

Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



Keks oder König



Cake or King • Au royaume sucré • Nilo Kilo • Rey o galleta • Re o biscotto

Copyright **HABA**® - Spiele Bad Rodach 2011



Keks oder König



Ein schnelles Kartenspiel zur Förderung exekutiver Funktionen für 2 - 4 Kinder von 5 - 99 Jahren. Plus „Fex-Effekt“ zur Steigerung des Schwierigkeitsgrades.

Autor: Marco Teubner
Illustration: Oliver Freudenreich
Illustration „Fex“: Sonja Hansen
Fachliche Beratung: Dr. Sabine Kubesch, Laura Walk
Spieldauer: ca. 15 Minuten





Spielidee

König Nilo Kilo I. liebt Süßigkeiten über alles! Die futtert er den ganzen Tag und braucht deshalb ständig süßen Nachschub. Von seinem Gefolge haben die Hofnarren ein besonders glückliches Händchen beim Horten von Naschereien. Also schickt er sie los und verspricht ihnen eine königliche Belohnung für den größten Berg an Süßigkeiten.

Wer hilft ihnen und erwischt im besten Moment die meisten Süßigkeiten?

Spielinhalt

- 45 Süßigkeitenkarten
- 5 Nimmersatt-Karten
- 12 Narrenkarten (Vorderseite: Narren in vier Farben, Rückseite: Fex-Kochfuchs)
- 1 Königskarte
- 9 Goldmünzen

Spielvorbereitung

Jeder Spieler bekommt die 3 Narrenkarten einer Farbe und legt sie mit der Narrenseite nach oben vor sich. Mischt die Süßigkeiten- und die Nimmersatt-Karten und legt sie als verdeckten Stapel in die Tischmitte. Nehmt 10 Karten vom Stapel und mischt sie mit der Königskarte. Diese Karten werden unter den Stapel gelegt.



Spielablauf

Ihr spielt im Uhrzeigersinn.

Der größte Schelm von euch beginnt. Decke eine Karte des Stapels für alle gut sichtbar auf und lege sie gleich wieder offen ab. Das ist der Ablagestapel. Merkt euch die abgebildete Süßigkeit, denn schon ist der nächste Spieler mit Aufdecken an der Reihe. So entsteht nach und nach ein richtiger Süßigkeitenberg.

Wer sich die Süßigkeiten schnappen will, kann jederzeit eine Narrenkarte auf den Süßigkeitenberg werfen, sich die Karten nehmen und sie verdeckt vor sich stapeln. Die Narrenkarte muss er zur Seite legen. Er darf sie in dieser Runde nicht mehr benutzen.

Nach dem Einsammeln der Süßigkeiten ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn mit Aufdecken an der Reihe und ein neuer Süßigkeitenberg wird angehäuft.

Jeder Spieler kann sich also bis zu dreimal die ausliegenden Süßigkeiten schnappen.

Wer keine Narrenkarte mehr hat, darf weiterhin Karten aufdecken und ablegen, wenn er an der Reihe ist, aber nach den Süßigkeiten darf er nicht mehr schnappen.



Rundenende

Eine Runde geht so lange, bis ...

... der letzte Spieler seine dritte Narrenkarten ausgespielt und den Süßigkeitenberg genommen hat,

oder

... die Königskarte aufgedeckt wird.

Bei dieser Karte darf der gerade ausliegende Süßigkeitenberg allerdings von niemandem mehr genommen werden.

1, 2, 3, 4, 5 – Wer zählt die meisten Süßigkeiten?

Die Spieler sortieren jetzt ihre Karten nach Süßigkeiten und Nimmersatt-Karten. Sie zählen, wie viele Süßigkeiten sie jeweils von einer Sorte gehortet haben. Die Spieler mit den meisten Süßigkeiten einer Sorte (es zählt die Anzahl der Süßigkeiten, nicht die Anzahl der Karten einer Sorte) behalten je eine Karte dieser Süßigkeit für die Auswertung und legen die restlichen in die Tischmitte zurück. Auch die anderen Spieler legen ihre Süßigkeitenkarten wieder zurück. Haben zwei Spieler die gleiche Anzahl einer Süßigkeit, dürfen beide eine Karte behalten.



Und wer hat die meisten Nimmersatt-Karten? Dieser Spieler wurde von König Nilo beim Naschen erwischt und muss zur Strafe eine Süßigkeiten Karte zurückgeben (sofern er eine hat).

Nun wird der beste Süßigkeitensammler belohnt. Der Spieler mit meisten Süßigkeitenkarten erhält eine der begehrten Goldmünzen. Haben mehrere Spieler gleichviel Süßigkeitenkarten, bekommt jeder dieser Spieler eine Goldmünze.

Neue Runde

Alle Karten werden eingesammelt und einem neuen Vorratsstapel mit der Königskarte irgendwo zwischen den untersten zehn Karten gemischt. Die Spieler legen wieder ihre Narrenkarten vor sich und eine neue Runde beginnt bei dem Spieler, der die Goldmünze erhalten hat.

Spielende

Es werden so viele Runden gespielt, bis ein Spieler drei Goldmünzen gesammelt hat und damit als Süßigkeitenschelm mit dem besten Händchen das Spiel gewinnt.

