

BS DE Catch & Snatch

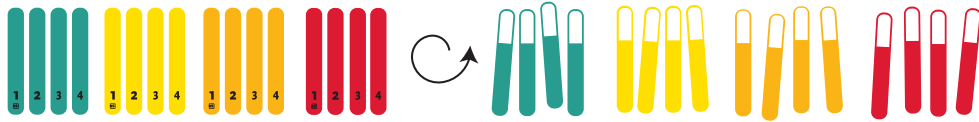
GA426

Zweck des Spiels

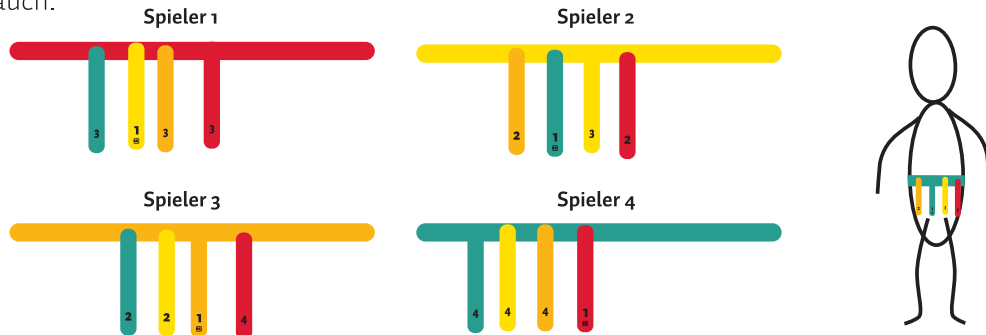
So viele Zahlen wie möglich von den anderen Spielern zu schnappen.

Vorbereitung

Lege die Schwänze verdeckt hin und mische sie. Jeder Spieler nimmt zufällig 1 von jeder Farbe.



Klebe die 4 Schwänze an einen Gürtel und binde ihn mit dem Klettverschluss um Deinen Bauch.



Regeln

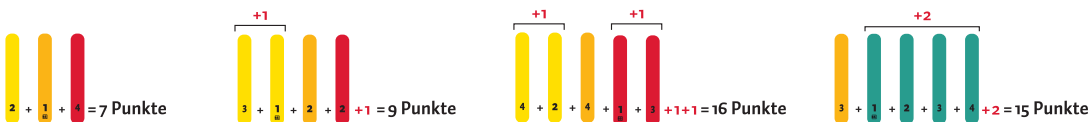
Das Ziel ist es nun, zu den anderen Spielern zu rennen und zu versuchen, ihre Schwänze zu schnappen, aber zu vermeiden, dass ein eigener Schwanz weggeschnappt wird.

Wenn Du einen ergattert hast, lege platziere ihn an Deinen Gürtel, neben Deine anderen.

Wenn ein Spieler keine Schwänze mehr hat, endet die erste Runde und alle Spieler zählen ihre Punkte. Spiele 2 weitere Runden, um zu sehen, wer der Gewinner ist!

Punkte

Zähle alle Ziffern auf deinen Schwänzen zusammen. Addiere 1 Punkt für je zwei Streifen der gleichen Farbe. Addiere 2 Extrapunkte hinzu, wenn du vier von derselben Farbe hast.



BS ES Atrapar y Arrebatar

GA426

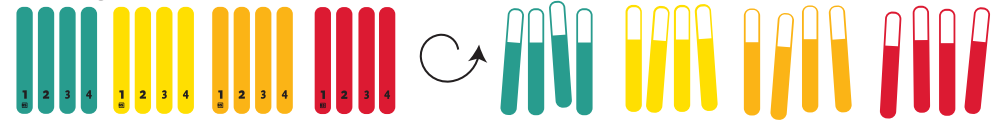
Propósito del juego

Arrebatat tantos números como sea posible a los otros jugadores.

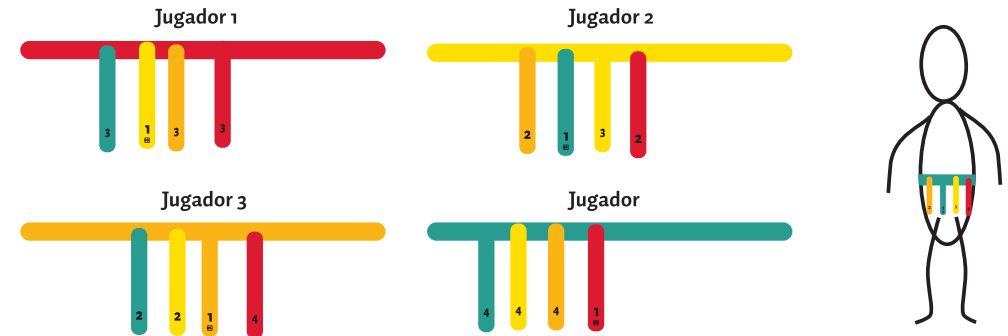
Preparación

Coloca las colas boca abajo y revuélvelas.

