

Jacques
Zeimet

DIE FIESEN



... ein Versprecher
kommt selten
allein!

-  Spielregel
-  Rules
-  Règles
-  Istruzioni
-  Spelregels

Röttinger & Kappeler | Concept&Design © 2015.



DIE FIESEN

7

... ein Versprecher kommt selten allein

Autor: Jacques Zeimet
Illustration: Rolf Vogt
Grafik: Johann Rüttinger
Redaktion: Kathi Kappler
©2015 Drei Hasen in der
Abendsonne GmbH

Spieler: 2-6
Alter: ab 8 Jahre
Spieldauer: 15 - 20 min.

Spielmaterial:

- 110 Karten
- Spielanleitung

Geschichte

7 Ganoven sitzen im Hinterzimmer ihrer Stammkneipe und spielen um ihre Beute. Dabei wird gezählt, getuschelt und genuschelt, telefoniert, mit der Pistole jongliert und geschwiegen. Wer schnell ist und den Überblick bewahrt – und im richtigen Moment schweigt, gewinnt!

Spielvorbereitung

Alle Karten werden verdeckt gemischt und gleichmäßig an die Spieler verteilt. Überzählige Karten kommen in die Schachtel zurück. Die Spieler nehmen ihre Karten als verdeckten Stapel in die Hand. Der jüngste Spieler beginnt. Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt.

**Alle abgelegten Karten bilden einen offen liegenden Stapel in der Tischmitte.*



Spielverlauf

Jeder Spieler deckt reihum immer die oberste Karte zum Gegner hin auf und legt sie offen in die Mitte.*



Wird eine **Ganovenkarte** gespielt, ruft der Spieler blitzschnell „**eins**“. Legt der linke Nachbar ebenfalls eine Ganovenkarte, ruft er „**zwei**“. Der nächste

ruft „**drei**“; das geht bis zur „**sieben**“. Dann wieder abwärts bis zur „**eins**“ und wieder hoch bis zur „**sieben**“, usw.



Legt der Spieler eine **Handykarte**, räuspert sich der Spieler „**hmmrrrr**“, anstatt die Zahl zu rufen. Denn das Telefonieren lenkt ab, und der Ganove vertuscht so seine Unaufmerksamkeit.



Deckt der Spieler eine **Pistolenkarte** auf, sagt der Spieler gar nichts, anstatt die Zahl zu rufen. Denn Ganoven, die in die Mündung einer Pistole blicken, können nichts mehr sagen.



Wird eine **Doppel-Ganovenkarte** ausgespielt, muss der Spieler zwei aufeinander folgende Zahlen rufen – und der nächste Spieler wird übersprungen.



Legt der Spieler eine **Doppel-Handykarte**, muss er sich zweimal räuspern, für jeden Ganoven einmal ... und der nächste Spieler wird ebenfalls übersprungen.



Achtung: Die Ganoven der Handy- und Pistolenkarten werden immer mitgezählt! D.h.: Mit jedem abgelegten Ganoven wird um 1 weiter hoch-oder runtergezählt.

Beispiel:

Spieler A legt eine Ganovenkarte, sagt 1,

Spieler B legt eine Ganovenkarte, sagt 2,

Spieler C legt eine Handykarte, räuspert sich „hmmrrr“, (3)

Spieler D legt eine Ganovenkarte, sagt 4,

Spieler A legt eine Pistolenkarte, schweigt, (5)

Spieler B legt eine Ganovenkarte, sagt 6,

Spieler C legt eine Doppel-Ganovenkarte, sagt 7, 6,

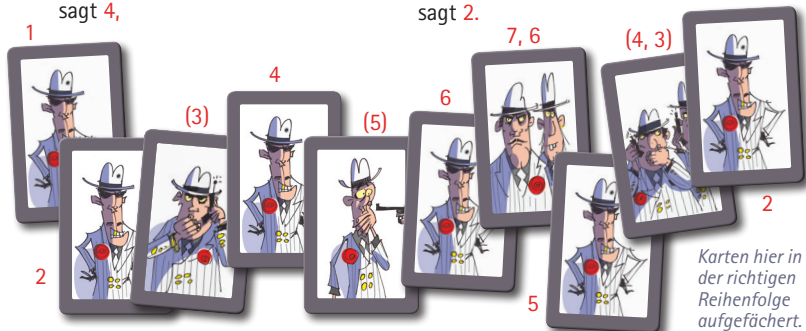
Spieler D muss aussetzen,

Spieler A legt eine Ganovenkarte, sagt 5,

Spieler B legt eine Doppel-Handykarte, räuspert sich zweimal „hmmrrr, hmmrrr“, (4, 3)

Spieler C muss aussetzen,

Spieler D legt eine Ganovenkarte, sagt 2.



