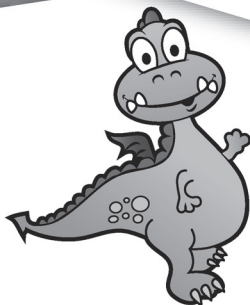


Schnipp CricCrac

Schnapp




Carlit

www.carlit.ch

Schnipp Schnapp

CricCrac



Ein lustiges Kartenspiel für 2-6 Spieler ab 4 Jahren.

Inhalt: 64 Bildkarten
1 Spielanleitung

Ziel des Spiels:

Wer am Ende die meisten Quartette gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

Vorbereitung:

Der Spielleiter mischt die Karten gut und verteilt sie gleichmässig an alle Mitspieler. Wer vom gleichen Bild vier Karten hat, also ein Quartett, legt sie zur Seite. Jeder Spieler legt die restlichen Karten als Stapel, Bildseite nach unten, vor sich ab.

Das Spiel:

Alle Spieler nehmen gleichzeitig (auf Kommando des Spielleiters), die oberste Karte ihres Stapels, drehen sie um und legen sie, Bildseite nach oben, vor den eigenen Stapel. Alle Spieler schauen die aufgedeckten Karten gut an. Dann wird die zweite Karte abgehoben und auf die bereits daliegende Karte vor den Stapel gelegt. Wieder werden alle aufgedeckten Karten angeschaut usw. Der Spielleiter bestimmt den Rhythmus des Abhebens, Auflegens, Anschauens, damit alle Kinder gut mitkommen.

«**SCHNAPP**» rufen die Spieler, wenn gleichzeitig zwei (oder mehrere) gleiche Bilder aufgedeckt werden. Wer zuerst «**SCHNAPP**» ruft, erhält den (oder die) ganzen Kartenstapel mit dem gleichen Bild. Man nimmt sie zusammen mit allen eigenen Karten in die Hand und schaut nach, ob sich Quartette bilden lassen. Dazu wird eine kurze Pause eingeschaltet. Diese Quartette legt man beiseite. Die restlichen Karten werden wieder als Stapel vor sich auf den Tisch gelegt, und das Spiel geht weiter.

Der Stapel mit den aufgedeckten Karten wird im Laufe des Spiels höher als der andere Stapel. Sind alle Karten aufgedeckt, wird der Stapel aufgenommen, gemischt, umgedreht und wieder vor sich auf den Tisch gelegt.

Wer zum falschen Zeitpunkt «**SCHNAPP**» ruft, muss seinen aufgedeckten Stapel in die Tischmitte legen. Diesen Stapel erhält, wer als Erster «**SCHNIPP**» ruft, nämlich dann, wenn ein Kärtchen ausgespielt wird, das mit der obersten Karte des Stapels in der Tischmitte übereinstimmt. Vielleicht ruft ein voreiliger Spieler aus Versehen «**SCHNIPP**», dann geht sein aufgedeckter Stapel in die Tischmitte. Wenn mehrere Stapel in der Tischmitte liegen, wird es recht spannend und es heisst gut aufpassen und schnell reagieren.

Wichtig ist, dass die Spieler die Hauptregeln einhalten:

«**SCHNAPP**»: wenn gleichzeitig zwei (oder mehrere) gleiche Karten aufgedeckt werden.

«**SCHNIPP**»: wenn ein aufgedecktes Kärtchen mit einer in der Tischmitte liegenden Karte übereinstimmt.

Spielende:

Sobald ein Spieler die letzten Karten geschnappt hat, ist das Spiel zu Ende. Jetzt zählt jeder seine Quartette. Wer die meisten Quartette besitzt, hat gewonnen.

Schnipp Schnapp CricGrac



Un jeu de cartes follement amusant pour 2-6 joueurs dès 4 ans.

Contenu: 64 cartes illustrées
1 règle de jeu

Principe du jeu:

La victoire revient à celui qui, à la fin du jeu, a réuni le plus de séries complètes de quatre cartes identiques.

Préparatifs:

Le meneur de jeu mélange soigneusement les cartes et les distribue en nombre égal aux joueurs. Celui qui tient en mains une série complète de quatre cartes identiques la met de côté. Puis chaque joueur empile à l'envers devant lui, face illustrée dirigée vers le bas, les cartes restantes.

Jeu:

Sur ordre du meneur de jeu, tous les joueurs saisissent en même temps la carte du dessus et la retournent devant leur propre pile de

cartes. Tous inspectent les cartes ainsi retournées, puis saisissent une deuxième carte qu'ils déposent sur la carte déjà retournée devant leur pile de cartes. Une nouvelle fois, toutes les cartes retournées sont inspectées et ainsi de suite.

C'est le meneur de jeu qui détermine le rythme de la partie, afin de permettre à tous les enfants de synchroniser parfaitement leurs gestes pour saisir, retourner, déposer et regarder la carte.

