



SOMBRERO!

Sombrero!™ is a game created by Cédric Martinez and Laurent Bachelier and published by Alcès Games.

- Party/skill game
- Age 7-110
- From 2 to 8 players
- Duration: from 15 to 20 minutes

Sombrero!™ offers you several challenges to be achieved alone or in a teams. Prepare yourself the perfect Sombrero!™ move before you challenge your friends in a crazy atmosphere !

Content of this box

- 8 Sombrero!™ plastic discs
- 24 challenge cards
- One 30 seconds timer (hourglass)
- 1 bag
- 4 sets of rules



Practice the Sombrero!™ move

Place your Sombrero!™ on the edge of a table or a flat surface. Flip your Sombrero!™ into the air with the hand of your choice. Try to catch your Sombrero!™ while it's spinning in the air. Put your Sombrero!™ back on the table and read the word written out loud to complete your move.

- **You have not completed the move if:**
- The disc hits anything before you catch it.
- The disc does not flip a full loop.
- The disc is caught with both hands.



Choose the Sombrero!™ forfeit

The forfeit is chosen by all at the beginning of the party and executed when indicated on the card with the hand symbol. Choose your forfeit among the following:

- **El ridiculo (XS):** Say « Un, dos, tres, te quiero Sombrero!™ » three times.
- **El digno (M):** Run around your chair or a chair that you'd put at a distance of three yards.
- **El diabolico (XL):** Run around the table.

Make up your own twisted forfeit according to your wishes.

For 7 to 10 years old players

Children under 10 are allowed to catch the disc with both hands.

2 to 3 players rule

Put aside the 2 vs 2 challenges: *El Ultimo Classico, Los dos amigos, El doble, El misterioso* and *El Grande Classico*.

Prepare your game

- First, take a few minutes to train yourself to make your best Sombrero!™ move with your friends.
- Stack up the discs at the center of the table.
- Give each player 3 cards.
- Start with the *El mas rapido* challenge to identify the 1st player.
- Let the party begin!

Game turn

- The player draws a challenge card from his pile.
- He reads out loud the instructions and report to the table if necessary.
- He chooses his team mate and challengers according to the instructions given on the challenge card.

The teams can be changed any turn. Build your own strategy!

- The challenge starts as soon as the starting player gives the starting signal !
- Winners and losers are designated according to the instructions of the round
- The winners take one card from one of the losers.

For instance, in 2 vs 2 challenges : each player in the winning team chooses a player in the defeated team and takes a card from him:

- When even, no one gets cards.

- Then, the player gives the timer to his neighbour on the left hand side. Now it is the neighbour's turn to draw a challenge card from his own pile and to start again.

- If the current player can not draw a challenge card because he has no left, he is allowed to challenge a player of his choice to the *El Classico* challenge.

Game over

- The game is over when a player has collected 6 challenge cards.

- In the event of a drawn round, the *El classico* challenge will sort out the players.

Icons descriptions

Number of players

- 1 vs 1: You choose one opponent for this round.
- 2 vs 2: You choose your team mate as well as the opponent team of 2.

- Everybody: each player plays on its own account.

- Each player in turn: Each players in sequence: Challengers play in turn the same challenge. The starting player is the current player.

- At the same time: Challengers play the same challenge all at once. The current player give the starting signal.

- Timed: The challenge is timed up. You must make as many successful moves as you can until the hourglass is empty. The team making the greatest number of successful moves wins the round.

- Not timed: The round is not timed. The rules of the challenge states how it ends and who wins.

The 16 challenges

El Classico

ONE VS ONE - EACH PLAYER IN TURN - TIMED
You must make as many successful moves as you can before the hourglass is empty.

El Grande Classico

TWO VS TWO - EACH PLAYER IN TURN - TIMED
You must flip the Sombrero towards your team mate who must catch it with one hand and read it out loud.

El Uno-Uno

ONE VS ONE - AT THE SAME TIME - TIMED - FORFEITED
You must make a successful move. If you fail, you are forfeited before you can try again.

Lo Mejor

EVERYBODY - EACH PLAYER IN TURN - NOT TIMED.
You must make a successful move and you have one chance per turn.

If a player fails to make his move, he is dismissed. The challenge goes on until there is only one player left. He wins the round. If all players are dismissed, there is no winner.

El Mas Rapido

EVERYBODY AT THE SAME TIME - NOT TIMED.
Each player takes a Sombrero!™ . You must make a successful move and must not be the last. At each turn, the slowest player is dismissed.

Should you fail to make a successful move, you can try again as many times as you want. The challenge goes on until one player is left: he wins the round.

Los Dos Amigos

2 VS 2 AT THE SAME TIME - TIMED - FORFEITED
You must make a successful move. If you fail to make it, you must clap your team mate's hand. He is forfeited and must clap your hand back before you can go on and try to make a successful move again.

