

Auf Beutezug!

Spielidee: Heinz Meister
Illustrator: Heinrich Drescher

Winnie Waschbär ist auf Beutezug! Doch Winnie schnappt sich nicht irgendetwas – nur der dickste Fang ist ihm gut genug. Dabei helfen ihm die Spieler und müssen blitzschnell erkennen, wo die reichste Beute zu holen ist. Wer hat den besten Blick für die wertvollsten Beutestücke und kann so flink wie ein Waschbär zuschnappen?

Spielinhalt

30 Beutekarten
5 Edelsteine
1 Farbwürfel
1 Spielanleitung



Spielidee

Die Beutekarten zeigen unterschiedlich viele Beutestücke auf verschiedenfarbigen Holzböden.

Je nach Würfel Farbe wird immer nur eine ganz bestimmte Beutekarte gesucht.

Ein Spieler würfelt den Farbwürfel. Der Würfel zeigt, welche Farbe der Holzboden haben muss. Jetzt suchen alle Spieler gleichzeitig und so schnell wie möglich die farblich passende Beutekarte, auf der die meisten Beutestücke zu sehen sind und legen ihre Hand darauf.

Der Spieler, der zuerst seine Hand auf die richtige Karte legt, bekommt die Karte als Belohnung.

Spielvorbereitung

Mischt alle Karten und verteilt sie gleichmäßig in der Tischmitte. Achtet dabei darauf, dass zwischen den Karten etwas Abstand ist und sie von allen Spielern gut zu erreichen sind.

Legt den Würfel und die Edelsteine bereit. Haltet dann eure "Spielhand" hinter euren Rücken, also die Hand, die ihr gleich benutzen werdet, um sie auf die gesuchte Beutekarte zu legen.

Spielablauf

Das Spiel geht über mehrere Runden. Der Spieler mit den strubbeligsten Haaren beginnt das Spiel und würfelt.

Jetzt suchen alle Spieler gleichzeitig nach einer ganz bestimmten Beutekarte.

Auf dieser Beutekarte müssen zu sehen sein:

- der zur Würfel Farbe passende Fußboden
- die meisten Beutestücke dieser Kartenfarbe.

Der Spieler, der zuerst seine Spielhand auf die gesuchte Karte legt, bekommt diese als Belohnung, stapelt sie verdeckt vor sich und würfelt wieder.

Wichtig:

- Wer seine Hand einmal auf eine Karte gelegt hat, darf sie nicht wieder zurückziehen und auf eine andere Karte legen.
- Hat kein Spieler nach der richtigen Karte geschnappt, bekommt auch keiner eine Belohnung.
- Die vor euch gestapelten Karten können von anderen Spielern nicht mehr stibitz werden.

Rundenende

Wird eine Farbe gewürfelt, von der keine Karte mehr ausliegt, endet die Runde. Der Spieler mit den meisten Beutekarten bekommt einen Edelstein. Bei Gleichstand bekommt der Spieler mit den meisten Beutestücken auf seinen Karten den Edelstein. Gibt es auch hier Gleichstand, bekommen mehrere Spieler einen Edelstein. Anschließend beginnt eine neue Runde.

Mischt anschließend alle Karten und legt sie wie bei Spielbeginn aus. Der Spieler, der den Edelstein bekommen hat, würfelt und beginnt eine neue Runde.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler seinen zweiten Edelstein erhält und somit das Spiel gewinnt. Bekommen mehrere Spieler gleichzeitig ihren zweiten Edelstein, gibt es mehrere Gewinner.

On a Mission!

Author: Heinz Meister
Illustrator: Heinrich Drescher

Rocco raccoon is on a mission! But Rocco does not just snap up any old thing – only the largest catch is good enough for him. The players have to be lightning fast to help him recognize where the fattest prey can be caught. Who is best at spotting the most valuable treasures and can snap them up as quickly as a raccoon?

Contents

30 treasure cards
5 jewels
1 color die
Set of game instructions



Game Idea

The treasure cards show different numbers of treasure pieces on different colored wooden floors. One specific treasure card has to be looked for, according to the color on the die.

One player rolls the color die. The color die indicates what color the color of wooden floor car you must search. Then all players simultaneously and as quickly as possible search for the treasure card of the corresponding color with the most treasure pieces and place their hand on it.

The player who places his hand on the right card first, receives the card as a reward.

Preparation of the Game

Shuffle all the cards and distribute them equally in the center of the table. Make sure there is some space between them and that they are within easy reach of all players.

Get the die and the jewels ready. Hold your "playing hand" behind your back; that is the hand that you will use to place on the card being sought.

