



LENA + GÜNTER
BURKHARDT

BISS 20



DREI
MAG*
ER



ARVI



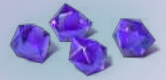
D

BISS 20

20 Zahlenkarten



40 Aufgabenkarten



20 Edelsteine

Spielidee

Ihr zählt gemeinsam immer wieder aufsteigend von 1 bis 20. Im Uhrzeigersinn muss jeder Spieler eine Zahl sagen. Nach jeder Zählrunde belegt ihr eine neue Zahl mit einer Aufgabe. Auf den Aufgabenkarten zeigt euch Fritz „the bat“, wie ihr die Zahl aussprechen oder durch welche Pose, Geste oder Geräusch ihr sie ersetzen müsst.

Spielvorbereitung

Mischt die Zahlenkarten und legt sie als verdeckten Stapel in die Tischmitte. Je nach Spieleranzahl benötigt ihr unterschiedlich viele Edelsteine, diese legt ihr bereit:

2–3 Spieler: 13 Edelsteine

4–6 Spieler: 16 Edelsteine

7+ Spieler: 20 Edelsteine

Zuletzt mischt ihr verdeckt die Aufgabenkarten. Je nachdem, welchen Schwierigkeitsgrad ihr wählt, legt ihr unterschiedlich viele Karten als Aufgabenstapel neben den Zahlenkarten bereit:

Stufe 1: 6 Aufgabenkarten

Stufe 2: 10 Aufgabenkarten

Stufe 3: 14 Aufgabenkarten

Stufe 4: 18 Aufgabenkarten

Für eure erste Partie empfehlen wir euch, bei **Stufe 1** zu beginnen. Später könnt ihr auch direkt mit einer höheren Stufe einsteigen.

Das Zählen

Der jüngste Spieler beginnt eine Zählrunde und sagt „eins“, dann geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter mit „zwei“, „drei“ usw. Die aktuelle Zählrunde endet entweder, wenn ihr fehlerfrei bei „zwanzig“ angekommen seid, oder, wenn ein Spieler einen Fehler macht.

Die erste Aufgabe

Zieht 2 Karten vom **Zahlenstapel** und seht sie euch an. Die beiden abgebildeten Zahlen müsst ihr **beim Zählen vertauschen**. Ihr bildet mit den beiden Karten einen offenen Zahlenablagestapel.

Beispiel: Ihr habt die "3" und die "16" gezogen. Ihr zählt:

1 – 2 – **16** – 4 – 5 – 6 –

7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 –

13 – 14 – 15 – **3** – 17 – 18 – 19 – 20.



Eine neue Aufgabe

Immer, wenn ihr **fehlerfrei von 1 bis 20** gezählt habt, müsst ihr für die nächste Zählrunde eine **weitere Aufgabe** einführen. Ihr deckt dazu eine neue Zahlen- und eine neue Aufgabenkarte auf. Die Zahlenkarte legt ihr offen auf den Zahlenablagestapel, die Aufgabenkarte auf den Aufgabenablagestapel.

Ab sofort müsst ihr, statt die Zahl zu nennen, die aufgedeckte Aufgabe ausführen.

Klärt kurz, ob allen Mitspielern klar ist, was die neue Aufgabe bedeutet.

Achtung: Ihr seht immer nur die **aktuelle Zahlen- und Aufgabenkombination**. Frühere Zahlen- und Aufgabenkarten werden überdeckt, sie **gelten** allerdings **weiterhin**.

Am Ende einer Zählrunde dürft ihr Aufgaben- und Zahlenkombinationen, die ihr nicht mehr wisst, nachsehen.

Beispiel: Ihr deckt die Zahl „7“ und die Aufgabe „Winke“ auf. Die erste Aufgabe (vertausche 2 Zahlen: 3; 16) gilt noch immer.

Ihr zählt also:

1 – 2 – 16 – 4 – 5 – 6 – Winke –
8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 3 – 17 –
18 – 19 – 20.



