

4-99

NANU?

Ich denk, da liegt die Kuh!
Je crois que la vache est là-dessous !
Penso di trovarci sotto la mucca !

Heinz Meister



Ravensburger

NANU?

Ravensburger® Spiele Nr. 23 063 1

Der Merkspiel-Klassiker für 2–4 Spieler von 4–99 Jahren

Autor: Heinz Meister

Illustration: Gabriela Silveira

Inhalt: 24 Bildkärtchen, 5 Deckel, 1 Farbwürfel



Ziel des Spiels

Wer merkt sich am besten, welches Motiv unter den bunten Deckeln verborgen ist? Mit den richtigen Vorhersagen gewinnt ihr die meisten Bildkärtchen!

Vorbereitung

Vor dem ersten Spiel löst ihr die runden Bildkärtchen vorsichtig aus der Stanztafel heraus. Wenn jüngere Kinder mitspielen, betrachtet und benennt ihr am besten gemeinsam die darauf abgebildeten Motive.

Nanu, jetzt geht's schon los!

Alle Bildkärtchen verteilt ihr offen auf dem Tisch.

Danach nimmt der älteste Spieler die fünf Deckel und bedeckt nacheinander fünf Bildkärtchen. Er sagt dabei immer an, welchen Deckel er über welches Bildkärtchen legt. Ein Beispiel: „Ich lege den roten Deckel über die Kuh, den grünen Deckel über die Kirsche...“.

Der jüngste Spieler würfelt nun mit dem Farbwürfel. Der gewürfelte Farbpunkt gibt an, unter welchen Deckel er schauen darf – doch stopp! Zuerst nennt er das Motiv, das er unter dem Deckel vermutet. Erst dann deckt er ihn auf!

Beispiel:

Du würfelst die Farbe Blau. Weißt du noch, was unter dem blauen Deckel versteckt ist? Du bist dir ziemlich sicher, dass es der Frosch ist und sagst es laut. Dann hebst du den Deckel hoch. Super, es stimmt tatsächlich! Nimm das Bildkärtchen und lege es verdeckt vor dir ab.

Anschließend benennst du ein anderes Motiv und legst den Deckel darüber. Jetzt sind wieder fünf Bildkärtchen versteckt. Der nächste Spieler kommt nun an die Reihe und darf würfeln und raten.

Stimmt deine Vorhersage nicht, legst du den Deckel wieder über das Bildkärtchen, nachdem es alle gesehen haben. Dein Zug ist beendet und es geht mit dem nächsten Spieler weiter.

Würfelst du den Joker, darfst du den Deckel bestimmen, den du hochheben möchtest. Doch Achtung: Der Deckel, der zuletzt genommen wurde, ist nicht erlaubt!

Auch hier nennst du erst das Motiv, bevor du unter den Deckel schauen darfst und feststellst, ob du richtig geraten hast.

Ende des Spiels

Die Runde endet, wenn nur noch vier Bildkärtchen im Spiel sind und der fünfte, frei gewordene Deckel über kein Motiv mehr gelegt werden kann.

Wer jetzt die meisten Bildkärtchen besitzt, gewinnt das Spiel.



NANU?

Jeux Ravensburger® n° 23 063 1

Un classique des jeux de mémoire,
pour **2 à 4** joueurs de **4 à 99** ans.

Auteur : Heinz Meister

Illustrations : Gabriela Silveira



Contenu : 24 cartes, 5 caches, 1 dé Couleurs

But du jeu

Qui mémorisera au mieux les dessins dissimulés sous les caches de couleur ? Celui qui saura annoncer la bonne réponse à l'avance gagnera le plus de cartes.

Préparation

Avant la première partie, détachez soigneusement les cartes rondes de la planche prédécoupée. Avec des enfants plus jeunes, découvrez et nommez ensemble les dessins représentés.

La partie commence

Étalez toutes les cartes sur la table, face cachée.

Le joueur le plus âgé prend ensuite les 5 caches et recouvre 5 cartes l'une après l'autre. À chaque fois, il annonce la couleur du cache et sur quelle carte il le pose. Exemple : « Je pose le cache rouge sur la vache, le vert sur la cerise... »

Puis, le plus jeune joueur lance le dé. La couleur obtenue indique sous quel cache il peut regarder, mais stop ! Il doit d'abord nommer le dessin qui se trouve en dessous d'après lui. Ce n'est qu'après qu'il peut regarder sous le cache !