Karten hier in der richtigen Reihenfolge aufgefächert.



Achtung: Wer einen Fehler macht oder länger als 3 Sekunden zögert, muss alle Karten aus der Mitte unter seinen Handstapel nehmen. Der Spieler, welcher den Fehler gemacht hat, startet die nächste Runde.

Fehler sind:

- falsche Zahl
- falsches Geräusch
- falsches Wort
- zu langes Zögern
- Karte ablegen, anstatt zu passen

Zweifelt ein Spieler an der gerufenen Zahl, wird der Ablagestapel (jeder Ganove) durchgezählt.

War die Zahl tatsächlich falsch, muss der Spieler, welcher falsch gerufen hat, den Stapel nehmen und die neue Runde beginnen.

War die Zahl richtig, muss der zweifelnde Spieler den Stapel

nehmen. In diesem Fall beginnt dieser die neue Runde. (Hatten mehrere Spieler zu Unrecht Zweifel, wird der Stapel gleichmäßig unter allen Zweiflern ausgeteilt. Wer die letzte Karte bekommt, wird neuer Startspieler.)

Die Fiesenregel:

Spielen Sie die ersten Runden immer mit demselben Geräusch, „hmmrrr“! Wenn die Regeln „sitzen“, kommt die Fiesenregel* dazu:

Der erste Spieler jeder Runde, der eine **Handy-** oder **Doppel-Handykarte** ausspielt, bestimmt ein neues Geräusch oder Wort, das immer bis zur nächsten Runde gilt!

noch fieser:

Macht der Startspieler bei seiner ersten abgelegten Karte einen Fehler, bekommt er von jedem Gegner eine Strafkarte.



Ende des Spiels und Sieger

Das Spiel endet, sobald ein Spieler alle Karten abgelegt hat. Dieser Spieler hat gewonnen!

Variante für jüngere Spieler

Man lässt alle „Doppelkarten“ weg.

*Erfinden Sie Ihre eigenen Wörter, kurze Sätze oder Geräusche!

Hier einige Vorschläge:

ppft, kuckuck, aua ...

abwärts, acht, einzweidrei, weiter, aussetzen, 3/4 ...

Hände hoch!, Wer ist dran?, Ich sag' nix ...

Oder für ein paar Runden Wörter aus *einem* Thema nehmen:

z.B. aus den Themen: Länder, Namen, Tiere/Tiergeräusche, Klingeltöne ...



THE NASTY

7

A blooper happens once in a while...

Author: Jacques Zeimet
Illustrations: Rolf Vogt
Graphics: Johann Rüttinger
Editing: Kathi Kappler
© 2015 Drei Hasen in der Abendsonne GmbH

Players: 2-6
Age: 8 years and up
Playing time: 15-20 min.

Materials:

- 110 cards
- Rules

Story

7 racketeers sit in the backroom of their favourite pub and gamble. They count, whisper and mumble, talk on their mobile phones, wave their pistols around and fall quiet. The one who is fast enough and keeps track of what is going on – and remains silent in the right moment – wins the game!

Game preparation

All cards are shuffled face down. Each player gets the same amount of cards. Surplus cards are put back in the box.

All players take their stack of cards face down on hand. The youngest player starts. The game continues in clockwise direction.

**All played cards are placed face up on the pile in the middle of the table.*



Game play

Each player shows his top card (towards the middle) and places it face up in the middle of the table.*



If a racketeer card is shown the player shouts „one” as fast as he can. If the left neighbor shows another racketeer card he shouts “two”.

The next one shouts “three”, this continues up to “seven”. Afterwards it is counted down to “one” and up to “seven” again, etc.



