

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



Ziege mit Fliege



The Goat in the Bow tie • Biquette en goguette • Geit met een strikje
La cabra encorbatada • La capra con il farfallino

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2012



Ziege mit Fliege



Ein kurioses Memospiel zur Förderung exekutiver Funktionen für 2 - 6 Spieler von 5 - 99 Jahren. Plus „Fex-Effekt“ zur Steigerung des Schwierigkeitsgrades.

Autoren:	Christiane Hüpper, Miriam Koser, Markus Nikisch
Fachliche Beratung:	Dr. Sabine Kubesch, Laura Walk
Illustration:	Lars-Arne „Maura“ Kalusky
Illustration „Fex-Fuchs“:	Sonja Hansen
Spieldauer:	ca. 15 Minuten

Willkommen bei der Ziege mit Fliege! Hier ist wie immer tierisch was los. Ein rosa Hai in Ritterrüstung fährt Skateboard, ein blauer Pudeln in Lederhose strickt Socken und ein grünes Lama im Taucheranzug spielt Schlagzeug. Ihr glaubt mir nicht? Dann spielt gleich los!



Spielinhalt

1 Ziege mit Fliege (Holzfigur), 4 Kategorienkarten, 58 Bildkarten, 12 Fex-Verwirrkarten, 1 Spielanleitung

Spielidee

Es gibt vier Arten von Bildkarten. Sie zeigen jeweils Farben, Tiere, Kleidungsstücke oder Tätigkeiten. Damit bilden die Spieler einen verrückten Satz und müssen sich ihn merken. Reihum werden neue Bildkarten aufgedeckt und abgelegt. So entstehen immer wieder neue lustige Sätze, die der Spieler, der am Zug ist, richtig aufsagen muss. Wer meint, ein Satz wurde falsch gesagt, schnappt sich die Ziege mit Fliege. Hat er richtig angezweifelt, erhält er zur Belohnung eine Bildkarte. Wer am Schluss die meisten Bildkarten gesammelt hat, gewinnt das verrückte Memo-Wortspiel.

Spielvorbereitung

Stellt die Ziege mit Fliege für alle gut erreichbar in die Tischmitte und legt die vier Kategorienkarten in der Reihenfolge Farbe, Tier, Kleidung und Tätigkeit aus.

Farbe – Tier – Kleidung – Tätigkeit



Jetzt legt ihr einen Startsatz aus. Sucht aus den Bildkarten eine beliebige Farbe, ein Tier, eine Verkleidung und eine Tätigkeit aus. Die Hintergrundfarbe der Karte zeigt euch, zu welcher Kategorie sie jeweils gehören.

Legt sie offen unter die entsprechenden Kategorienkarten und sagt den Satz, der sich daraus bilden lässt.

Beispiel:



Rosa



Kuh



Schottenrock



Socken

*Der entsprechende Satz könnte lauten:
„Die rosa Kuh im Schottenrock strickt Socken“.*

Merkt euch den Satz gut. Anschließend dreht ihr die Bildkarten um. Mischt die restlichen Bildkarten und haltet sie als verdeckten Stapel bereit. Die Karten mit dem Fex-Fuchs werden erst in den Fex-Varianten benötigt und kommen in die Schachtel zurück.

Spielablauf

Ihr spielt im Uhrzeigersinn. Wer am schnellsten sagen kann „Zwei Ziegen zogen zehn Zentner Zwieback zum Zoo.“ beginnt. Nimm die oberste Karte vom Bildkartenstapel und sieh dir das Motiv an. Anschließend zeigst du allen die Karte und legst sie **verdeckt** auf die passende ausliegende Bildkarte – Farbe, Tier, Kleidung oder Tätigkeit. Damit ändert sich der Satz. Baue die neue Karte in den Satz ein und sage ihn laut.

Beispiel:





Der Satz lautete:

„Der blaue Biber in Stöckelschuhen springt auf dem Trampolin.“

*Tim zieht eine neue Karte und zeigt sie allen. Sie zeigt den Tintenfisch. Er legt sie **verdeckt** auf den Tierstapel und sagt den neuen Satz:*

„Der blaue Tintenfisch in Stöckelschuhen springt auf dem Trampolin.“

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe und zieht eine neue Bildkarte vom Stapel.

Achtung:

Wer meint, dass der genannte Satz falsch ist, schnappt sich schnell die Ziege mit Fliege und der Satz wird kontrolliert. Deckt jeweils die oberste Bildkarte der vier Stapel auf und kontrolliert.

War der Satz wirklich falsch?

- **Ja?**

Der Spieler, der den Satz angezweifelt hat, darf sich die oberste Karte des Bildkartenstapels nehmen und verdeckt als Belohnung vor sich ablegen.



- **Nein?**

Jetzt bekommt der Spieler, dessen Satz angezweifelt wurde, die oberste Karte des Bildkartenstapels als Belohnung.

Anschließend werden die vier Bildkarten wieder verdeckt und die Spielfigur in die Tischmitte zurückgestellt. Das Spiel setzt sich wie beschrieben fort.

Spielende

Das Spiel endet, sobald die letzte Karte vom Bildkartenstapel gelegt ist. Zweifelt ein Spieler die letzte Karte an, wird eine Bildkarte aus der Auslage als Belohnung vergeben.

Der Spieler mit den meisten Bildkarten gewinnt als bester Merkfuchs das Spiel.

Tipp:

Das Spiel wird kniffliger, wenn bei Anzweiflung nicht alle vier Karten aufgedeckt werden.

Wer einen Satz anzweifelt, muss sagen, welcher Teil des Satzes falsch ist. Es wird dann nur die entsprechende Karte aufgedeckt und kontrolliert.



Fex-Effekt

Dieser listige Fex! Trickreich versucht er dein Arbeitsgedächtnis zu überlisten: Welche Farbe hatte das Tier aus der letzten Runde? Erst einmal rückwärts um den Tisch laufen, bevor Du Deinen Satz nennen darfst. Doch damit nicht genug, Fex stiftet auch noch Deine Mitspieler an, Dich lautstark abzulenken. Aber wenn Du Deine Aufmerksamkeit ganz auf die Aufgabe lenkst, dann kann selbst Fex Dich nur schwer verwirren!

