy Families

A classic game collection for 2 - 5 players ages 4-99.

Illustrations: Ulrike Fischer

Contents

32 cards

1 set of game instructions

Game 1: Dwarf Happy Families

For 2 - 5 players.

Who will be the first to put down their last card thus becoming the biggest dwarf of all time?

Preparation of the Game

The cards are shuffled. Each player gets five cards and takes them in their hand. The remaining cards are kept in a deck face down in the center of the table.

The top card of the deck is turned over and placed next to the pile.

How to Play

The player who has most recently seen a dwarf, may start. If you cannot agree the smallest player starts.

Now you have to try and play one of your cards and put it on the card in the center.

Important: the new card must match the suit (heart, diamonds, spade or clubs) or the rank (for example king).

If you don't have a card that matches you have to take one from the deck. However, you may not put it down immediately even if it matches.

If there are no more cards left on the deck all the cards facing up are shuffled, except for the top one, and then placed back face down in a new deck.

Then it's the turn of the player in a clockwise direction to play a card.

Some of the cards have special meaning:

- **The Jack**

When you play this card you can call a suit. The next card played must be of the new suit.

- **The Ace**

You can put a second card on this one. If you don't have a suitable card, you have to take one from the deck.

- **The Seven**

The next player in a clockwise direction has to draw two cards from the deck.

- **The Eight**

The next player is skipped over and it becomes the turn of the following player.

When a player is left with one card, they yell: "Dwarf". If they forget, as a penalty they have to take two cards from the deck.

End of the game

The player who plays their last card yells loud "Happy Families" and wins the game.

Hint: If you want you can think of further special cards. How about stipulating that the direction of the game reverses when a king is played or dropping a curtsey when a queen is put down.

Game 2: Princess' Happy Families

For 3 - 5 players

Who will collect the most books thus offering the nicest present to the princess?

Preparation of the Game

All the cards are shuffled and dealt out between the players, so it can happen that some players have more cards than others in their hand.

All players look at the cards and check to see if they have four cards of the same kind (for example four kings). This is

called a "book".

The players who have a book, discard it face up in front of them. If, at the beginning, a player has more than one book, all the cards are collected in again, reshuffled and re-dealt.

How to Play

The player with the longest hair may start. If you cannot agree the oldest player starts.

They may ask any other player of a specific rank (for example "Do you have a 10?").

- If the player has the corresponding card, they have to hand it out. But only one, even if they have more than one of the kind requested.
The asker gets the card and can go on asking the same or another player for a card.
- If the player asked does not have the kind of card requested, they don't have to hand over a card. Instead now it's their turn to ask any other player for a specific kind of card.

As soon as a player has a book in their hand, they put it down in front of them.

End of the game

Once all the books are placed on the table, the game ends. The player with the most books wins the game.

Game 3: Fairytale Memory

For 2 - 5 players.

Who has the best memory in the enchanted land and collects the most pairs?

Preparation of the game

The cards are placed with the picture face down on the table and shuffled. Arrange them in vertical rows making sure that no cards overlap.

How to play

The player who can think of a fairytale character first may

start. Play in a clockwise direction.

Whoever's turn it is, uncovers two cards one by one.

- **Are there two of a kind? (For example two kings)**
Take the pair.
You can uncover two more cards.
- **Are there two different types?**
Let the other players see the cards and turn them over again. It is then the next player's turn to uncover cards.

End of the Game

Once all the pairs have been collected the player with the most cards wins the game.

Variations

- The game gets more difficult if instead of any two of an identical rank having to be found, they can only be specific pairings (e.g. hearts/diamonds and spades/clubs go together).
- The game will be even more difficult, if instead of two, all the four types of one suit have to be found when uncovering the cards.

Les contes par les cartes

« Huit améri-nain », quartette & cie.

Une collection de jeux de cartes classiques pour 2 à 5 joueurs de 4 à 99 ans.