Wichtig: Der Spieler, der zuletzt „zwanzig“ gesagt bzw. ihre Aufgabe ausgeführt hat, beginnt eine neue Zählrunde mit „eins“.

Ein Fehler

Immer, wenn du vergisst, eine **Zahl zu ersetzen**, eine **Zahl falsch sagst** oder **falsch ersetzt** oder, wenn du **mehr als 3 Sekunden** für deine Antwort benötigst, machst du einen Fehler und musst einen Edelstein aus dem gemeinsamen Vorrat in die Schachtel zurücklegen. Die aktuelle Zählrunde endet sofort und ihr müsst wieder neu bei „eins“ beginnen.

Wichtig: Derjenige, der den Fehler gemacht hat, beginnt die neue Zählrunde mit „eins“ bzw. ihrer Aufgabe. Nach einem Fehler führt ihr keine neue Aufgabe ein.

Spielende

Das Spiel kann auf zwei Arten enden:

1. Alle Aufgabenkarten sind zugeordnet.

Sehr gut! Wollt ihr gleich weitermachen? Dann legt **4 Aufgabenkarten** verdeckt auf einen Stapel und macht direkt weiter. Oder ihr lest im Folgenden, wie ihr euch geschlagen habt:

Stufe 1: Sehr guter Anfang! Ihr seid bereit für Stufe 2.

Stufe 2: Toll! Mehr als die Hälfte aller Zahlen sind schon mit Aufgaben belegt. Weiter so!

Stufe 3: Ihr seid schon richtig gut! Noch 4 weitere Aufgaben und ihr habt alle Zahlen mit Aufgaben belegt.

Stufe 4: Wow, herzlichen Glückwunsch! Ihr habt es geschafft alle Zahlenkarten mit Aufgaben zu belegen. Besser geht's nicht! Probiert beim nächsten Mal mehr Edelsteine übrig zu haben.

2. Alle Edelsteine sind abgegeben.

Das Spiel endet sofort, sobald ihr den letzten Edelstein in die Schachtel zurücklegt. Schade, beim nächsten Mal schafft ihr es bestimmt alle Aufgabenkarten mit Zahlen zu belegen.

Spielvariante: Jeder gegen Jeden

(wir empfehlen diese Variante für 2–6 Spieler)

Verteilt alle Edelsteine gleichmäßig an alle Spieler. Überzählige legt ihr in die Schachtel zurück. Ihr beginnt das Spiel wie üblich, allerdings ist nun wichtig, wer den Fehler macht. Dieser Spieler muss dann einen seiner Edelsteine abgeben. Das Spiel endet, sobald ein Spieler keine Edelsteine mehr besitzt. Der oder die Spieler, die dann noch die meisten Edelsteine besitzen, gewinnen.

Die Aufgaben

Aufgabenkarten sind unten rechts mit einer Zahl gekennzeichnet, um sie in der Übersicht zu finden. Außerdem gilt: Wenn Fritz „the bat“ eine bestimmte Zahl zeigt, stellt dies immer ein Beispiel dar. Ihr müsst dann die zugeordnete Zahl, anstatt der Beispielzahl, verwenden. Fritz „the bat“ steht immer für den aktiven Spieler. Ist Franz „die Kakerlake“ mit abgebildet, stellt dies einen Mitspieler dar:

1. Zeige die Zahl mit den Fingern an.

Beispiel: Für die „12“ zeigst du, zuerst 10 Finger und dann nochmal 2.

2. Anstatt die Zahl zu sagen, zeichne sie mit dem Finger auf den Tisch.
3. Steh auf.
4. Schnippe mit dem Finger.
5. Schreie die Zahl.
6. Sagt alle gemeinsam „Fledermaus“.
7. Forme deine Arme zu einer Elefantennase.
8. Gähne.