If the player shows a mobile phone card he harrumphs „hmmrrr” instead of counting aloud. For talking on the phone distracts from playing and the

racketeer covers up his inattention by doing so.



If a gun card is shown the player keeps silent instead of counting aloud. For racketeers staring at the barrel of a gun are not able to say anything anymore.



If a twin racketeer card is shown the player has to shout two consecutive numbers – and the next player is left out for this round.



If a twin mobile phone card is shown the player has to clear his throat twice, for each racketeer once ...and again the next player is left out for this round.



Attention: The racketeers of the mobile phone and gun cards count regularly, that means the players have to add on 1 for each shown racketeer.

Example:

Player A plays a racketeer card, says 1,

Player B plays a racketeer card, says 2,

Player C plays a mobile phone card, harrumphs „hmmrrrr“, (3)

Player D plays a racketeer card, says 4,

Player A plays a gun card, keeps quiet, (5)

Player B plays a racketeer card, says 6,

Player C plays a twin racketeer card, says 7, 6,

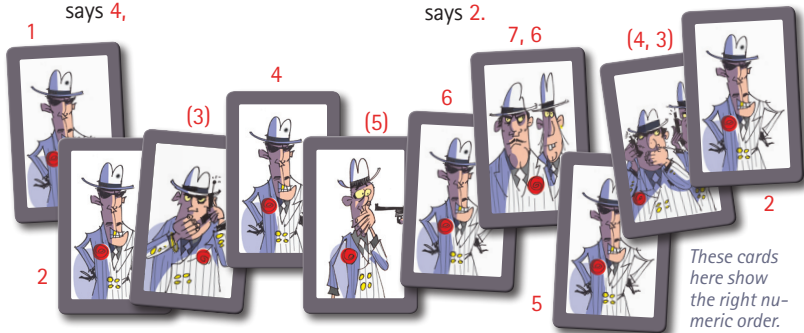
Player D is left out,

Player A plays a racketeer card, says 5,

Player B plays a twin mobile phone card, harrumphs twice „hmmrrrr“, (4, 3)

Player C is left out,

Player D plays a racketeer card, says 2.



These cards here show the right numeric order.



Look out! Whoever makes a mistake or hesitates for more than 3 seconds has to take all cards from the middle of the table to his hand stack. This player starts the next round.

Mistakes are:

- wrong number
- wrong sound
- wrong word
- hesitating for too long
- playing a card instead of missing a round

If a player doubts the shouted number the pile in the middle of the table is counted through.

If the number is wrong indeed, the player who shouted out the wrong number has to take the pile and start a new round.

If the number was right, though,

the doubting player has to take the pile. In this case this player starts a new round. (If several players doubted wrongly the pile is dealt evenly amongst all doubters; the one who gets the last card, starts the new round.)

The nasty rules:

Play the first rounds always with the same sound, „hmmrrr“! As soon as these rules “stick”, the nasty rules* are added:

The first player of each round who plays a mobile phone or twin mobile phone card determines a new sound or word which is valid to the next round!

Even more nasty:

If the starting player makes a mistake with his first played card he gets a penalty card from each of his opponents.



End of game and winner

The game ends as soon as one player has played all of his cards. This player wins the game!

Version for younger players

Leave out all twin cards.

***Invent your own words, short sentences or sounds!**

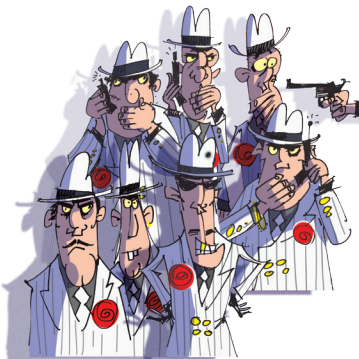
Here are some samples:

pfft, peek-a-boo, ouch
countdown, eight, onetwothree,
go on, lose, 3/4

Hands up!, Who's next?,
I'm out of here

Or for some rounds words
from a certain theme:

e.g. countries, names, animals/
animals sounds, ringtones



English translation: Evelyn Wittig



LES VILAINS



Un lapsus n'arrive jamais seul ...