Die Fex-Verwirrvariante

Dem frechen Fex-Satzfuchs fallen immer wieder neue Tricks ein, um die Spieler zu verwirren und ihre Gedächtniskünste herauszufordern.

Die Variante wird mit den zusätzlichen 12 Fex-Verwirrkarten nach den Regeln des Grundspiels gespielt. Mischt sie zusammen mit den Bildkarten. Immer, wenn eine Fex-Verwirrkarte aufgedeckt wird, passiert etwas Verrücktes.

Es gibt folgende sechs Fex-Karten:

Farbkarte-Fex/Tierkarte-Fex



Ihr müsst jetzt anstatt der Farbe/des Tiers der obersten Karte auf dem entsprechenden Stapel die Farbe/ das Tier der darunter liegenden Karte in den Satz einbauen. Liegt erst eine Farbkarte/Tierkarte aus, wird die Verwirrkarte wieder zwischen den Bildkartenstapel gesteckt.

Farbverwirrung-Fex/Tierverwirrung-Fex



Die Mitspieler nennen reihum jeweils eine beliebige Farbe/ein beliebiges Tier. Erst danach darf der Spieler den Satz sagen. Er muss sich die tatsächliche Karte also gut gemerkt haben und darf sich nicht verwirren lassen.



Tischrundlauf-Fex



Der Spieler muss zuerst einmal rückwärts um den Tisch laufen. Erst danach darf er den Satz sagen.

Neuer Satz-Fex



Der Spieler muss einen ganz neuen Satz nach dem üblichen Satzmuster erfinden. Weder Farbe, noch Tier, Kleidungsstück oder Tätigkeit der gerade oben liegenden Bildkarten dürfen genannt werden.

Tipp:

Wenn ihr schon gut geübt seid, könnt ich vereinbaren, dass nicht ganz fremde Dinge genannt werden dürfen, sondern Motive, die im Spiel vorhanden sein müssen.



Wichtige Hinweise zu den Fex-Verwirrkarten:

- Die Fex-Verwirrkarte gilt immer nur für den Spieler, der die Karte gezogen hat. Der folgende Spieler muss anschließend wieder den „normalen“ Satz nennen.
- Aufgedeckte Fex-Verwirrkarten kommen nach dem Spielzug in die Schachtel zurück.

Die Fex-Schachtelsatzvariante

Das Spiel wird wie das Grundspiel gespielt, ist jedoch kniffliger und die Sätze sind länger. Legt zu Beginn fünf Bildkarten aus, die einen Satz bilden sollen. Die fünfte Bildkarte kommt zwischen die Kategorien „Tier“ und „Kleidung“.

Bei dieser Variante kann jetzt jede Bildkarte an die neue Stelle gelegt werden. Man hat also immer die Wahl die gezogene Karte entweder in ihrer Kategorie abzulegen oder an die neue Stelle zu legen. Ihr könnt jetzt die verrücktesten Sätze bilden. Einzige Bedingung für den Satz ist, dass alle fünf Elemente der Bildkarten in der Reihenfolge, wie sie ausliegen, enthalten sind.

**Beispiel:**

Dein Satz könnte lauten:

„Der blaue Biber bittet den Pudel um die Stöckelschuhe, um damit auf dem Trampolin zu springen.“

Oder:

„Der blaue Biber und der Pudel springen gemeinsam in Stöckelschuhen auf dem Trampolin.“

The Goat in the Bow tie



A curious memory game for 2 - 6 players aged 5 - 99. Includes "Fex effect" for further entertainment and brain-twisting fun!

Authors:	Christiane Hüpper, Miriam Koser, Markus Nikisch
Technical Advice:	Dr. Sabine Kubesch, Laura Walk
Illustrations:	Lars-Arne „Maura“ Kalusky
Illustration "Fex Fox":	Sonja Hansen
Length of the game:	approx. 15 minutes

Welcome to the Goat in the Bow tie! Here everything is hurly-burly and topsy-turvy! A skateboarding pink shark wearing a coat of arms, a blue poodle wearing leather pants is knitting socks and a green lama plays drums! You don't believe me? So start playing immediately!

Contents

1 goat in a bow tie (wooden play figure), 4 category cards 58 picture cards, 12 Fex – confusion cards, set of game instructions.

Game Idea

There are four kinds of picture cards showing different colors, animals, types of clothing or activities. The player forms a crazy sentence based on what is shown and has to memorize it. One by one, new picture cards are turned over and placed according to their category. In this way the sentences change over and over again and the player whose turn it is has to recite it correctly. Whoever thinks that a sentence has been said incorrectly snatches the goat in the bow tie. If he was right and the sentence is incorrect he receives a picture card as reward. Whoever has collected the most picture cards at the end wins this crazy memory game.

Preparation of the Game

Place the goat play figure in the center of the table so that everybody can easily reach it. Arrange the four category cards in this order: color, animal, piece of clothing, activity.

color – animal – clothing – activity

Now form a first sentence. To do so choose any color, animal, clothing and activity picture card. The background color of the cards indicates which category they belong to. Place the four picture cards face up underneath their corresponding category cards.

Now say the sentence that can be formed by the four pictures.

Example:



pink



cow



kilt



socks

*The corresponding sentence could be:
The pink cow wearing a kilt is knitting socks.*

Memorize the sentence and turn the four picture cards over.
Shuffle the remaining picture cards and place them face down in a pile.
The cards showing the Fex fox are not needed for this variation and are returned to the game box

How to Play

Play in a clockwise direction. Whoever is the quickest at saying “Good goats groove, giggle and gallop to the grange” starts and draws the top card from the picture card pile. Have a good look at it. Show it to the other players and place it face down on the corresponding picture card in the row – color, animal, clothing or activity. The sentence now changes. Integrate the information from the new card into the sentence and announce the new sentence.

Example:





The sentence was:

The blue beaver wearing high heels jumps on the trampoline.

Tim draws a new card and shows it to everybody. The card shows the octopus.

Tim places it face down on the animal card and says the new sentence:

"The blue octopus wearing high heels jumps on the trampoline."

Then it's the turn of the next player to draw a picture card from the pile.

