

Memory Variation for Two Players

Preparation of the Game

Spread the animal cards with the green side face up on the table. Get the barn, the curtain card, the big animal cards and the flowers ready.

How to Play

The player wearing the most colorful outfit starts and performs the first fashion show.

Secretly choose ten animal cards. The remaining cards are put aside. Shuffle the cards, pile them up and place the curtain on top. Stick the pile into the barn so that the curtain can be seen in the opening with the yellow edge.

Turn the barn so that the other player sees the curtain. With one hand hold the barn and then with the other hand pull off the curtain and then quickly one-by-one all the big animal cards.

Watch out! After you pull the cards out immediately place them back behind the other cards in the barn.

The other player tries to memorize as many animals as possible. As soon as the curtain reappears in the opening they shout "Stop!" and look for ten animal cards in the center showing the animals they think they have seen in the barn.

Together check if small and big animal cards match. For each matching animal the player gets a flower. For each wrong or badly memorized animal, the organizer gets a flower.

Then you swap roles and a new fashion show starts.

End of the Game

The game ends as soon as each player has performed a fashion show once. Whoever has collected the most flowers, wins the game. In the case of a draw both players win.

Hint: You can play several rounds. Agree on the number of fashion shows each of you will perform (for example three). On a sheet note down how many flowers each of you has collected per round and add them up at the end.

Tous en scène !

Un jeu de réaction, vachement chic, pour 3 à 5 joueurs de 5 à 99 ans. Avec variante pour 2 joueurs.

Idée : Michael Schacht
Illustration : Martina Leykamm
Durée de la partie : env. 10 minutes

« Vachement chic ! », c'est le nom du défilé de mode qui va être présenté aujourd'hui à la ferme. Dans la grange, les mannequins vérifient nerveusement une dernière fois leur tenue de gala : le lapin Jeannot ses lunettes de soleil, la vache Rosalie sa robe tyrolienne à fleurs et l'âne Caruso son chapeau de cow-boy. Alors que le chat Misti se bat encore avec son nœud de cravate, le rideau se lève et on entend : « Tous en scène pour le défilé de mode « Vachement chic ! »

Contenu

- 1 grange en 3-D
- 1 carte-rideau
- 19 grandes cartes d'animaux
- 19 petites cartes d'animaux
- 20 fleurs
- 1 règle du jeu



récupérer le plus de fleurs

poser les petites cartes d'animaux, préparer les autres accessoires

But du jeu

Qui découvrira le plus rapidement possible les animaux chics et récupérera le plus de fleurs ?

Préparatifs

Mélanger toutes les petites cartes d'animaux et les poser au milieu de la table, face jaune visible. Chaque joueur doit pouvoir les prendre facilement. Préparer la grange, la carte-rideau, les grandes cartes d'animaux et les fleurs.

Déroulement de la partie

La partie se joue en plusieurs tours. Celui qui a déjà vu à un défilé de mode commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus âgé qui commence ; il prend la grange, la carte-rideau et les grandes cartes d'animaux. C'est lui qui organise le premier défilé de mode.

Choisis discrètement deux grandes cartes d'animaux, remets-les dans la boîte de jeu, faces cachées. Mélange les autres grandes cartes d'animaux, empile-les et pose la carte-rideau dessus.

Attention : les autres joueurs ne doivent pas voir ce qui se trouve sur la carte posée en dessous de la carte-rideau !

La grange a une ouverture bordée de jaune sur un côté et deux ouvertures bordées de vert de l'autre côté. Mets la pile de cartes dans la grange de manière à ce que l'on voie le rideau dans l'ouverture bordée de jaune.

Tourne la grange de telle manière que les autres joueurs puissent voir le rideau. Tiens la grange avec une main et tire la carte-rideau avec l'autre main. Fais attention à ne pas cacher l'ouverture avec ta main.

Mets la carte-rideau derrière les autres cartes posées dans la grange. Dans l'ouverture, on voit alors un animal.



1er joueur : prendre la grange, la carte-rideau et les grandes cartes d'animaux

mettre secrètement 2 grandes cartes d'animaux dans la boîte, mélanger le reste, poser la carte-rideau par dessus

mettre la pile dans la grange, faire apparaître le rideau dans l'ouverture bordée de jaune, tourner la grange vers les autres joueurs, retirer la carte-rideau

mettre la carte-rideau derrière dans la grange

tous les autres joueurs cherchent en même temps les petites cartes d'animaux correspondantes, carte d'animal trouvée : poser la main dessus

fin du tour : poser de nouveau le rideau devant, le plus de petites cartes d'animaux = 1 fleur

joueur ayant le plus de fleurs : gagnant

Tous les autres joueurs cherchent en même temps cet animal dans les petites cartes d'animaux et posent leur main dessus aussi vite que possible. Le plus rapide a le droit de prendre cette carte et de la poser devant lui.