Illustration : Ulrike Fischer

Contenu

32 cartes

1 règle du jeu

Jeu n°1 : « Huit améri-nain »

Pour 2 à 5 joueurs.

Qui posera en premier sa dernière carte et deviendra le plus grand nain de tous les temps ?

Préparatifs

Mélanger les cartes. Distribuer cinq cartes à chaque joueur qui les tiendra dans la main de manière à ce que les autres ne les voient pas. Les cartes restantes sont posées au milieu de la table en une pile, faces cachées.

La carte du dessus de la pile est retournée et posée, face tournée vers le haut, à côté de la pile.

Déroulement de la partie

Le joueur qui aura vu un nain en dernier commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus petit qui commence.

Tu dois poser l'une de tes cartes sur la carte retournée posée au milieu de la table.

N.B. : ta nouvelle carte doit avoir soit la même couleur (cœur, carreau, pique, trèfle) soit le même motif (p. ex. roi) ou le même chiffre.

Si tu n'as pas de bonne carte, tu dois en prendre une dans la pile. Même si elle convient, tu n'as cependant pas le droit de la poser tout de suite. Tu la mets dans ton jeu.

Quand il n'y a plus de cartes dans la pile, les cartes posées faces tournées vers le haut sont à nouveau mélangées, sauf la dernière qui aura été posée, et posées en une pile, faces cachées.

C'est alors au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Quelques-unes des cartes ont une signification particulière :

- **Le valet**
Quand tu poses cette carte, tu as le droit d'annoncer une couleur. La prochaine carte qui sera posée devra avoir cette couleur.
- **L'as**
Tu as alors le droit de poser soit un as soit une autre carte de la même couleur (cœur, carreau, pique ou trèfle). Si tu n'as pas de carte correspondante, tu tires une carte de la pile.

- **Le 7**
Le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre tire deux cartes de la pile.
- **Le 8**
Le joueur suivant passe son tour. C'est alors au tour du prochain joueur dans le sens des aiguilles d'une montre.

Dès qu'un joueur n'a plus qu'une seule carte dans la main, il dit bien haut : « Huit américain ». S'il oublie de le dire, il doit prendre deux cartes de la pile en punition.

Fin de la partie

Quand un joueur pose sa dernière carte, il annonce : « Huit améri-nain ». Il a gagné la partie.

Conseil : vous pourrez aussi choisir des cartes supplémentaires comme cartes spéciales, par exemple changer de sens quand un roi est posé ou faire une révérence quand une dame est posée.

Jeu n° 2 « Le quartette des princesses »

Pour 3 à 5 joueurs.

Qui trouvera le plus de quartettes et offrira ainsi le plus beau cadeau à la princesse ?

Préparatifs

Mélanger les cartes et toutes les distribuer une par une à chaque joueur. Il pourra arriver que certains joueurs aient dans leur jeu plus de cartes que d'autres.

Ensuite, chacun regarde dans son jeu s'il a quatre cartes identiques (p. ex. quatre rois). C'est un quartette.

Chaque joueur qui aura un quartette le pose devant lui sur la table, face tournée vers le haut. Si un joueur devait avoir plusieurs quartettes au début de la partie, on redonne les cartes, les mélange et les redistribue.

Déroulement de la partie

Le joueur qui a les cheveux les plus longs commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus âgé qui commence.

Il demande à n'importe quel autre joueur de lui donner une carte avec un motif particulier (p. ex. « Est-ce que tu as une carte avec un 10 ? »).

- Si le joueur a une carte correspondante, il la donne. Il ne donnera qu'une seule carte, même s'il en a plusieurs dans son jeu.

Le joueur qui a fait la demande récupère la carte et c'est lui qui fait la prochaine demande, soit au même joueur ou à un autre.

- Si le joueur interrogé n'a pas la bonne carte, il n'en donne pas. C'est alors à son tour de faire une demande à un autre joueur.

Dès qu'un joueur aura un quartette dans son jeu après avoir fait des demandes, il le pose devant lui.