9. Verbeuge dich.
10. Klopfe einmal auf den Tisch.
11. Halte dir die Ohren zu.
12. Halte dir die Augen zu.
13. Hände hoch.
14. Winke.
15. Verschränke deine Arme.
16. Reibe dir das Kinn.
17. Forme ein Herz mit deinen Fingern.
18. Mach das „Daumen hoch“ Zeichen.
19. Flüstere die Zahl.
20. Kraule dich unter den Achseln.
21. Stampfe einmal mit dem Fuß auf.
22. Schweige.
23. Sage „Gelb“.
24. Klatsche einmal in die Hände.
25. Richtungswechsel: Die Zahl sagst du noch normal. Anschließend wechselt ihr die Richtung, ihr spielt also gegen den Uhrzeigersinn weiter. Dies geht so lange, bis ihr wieder

bei dieser Zahl angelangt seid. Dann wechselt ihr wieder in den Uhrzeigersinn usw.

26. Schneide eine Grimasse.
27. Strecke deine Zunge raus.
28. Stupse einen Mitspieler an.
29. Sage „Blau“.
30. Sage „Kikeriki“.
31. Sage „Blubb“.
32. Sage „Muh“.
33. Singe die Zahl.
34. Verschränke deine Finger.
35. Mach eine Pose, als hättest du eine Idee.
36. Klatsche einen Mitspieler ab.
37. Sage „Rot“.
38. Kratze dich am Kopf.
39. Schüttle den Kopf.
40. Zeige eine Brille vor deinen Augen.



BISS 20

UP TO THE BITE

20 number cards



40 task cards



20 gemstones

Idea of the game

You count up from 1 to 20 together again and again. Each player says one number in turn in clockwise direction. After every counting round you assign a task to one new number. On the task cards, Fred “the bat” shows you how to say the number or with which pose, gesture or noise you must replace it.

Preparation for the game

Shuffle the number cards and place the deck face down in the centre of the table. You need a different number of gemstones depending on the number of players. Get these ready:

2–3 players: 13 gemstones

4–6 players: 16 gemstones

7+ players: 20 gemstones

Finally, shuffle the task cards face down. Depending on which level of difficulty you choose, place a different number of cards as a task deck next to the number cards:

Level 1: 6 task cards

Level 2: 10 task cards

Level 3: 14 task cards

Level 4: 18 task cards

We recommend you to start with **level 1** for your first game. You can move straight to another level later if that’s too easy.

The counting

The youngest player begins a counting round and says “one”. Then counting continues in clockwise direction with “two”, “three” and so on. A counting round finishes either when you reach “twenty” without making a mistake or when a player makes a mistake.

The first task

Take 2 cards from the **number deck** and look at them. These are the two numbers that you have to **switch when counting**. Put the number cards face up in a deck on the table.

Example: You have drawn the "3" and the "16". You count:

1 – 2 – **16** – 4 – 5 – 6 –
7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 –
13 – 14 – 15 – **3** – 17 – 18 – 19 – 20.



A new task

Every time that you have counted from **1 to 20 without making a mistake**, you have to add **another task** for the next counting round. You pick up a new number card and a new task card. Place the number card face up on the number deck, the task card on the task deck.

From now on, you have to do what the task card tells you instead of saying the number.

First make sure that all the players know what the new task means.

Attention: You can always only see the **latest number and task combination**. Earlier number and task cards are concealed but they **still count**.

At the end of a counting round, you may have a look at the task and number combinations that you have forgotten.

Example: You turn over the number "7" and the task "Wave". The first task (switch 2 numbers: 3; 16) still applies. So, you count:

1 – 2 – **16** – 4 – 5 – 6 – **Wave** –
8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – **3** – 17 –
18 – 19 – 20.



Important: The player who last says "twenty" or has done their task starts a new counting round with "one".

A mistake

Whenever you forget to **replace a number**, **say a number wrong** or **replace it wrong** or if you take **more than 3 seconds** to answer, you have made a mistake and must put one of the gemstones from the common supply back into the box. The current counting round ends immediately and you have to start again with "one".