Cada jugador toma al azar 1 de cada color.



Pega las 4 colas en 1 cinturón y átaló alrededor de tu vientre con el velcro.



Normas

El objetivo ahora es correr hacia los otros jugadores para tratar de arrebatárles la cola, pero evita que te arrebatan la tuya.

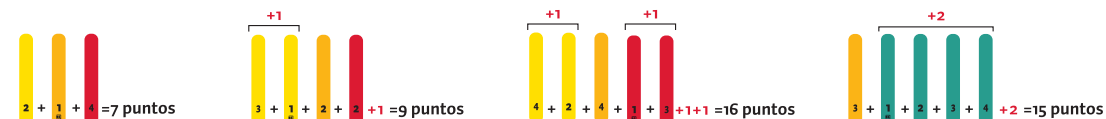
Cuando consigas arrebatat uno, colócalo en tu propio cinturón, junto a los demás. Cuando a un jugador no le quedan cruces, la primera ronda termina y todos los jugadores cuentan sus puntos. ¡Juega 2 rondas más para ver quién es el ganador!

Puntos

Suma todos los números en tus colas.

Suma 1 punto por cada dos tiras del mismo color.

Suma 2 puntos extra si tienes cuatro del mismo color.



EN Catch & Snatch

GA426

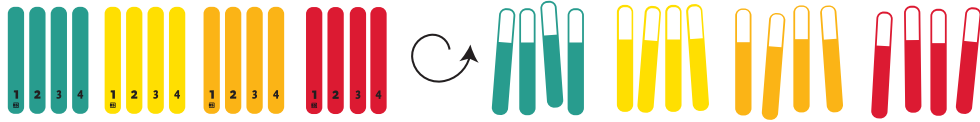
Purpose of the game

To snatch as many numbers as possible from the other players.

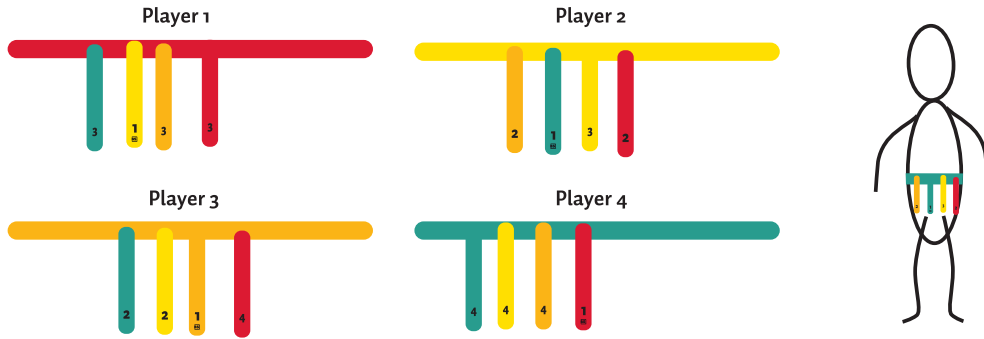
Preparation

Place the tails face down and shuffle them.

Each player randomly takes 1 of each color.



Stick the 4 tails on 1 belt and tie it around your belly with the velcro.



Rules

The aim is now to run to the other players to try and snatch their tails but avoid getting your own tail snatched.

When you manage to snatch one, place it on your own belt, next to your other ones.

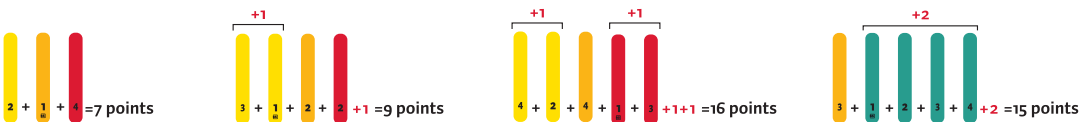
When a player has no tails left then the first round ends and all players count their points. Play 2 more rounds to see who is the winner!

Points

Add all the numbers on your tails.

Add 1 point for every two strips of the same color.