Lorsque deux cartes identiques (ou davantage) apparaissent simultanément, les enfants crient «**CRAC**». Le premier à prononcer ce mot se voit remettre la (ou les) pile(s) dont les cartes supérieures présentent la même illustration. Le joueur saisit alors toutes les cartes remises avec les siennes propres et regarde s'il possède des séries complètes de quatre cartes identiques. Pour cela, on marque une courte pause. Il met alors de côté les séries de cartes identiques, puis empile à nouveau devant lui les cartes restantes. Et la partie continue. La pile de cartes retournées augmente plus vite que celle placée derrière. Une fois que toutes les cartes ont été retournées, le joueur saisit la pile de cartes retournées, mélange les cartes et les dépose de nouveau à l'envers devant lui sur la table. Et la partie continue.

Celui qui crie «**CRAC**» au mauvais moment doit déposer sa pile de cartes retournées au milieu de la table. Cette pile revient au premier qui crie «**CRIC**» lorsqu'une carte retournée est identique à la carte du dessus de la pile se trouvant au milieu de la table.

Si un joueur trop pressé crie par mégarde «**CRIC**» sa pile de cartes retournées rejoint l'autre au milieu de la table. Lorsque plusieurs piles de cartes se trouvent au milieu de la table, les joueurs doivent redoubler d'attention et réagir rapidement.

Il est important que les joueurs respectent les règles de base:

«**CRAC**» cri lancé par un joueur lorsque deux cartes identiques (ou davantage) sont retournées en même temps.

«**CRIC**» cri lancé par un joueur lorsqu'une carte retournée correspond à l'une des cartes déposées sur une pile du milieu.

Fin du jeu

Le jeu se termine dès qu'un joueur n'a plus de cartes à retourner. Chacun compte à présent ses séries complètes de quatre cartes identiques. Celui qui en possède le plus a gagné la partie.

Schnipp Schnapp
CricCric



Un divertente passatempo per 2-6 giocatori dai 4 anni.

Contenuto: 64 cartine illustrate
1 regole del gioco

Scopo del gioco:

Formare il maggior numero di quartetti. Chi ci riesce vince la partita.

Preparativi:

Chi conduce la partita mescola bene le cartine e le distribuisce in ugual numero ai diversi giocatori. Chi ha in mano quattro carte con lo stesso disegno forma un quartetto e lo mette da parte. I giocatori

formano poi con le rimanenti carte un mucchietto con il disegno coperto e lo mettono davanti a sé.

Svolgimento del gioco:

Su ordine di chi dirige il gioco i partecipanti girano la prima carta e la pongono accanto al mucchietto. Tutti i giocatori osservano bene le carte scoperte. Tutti gireranno poi una seconda carta che verrà posta su quella precedentemente scoperta. Anche questa volta i giocatori dovranno osservare bene le carte scoperte. Si continua in questo modo. Chi dirige la partita e ordina di girare la carta dovrà lasciare ai giocatori, soprattutto ai più piccoli, sufficiente tempo per osservare le carte scoperte.

Se i giocatori notano che vengono scoperte due o più carte con lo stesso disegno dicono «**CRAC**». Chi per primo dice «**CRAC**» riceve il mucchietto o i mucchietti con la stessa carta. Metterà le carte insieme alle sue e controllerà se può fare dei quartetti. Gli altri giocatori aspetteranno. Il giocatore porrà i quartetti da parte e collocherà poi li rimanenti carte a macchietto davanti a sé. Il gioco proseguirà come descritto sopra.

Nel corso della partita il mucchietto delle carte scoperte sarà più grande dell'altro. Quando un giocatore ha scoperto tutte le carte le rimescolerà e le porrà nuovamente sul tavolo col disegno coperto. Si continuerà poi a giocare.

Il giocatore che dice «**CRAC**» al momento sbagliato deve porre il mucchietto di carte scoperte al centro del tavolo. Questo mucchietto verrà preso dal giocatore che per primo dirà «**CRIC**» quando viene

scoperta una carta col disegno uguale a quello della carta del mucchietto al centro del tavolo.

Può capitare che nella fretta un giocatore dica «**CRAC**». In tal caso sarà obbligato a mettere anche il suo mucchietto delle carte scoperte al centro del tavolo.

Quando al centro del tavolo si trovano diversi mucchietti di carte il gioco diventa davvero avvincente e i giocatori dovranno stare molto attenti e reagire in fretta.

Importante è usare correttamente le parole «CRIC» e «CRAC»:

«**CRAC**»: se vengono girate contemporaneamente due o più carte uguali.

«**CRIC**»: se si gira una carta uguale a quella del mucchietto al centro del tavolo.

Fine del gioco:

La partita termina quando un giocatore ha preso le ultime carte. Ogni partecipante conta i suoi quartetti e vince chi ne ha di più.



Der Schweizer Spieleverlag
L'éditeur suisse de jeux
L'editore svizzero di giochi



©2019
Carlit + Ravensburger AG,
Würenlos
58.404.168