Fex-Effekt

Die Regeln enthalten mehrere Varianten, die den Spielablauf verändern und teilweise auf den Kopf stellen. So ist die Fex-Figur im Gegensatz zu König Nilo Kilo sehr wählerisch. Nicht jede Süßigkeit ist ihm gut genug. Die Süßigkeiten, die Fex nicht mag, muss man in der Fex-Spielvariante stets vor Augen bzw. im Arbeitsgedächtnis haben. Und auch der Richtungswechsel, der durch die Nimmersatt-Karten eingeleitet wird, darf nicht vergessen werden.

Ein lustig-leckeres Arbeitsgedächtnis-Training ganz nach Fex' Geschmack!

Die knifflige Fex-Variante

Der Fex-Kochfuchs nascht nicht jede Süßigkeit und bringt dadurch einiges durcheinander. Spielt diese Variante mit folgenden Änderungen zum Grundspiel: Die Spieler legen jetzt ihre Narrenkarten mit dem Fex-Koch nach oben vor sich. Die Fex-Köche zeigen euch die Süßigkeiten, die sie nicht besonders mögen. Diese sind für diese Runde verboten.

Wie im Grundspiel die Narrenkarte wird jetzt der Fex-Koch auf den Süßigkeitenberg gelegt, wenn ein Spieler sich ihn schnappen will. Liegen in dem Berg jedoch „verbotene“ Süßigkeiten, zählen diese bei der Auswertung nicht



mit und müssen sofort aus dem Stapel aussortiert werden. Ihr müsst euch also immer genau überlegen mit welchem Fex-Koch ihr euch einen Süßigkeitenberg sichern wollt.

Die Fex-Karten werden nach dem Ende einer Runde jeweils an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weitergegeben.

Die strengere Fex-Variante

Es gilt zusätzlich folgende Regel:

Die Karten mit den Süßigkeiten, die der Fex-Koch nicht mag, zählen jetzt wie Nimmersatt-Karten. Wer die meisten Nimmersatt-Karten hat, muss eine Süßigkeitenkarte zurückgeben.



Nimmersatt-Variante

Richtig verzwickt wird das Spiel in der folgender Variante:

- Wird eine Nimmersatt-Karte vom Süßigkeitenstapel aufgedeckt, ändert sich die Spielrichtung.

Beispiel:

Es spielen Linda, Mario, Ayse und Jan. Linda deckt eine Süßigkeitenkarte auf, danach deckt Mario eine Nimmersatt-Karte auf. Jetzt muss nicht Ayse die nächste Karte aufdecken, sondern Linda ist wieder an der Reihe.

Wer dabei einen Fehler macht, muss die Nimmersatt-Karte zu sich nehmen. Deckt bei dieser Variante die Karten möglichst schnell hintereinander auf, denn hier kommt es darauf an, wie gut ihr reagiert.

Cake or King

A fast card game to foster the executive functions of 2 - 4 players age 5+. Includes Fex effect to enhance the degree of difficulty!

Author:	Marco Teubner
Illustrations:	Oliver Freudenreich
Illustration "Fex Figure":	Sonja Hansen
Technical Advice:	Dr. Sabine Kubesch, Laura Walk
Length of the game:	approx. 15 minutes



Game idea

King Kyle Kilo the 1st loves candy and munches it all day long. So he constantly needs a supply of candy. All the people in his court, especially the jesters, have a knack of hoarding candy. So he sends them out, promising them a royal reward for the largest heap of candy.

Who will help them and snatch the most tidbits at the best moment?

Contents

45 candy cards

5 glutton cards

12 jester cards (front: jesters in four colors, back: Fex cook)

1 king card

9 gold coins

Preparation of the Game

Each player receives the three jester cards of the same color and places them with the jester face up, in front of him. Shuffle the candy and glutton cards and place them face down in a pile in the center of the table. Draw ten cards from the pile and shuffle them together with the king card. These cards are then placed at the bottom of the pile.



How to Play

Play in a clockwise direction.

The biggest prankster amongst you starts. Turn over a card from the top of the pile so that everyone can see it and place it face up in a discard pile. Remember the candy shown on the card, as the next player will immediately turn over another card and put it on the discard pile. Little by little an authentic heap of tidbits begins to pile up.

Whoever wants to snatch the candy can place one of his jester cards on the discard pile at any time, take the cards and pile them face down in front of him. He then has to put aside the jester card and may not use it again in this round.

After the candy cards have been collected by a player it's the turn of the next player in a clockwise direction to turn over a card from the provision pile, so that a new pile of candy can be piled up.

Each player can snatch for a heap of candy up to three times.

Whoever is left without any jester cards is still allowed to turn cards over when it's his turn but is no longer allowed to snatch for them.

End of a Round

A round lasts as long as it takes until ...

- ... the last player has played his third jester card and taken the heap of tidbits
- or**
- ... the king card has been turned over.

In this case the current pile of tidbits may not be taken by any player.

1, 2, 3, 4, 5 – Who can count the most tidbits?

The players sort their cards according to the types of tidbits and glutton cards. They count how many tidbits of each kind they have hoarded.