Add 2 extra points if you have four of the same color.



NL Vang & Grijp

GA426

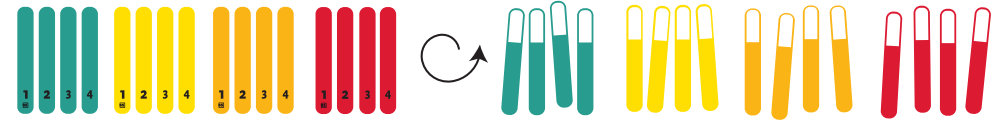
Doel van het spel

Vang en grijp zoveel mogelijk punten door de staarten van andere spelers te stelen.

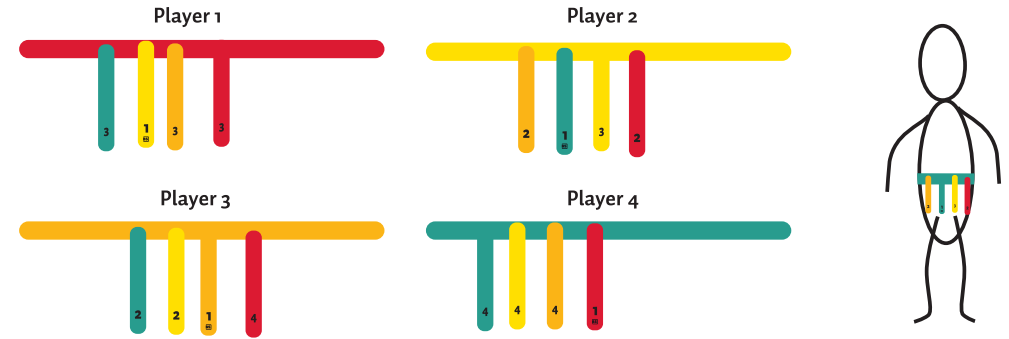
Vorbereiding.

Leg de staarten met de nummers naar beneden en schudt ze door elkaar.

Elke speler neemt één staart van iedere kleur.



Neem een riem, plak de staarten daaraan vast en doe de riem om je middel.



Regels

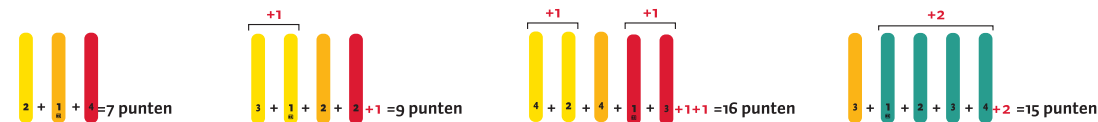
Het doel is nu om rond te rennen en andermans staarten af te pakken. Maar pas op dat intussen jouw staarten niet gepakt worden! Als het je lukt een staart te vangen, plak hem dan aan je eigen riem bij de andere staarten. Als een speler geen staarten meer overheeft, eindigt de eerste ronde. Alle spelers tellen hun punten om te zien wie de winnaar is. Speel nog 2 rondes en tel de punten bij elkaar op om te bepalen wie de uiteindelijke winnaar van het spel is!

Punten

Tel alle getallen van de staarten bij elkaar op.

Tel 1 extra punt als je 2 staarten van dezelfde kleur hebt.

Tel 2 extra punten als je vier staarten van dezelfde kleur hebt.





DA Fang & Snuppe

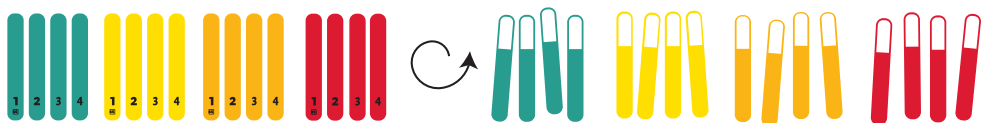
GA426

Spillet formal

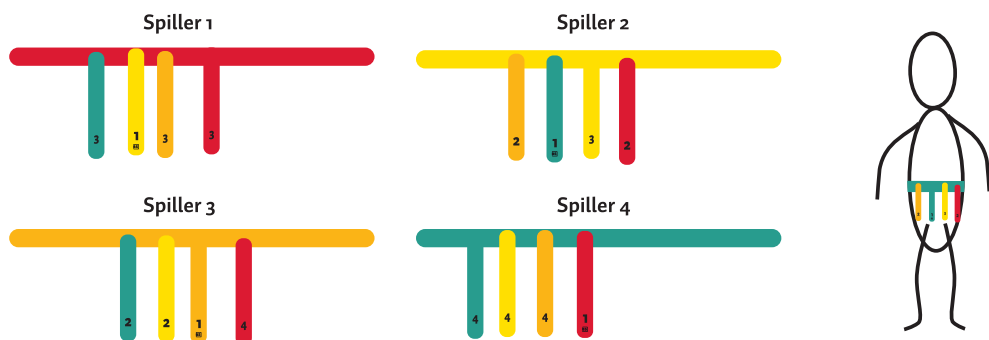
At snuppe så mange numre som muligt fra de andre spillere.