Watch out:

Anybody who thinks that the announced sentence is wrong grabs the goat play figure. Then you check the sentence. Turn over the four top picture cards of the row and check.

Was the sentence really incorrect?

- **Yes?**

The player who questioned the sentence gets the top card on the picture card pile as a reward.

- **No?**

In this case the player whose sentence has been questioned gets the card from the top of the picture pile as a reward.

After that the four picture cards of the row are turned back over and the play figure returned to the center of the table and the game continues as described.

End of the Game

The game ends as soon as the last card of the picture card pile has been placed. If a player questions the last card, a picture card of the row is given as a reward. The player who collected the most picture cards is the best memorizing fox and wins the game.

Hint:

The game gets trickier if not all four picture cards are turned over if a sentence is questioned. Whoever questions a sentence has to indicate which part of the sentence is wrong and only this card is turned over and checked.



The FEX effect

Fex is so smart! He tries to outwit your working memory with his many tricks. What color was the animal in the last round? First you must walk backwards round the table before you can say your sentence. But not only that! Fex also encourages the other players to distract you by making lots of noise. If you are able to concentrate solely on the task even Fex will have difficulties confusing you.

The Fex confusion variation

The cheeky Fex phrase fox comes up with new tricks over and over again, thus confusing the players and challenging their memory skills.

The variation is played according to the rules of the basic game but with the additional Fex confusion cards. Shuffle the picture cards with the Fex cards. When a Fex card is turned over something crazy happens.

These are the Fex cards:

Color card Fex/ Animal card Fex



Instead of the color/animal of the top card of the corresponding pile you have to integrate the color/ animal of the last but one card into the phrase. If there is just one color/ animal card there, the confusion card is returned back under the picture card pile.

Color confusion Fex/ Animal confusion Fex



First the other players one by one name any color/ animal and only then can the player whose turn it is announce the phrase. So he has to remember the original card very well so as not to get confused by the others.

Round the table Fex



The player has to do walk all the way around the table backwards. Only then can he announce the sentence.

New sentence Fex



The player has to say a completely new sentence according to the given phrase pattern. He may not use the color, animal, clothing or activity of the picture cards on top at that moment.

Hint:

If you already have some experience you can agree to use things shown on the picture cards.

Important hints for the Fex confusion cards:

- The Fex confusion card is only valid for the player who draws it from the pile. The next player has to announce the “normal” sentence.
- Fex confusion cards are returned to the game box once they have been played with.

The complex sentences Fex variation

The game is played as in the basic version but is much trickier and the sentences longer. Start by displaying five picture cards to form a sentence. Place the fifth picture card between the categories “animal” and “clothing”. In this variation any picture card can be placed in this new location; that is you have the choice to place either the new card according to its category or in the new location. You can now form the craziest sentences. The only condition is that the sentence is composed of all five elements and in the order they are laid out.

Example:



Your sentence could go:

The blue beaver asks the poodle for the high heels in order to jump with them on the trampoline.

Or:

The blue beaver and the poodle are both wearing high heels and jumping on the trampoline.

Biquette en goguette



Un subtil jeu de mémoire pour stimuler les fonctions exécutives, pour 2 à 6 joueurs de 5 à 99 ans. Plus « effet Fex » pour augmenter le niveau de difficulté.

Auteurs :	Christiane Hüpper, Miriam Koser, Markus Nikisch
Conseil pédagogique :	Dr. Sabine Kubesch, Laura Walk
Illustration :	Lars-Arne „Maura“ Kalusky
Illustration du pion-renard « Fex » :	Sonja Hansen
Durée de la partie :	env. 15 minutes

Bienvenue chez Biquette ! Elle porte toujours un drôle de nœud papillon et ses amis animaux sont plutôt bizarres ! Un requin rose en armure de chevalier fait du skate board, un caniche bleu en short en cuir bavarois tricote des socquettes et un lama vert en scaphandrier joue de la batterie. Vous ne me croyez pas ? Et bien faites une partie et vous verrez !

Contenu du jeu

1 Biquette (pion en bois), 4 cartes de catégories,
58 cartes illustrées, 12 cartes Fex

Idée

Il y a quatre catégories de cartes : couleurs, animaux, vêtements et activités. Avec ces cartes, les joueurs forment une phrase insolite et doivent la retenir. De nouvelles cartes sont retournées à tour de rôle et déposées. On obtient ainsi à chaque fois une nouvelle phrase amusante que le joueur dont c'est le tour doit annoncer. Si quelqu'un pense qu'une phrase n'a pas été annoncée correctement, il attrape vite Biquette. S'il avait raison, il récupère une carte illustrée en récompense. Celui qui aura le plus de cartes illustrées à la fin de la partie sera le gagnant de ce jeu de mémoire original.

Préparatifs

Posez Biquette au milieu de la table (bien accessible pour tous) et posez les quatre cartes de catégories dans l'ordre suivant : animal, couleur, vêtement et activité.

Animal – Couleur – Vêtement – Activité

Maintenant vous posez un jeu de cartes de départ. Parmi les cartes illustrées, choisissez une de chaque catégorie. La couleur du fond de la carte vous indique à quelle catégorie elle appartient. Formez avec ces cartes illustrées faces visibles une rangée que vous placez sous celle des cartes de catégories (celles-ci restant toujours visibles) et annoncez la phrase ainsi formée.

Exemple :



Vache



rose



kilt



tricote

*La phrase correspondante pourrait être :
La vache rose en kilt tricote des socquettes*

Souvenez-vous bien de cette phrase. Ensuite, vous retournez les cartes illustrées faces cachées. Mélangez les cartes illustrées restantes et empilez-les, faces cachées. Les cartes avec le pion renard Fex seront seulement utilisées pour les variantes Fex et sont remises dans la boîte.

Déroulement de la partie

Vous jouez dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui pourra dire le plus vite « Chèvre chapardeuse et chatouilleuse chemine en chantant ! » commence la partie. Prends la carte posée en haut de la pile et regarde le motif qui y est représenté. Ensuite montre la carte aux autres et pose-la face cachée sur la carte illustrée déjà posée de la catégorie correspondante (couleur, animal, vêtement ou activité). La phrase est donc modifiée. Le mot correspondant à la nouvelle carte doit être inséré dans la phrase. Annonce la phrase tout haut.

