

QUATSCH KOFFER PACKEN

Ravensburger® Spiele Nr. 23 427 1

Verrücktes Merkspiel für 2–6 Spieler von 5–99 Jahren.

Autor: Peggy Brown

Lizenz: White Castle e. U.

Illustration: Nora Nowatzky

Redaktion: Monika Gohl



Inhalt:

30 Quatschkopf-Karten, 30 Koffer-Karten, 12 Chips

„Ich packe in meinen Koffer – ein T-Shirt, einen Kamm, eine Sonnenbrille...!“ Kennt ihr das beliebte Merkspiel, bei dem ihr euer Reisegepäck immer wieder von vorn aufzählt und danach ein neues hinzufügt?

*In **Quatsch Koffer packen** gibt's eine neue Variante: Auf einem Kartensatz zeigt euch der Quatschkopf Ananasso, was ihr tun sollt: Hier werdet ihr zum Fußballer oder zur Ballerina, schneidet Grimassen oder macht Tiergeräusche. So verrückt war „Koffer packen“ noch nie!*

Ziel des Spiels

Wiederholt die Karten in der richtigen Reihenfolge und fügt eine neue dazu. Wer schafft das am längsten fehlerfrei?

Vorbereitung

Sortiert zu Beginn die 60 Karten in zwei Sets: Es gibt **30 Koffer-Karten** mit Reise-Gegenständen und **30 Quatschkopf-Karten**, auf denen euch Ananasso Bewegungen, Gesten oder Tiere zeigt.

Entscheidet euch, mit welchem Set ihr spielen möchtet und legt das andere beiseite. Jeder sucht sich **zwei Chips** aus, die er vor sich ablegt.

Quatschkopf-Regel

Mischt die **Quatschkopf-Karten** gut und bildet einen verdeckten Stapel. Der jüngste Spieler beginnt, dann geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Als Startspieler ziehst du die oberste Karte und zeigst sie allen. Danach führst du vor, was Ananasso darstellt.

Hier ein paar Beispiele:



Schneide eine lustige Grimasse, strecke die Zunge heraus oder zeige den anderen einen „Vogel“.



Manchmal wird's sportlich: Jogge auf der Stelle, paddle mit einem Kajak oder „Jippee!“ – reite wie ein Cowboy!



Hat sich Ananasso als Tier verkleidet, darfst du dieses lautstark nachahmen und dabei muhen, bellen oder wie ein Löwe brüllen. Mach dazu gern die typischen Tier-Bewegungen.

Nachdem du die **Aktion ausgeführt** hast, drehst du die Karte um und legst sie auf den Tisch. Sie ist die **erste Karte in der Reihe**.

Dein linker Nachbar **wiederholt** zunächst, was du gerade gemacht hast. Danach deckt er eine **weitere Karte** vom Stapel auf. Er führt das vor, was darauf zu sehen ist und legt sie dann als **zweite Karte verdeckt in die Reihe**.

Jeder weitere Spieler muss alle Aktionen der vorherigen Spieler **genau in der richtigen Reihenfolge** ausführen, bevor er seine neue Aktion anfügt. Die anderen Spieler passen gut auf, ob alles stimmt!

Zögerst du zu lange, dürfen dich die Spieler laut von 10 abwärts auszählen. Du hast damit **noch 10 Sekunden Zeit**, die richtige Aktion auszuführen.

Erinnerst du dich dann immer noch nicht oder ist deine Aktion falsch, wird das Spiel unterbrochen. **Du musst leider einen Chip abgeben**.

Zur Sicherheit kontrolliert ihr dies, indem ihr nacheinander die Karten der abgelegten Reihe aufdeckt, beginnend mit der ersten Karte.

Du startest eine neue Runde. Die Karten der bisherigen Reihe legst du auf einen Ablagestapel. Sollten im Laufe des Spiels die Karten ausgehen, wird dieser einfach neu gemischt.

Das Spiel endet, sobald ein Spieler keine Chips mehr besitzt. Schade, beim nächsten Mal klappt's besser!

Tipp: Ihr könnt natürlich auch ohne Chips spielen. Dann verliert der Spieler sofort, der einen Fehler gemacht hat – und schon geht's auf ins nächste Spiel!

Klassisches Koffer packen



Hier spielt ihr mit den 30 **Koffer-Karten**, die ihr zu Beginn als gemischten, verdeckten Stapel bereitlegt. Der Spielablauf funktioniert wie in der Quatschkopf-Regel, mit folgendem Unterschied:

Immer, wenn ihr an der Reihe seid, beginnt ihr mit dem Satz: „**Ich packe in meinen Koffer...**“. Dann zählt ihr alles Reisegepäck auf, das bisher genannt wurde, deckt eine weitere Karte auf und ergänzt diesen Gegenstand.

Auch hier gebt ihr einen Chip ab, wenn euch ein Fehler passiert. Das Spiel endet, sobald ein Spieler keine Chips mehr besitzt.

