

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 fi 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 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

Sammlle 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 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.

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.

SÅHÄR 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 - 2022 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



SPILLEREGLER

NO

MÅL MED SPILLET

Samle flest stikk bestående av 4 like kort.

FORBEREDELSE

- En av spillerene stokker kortene.
- Hver spiller trekker 4 kort.
- Resten av kortstokken plasseres på bordet, med forsiden ned.
- Spillerne kan når som helst se på sine egne kort .
- Den yngste spilleren starter, runden fortsetter så med klokka.

Om en spiller trekker 4 like kort i starten, må disse kortene tilbake i kortstokken, som så stokkes på nytt og 4 nye kort trekkes.

SLIK SPILLER DU

Når det er din tur spør du en av de andre spillerene etter et kort som er likt et kort du allerede har på hånden, slik at du kan prøve å få 4 like kort. Du skal spørre slik: "Har du..." så må du lage grimasen på kortet du spør etter (feks.: trekke ut ørene og lukke et øye).

Om den du spør har eteller flere av det kortet du spør etter:

- Spilleren må gi kortet/kortene til deg.
- Om du nå har et stikk med 4 like kort legger du de ned på bordet foran deg .
- Du kan fortsette å spørre så lenge du treffer og får kort av den du spør.

Om spilleren ikke har kort på hånden ved starten av eller går tom i løpet av sin runde, trekkes et kort fra stokken eller fra hånda til en motspiller, om stokken er tom.

SLIK SLUTTER SPILLET

Når alle stikk med 4 identiske kort er samlet, spilleren med flest stikk har vunnet.

Om den du spør ikke har det kortet/kort-ene du spør etter:

- Spilleren rekker tunge som bekræftelse på at han/hun ikke har kortet.
- Spilleren som spurte må trekke et kort fra stokken, eller fra hånda til en av motspillerene om stokken er tom .
- Turen går til neste spiller.

PELISÄÄNNÖT

FI

PELIN TAVOITE

Yritä kerätä mahdollisimman monta 4 samanlaisen kortin settiä pelin loppuun mennessä.

ALKUVALMISTELUT

- Yksi pelaajista sekoittaa kortit.
- Jokainen pelaaja saa 4 käsikorttia.
- Loput kortit laitetaan kuvapuoli alaspäin nostopakaksi.
- Omia kortteja saa katsoa koska tahansa.
- Nuorin pelaaja aloittaa, vuoro kiertää myötäpäivään.

Jos pelaaja saa heti jaossa 4 samanlaista korttia, hänen on palautettava kortit pakkaan, sekoitettava pakka ja nostettava 4 uutta korttia. Toista tarvittaessa, kunnes kortit eivätkä ole samanlaisia.

PELIN KULKU

Vuorollaan pelaaja (pelaaja A) pyytää joltain vastapelaajista (pelaaja B) jotain korttia, joka on samanlainen kuin hänen kädessään oleva kortti. Tavoitteena on saada käteen 4 saman laista korttia. Pelaajan A on pyydettävä korttia näin: "Onko sinulla..." ja sen jälkeen ilmehdittävä haluamansa kortin tavoin (esimerkiksi vedettävä korviaan ja suljettava toinen silmänsä).

Jos pelaajalla B on vähintään yksi pyydetty kortti:

- Hänen on annettava kaikki pyydetyt kortit pelaajalle A.
- Jos pelaajalla A on nyt 4 samaa, hän laittaa ne eteensä.
- Pelaaja A voi nyt pyytää joltain toiselta pelaajalta kortteja.

Jos pelaajalla ei ole vuoronsa aikana tai alussa lainkaan kortteja, hän nostaa yhden kortin pakasta tai ottaa kortin toisen pelaajan kädestä, jos pakka on tyhjä.

PELIN LOPPU

Kun kaikki 4 samanlaisen kortin setit on kerätty, eniten kortteja

kerännyt pelaaja voittaa.

Jos pelaajalla B ei ole pyydettyä korttia:

- Hän näyttää kieltä pelaajalle A sen merkiiksi, että kortteja ei ole.
- Pelaaja A nostaa kortin pakasta tai ottaa yhden toisen pelaajan kädestä, jos pakka on tyhjä.
- Pelaajan A vuoro päättyy ja vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle

REGRAS DO JOGO

PT

OBJETIVO DO JOGO

Consegue ter o maior número de grupos de 4 cartas idênticas no final do jogo.