Attention : si un joueur a posé sa main sur une mauvaise carte, il n'a plus le droit de jouer pour chercher cet animal. Si aucun joueur n'a trouvé la bonne carte, personne ne prend la carte et elle reste posée au milieu de la table.

Puis, le joueur qui organise le défilé retire la carte suivante de la grange et la remet derrière les autres cartes. Les autres joueurs cherchent de nouveau aussi rapidement que possible l'animal qui apparaît maintenant dans l'ouverture.

Fin du tour :

Dès que le rideau réapparaît dans l'ouverture, les autres joueurs crient « stop ». Chacun compte ses petites cartes d'animaux. Le joueur ayant le plus de cartes prend une fleur. En cas d'égalité, chacun de ces joueurs prend une fleur. Ensuite, posez les petites cartes d'animaux de nouveau au milieu de la table. Les deux grandes cartes d'animaux mises de côté au début sont remises dans le jeu; mélangez les petites et les grandes cartes d'animaux.

Ensuite, c'est le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre qui organise le deuxième défilé de mode.

Fin de la partie

La partie est terminée,

- s'il y a trois joueurs, lorsque chacun a organisé deux fois un défilé de mode.
- s'il y a quatre ou cinq joueurs, lorsque chacun a organisé une fois un défilé de mode.

Le joueur ayant le plus de fleurs gagne. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

Variante pour les pros

Jouez suivant les mêmes règles que celles du jeu de base mais avec les différences suivantes :

Posez les petites cartes d'animaux au milieu de la table, face verte visible. L'organisateur du défilé met la pile de cartes dans la grange de manière à ce que l'on voie le rideau dans les deux ouvertures bordées de vert.

Quand la carte-rideau est retirée, un animal apparaît alors dans les deux ouvertures. Les autres joueurs doivent poser leur main le plus rapidement possible sur la petite carte avec ces deux animaux.

Le joueur ayant le plus de fleurs gagne. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

Variante mémo pour deux joueurs

Préparatifs

Répartissez les petites cartes d'animaux au milieu de la table, face jaune visible. Préparez la grange, la carte-rideau, les grandes cartes d'animaux et les fleurs.

Déroulement de la partie

Le joueur qui porte les vêtements les plus colorés commence et organise le premier défilé de mode.

Choisis dix grandes cartes d'animaux en secret. Mets les cartes restantes de côté, face cachée.

Mélange les cartes d'animaux choisies, empile les et pose la carte-rideau au-dessus de la pile. Ensuite, mets la pile de cartes dans la grange de manière à ce que l'on puisse voir la carte-rideau dans l'ouverture bordée de jaune.

Tourne la grange de manière à ce que l'autre joueur puisse voir le rideau. Tiens la grange d'une main et tire d'abord la carte-rideau avec l'autre main, puis tire rapidement les grandes cartes d'animaux l'une après l'autre.

Attention : dès que tu as tiré une carte, remets-la immédiatement derrière les autres cartes.

L'autre joueur essaie de se rappeler autant d'animaux que possible. Dès que le rideau apparaît de nouveau dans l'ouverture, il crie « stop ! ». Il cherche alors dans les petites cartes d'animaux posées au milieu de la table les dix animaux qu'il pense avoir vus dans la grange.

Vérifiez ensemble si les petites cartes d'animaux correspondent aux grandes. Pour chaque bonne carte, le joueur prend une fleur. Pour chaque mauvais animal ou chaque animal non reconnu, c'est toi qui prends une fleur.

Puis vous inversez les rôles et un nouveau défilé de mode commence.

Fin de la partie

La partie se termine lorsque chacun a organisé un défilé. Celui qui a le plus de fleurs devant lui gagne. En cas d'égalité, les deux joueurs gagnent.

Conseil : vous pouvez aussi jouer plusieurs tours. Avant de commencer, décidez du nombre de défilés à organiser (par exemple trois chacun). Notez sur une feuille de papier le nombre de fleurs récupérées par chacun à chaque tour et additionnez-les à la fin de la partie.

Op de catwalk!

Een beestachtig modieus reactiespel voor 3 - 5 behendige spelers van 5 - 99 jaar.

Met memorievariant voor 2 spelers.

Spelidee: Michael Schacht
Illustraties: Martina Leykamm
Speelduur: ca. 10 minuten



„Beestachtig chic!“ luidt het motto van de modeshow die vandaag op de boerderij wordt gehouden. In de schuur leggen de opgewonden modellen haastig de laatste hand aan hun outfit. Haas Hannes zet zijn zonnebril recht, koe Rosalie schikt haar bloemetjesjurk en ezel Caruso zet zijn cowboyoed koket een beetje scheef. En terwijl kater Paul nog met zijn streepjesdas in de weer is, gaat het doek op en klinkt: „... En nu graag aandacht voor onze beestachtig chique modellen!“

Spelinhoud

- 1 3D-schuur
- 1 gordijnkaart
- 19 grote dierenkaarten
- 19 kleine dierenkaarten
- 20 bloemen
- spelregels