



I SPY FISH

Schnelles Kartenspiel
für 3 bis 6 Spieler ab 5 Jahren



INHALT:

48 Karten (24 Kartenpaare), 1 Spielanleitung

ZIEL DES SPIELS:

Versuche, die meisten Kartenpaare zu sammeln!

Achtung: In diesem Spiel sind immer zwei Karten mit dem gleichen zentralen Objekt ein Paar. Der Hintergrund der Karten ist jedoch jeweils verschieden.

I SPY FISH kann in 3 Varianten gespielt werden:

- 1) I SPY FISH
- 2) Schnapp Spiel
- 3) Memo

VORBEREITUNG:

Die Spieler schauen sich gemeinsam alle Karten an und vergewissern sich, dass jeder Mitspieler die Objektpaare benennen kann: Clown, Frosch, usw.

1) I SPY FISH - Angel Spiel für 2 bis 5 Spieler

Die Karten werden gut gemischt. Jeder Mitspieler erhält sieben Karten, der Rest kommt verdeckt auf den Tisch auf einen Haufen, in dem die Spieler wie in einem Fischteich ihre Karten angeln können.

Die Spieler halten ihre Karten fächerförmig und prüfen, ob sich in ihrer Hand ein oder mehrere Paare befinden.

Diese legen sie offen vor sich ab.

Der jüngste Spieler beginnt. Nach ihm geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter. Wer am Zug ist, fragt einen anderen Mitspieler nach einer Karte, die er braucht, um ein Paar zu bilden. Beispiel: Martina fragt: „Peter, hast du einen Clown?“ Die Spieler dürfen nur nach einer Karte fragen, welche sie bereits in der Hand halten. Die Frage darf nur an eine bestimmte Person und nicht allgemein in die Runde gestellt werden.

Wenn Peter Martina den Clown gibt, hat sie ein Paar. Sie legt die beiden Clown-Karten mit dem Bild nach oben vor sich auf den Tisch. Jetzt kann sie nach weiteren Karten fragen. Zum Beispiel: „Nadia, hast du den Frosch?“

Wenn in diesem Beispiel Nadia den Frosch nicht hat, sagt sie: „Geh angeln!“. Martina zieht dann eine Karte aus dem Fischteich. Wenn es ein Frosch ist, legt sie das gebildete Paar mit dem Bild nach oben auf den Tisch und ihr Zug ist beendet. Wenn die Karte kein Frosch ist, behält sie die Karte in der Hand und ihr Zug ist ebenfalls beendet. Jetzt ist der nächste Spieler am Zug. Sollte durch das Angeln einer Karte aus dem „Fischteich“ ein anderes Paar gebildet werden, darf dieses natürlich abgelegt werden und der Zug ist ebenfalls beendet.

Wenn einem Spieler während des Spielens die Karten ausgehen, zieht er eine Karte aus dem Fischteich.

Beispiel: Martina hat nur noch eine Karte auf der Hand. Sie fragt einen anderen Mitspieler nach dieser Karte und bekommt sie. Martina legt das Paar offen (mit dem Bild nach oben) vor sich nieder, zieht eine neue Karte aus dem Fischteich und setzt ihren Zug fort.

DAS ENDE DES SPIELS:

Wenn der Teich leergefischt ist, endet das Spiel. Der Spieler mit den meisten Kartenpaaren gewinnt.

2) SCHNAPP für 1 bis 6 Spieler

Anfänger können sich mit diesem schnellen Spiel rasch mit den Kartenpaaren vertraut machen.

Alle Karten werden offen (mit dem Bild nach oben) ausgelegt. Bei sehr jungen Spielern kann man auch mit wenigen Paaren beginnen und die Anzahl der Karten langsam steigern, bis die Kinder mit allen 48 Karten spielen.

Auf Kommando „Schnapp!“ versuchen alle Spieler gleichzeitig, Paare zu finden und sie einzusammeln. Das Spiel endet, wenn keine Karten mehr auf dem Tisch liegen. Nun wird geprüft, ob alle Paare richtig zusammengesetzt wurden. Der Spieler mit den meisten Paaren gewinnt.

3) MEMO für zwei und mehr Spieler

Alle Karten werden gut gemischt und verdeckt in Reihen in die Mitte des Tisches gelegt. Der Spieler, der am Zug ist, wählt zwei Karten aus und deckt sie auf, so dass alle Mitspieler sie sehen können.

Wenn die Objekte übereinstimmen, nimmt der Spieler die Karten an sich und darf einen weiteren Zug machen.

Wenn nicht, legt er sie verdeckt (mit dem Bild nach unten) an derselben Stelle wieder auf den Tisch.

Der Spieler mit den meisten Kartenpaaren gewinnt.

Hinweis: Wenn mit Anfängern oder kleinen Kindern gespielt wird, kann man mit weniger Kartenpaaren beginnen.