El Misterioso

2 VS 2 AT THE SAME TIME - NOT TIMED
You do not choose a team mate and your opponents right away. You must flip a Sombrero towards the center of the table. Other players must try to catch it before it hits the table of the floor.

The player that catches the Sombrero with one hand becomes your team partner. Each one of the winners takes a card from a challenger of your choice (not the same person).

If nobody catches the Sombrero, there is no winner.

El Pirata (by Francois Piussan)

EVERYBODY - EACH PLAYER IN TURN - NOT TIMED
You must make the Sombrero!™ move while keeping an eye shut (the one on the same side as the hand you use). If a player fails to make his move, he is dismissed. The round continues until one player is left: he will be the winner of the round. If all players are dismissed, there is no winner.

El Doble

2 VS 2 - EACH PLAYER IN TURN - TIMED - FORFEITED
You must make the move and then pass on the Sombrero!™ to your team mate who must also make the move while being timed up. If you fail to make your move, you are forfeited before you go on with another Sombrero!™ .

El Sombrero de la Muerte (by Floyd)

ONE VS ONE - EACH PLAYER IN TURN - TIMED
You must make your move with the highest pile of discs. You begin with one Sombrero!™ and add another one to your stack as you succeed.

El Ultimo Classico (by Rodolphe)

TWO VS TWO - EACH PLAYER IN TURN - TIMED
Each player must flip a Sombrero!™ aiming at his team mate and at the same time catch the team mate's Sombrero!™ . The caption must be read out loud. Both moves must be successful to score.

Fort Alamo (by Negre christophe)

ONE VS ONE - AT THE SAME TIME - TIMED - FORFEITED
You flip the Sombrero!™ with the hand of your choice and catch it with the other hand. Apart from that, the normal rules for the Sombrero! move apply. If you fail to catch the Sombrero!™ , you are forfeited.

El Desperado

EVERYBODY - AT THE SAME TIME - NOT TIMED
Each player picks a Sombrero!™ . The challenge card is placed at the center of the table. The player tossing his card the farthest from the challenge card is dismissed.

The challenge goes on until one player is left: he is the winner.

El Commandante

ONE VS ONE - EACH PLAYER IN TURN - TIMED - FORFEITED
You must achieve the longest sequence. If you fail to make your move, you must start again from scratch. The winner makes the longest sequence. If you fail to make your move, you are forfeited before you go on with another Sombrero!™ .

Las Dos Manos

ONE VS ONE - AT THE SAME TIME - TIMED
You must make the move with two Sombrero!™ , one in each hand. The two Sombrero!™ must be flipped into the air at the same time. The words on both Sombreros!™ must be read out loud.

La Palabra

EVERYBODY - AT THE SAME TIME - NOT TIMED
4 Sombreros!™ , each bearing a different caption are placed on the table, face up (words facing). The current player randomly picks one of the four remaining Sombrero discs and makes his move. All players, including the current player, try to pick the Sombrero!™ with the same caption on the table.

The player that picks the right Sombrero!™ wins the challenge. If you fail the move, pick another random Sombrero and try again.



F SOMBRERO!

Sombrero!™ est un jeu créé par Cédric Martinez et Laurent Bachelier édité par Alcès Games.

- Jeu d'ambiance et d'adresse
- de 7 ans à 110 ans
- de 2 à 8 joueurs
- durée : de 15 à 20 minutes

Le jeu Sombrero!™ vous propose plusieurs épreuves à réaliser seul ou en équipe. Partez à la découverte du geste Sombrero!™ avant d'affronter vos amis dans une ambiance survoltée !

Matériel

- 8 Sombreros!™ (disques en plastique)
- 24 cartes épreuve
- 1 sablier
- 1 sac
- 4 règles



Le gage Sombrero!™

Le gage est effectué lorsque cela est indiqué dans l'épreuve. Choisissez votre gage parmi la liste suivante :

- **El ridículo (XS)** : dire 3 fois la phrase suivante « Un dos tres te quiero Sombrero!™ »
- **El digno (M)** : faire le tour de votre chaise ou d'une chaise que vous avez placéz à 3 mètres
- **El diabolico (XL)** : faire le tour de la table

Inventez votre gage en fonction de vos envies...

Spécial 7 à 10 ans

Les enfants de moins de 10 ans sont autorisés à rattraper le Sombrero!™ avec les 2 mains.

La règle à 2 et 3 joueurs

Mettez de côté les 4 épreuves à 2 contre 2 : *El Ultimo Classico, Los dos amigos, El doble, El misterioso* et *El Grande Classico*.

Préparation d'une partie

- Entraînez-vous d'abord à effectuer le geste Sombrero!™ durant quelques minutes entres amis.
- Disposez en tas les Sombrero!™ au centre de la table.
- Distribuez 3 cartes épreuve par joueur.
- Pour désigner le premier joueur jouez l'épreuve *El mas rapido*.
- La partie peut commencer !

