DREI
MAGIER
Jacques Zeimet
Kaker
laken
Tanz

D

Kakerlaken Tanz

Autor: **Jacques Zeimet**
Illustration & Grafik: **Rolf (ARVi) Vogt**
Redaktion: **Thorsten Gimmler & Matthias Karl**

Spieleranzahl: **2 - 6**
Alter: **ab 6 Jahren**
Spieldauer: **10-20 Minuten**

Material

1. 112 Tanzkarten (in vier Tanzstilen: Aua, Bssss, Flapp Flapp, Meeep)
2. 16 Tabu-Tanzkarten (mit Discokugel, je vier pro Tanzstil)
+ Spielanleitung

Spielidee und Spielziel

Es ist Disco-Zeit! Jetzt wird getanzt, was das Zeug hält!
Und zwar so schnell wie möglich. Aber Kakerlaken haben einen eigenen, ganz speziellen Tanzstil...
Genauso schnell, wie die Spieler abwechselnd die Karten ausspielen, müssen sie den entsprechenden Tanz auch richtig „tanzen“. Sie müssen also die passenden Bewegungen machen und gleichzeitig den Tanz benennen. Aber aufgepasst, auf der Tanzfläche sind keine Fehler erlaubt! Gewonnen hat, wer als Erster keine Karten mehr in der Hand hält.

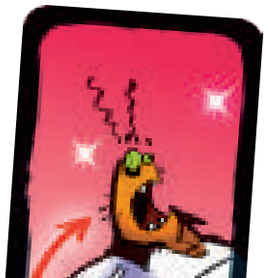
Spielvorbereitung

Alle 128 Karten werden gut gemischt und gleichmäßig an die Spieler verteilt. Überzählige Karten werden beiseitegelegt. Jeder Spieler nimmt seine Karten als **verdeckten Stapel** in die Hand, und los geht‘s!

Spielverlauf

Der jüngste Spieler beginnt. Er legt die oberste Karte seines Handstapels blitzschnell offen auf den Tisch, führt die dazugehörige Bewegung aus („Tanzen“) und nennt währenddessen, ohne zu zögern, den Namen des abgebildeten Tanzes:

„Aua“
kurz aufstehen



„Meeep“
Nase zuhalten

„Flapp Flapp“
mit den Armen flattern

„Bssss“
mit dem Finger kreiseln

Danach ist der im Uhrzeigersinn nächste Spieler an der Reihe. Abwechselnd legt jeder seine oberste Karte auf den gemeinsamen Ablagestapel in der Mitte des Tisches, „tanzt“ und benennt gleichzeitig den Tanz nach folgenden Regeln:

Tanzregeln

1. Der Spieler muss den Tanz immer korrekt entsprechend der Karte, die er gerade abgelegt hat, gleichzeitig tanzen und benennen!
2. Der Tanz, den man auf dem Stapel sieht, bzw. der gerade getanzt und genannt wurde, darf nicht getanzt und genannt werden. Das heißt, wenn ein Spieler eine Karte mit dem gleichen Tanz ausspielt wie der Tanz der offen liegt, muss er einen anderen Tanz tanzen und ansagen. **Beispiel:** Eine Flapp-Flapp–Karte liegt offen aus. Rüdiger legt eine weitere Flapp-Flapp-Karte ab und hält sich die Nase zu und sagt gleichzeitig „Meeep“. Da ein „Flapp Flapp“ gerade auf dem Ablagestapel zu sehen ist, darf Rüdiger diesen Tanz nicht tanzen und benennen („Aua“ oder „Bsss“ wären in diesem Fall auch richtig gewesen).
3. Legt der Spieler eine Tabu-Tanzkarte, muss er immer „Stopp“ rufen.
4. Stimmt der Tanz der Karte, die der Spieler gerade abgelegt hat, mit der aktuell sichtbaren Tabu-Tanzkarte überein, darf der Spieler den Tanz nicht tanzen und benennen.

Tabu-Tanzkarte

Zu jedem der vier Tanzstile gibt es auch je vier Karten, auf denen zusätzlich eine große Discokugel abgebildet ist. Legt ein Spieler eine solche Tabu-Tanzkarte, muss er immer laut „Stopp!“ rufen!
Dieser Tanz ist ab sofort tabu und darf nicht getanzt und genannt werden, solange die Tabu-Tanzkarte sichtbar ist. Sobald eine Tabu-Tanzkarte auf den Ablagestapel gelegt wird, dürfen auf diesen Stapel zunächst keine Karten mehr abgelegt werden. Die folgenden Karten werden auf einem zweiten Stapel daneben abgelegt. Solange bis auch auf diesen zweiten Stapel eine Tabu-Tanzkarte gespielt wird.
Der Spieler, der die Karte ablegt, ruft „Stopp!“ und alle wechseln beim Ablegen wieder auf den ersten Stapel zurück, usw.