Important: The player who made the mistake starts the new counting round with "one" or their task. No new task is added after a mistake.

End of the game

The game ends in two ways:

1. All of the task cards have been assigned.

Very good! Do you want to continue playing? Then place **4 task cards** face down in a deck on the table and carry on. Or, you read on here to see how you got on:

Level 1: Very good start! You're ready for level 2.

Level 2: Great! More than half of all the numbers already have tasks. Keep it up!

Level 3: You're getting really good! Another 4 tasks and all the numbers will have tasks.

Level 4: Wow, congratulations! You've assigned tasks to all the number cards. That's as good as it gets. Try to have more gemstones left over next time.

2. All the gemstones are back in the box.

The game ends immediately as soon as the last gemstone is put back in the box. Never mind, we're sure you'll manage to assign task cards to all the numbers next time.

Variation of the game: Every man for himself

(we recommend this variation for 2 to 6 players)

Share out all the gemstones equally to all players. Put any that are left over back into the box. Start the game as usual but now it is important who made the mistake. This player must then put one of his gemstones back in the box. The game ends as soon as one player has no more gemstones. The winner is the player or players who then have the most gemstones left.

The tasks

Task cards have a number in the bottom right-hand corner to help you to find them in the overview. And also: If Fritz "the bat" shows a certain number, this is always an example. You then have to use the assigned number instead of the example number. Fritz "the bat" always stands for the player whose turn it is. If Francis "the cockroach" is also shown, this is another player:

1. Show the number with your fingers.

Example: For "12" you first show 10 fingers and then another two.

2. Instead of saying the number, you draw it on the table with your finger.
3. Stand up.
4. Snap your fingers.
5. Shout the number.
6. All say "bat".
7. Make an elephant's trunk with your arms.
8. Yawn.



9. Take a bow.
10. Knock on the table once.
11. Hold your hands over your ears.
12. Hold your hands over your eyes.
13. Hands up.
14. Wave.
15. Fold your arms.
16. Rub your chin.
17. Form a heart with your fingers.
18. Give the "thumbs up" sign.
19. Whisper the number.
20. Scratch your armpits.
21. Stamp your foot once.
22. Stay silent.
23. Say "yellow".
24. Clap your hands once.
25. Change direction: You say the number normally. Then you change direction so that you are playing anticlockwise. This continues until you reach this number again. Then you change back to clockwise direction and so on.
26. Pull a funny face.
27. Stick out your tongue.
28. Nudge another player.
29. Say "blue".
30. Say "cock-a-doodle-doo".
31. Say "plop".
32. Say "moo".
33. Sing the number.
34. Cross your fingers.
35. Pose as if you had an idea.
36. Give another player a "high five".
37. Say "red".
38. Scratch your head.
39. Shake your head.
40. Show spectacles in front of your eyes.



F

BISS 20

JUS QU'À LA MORSURE

20 cartes à
nombres



40 cartes de tâches



20 pierres précieuses

Idée du jeu

De façon répétée, vous comptez ensemble de 1 à 20 par ordre croissant. Dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur doit donner un nombre. Après chaque tour de comptage vous affectez une tâche à un nouveau nombre. Sur les cartes des tâches, Fred « la chauve-souris » vous indique de quelle façon vous devez prononcer le nombre ou par quelle pose, par quel geste ou par quel bruit vous devez le remplacer.