Forberedelse

Læg halerne med billedsiden nedad og bland dem. Hver spiller tager tilfældigt 1 af hver farve.



Sæt de 4 haler på 1 bælte og bind det om din mave med velcroen.



Regler

Nu gælder det om at løbe hen til de andre spillere og forsøge at snuppe deres haler, men undgå at få snuppet din egen hale.

Når det lykkes dig at få fat i en, skal du sætte den på dit eget bælte ved siden af dine andre.

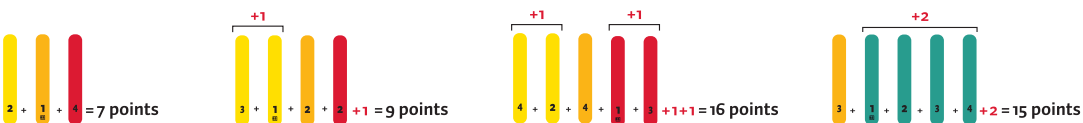
Hvis en spiller ikke har flere haler tilbage, slutter den første runde, og alle spillere tæller deres point. Spil 2 runder mere for at se, hvem der er vinderen!

Point

Læg alle tallene på dine haler sammen.

Tilføj 1 point for hver to strimler af samme farve.

Tilføj 2 ekstra point, hvis du har fire af samme farve.



FR Attrapez-moi

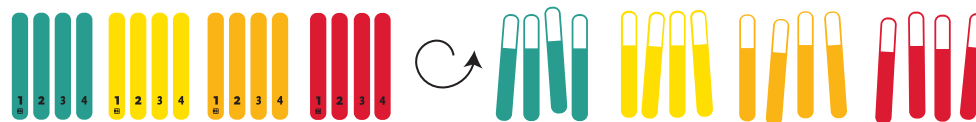
GA426

But du jeu

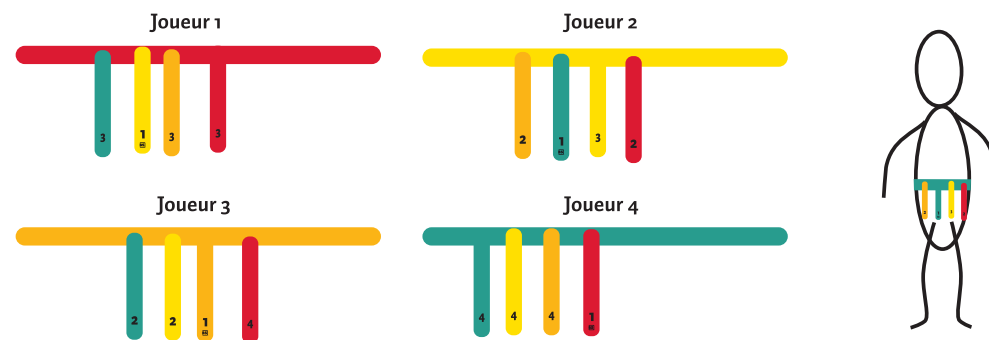
Arracher le plus de numéros possibles aux autres joueurs.

Préparation

Placez les queues face vers le bas et mélangez-les. Chaque joueur en prend une de chaque couleur au hasard.



Mettez les 4 queues sur 1 ceinture et attachez-la autour de votre taille avec le velcro.



Règles

Le but est maintenant de courir vers les autres joueurs pour essayer d'attraper et d'arracher leurs queues mais d'éviter de vous faire arracher les vôtres.

Lorsque vous parvenez à en arracher une, placez-la sur votre propre ceinture, à côté des autres.

Lorsqu'un joueur n'a plus de queues, le premier tour se termine et tous les joueurs comptent leurs points. Jouez 2 tours de plus pour voir qui est le vainqueur !

Points

Additionnez tous les nombres sur vos queues.