Der Tanz auf der jeweils sichtbaren Tabu-Tanzkarte ist tabu.
Das heißt, dieser Tanz darf, solange die Karte sichtbar ist, nicht getanzt und nicht genannt werden. Der Spieler muss einen anderen Tanz tanzen und nennen.

Achtung: Beim Stapelwechsel sind – nur für einen einzigen Kartenspielzug – zwei Tabu-Tanzkarten sichtbar, also auch beide Tänze tabu!

Tanzfehler

Jeder falsche Tanz, jedes falsche Wort, jedes Stottern, jedes „Äääh“, jedes „Öööh“ sowie jedes Zögern von mehr als drei Sekunden wird als Fehler gewertet! Macht ein Spieler einen Fehler, muss er alle ausgespielten Karten in seinen Handstapel aufnehmen, und er startet eine neue Runde.

Ende des Spiels und Sieger

Wer zuerst alle seine Handkarten ausgespielt hat, beendet und gewinnt das Spiel!

Beispiel:

1. Amelie spielt eine Bssss-Karte, kreiselt mit dem Finger und sagt: „Bssss“!
2. Rüdiger spielt eine Aua-Tabukarte und ruft: „Stopp“!
3. Edgar wechselt den Ablagestapel, spielt eine Flapp Flapp-Karte, flattert mit den Armen und sagt: „Flapp Flapp“!
4. Claudia spielt auch eine Flapp Flapp-Karte, hält sich die Nase zu und sagt: „Meeep“! (Denn Aua ist tabu und Flapp Flapp wurde als letzte Karte von Edgar gelegt, Bssss wäre auch richtig gewesen.)
5. Amelie spielt ebenfalls eine Flapp Flapp-Karte, kreiselt mit dem Finger und sagt „Bssss“! (Denn Aua ist tabu, Meeep wurde als letztes gesagt sowie getanzt und Flapp Flapp als letzte Karte gelegt.)

6. Rüdiger spielt eine Meeep-Tabukarte und ruft: „Stopp“!

7. Edgar wechselt den Ablegestapel, spielt eine Aua-Karte, kreiselt mit dem Finger und sagt: „Bssss“! (Denn Meeep und Aua sind für diesen einen Spielzug Tabu-Tanzkarten und somit beide tabu. Flapp Flapp wäre auch richtig gewesen.)

8. Claudia spielt eine Meeep-Karte, flattert mit den Armen und sagt: „Flapp Flapp“! (Meeep ist tabu, Bssss wurde als letztes genannt und Aua als letzte Karte gelegt. Flapp Flapp ist die einzige Möglichkeit.)

9. Amelie spielt eine Aua-Karte, kreiselt mit dem Finger und sagt: „Bssss“!

Das ist ein Fehler und sie muss alle Karten beider Ablagestapel nehmen! (Amelie hätte – wie auf der Karte angegeben – kurz aufstehen und „Aua“ sagen müssen, denn die Aua-Tabukarte ist nicht mehr sichtbar und im letzten Spielzug wurde weder eine Aua-Karte gespielt noch genannt.)

Variante für jüngere Kinder

Man spielt nach den oben beschriebenen Regeln, lässt aber die Tabu-Tanzkarten weg.

Viel Vergnügen beim wilden Kakerlakentanz!

GB

Cockroach Dance

Author: **Jacques Zeimet**
Illustration & Graphics: **Rolf (ARVi) Vogt**
Editorial: **Thorsten Gimmler & Matthias Karl**

Number of players: **2 - 6**
Age: **from 6**
Length of the game:
10 - 20 minutes

Materials

1. 112 dance cards (in four dancing styles: Ouch, Buzz, Flap-Flap, Meep)
2. 16 taboo dance cards (with mirror ball: 4 per dancing style)
+ Rules of the game

Idea and objective of the game

It is disco time! Time to dance for what you are worth! As quickly as possible. However, don't forget that cockroaches have their very own, special style of dancing...
As quickly as the players have to play their cards in turn, they have to do the relevant "dance" correctly. This means that they have to do the right moves, and name the dance at the same time. Watch out – you are not allowed to make any wrong moves on the dance floor! The first person to get rid of all his cards, wins.

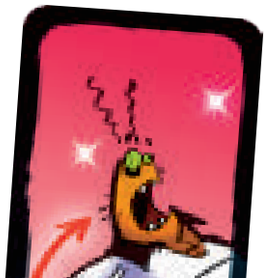
Preparing the game

All 128 cards are shuffled well and dealt out such that each player has the same amount of cards. Any excess cards are put to one side. Each player picks up his cards and holds his **pile face down**. Now it is time to shake a leg!