Le geste Sombrero!™

Posez au bord de la table votre Sombrero!™ de manière à ce qu'il dépasse légèrement.

Puis tapez le dessous du Sombrero!™ avec la main de votre choix.

Il s'envole ! Tentez alors de le rattraper en l'air avec la même main.

Posez-le sur la table et lisez ensuite le mot inscrit dans la bulle à haute voix pour réussir totalement le geste.

Le geste est raté si :

- Le Sombrero!™ touche quelque chose (table, corps, etc.) avant d'être rattrapé
- Le Sombrero!™ ne fait pas au moins un tour complet en l'air
- Le Sombrero!™ est rattrapé avec les 2 mains

- Le ou les vainqueurs de l'épreuve prennent une carte et une seule chez les participants de l'épreuve. En cas d'égalité, chacun conserve ses cartes épreuves. Exemple le 2 contre 2 : chaque joueur de l'équipe gagnante choisit un des joueurs de l'équipe perdante chez qui il prend une carte.
- A la fin du tour, le joueur donne le sablier à son voisin de gauche.

C'est à son tour de tirer une carte épreuve de son tas et de lancer son tour de jeu.

Fin de partie

- La partie s'arrête dès qu'un joueur accumule 6 cartes épreuves.
- En cas d'égalité, une épreuve départage les joueurs avec une épreuve *El classico*.

Description des pictogrammes

Nombre de joueurs

- 1 contre 1 : Vous désignez un adversaire pour cette épreuve.

- 2 contre 2 : Vous désignez votre coéquipier pour cette épreuve ainsi que les deux joueurs qui formeront l'équipe adverse.

- Tout le monde : Chacun joue pour soi.

Déroulement de l'épreuve

- Chacun son tour : Les joueurs jouent à tour de rôle. A la fin de votre tour, votre ou vos adversaires devront effectuer la même épreuve. C'est le joueur du tour qui commence l'épreuve.

- En même temps : Les joueurs jouent en même temps la même épreuve. C'est le joueur du tour qui donne le top départ s'il y a besoin.

Durée et conditions de victoire d'une épreuve

- Chronométrée : L'épreuve est chronométrée. Vous devez réussir le geste un maximum de fois jusqu'à l'écoulement complet du sable. L'équipe qui aura réalisé le plus de gestes remportera la manche.

- Non chronométrée : L'épreuve n'est pas chronométrée. La description de l'épreuve indique comment elle se termine et qui gagne.

Les 16 épreuves

El Classico

1 CONTRE 1 - CHACUN SON TOUR - CHRONOMÉTRÉE
Vous devez réussir le geste Sombrero!™ tout en ayant un oeil fermé (celui du même côté que la main qui tape). Si un joueur rate son geste, il est éliminé. L'épreuve continue jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'un joueur : il remportera la manche. Si tous les joueurs sont éliminés, il n'y a pas de gagnant.

El Grande Classico

2 CONTRE 2 - CHACUN SON TOUR - CHRONOMÉTRÉE - GAGE
Vous devez taper le Sombrero!™ vers votre coéquipier qui doit le rattraper d'une seule main puis le lire à haute voix. Mettre à ses côtés les 8 disques qui seront lancés au fur et à mesure

El Uno-Uno

1 CONTRE 1 - EN MÊME TEMPS - CHRONOMÉTRÉE - GAGE
Vous devez réussir le geste Sombrero !. Si vous ratez votre geste, vous devez effectuer le geste Sombrero!™ avant de pouvoir recommencer votre geste.

Lo Mejor

TOUT LE MONDE - CHACUN SON TOUR - PAS DE CHRONO
Vous devez réussir le geste Sombrero!™ et vous n'avez droit qu'à un seul essai par tour.

Si un joueur rate son geste, il est éliminé. L'épreuve continue jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'un joueur : il remportera la manche. Si tous les joueurs sont éliminés, il n'y a pas de gagnant.

El Mas Rapido

TOUT LE MONDE - EN MÊME TEMPS - PAS DE CHRONO
Chaque joueur prend 1 Sombrero!™. Vous devez réussir le geste Sombrero!™ et ne pas être le dernier. A chaque tour, le joueur le plus lent à réussir son geste, est éliminé. Si vous ratez votre geste, vous pouvez le tenter autant de fois que possible.

Los Dos Amigos

2 CONTRE 2 - EN MÊME TEMPS - CHRONOMÉTRÉE - GAGE
Vous devez réussir le geste Sombrero !. Si vous ratez votre geste, vous taper dans la main de votre coéquipier qui devra effectuer le gage Sombrero!™ puis vous retaper dans la main avant que vous ne puissiez recommencer votre geste.