Auteur : Jacques Zeimet
Illustration : Rolf Vogt
Graphisme : Johann Rüttinger
Rédaction : Kathi Kappler
©2015
Drei Hasen in der
Abendsonne GmbH

Joueurs : 2-6
Age : à partir de 8 ans
Durée du jeu : 15 - 20 min.

Matériel:

- 110 cartes
- Règles du jeu

Pour la petite histoire

7 gangsters sont installés dans l'arrière-salle de leur auberge favorite et jouent aux cartes en misant leur butin. Ils comptent, racontent, murmurent et ronchonnent, ils téléphonent et jonglent avec leurs pistolets. Parfois aussi, ils se taisent. Le plus rapide, le plus attentif, mais surtout celui qui peut se taire au bon moment gagnera la partie !

Préparation

Toutes les cartes sont mélangées, faces cachées, et distribuées aux joueurs. Les cartes restantes sont remises dans la boîte.

Les joueurs gardent leur tas de cartes dans la main, face cachée. C'est le plus jeune qui commence. Ensuite, on continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

** Toutes les cartes sont posées face visible en tas au milieu de la table.*



Déroulement du jeu

À tour de rôle, les joueurs découvrent la première carte de leur pioche et la déposent sur le tas qui grandit au centre de la table, face visible.*



Si c'est une carte de **gangster** qui sort, le joueur crie vite 'un!'. Si le joueur assis à sa gauche retourne ensuite aussi une carte de **gangster**, il crie 'deux', le suivant 'trois'... jusqu'à 'sept'. Ensuite, on compte en sens inverse, de 'sept' à 'un', puis à nouveau en montant, jusqu'à 'sept' ...



Si le joueur pose une carte **portable**, il s'éclaircit la voix d'un 'hmmrrr', au lieu de lancer un chiffre. Le téléphone, cela déconcentre, et le gangster cache

ainsi son manque d'attention.



Si le joueur découvre un **pistolet**, il ne dit rien. Car les gangsters sur lesquels on pointe un pistolet ne disent plus rien du tout.



Si l'on joue une carte avec **deux gangsters**, il faut donner deux chiffres consécutifs et le joueur suivant doit passer son tour.



Quand un joueur pose une carte avec **deux portables**, il doit s'éclaircir la voix deux fois, une fois pour chaque gangster. Le joueur suivant doit également passer son tour.



Attention : Les gangsters des cartes 'portable' et 'pistolet' comptent également. Donc, chaque fois qu'on pose un gangster, on avance de 'un' dans le décompte.

Exemple :

Le joueur A pose une carte gangster, il dit 1.

Le joueur B pose une carte gangster, il dit 2.

Le joueur C pose une carte portable, il s'éclaircit la voix d'un 'hmmrrr'. (3)

Le joueur D pose une carte gangster, il dit 4.

Le joueur A pose une carte pistolet, il ne dit rien. (5)

Le joueur B pose une carte gangster, il dit 6.

Le joueur C pose une double carte gangster, il dit 7, 6.

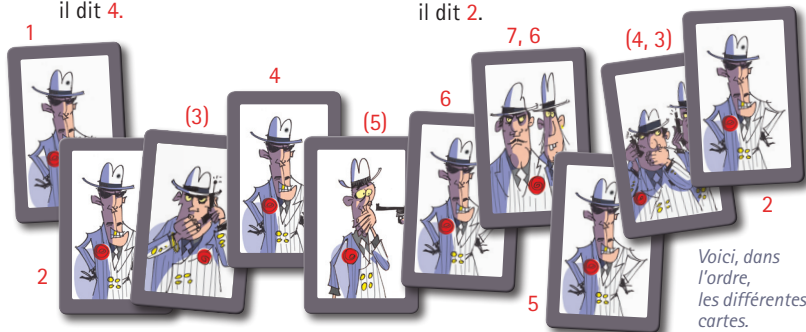
Le joueur D doit passer son tour.

Le joueur A pose une carte gangster, il dit 5.

Le joueur B pose une double carte portable, s'éclaircit deux fois la voix comme ceci : 'hmmrrr, hmmrrr'. (4,3)

Le joueur C doit passer son tour.

Le joueur D pose une carte gangster, il dit 2.



Voici, dans l'ordre, les différentes cartes.