Préparation du jeu

Mélangez les cartes à nombres et placez-les au centre dans une pile face contre table. Selon le nombre de joueurs, il vous faut différents nombres de pierres précieuses ; vous devez les préparer :

2 à 3 joueurs : 13 pierres précieuses

4 à 6 joueurs : 16 pierres précieuses

7 joueurs ou plus : 20 pierres précieuses

Pour finir, vous devez mélanger les cartes de tâches, face cachée. Selon le niveau de difficulté que vous choisissez, vous devez placer sous forme de piles des nombres différents de cartes de tâches à côté des cartes à nombres :

Niveau 1 : 6 cartes de tâches

Niveau 2 : 10 cartes de tâches

Niveau 3 : 14 cartes de tâches

Niveau 4 : 18 cartes de tâches

Pour votre première partie, nous vous recommandons de commencer par le **niveau 1**. Plus tard, vous pourrez commencer directement par un niveau plus élevé.

Le comptage

Le plus jeune joueur commence un tour de comptage et il dit « un » ; ensuite, on continue dans le sens des aiguilles d'une montre avec « deux », « trois », etc. Le tour de comptage actuel se termine lorsque vous êtes parvenu jusqu'à « vingt » sans commettre d'erreurs, ou alors lorsqu'un joueur fait une erreur.

La première tâche

Piochez 2 cartes de la **pile de cartes à nombres** et regardez-les. Vous devez **inverser lors du comptage** les deux nombres figurant sur les cartes. Vous devez former avec les deux cartes une pile de défausse découverte de cartes à nombres.

Exemple : Vous avez tiré le "3" et le "16". Vous devez compter de la manière suivante : 1 – 2 – **16** – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – **3** – 17 – 18 – 19 – 20.



Une nouvelle tâche

A chaque fois que vous avez compté de **1 à 20 sans faire d'erreurs**, vous devez introduire une **nouvelle tâche** pour le tour de comptage suivant. Pour ce faire, vous devez retourner une nouvelle carte à nombres et une nouvelle carte de tâches. Placez la carte à nombres à découvert sur la pile de défausse de cartes à nombres, et la carte de tâches sur la pile de défausse de cartes de tâches.

A partir de cet instant, vous devez exécuter la tâche découverte au lieu de citer le nombre.

Assurez-vous que tous les joueurs ont bien compris ce que signifie la nouvelle tâche.

Attention ! Vous ne pouvez voir que **la combinaison de nombres et de tâches actuelle**. Les cartes à nombres et les cartes de tâches antérieures sont recouvertes; toutefois, **elles continuent à être valables**.

A la fin d'un tour de comptage, vous pouvez vérifier les combinaisons de tâches et de nombres dont vous vous ne souvenez plus.

Exemple: Vous découvrez le chiffre « 7 » et la tâche « Fais un signe de la main ». La première tâche (inverser 2 nombres : 3; 16) est toujours valable.

Vous comptez donc de la manière suivante :

1 – 2 – 16 – 4 – 5 – 6 – Fais un signe de la main –
8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 3 – 17 –
18 – 19 – 20.



Important : Le dernier joueur à avoir dit « vingt » ou à avoir exécuté la tâche débute un nouveau tour de comptage par « un ».

Une erreur

A chaque fois que tu oublies de **remplacer un nombre, que tu dis un mauvais nombre** ou que tu le **remplaces de manière erronée** ou **qu'il te faut plus de 3 secondes** pour répondre, tu as fait une erreur et tu dois remettre dans la boîte une pierre précieuse à partir de la réserve commune. Le tour de comptage en cours se termine immédiatement et vous devez recommencer par « un ».

Important : Celui qui a fait l'erreur commence le nouveau tour de comptage par « un » ou encore par sa tâche. Après une erreur, vous n'introduisez pas de nouvelle tâche.

Fin du jeu

Le jeu peut se terminer de deux manières :

1. Toutes les cartes de tâches sont affectées.

Très bien ! Vous voulez poursuivre tout de suite ? Placez alors **4 cartes de tâches** sur une pile, face contre table, et reprenez directement le jeu. Ou alors, vous lisez ce qui suit pour savoir si vous vous êtes bien battu :

Niveau 1 : Très bon début ! Vous êtes prêts pour le niveau 2.

Niveau 2 : Super ! Des tâches sont déjà affectées à plus de la moitié des nombres. Continuez comme ça !