Exemple :





La phrase était : Le castor bleu en chaussures à talons saute sur le trampoline.

Tim tire une nouvelle carte et la montre à tous les joueurs. Elle indique la pieuvre. Il pose la carte face cachée sur la pile de la catégorie « animal » et annonce la nouvelle phrase : « La pieuvre bleue en chaussures à talons saute sur le trampoline ».

C'est ensuite au tour du joueur suivant de tirer une nouvelle carte de la pile.

Attention :

Celui qui pense que la phrase annoncée n'est pas correcte attrape vite Biquette et la phrase est contrôlée. Retournez chacune des cartes posées en haut des quatre piles et vérifiez.

La phrase était-elle vraiment fausse ?

- **Oui ?**

Le joueur qui a détecté la mauvaise phrase prend en récompense la carte posée en haut de la pile de cartes illustrées et la pose devant lui face cachée.

- **Non ?**

Maintenant, c'est le joueur soupçonné d'avoir annoncé une mauvaise phrase qui récupère la carte posée en haut de la pile de cartes illustrées.

Les quatre cartes illustrées sont ensuite de nouveau cachées et le pion est remis au milieu de la table. La partie se poursuit comme décrit plus haut.

Fin de la partie

La partie se termine dès que la dernière carte de la pile de cartes illustrées a été tirée. Si un joueur remet en cause la dernière carte, il sera récompensé par n'importe quelle carte illustrée du jeu posé. Le joueur qui possède le plus de cartes illustrées gagne la partie car il a le plus de mémoire.

Conseil :

Le jeu sera plus subtil si, en cas de doute, on ne retourne pas toutes les quatre cartes. Celui qui met une phrase en doute doit dire à quel endroit la phrase n'est pas correcte. On retourne seulement la carte correspondante et vérifie.



Effet Fex

Qu'est-ce qu'il est malicieux, ce Fex ! Avec ses tours, il essaye de tromper ta mémoire. Quelle était la couleur de l'animal au dernier tour ? Fais une fois le tour de la table à reculons avant d'annoncer ta phrase. Mais ce n'est pas tout : Fex demande aux autres joueurs d'être très bruyants afin de détourner ton attention. Mais si tu réussis à bien te concentrer, même Fex ne pourra pas te dérouter.

La variante avec les cartes Fex

Le renard Fex a plus d'un tour dans son sac pour embrouiller les joueurs et défier leur mémoire.

La variante est jouée avec les 12 cartes Fex supplémentaires en suivant les règles du jeu de base. Mélangez ces cartes aux cartes illustrées. A chaque fois qu'une carte Fex est tirée, il arrive quelque chose d'insolite.

Il y a six cartes Fex comme suit :

Cartes Fex couleur ou animal



Au lieu de la couleur/de l'animal de la carte posée en haut de la pile correspondante, vous devez maintenant insérer dans la phrase la couleur/l'animal de la carte posée juste en dessous. S'il y a uniquement une carte de couleur/d'animal de posée, cette carte Fex est de nouveau glissée entre les cartes de la pile de cartes illustrées.

Carte Fex d'embrouillement des couleurs ou des animaux



Les autres joueurs nomment chacun à leur tour n'importe quelle couleur/n'importe quel animal. Le joueur ne peut annoncer la phrase qu'après. Il doit donc bien se souvenir de la bonne carte et ne pas se laisser dérouter.

Carte Fex "course autour de la table"



Le joueur doit d'abord faire une fois le tour de la table à reculons et ensuite dire la phrase.

Carte Fex "nouvelle phrase"



Le joueur doit inventer une nouvelle phrase sur le modèle des autres phrases. Il ne doit nommer ni la couleur, ni l'animal, ni le vêtement ou l'activité du jeu de cartes illustrées qui vient juste d'être posé.

Conseil : Quand vous serez déjà bien rodés avec ce jeu, vous pourrez convenir d'annoncer uniquement des motifs qui doivent être présents dans le jeu.

Notes importantes sur les cartes Fex d'embrouillement :

- Seul le joueur qui a tiré la carte Fex joue de manière correspondante. Le joueur suivant annonce la phrase « normale ».
- Les cartes Fex tirées sont remises dans la boîte une fois qu'elles ont été jouées.

La variante avec des « phrases à tiroirs »

La partie se joue comme dans le jeu de base, mais elle est encore plus subtile et les phrases sont encore plus longues. Au début de la partie, posez cinq cartes qui doivent former une phrase. La cinquième carte est posée entre la catégorie « couleur » et « vêtement ». Dans cette variante, on peut poser chaque carte illustrée à l'emplacement nouvellement créé. On peut donc choisir à chaque fois de poser la carte tirée dans sa catégorie ou dans le nouvel emplacement. Vous pouvez donc maintenant former les phrases les plus folles. La seule condition est que les cinq éléments des cartes illustrées soient compris dans l'ordre dans lequel ils sont posés.

Exemple :



Ta phrase pourrait être la suivante :

Le castor bleu demande au caniche de lui donner les chaussures à talons pour sauter sur le trampoline

Ou bien :

Le castor bleu et le caniche sautent en chaussures à talons sur le trampoline.

Geit met een strikje



Een merkwaardig geheugenspel ter ondersteuning van de executieve functies voor 2 - 6 spelers van 5 - 99 jaar. Met "Fex-effect" om de moeilijkheidsgraad te verhogen.

Auteurs:	Christiane Hüpper, Miriam Koser, Markus Nikisch
Vaktechnisch advies:	Dr. Sabine Kubesch, Laura Walk
Illustraties:	Lars-Arne „Maura“ Kalusky
Illustratie "Fex-vos":	Sonja Hansen
Speelduur:	ca. 15 minuten

Welkom bij de geit met het strikje! Hier is telkens van alles aan de hand. Een roze haai met wapenrusting rijdt skateboard, een blauwe poedel met lederhosen breit sokken en een groene lama met duikerspak speelt op een drumstel. Jullie geloven me niet? Begin dan maar gauw te spelen!