How to Play

The game lasts over several rounds. The player with the wildest hair starts and rolls the die.

Now all the players simultaneously search for a specific treasure card.

This card should show:

- a wooden floor of the same color as the one appearing on the die
- the most treasure pieces on a card of this color.

The player who is the first to put his playing hand on the card being searched for receives the card as a reward and places it face-down in front of him. Then he rolls the die again.

Important:

- Once you have placed your hand on a card you may not withdraw and place it on another card.
- If no player has gone for the right card then no player receives a reward.
- The cards already earned are safe and no one can steal them from you.

End of a Round

A round ends as soon as a color appears on the die of which there are no more cards in the center. The player who has collected the most treasure cards at that point receives a jewel. In the case of a draw the player with the most treasures shown on his cards receives the jewel. If there is still a draw, all the players in question receive a jewel. Then a new round starts.

Shuffle the cards and distribute them as you did at the beginning of the game. The player who received a jewel in the last round, rolls the die and a new round starts.

End of the Game

The game ends as soon as a player receives his second jewel thus winning the game. If more than one player receives his second jewel at the same time, then there are various winners.

Ronny le raton voleur

Idée : Heinz Meister
Illustrateur : Heinrich Drescher

Ronny le raton laveur est en quête de butin ! Mais il n'attrape pas n'importe quoi : seule une grosse prise l'intéresse. Pour cela, les joueurs lui viennent en aide et doivent savoir très vite où la trouver. Qui aura l'œil le plus vif pour trouver la prise la plus précieuse et sera aussi rapide qu'un raton laveur pour l'attraper ?

Contenu du jeu

30 cartes de butin
5 pierres précieuses
1 dé multicolore
1 règle du jeu



Idée

Les cartes de butin montrent différents butins représentés sur des planches en bois de différentes couleurs. Selon la couleur indiquée par le dé, il faut toujours chercher une carte de butin bien déterminée. Un joueur lance le dé. La couleur obtenue sur le dé indique quelle couleur les planches doivent avoir. Les joueurs cherchent alors, tous en même temps et le plus vite possible, la carte de butin de la couleur correspondante, sur laquelle il y a le plus de butins et posent leur main dessus.

Le joueur qui a posé en premier sa main sur la bonne carte récupère cette carte en récompense.

Préparatifs

Mélangez toutes les cartes et répartissez-les au milieu de la table. Laissez un écart entre les cartes et veillez à ce qu'elles soient bien accessibles à tous les joueurs.

Préparez le dé et les pierres précieuses. Mettez la main, avec laquelle vous allez jouer, derrière le dos.

Déroulement de la partie

La partie se joue en plusieurs tours. Le joueur qui a les cheveux les plus ébouriffés commence en lançant le dé.

Tous les joueurs cherchent alors en même temps une carte de butin bien déterminée.

Sur cette carte, il doit y avoir :

- les planches de la couleur du dé
- le plus de butins de cette couleur de carte

Le joueur qui pose en premier sa main sur la carte recherchée récupère cette carte en récompense, l'empile devant lui, face cachée, et lance le dé une nouvelle fois.

N. B. :

- Celui qui aura posé sa main sur une carte n'aura pas le droit de la retirer pour la poser sur une autre carte.
- Si aucun joueur n'a trouvé la bonne carte, personne ne récupère de carte.
- Les cartes empilées devant vous ne peuvent plus être prises par d'autres joueurs.

Fin du tour

Le tour se termine lorsque le dé indique une couleur qui n'est plus représentée sur aucune carte. Le joueur qui a récupéré le plus de cartes de butin prend une pierre précieuse. En cas d'égalité, le joueur qui a le plus de butins représentés sur ses cartes prend la pierre précieuse. S'il y a encore égalité, plusieurs joueurs prennent chacun une pierre précieuse. Ensuite, un nouveau tour commence.

Mélangez toutes les cartes et posez-les comme au début de la partie. Le joueur qui a récupéré la pierre précieuse lance le dé et un nouveau tour commence.

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur a récupéré sa deuxième pierre précieuse : il est le gagnant. Si plusieurs joueurs récupèrent en même temps leur deuxième pierre précieuse, il y a plusieurs gagnants.

Op strooptocht!

Spelidee: Heinz Meister
Illustrator: Heinrich Drescher

Winnie Wasbeer is op strooptocht! Maar Winnie grijpt niet zo maar iets, want alleen de vetste buit is goed genoeg. De spelers helpen hem hierbij en moeten bliksemsnel zien te herkennen waar de grootste buit te halen is. Wie heeft het scherpste oog voor de waardevolste buit en slaat zo snel als een wasbeer toe?