El Misterioso

2 CONTRE 2 - EN MÊME TEMPS - PAS DE CHRONO
Vous ne choisissez pas votre co-équipier. Vous devez taper 1 Sombrero!™ vers le centre de la table. Les autres joueurs devront essayer de le rattraper avant qu'il ne tombe sur la table ou sur le sol. Le joueur qui réussit à rattraper le Sombrero!™ d'une seule main devient votre co-équipier. Chacun de vous deux prend une carte à un joueur de son choix (pas au même joueur). Si personne ne parvient à rattraper le sombrero il n'y a pas de vainqueur.

El Pirata (par Francois Piussan)

TOUT LE MONDE - CHACUN SON TOUR - PAS DE CHRONO
Chaque joueur prend 1 Sombrero !. La carte épreuve est placée au centre de la table. Le joueur envoyant son sombrero le plus éloigné de la carte est éliminé. L'épreuve continue jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un joueur : il remportera la manche.

El Doble

2 CONTRE 2 - CHACUN SON TOUR - CHRONOMÉTRÉE - GAGE
Vous devez réussir le geste Sombrero!™ puis passer le Sombrero!™ à votre co-équipier qui doit également réussir le geste Sombrero!™. Si vous ratez votre geste, vous devez effectuer le geste Sombrero!™ avant de pouvoir recommencer avec 1 Sombrero!™ .

El Sombrero de la Muerte (par Floyd)

1 CONTRE 1 - CHACUN SON TOUR - CHRONOMÉTRÉE
Vous devez réussir le geste Sombrero!™ avec la plus grande pile de sombreros. Vous commencez avec 1 sombrero puis en ajoutez 1 à chaque fois vous réussissez.

El Ultimo Classico (par Rodolphe)

2 CONTRE 2 - CHACUN SON TOUR - CHRONOMÉTRÉE
Chaque co-équipier doit taper simultanément 1 Sombrero!™ en direction de l'autre co-équipier et rattraper le Sombrero!™ du partenaire puis le lire à haute voix. Les 2 Sombreros ! doivent être réussis pour marquer 1 point.

Fort Alamo (par Negre christophe)

1 CONTRE 1 - EN MÊME TEMPS - CHRONOMÉTRÉE - GAGE
Vous tapez le sombrero avec votre "bonne" main et le rattrapez avec votre autre main. C'est la seule différence avec un geste Sombrero!™ classique. Si vous ratez votre geste vous devez effectuer le geste Sombrero !.

El Desperado

TOUT LE MONDE - EN MÊME TEMPS - PAS DE CHRONO
Le joueur envoyant son sombrero le plus éloigné de la carte est éliminé. L'épreuve continue jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un joueur : il remportera la manche.

El Commandante

1 CONTRE 1 - CHACUN SON TOUR - CHRONOMÉTRÉE - GAGE
Vous devez réussir la série la plus longue. Si vous ratez votre geste Sombrero!™ vous recommencez la série de 0. Le vainqueur est celui qui fait la plus grande série.

Si vous ratez votre geste, vous devez effectuer le geste Sombrero!™ avant de pouvoir recommencer avec 1 sombrero.

Los Dos Manos

1 CONTRE 1 - EN MÊME TEMPS - CHRONOMÉTRÉE
Vous devez réussir le geste Sombrero!™ avec 2 Sombreros un par main. Les 2 sombreros sont tapés simultanément. Les 2 mots doivent être lus.

La Palabra

TOUT LE MONDE - EN MÊME TEMPS - PAS DE CHRONO
4 Sombreros aux mots différents sont placés face visible sur la table. Le joueur du tour prend sans regarder 1 des 4 Sombreros restants. Il effectue le geste Sombrero!™ et tout le monde doit tenter de prendre le Sombrero du même mot sur la table. Le joueur du tour joue assis.

Le joueur qui réussit remportera l'épreuve. Si vous ratez votre geste Sombrero!™ vous recommencez avec un nouveau sombrero.



D SOMBRERO!™

Ein Spiel von Cédric Martinez und Laurent Bacheller. Erschienen bei Alcés Games.

- Party-/ Reaktionspiel
- Alter: ab 7
- Spieleranzahl: 2 bis 8
- Spieldauer: ca. 15 – 20 min.

Sombbrero!™ stellt Dich vor viele witzige Herausforderungen, die alleine oder in Teams gelöst werden müssen. Du solltest lieber den Sombbrero!™ Flip einstudieren, bevor Du Deine Freunde bei diesem verrückten Spaß herausforderst!

Inhalt

- 8 Sombbreros! (Kunststoffscheiben)
- 24 Herausforderungskarten
- 1 Sanduhr (ca. 30 Sek. Laufzeit)
- 1 Stoffbeutel
- 4 Spielregeln (dt., eng., fr. und nl.)