Attention : Celui qui se trompe ou tarde plus de 3 secondes à répondre doit prendre toutes les cartes de la table et les remettre en dessous de son tas. Et c'est celui qui s'est trompé qui commence le tour suivant.

On se trompe quand on annonce :

- un mauvais chiffre,
 - un mauvais bruit,
 - un mauvais mot,
- ou
- quand on tarde à répondre (plus de 3 secondes),
 - quand on pose une carte au lieu de passer son tour.

Si un joueur pense que le chiffre annoncé est incorrect, on passe le tas de la table en revue pour vérifier.

Si le chiffre annoncé est vraiment incorrect, le joueur qui a annoncé celui-ci doit prendre

le tas de la table et commencer un nouveau tour.

Par contre, si le chiffre est correct, c'est le joueur qui a demandé la vérification qui doit prendre le tas de la table. C'est lui qui commence le tour suivant. (Si plusieurs joueurs croyant que le chiffre est incorrect se sont trompés, le tas de la table est partagé de manière équitable entre ceux-ci. Celui qui reçoit la dernière carte recommence le tour.)

La règle de jeu des vilains :

Commencez par jouer les premiers tours en employant toujours le même bruit : 'hmmrrrr'! Quand tous les joueurs ont bien intégré les règles du jeu, vous pouvez ajouter la règle des vilains* :

À chaque tour, le joueur qui pose une carte portable ou double portable détermine quel bruit il faudra faire, et ce bruit vaut jusqu'au tour suivant.



Plus vilain encore :

Si le joueur qui commence le tour se trompe en posant sa carte, il reçoit une carte de pénalité de tous les autres joueurs.

Fin de la partie

Le jeu se termine dès qu'un joueur a pu se débarrasser de toutes ses cartes. C'est bien sûr lui qui gagne !

Variante pour les joueurs plus jeunes

On laisse simplement de côté les cartes doubles.

* Choisissez d'autres mots, de courtes phrases, des bruits différents !

En vrac, quelques idées :

pffff, coucou, aïe !

décroissant, huit, un-deux-trois, encore-encore, passe-passe, 3/4

Haut les mains ! À qui le tour ?
J'dirai rien ...

Vous pouvez aussi jouer sur un thème durant quelques tours :

Utilisez par exemple des noms de pays, des noms propres, des noms ou des cris d'animaux, des sonneries ...



Traduction française : Patricia Kerres



I CATTI- VISSIMI



...i pasticci non vengono mai da soli!

Autore: Jacques Zeimet
Illustrazioni: Rolf Vogt
Grafica: Johann Rüttinger
Redazione: Kathi Kappler
© 2015
Drei Hasen in der
Abendsonne GmbH

Giocatori: 2-6
Età: da 8 anni
Durata: 15-20 minuti

Materiale:

- 110 carte
- istruzioni del gioco

Introduzione

Sono 7 i furfanti seduti nel retro del pub a giocare i loro bottini. E lo fanno contando, sussurrando, borbottando al telefono, giocando con la pistola, ma anche tacendo. Vince chi è veloce, ha la situazione sotto controllo e tace al momento giusto!

Preparazioni del gioco

Tutte le carte, coperte, vengono mescolate e distribuite in egual numero ai giocatori.

Le carte che avanzano vengono riposte nella scatola.

I giocatori tengono quindi il proprio mazzo, coperto, in mano.

Inizia il giocatore più giovane e si prosegue in senso orario.

** Tutte le carte giocate formano un mazzo scoperto nel centro del tavolo.*



Svolgimento del gioco

Ogni giocatore scopre man mano la carta in cima al mazzo e la appoggia in mezzo al tavolo da gioco.*



Quando la carta giocata è un Furfante, il giocatore chiama velocissimo "uno". Se anche il giocatore successivo scopre una carta Furfante procede dicendo "due".

Quello che segue dice "tre", e così via fino a "sette", per poi contare a ritroso fino a "uno", poi di nuovo fino a "sette", ecc.



Quando la carta giocata è il Cellulare, il giocatore non chiama alcun numero ma si schiarisce la gola tossicchiando "hmmrrr". Questo perché la telefonata lo distrae e

così il furfante nasconde la sua disattenzione.