Spelinhoud

1 geit met een strikje (houten figuur), 4 categoriekaarten , 58 prentkaarten, 12 Fex-verwarringskaarten, spelregels

Spelidee

Er zijn vier soorten prentkaarten. Daarop staan telkens kleuren, dieren, kledingsstukken of activiteiten afgebeeld. Hiermee maken de spelers een dwaze zin die ze moeten onthouden. Om de beurt worden nieuwe prentkaarten omgedraaid en weggelegd. Zo ontstaan steeds nieuwe, grappige zinnen, die de speler tijdens zijn beurt moet opzeggen. Wie denkt dat een verkeerde zin is genoemd, grijpt snel de geit met het strikje. Als de speler gelijk heeft, krijgt hij als beloning een prentkaart. Wie uiteindelijk de meeste prentkaarten heeft verzameld, wint dit malle memowoordspel.

Spelvoorbereiding

Zet de geit met het strikje voor iedereen goed bereikbaar in het midden op tafel en leg de vier categoriekaarten in de volgorde kleur, dier, kleding en activiteit achter elkaar.

Kleur – Dier – Kleding – Activiteit

Nu leggen jullie een beginzin neer. Kies uit de prentkaarten een kleur, een dier, een kledingstuk en een activiteit. De achtergrondkleur van de kaart geeft steeds aan tot welke categorie ze horen.

Leg ze open onder de bijpassende categoriekaarten en zeg de zin die hiermee kan worden gevormd hardop op.

Voorbeeld:



roze



koe



Schotse rok



sokken

*De bijpassende zin zou kunnen luiden:
De roze koe met de Schotse rok breit sokken.*

Onthoud de zin goed. Daarna keren jullie de prentkaarten om.
Schud de overige prentkaarten en leg ze verdekt op een stapel klaar. De kaarten met de Fex-vos worden pas bij de Fex-varianten gebruikt en gaan terug in de doos.

Spelverloop

Er wordt klokgewijs om de beurt gespeeld. Wie het snelst "drie grijze geiten gooien gearmd grote gouden gebakschalen op de grond", begint. Pak de bovenste kaart van de stapel prentkaarten en bekijk de afbeelding. Daarna laat je de kaart aan iedereen zien en leg je hem omgekeerd op de bijpassende prentkaart die op tafel ligt: kleur, dier, kleding of activiteit. Hierdoor verandert de zin. Gebruik de nieuwe kaart in de zin en zeg hem hardop.

Voorbeeld:



De zin luidde:

de blauwe bever op schoenen met hoge hakken springt op de trampoline.

Tim trekt een nieuwe kaart en laat hem aan iedereen zien. Hierop staat een inktvis. Hij legt hem verdekt op de dierstapel en zegt de nieuwe zin op: "De blauwe inktvis op schoenen met hoge hakken springt op de trampoline."

Daarna is de volgende speler aan de beurt en hij/zij pakt een nieuwe prentkaart van de stapel.

Let op:

Wie denkt dat de zojuist genoemde zin onjuist is, grijpt snel de geit met het strikje en daarna wordt de zin gecontroleerd. Draai nu telkens de bovenste prentkaart van de vier stapels om en controleer de zin.

Was de zin werkelijk verkeerd?

- **Ja?**

De speler die de zin in twijfel heeft getrokken, mag de bovenste kaart van de stapel prentkaarten pakken en omgekeerd als beloning voor zich neerleggen.



- **Nee?**

Nu krijgt de speler, wiens zin in twijfel is getrokken, de bovenste kaart van de stapel prentkaarten als beloning.

Vervolgens worden de vier prentkaarten weer omgekeerd en de spelfiguur midden op tafel teruggezet. Het spel gaat zoals beschreven verder.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra de laatste kaart van de stapel prentkaarten is neergelegd. Als een van de spelers deze laatste zin in twijfel trekt, wordt een prentkaart van de op tafel liggende kaarten als beloning uitgekeerd. De speler met de meeste prentkaarten is de slimste vos met het beste geheugen en wint het spel.

Tip:

het spel wordt ingewikkelder als wanneer een zin in twijfel wordt getrokken, niet alle vier de kaarten worden omgedraaid. De speler die de zin betwijfelt, moet zeggen welk deel van de zin onjuist is. Daarna wordt natuurlijk de betreffende kaart omgedraaid en gecontroleerd.

Fex-effect

Die gewiekste Fex toch! Met allerlei trucs probeert hij je werkgeheugen te slim af te zijn: welke kleur had het dier uit de laatste ronde? Eerst een keer achteruit rond de tafel lopen voordat je de zin mag opzeggen. En als dat nog niet genoeg is, zet Fex ook nog je medespelers aan om je luidkeels af te leiden. Maar als je al je aandacht helemaal op de opdracht richt, kan zelfs Fex je maar moeilijk in de war brengen.

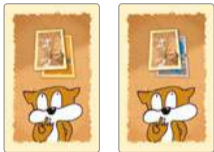
De Fex-verwarringsvariant

De ondeugende Fex-vos bedenkt steeds weer nieuwe trucs om de spelers in verwarring te brengen en hun geheugen op de proef te stellen. De variant wordt met de extra 12 Fex-verwarringskaarten volgens de regels van het basisspel gespeeld. Schud ze samen met de prentkaarten. Telkens als er een Fex-verwarringskaart wordt omgedraaid, gebeurt er iets bijzonders.



Er zijn de volgende zes Fex-kaarten:

Kleurkaart-Fex/dierkaart-Fex



Jullie moeten nu in plaats van de kleur/het dier van de bovenste kaart op de betreffende stapel de kleur/het dier van de onderliggende kaart in de zin gebruiken. Als er slechts één kleurkaart/dierkaart ligt, wordt de verwarringskaart weer tussen de stapel prentkaarten gestopt.

Kleuren-in-de-war-Fex/dieren-in-de-war-Fex



De medespelers noemen om de beurt ieder een kleur/dier naar keuze. Pas daarna mag de speler de zin opzeggen. Hij moet de werkelijke kaart goed hebben onthouden en mag zich niet in verwarring laten brengen.

Random-de-tafel-Fex



De speler moet eerst een keer achteruit rond de tafel lopen. Pas daarna mag hij de zin opzeggen.