Der Sombbrero!™-Flip

Das wichtigste Element des Spiels ist der Sombbrero!™ Flip. Du wirst ihn für viele Herausforderungen persönlichen Nachziehtapel benötigen. Der Sombbrero!™ Flip (oder kurz: Flip) ist eine aus mehreren Teilen bestehende Aktion, die immer gleich abläuft. Wenn in dieser Regel nur die Verfborm (flippen) gebraucht wird, dann ist damit das einfache „in die Luft schleudern“ der Scheibe gemeint.

Lege Deinen Sombbrero auf die Kante eines Tisches oder einer flachen Oberfläche.

Dann flippe den Sombbrero mit Deiner Lieblichingshand in die Luft. Er muss sich dabei überschlagen.

Fange den Sombbrero mit der gleichen Hand wieder auf, solange er sich noch in der Luft überschlägt.

Lege den Sombbrero zurück auf den Tisch, und rufe laut das aufgedruckte Wort, um Deinen Sombbrero!™ Flip zu beenden.

Der Flip war nicht erfolgreich wenn:

- Die Scheibe irgendetwas (Tisch, Kleidung, etc.) berührt, bevor Du sie wieder auffängst.
- Die Scheibe nicht mindestens eine volle Umdrehung macht.
- Die Scheibe mit beiden Händen gefangen wird



Die Sombbrero!™ Straffaktion

Manche Herausforderungen fordern in bestimmten Situationen die Ausführung einer Straffaktion. Dies wird durch das Hand-Symbol auf den Herausforderungskarten angezeigt. Die Straffaktion wird von allen gemeinsam bestimmt, bevor der Spaß beginnt.

Es gibt verschiedene Straffaktionen mit unterschiedlicher Schwierigkeit:

- **El ridiculo (XS)**: Sage folgenden Satz dreimal laut auf: „Un, dos, tres, te quiero Sombbrero!“
- **El digno (M)**: Renne um Deinen Stuhl, oder einen Stuhl, der vorher in etwa drei Meter Entfernung aufgestellt wurde.
- **El diabolico (XL)**: Renne um den Tisch.

Kinder von 7 bis 10 Jahren

Kinder unter 10 Jahren dürfen die Scheibe auch mit beiden Händen fangen.

Regeln für 2 bis 3 Spieler

Die „2 gegen 2“ Herausforderungen werden assortiert. Diese sind: El Ultimo Classico, Los Dos Amigos, El Doble, El Misterioso und El Grande Classico.

Vorbereiten einer Partie

Nimm Dir zuerst ein wenig Zeit um mit Deinen Freunden den Sombbrero!™-Flip zu üben.

- Die Scheiben werden gemischt und als verdeckter Stapel (Wörter nicht sichtbar) in die Mitte des Tisches gelegt.
- Jeder Spieler erhält 3 Karten. Diese bilden seinen persönlichen Nachziehtapel
- Um den Startspieler zu bestimmen wird am besten die „El Mas Rapido“ Herausforderung gespielt.
- Lasst die Party beginnen!

Die Spielrunde

- Der Spieler der am Zug ist zieht eine Karte von seinem Nachziehtapel.
- Er liest die Anweisungen auf der Karte laut vor. Wenn nötig, zieht er die Spielregeln zurate.
- Er wählt seinen Teamkollegen und die Gegner nach den Anweisungen auf der Karte aus.

Dein Teamkollege, und Dein(e) Gegner können mit jeder Herausforderung wechseln! Denke also strategisch!

- Nun nehmen sich alle an der Herausforderung beteiligten Spieler einen Sombbrero!™ vom Stapel.
- Die Herausforderung beginnt, sobald der Startspieler das Startsignal gibt.

Nach Beendigung der Herausforderung werden Gewinner und Verlierer gemäß den Anweisungen auf der Karte bestimmt.

- Der oder die Gewinner ziehen eine Karte von je einem der Verlierer. Hat ein Verlierer keine Karten mehr, geht der Gewinner leer aus. Beispiel nach einer „2 gegen 2“ Herausforderung: Jeder Spieler des Gewinnerteams wählt einen Spieler des Verliererteams und zieht eine Karte von ihm.
- Bei einem Unentschieden werden keine Karten gezogen.
- Ein Spieler der keine Karten mehr hat kann nur wieder welche erlangen, wenn er Herausforderungen gewinnt.
- Nun gibt der Spieler, der am Zug ist, die Sanduhr an seinen linken Nachbarn weiter. Dieser Spieler ist nun am Zug und zieht eine Karte von seinem Stapel, liest die Anweisungen vor und beginnt die nächste Runde.

Wenn ein Spieler keine Herausforderungskarte von seinem Stapel ziehen kann, weil er keine mehr hat, so darf er einen beliebigen Spieler zu einer Runde „El Classico“ herausfordern (siehe Kap. „Die 16 Herausforderungen“).

