

GAME RULES

UK

OBJECT OF THE GAME

Collect the most sets of four identical cards at the end of the game.

SET-UP

- One of the players shuffles the cards.
- Each player draws a hand of four cards.
- The remaining deck of cards is placed face down in the middle.
- Players can look at their own hand anytime.
- The youngest player starts, the turns are played clockwise.

If a player gets four identical cards during the set-up, the player must put these cards back in the deck, shuffle it and then draw four other cards.

HOW TO PLAY

On their turn, player A asks one of the opponents for a card identical to one player A already has in hand, in order to get four identical cards. Player A must ask this way: “Please, do you have...” then make the facial expression shown on the card player A wants (ex.: pulling your ears and closing an eye).

If player B has one or several cards that have been asked for:

- Player B must give it/ them to player A.
- If player A now has a set of four identical cards, place them in front of you.
- Player A can keep asking any player for more cards until no more can be found.

If player B doesn't have the card(s), player A asked for:

- Player B: stick out your tongue to let player A know you don't have any.
- Player A must draw a single card from the pile, or take one from another player's hand if the pile is empty.
- Player A's turn is over, and the next player can play.

If a player doesn't have any cards during or at the beginning of the turn, the player draws one card from the pile or from another player's hand if the pile is empty.

END OF THE GAME

When all sets of four identical cards are collected, the player with the most cards is the winner.

RÈGLES DU JEU

FR

BUT DU JEU

Réunir le maximum d'ensembles de 4 cartes identiques pour gagner la partie.

PREPARATION

- Un joueur mélange les cartes.
- Il distribue 4 cartes à chacun des joueurs.
- Les cartes restantes sont posées en pile, face cachée.
- Chaque joueur peut regarder ses cartes à tout moment de la partie.
- Le joueur le plus jeune commence, les tours se déroulent dans le sens des aiguilles d'une montre.

Si un joueur possède 4 cartes identiques dès la distribution des cartes, il doit remettre ses cartes dans la pile, les mélanger et tirer 4 nouvelles cartes.

COMMENT JOUER

À son tour, le joueur A demande à l'un de ses adversaires (joueur B) s'il possède des cartes identiques à l'une de celles qu'il a déjà pour en avoir 4 identiques. Le joueur A doit demander de la manière suivante: « S'il-te-plait, as-tu... » puis reproduire l'expression du visage qui lui gure sur la carte qu'il souhaite obtenir (ex : se tirer les oreilles et fermer un oeil).

Si le joueur B possède une ou plusieurs cartes identiques :

- Il doit la ou les donner au joueur A.
- Si le joueur A possède maintenant 4 cartes identiques, il les pose devant lui.
- Le joueur A peut continuer à jouer tant qu'il obtient des cartes.

Si le joueur B ne possède pas de carte identique :

- Il tire la langue au joueur A pour signifi er qu'il n'en a pas.
- Le joueur A doit alors prendre une seule carte dans la pile ou à l'un des autres joueurs si la pile est vide.
- Le tour du joueur A est terminé et le joueur suivant peut commencer son tour.

Si un joueur n'a pas de cartes pendant ou au début de son tour, il doit alors prendre une carte dans la pile ou à l'un des autres joueurs si la pile est vide.

FIN DU JEU

Lorsque tous les ensembles de 4 cartes identiques ont été reconstitués, chaque joueur compte le nombre de cartes qu'il a accumulées. Le joueur qui en a le plus est déclaré vainqueur.

SPELREGELS

NL

DOEL VAN HET SPEL

Verzamel de meeste setjes van 4 dezelfde kaarten aan het einde van het spel.

VOORBEREIDING

- Schud de kaarten.
- Deel iedere speler 4 kaarten.
- Leg de resterende kaarten als gedekte stapel op tafel.
- De spelers mogen hun eigen kaarten op elk moment bekijken.
- De jongste speler begint. Er wordt met de klok mee gespeeld.

Krijgt een speler tijdens de voorbereiding 4 dezelfde kaarten, schud deze dan weer door de gedekte stapel en geef hem 4 nieuwe.