Spelinhoud

30 buitkaarten
5 edelstenen
1 kleurendobbelsteen
spelregels



Spelidee

Op de buitkaarten zijn steeds een verschillend aantal stukken buit op een houten vloer met een andere kleur te zien. Afhankelijk van de gegooide kleur wordt steeds naar een specifieke buitkaart gezocht. Een van de spelers gooit met de kleurendobbelsteen. De dobbelsteen geeft de kleur van de houten vloer aan. Nu gaan alle spelers tegelijk zo snel mogelijk op zoek naar de buitkaart met dezelfde kleur waarop de meeste stukken buit staan afgebeeld en leggen er hun hand op. De speler die als eerste zijn hand op de juiste kaart legt, krijgt als beloning de kaart.

Spelvoorbereiding

Schud alle kaarten en leg ze op regelmatige afstand van elkaar in het midden op tafel. Let erop dat alle spelers er gemakkelijk bij kunnen. Leg de dobbelsteen en de edelstenen klaar. Houd vervolgens jullie "speelhand" achter je rug. Dit is de hand die zometeen wordt gebruikt om op de gezochte buitkaart te leggen.

Spelverloop

Het spel duurt verschillende ronden. De speler met de wildste haardos begint het spel en gooit met de dobbelsteen.

Nu zoeken alle spelers tegelijk naar een specifieke buitkaart.

Op deze buitkaart moet het volgende te zien zijn:

- de vloer met de gegooide kleur
- de meeste stukken buit op de kaart met deze kleur.

De speler die het eerst zijn speelhand op de gezochte kaart legt, mag deze als beloning houden, legt hem verdeckt voor zich op een stapel en gooit opnieuw met de dobbelsteen.

Belangrijk:

- Wie zijn hand op een kaart heeft gelegd, mag hem niet opnieuw terugtrekken en op een andere kaart leggen.
- Als geen enkele speler de juiste kaart heeft gepakt, krijgt ook niemand een beloning.
- De kaarten die jullie voor je hebben opgestapeld, kunnen niet meer door de andere spelers worden geroofd.

Einde van de ronde

Als een kleur wordt gegooid waarvan er geen enkele kaart meer op tafel ligt, is de ronde voorbij. De speler met de meeste buitkaarten krijgt een edelsteen. Bij gelijkspel krijgt de speler die de meeste stukken buit op zijn kaarten heeft de edelsteen. Is het dan nog steeds gelijkspel, dan krijgen al deze spelers een edelsteen. Daarna begint er een nieuwe ronde. Schud vervolgens alle kaarten en leg ze zoals bij het begin van het spel op tafel. De speler die de edelsteen heeft gekregen, gooit met de dobbelsteen en er begint een nieuwe ronde.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra een van de spelers zijn tweede edelsteen buit maakt en hiermee het spel wint. Als verschillende spelers tegelijk een tweede edelsteen krijgen, zijn er meerdere winnaars.

¡De correrías!

Autor: Heinz Meister
Ilustrador: Heinrich Drescher

¡Mapi Mapache está otra vez de correrías y haciendo de las suyas! Pero Mapi no se conforma con cualquier captura sino que sólo le mueve a actuar el botín más sustancioso. En esa labor le ayudan los jugadores, quienes tienen que reconocer rápidamente dónde se encuentra el botín de mayor peso. ¿Quién tiene la mejor vista para las piezas de botín más valiosas y sabe caer sobre ellas con la rapidez y habilidad de un mapache?

Contenido del juego

30 cartas de botín
5 piedras preciosas
1 dado de colores
1 instrucciones del juego



El juego

Las cartas de botín muestran diferentes botines sobre suelos de madera de distintos colores. Se buscará únicamente una determinada carta de botín, dependiendo del color del dado. Un jugador tira el dado de colores. El dado indica el color que debe tener el suelo de madera. Ahora, todos los jugadores buscan al mismo tiempo y a la mayor velocidad posible la carta de botín del color correspondiente y en la que se distinga el mayor número de piezas de botín. Una vez hallada, los jugadores ponen la mano encima de la carta. El jugador que primero coloque su mano en la carta correcta recibirá de premio esa carta.

Preparativos

Barajad las cartas y distribuidlas ordenadamente en el centro de la mesa procurando que entre las cartas quede algo de distancia y que las cartas estén al alcance de todos los jugadores. Tened preparados el dado y las piedras preciosas. Llevaos a la espalda la «mano jugadora», es decir, la mano que vais a utilizar enseguida para ponerla sobre la carta de botín buscada.