Fin de la partie

Dès que tous les quartettes sont posés sur la table, la partie est finie. Celui qui aura le plus de quartettes gagne la partie.

Jeu n° 3 : « Mémo féérique »

Pour 2 à 5 joueurs.

Qui aura la meilleure mémoire au pays des contes et récupérera le plus de paires de cartes ?

Préparatifs

Poser les cartes au milieu de la table, faces cachées, et les mélanger. Les poser en rangées parallèles et faire attention à ce qu'elles ne se recouvrent pas.

Déroulement de la partie

Le joueur qui donnera en premier le nom d'un personnage de

conte commence. Les autres joueurs suivent dans le sens des aiguilles d'une montre.

Celui dont c'est le tour retourne deux cartes l'une après l'autre :

- **Est-ce que les motifs sont identiques (p. ex. deux rois) ?**

Prends la paire de cartes.

Tu as le droit de retourner encore deux autres cartes.

- **Est-ce que les motifs sont différents ?**

Repose les cartes après que les autres joueurs aient vu ce qu'il y a dessus. C'est alors au tour du joueur suivant.

Fin de la partie

Une fois que toutes les paires de cartes auront été trouvées, le gagnant sera celui qui en aura le plus.

Variantes :

- Le jeu sera un peu plus compliqué s'il ne faut pas seulement trouver deux motifs quelconques identiques mais les motifs ou les chiffres correspondants aux couleurs cœur/carreau et pique/trèfle.
- Le jeu sera encore plus compliqué si, au lieu de deux, il faut trouver les quatre motifs ou les quatre chiffres.

Sprookjestijd

Pesten, kwartetspel & co.

Een verzameling klassieke kaartspelletjes voor 2 - 5 spelers van 4 - 99 jaar.

Illustraties: Ulrike Fischer

Spelinhoud

32 kaarten
spelregels

Spel 1: „Kabouterpesten”

Voor 2 - 5 spelers.

Wie kan als eerste zijn laatste kaart wegleggen en wordt zo de grootste kabouter aller tijden?

Spelvoorbereiding

De kaarten schudden. Iedere speler krijgt vijf kaarten en neemt ze gedekt in z'n hand. De overige kaarten gedekt op een stapel in het midden van de tafel leggen.

De bovenste kaart van de stapel omdraaien en open naast de stapel kaarten leggen.

Spelverloop

De speler die als laatste een kabouter heeft gezien, mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden dan begint de kleinste speler.

Nu moet je proberen om een van je eigen kaarten op de openliggende kaart in het midden van de tafel te leggen.

Belangrijk: je nieuwe kaart moet ofwel dezelfde kleur (harten, ruiten, schoppen of klaveren), dezelfde afbeelding (bv. koning) of hetzelfde getal hebben.

Als je geen bijpassende kaart hebt, moet je een nieuwe kaart van de gedekte stapel pakken. Deze kaart mag je echter niet meteen uitspelen, ook als deze zou passen.

Als de kaarten van de gedekte stapel verbruikt zijn, worden alle omgedraaide kaarten behalve de bovenste, opnieuw geschud en op een gedekte stapel gelegd.

Daarna is kloksgewijs de volgende speler aan de beurt om een kaart weg te leggen.

Sommige kaarten hebben een speciale betekenis:

- **De boer**
Als je deze kaart neerlegt, mag je zelf een kleur bepalen. De volgende kaart die wordt weggelegd, moet van deze kleur zijn.
- **De aas**
Op deze kaart mag je direct nog een tweede kaart neerleggen. Als je geen bijpassende kaart hebt, moet je een kaart van de stapel trekken.

- **De 7**
Nu moet de speler die kloksgewijs aan de beurt is meteen twee kaarten van de stapel trekken.
- **De 8**
De volgende speler moet een beurt overslaan. De kloksgewijs hierna volgende speler is meteen met wegleggen aan de beurt.