Playing the game

The youngest player starts. Quick as a flash, he puts the top card in his pile face up onto the table, and performs the accompanying movement ("dances") and, at the same time, without hesitation, says the name of the illustrated dance:

"Ouch"
briefly stand up



"Meep"
pinch your nose

"Flap-Flap"
flap your arms

"Buzz"
circle your finger

The game continues in a clockwise direction. In turn, each player puts his top card on the communal discard pile in the middle of the table, does his "dance" and says the name of the dance according to the following rules:

Dance rules

1. The player must correctly perform and name the dance according to the card he has just put down!
2. The dance the players can see on the pile / the dance which has just been performed and named, may not be performed and named. This means that, if a player plays a card with the same dance as the dance which has just been put down, he has to perform and name a different dance.
   Example: a Flap-Flap card is lying on the top of the pile. Rüdiger plays another Flap-Flap card and pinches his nose and says "Meep". Since a "Flap-Flap" card is currently visible on the discard pile, Rüdiger isn't allowed to perform and name this dance ("Ouch" or "Buzz" would also have been correct in this case).
3. Any time a player plays a taboo dance card, he has to shout out "Stop".
4. If the dance on the card the player has just put down is the same one as the currently visible taboo dance card, the player is not allowed to perform and name the dance.

Taboo dance card

Each of the four dancing styles also has four cards, each depicting a large mirror ball. Any time a player puts down such a taboo dance card, he must shout out loud “Stop!” From now on, this dance is taboo – it is forbidden to perform and name this dance as long as the taboo dance card is visible.
Once a taboo dance card has been put onto the discard pile, no cards may be put onto this pile for the time being. The next cards are then put onto a second pile next to the first one, until such time as a taboo dance card is also played onto this second pile. The player who puts down this card shouts out “Stop!” and all players once again put their cards onto the first pile, etc.

The dance on the relevant visible taboo dance card is taboo. This means that, as long as the card is visible, it is not permitted to perform or name this dance. The player must perform and name a different dance.

Attention! When changing from one discard pile to another, two taboo dance cards are visible for one single move: this means that both dances are taboo!

Wrong moves

Any wrong dance, any incorrect word, any stuttering, the muttering of "aahs" and "oohs" as well as hesitation in excess of 3 seconds is considered a wrong move! If the player makes a wrong move, he has to pick up all the cards already played, and he starts a new round.

The end of the game and the winner

The first player to get rid of all his cards ends the game and is the winner!

Example:

1. Amelie plays a Buzz card, circles her finger and says, "Buzz"!
2. Rüdiger plays an Ouch taboo card and shouts out, "Stop!"
3. Edgar changes the discard pile, puts down a Flap-Flap card, flaps his arms and says, "Flap-Flap"!
4. Claudia also puts down a Flap-Flap card, pinches her nose and says, "Meep"! (Ouch is taboo, and Flap-Flap was the last card played by Edgar. Buzz would have also been correct).
5. Amelie also plays a Flap-Flap card, circles her finger and says, "Buzz"! (Ouch is taboo, Meep was the last to be said and performed, and Flap-Flap was the last card to be played).
6. Rüdiger plays a Meep taboo card and shouts out, "Stop!"

7. Edgar changes the discard pile, plays an Ouch card, circles his finger and says, “Buzz”! (Meep and Ouch are taboo dance cards for this move, hence both of them are taboo. Flap-Flap would have been correct too in this case).
8. Claudia plays a Meep card, flaps her arms and says, “Flap-Flap”! (Meep is taboo, Buzz was the last to be said, and Ouch was the last card to be played. Flap-Flap is the only option in this case).
9. Amelie plays an Ouch card, circles her finger and says, “Buzz”!

This is a wrong move, and she has to pick up all cards on both discard piles! (As indicated on the card, Amelie should have stood up and said “Ouch”, since the Ouch taboo card is no longer visible and no Ouch card was either played or named in the last move).

Variant for younger children

Play according to the rules above, but without the taboo dance cards.

Have fun doing the wild cockroach dance!

F

Danse des Cafards

Auteurs : **Jacques Zeimet**
Illustrations & graphisme : **Rolf (ARVi) Vogt**
Rédaction : **Thorsten Gimmler & Matthias Karl**

Joueurs: **2 à 6**
Âge : **à partir de 6 ans**
Durée du jeu :
10 à 20 minutes

Matériel

1. 112 cartes de danse (en quatre styles : Aïïïe, Zzzzz, Flap Flap, Miip)
2. 16 cartes de danse tabou (avec 4 boules disco par style de danse)
+ Règles du jeu

Idée et but du jeu

C'est l'heure de la disco ! Tout le monde danse et s'en donne à cœur joie, sans perdre de temps ! Tout serait beaucoup plus simple si les cafards n'avaient pas un style de danse spécial, bien à eux...
Il ne suffit pas aux joueurs de se défaire de leurs cartes à tour de rôle, mais aussi d'exécuter la bonne danse. Autrement dit, il leur faut faire les mouvements voulus tout en indiquant le style de danse correspondant. Mais attention : aucune erreur n'est admise sur la piste de danse ! Le vainqueur est celui qui arrive à se défaire en premier de toutes ses cartes.