Spielende

- Das Spiel endet, wenn ein Spieler 6 Herausforderungskarten gesammelt hat.
- Endet eine Partie mit einem Unentschieden, wird der Gewinner durch eine Runde „El Classico“ bestimmt.

Beschreibung der Symbole

Spieleranzahl

- **1 gegen 1**: Du suchst Dir einen Gegner für diese Runde.
- **2 gegen 2**: Du bestimmst Deinen Teamkollegen sowie Deine beiden Gegner.
- **Alle**: Jeder spielt für sich.

Ablauf der Herausforderung

- **Nacheinander**: Die Herausforderung wird von allen Beteiligten nacheinander ausgeführt. Es beginnt der Spieler, der die Herausforderung gezogen hat.
- **Gleichzeitig**: Alle an der Herausforderung beteiligten Spieler führen diese gleichzeitig aus. Der Spieler, der die Herausforderung gezogen hat, gibt das Startsignal.

Dauer und Siegbedingung einer Herausforderung

- **Mit Zeitbeschränkung**: Die Herausforderung hat eine Zeitbeschränkung. Man muss so viele erfolgreiche Flips wie möglich schaffen, bevor die Zeit abgelaufen ist. Das Team, das die meisten Flips in der vorgegebenen Zeit geschafft hat, gewinnt diese Runde.
- **Ohne Zeitbeschränkung**: Diese Herausforderung hat keine Zeitbeschränkung. Die Anweisungen auf der Karte bestimmen, wie diese endet und wer gewinnt.

Die 16 Herausforderungen

El Classico

1 GEGEN 1 – NACHEINANDER – MIT ZEITBESCHRÄNKUNG
Du musst so viele erfolgreiche Sombbrero!™-Flips wie möglich durchführen, bevor die Zeit abgelaufen ist.

El Grande Classico

2 GEGEN 2 – NACHEINANDER – MIT ZEITBESCHRÄNKUNG
Du musst den Sombbrero mit einer Hand in Richtung deines Teamkollegen flippen. Dieser muss ihn mit einer Hand fangen und laut das aufgedruckte Wort rufen.

El Uno-Uno

1 GEGEN 1 – GLEICHZEITIG – MIT ZEITBESCHRÄNKUNG – STRAFAKTION
Du musst Sombbrero!™-Flips durchführen. Wenn Du einen Fehler machst, musst Du zuerst die Straffaktion ausführen, bevor Du einen weiteren Flip versuchen darfst.

Lo Mejor

ALLE – NACHEINANDER – OHNE ZEITBESCHRÄNKUNG
Alle Spieler führen nacheinander einen Flip aus. Wer seinen Flip verpatzt scheidet sofort aus der Runde aus. Es werden so lange reihum Flips ausgeführt, bis nur noch ein Spieler übrig ist. Dieser ist Sieger der Runde. Scheiden alle Spieler aus, gibt es keinen Gewinner.

El Mas Rapido

ALLE – GLEICHZEITIG – OHNE ZEITBESCHRÄNKUNG
Jeder Spieler nimmt einen Sombbrero!™ Alle führen gleichzeitig einen Flip aus.

Nach jeder Runde scheidet der langsamste Spieler aus. Wer seinen Flip nicht auf Anhieb schafft, darf es so lange erneut versuchen, bis es klappt.

Die Herausforderung geht so lange weiter, bis nur noch ein Spieler übrig ist. Dieser Spieler ist der Gewinner der Runde.

Los Dos Amigos

2 GEGEN 2 – GLEICHZEITIG – MIT ZEITBESCHRÄNKUNG – STRAFAKTION
Die beiden Spieler eines Teams flippen sich gleichzeitig einen Sombbrero zu. Um einen Punkt zu erzielen, müssen beide Spieler den Sombbrero ihres Teamkollegen fangen und das aufgedruckte Wort laut rufen.

El Misterioso

2 GEGEN 2 – GLEICHZEITIG – OHNE ZEITBESCHRÄNKUNG
Du bestimmst zunächst keinen Teamkollegen und keine Gegner. Flippe den Sombbrero Richtung Tischmitte. Alle anderen Spieler versuchen den Sombbrero zu fangen, bevor er den Tisch oder den Boden berührt. Der Spieler, der den Sombbrero mit einer Hand fängt, wird Dein Teamkollege. Damit ist die Herausforderung gewonnen. Jeder der beiden Gewinner nimmt sich eine Karte von einem Gegner seiner Wahl (aber nicht beide von derselben Person). Wenn niemand den Sombbrero fängt, gewinnt keiner der Spieler.