Klassik-Quatsch-Mix

Mischt alle **Quatschkopf-Karten** und **Koffer-Karten** zusammen. Quatsch Koffer packen wird dann zum riesengroßen Spaß! Könnt ihr euch nach und nach immer mehr Karten merken?

© 2017 Ravensburger Spieleverlag



Ma valise surprise

Jeux Ravensburger® n° 23 427 1

Un jeu de mémorisation complètement fou pour 2 à 6 joueurs de 5 à 99 ans

Auteur : Peggy Brown

Licence : White Castle e. U.

Illustrations : Nora Nowatzyk

Rédaction : Monika Gohl



Contenu :

30 cartes Kif-kif, 30 cartes Objet, 12 jetons

« **Dans ma valise**, j'ai ... un T-shirt, un peigne, des lunettes de soleil... » Vous souvenez-vous de ce jeu de mémorisation dans lequel vous devez citer depuis le début tout ce que vous avez dans votre valise avant d'ajouter un nouvel élément ?

Ma valise surprise vous propose une nouvelle variante : sur 30 cartes, Johananas vous indique ce que vous devez faire : vous devenez tantôt footballeur, tantôt ballerine, faites des grimaces ou imitez des cris d'animaux. Jamais faire sa valise n'avait été si délirant !

But du jeu

Il s'agit de répéter les cartes dans le bon ordre et d'en ajouter une nouvelle. Qui réalisera la plus longue série sans se tromper ?

Mise en place

Commencez par trier les 60 cartes en deux paquets : **30 cartes Objet** à emmener en voyage et **30 cartes Kif-kif** sur lesquels Johananas vous indique des mouvements, des mimiques ou des animaux.

Choisissez avec quel paquet vous désirez jouer et laissez l'autre de côté. Chaque joueur prend **2 jetons** qu'il place devant lui.

Règle Kif-kif

Mélangez bien les **cartes Kif-kif** et empilez-les face cachée. Le plus jeune joueur commence ; la partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le premier joueur pioche la première carte et la montre à tout le monde. Il suit ensuite les indications de Johananas.

Quelques exemples :



Fais une grimace amusante, tire la langue ou mime un « oiseau ».



Parfois, cela devient sportif : Cours sur place, pagaye sur un kayak ou monte comme un cowboy, « Yipee ! ».



Si Johananas s'est déguisé en animal, à toi d'imiter le cri correspondant et de meugler, bêler ou rugir comme un lion. Tu peux ajouter les mouvements qui l'accompagnent.

Une fois **l'action accomplie**, le joueur retourne la carte face cachée sur la table. C'est la **première carte de la série**.

Son voisin de gauche **répète** d'abord ce que vient de faire le joueur d'avant. Il pioche ensuite une **nouvelle carte**, effectue l'action qu'elle indique puis retourne cette **deuxième carte de la série**, face cachée, à côté de la précédente.

Chaque joueur suivant doit répéter toutes les actions des joueurs précédents **dans le bon ordre** avant d'y ajouter sa propre action. Les autres contrôlent si tout est correct.

Si un joueur hésite trop longtemps, les autres peuvent compter à rebours à partir de 10. Il **reste alors 10 secondes** au joueur pour effectuer la bonne action.

Si un joueur ne se souvient pas ou se trompe d'action, la partie est interrompue. Il **perd malheureusement un jeton**.

Pour vérifier, les cartes de la série sont retournées une par une, en commençant par la première.

Le joueur qui a perdu entame une nouvelle manche. Les cartes utilisées sont défaussées. Si la pioche est vide au cours de la partie, la défausse est mélangée pour former une nouvelle pioche.

La partie prend fin dès qu'un joueur n'a plus de jeton. Dommage ! Il fera mieux la prochaine fois !

***Remarque :** Il est également possible de jouer sans jeton. Le premier joueur qui fait une erreur perd immédiatement et une nouvelle partie commence.*

Règle classique



Dans cette version, utilisez les 30 cartes **Objet** ; mélangez-les et formez une pioche, face cachée. La partie se joue de la même façon que dans la règle Kif-kif à la différence suivante :

À chaque fois que vient son tour, le joueur doit toujours commencer par dire : « **Dans ma valise, il y a ...** ». Puis il énumère tous les objets nommés jusqu'à présent, pioche une nouvelle carte et ajoute cet objet.

Là aussi, le joueur perd un jeton s'il se trompe. La partie prend fin dès qu'un joueur n'a plus de jeton.

Règle « Salade ! »

Mélangez ensemble les **cartes Kif-kif** et les **cartes Objet**. « Ma valise surprise » devient alors vraiment délirant ! Réussirez-vous à mémoriser de plus en plus de cartes au fur et à mesure ?

© 2017 Ravensburger Spieleverlag



Hai messo tutto in valigia?

Gioco Ravensburger® n° 23 427 1

Divertentissimo gioco di memoria per 2-6 giocatori dai 5 ai 99 anni.

Autore: Peggy Brown

Licenza: White Castle e. U.