¿Cómo se juega?

Cada partida consta de varias rondas. Comienza tirando el dado el jugador más desgreñado.

Ahora, todos los jugadores buscan al mismo tiempo una determinada carta de botín.

En esa carta de botín tienen que poder verse:

- el suelo que se corresponde con el color del dado.
- el mayor número de piezas de botín de ese color de carta.

El jugador que primero haya colocado su mano jugadora sobre la carta buscada recibirá ésta de premio, se la colocará delante y tirará el dado.

Importante:

- Quien ponga su mano sobre una carta no podrá retirarla para colocarla sobre otra carta.
- Si ningún jugador acierta con la carta correcta, no habrá premio en esa ronda.
- Los demás jugadores no pueden robaros las cartas que ya habéis conseguido.

Final de una ronda

Cada ronda finaliza cuando no quede ya ninguna carta del color que ha salido en el dado. El jugador con el mayor número de cartas de botín recibe una piedra preciosa. En caso de empate, recibirá la piedra preciosa el jugador que tenga el mayor número de piezas de botín. Si persiste el empate, cada uno de los jugadores empatados recibirá una piedra preciosa. A continuación da comienzo una nueva ronda. Barajad todas las cartas y distribuidlas de la misma manera que al comienzo de la partida. Comienza una nueva ronda el jugador que haya recibido la piedra preciosa. Lo hace tirando el dado.

Final del juego

La partida acaba en el momento en que un jugador consigue su segunda piedra preciosa, convirtiéndose, por tanto, en el ganador de la partida. Si son varios los jugadores que obtienen su segunda piedra preciosa al mismo tiempo, serán varios también los ganadores.

E' tutto mio!

Autore: Heinz Meister
Illustrazioni: Heinrich Drescher

L'orsetto lavatore Winnie è a caccia! Ma non si accontenta di tutto: arraffa soltanto le prede più grosse! Lo aiuteranno i giocatori che dovranno individuare rapidissimi dov'è la preda più ricca. Chi ha la vista più aguzza per individuare le ricche prede arraffandole rapido come un orsetto lavatore?

Contenuto del gioco

30 carte preda
5 pietre preziose
1 dado a colori
Istruzioni per giocare



Ideazione

Le carte preda mostrano differenti quantità di prede su uno sfondo in legno di diversi colori. Si cerca sempre una determinata carta preda secondo il colore uscito al dado. Un giocatore tira il dado a colori. Il dado indica quale colore deve avere lo sfondo in legno. Adesso tutti i giocatori cercano contemporaneamente e il più rapidamente possibile la carta preda del colore corrispondente e sulla quale appaiono il maggior numero di prede ed una volta individuata vi mettono sopra la mano. Chi ha messo per primo la propria mano sulla carta corretta la riceve in premio.

Preparativi del gioco

Mescolate le carte e disponetele uniformemente al centro del tavolo lasciando sufficiente spazio tra loro e in modo tale che siano a portata di mano di tutti i giocatori. Preparate il dado e le pietre preziose. La mano che userete per arraffare la preda la terrete dietro la vostra schiena.

Svolgimento del gioco

Il gioco si svolge in più giri. Inizia chi ha i capelli più spettinati e tira il dado.

Tutti adesso cercano una determinata carta preda.

Su questa carta devono apparire:

- lo sfondo corrispondente al colore uscito al dado
- il maggior numero di prede di questo colore della carta

Il primo giocatore che mette la mano sulla carta in questione, la riceve in premio e la mette coperta davanti a sé e poi tira nuovamente il dado.

Importante:

- Quando la mano è su una carta non la si può ritirare per spostarla su una nuova carta.
- Se nessuno ha arraffato la carta giusta, nessuno riceverà ricompense.
- Nessun giocatore potrà sgraffignarvi le carte che avete accumulato.

Fine del giro

Il giro si conclude quando al dado esce un colore a cui non corrisponde più alcuna carta. Chi ha più carte riceve in premio una pietra preziosa. In caso di parità la pietra preziosa andrà al giocatore che ha più prede sulle sue carte. E se anche in questo caso c'è parità, più giocatori ricevono una pietra preziosa. Si inizia poi un nuovo giro. Mescolate tutte le carte e disponetele come indicato all'inizio del gioco. Tira il dado il giocatore che ha ricevuto in premio la pietra preziosa.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando un giocatore ha due pietre preziose e vince così il gioco. In caso più giocatori ricevano insieme la seconda pietra preziosa, ci saranno più vincitori.