El Pirata (von Francois Plussan)

ALLE – NACHEINANDER – OHNE ZEITBESCHRÄNKUNG
Du musst einen Sombbrero!™-Flip durchführen, während Du ein Auge geschlossen hast. Du musst das Auge auf der Seite Deiner „Wurhand“ schließen (Linkshänder – linkes Auge, Rechtshänder – rechtes Auge). Wer den Flip nicht schafft, scheidet aus der Runde aus. Dies wird reihum fortgesetzt bis nur noch ein Spieler übrig ist. Dieser gewinnt die Runde. Wenn alle Spieler ausscheiden, gibt es keinen Gewinner.

El Doble

2 GEGEN 2 – NACHEINANDER – MIT ZEITBESCHRÄNKUNG – STRAFAKTION
Du musst einen Flip ausführen und dann den Sombbrero an Deinen Teamkollegen weitergeben, der wiederum auch einen Flip ausführen muss. Dies geschieht immer im Wechsel. Wenn Du den Flip nicht schafft, musst Du eine Straffaktion ausführen, bevor Du einen weiteren Versuch starten darfst.

Los Dos Manos

2 GEGEN 2 – GLEICHZEITIG – MIT ZEITBESCHRÄNKUNG
Du musst zwei Sombbrero!™-Flips gleichzeitig ausführen – einen mit jeder Hand. Du musst die aufgedruckten Wörter auf beiden Scheiben rufen (natürlich nicht gleichzeitig).

La Palabra

ALLE – GLEICHZEITIG – OHNE ZEITBESCHRÄNKUNG
4 Sombbreros, alle mit einer anderen Beschriftung, werden in die Mitte des Tisches gelegt. Die Beschriftung liegt offen. Du nimmst einen der übrigen Sombbrero!™-Flips aus. Nach jedem erfolgreichen Flip gibst Du einen weiteren Sombbrero hinzu und versuchst einen weiteren Flip. Wer am Schluss den höchsten Stapel hat, gewinnt die Runde.

El Sombbrero de la Muerte (von Floyd)

1 GEGEN 1 – NACHEINANDER – MIT ZEITBESCHRÄNKUNG
Führe einen Sombbrero!™-Flip aus. Nach jedem erfolgreichen Flip gibst Du einen weiteren Sombbrero hinzu und versuchst einen weiteren Flip. Wer am Schluss den höchsten Stapel hat, gewinnt die Runde.

El Ultimo Classico (von Rodolphe)

2 GEGEN 2 – NACHEINANDER – MIT ZEITBESCHRÄNKUNG
Die beiden Spieler eines Teams flippen sich gleichzeitig einen Sombbrero zu. Um einen Punkt zu erzielen, müssen beide Spieler den Sombbrero ihres Teamkollegen fangen und das aufgedruckte Wort laut rufen.

Fort Alamo (von Negre christophe)

1 GEGEN 1 – GLEICHZEITIG – MIT ZEITBESCHRÄNKUNG – STRAFAKTION
In het spel Sombbrero!™ moet je verschillende proeven, alleen of in team, tot een goed einde brengen.

El Desperado

ALLE – GLEICHZEITIG – OHNE ZEITBESCHRÄNKUNG
Jeder Spieler nimmt einen Sombbrero. Die Herausforderungskarte wird in die Tischmitte gelegt. Jeder versucht nun seinen Sombbrero auf die Karte zu flippen. Derjenige, dessen Sombbrero am weitesten von der Zielkarte entfernt liegt scheidet aus. Die Herausforderung geht so lange weiter, bis nur noch ein Spieler übrig ist. Dieser Spieler ist der Gewinner der Runde.

El Commandante

1 GEGEN 1 – NACHEINANDER – MIT ZEITBESCHRÄNKUNG – STRAFAKTION
Du musst nacheinander so viele fehlerlose Flips wie möglich schaffen. Wenn Du einen Flip nicht schafft, musst Du eine Straffaktion ausführen und beginnst wieder bei Null. Gewinner ist, wer die meisten Flips geworfen hat.

Los Dos Manos

2 GEGEN 2 – GLEICHZEITIG – MIT ZEITBESCHRÄNKUNG
Du musst zwei Sombbrero!™-Flips gleichzeitig ausführen – einen mit jeder Hand. Du musst die aufgedruckten Wörter auf beiden Scheiben rufen (natürlich nicht gleichzeitig).

La Palabra

ALLE – GLEICHZEITIG – OHNE ZEITBESCHRÄNKUNG
4 Sombbreros, alle mit einer anderen Beschriftung, werden in die Mitte des Tisches gelegt. Die Beschriftung liegt offen. Du nimmst einen der übrigen Sombbrero!™-Flips aus. Nach jedem erfolgreichen Flip gibst Du einen weiteren Sombbrero hinzu und versuchst einen weiteren Flip. Wer am Schluss den höchsten Stapel hat, gewinnt die Runde.