Niveau 3 : Vous êtes déjà très bon ! Encore 4 tâches et vous aurez affecté des tâches à tous les nombres.

Niveau 4 : Génial, toutes nos félicitations ! Vous avez réussi à affecter des tâches à toutes les cartes à nombres. On ne peut pas faire mieux ! La prochaine fois, essayez juste de garder plus de pierres précieuses.

2. Toutes les pierres précieuses ont été rendues.

Le jeu se termine au moment même où vous remplacez la dernière pierre précieuse dans la boîte. Dommage, la prochaine fois vous réussirez certainement à affecter des nombres à toutes les cartes de tâches.

Variante du jeu : Tous contre tous

(nous recommandons cette variante pour 2 à 6 joueurs)

Répartissez les pierres précieuses à parts égales entre tous les joueurs. Remettez le surplus dans la boîte. Commencez la partie comme d'habitude; cependant, il est désormais important de savoir qui est-ce qui commet l'erreur. Ce joueur doit alors rendre l'une de ses pierres précieuses. Le jeu se termine dès qu'un joueur ne possède plus aucune pierre précieuse. Le ou les joueurs qui possèdent encore le plus de pierres précieuses gagnent la partie.

Les tâches

Les cartes de tâches sont repérées avec un nombre en bas à droite, ce qui permet de les retrouver dans une vue d'ensemble. En outre, on applique ce qui suit : lorsque Fred « la chauve-souris » présente un certain nombre, il s'agit toujours d'un exemple. Vous devez alors utiliser le nombre affecté en lieu et place du nombre d'exemple. Fred « la chauve-souris » représente toujours le joueur qui est en train de jouer. Lorsque Frank « le cafard » figure également sur l'image, celui-ci représente un autre joueur :

1. Indique le nombre avec les doigts. **Exemple** : Pour le nombre « 12 », tu montres d'abord 10 doigts et ensuite 2 doigts.
2. Au lieu de dire le nombre, dessine-le sur la table avec le doigt.
3. Lève-toi.
4. Claque des doigts.
5. Hurlle le nombre.
6. Dites tous ensemble « chauve-souris ».

7. Forme une trompe d'éléphant avec tes bras.
8. Bâille.
9. Incline-toi.
10. Frappe une fois sur la table.
11. Bouche-toi les oreilles.
12. Ferme les yeux.
13. Les mains en l'air.
14. aie un signe de la main.
15. Croise les bras.
16. Frotte ton menton.
17. Forme un coeur avec tes doigts.
18. Fais le signe du « pouce vers le haut ».
19. Chuchote le nombre.
20. Gratte-toi sous les aisselles.
21. Tape une fois du pied.
22. Garde le silence.
23. Dis « jaune ».
24. Frappe une fois dans tes mains.
25. Changement de sens : tu dis le nombre normalement. Ensuite, vous changez de sens, c'est-à-dire que vous continuez à jouer dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Cela continue jusqu'à ce que vous soyez de nouveau rendu à ce nombre. Vous changez alors de nouveau de sens, etc.
26. Fais une grimace.
27. Tire la langue.
28. Donne une petite bourrade à un autre joueur.
29. Dis « bleu ».
30. Dis « cocorico ».
31. Dis « bloup ».
32. Dis « meuh ».
33. Chante le nombre.
34. Croise tes doigts.
35. Prends une pose comme si tu avais une idée.
36. Frappe dans la main d'un autre joueur.
37. Dis « rouge ».
38. Gratte-toi la tête.
39. Secoue la tête.
40. Imite des lunettes devant tes yeux.

BISS 20

FINO AL MORSO

20 carte numero



40 carte compito



20 pietre preziose

Idea del gioco

Contate sempre insieme in ordine crescente da 1 fino a 20. Procedendo in senso orario, ogni giocatore deve dire un numero. Dopo ogni giro di conta, assegnate un nuovo numero ad un compito. Sulle carte compito, Federico "il pipistrello" vi indica come dovete pronunciare il numero o quale posa assumere o quale gesto o rumore eseguire.