Ajoutez 1 point pour 2 bandes de la même couleur. Ajoutez 2 points supplémentaires si vous en avez quatre de la même couleur.





PL Goń ogonki

GA426

Cel gry

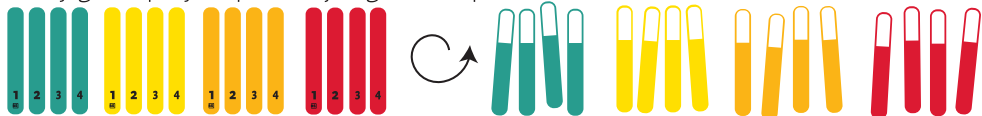
Zbierz jak najwięcej ogonków innych graczy

Przygotowanie

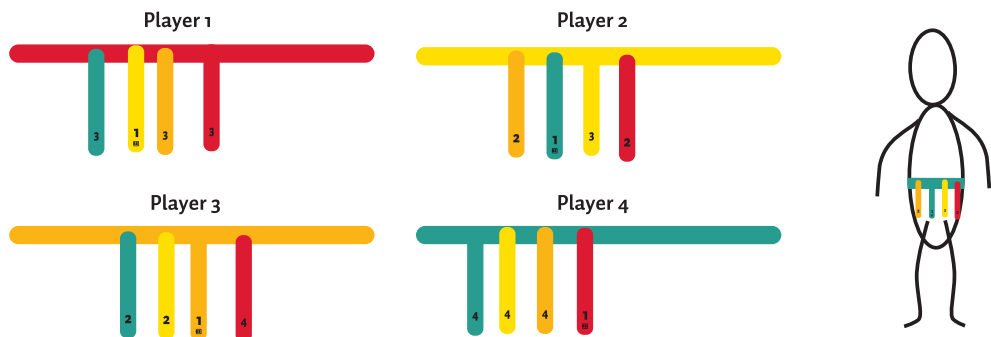
Położ ogonki aby cyfry nie były widoczne i wymieszaj

Każdy z graczy wybiera po 1 ogonku z każdego koloru.

Każdy gracz przyczepia swoje ogonki do paska.



Zasady



Celem gry jest bieganie za innymi graczami aby zabrać im ich ogonek, ale uważać aby inni gracze nie zabrali twojego ogonka.

Jeśli zdobyłes ogonek innego gracza to przyczep go do swojego paska

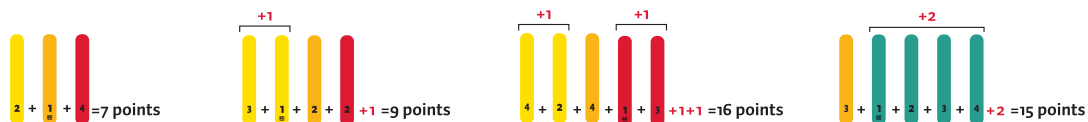
Kiedy jeden z graczy nie ma już ogonków pierwsza runda się kończy i wszyscy gracze liczą swoje punkty. Zagraj jeszcze 2 rundy, aby zobaczyć, kto jest zwycięzcą!

Punktacja

Dodaj wszystkie liczby na ogonkach.

Dodaj 1 punkt za każde dwa ogonki tego samego koloru.

Dodaj 2 dodatkowe punkty, jeśli masz cztery ogonki w tym samym kolorze.



BS RO Catch & Snatch

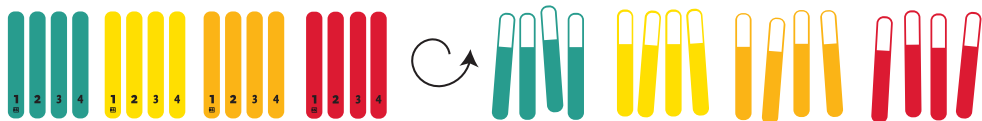
GA426

Scopul jocului

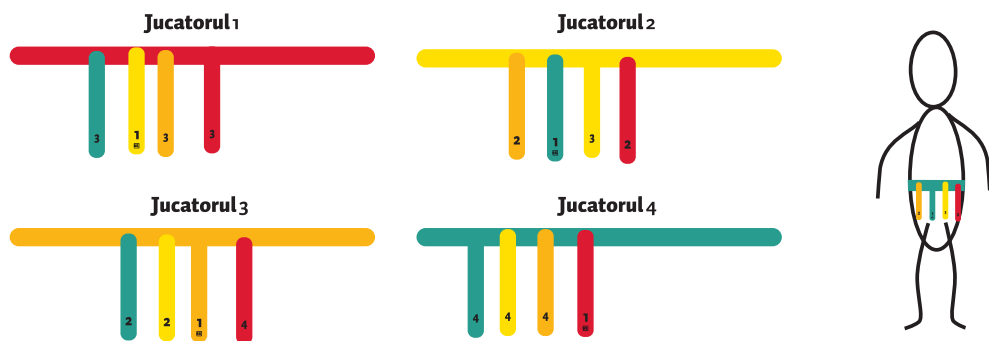
Luati cat mai multe numere de la ceilalti jucatori!