SPELVERLOOP

De speler die aan de beurt is (speler A) vraagt aan één van de andere spelers (speler B): “Mag ik al jouw kaarten met:”. Daarop maakt hij de gezichtsuitdrukking die op één van de kaarten in zijn hand is afgebeeld. Hij probeert zo een setje van 4 dezelfde kaarten te maken.

Heeft Speler B één of meerdere van zulke kaarten:

- Moet hij ze aan speler A geven.
- Als speler A nu een setje van 4 identieke kaarten heeft, legt hij ze voor zich neer.
- Speler A mag aan elke speler om meer kaarten blijven vragen tot er geen meer te vinden zijn.

Heeft Speler B de gevraagde kaart niet:

- Steekt hij zijn tong uit om speler A te laten weten dat hij er geen heeft.
- Speler A moet één kaart van de stapel trekken, of er één uit de hand van een andere speler nemen als de stapel leeg is.
- De beurt van Speler A is voorbij. De volgende speler is aan de beurt.

Heeft een speler aan het begin van zijn beurt geen kaarten meer, dan trekt hij er 1 van de stapel. Is de stapel leeg, dan trekt hij er 1 van een speler naar keuze.

EINDE VAN HET SPEL

Als alle sets van 4 dezelfde kaarten verzameld zijn, is de speler met de meeste setjes de winnaar.

SPIELREGELN

DE

ZIEL DES SPIELS

Samle bis zum Ende des Spiels die meisten Sets aus 4 gleichen Karten.

SPIELAUFBAU

- Ein Spieler mischt die Karten.
- Jeder Spieler zieht 4 Karten und nimmt sie auf die Hand.
- Die restlichen Karten werden als verdeckter Stapel bereitgelegt.
- Alle Spieler dürfen jederzeit ihre eigenen Handkarten ansehen.
- Der jüngste Spieler beginnt. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Hat ein Spieler direkt zu Beginn bereits 4 gleiche Karten, legt er seine Karten zurück auf den Kartenstapel, mischt den Stapel und zieht sich 4 neue Karten.

SPIELABLAUF

In seinem Zug fragt Spieler A einen seiner Mitspieler (Spieler B) nach einer Karte, die die gleiche Grimasse zeigt wie eine Karte, die er bereits auf seiner Hand hat. Ziel ist es, 4 gleiche Karten zu erhalten. Spieler A fragt wie folgt: „Hast du vielleicht ...“ und macht dann den Gesichtsausdruck nach, der auf der Karte abgebildet ist, die er gerne haben möchte (z.B. zieht er an seinen Ohren und schließt ein Auge).

Wenn Spieler B eine oder mehrere Karten hat, nach denen er gefragt wurde:

- Er muss die Karte/die Karten an Spieler A geben.
- Hat Spieler A nun ein Set aus 4 gleichen Karten, legt er sie vor sich ab.
- Spieler A darf nun einen beliebigen Spieler nach weiteren Karten fragen, und zwar so lange, bis ihm niemand mehr eine Karte geben kann.

Wenn Spieler B keine Karte hat, nach der er gefragt wurde:

- Er streckt dem Spieler, der nach der Karte gefragt hat (Spieler A), die Zunge heraus. Spieler A weiß nun, dass er die gefragte Karte nicht hat.
- Spieler A muss eine Karte vom Stapel ziehen oder, falls der Stapel aufgebraucht ist, eine Karte aus der Hand eines beliebigen Mitspielers.
- Spieler As Zug ist beendet und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Falls ein Spieler zu Beginn seines Zuges keine Karten hat, zieht er eine vom Stapel. Wenn der Stapel aufgebraucht ist, zieht er eine Karte aus der Hand eines beliebigen Mitspielers.

ENDE DES SPIELS

Wenn alle 4er-Sets aus gleichen Karten gesammelt wurden, gewinnt derjenige, der die meisten Karten ergattern konnte.