The player who counts the most tidbits of one kind (it's the number of candies that counts not the number of cards) keeps one card of the tidbit in question for scoring and returns the rest of the cards to the center of the table. The other players also return their candy cards.

If two players count the same amount of tidbits of one kind both players may keep a card.



And who has the most glutton cards? This player has been caught in the act of nibbling candy, by King Kyle Kilo and his punishment is to return a tidbit card (if he has one).

Now the best candy collector is rewarded.

The player with the most candy cards earns a gold coin. If various players have the same amount of candy cards each of them receives a gold coin.

New Round

Collect all the cards and pile them up into a new provision pile with the king card shuffled in amongst the 10 cards at the bottom of the pile. The players place the jester cards once again in front of them and a new round starts with the player who received the gold coin.

End of the Game

Play as many rounds as it takes for one player to have collected three gold coins thus winning the role of the most nimble jester of the tidbits game.

Fex Effect

The instructions include various variations that change the game process or even upset the rules. The Fex cook figure unlike King Kyle Kilo is quite choosy, so not every tidbit is good enough for him. You must always keep in mind the tidbits that Fex does not like when playing the different game variations. Also don't forget about the change of play direction when you turn over the glutton card. A funny and delicious working memory training game just as Fex likes them!

The tricky Fex variation

The Fex cook does not like any old candy and really mixes things up. Play this variation according to the following special rules:

The players now place the three jester cards with the side showing the cook face up in front of them.

The Fex cooks indicate the tidbits they do not like. These are "forbidden" in this round.



As in the basic game, a player places the jester cards, now the Fex cook cards, on the heap of tidbits when he wants to catch it. If there are however “forbidden” candies amongst the cards collected, they don’t count for scoring and have to be put aside immediately. So always consider which cook you want to place when snatching a pile of candy.

At the beginning of each new round the Fex cook cards are passed on to the next player in a clockwise direction.

The more difficult Fex variation

In addition, the following rule applies:

Any cards showing tidbits the Fex cook does not like, now count as glutton cards. Whoever has the most glutton cards has to return a tidbit card.

The glutton variation

The game becomes really tricky in the following variation:

- If a glutton card is turned over from the provision pile the direction of play changes.

Example:

Linda, Mario, Jo and Jan are playing. Linda turns over a tidbit card and then Mario turns over a glutton card. Now it's not Jo's turn but Linda who has to turn over the next card.

Whoever makes a mistake has to take the glutton card.

Try to turn over the cards as quickly as possible as the point of this variation is to see how quickly you react.

Au royaume sucré



Un jeu de cartes rapide destiné à stimuler les fonctions exécutives, pour 2 à 4 joueurs de 5 à 99 ans. Avec « effet Fex » pour augmenter le degré de difficulté.

Auteur : Marco Teubner
Illustration : Oliver Freudenreich
Illustration « Fex » : Sonja Hansen
Conseils pédagogiques : Dr. Sabine Kubesch, Laura Walk
Durée de la partie : env. 15 minutes



Idée

Le roi Nilo Kilo ler adore les sucreries ! Il en mange toute la journée et envoie régulièrement ses bouffons chercher de nouvelles douceurs. Comme ceux-ci ont un talent particulier pour trouver des sucreries, le roi promet une récompense royale à celui qui en rapportera le plus. Qui va les aider et saura attendre le moment opportun afin de ramasser le plus grand nombre de sucreries ?

Contenu du jeu

- 45 cartes de sucreries
- 5 cartes de glouton
- 12 cartes de bouffons (recto : bouffon d'une couleur – en tout quatre couleurs différentes, verso : Fex renard cuisinier)
- 1 carte de roi
- 9 pièces d'or

Préparatifs

Chaque joueur prend les 3 cartes-bouffon d'une couleur et les pose devant lui avec la face représentant le bouffon tournée de manière visible. Mélangez les cartes de sucreries et les cartes de glouton et posez-les en une pile, faces cachées, au milieu de la table. Prenez 10 cartes de la pile et mélangez-les avec la carte présentant le roi. Ces cartes sont ensuite posées sous la pile.



Déroulement de la partie

Vous jouez dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le plus fripon d'entre vous commence. Retourne une carte de la pile de manière à ce que les autres la voient bien et pose-la à côté, face visible. C'est la pile de dépôt. Regardez bien la sucrerie qui y est représentée, car le joueur suivant retourne tout de suite une autre carte et la pose dessus. Un gros tas de sucreries se forme ainsi au fur et à mesure.

Celui qui veut récupérer les sucreries peut jeter à tout moment une de ses cartes de bouffon sur le tas : il ramasse les cartes et les empile devant lui, faces cachées. La carte de bouffon est mise de côté. Il n'a plus le droit de s'en servir pendant ce tour.

Une fois les sucreries ramassées, le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre retourne une carte et un nouveau tas de sucreries est formé.

Chaque joueur a donc jusqu'à trois possibilités pour ramasser le tas de sucreries. Celui qui n'a plus de carte de bouffon a le droit de retourner d'autres cartes et de les déposer quand c'est son tour de jouer, mais il ne peut plus les ramasser.