UNENDLICHE SPIELMÖGLICHKEITEN

Die Spiele der I SPY Reihe bieten die Möglichkeit, weit über die vorgegebenen Spielvarianten hinaus immer neuen Spielspaß zu erleben. Lassen Sie Ihrer Fantasie freien Lauf.





I SPY FISH

Jeu de cartes
pour 2 à 6 joueurs dès 4 ans



CONTENU:

48 cartes (24 paires), règle du jeu

BUT DU JEU:

Essaye de récolter le plus grand nombre de paires de cartes.

Attention: Dans ce jeu « I SPY », une paire correspond toujours à deux cartes dont le principal objet représenté est le même. Le fond des cartes, quant à lui, est différent.

I SPY - FISH propose 3 variantes de jeu:

- 1) I SPY FISH
- 2) Attrape-les
- 3) Mémo

PRÉPARATION:

Avant de commencer, les joueurs regardent attentivement les cartes et s'assurent que tous puissent nommer les paires d'objets: clown, grenouille, etc.

1) I SPY FISH - jeu de pêche pour 2 à 5 joueurs

Bien mélanger les cartes. Chaque joueur reçoit 7 cartes. Les cartes restantes sont posées en tas – face cachée – au milieu de la table. Au cours de la partie, les joueurs iront à la pêche aux cartes dans la mare.

Les joueurs prennent leurs cartes en main, les disposent en éventail et vérifient s'ils ont déjà une ou plusieurs paires de cartes. Si c'est le cas, ils les déposent – face visible – devant eux.

Le joueur le plus jeune commence. On continue ensuite dans le sens horaire.

Le joueur dont c'est le tour demande une carte – dont il a besoin pour former une paire – à un autre joueur.

Exemple: Martine demande: « Pierre, as-tu le clown ? »

Les joueurs ne peuvent demander que des cartes dont ils ont déjà un exemplaire dans la main et qu'à une seule personne. Il n'est pas possible de demander une carte à toute l'assemblée.

Si Pierre donne le clown à Martine, elle a formé une paire. Elle dépose alors les deux cartes clown – face visible – devant elle. Elle peut ensuite demander d'autres cartes.

Par exemple : « Nadia, as-tu la grenouille ? »

Si, dans cet exemple, Nadia n'a pas la grenouille, elle dit « Va à la pêche! ». Martine « pêche » alors une carte dans la mare – le tas au milieu de la table. Si elle tire une grenouille, elle dépose la paire ainsi formée devant elle et son tour de jeu est terminé. Si elle n'a pas tiré la grenouille, elle garde la carte dans sa main et son tour est également terminé. C'est ensuite au tour du joueur suivant. Si en « pêchant » une carte dans la mare une paire est formée, alors celle-ci doit toujours être déposée sur la table et c'est au tour du joueur suivant.

Si, au cours de la partie, un joueur n'a plus de cartes, il tire une carte dans la mare.

Exemple: Martine n'a plus qu'une seule carte en main.

Elle demande à un autre joueur la deuxième carte pour former une paire et la reçoit. Martine pose alors sa paire – face visible – devant elle et tire une carte dans la mare pour poursuivre son tour.

FIN DE LA PARTIE:

La partie s'achève lorsqu'il n'y a plus de cartes à pêcher. Le joueur ayant le plus de paires remporte la partie.

2) ATTRAPE-LES pour 1 à 6 joueurs

Cette variante de jeu permet aux débutants de se familiariser rapidement avec les paires de cartes.

Toutes les cartes sont disposées sur la table face visible.

(Pour les très jeunes joueurs, on peut également commencer avec moins de paires et augmenter progressivement jusqu'à ce que les 48 cartes soient en jeu.)

Un joueur dit « Attrape-les » et tous les joueurs tentent de trouver les paires de cartes en même temps.

Le jeu se termine lorsqu'il n'y a plus de cartes sur la table.

On vérifie ensuite si toutes les paires sont correctes et le joueur ayant le plus de paires remporte la partie.

3) MÉMO pour 2 et plus de joueurs

Bien mélanger les cartes et les poser – face cachée – en rangées sur la table. Le joueur dont c'est le tour retourne deux cartes de sorte que les autres joueurs puissent également les voir.

Si les motifs concordent, le joueur prend la paire et retourne deux nouvelles cartes. Si les motifs ne concordent pas, il retourne les deux cartes au même endroit sur

la table. (Remarque: lorsqu'on joue avec des débutants ou des petits enfants, on peut commencer avec moins de paires de cartes). Le joueur ayant trouvé le plus de paires de cartes remporte la partie.

D'INNOMBRABLES POSSIBILITÉS DE JEU

La série de jeux I SPY offre encore bien plus de possibilités de jeux que les variantes proposées ici. Laissez libre cours à votre créativité et découvrez une multitude de variantes amusantes.





I SPY FISH

Gioco a carte

per 2-6 giocatori da 4 anni in poi

CONTENUTO:

48 carte (24 coppie), regole del gioco

SCOPO DEL GIOCO:

Cercare di realizzare il maggior numero di coppie!