Zodra een van de spelers nog slechts één kaart in zijn hand heeft, roept hij luid: „laatste kabouter“. Als hij dit vergeet dan moet hij voor straf twee kaarten van de gedekte stapel pakken.

Einde van het spel

Als een speler zijn laatste kaart weglegt, roept hij luid „Laatste kabouter is weg! “. Hij heeft het spel gewonnen.

Tip: als jullie willen, kunnen jullie ook nog andere speciale kaarten bedenken. Stel je 'ns voor dat bij de koning de richting van het spel verandert of dat er bij een vrouw altijd een kniebuiging moet worden gemaakt?

Spel 2: „Prinsessenkwartet“

Voor 3 - 5 spelers.

Wie vindt de meeste kwartetten en geeft zo de sprookjesprinses het mooiste geschenk?

Spelvoorbereiding

Alle kaarten schudden en gelijkmatig over de spelers verdelen. Hierbij kan het gebeuren dat sommige spelers meer kaarten in hun hand hebben dan anderen.

Daarna bekijken alle spelers hun kaarten en controleren of ze vier kaarten met dezelfde afbeelding hebben (bv. vier

koningen). Dit wordt een „kwartet” genoemd. Iedere speler die een kwartet heeft, legt het open voor zich neer op tafel. Als een van de spelers aan het begin meer dan een kwartet heeft, dan worden alle kaarten weer ingezameld en opnieuw verdeeld.

Spelverloop

De speler met het langste haar mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint de oudste speler.

Hij mag nu aan een willekeurige andere speler een bepaalde afbeelding vragen (bv. „Heb jij een kaart met een 10?”).

- Als deze speler een bijbehorende kaart heeft, moet het deze afstaan. Hij hoeft echter slechts één kaart af te staan, ook als hij meerdere kaarten met deze afbeelding in zijn hand heeft.
De speler die dat gevraagd heeft, krijgt de kaart en mag meteen aan dezelfde of aan een andere speler een volgende afbeelding vragen.
- Als een speler aan wie gevraagd wordt niet een bijbehorende afbeelding heeft, hoeft hij ook geen kaart af te staan. In plaats daarvan mag hij nu zelf aan een willekeurige speler een afbeelding vragen.

Zodra een speler na het vragen een kwartet in zijn hand heeft, mag hij dit voor zich neerleggen.

Einde van het spel

Zodra alle kwartetten op tafel liggen, is het spel afgelopen. De speler met de meeste kwartetten heeft gewonnen.

Spel 3: „Sprookjesmemorie”

Voor 2 - 5 spelers.

Wie heeft het beste geheugen in sprookjesland en verzamelt de meeste paren?

Spelvoorbereiding

De kaarten worden met hun beeldzijde naar beneden op tafel gelegd en geschud. Leg ze in rijen onder elkaar en let erop dat er geen kaarten op elkaar liggen.

Spelverloop

De speler die zich als eerste een sprookjesfiguur herinnert,

mag beginnen. Daarna wordt er kloksgewijs verder gespeeld. Degene die aan de beurt is, draait achterelkaar twee kaarten om:

- **Zijn er twee dezelfde afbeeldingen te zien (bv. twee koningen)?**
Je mag dit paar pakken.
Je mag nog twee kaarten omdraaien.
- **Zijn er twee verschillende afbeeldingen te zien?**
Keer de kaarten weer om nadat iedereen ze goed heeft kunnen zien. De volgende speler is met omdraaien aan de beurt.

Einde van het spel

Als alle paren zijn verzameld, heeft de speler met de meeste kaarten gewonnen.

Varianten:

- Het spel wordt iets moeilijker als er niet twee willekeurig dezelfde afbeeldingen moeten worden gevonden. In plaats daarvan horen alleen de afbeeldingen bij elkaar met de tekeningen harten/ruiten en schoppen/klaveren.
- Het spel wordt nog wat moeilijker als er bij het omdraaien in plaats van twee alle vier de afbeeldingen gevonden moeten worden.