Fin du tour

Un tour dure jusqu'à ce que le dernier ...

... joueur ait posé sa troisième carte de bouffon et ramassé le tas de sucreries,

ou

... jusqu'à ce que la carte de roi soit retournée.

Quand cette carte est retournée, le tas de sucreries ne peut être ramassé par personne.

1, 2, 3, 4, 5 – Qui va compter le plus de sucreries ?

Les joueurs trient alors leurs cartes de sucreries et leurs cartes de glouton. Ils comptent le nombre de sucreries ramassées, par type de sucrerie.

Les joueurs qui ont le plus de sucreries d'une sorte (on compte le nombre de sucreries d'une sorte et non le nombre de cartes d'une sorte) gardent chacun une carte représentant cette sucrerie et remettent les autres au milieu de la table. Les autres joueurs remettent aussi leurs cartes de sucreries au milieu de la table. Si deux joueurs ont le même nombre de sucreries d'une sorte, ils ont chacun le droit de garder une carte.

Et qui a le plus de cartes de glouton ? Ce joueur a été surpris par le roi Nilo lorsqu'il était en train de grignoter des sucreries et, en punition, il doit redonner une carte de sucrerie (s'il en a une).

Maintenant, le meilleur ramasseur de sucreries va être récompensé. Le joueur qui a le plus de cartes de sucreries récupère une pièce d'or. Si plusieurs joueurs ont le même nombre de cartes de sucreries, chacun d'eux récupère une pièce d'or.

Nouveau tour

Toutes les cartes sont ramassées et mélangées en une nouvelle pile de pioche, avec la carte de roi glissée n'importe où dans la pile. Les joueurs posent de nouveau leurs cartes de bouffon devant eux et un nouveau tour est commencé par le joueur qui a récupéré la pièce d'or.

Fin de la partie

On joue autant de tours qu'il faut jusqu'à ce qu'un joueur ait récupéré trois pièces d'or : il est le meilleur bouffon, capable de récupérer beaucoup de sucreries, et gagne la partie.



Effet Fex

Les règles comprennent plusieurs variantes qui modifient le déroulement de la partie et le changent complètement dans certains cas. Ainsi, le pion Fex, contrairement au roi Nilo Kilo, est très difficile et fait parfois la fine bouche : il ne mange pas toutes les sortes de sucreries. Il faut donc toujours se rappeler celles qu'il n'aime pas. De plus, il ne faut pas oublier de changer le sens du jeu, qui est déclenché par les cartes de glouton. C'est un entraînement amusant et laborieux que de se plier au goût de Fex !

Variante Fex raffinée

Le renard cuisinier Fex n'aime pas toutes les sucreries et cela provoque quelques confusions. Jouez cette variante en tenant compte des changements suivants par rapport au jeu de base :

Les joueurs posent maintenant leurs cartes de bouffon devant eux avec la face Fex cuisinier visible.



Les cuisiniers Fex indiquent les sucreries qu'ils n'aiment pas. Celles-ci sont interdites pendant ce tour.

Comme dans le jeu de base avec la carte de bouffon, si un joueur veut ramasser le tas de sucreries, il doit poser le cuisinier Fex sur le tas de carte. S'il y a cependant des « sucreries interdites » dans le tas, celles-ci ne seront pas comptées et doivent être retirées du tas. Vous devez donc toujours bien réfléchir avec quel cuisinier Fex vous voulez ramasser le tas de sucreries. A la fin d'un tour, les cartes Fex sont données au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Variante Fex plus compliquée

On applique en plus la règle suivante :

Les cartes représentant les sucreries que le cuisinier Fex n'aime pas comptent maintenant comme des cartes de glouton. Celui qui a le plus de cartes de glouton doit redonner une carte de sucrerie.

Variante du « glouton »

La partie va être encore plus compliquée en jouant selon la variante suivante :

- Si une carte de glouton est retournée de la pile de sucreries, le sens du jeu est inversé.

Exemple :

On a les joueurs Linda, Mario, Maryse et Jan. Linda retourne une carte de sucrerie, ensuite Mario retourne une carte de glouton. Ce n'est alors plus au tour de Maryse de retourner une carte, mais de nouveau à Linda.

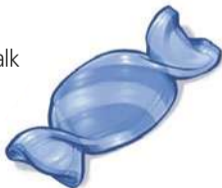
Celui qui oublie de changer de sens doit prendre la carte de glouton. Dans cette variante, jouez en retournant les cartes le plus vite possible, car le meilleur sera celui qui réagira le plus vite.

Nilo Kilo



Een snel kaartspel om de executieve functies te bevorderen voor 2 - 4 kinderen van 5 - 99 jaar. Plus "fex-effect" om de moeilijkheidsgraad te verhogen.

Auteur:	Marco Teubner
Illustraties:	Oliver Freudenreich
Illustratie "Fex":	Sonja Hansen
Vaktechnisch advies:	Dr. Sabine Kubesch, Laura Walk
Speelduur:	ca. 15 minuten



Spelidee

Koning Nilo Kilo I is dol op zoetigheid! Dat is wat hij de hele dag naar binnen werkt en daarom moet zijn voorraad voortdurend worden aangevuld. Van zijn hele gevolg zijn de hofnarren het handigst in het hamsteren van zo veel mogelijk snoepgoed. Daarom stuurt hij hen eropuit en belooft hij ze een vorstelijke beloning voor de grootste berg lekkernijen.