PREPARAÇÃO

- Um dos jogadores embaralha as cartas.
- Cada jogador retira 4 cartas.
- O resto do baralho é colocado com a face para baixo.
- Os jogadores podem ver as suas próprias cartas em qualquer altura.
- A partida começa com o jogador mais novo e prossegue no sentido dos ponteiros do relógio.

Se um jogador receber 4 cartas idênticas logo à partida, tem de colocar essas cartas no baralho, embaralhar e depois retirar mais 4 cartas.

COMO JOGAR

Na sua vez, o jogador A pede a um dos seus adversários (o jogador B) uma carta idêntica a uma que já tenha na sua mão, para conseguir 4 cartas idênticas. O jogador A tem de pedir da seguinte forma: "Por favor, tens..." e imitar a expressão facial apresentada numa das cartas que pretende (por exemplo: puxar as orelhas e fechar um olho).

Se o jogador B tiver uma ou várias cartas que lhe são pedidas:

- Tem de a/as dar ao jogador A.
- Se o jogador A tiver agora um conjunto de 4 cartas idênticas, coloca-as à sua frente.
- O jogador A pode continuar a pedir mais cartas a qualquer jogador até que já não lhe sejam dadas mais cartas pelos adversários.

Se, na sua vez, um jogador ficar sem cartas, tem de retirar uma carta do baralho ou da mão de outro jogador se não existirem cartas no baralho.

FIM DO JOGO

Quando tiverem sido recolhidos todos os conjuntos de 4 cartas idênticas, o jogador com mais cartas é o vencedor.

Se o jogador B não tiver a carta que lhe é pedida:

- Faz uma careta com a língua de fora para indicar ao jogador A que não tem qualquer carta.
- O jogador A tem de retirar uma única carta do baralho, ou tirar um carta da mão de outro jogador caso já não existam cartas no baralho.
- A vez do jogador A termina e o jogador seguinte pode jogar.

REGLAS DE JUEGO

ES

OBJETIVO DEL JUEGO

Consigue el mayor número de grupos de 4 cartas iguales al final de la partida.

CONFIGURACIÓN

- Uno de los jugadores baraja las cartas.
- Cada jugador roba una mano de 4 cartas.
- El resto del montón de cartas se coloca boca abajo.
- Los jugadores pueden mirar su propia mano en cualquier momento.
- Empieza el jugador más joven, los turnos se juegan en el sentido de las agujas del reloj.

Si un jugador tiene 4 cartas iguales durante la preparación, debe volver a poner sus cartas en el montón, barajarlo y luego robar 4 cartas más.

CÓMO JUGAR

En su turno, el jugador A pide a uno de sus adversarios (el jugador B) una carta igual a la que ya tiene en la mano, para conseguir 4 cartas iguales. El jugador A debe pedirlo de esta manera: «¿Tienes...?» y luego hacer la mueca que aparece en la carta que quiere (por ejemplo: tirar de las orejas y cerrar un ojo).

Si el jugador B tiene una o varias cartas que le han pedido:

- Debe dárselas al jugador A.
- Si el jugador A tiene ahora un grupo de 4 cartas iguales, las coloca delante de él.
- El jugador A puede seguir pidiendo más cartas a cualquier jugador hasta que no encuentre más.

Si un jugador no tiene ninguna carta durante o al principio de su turno, roba una carta del montón o de la mano de otro jugador si el montón está vacío.

FINAL DE LA PARTIDA

Cuando se reúnen todos los grupos de 4 cartas iguales, el jugador con más cartas es el ganador.

Si el jugador B no tiene la(s) carta(s) que le han pedido:

- Saca la lengua para que el jugador A sepa que no tiene ninguna.
- El jugador A debe robar una sola carta del montón, o tomar una de la mano de otro jugador si el montón está vacío.
- El turno del jugador A ha terminado y el siguiente jugador puede jugar.

REGOLE DEL GIOCO

IT

OBIETTIVO DEL GIOCO

Ottenere alla fine del gioco il maggior numero di serie di 4 carte identiche.

DISTRIBUZIONE

- Un giocatore mescola le carte.
- Ogni giocatore pesca 4 carte.
- Il mazzo delle carte rimaste viene posto a faccia in giù.
- I giocatori possono guardare le proprie carte in qualsiasi momento.
- Inizia il giocatore più giovane, si procede in senso orario.