Quando la carta giocata è la Pistola, il giocatore non dice un bel niente: un furfante con una pistola puntata in fronte sta zitto e basta.



Quando la carta giocata è il Doppio Furfante, si giocano due carte del proprio mazzo mentre il giocatore successivo salta il turno.



Quando la carta giocata è il Doppio Cellulare, bisogna tossicchiare due volte, una per ogni furfante ... e anche in questo caso il giocatore successivo salta il turno.

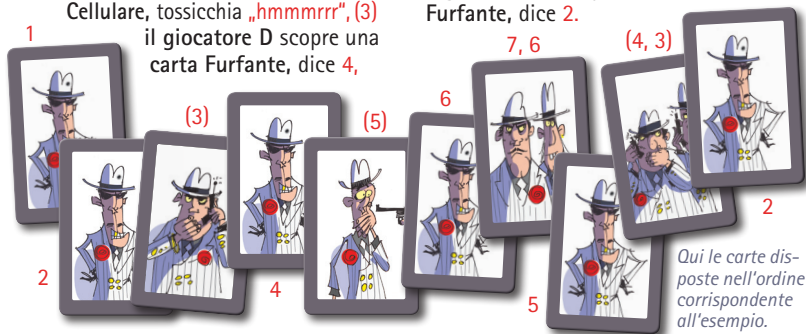


Attenzione: anche i furfanti che appaiono sulle carte Pistola e Cellulare vengono contati! Quindi per ogni furfante scoperto bisogna continuare a contare procedendo (o retrocedendo) di un numero.

Esempio:

Il giocatore A scopre una carta Furfante, dice **1**,
il giocatore B scopre una carta Furfante, dice **2**,
il giocatore C scopre una carta Cellulare, tossicchia „hmmrrr”, (3)
il giocatore D scopre una carta Furfante, dice **4**,

il giocatore A scopre una carta Pistola, tace; (5)
il giocatore B scopre una carta Furfante, dice **6**,
il giocatore C scopre una carta Doppio Furfante, dice **7, 6**,
il giocatore D salta il turno;
il giocatore A scopre una carta Furfante, dice **5**,
il giocatore B scopre una carta Doppio Cellulare, tossicchia due volte: „hmmrrr, hmmrrr”, (4, 3)
il giocatore C salta il turno;
il giocatore D scopre una carta Furfante, dice **2**.



Attenzione: chi sbaglia e pasticcia o esita per più di 3 secondi deve prendere tutte le carte al centro del tavolo e aggiungerle al proprio mazzo, nella parte inferiore. Sarà poi lui a cominciare il giro successivo.

Errori sono:

- pasticciare con i numeri
- sbagliare verso
- sbagliare parola
- esitare troppo a lungo
- scoprire la carta quando bisogna saltare il turno

Quando capita che un giocatore ha dei dubbi sul numero chiamato, è necessario contare le carte scoperte del mazzo al centro del tavolo.

Se il numero è effettivamente errato, il giocatore che ha sbagliato deve prendere il mazzo e cominciare il nuovo giro.

Se il numero è corretto, sarà il giocatore che ha sollevato il dubbio a dover prendere il mazzo e cominciare il nuovo giro. (Nel caso in cui i dubbiosi fossero più di uno, il mazzo viene diviso in modo equo fra tutti loro. Chi riceve l'ultima carta ricomincia il giro).

La regola malvagia:

giocate tutto il primo giro con lo stesso verso, "hmmrrr"!

Quando questo è ben impresso nella mente dei giocatori, entra in scena la Regola Malvagia*:

il primo giocatore di ogni giro che scopre una carta Cellulare o Doppio Cellulare decide un nuovo verso, o una nuova parola, che sarà valida fino al giro successivo!

Encora più malvagia:

se il giocatore che comincia il giro fa uno sbaglio alla prima giocata, riceverà come punizione una carta



da ogni altro giocatore, da aggiungere al proprio mazzo.

Conclusione del gioco e vincitore

Il gioco termina quando un giocatore ha giocato tutte le sue carte. E' lui il vincitore!

Variante per i più piccoli

Si gioca senza le „carte doppie“.

*Sperimentate versi, parole o brevi espressioni!