Illustrazioni: Nora Nowatzky

Redazione: Monika Gohl



Contenuto:

30 carte speciali mimo, 30 carte bagaglio, 12 gettoni

*“In valigia metto: la t-Shirt, il pettine, gli occhiali da sole...!”
Conoscete il celebre gioco di memoria nel quale dovete elencare gli oggetti che mettete in valigia, partendo sempre dal primo eaggiungendone di volta in volta uno nuovo?*

***Hai messo tutto in valigia?** offre una nuova variante: una serie di carte speciali mimo con l'ananas che mostra le azioni che dovete imitare. Vi calerete nei panni di un calciatore, oppure di una ballerina? Farete le smorfie oppure il verso degli animali? Giocare a “Hai messo tutto in valigia?” non è mai stato così divertente!*

Scopo del gioco

Ripetere nella giusta sequenza quello che mostrano le carte e poi aggiungere sempre una nuova carta. Chi riuscirà a proseguire più a lungo senza commettere errori?

Preparazione

Prima di cominciare, suddividete le 60 carte in due serie: ci sono **30 carte bagaglio**, con raffigurati gli oggetti da portare con sé in viaggio, e **30 carte speciali mimo**, sulle quali l'ananas vi mostra i movimenti, i gesti o gli animali che dovete imitare.

Scegliete la serie di carte con la quale volete giocare e mettete l'altra da parte. Ogni giocatore deve prendere **due gettoni** e metterli davanti a sé.

Regole per giocare con le carte speciali mimo

Riunite in un mazzo le **carte speciali mimo**, mescolatele bene e mettetele, coperte, sul tavolo. Inizia il giocatore più giovane, quindi si procede a turno, in senso orario.

All'inizio della partita, solleva la carta in cima al mazzo, mostrala a tutti, poi fai quello che ti indica l'ananas.

Ecco qualche esempio:



Fai una smorfia divertente, tira fuori la lingua, oppure assumi un atteggiamento strano.



A volte si può anche diventare degli sportivi: fai jogging sul posto, rema come se ti trovassi su un Kajak oppure, "Yuppi!", cavalca come un cowboy!



Se l'ananas si è travestito da animale, devi imitarlo ad alta voce muggendo, abbaiando o ruggendo come un leone e mimando i tipici movimenti dell'animale.

Dopo aver **eseguito l'azione**, gira la carta e mettila, faccia in giù, sul tavolo: questa è la **prima carta della fila**.

Ora è il turno del giocatore che si trova alla tua sinistra: prima lui deve **ripetere** quello che tu hai appena fatto e poi deve pescare un'altra **carta** dal mazzo. Dopo aver eseguito quello che mostra la carta appena pescata, la deve mettere **nella fila, al secondo posto, sempre a faccia in giù**.

Ogni giocatore successivo, prima di mimare una nuova azione, deve ripetere tutte le azioni compiute dai giocatori precedenti **nell'esatta sequenza**. Gli altri giocatori devono stare attenti e controllare che le azioni siano eseguite correttamente!

Se temporeggi troppo a lungo, gli altri giocatori devono iniziare il conto alla rovescia da 10 fino a 0. Questo significa che hai **ancora 10 secondi di tempo** per eseguire l'azione correttamente.

Se non te la ricordi, oppure se hai sbagliato, la partita s'interrompe. **Purtroppo devi scartare un gettone**.

Per sicurezza controllate le carte della fila, iniziando dalla prima e scoprendole una dopo l'altra.

Inizia la nuova fase della partita. Togliete le carte della fila che avete formato durante la partita appena interrotta e con queste formate un mazzo degli scarti. Nel caso in cui, nel corso della nuova fase della partita, le carte si esauriscano, per continuare a giocare vi basterà mescolare il mazzo degli scarti e quindi riutilizzare le carte.

La partita termina non appena un giocatore finisce i propri gettoni. Peccato... la prossima volta andrà meglio!

Consiglio: potete anche giocare senza utilizzare i gettoni. In questo caso, il giocatore che commette un errore perde immediatamente. In seguito, potete ricominciare una nuova partita!

Regole gioco classico



Per questa versione dovete utilizzare le 30 **carte bagaglio**. Prima di iniziare la partita, formate un mazzo e appoggiatelo sul tavolo, coperto. Le regole per lo svolgimento del gioco sono le stesse di quelle per giocare con le carte speciali mimo, ma con le seguenti varianti:

Al tuo turno, inizia sempre pronunciando la frase : **“In valigia metto...”** ed elenca tutti gli oggetti che sono stati nominati finora, poi scopri un'altra carta e aggiungi anche questo oggetto.

Se sbagli, devi scartare un gettone. La partita finisce non appena un giocatore resta senza gettoni.

Partita con carte miste

Mescolate insieme tutte le **carte speciali mimo** e le **carte bagaglio**. Con queste carte miste il divertimento è garantito! Sarete in grado di memorizzare sempre più carte, mano a mano che la partita procede?

© 2017 Ravensburger Spieleverlag

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG · Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos
Ravensburger Spieleverlag · Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg
www.ravensburger.com

Ravensburger

234433