Préparation du jeu

Les 128 cartes sont toutes bien mélangées, puis distribuées de façon équitable aux joueurs. Les cartes restantes sont mises de côté. Chacun des joueurs prend sa **pile** de cartes en main, **face cachée**, et la partie commence.

Déroulement du jeu

Le joueur le plus jeune commence, retourne la première carte de sa pile vite fait bien fait sur la table, exécute la danse voulue et en indique simultanément le nom sans hésiter :

« Aïïïe »
se lever brièvement

« Miip »
se pincer le nez

« Flap Flap »
battre des ailes avec les bras

« Zzzzz »
imiter une toupie avec le doigt

Après quoi, c'est au tour du joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre. Chacun pose à tour de rôle la carte du haut de sa pile sur la pile de défausse commune au milieu de la table, « danse » et indique en même temps le nom de la danse selon les règles suivantes :

Règles de danse

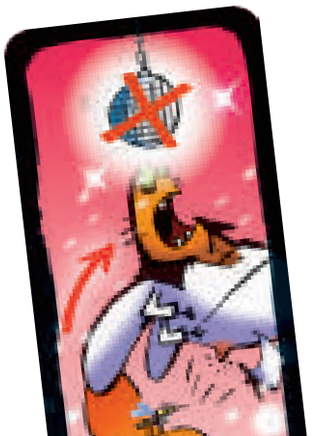
1. Le joueur doit toujours exécuter la danse correcte correspondant à la carte qu'il vient de poser, danser et en indiquer simultanément le nom !
2. La danse que l'on voit sur la pile ou qui vient d'être exécutée et dénommée, ne doit être ni exécutée, ni mentionnée. Autrement dit, si un joueur sort de son jeu une carte identique à celle précédemment posée, il doit exécuter une autre danse et l'annoncer.
   Exemple : Une carte Flap Flap se trouve sur la pile de défausse. Rüdiger retourne une carte Flap Flap, se pince le nez et dit en même temps « Miip » (il pourrait tout aussi bien dire « Aïïïe » ou « Zzzzz » dans ce cas), car il ne doit ni exécuter, ni mentionner la danse indiquée par sa carte, vu qu'un « Flap Flap » se trouve actuellement sur la pile de défausse.
3. Lorsqu'un joueur retourne une carte de danse tabou, il doit toujours dire « stop ».
4. Si la danse indiquée par la carte que le joueur vient de retourner concorde avec la carte de danse tabou actuellement visible, le joueur ne doit alors ni exécuter, ni prononcer le nom de la danse.

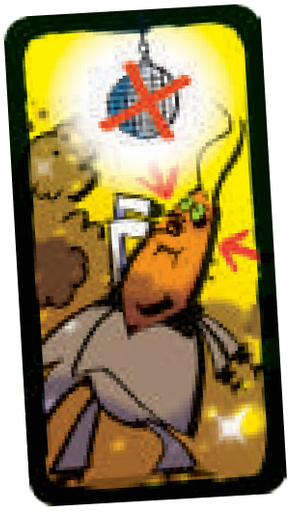
Carte de danse tabou

Pour chacun des quatre styles de danse, il existe une carte sur laquelle une grosse boule disco est illustrée. Dès qu'un joueur sort une telle carte de danse tabou, il doit toujours crier bien fort « stop ». À partir de ce moment, cette danse devient immédiatement tabou et ne doit être ni exécutée, ni dénommée, tant que la carte de danse tabou reste visible. Dès qu'une carte de danse tabou a été posée sur la pile de défausse, elle ne doit être tout d'abord recouverte par aucune autre carte. Les cartes suivantes sont posées sur une deuxième pile constituée à côté et ce, jusqu'à ce qu'une carte de danse tabou soit posée sur cette deuxième pile. Le joueur ayant retourné la carte tabou crie « stop ! », après quoi les cartes sont de nouveau posées sur la première pile, et ainsi de suite.

La danse indiquée par la carte tabou visible devient alors tabou et ne doit être ni exécutée, ni dénommée tant que la carte reste visible. Le joueur doit alors exécuter une autre danse et l'annoncer.

Attention : lors du changement de pile – et ce, pendant un seul tour – deux cartes de danse tabou sont simultanément visibles. Ces deux danses sont par conséquent tabou !





Erreur de danse

Toute danse incorrecte, tout mot incorrect, tout bégaiement, tout « hein ?! » ou « heu ! », ainsi que toute hésitation de plus de trois secondes est considéré comme erreur ! Celui des joueurs qui commet une erreur doit ramasser toutes les cartes jouées et les ajouter à celles qu'il tient en main, après quoi il entame une nouvelle manche.