SPILLEREGLER

DK

SPILLETS FORMÅL

At samle flest stik bestående af 4 ens kort inden spilllets afslutning.

FORBEREDELSE

- En af spillerne blander kortene.
- Hver spiller trækker 4 kort.
- De øvrige kort lægges i en bunke med forsiden nedad.
- Spillerne må se deres egne kort når som helst
- Den yngste spiller starter, og der spilles med urets retning.

Hvis en spiller får 4 ens kort i den indledende runde, skal kortene kommes tilbage i bunken, hvorefter spilleren trækker 4 nye kort.

SÅDAN FOREGÅR SPILLET

Spiller A spørger en af sine modstandere (spiller B) om et kort, der matcher et af dem, han allerede har. På den måde forsøger spiller A at få 4 ens kort. Spiller A skal spørge på denne måde: “Har du mon...” og herefter skære den grimasse, som er vist på det ønskede kort (f.eks.: rykker sig i ørerne og lukker det ene øje)

Hvis spiller B har et eller flere af modspillerens ønskede kort:

- Giver spiller B det/dem til spiller A
- Hvis spiller A har et stik med 4 ens kort, lægger ham dem foran sig.
- Spiller A må fortsætte med at spørge alle de andre spillere om kort, indtil han får et negativt svar.

Hvis spiller B ikke har den/de ønskede kort:

- Rækker spiller B tunge og viser derved spiller A, at han ikke har nogen brugbare kort.
- Spiller A trækker nu et kort fra bunken. Er bunken tom, tager han et kort fra en af de andre spillere.
- Nu er spiller A's tur forbi, og turen går videre til den næste spiller.

Hvis en spiller ikke har nogen kort under eller i starten af sin tur, må han trække et kort fra bunken. Er bunken tom, må han trække et kort fra en medspiller.

SPILLETS SLUTNING

Når alle stik bestående af 4 ens kort er samlet, vinder spilleren med flest kort.

SPELREGLER

SE

VAD SPELET GÅR UT PÅ

Att samla flest uppsättningar av 4 likadana kort tills spelet är slut.

SPELFÖRBEREDELSE

- En av spelarna blandar korten.
- Varje spelare drar 4 kort.
- Resterande kort läggs i en hög med baksidan upp.
- Spelarna får titta på sina egna kort när som helst.
- Den yngste spelaren börjar, och därefter går turen medurs.

Om en spelare får 4 likadana kort i första given, måste han lägga tillbaka korten i kortleken, blanda den och dra 4 nya kort.

SÅHÅR SPELAR NI

Den som börjar, spelare A, frågar en av sina motspelare (spelare B) efter ett kort som är likadant som han redan har, för att på så sätt försöka få 4 likadana kort. Spelare A frågar så här: ”Har du kanske...” och gör sedan den grimas eller min som visas på det önskade kortet (t.ex. dra sig i öronen och sluta ett öga).

Om spelare B har ett eller flera av korten som motspelaren önskar:

- Han måste ge det/dem till spelare A.
- Om spelare A nu har en uppsättning 4 likadana kort, placerar han dem framför sig.
- Spelare A får nu fortsätta fråga valfri spelare efter fler kort tills han får ett nej.

Om spelare B inte har det/de kort som motspelaren frågar efter:

- Då räcker spelare B ut tungan för att visa att han inte har något kort.
- Spelare A måste dra ett kort från högen. Om högen är slut drar han ett kort från någon av de andra spelarna.
- Därefter går turen över till nästa spelare.

Om en spelare inte har några kort under eller i början på sin tur, drar han ett kort från högen, eller om högen är tom, från en annan valfri spelare.

SPELETS SLUT

När alla uppsättningar av 4 likadana kort är samlade på bordet, vinner den spelare som har flest kort.

© 2015 SMART - Belgium. All rights reserved. Neerveld 14, B-2550 Kontich, Belgium info@smart.be Imported in the UK by SMART Toys & Games, 1 London Road, Arundel West Sussex BN18 9BH, UK www.SmartGames.eu

dd: 20220926B

Made in China

MiMiQ