Nieuwe-zin-Fex



De speler moet een compleet nieuwe zin volgens het gebruikelijke patroon bedenken. Noch de kleur, noch het dier, kledingsstuk of de activiteit van de prentkaarten die nu bovenop liggen, mag worden genoemd.

Tip: als jullie al wat bedreven in het spel zijn, kunnen jullie ook afspreken dat niet heel vreemde dingen mogen worden genoemd, maar alleen afbeeldingen die in het spel voorkomen.

Belangrijke opmerkingen voor de Fex-verwarringskaarten:

- De Fex-verwarringskaart geldt altijd alleen voor de speler die de kaart heeft getrokken. De volgende speler moet daarna weer de “normale” zin opzeggen.
- Omgedraaide Fex-verwarringskaarten gaan terug in de doos als de beurt voorbij is.

De Fex-variant met samengestelde zinnen

Het spel wordt gespeeld zoals het basisspel, maar is nu ingewikkelder en de zinnen zijn langer. Leg aan het begin vijf prentkaarten neer, die samen een zin moeten vormen. De vijfde prentkaart komt tussen de categorieën „dier” en “kleding”. Bij deze variant kan nu iedere prentkaart op de nieuwe plek worden gelegd. Je hebt dus altijd de keus om de getrokken kaart óf op zijn categorie neer te leggen, óf op de nieuwe plek te leggen. Nu kunnen jullie de gekste zinnen maken. De enige voorwaarde is, dat de zin alle vijf elementen van de prentkaarten bevat in de volgorde zoals ze op tafel liggen.

Voorbeeld:



Je zin zou kunnen luiden:

De blauwe bever vraagt de poedel met de schoenen met hoge hakken om ermee op de trampoline te springen."

Of:

De blauwe bever en de poedel springen samen met schoenen met hoge hakken op de trampoline.

La cabra encorbatada



Un curioso juego de memoria para el fomento de las funciones ejecutivas, para 2 – 6 jugadores de 5 a 99 años. Más el «efecto Fex» para incrementar el grado de dificultad.

Autores:	Christiane Hüpper, Miriam Koser, Markus Nikisch
Asesoramiento técnico:	Dr. Sabine Kubesch, Laura Walk
Ilustraciones:	Lars-Arne “Maura” Kalusky
Ilustraciones «Zorro Fex»:	Sonja Hansen
Duración de una partida:	aprox. 15 minutos

¡Bienvenidos al juego de la cabra encorbatada! En él suceden unas cosas bestiales. Un tiburón rosa con una armadura de caballero va en monopatín, un caniche azul con un pantalón de cuero está tejiendo un calcetín y una llama verde con un traje de buzo está tocando la batería. ¿No me creéis? ¡Pues poneros a jugar y veréis!



Contenido del juego

1 cabra con pajarita (figurita de madera), 4 cartas de categorías, 58 cartas ilustradas, 12 cartas lisas Fex, 1 instrucciones del juego

El juego

Hay cuatro tipos de cartas ilustradas que muestran colores, animales, prendas de vestir o actividades. Con ellas, los jugadores forman una frase disparatada y tienen que memorizarla. Se van dando la vuelta y depositando nuevas cartas ilustradas y de este modo van surgiendo cada vez nuevas frases divertidas que el jugador que tiene el turno tiene que recitar de memoria correctamente. Quien piense que la frase es incorrecta tiene que coger la cabra encorbatada. Si su suposición es correcta, recibirá de premio una carta ilustrada. Gana este disparatado juego de memoria con palabras quien haya reunido al final el mayor número de cartas.

Preparativos

Poned a la cabra encorbatada en el centro de la mesa de manera que esté al alcance de todos, y colocad las cuatro categorías de cartas en el siguiente orden: animal, color, prenda de vestir y actividad.

color – animal – prenda de vestir – actividad

Ahora tenéis que exponer una frase de inicio. Elegid un color, un animal, una prenda de vestir y una actividad cualquiera de entre las cartas ilustradas. El color de fondo os indica a qué categoría pertenece cada carta. Ponedlas boca arriba en las correspondientes cartas de categoría y pronunciad la frase que se forma con ellas.

Ejemplo:



rosa



vaca



falda escocesa



calcetines

*La frase correspondiente podría sonar de esta manera:
La vaca rosa con la falda escocesa está tejiendo unos calcetines.*



Memorizad bien la frase. A continuación dad la vuelta a las cartas.
Barajad las cartas restantes y tenedlas preparadas en un mazo con las cartas boca abajo. Las cartas con el zorro Fex sólo son necesarias en las variantes Fex y se devuelven a la caja.

¿Cómo se juega?

Vais a jugar en el sentido de las agujas del reloj. Comienza quien más rápidamente sepa decir: «Cuatro cabras cubrieron a una cobra con brocas rotas». Coge la primera carta del mazo de cartas ilustradas y fíjate en el motivo dibujado. A continuación tienes que mostrar la carta a todos los compañeros de juego y ponerla de nuevo boca abajo sobre la correspondiente carta ilustrada conforme al animal, el color, la prenda de vestir o la actividad. La frase cambia entonces. Vuelve a formar la frase con el elemento de la carta nueva y pronúnciala en voz alta.

Ejemplo:



La frase era:

El castor azul con zapatos de tacón alto está saltando el trampolín.

Joaquín saca una carta nueva y se la muestra a todos. En la carta se ve un pulpo.

Pon la carta boca abajo sobre la pila de los animales y pronuncia la frase nueva:

« El pulpo azul con zapatos de tacón alto está saltando el trampolín.»

Es el turno del siguiente jugador que extraerá una carta del mazo.

Atención:

Quien piense que la frase pronunciada es incorrecta tiene que coger la cabra encorbatada y entonces se procede a verificar la corrección de la frase. Dad la vuelta a la primera carta de cada categoría y controlad la corrección de la frase.

¿Era realmente incorrecta la frase?

- **¿Sí?**

El jugador que dudó de la corrección de la frase se quedará de premio la primera carta del mazo de cartas y se la pondrá delante boca abajo.



- **¿No?**

El jugador de quien se ha puesto en duda la corrección de la frase se quedará de premio la primera carta del mazo de cartas.