Fin du jeu et gagnant de la partie

Qui arrive en premier à se défaire de toutes les cartes qu'il tient en main sort vainqueur de la partie !

Exemple :

1. Amélie joue une carte Zzzzz, imite une toupie avec son doigt et dit : « Zzzzz » !
2. Rüdiger sort une carte tabou Aïïïe et crie : « stop » !
3. Edgar change de pile, retourne une carte Flap Flap, bat des ailes avec les bras et dit : « Flap Flap » !
4. Claudia sort également une carte Flap Flap, se pince le nez et dit : « Miip » ! (Car Aïïïe est tabou et Flap Flap a été posé en dernier par Edgar. Zzzzz serait ici aussi correct.)
5. Amélie joue également une carte Flap Flap imite une toupie avec son doigt et dit : « Zzzzz » ! (Car Aïïïe est tabou, Miip a été prononcé et dansé en dernier et Flap Flap est la dernière carte posée).

6. Rüdiger sort une carte tabou Miip et crie : « stop » !
7. Edgar change de pile, retourne une carte Aïïïe, imite une toupie avec son doigt et dit : « Zzzzz » ! (Car Miip et Aïïïe sont des cartes de danse tabou pendant ce tour. Flap Flap aurait également été correct).
8. Claudia sort une carte Miip, bat des ailes avec les bras et dit : « Flap Flap » ! (Miip est tabou, Zzzzz a été prononcé en dernier et Aïïïe a été posé en dernier. Flap Flap est la seule possibilité.)
9. Amélie joue une carte Aïïïe, imite une toupie avec son doigt et dit : « Zzzzz » !

Il s'agit ici d'une erreur. Elle doit alors ramasser toutes les cartes des deux piles ! (Comme indiqué sur la carte, Amélie aurait du se lever brièvement et dire « Aïïïe », vu que la carte tabou Aïïïe n'est plus visible et qu'une carte Aïïïe n'a été ni jouée, ni désignée au cours du dernier tour.)

Variante pour les plus jeunes

Le jeu se joue selon les règles précédemment décrites, cependant sans les cartes de danse tabou.

Amusez-vous bien à la folle danse des cafards !

NL

Kakkerlakken dans

Auteur: **Jacques Zeimet**
Illustraties & grafiek: **Rolf (ARVi) Vogt**
Redactie: **Thorsten Gimmler & Matthias Karl**

Aantal spelers: **2 - 6**
Leeftijd: **vanaf 6 jaar**
Speelduur: **10 - 20 minuten**

Materiaal

1. 112 danskaarten (in vier dansstijlen: Auw, Bzzzz, Flap Flap, Mieep)
2. 16 taboe-danskaarten (met discobal, elk vier per dansstijl)
+ Spelhandleiding

Spelidee en speldoel

Het is discotijd! Nu wordt er gedanst en gaat het los! En wel zo snel mogelijk. Maar kakkerlakken hebben een eigen en heel speciale dansstijl... Net zo snel als de spelers afwisselend de kaarten uitspelen, moeten ze de bijbehorende dans ook goed "dansen". Ze moeten ook de passende bewegingen maken en tegelijkertijd de dans benoemen. Maar opgepast, op de dansvloer zijn geen fouten toegestaan! Diegene die als eerste al zijn kaarten kwijt is, is de winnaar.

Spelvoorbereiding

Alle 128 kaarten worden goed geschud en gelijkmatig over de spelers verdeeld. Overtollige kaarten worden apart gelegd. Elke speler neemt zijn kaarten als **gesloten stapel** in de hand en dan begint het!

Spelverloop

De jongste speler begint. Hij legt de bovenste kaart van zijn handstapel razendsnel open op de tafel, voert de daarbij horende beweging uit ("dansen") en noemt tijdens de dans, zonder te aarzelen, de naam van de afgebeelde dans:

"Auw"
kort opstaan

"Mieep"
neus dichthouden

"Flap Flap"
met de armen fladderen

"Bzzzz"
met de vinger draaien

Daarna is met de klok mee de volgende speler aan de beurt. Om en om legt iedereen zijn bovenste kaart op de gemeenschappelijke afbouwstapel in het midden van de tafel, "danst" en benoemt tegelijkertijd de dans volgens de volgende regels:

Dansregels

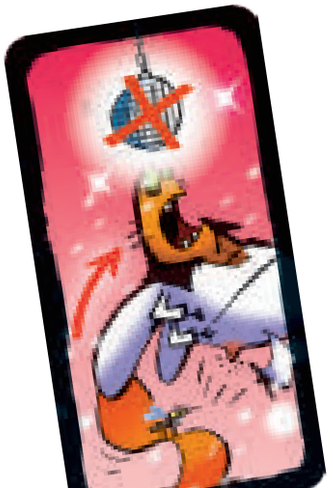
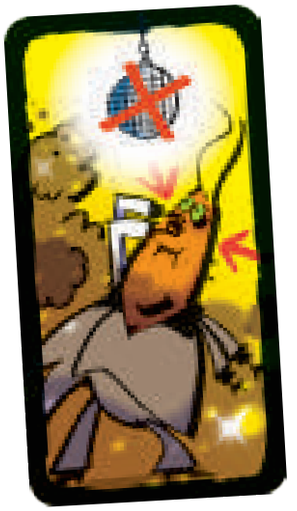
1. De speler moet de dans altijd correct volgens de kaart die hij net heeft afgelegd, tegelijkertijd dansen en benoemen!
2. De dans die men op de stapel ziet, resp. die net gedanst en genoemd is, mag niet gedanst en genoemd worden. De betekent dat als een speler een kaart met dezelfde dans uitspeelt als de dans die open op tafel ligt, moet hij een andere dans dansen en benoemen.
   Voorbeeld: Een Flap-Flap-kaart ligt open op tafel. Rüdiger legt een andere Flap-Flap-kaart neer en knijpt zijn neus dicht en zegt tegelijkertijd "Mieep". Omdat er al een "Flap Flap" op de afbouwstapel te zien is, mag Rüdiger deze dans niet dansen of benoemen ("Auw" of "Bzzzz" waren in dit geval ook goed geweest).
3. Als de speler een taboe-danskaart neerlegt, moet hij altijd "Stop" roepen.
4. Als de dans van de kaart, die de speler net neergelegd heeft, overeen komt met de huidige zichtbare taboe-danskaart, mag de speler de dans niet dansen en benoemen.

Taboe-danskaart

Bij elke vier dansstijlen zijn er ook telkens vier kaarten, waarop een grote discobal is afgebeeld. Als een speler een dergelijke taboe-danskaart neerlegt, moet hij altijd luid "Stop!" roepen!
Deze dans is vanaf nu direct taboe en mag niet gedanst of genoemd worden, zo lang de taboe-danskaart zichtbaar is.
Als een taboe-danskaart op de afbouwstapel wordt gelegd, mogen er hierna geen kaarten meer op deze stapel worden gelegd.
De volgende kaarten worden op een tweede stapel ernaast gelegd.
Net zolang tot ook op deze tweede stapel een taboe-danskaart wordt gelegd. De speler die de kaart aflegt, roept "Stop!" en iedereen gaat bij het afleggen weer terug naar de eerste stapel, etc.

De dans op de huidige zichtbare taboe-danskaart is taboe. Dat betekent dat deze dans niet gedanst of genoemd mag worden, zolang de kaart zichtbaar is. De speler moet een andere dans dansen en noemen.

Opgelet: Bij de stapelwissel zijn - alleen voor een enkel kaartspel - twee taboe-danskaarten zichtbaar, en ook de beide dansen taboe!

Dansfouten

Elke foute dans, elk fout woord, elke keer stotteren, elke "eh" of "oh", evenals elke aarzeling van meer dan drie seconden wordt als fout beschouwd! Als een speler een fout maakt, moet hij alle uitgespeelde kaarten uit zijn handstapel opnemen en hij begint dan een nieuwe ronde.

Einde van het spel en de winnaar

Wie als eerst zijn handkaarten heeft uitgespeeld, beëindigd en wint het spel!

Voorbeeld:

1. Amelie speelt een Bzzzz-kaart, draait met haar vinger en zegt: "Bzzzz"!
2. Rüdiger speelt een Auw-taboekaart en roept: "Stop"!
3. Edgar wisselt de afbouwstapel, speelt een Flap Flap-kaart, fladdert met de armen en zegt: "Flap Flap"!
4. Claudia speelt ook een Flap Flap-kaart, knijpt de neus dicht en zegt: "Mieep"! (Omdat Auw taboe is en Flap Flap als laatste kaart door Edgar is neergelegd, Bzzzz was ook goed geweest.)
5. Amelie speelt ook een Flap Flap-kaart, draait met haar vinger en zegt "Bzzzz"! (Omdat Auw taboe is en Mieep als laatst gezegd en gedanst is en Flap Flap als laatste kaart is neergelegd.)

6. Rüdiger speelt een Mieep-taboekaart en roept: "Stop"!
7. Edgar wisselt de afbouwstapel, speelt een Auw-kaart, draait met zijn vinger en zegt: "Bzzzz"! (Omdat Mieep en Auw als taboe-danskaart zijn gespeeld zijn deze beiden taboe. Flap Flap was ook goed geweest.)
8. Claudia speelt een Mieep-kaart, fladdert met haar armen en zegt: "Flap Flap"! (Mieep is taboe, Bzzzz is als laatst genoemd en Auw is als laatste kaart gelegd. Flap Flap is de enige mogelijkheid.)
9. Amelie speelt een Auw-kaart, draait met haar vinger en zegt: "Bzzzz"!