Avvertenza: in questo gioco „I SPY“ le coppie sono formate sempre da due carte con al centro la stessa figura. Lo sfondo delle carte è ogni volta diverso.

I SPY - FISH si può giocare in 3 diversi modi:

- 1) I SPY FISH - variante pesca
- 2) Variante prendi
- 3) Memo

PREPARATIVI:

I giocatori guardano insieme tutte le carte e accertano che ogni partecipante sappia denominare le illustrazioni delle coppie: clown, rana ecc.

1) I SPY FISH - VARIANTE PESCA per 2-5 giocatori

Le carte vengono mescolate bene e ogni giocatore riceve sette carte. Le carte rimanenti vengono messe coperte a mucchietto in tavola e formano il pozzo da dove i giocatori pescano le loro carte.

I giocatori tengono in mano le carte a ventaglio e



controllano se hanno una o più coppie. In caso affermativo, mettono in tavola le coppie scoperte davanti a sé. Inizia il giocatore più giovane e si prosegue in senso orario. Il giocatore di turno chiede a un altro partecipante una carta che gli serve per formare una coppia.

Esempio: Martina chiede a Pietro: „Pietro, hai un clown“? I giocatori possono chiedere una determinata carta solo se hanno la stessa carta in mano. Possono chiederla a un solo giocatore chiamandolo per nome e non a tutti i partecipanti.

Se Pietro ha la carta col clown, la consegna a Martina che mette così la coppia scoperta in tavola davanti a sé. Successivamente Martina può chiedere altre carte, ad esempio: „Nadia, hai una rana“?

Se Nadia non ha la carta con la rana risponde a Martina: „Pescala“! Martina deve quindi pescare una carta dal pozzo. Se pesca una rana, pone la coppia scoperta in tavola davanti a sé e il suo turno è terminato. Se non pesca la rana, tiene in mano la carta e il suo turno è ugualmente finito. Tocca poi al giocatore successivo. Se deve pescare dal pozzo e con la carta pescata forma una coppia, mette la coppia in tavola e il suo turno è finito.

Se durante la partita un giocatore rimane senza carte, dovrà pescare una carta dal pozzo.

Esempio: Martina è rimasta con una sola carta in mano. Domanda a un altro giocatore la carta corrispondente e se la riceve, Martina mette la coppia scoperta in tavola, pesca una carta dal pozzo e continua a giocare.

FINE DEL GIOCO

La partita termina quando le carte del pozzo sono esaurite. Vince il giocatore che ha totalizzato il maggior numero di coppie.

2) VARIANTE PRENDI per 1-6 giocatori

Con questa variante rapida, i giocatori alle prime armi possono impraticarsi in poco tempo con le coppie.

Tutte le carte vengono messe in tavola scoperte, ossia con l'immagine visibile. Per i partecipanti più piccoli si può giocare all'inizio con poche coppie e aumentare man mano il numero fino ad usare tutte le 48 carte.

Al parola „Prendi!“, tutti i giocatori cercano contemporaneamente di individuare e raccogliere il maggior numero di coppie.

La partita termina quando non ci sono più carte in tavola. Successivamente si dovrà controllare se le coppie sono corrette e vince il giocatore che ha totalizzato il maggior numero di coppie.

3) MEMO per 2 e più giocatori

Tutte le carte vengono mescolate bene e messe a file al centro del tavolo. Il giocatore di turno sceglie due carte e le scopre in modo che tutti i partecipanti le vedano.

Se le figure sono uguali, tiene per sé le due carte e ne scopre altre due. In caso diverso mette nuovamente le due carte con la figura coperta al loro posto. Consiglio: se i partecipanti sono piccoli o giocano per le prime volte, si potrà usare un numero limitato di coppie.

Vince la partita chi ha totalizzato il maggior numero di coppie.

SVARIATE POSSIBILITÀ DI GIOCARE

Oltre alle varianti proposte, i giochi della serie „I SPY“ offrono altre possibilità per divertirsi spensieratamente. Per scoprirle basta lasciare libero spazio alla creatività e fantasia.



Gamefactory® - Carletto AG

www.gamefactory-spiel.de / www.gamefactory.ch

Graphicdesign: Scholastic Entertainment Inc.

& Carletto AG, Switzerland, all rights reserved.

© 2013 Scholastic Entertainment Inc.

SCHOLASTIC and logo are trademarks of Scholastic Inc. - I SPY logo is a trademark of Jean Marzollo and Walter Wick. © 2013 by Briarpatch, Inc. www.briarpatch.com.

Exclusive Distribution:

Carletto GmbH Deutschland: Waldstrasse 23 D3,
D-63128 Dietzenbach

Carletto AG Schweiz: Moosacherstr. 14
CH- 8820 Wädenswil

Design in Switzerland / Made in Germany



 SCHOLASTIC