A continuación se vuelven a poner boca abajo las cuatro cartas y se devuelve la figurita al centro de la mesa. El juego prosigue como se ha descrito anteriormente.

Final del juego

La partida acaba cuando se haya jugado la última carta del mazo de cartas. Si un jugador duda de la corrección de la frase pronunciada con esta última carta y tiene razón, se quedará entonces con una de las cartas ya jugadas. Gana la partida el jugador con el mayor número de cartas obtenidas, convirtiéndose así en el jugador con la mejor memoria.

Consejo:

El juego se complica si, cuando se duda de la corrección de una frase, no se da la vuelta a las cuatro cartas, sino únicamente a la carta del elemento de la oración que se supone equivocado. Por lo tanto, sólo se verificará la corrección de la carta correspondiente.

Efecto Fex

¡Pero qué astuto es este Fex! Con todos los trucos que sabe está intentando sorprender y poner a prueba tu memoria de trabajo. ¿De qué color era el animal de la última ronda? Antes de poder pronunciar tu frase tienes que dar una vuelta a la mesa, de espaldas. Pero no contento con esto, Fex incita a tus compañeros de juego a distraerte lo máximo posible. Sin embargo, si pones toda tu atención en la tarea, ¡ni el mismísimo Fex podrá hacer que te confundas!

La variante liosa Fex

Al travieso del zorro Fex siempre se le ocurren nuevos trucos para liar a los jugadores y poner a prueba sus artes memorísticas. Esta variante se juega con las 12 cartas liosas Fex adicionales siguiendo las reglas del juego básico. Barajadlas juntamente con las cartas ilustradas. Siempre que se da la vuelta a una carta liosa Fex, sucede alguna cosa disparatada.



Existen las siguientes seis cartas Fex:

Carta de color Fex / carta de animal Fex



En lugar de construir la frase con el color o con el animal de la primera carta de la pila correspondiente, ahora tenéis que formar la frase con la carta de color o de animal que está debajo de la primera. Si sólo hay una carta de color o de animal, entonces se volverá a introducir la carta liosa en el mazo de cartas ilustradas.

Lío de colores Fex / lío de animales Fex



Los compañeros de juego pronuncian por turno ya sea un color o el nombre de un animal. El jugador no podrá pronunciar la frase hasta que los compañeros hayan acabado. Así pues, tiene que haber memorizado bien la carta real y no dejarse equivocar.

Vuelta a la mesa Fex



Primero el jugador tiene que correr de espaldas una vuelta entera alrededor de la mesa. Sólo podrá pronunciar la frase cuando esté de vuelta en su sitio.

Frase nueva Fex



El jugador tiene que inventarse una frase completamente nueva siguiendo el orden habitual de la frase. No se puede pronunciar el color, ni el animal, ni la prenda de vestir ni la actividad de las cuatro cartas de esa serie.

Consejo:

Cuando ya seáis expertos en el juego, podéis ponerlos de acuerdo para no pronunciar animales ni prendas ni actividades inventadas, sino únicamente las que están presentes efectivamente en el juego.



Indicaciones importantes sobre las cartas Fex liosas:

- La carta Fex liosa sólo vale para el jugador que acaba de sacar la carta del mazo. El jugador siguiente tiene que pronunciar la frase «normal» que le toque.
- Las cartas Fex liosas se devuelven a la caja una vez jugadas.

La variante Fex de la frase intrincada

Se juega con las reglas del juego básico, pero es algo más complicada y las frases son más largas. Colocad al comienzo las cinco cartas ilustradas con las que se ha de construir una frase. Esta quinta carta se coloca entre las categorías «color» y «prenda de vestir». En esta variante puede colocarse cualquier carta en esta nueva posición. Así pues, se tiene siempre la elección de colocar la carta en su categoría correspondiente o en este nuevo emplazamiento. Ahora podéis formar las frases más disparatadas imaginables. La única condición para la frase consiste en que se ha de mantener el orden de los cinco elementos de las cartas.

Ejemplo:



Tu frase podría ser la siguiente:

El castor azul pide al caniche los zapatos de tacón alto para saltar con ellos el trampolín.

O bien:

El castor azul y el caniche saltan juntos con los zapatos de tacón alto el trampolín.



La capra con il farfallino



Un curioso gioco di memoria per incrementare le funzioni esecutive, per 2-6 giocatori da 5 a 99 anni. Più "effetto Fex" per aumentare il grado di difficoltà.

Autori:	Christiane Hüpper, Miriam Koser, Markus Nikisch
Consulenza specialistica:	Dr. Sabine Kubesch, Laura Walk
Illustrazioni:	Lars-Arne „Maura“ Kalusky
Illustrazione "Volpe Fex":	Sonja Hansen
Durata del gioco:	circa 15 minuti

Benvenuti al gioco della Capra con farfallino! Qui succedono come sempre cose bestiali. Un pescecane rosa con armatura da cavaliere va in skateboard, un barboncino blu con calzoncini di cuoio fa la calza e un lama verde con muta subacquea suona la batteria. Vi pare impossibile? Giocare per credere!



Dotazione del gioco

1 capra con farfallino (figura in legno), 4 carte di categorie,
58 carte illustrate, 12 carte garbuglio Fex, Istruzioni per giocare

Idea e scopo del gioco

Ci sono quattro tipi di carte illustrate, che mostrano colori, animali, vestiti o attività. Con queste carte i giocatori formano una frase strampalata, che dovranno memorizzare. Scoprendo e scartando nuove carte, si formano sempre nuove divertenti frasi, che il giocatore di turno dovrà recitare correttamente. Chi ritiene che una frase sia sbagliata, afferra la capra con farfallino. Se ha ragione, riceve in premio una carta illustrata. Il giocatore che alla fine ha raccolto il maggior numero di carte illustrate vince questo strampalato gioco di memoria con parole.

Preparazione del gioco

Collocate la capra con il farfallino al centro del tavolo in modo raggiungibile a tutti e mettete sul tavolo le quattro carte di categorie nella successione animale, colore, vestito, attività.

animale – **colore** – **vestito** – **attività**

Ora dovete comporre una frase iniziale. Cercate tra le carte illustrate un animale, un colore, un vestito e un'attività a scelta. Il colore di fondo vi indicherà a quale categoria corrispondono.