Dat is een fout en zij moet alle kaarten van de afbouwstapel nemen! (Amelie had - zoals op de kaart is aangegeven - kort op moeten staan en "Auw" moeten zeggen, omdat de Auw-taboekaart niet meer zichtbaar is en in de laatste speelronde is nog geen Auw-kaart gespeeld of genoemd.)

Varianten voor jongere kinderen

Men speelt volgens de boven beschreven regels, maar laat de taboe-kaarten weg.

Veel plezier bij een wilde kakkerlakkendans!

I

Ballo dei scarafaggi

Autore: **Jacques Zeimet**
Illustrazione & Grafica: **Rolf (ARVi) Vogt**
Redazione: **Thorsten Gimmler & Matthias Karl**

Giocatori: **2 - 6**
Età: **dai 6 anni**
Durata del gioco:
10 - 20 minuti

Materiale

1. 112 carte-ballo (in quattro stili: Ahi!, Bzzz, Flapp Flapp, Beehh)
2. 16 carte-ballo-tabu (con palla da discoteca, quattro per stile di ballo)
+ Regole del gioco

Idea e scopo del gioco

Tutti in disco, forza! Via che si balla a più non posso! E anche il più rapidamente possibile. Ma gli scarafaggi hanno uno stile di ballo tutto loro, davvero particolare...
Alla stessa velocità con cui i giocatori mettono giù le carte a turno, si deve "ballare" il rispettivo ballo nel modo giusto. Si devono fare i movimenti corrispondenti chiamando nello stesso momento il tipo di ballo. Ma attenzione, sulla pista da ballo non sono ammessi errori! Vince chi per primo non ha più carte in mano.

Preparazione del gioco

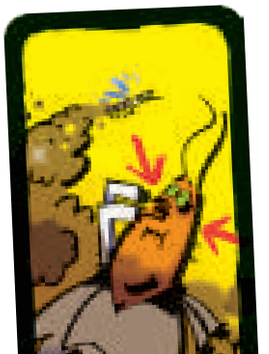
Dopo averle ben mescolate, si distribuiscono tra i giocatori tutte le 128 carte. Le carte che avanzano vengono messe da parte. Ogni giocatore tiene in mano le proprie carte formandone un **mazzetto coperto**, e si parte!

Svolgimento del gioco

Inizia il giocatore più giovane. Svelto come un fulmine, mette la prima carta scoperta sul tavolo, esegue il movimento indicato ("ballo") e dice sicuro il nome del ballo come illustrato:

"Ahi!"
alzarsi di scatto

„Meeep"
turarsi il naso



„Flapp Flapp"
sbattere le braccia piegate

"Bzzzz"
girare il dito in aria

Poi tocca al giocatore successivo, in senso orario. A turno, ognuno mette la prima carta del suo mazzo scoperta sul tavolo, “balla” e dice il nome del ballo ricordando queste regole:

Regole del ballo

1. Il giocatore deve ballare e contemporaneamente chiamare il ballo sempre in modo giusto in base alla carta che ha appena scartato!
2. Il ballo che si vede sul mazzo, o è appena stato ballato e chiamato, non può essere ballato e chiamato. Cioè, quando un giocatore mette giù una carta con lo stesso ballo della carta precedente, deve ballare e pronunciare un ballo diverso.
   Esempio: Sul tavolo c’è una carta Flapp Flapp. Rüdiger scarta un’altra carta Flapp Flapp e si tura il naso dicendo contemporaneamente “Beehhh”. Siccome sul mazzo si vede già una carta “Flapp Flapp”, Rüdiger non può più ballare e chiamare questo ballo (in questo caso sarebbero andati bene anche “Ahi”! o “Bzzz“.
3. Se il giocatore scarta una carta-ballo-tabu, deve sempre gridare “Stop“.
4. Se il ballo della carta appena scartata concorda con la carta-ballo-tabu che si vede, il giocatore non può ballare né chiamare quel ballo.

Carte-ballo-tabu

Per ogni stile di ballo, ci sono anche quattro carte con una grande palla da discoteca in aggiunta. Quando un giocatore mette una carta-tabu, deve gridare sempre "Stop!" Questo ballo diventa subito tabu e non può essere ballato e chiamato fintanto che la carta-tabu è ancora visibile.
Quando una carta-ballo-tabu viene messa sul mazzo, all'inizio non si possono metterci sopra altre carte, ma le carte scartate devono essere posate accanto a formare un secondo mazzo: fino a che anche su questo secondo mazzo viene messa una carta-tabu. Il giocatore che mette la carta grida "Stop!" e tutti ritornano a scartare sul primo mazzo, ecc.

Il ballo che compare sulla carta-ballo-tabu in vista resta vietato. Ciò significa che, finché la carta è visibile, quel ballo non può essere ballato né chiamato. Il giocatore deve ballare e chiamare un altro ballo.