Wie helpt ze en grijpt op het juiste moment het meeste snoep?

Spelinhoud

- 45 snoepgoedkaarten
- 5 veelvraatkaarten
- 12 narrenkaarten (voorzijde: narren in vier kleuren, achterzijde: Fex-kok)
- 1 koningskaart
- 9 goudstukken

Spelvoorbereiding

Elke speler krijgt 3 narrenkaarten van dezelfde kleur en legt ze met de narrenzijde omhoog voor zich. Schud de snoepgoedkaarten en de veelvraatkaarten en leg ze midden op tafel op een verdekte stapel. Pak 10 kaarten van de stapel en schud ze samen met de koningskaart. Deze kaarten worden onderop de stapel gelegd.

Spelverloop

Er wordt klokgewijs om de beurt gespeeld.

Wie van jullie de grootste deugniet is, begint. Draai voor iedereen goed zichtbaar een kaart van de stapel om en leg hem open ernaast. Dit is de aflegstapel. Onthoud het afgebeelde snoepgoed, want nu is de volgende speler met omdraaien aan de beurt. Zo wordt geleidelijk een echte snoepjesberg opgebouwd. Wie het snoepgoed wil pakken, mag op elk moment een narrenkaart op de berg snoep leggen, de kaarten pakken en de stapel verdekt voor zich neerleggen. De speler moet de narrenkaart apart leggen. Hij mag hem in deze ronde niet meer gebruiken.

Nadat het snoep is ingezameld, is klokgewijs de volgende speler aan de beurt om een kaart om te draaien en wordt er een nieuwe snoepjesberg gebouwd.

Iedere speler kan dus hooguit drie keer de berg snoep grijpen.

Wie geen narrenkaart meer heeft, mag kaarten blijven omdraaien als hij aan de beurt is, maar mag geen snoepgoed meer pakken.



Einde van de ronde

Een ronde duurt net zo lang tot:

... de laatste speler zijn derde narrenkaart heeft uitgespeeld en de berg snoep heeft gepakt,

of

... de koningskaart wordt omgedraaid.

Als deze kaart wordt omgedraaid, mag niemand meer de snoepjesberg pakken.

1, 2, 3, 4, 5 – Wie heeft het meeste snoep verzameld?

Nu verdelen de spelers hun kaarten volgens het soort snoep en de veelvraatkaarten. Er wordt geteld hoeveel snoep ze van iedere soort hebben gehamsterd. De spelers die het meeste snoepgoed van een bepaalde soort hebben (wat telt is het aantal zoetigheden, niet het aantal kaarten van een bepaalde soort), krijgen ieder een kaart van dit snoep voor de beoordeling en leggen de overige kaarten midden op tafel terug. Ook de andere spelers leggen hun snoepgoedkaarten weer terug.

Als twee spelers hetzelfde aantal snoep van een bepaalde soort hebben, mogen ze allebei een kaart houden. En wie heeft de meeste veelvraatkaarten? Deze speler is door koning Nilo bij het snoepen betrapt en moet voor straf een snoepgoedkaart teruggeven (als hij er een heeft).

Nu krijgt de beste snoepgoedverzamelaar zijn beloning.

De speler met de meeste snoepgoedkaarten krijgt een van de begeerde goudstukken. Als meerdere spelers evenveel snoepgoedkaarten hebben, krijgen deze spelers elk een goudstuk.

Nieuwe ronde

Alle kaarten worden opnieuw geschud, op een stapel gelegd en de koningskaart met de tien bovenste kaarten onderop de stapel verborgen. De spelers leggen hun narrenkaarten weer voor zich en er begint een nieuwe ronde met de speler die het goudstuk heeft gekregen.

Einde van het spel

Er worden net zoveel ronden gespeeld tot een van de spelers drie goudstukken heeft verzameld en zo als handigste snoepschooier het spel wint.



Fex-effect

Er zijn verschillende varianten op de regels mogelijk waardoor het spelverloop wordt veranderd en zelfs gedeeltelijk op zijn kop wordt gezet. Zo is de fex-figuur in tegenstelling tot koning Nilo Kilo heel kieskeurig. Hij vindt namelijk niet alle soorten snoep lekker. Het snoep waar Fex niet van houdt, moet in de fex-effectvariant steeds in het oog of in het werkgeheugen worden gehouden. En ook het van richting veranderen, dat door de veelvraatkaarten wordt veroorzaakt, mag niet worden vergeten. Een vrolijke en "vreetzame" oefening van het werkgeheugen helemaal naar de smaak van Fex!

De moeilijke fex-variant

De fex-vos vindt niet ieder snoep lekker waardoor nogal wat verwarring ontstaat. Speel deze variant met de volgende wijzigingen ten opzichte van het basisspel:

de spelers leggen nu hun narrenkaarten met de fex-kok omhoog voor zich. Op de fex-koks staat het snoep afgebeeld waar ze niet van houden. Dit snoep is tijdens de ronde verboden.