Pregatire: Asezati cozile cu fata in jos si amestecati-le.

Fiecare jucator va alege la intamplare o culoare din fiecare.



Asezati cele 4 cozi pe curea si fixati pe sold cuvelcro.



Reguli

Scopul este sa alergati catre celalalt jucator si sa-i luati cate o coada fara ca celalalt sa ia din cozile voastre.

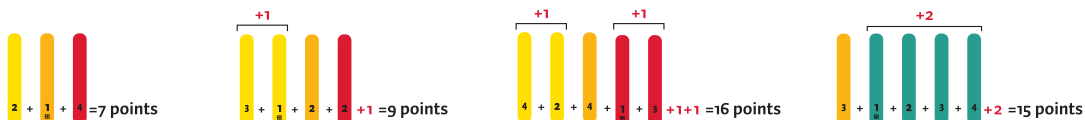
Cand reusiti sa luati o coada, puneti-o langa celelalte pe sold. Cand un jucator ramane fara cozi se termina prima runda si jucatorii isi numara cozile. Mai jucati 2 runde pentru a determina castigatorul la sfarsit!

Puncte

Adunati numerele de pe cozi.

Adaugati 1 punct pentru 2 cozi de aceeaasi culoare.

Adaugati 2 puncte daca aveti 4 cozi de aceeaasi culoare.



BS IT Acchiappa&scappa

GA426

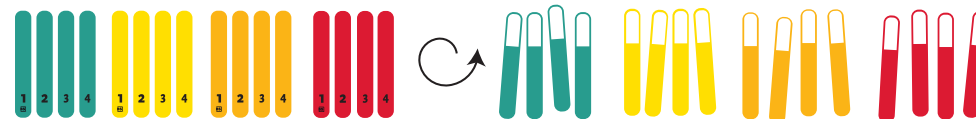
Scopo del gioco

Acchiappate più numeri possibili ai vostri avversari.

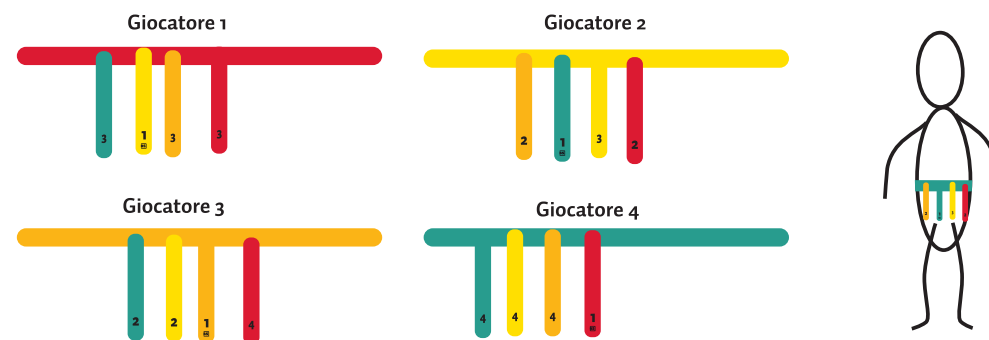
Preparazione

Metti le code a faccia in giù e mescolatele.

Ogni giocatore ne prende casualmente 1 di ogni colore.



Appiccicate le 4 code alla vostra cintura e legatela intorno ai fianchi con il velcro.



Regole

L'obiettivo è ora quello di rincorrere gli altri giocatori per cercare di strappare le loro code, ma evitare di farsi strappare la propria.

Quando riuscite a strapparne una, mettetela sulla vostra cintura, accanto alle altre.

Quando un giocatore non ha più code, il primo round termina e tutti i giocatori contano i loro punti. Giocate altri 2 round per decretare chi è il vincitore!

Punti

Sommate tutti i numeri sulla vostra coda.

Aggiungete 1 punto per ogni due code dello stesso colore.

Aggiungete 2 punti extra se avete quattro code dello stesso colore.