Attenzione: al momento di cambiare mazzo – solo per un'unica mano – si vedono due carte-tabu, quindi sono tabu anche entrambi i balli!

Errori di ballo

Sono considerati errori ogni ballo sbagliato, ogni parola sbagliata, ogni balbettio, ogni “Aaahh” o “Oooh” o qualsiasi tipo di tentennamento che duri più di tre secondi! Quando un giocatore fa un errore, deve prendere in mano nel suo mazzo tutte le carte già giocate e inizia un nuovo giro.

Fine del gioco e vincitore

Chi gioca per primo tutte le carte che aveva in mano, termina il gioco e vince!

Esempio:

1. Amelie gioca una carta-Bzzz, gira il dito in aria e dice: “Bzzz”!
2. Rüdiger gioca una carta-tabu-Ahi! e grida: “Stop”!
3. Edgar cambia il mazzo, gioca una carta Flapp Flapp, sbatte le braccia piegate e dice: “Flapp Flapp”!
4. Anche Claudia gioca una carta Flapp Flapp, si tura il naso e dice: “Beehh“! (perché Ahi è tabu e Flapp Flapp è stata appena scartata da Edgar; sarebbe andato bene anche Bzzz.)
5. Amelie gioca un’altra carta Flapp Flapp, gira il dito in aria e dice “Bzzz”! (perché Ahi è tabu, Beehh è stato appena chiamato e ballato e Flapp Flapp messo come ultima carta.)
6. Rüdiger gioca ora una carta-tabu-Beehh e grida: “Stop”!

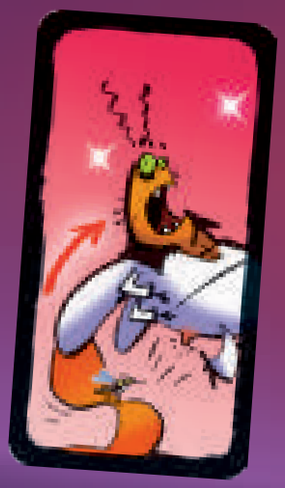
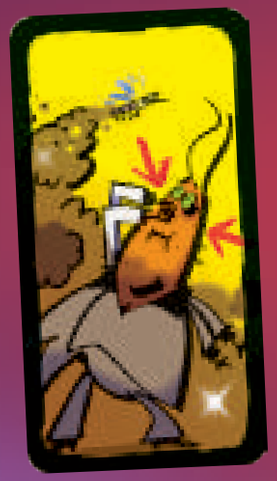
7. Edgar cambia il mazzo, gioca una carta-Ahi, gira il dito in aria e dice: “Bzzz”! (perché per questa mano Beehh e Ahi sono carte-tabu e quindi entrambe vietate. Sarebbe andata bene anche Flapp Flapp.)
8. Claudia gioca una carta-Beehh, sbatte le braccia piegate e dice: “Flapp Flapp”! (Beehh è vietato, Bzzz è stata chiamata per ultima e Ahi messa come ultima carta. Flapp Flapp è l’unica possibilità.)
9. Amelie gioca una carta-Ahi, gira il dito in aria e dice: “Bzzz”!

È un errore e deve prendersi in mano tutte le carte del mazzo! (Amelie – come indicato dalla carta – avrebbe dovuto alzarsi di scatto e dire “Ahi”, perché la carta-tabu-Ahi non è più visibile e nell’ultima mano non era stata giocata né chiamata una carta Ahi.)

Variante per i bambini più piccoli

Si gioca secondo le regole sopra descritte, ma senza usare le carte tabu.

Buon divertimento con lo scatenato Ballo degli Scarafaggi!

D	**„Aua“** kurz aufstehen	**„Meeep“** Nase zuhalten	**„Flapp Flapp“** mit den Armen flattern	**„Bssss“** mit dem Finger kreiseln
F	**« Aïïïïe »** se lever brièvement	**« Miip »** se pincer le nez	**« Flap Flap »** battre des ailes avec les bras	**« Zzzzz »** imiter une toupie avec le doigt
GB	**“Ouch”** briefly stand up	**"Meep“** pinch your nose	**“Flap-Flap”** flap your arms	**“Buzz”** circle your finger
NL	**"Auw"** kort opstaan	**"Mieep"** neus dichthouden	**"Flap Flap"** met de armen fladderen	**"Bzzzz"** met de vinger draaien
I	**“Ahi!”** alzarsi di scatto	**„Meeep“** turarsi il naso	**„Flapp Flapp“** sbattere le braccia piegate	**“Bzzzz”** girare il dito in aria

Illustration & Grafik: Rolf Vogt ARVI

Copyright 2013: DREI MAGIER SPIELE by Schmidt Spiele GmbH Postfach 470437 D - 12313 Berlin www.schmidtspiele.de

Art.- Nr. 40869