Exemple :

Le dé t'indique « bleu ». Te souviens-tu du dessin sous le cache bleu ? Tu es presque sûr(e) qu'il s'agit de la grenouille et tu le dis bien fort. Soulève alors le cache. Bravo, c'est ça ! Prends la carte et pose-la devant toi, face cachée.

Nomme ensuite un autre dessin visible et recouvre-le avec le cache. Il y a de nouveau 5 cartes cachées. C'est au joueur suivant, qui peut lancer le dé et essayer de deviner à son tour.

Si tu te trompes, replace le cache sur la carte une fois que tout le monde l'a vu. Tu as terminé et c'est au tour du joueur suivant.

Si le dé indique un joker, tu peux choisir le cache que tu veux. Mais attention : pas celui qui vient d'être découvert !

Là aussi, tu annonces d'abord le dessin avant de soulever le cache pour vérifier si tu as deviné.

Fin de la partie

La partie s'arrête lorsqu'il ne reste plus que 4 cartes en jeu et que le 5^e cache ne peut plus être reposé sur aucun dessin.

Le joueur qui possède le plus de cartes remporte la partie.



NANU?

Gioco Ravensburger® No. 23 063 1

Un classico tra i giochi di memoria
per 2-4 giocatori dai 4-99



Autore: Heinz Meister · Illustrazioni: Gabriela Silveira

Contenuto: 24 dischetti illustrati, 5 coperchietti colorati,
1 dado colorato

Obiettivo del gioco

Ricordare bene quali figure si nascondono sotto i coperchietti colorati e vincere il maggior numero di dischetti illustrati.

Preparativi

Prima di poter giocare dovete staccare delicatamente i singoli cartoncini dalla tavola prefustellata. Se partecipano bambini più piccoli, è consigliabile osservare e nominare i motivi raffigurati insieme a loro.

Si parte!

Tutti i dischetti illustrati vengono distribuiti, faccia in su, sul tavolo.

Il giocatore più vecchio prende i cinque coperchietti e li posa uno dopo l'altro coprendo così cinque dischetti illustrati. Deve sempre indicare quale coperchietto copre quale immagine. Esempio: "Poso il coperchietto rosso sulla mucca, il coperchietto verde sulla ciliegia...".

Il giocatore più giovane lancia il dado colorato. Il colore risultante indica il coperchietto che può essere sollevato ma -fermo! Prima deve indovinare la figura che lui pensa sia sotto il coperchietto. Solo dopo potrà sollevare il coperchietto!

Esempio:

Il dado indica il colore blu. Ti ricordi ancora che cosa era nascosto sotto il coperchietto blu? Sei abbastanza sicuro che sia la rana e lo dici ad alta voce. Poi alzi il coperchietto. Bravo, è effettivamente la rana! Prendi il dischetto illustrato da sotto e posalo con l'immagine rivolta verso il basso davanti a te.

In seguito scegli una nuova immagine, la nomini ad alta voce e la copri con il coperchietto. Ora sono di nuovo coperti cinque dischetti illustrati. Tocca quindi al prossimo giocatore lanciare il dado ed indovinare un'immagine.

Se la tua previsione non è risultata giusta, ricopri l'illustrazione con il coperchietto dopo aver lasciato tempo agli altri di osservare bene l'immagine. Il tuo turno è concluso, tocca poi al prossimo giocatore.

Se il dado indica il jolly, puoi decidere quale coperchietto alzare. Ma attenzione, non è permesso scegliere il coperchietto posato per ultimo!

Anche in questo caso devi nominare l'immagine che pensi sia sotto il coperchietto prima di guardarci sotto per controllare se poi hai indovinato.

Fine del gioco

Il gioco termina quando rimangono quattro dischetti coperti e non ci sono più motivi da coprire con l'ultimo coperchietto libero.

Il giocatore che possiede il maggior numero di dischetti illustrati risulta vincitore.



Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos

www.ravensburger.com
Ravensburger Spieleverlag
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg

Ravensburger

225611