Se un giocatore ottiene 4 carte identiche durante la distribuzione, deve rimettere le carte nel mazzo, rimescolarlo e poi pescarne altre 4.

COME SI GIOCA

Al proprio turno, il giocatore A chiede a uno degli avversari (giocatore B) una carta identica a quella che ha già in mano, in modo da arrivare a ottenere 4 carte identiche. Il giocatore A deve porre la domanda in questo modo: "Per favore, hai..." e poi fare l'espressione facciale indicata sulla carta che desidera (es.: tirare le orecchie e chiudere un occhio).

Se il giocatore B ha una o più delle carte che gli sono state richieste:

- Deve darle al giocatore A.
- Se il giocatore A ha ora una serie di 4 carte identiche, le mette davanti a sé.
- Il giocatore A può continuare a chiedere a qualsiasi giocatore altre carte finché non ne trova più.

Se un giocatore rimane senza carte durante o all'inizio del suo turno, pesca una carta dal mazzo o dalla mano di un altro giocatore se il mazzo è vuoto.

FINE DEL GIOCO

Quando tutte le serie di 4 carte identiche sono state riunite, il giocatore con il maggior numero di carte vince.

Se il giocatore B non ha la carta o le carte che gli sono state richieste:

- Tira fuori la lingua per far capire al giocatore A che non ce l'ha.
- Il giocatore A deve pescare una carta dal mazzo, o prenderne una dalla mano di un altro giocatore se il mazzo è vuoto.
- Il turno del giocatore A è finito e il gioco passa al giocatore successivo.

ΚΑΝΟΝΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

GR

ΣΚΟΠΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Να συλλέξεις τα περισσότερα σετ 4 ίδιων φύλλων στο τέλος του παιχνιδιού για να στεφθείς νικητής.

ΣΤΗΣΙΜΟ

- Ένας από τους παίκτες ανακατεύει τα φύλλα.
- Κάθε παίκτης τραβάει ένα χέρι 4 φύλλων.
- Η υπόλοιπη τράπουλα τοποθετείται με την όψη προς τα κάτω.
- Οι παίκτες μπορούν να δουν το χέρι τους ανά πάσα στιγμή.
- Ο νεότερος ηλικιακά παίκτης ξεκινά, οι γύροι παίζονται ακολουθώντας δεξιόστροφη πορεία.

Αν ένας παίκτης πάρει 4 όμοια φύλλα κατά τη διάρκεια του στησίματος, πρέπει να ξαναβάλει τα φύλλα του στην τράπουλα, να ανακατέψει και μετά να τραβήξει άλλα 4 φύλλα.

ΠΩΣ ΝΑ ΠΑΙΞΕΙΣ

Όταν έρθει η σειρά του, ο παίκτης Α ζητά από έναν από τους αντιπάλους του (Παίκτης Β) ένα φύλλο πανομοιότυπο με αυτό που έχει ήδη στο χέρι του, προκειμένου να πάρει 4 ίδια φύλλα. Ο Παίκτης Α πρέπει να ρωτήσει ως εξής: «Παρακαλώ, έχεις...» και μετά κάνει την γκριμάτσα που φαίνεται στο φύλλο που θέλει (π.χ.: τραβάει τα αυτιά του και κλείνει το μάτι).

Αν ο Παίκτης Β έχει ένα ή περισσότερα φύλλα που του έχουν ζητηθεί:

- Πρέπει να το/τα δώσει στον Παίκτη Α.
- Αν ο Παίκτης Α έχει τώρα ένα σετ από 4 ίδια φύλλα, τα βάζει μπροστά του.
- Ο Παίκτης Α μπορεί να συνεχίσει να ζητά από οποιονδήποτε παίκτη περισσότερα φύλλα μέχρι να μην βρίσκει άλλα.

Αν ένας παίκτης δεν έχει φύλλα κατά τη διάρκεια ή στην αρχή του γύρου του, τραβάει ένα φύλλο από την τράπουλα ή από το χέρι άλλου παίκτη εφόσον η τράπουλα είναι άδεια.

ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Όταν συγκεντρωθούν όλα τα σετ 4 ίδιων φύλλων, ο παίκτης με τα περισσότερα φύλλα είναι ο νικητής.