Ad esempio:

puà, cucù, aia

giù, otto, undetre, avanti, 3/4

Mani in alto! A chi tocca?

Non dico niente...

Oppure per alcuni giri scegliete
parole a tema:

ad es.: paesi, nomi, animali/versi

di animali, imitazioni di suonerie,...



Traduzione italiana: Cristina Soriano



DE SMERIGE

7

Een verspreking komt zelden alleen ...

Spelauteur: Jacques Zeimet
Illustraties: Rolf Vogt
Grafische vormgeving: Johann Rüttinger
Redactie: Kathi Kappler
© 2015 Drei Hasen in der Abendsonne GmbH

Aantal spelers: 2-6
Leeftijd: vanaf 8 Jahren
Spelduur: 15 - 20 min.

Spelmateriaal:

- 110 kaarten
- Spelregels

Achtergrond

Zeven boeven zitten in de achterkamer en spelen om geld. Daarbij wordt geteld, belogen en bedrogen, getelefoneerd, gejojngleerd met pistolen en gezwegen. Wie snel is, het overzicht bewaart – en op het juiste moment zwijgt – die wint.

Vorbereitung

De kaarten worden geschud en verdeeld onder de spelers en ieder krijgt evenveel kaarten. Kaarten die overblijven worden in de doos terug gelegd. De spelers nemen hun kaarten op hand. De jongste speler begint. Er wordt gespeeld met de klok mee.

**Alle afgelegde kaarten komen op een open stapel in het midden-van de tafel.*



Spelverloop

Iedere speler draait met de klok mee zijn bovenste kaart open en legt deze open in het midden.*



Als een boevenkaart wordt gespeeld, dan roept de speler meteen één. Maar wanneer zijn linkerbuurman ook een boevenkaart had gespeeld, dan zegt hij twee, de volgende roept drie, enzovoorts. Dit gaat door tot zeven, daarna wordt er afgeteld tot één, en daarna wordt er weer opgeteld tot zeven, enzovoorts.



Als een speler een kaart met een mobiele telefoon omdraait, dan zegt hij hmmmrrr, in plaats van een getal te roepen. Want het telefoneren leidt af, en de boef laat zo niet zien dat

hij afgeleid is.



Als een speler een pistoolkaart opendraait, dan zegt hij niets, in plaats van een aantal te roepen. Want boeven die in de loop van een pistool kijken, kunnen even niets zeggen.



Als een dubbele boevenkaart wordt gespeeld, dan moet de speler twee elkaar opvolgende getallen roepen en wordt de volgende speler overgeslagen.



Als een speler een kaart met een dubbele mobiele telefoon speelt, dan moet hij twee maal hmmmrrr zeggen en wordt de volgende speler overgeslagen.



Let op: De boeven met de mobiele telefoons en met de pistolen worden ook meegeteld. Dat wil zeggen dat met iedere gespeelde boef er met 1 boef verder wordt geteld.

Voorbeeld:

Speler A legt een boevenkaart neer en zegt 1.

Speler B legt een boevenkaart neer en zegt 2.

Speler C legt een kaart met een mobiele telefoon neer en zegt **hmmrrrrr**. (3)

Speler D legt een boevenkaart neer en zegt 4.

Speler A legt een pistolen kaart neer en zwijgt. (5)

Speler B legt een boevenkaart neer en zegt 6.

Speler C legt een dubbele boevenkaart neer en zegt 7, 6.

Speler D wordt overgeslagen.

Speler A legt een boevenkaart neer en zegt 5.

Speler B legt een kaart met een dubbele mobiele telefoon neer en zegt **hmmrrrr, hmmrrr**. (4, 3)

Speler C wordt overgeslagen.

Speler D legt een boevenkaart neer en zegt 2.



Let op: wie een fout maakt of langer dan drie tellen twijfelt, moet alle kaarten uit het midden van de tafel onder zijn stapel leggen. De speler die de fout heeft gemaakt, start de volgende ronde.

Onder fouten wordt verstaan:

- Verkeerd getal
- Verkeerd rinkelen
- Verkeerd woord
- Te lang twijfelen
- Kaart spelen in plaats van te passen

Als een speler twijfelt aan het genoemde getal, dan wordt de aflegstapel geteld.