Net als in het basisspel wordt nu de fex-kok op de berg met snoep gelegd als een van de spelers hem wil pakken. Als er echter in de berg “verboden” snoep zit, telt dit bij de beoordeling niet mee en moet onmiddellijk uit de stapel worden verwijderd. Jullie moeten daarom steeds goed nadenken met welke fex-kok jullie een snoepberg willen buitmaken.

De fex-kaarten worden na iedere ronde niet apart gelegd, maar steeds kloksgevijs aan de volgende speler doorgegeven.

De zware fex-variant

Er gelden bovendien de volgende regels:

de kaarten met snoep waar de fex-kok niet van houdt, tellen nu als veelvraatkaarten. Wie de meeste veelvraatkaarten heeft, moet een snoepgoedkaart teruggeven.



Veelvraatvariant

Met de volgende variant wordt het spel pas echt ingewikkeld:

- Als er een veelvraatkaart van de snoepgoedstapel wordt omgedraaid, verandert de speelrichting.

Voorbeeld:

Linda, Mario, Ani en Jan zijn aan het spelen. Linda draait een snoepgoedkaart om en vervolgens draait Mario een veelvraatkaart om. Nu moet niet Ani de volgende kaart omdraaien, maar is Linda opnieuw aan de beurt.

Wie zich hierbij vergist, moet de veelvraatkaart pakken.

Draai hierbij de kaarten zo snel mogelijk achter elkaars om, want nu komt het eropaan dat iedereen zo goed mogelijk reageert.

Rey o galleta



Un veloz juego de naipes para el fomento de las funciones ejecutivas para 2 - 4 niños de 5 - 99 años. ¡Más el «efecto Fex» para incrementar el nivel de dificultad!

Autor:	Marco Teubner
Ilustraciones:	Oliver Freudenreich
Ilustraciones «Fex»:	Sonja Hansen
Asesoramiento:	Dr. Sabine Kubesch, Laura Walk
Duración de una partida:	aprox. 15 minutos



El juego

¡Al rey Nilo Kilo I le gustan las golosinas más que nada en el mundo! Se pasa todo el día comiendo dulces y por ello necesita un suministro constante de dulces. De las gentes que componen su séquito, los bufones son los que poseen una especial habilidad para acaparar golosinas. Así que los envía a buscar golosinas y promete una recompensa real a quien le traiga el montón más grande.

¿Quién les ayuda y recoge en el momento preciso el mayor número de golosinas?

Contenido del juego

45 cartas de golosinas

5 cartas de glotones (platos vacíos)

12 cartas de bufón (anverso: bufón en cuatro colores, reverso: zorro cocinero Fex)

1 carta del rey

9 monedas de oro

Preparativos

Cada jugador recibe 3 cartas de bufón de un color y se las coloca delante mostrando la cara del bufón. Barajad las cartas de golosinas y las de glotones y colocadlas en el centro de la mesa formando un mazo con las cartas boca abajo. Coged 10 cartas de ese mazo y barajadlas con la carta del rey. Poned estas cartas barajadas en la parte inferior del mazo.

¿Cómo se juega?

Jugáis en el sentido de las agujas del reloj.

Comienza el más pícaro de vosotros. Tienes que dar la vuelta a una carta del mazo de modo que esté bien visible para todos y dejarla boca arriba en la mesa. Las cartas dejadas aquí formarán el mazo de depósito de golosinas. Retened en la memoria la golosina dibujada, ya que acto seguido le toca al siguiente jugador dar la vuelta a una carta de golosina y ponerla encima. De esta manera irá surgiendo poco a poco una verdadera montaña de dulces.

Quien quiera coger las golosinas acumuladas puede echar una carta de bufón sobre el montón de golosinas en cualquier momento, coger las cartas y colocarse las delante boca abajo. Tendrá que apartar la carta de bufón arrojada y no podrá utilizarla más en el transcurso de esa partida.

Después de recoger los dulces le toca dar la vuelta a una carta al siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj. Comenzará a formarse entonces una nueva montaña de golosinas.

Así pues, cada jugador puede quedarse hasta tres veces con el montón de golosinas acumuladas.

El jugador que se haya quedado sin cartas de bufón podrá seguir dando la vuelta a las cartas y colocarlas en el mazo de depósito, pero ya no podrá volver a quedarse con las golosinas.



Final de una ronda

Una ronda dura hasta el momento en que ...

... el último jugador juega su tercera carta de bufón y se queda con el montón de golosinas,

o bien

... cuando se descubre la carta del rey.

Al salir esta carta, nadie podrá quedarse con el montón de golosinas que hay en ese momento.

1, 2, 3, 4, 5 – A contar. ¿Quién tiene el mayor número de golosinas?

Los jugadores agrupan ahora sus cartas por tipo de dulces y cartas de glotones. Primero cuentan cuántas golosinas han acaparado de una misma clase. Los jugadores con el mayor número de golosinas de cada clase (se cuenta el número total de golosinas, no el número de cartas de esa golosina) reciben una carta de esa golosina y devuelven el resto de las cartas al centro de la mesa. Los demás jugadores devuelven también sus cartas de golosinas.