Preparazione del gioco

Mescolate le carte numero e mettetele in un mazzo coperto al centro del tavolo. In base al numero dei giocatori, preparate anche il numero corretto di pietre preziose:

2 a 3 giocatori: 13 pietre preziose

4 a 6 giocatori: 16 pietre preziose

7+ giocatori: 20 pietre preziose

Infine, si mischiano le carte compito in modo coperto. Secondo il grado di difficoltà che sceglierete, componete il mazzo dei compiti con carte di diverso tipo e mettetelo accanto al mazzo delle carte numero:

Livello 1: 6 carte compito

Livello 2: 10 carte compito

Livello 3: 14 carte compito

Livello 4: 18 carte compito

Per la prima partita, raccomandiamo di iniziare dal **livello 1**. Potrete passare poi direttamente a livelli più difficili.

La conta

Inizia il giro il giocatore più giovane dicendo „uno“ e si prosegue poi in senso orario con „due“, „tre“ ecc. Il giro di conta termina quando arrivate senza errori fino a “venti” o si interrompe quando un giocatore fa uno sbaglio.

Il primo compito

Pescate 2 carte dal **mazzo delle carte numero** e guardatele. I due numeri indicati devono essere **scambiati durante il conteggio**.

Con le due carte formate poi un mazzo di numeri scoperto.

Esempio: avete pescato il "3" e il "16".
Contate quindi:

1 - 2 - **16** - 4 - 5 - 6 -
7 - 8 - 9 - 10 - 11 - 12 -
13 - 14 - 15 - **3** - 17 - 18 - 19 - 20.



Un nuovo compito

Se avete contato **fino a 20 senza errori**, per il giro di conta seguente dovrete introdurre **un compito in più**. Per fare questo, scoprirete una nuova carta numero e una nuova carta compito. Mettete la carta numero scoperta sul mazzo numeri e la carta compito sul mazzo compiti.

Invece di chiamare i numeri, dovete eseguire immediatamente il compito indicato sulla carta.

Spiegate brevemente in cosa consiste il nuovo compito in modo che sia chiaro a tutti i giocatori.

Attenzione: Potrete vedere solo la **combinazione più recente di numeri e compiti**. Le carte numero e le carte compito precedenti vengono ricoperte, ma **continuano a valere**.

Al termine di un giro di conta potete controllare le combinazioni di numeri e compiti che non ricordate bene.

Esempio: Scoprite il numero „7“ e il compito „Salutare con la mano“. Il primo compito (scambiare 2 numeri: 3; 16) è ancora valido. Quindi contate:

1 - 2 - **16** - 4 - 5 - 6 - **Salutare con la mano** -
8 - 9 - 10 - 11 - 12 - 13 - 14 - 15 - **3** - 17 -
18 - 19 - 20.



Importante: Il giocatore che ha detto per ultimo „venti“ o ha eseguito il compito, inizia un nuovo giro di conta ripartendo da „uno“.

Un errore

Ogni volta che dimentichi di **sostituire un numero**, o **lo dici sbagliato** o **lo sostituisci in modo sbagliato**, oppure se impieghi **più di 3 secondi** a rispondere, fai un errore e devi rimettere una pietra preziosa nella custodia comune all'interno della scatola. Il giro di conta in corso termina immediatamente e dovete ripartire da „uno“.

Importante: Il giocatore che ha commesso l'errore inizia il nuovo giro con „uno“ oppure il suo compito. Dopo un errore non si introduce un nuovo compito.

Fine del gioco

Il gioco può terminare in due modi:

1. Tutte le carte compito sono state assegnate.

Molto bene! Volete continuare subito? Allora mettete **4 carte** compito coperte su un mazzo e continuate a giocare. Oppure leggete di seguito come fatto fin qui:

Livello 1: Ottimo inizio! Siete pronti per il livello 2.