Als het geroepen getal inderdaad niet klopt, dan noemt de speler die het getal heeft genoemd, de stapel pakken en een nieuwe ronde beginnen.

Als het geroepen getal wel klopt, dan noemt de speler die twijfelde de stapel pakken en een nieuwe ronde beginnen. Als meerdere speler ten onrechte getwijfeld hebben, dan wordt de stapel in het midden gelijk verdeeld onder deze spelers. Wie de laatste kaart krijgt, wordt de nieuwe startspeler.

Uitbreidingsregel:

In de eerste ronde is het telefoongeluid steeds hmmmrrr. Als de spelers gewend zijn aan het spel, dan kan de volgende uitbreidingsregel* worden gebruikt.

De eerste speler die in een ronde een kaart met een enkele of **dubbele mobiele telefoon** speelt, bepaalt welk nieuw geluid of nieuw woord voor de mobiele telefoon wordt gebruikt. Dit geluid of dit woord geldt vervolgens gedurende deze hele ronde!



Nog een uitbreidingsregel:

Als de startspeler bij zijn eerste kaart een fout maakt, dan krijgt hij voor straf van elke andere speler een kaart.

Einde van het spel

Het spel eindigt zodra een speler al zijn kaarten heeft uitgespeeld. Deze speler wint het spel.

Variante voor jongere spelers

Als je met jongere spelers speelt, dan haal je de dubbele kaarten uit het spel.

*Tips voor woorden, zinnen of ge-luiden voor de mobiele telefoon:

Je kunt bijvoorbeeld pffff, koekoek of au gebruiken.
Of vooruit, een-twee-drie, verder, hands up, wie is daar?
Of ik zeg lekker niets.

Na een paar rondes kan er ook gekozen worden voor een thema, zoals landen, namen, dieren, ringtones.

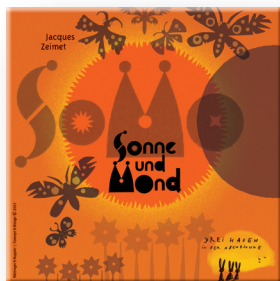


Nederlandse vertaling:
Tamara Bakker Et Armand Servaes voor
Stichting Spelgroep Phoenix, Leiden



Weitere interessante
und schöne Kartenspiele:

Art.-Nr. 60888-0002



Ab 8 Jahre / 2 - 4 Spieler

Sonne und Mond

Eine außergewöhnliche
Zankpatience



Art.-Nr. 60888-0012



nullern

Ein Stichspiel mit Ansage

Art.-Nr. 60888-0003



Bim Bamm!

... das verfluchte Kartengewusel ...

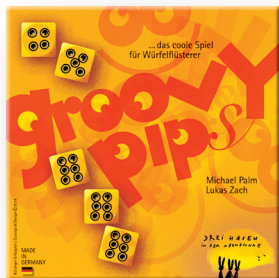
Ab 6 Jahre / 2 - 5 Spieler



Ab 8 Jahre / 2 - 7 Spieler



Art.-Nr. 60888-0013



Ab 8 Jahre / 2-6 Spieler

groovy pips

... das coole Spiel
für Würfelgläserer



DREI HASEN
IN DER ABENDSONNE



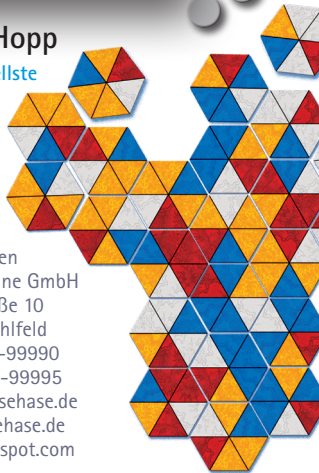
Art.-Nr. 60888-0015



Ab 9 Jahre / 2-6 Spieler

Hex & Hopp

... das schnellste
Anlegespiel
der Welt!?



Drei Hasen
in der Abendsonne GmbH
Mühlenstraße 10
D-91486 Uehlfeld
Tel ++ 09163-99990
Fax ++ 09163-99995
verlag@hasehasehase.de
www.hasehasehase.de
drei-hasen.blogspot.com