Mettete le carte scoperte, formando un'altra fila, al di sotto delle corrispondenti carte di categorie e pronunciate la frase che ne risulta.

Esempio:



mucca



rosa



gonnellino scozzese



calza

*La frase corrispondente potrebbe dunque essere:
La mucca rosa con il gonnellino scozzese fa la calza.*



Memorizzate bene la frase e poi girate le carte illustrate.
Mescolate le restanti carte illustrate e formate un mazzo coperto. Le carte con la volpe si utilizzano solo nella variante di gioco Fex e si ripongono nella scatola.

Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario. Inizia chi riesce a recitare più velocemente "Sopra la panca la capra campa, sotto la panca la capra crepa". Prendi la prima carta del mazzo, guarda l'illustrazione, mostrala poi a tutti gli altri giocatori e infine mettila coperta sulla corrispondente carta illustrata, animale, colore, vestito, attività.

In tal modo la frase cambia. Inserisci la nuova carta nella frase e pronunciala ad alta voce.

Esempio:



La frase era:

Il castoro blu con i tacchi a spillo salta sul trampolino elastico

Prendi una nuova carta e mostrala a tutti. Sulla carta c'è il polipo. Mettila coperta sul mazzo degli animali e pronuncia la nuova frase: "Il polipo blu con i tacchi a spillo salta sul trampolino elastico".

Il turno passa poi al giocatore seguente, che prende una nuova carta dal mazzo.

Attenzione:

Il giocatore che ritiene che la frase pronunciata sia sbagliata, afferra subito la capra con il farfallino; si fa poi il controllo della frase. Scoprite la carta superiore dei quattro gruppi di carte e controllate.

La frase era veramente sbagliata?

- **Sì:**
Il giocatore "dubbioso" riceve in premio la prima carta del mazzo di carte illustrate e la mette davanti a sé.



- **No:**

In questo caso la carta la riceve in premio il giocatore la cui frase è stata messa in dubbio.

Si coprono nuovamente le quattro carte illustrate e si rimette la figura al centro del tavolo. Il gioco continua come sopra descritto.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando si sono giocate tutte le carte del mazzo. Se qualcuno mette in dubbio la correttezza della frase in cui si usa l'ultima carta, riceve in premio una delle carte già giocate. Vince, dimostrando di avere una supermemoria, chi ha il maggior numero di carte illustrate.

Consiglio:

Il gioco si complica se nel momento del dubbio non si scoprono tutte e quattro le carte. Chi dubita della correttezza di una frase deve dire in quale parte è sbagliata. Si scopre e si controlla allora solo la carta corrispondente

Effetto FEX

Che furba è FEX! Ogni trucco è buono per ingannare la tua memoria operativa: di che colore era l'animale dell'ultimo giro? Prima di dire la tua frase, devi fare un giro intorno al tavolo correndo a ritroso. Ma come se questo non bastasse, Fex istiga per di più i tuoi compagni di gioco, perché ti distraggano con le loro grida. Se riesci a concentrarti nello svolgimento del tuo compito, neppure Fex riuscirà a confonderti!

La variante Fex garbuglio

La sfacciata volpe Fex riesce sempre ad escogitare nuovi trucchi per confondere i giocatori mettendo alla prova le loro capacità mnemoniche. La variante si gioca con le 12 carte Fex garbuglio aggiuntive, secondo le regole del gioco di base. Mescolatele con le carte illustrate. Ogni volta che si scopre una carta Fex garbuglio, succede qualcosa di strampalato.



Ci sono sei tipi di carte Fex:

Carta di colore-Fex/Carta di animale-Fex



Invece del colore/animale della prima carta, cioè di quella che si trova in cima al mazzo corrispondente, dovete ora inserire nella frase il colore/animale della seconda carta. Se c'è soltanto una carta di colore/di animale, la carta garbuglio viene infilata di nuovo nel mazzo delle carte illustrate.

Garbuglio di colore-Fex/Garbuglio di animale-Fex



I compagni di gioco pronunciano a turno un colore/animale a scelta. Il giocatore potrà pronunciare la frase solo quando tutti hanno finito. Se avrà memorizzato bene la carta giusta, non si farà confondere.

Corsa intorno al tavolo-Fex



Il giocatore dovrà fare un giro intorno al tavolo correndo a ritroso e pronuncerà la frase solo quando avrà completato il giro.

Nuova frase-Fex



Il giocatore dovrà inventare una frase completamente nuova, secondo il consueto modello di frase. Non si possono pronunciare né il colore né l'animale né il vestito o l'attività delle carte illustrate che si trovano in cima.

Consiglio: quando sarete ormai esperti nel gioco, potrete decidere di non pronunciare elementi completamente sconosciuti, bensì motivi che devono essere presenti nel gioco.



Importanti indicazioni per le carte garbuglio Fex:

- La carta garbuglio Fex è valida solo per il giocatore che l'ha pescata dal mazzo. Il giocatore seguente pronuncerà la frase "normale".
- Una volta giocate, le carte garbuglio Fex vanno rimesse nella scatola.

La variante Fex della frase intricata

Si gioca come nel gioco di base, ma il gioco risulta più complicato e le frasi sono più lunghe. Iniziate collocando sul tavolo cinque carte illustrate, che devono formare una frase. La quinta carta starà tra le categorie "animale" e "vestito". In questa variante, qualsiasi carta illustrata può essere collocata in questa nuova posizione. Si può dunque scegliere se mettere la carta nella sua categoria oppure nella nuova posizione. Ora potete formare le frasi più astruse. Unica condizione per la frase è mantenere i cinque elementi delle carte nella successione in cui appaiono.

Esempio:



La frase potrebbe essere:

Il castoro blu chiede al barboncino le scarpe con i tacchi a spillo per saltare sul trampolino elastico.

Oppure:

Il castoro blu e il barboncino con i tacchi a spillo saltano insieme sul trampolino elastico.



Fit fürs Lernen



Förderung
exekutiver
Funktionen

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

www.haba.de

Made in Germany