Livello 2: Magnifico! Più della metà dei numeri sono già assegnati con i compiti. Avanti così!

Livello 3: Siete già molto bravi! Ancora altri 4 compiti e avrete assegnate tutti i numeri a dei compiti.

Livello 4: Wow, congratulazioni! Siete riusciti ad assegnare tutte le carte numero a dei compiti. Non si può fare di meglio! Per la prossima volta, cercate di far avanzare più pietre preziose.

2. Sono state messe in custodia tutte le pietre preziose.

Il gioco termina appena avrete riposto nella scatola l'ultima pietra preziosa. Peccato, la prossima volta riuscirete di sicuro ad assegnare tutte le carte compito a dei numeri.

Variante del gioco: Ognuno per sé

(consigliamo questa variante per 2 a 6 giocatori)

Distribuite equamente le pietre preziose fra tutti i giocatori. Se ne avanzano, riponetele nella scatola. Iniziate il gioco come al solito, ma ora è importante chi compie l'errore. Questo giocatore deve restituire una delle sue pietre preziose. Il gioco termina quando un giocatore non possiede più pietre preziose. Vince il giocatore, o i giocatori, che restano in possesso del maggior numero di pietre preziose.

I compiti

Le carte compito sono contrassegnate da un numero in basso a destra per poterle riconoscere nella panoramica. E inoltre: se Federico "il pipistrello" indica un determinato numero, è sempre un esempio. Dovrete quindi utilizzare il numero assegnato invece del numero dell'esempio. Federico "il pipistrello" sta sempre per il giocatore di turno. Se è illustrato insieme Franco „lo scarafaggio“ si tratta di un altro giocatore:

1. Indica il numero con le dita.
Esempio: per il „12“ prima mostri 10 dita e poi 2.
2. Invece di dire il numero, indicalo con il dito sul tavolo.
3. Alzati in piedi.
4. Schiocca con le dita.
5. Urla il numero.
6. Dite tutti insieme „pipistrello“.
7. Forma una proboscide con il braccio.
8. Sbadiglia.



9. Fai un inchino.
10. Batti un colpo sul tavolo.
11. Tappati le orecchie.
12. Chiudi gli occhi.
13. Mani verso l'alto.
14. Saluta con la mano.
15. Incrocia le braccia.
16. Sfregati il mento.
17. Forma un cuore con le dita.
18. Fai il segno di „pollice in alto“.
19. Sussurra il numero.
20. Grattati le ascelle.
21. Batti un colpo con un piede.
22. Resta zitto.
23. Dici „giallo“.
24. Batti le mani una volta.
25. Cambio direzione: Si dice il numero normalmente. Quindi cambiate direzione continuando a giocare in senso anti-orario. Si prosegue finché si ritorna sullo stesso numero. Ritornate poi al senso orario.
26. Fai una smorfia.
27. Fai una boccaccia.
28. Dai una spinta al tuo vicino.
29. Dici „blu“.
30. Dici „chicchirichì“.
31. Dici „blupp“.
32. Dici „muuuuh“.
33. Canta il numero.
34. Incrocia le dita.
35. Mettiti in posa „mi è venuta un'idea!“
36. Batti un cinque con un compagno di gioco.
37. Dici „rosso“.
38. Grattati la testa.
39. Scuoti la testa.
40. Forma degli occhiali davanti agli occhi.



**Mehr lustige und spannende
Spiele auf unserer Webseite:**



www.dreimagier.de

Copyright:

DREI MAGIER

by Schmidt Spiele GmbH
Lahnstr. 21, D-12055 Berlin
www.dreimagier.de
Art.-Nr. 40890

.....
Redaktion: Jasmin Weigand
Gestaltung: Rolf (ARVi) Vogt
Lektorat: Hanna + Alex Weiß
.....

Autoren:
Lena + Günter Burkhardt