Si dos jugadores tienen el mismo número de golosinas de una clase, obtendrán ambos una carta. ¿Y qué ocurre con quien tiene el mayor número de cartas de glos-tones? A ese jugador lo ha descubierto el rey Nilo comiéndose sus dulces y como penalización se le retira una carta de golosinas (sólo en el caso de que la tenga).

Ahora se recompensa al mejor acaparador de golosinas.

Obtiene una de las codiciadas monedas de oro el jugador que tenga el mayor número de cartas de golosinas de premio. En el caso de que sean varios los jugadores con el mismo número de cartas de golosinas, cada uno de ellos recibirá una moneda de oro.

Ronda nueva

Se juntan todas las cartas y se forma con ellas un nuevo mazo. La carta del rey estará barajada con las diez cartas inferiores del mazo. Los jugadores vuelven a colocarse delante sus cartas de bufón y el jugador que haya obtenido una moneda de oro dará comienzo a una ronda nueva.

Final de la partida

Se van jugando rondas hasta que un jugador consigue reunir su tercera moneda de oro. De este modo se convierte en el ganador de la partida y en el pícaro más hábil en la búsqueda de golosinas.



Efecto Fex

Las anteriores reglas se juegan con algunas variantes que modifican el desarrollo del juego y en parte le dan un giro completo. Así, el personaje Fex es muy caprichoso, a diferencia de lo que ocurría con el rey Nilo Kilo, y no se conforma con cualquier golosina. En las variantes Fex hay que tener siempre a la vista o bien guardado en la memoria las golosinas que no le gustan a Fex. Y tampoco hay que olvidarse del cambio de dirección que introducen las cartas de glotones. ¡Se trata de un entrenamiento de la memoria de trabajo, un entrenamiento divertido y delicioso y muy del gusto de Fex!

La variante Fex se complica

Al zorro cocinero Fex no le gustan todas las golosinas, y por esta razón genera un lío bastante gordo. Juega esta variante con las siguientes modificaciones en relación con el juego básico:

Los jugadores se colocan ahora delante las cartas de bufón mostrando al cocinero Fex.

Los cocineros Fex os indican las golosinas que no les gustan. Esas golosinas estarán prohibidas durante esa ronda. Igual que ocurre en el juego básico con la carta de bufón, ahora hay que echar al cocinero Fex en el montón de cartas de golosinas cuando un jugador decide quedarse con ese montón. Si en el montón hubiera golosinas «prohibidas», éstas no contarán para el cómputo y tendrán que separarse inmediatamente del montón. Así pues, tendréis que meditar con atención con qué cocinero Fex queréis aseguraros el montón de golosinas. Al acabar una ronda se entregan las cartas Fex al siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj.

La variante Fex más dura

En esta variante se añade la siguiente regla a las anteriores:

Las cartas con las golosinas que no le gustan al cocinero Fex cuentan ahora como cartas de glotones. Quien tenga el mayor número de cartas de glotones deberá devolver una carta de golosinas.



Variante de los glotones

El juego se vuelve lioso de verdad con la siguiente variante:

- Cuando se da la vuelta a una carta de glotones, cambia entonces la dirección del juego.

Ejemplo:

Juegan Linda, Mario, Ana y Juan. Linda da la vuelta a una carta de golosinas. A continuación, Mario da la vuelta a una carta de glotones. Ahora no le toca a Ana dar la vuelta a la siguiente carta, sino que vuelve a tocarle a Linda otra vez.

Si alguien se equivoca en este punto, tendrá que quedarse con la carta de glotón.

Dad la vuelta a las cartas una tras otra lo más rápidamente posible, pues lo importante en esta variante es poner a prueba vuestra capacidad de reacción.

Re o biscotto



Un rapido gioco di carte per stimolare le funzioni esecutive per 2 - 4 bambini da 5 a 99 anni. Più "effetto Fex" per aumentare il grado di difficoltà.

- Autore:** Marco Teubner
Illustrazioni: Oliver Freudenreich
Illustrazioni „Fex“: Sonja Hansen
Consulenza: Dr. Sabine Kubesch, Laura Walk
Durata del gioco: circa 15 minuti



Ideazione

Il re Carlo Chilo adora i dolci! Ne mangia durante tutto il giorno ed ha sempre bisogno di nuove scorte. Tra i suoi cortigiani, i buffoni di corte sono quelli che scovano sempre nuovi biscotti e quindi vengono spediti alla ricerca di dolci con la promessa di una regale ricompensa per il mucchio più grande.

Chi li aiuterà e riuscirà ad impossessarsi al momento giusto del maggior numero di dolci?

Contenuto del gioco

- 45 carte dolci
- 5 carte mangione
- 12 carte buffone (lato anteriore: buffone in quattro colori, retro: volpe cuoco Fex)
- 1 carta re
- 9 monete d'oro

Preparativi del gioco

Ogni giocatore riceve 3 carte buffone di un colore e le mette davanti a sé con il lato del buffone verso l'alto. Mescolate le carte dei dolci e le carte mangione e formate un mazzo coperto al centro del tavolo. Prendete 10 carte dal mazzo e mescolatele con la carta del re. Queste carte le infilate sotto il mazzo.

Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario.

Inizia chi è più birbante e scopre una carta che colloca scoperta. Osservate bene il dolcime raffigurato perché il seguente giocatore scoprirà poi un'altra carta. In questo modo si formerà via via una vera e propria montagna di dolciumi.

Chi vuole sgraffignare i dolciumi può buttare in qualsiasi momento una carta buffone sul mucchio di dolciumi, prendersi le carte e ammucchiarle coperte davanti a sé. Durante questo giro non potrà più usare le carte buffone che metterà quindi da parte.

Dopo la raccolta dei dolciumi il seguente giocatore in senso orario scopre una carta e si forma un nuovo mucchio di dolciumi.

Ogni giocatore ha dunque fino a tre possibilità di sgraffignare i dolciumi del mucchio.

Chi non ha più buffoni, quando è il suo turno può continuare a scoprire carte, ma non potrà più sgraffignare dolciumi.



Conclusione del giro

Un giro continua fino a quando ...

... L'ultimo giocatore ha usato la sua terza carta buffone impadronendosi del mucchio di dolciumi.

Oppure

... quando si scopre la carta del re.

In questo caso nessuno potrà sgraffignare il mucchio di dolciumi.

1,2,3,4,5 – chi conta il maggior numero di dolciumi?

Adesso i giocatori selezionano le proprie carte secondo dolciumi e carte mangione. Contano poi quanti dolciumi hanno raccolto dell' stesso tipo.

I giocatori con il maggior numero di dolciumi di un tipo (si conta il numero di dolciumi, non il numero di carte di un tipo) tengono una carta di questo dolcime per il conteggio e rimettono al centro del tavolo le loro altre carte di dolciumi e lo stesso faranno i compagni di gioco.

Se due giocatori hanno lo stesso numero di dolciumi di un tipo, potranno tenersi ognuno una carta.

Chi ha il maggior numero di carte mangione? Questo giocatore è stato colto sul fatto da re Carlo mentre mangiava dolci e per punizione dovrà restituire una carta dolce (se ce l'ha, naturalmente).

Adesso si premia il miglior raccolto di dolci: il giocatore con il maggior numero di carte dolci riceve una delle ambite monete d'oro. Se più giocatori hanno un numero pari di carte dolci, ognuno riceve una moneta d'oro.

Nuovo giro

Si raccolgono tutte le carte e si forma un nuovo mazzo con la carta del re infilata tra le ultime dieci carte inferiori. I giocatori mettono davanti a sé le carte buffone e il nuovo giro inizia con il giocatore che ha ricevuto la moneta d'oro.

Conclusione del gioco

Si gioca fino a quando un giocatore ha raccolto tre monete d'oro vincendo così alla grande il gioco dei dolci.



Effetto Fex

Le regole presentano più varianti che modificano il corso del gioco e in parte lo ribaltano. Così la figura Fex è di gusti difficili a differenza di re Carlo Chilo. Non tutti i dolci sono di suo gradimento. Nella variante di gioco Effetto Fex si deve sempre tener ben a mente i dolci che non piacciono a Fex. E bisogna inoltre ricordare il cambio di direzione prodotto dalle carte mangione. Uno sfizioso esercizio di memoria secondo i gusti di Fex.

La variante Fex complicata

Alla volpe cuoco Fex non piacciono tutti i dolci e perciò fa un bel po' di confusione. Giocate questa variante apportando le seguenti variazioni rispetto al gioco di base:

I giocatori dispongono le proprie carte buffone con il cuoco Fex verso l'alto. I cuochi Fex vi mostrano i dolci che non sono di loro gradimento: saranno vietati per questo giro.

Se nel gioco di base quando si voleva sgraffignare il mucchio di dolci si metteva la carta del buffone, adesso si mette il cuoco Fex. Se nel mucchio ci sono dolci "proibiti" non conteranno più nella valutazione e dovranno essere subito eliminati dal mucchio. Dovrete perciò sempre riflettere bene con quale cuoco Fex volete assicurarvi un mucchio di dolci. Alla fine di un giro le carte Fex vengono passate in senso orario al seguente giocatore.

Variante Fex più rigorosa

Valgono queste regole supplementari:

Le carte con i dolci che non piacciono al cuoco Fex contano adesso come carte mangione. Chi ha il maggior numero di carte mangione deve restituire una carta dolce.



Variante mangione

Il gioco si complica ancor di più con la seguente variante:

- Se si scopre una carta mangione dal mucchio di dolciumi, si cambia la direzione del gioco.

Esempio:

Linda, Mario, Anna e Gianni stanno giocando. Linda scopre una carta dolciume e poi Mario una carta mangione. Adesso la seguente carta la scoprirà di nuovo Linda e non Anna.

Chi sbaglia dovrà prendere la carta mangione.

In questa variante dovrete scoprire le carte velocemente una dopo l'altra, perché è importante come reagite.

Fit fürs Lernen



Förderung
exekutiver
Funktionen

Habermaaß GmbH
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany

www.haba.de

Made in Germany

TL 79677

1/11

Art. Nr.: 4795