El Sombbrero de la Muerte (von Floyd)

1 GEGEN 1 – NACHEINANDER – MIT ZEITBESCHRÄNKUNG
Führe einen Sombbrero!™-Flip aus. Nach jedem erfolgreichen Flip gibst Du einen weiteren Sombbrero hinzu und versuchst einen weiteren Flip. Wer am Schluss den höchsten Stapel hat, gewinnt die Runde.



NL SOMBRERO!™

Sombbrero!™ is een spel van Cédric Martinez en Laurent Bacheller uitgegeven door Alcés Games.

- een spel gericht op ambiance en handigheid
- vanaf 7 jaar
- van 2 tot 8 spelers
- speelduur: 15 tot 20 minuten
- In het spel Sombbrero!™ moet je verschillende proeven, alleen of in team, tot een goed einde brengen.
- Oefen de Sombbrero!™ move voor je in een verhitte ambiance de strijd aangaat met je amigo's!

Spelmateriaal

- 8 Sombbreros!™ (Plastic schijven)
- 24 opdrachtkaarten
- 1 zandloper
- 1 zakje
- 4 spelregels

Speciaal voor 7 tot 10 jarigen

Kinderen jonger dan 10 jaar mogen de Sombbrero met 2 handen proberen op te vangen.

Spelregels voor 2 en 3 spelers

Leg de 5 opdrachten voor 2 tegen 2 spelers weg: "El ultimo classico", "Los dos amigos", "El doble", "El misterioso" en "El grande classico".

Spelvoorbereidingen

Oefen eerst gedurende enkele minuten de Sombbrero!™ move samen met je vrienden, amigo's.

- Leg de Sombbrero!™ schijven als een stapel in het midden van de tafel.
- Geef 3 opdrachtkaarten aan iedere speler.
- Om de eerste startspeler te bepalen speel je de opdracht "El mas rapido" (zie verder).
- Het spel kan beginnen!

De Sombbrero!™ move

Leg de Sombbrero!™ op de rand van de tafel, zodat hij net de rand overschrijft.

Nu tik je met een hand naar keuze tegen de onderkant van het overhangende stuk Sombbrero!™.

Hij vliegt de lucht in! Probeer hem nu in de lucht op te vangen met dezelfde hand.

Leg de Sombbrero op de tafel en lees vervolgens hardop het woord op de Sombbrero af om de move af te ronden.

De move is mislukt als:

- de Sombbrero in zijn vlucht iets raakt voor hij opgevangen wordt (tafel, een lichaamsdeel, ...)
- de Sombbrero in de lucht minder dan één volledige rotatie maakt
- de Sombbrero met 2 handen wordt opgevangen

De Sombbrero!™ straf

De straf wordt uitgevoerd als dit in de opdrachten wordt aangegeven.

- Kies de straf, die voor je volgende spel geldig is, uit volgende lijst:
- **El ridiculo (XS)**: zeg de volgende zin drie keer: « Un dos tres te quiero Sombbrero!™ »
- **El digno (M)**: maak een toertje rond je eigen stoel, of rond een stoel die 3 meter verder geplaatst is.
- **El diabolico (XL)**: maak een rondje rond de tafel. Verzin je eigen straf in functie van je eigen voorkeuren ...

Speciaal voor 7 tot 10 jarigen

Kinderen jonger dan 10 jaar mogen de Sombbrero met 2 handen proberen op te vangen.

Spelregels voor 2 en 3 spelers

Leg de 5 opdrachten voor 2 tegen 2 spelers weg: "El ultimo classico", "Los dos amigos", "El doble", "El misterioso" en "El grande classico".

Spelvoorbereidingen

Oefen eerst gedurende enkele minuten de Sombbrero!™ move samen met je vrienden, amigo's.

- Leg de Sombbrero!™ schijven als een stapel in het midden van de tafel.
- Geef 3 opdrachtkaarten aan iedere speler.
- Om de eerste startspeler te bepalen speel je de opdracht "El mas rapido" (zie verder).
- Het spel kan beginnen!

De Sombbrero!™ move

Leg de Sombbrero!™ op de rand van de tafel, zodat hij net de rand overschrijft.

Nu tik je met een hand naar keuze tegen de onderkant van het overhangende stuk Sombbrero!™.

Hij vliegt de lucht in! Probeer hem nu in de lucht op te vangen met dezelfde hand.

Leg de Sombbrero op de tafel en lees vervolgens hardop het woord op de Sombbrero af om de move af te ronden.

De move is mislukt als:

- de Sombbrero in zijn vlucht iets raakt voor hij opgevangen wordt (tafel, een lichaamsdeel, ...)
- de Sombbrero in de lucht minder dan één volledige rotatie maakt
- de Sombbrero met 2 handen wordt opgevangen

- De winnaar(s) van de proef neemt (nemen) exact één kaart van één van de tegenstanders in deze opdracht. In geval van gelijkstand behoudt ieder zijn opdrachtkaarten. Voorbeeld: 2 tegen 2: iedere speler in het team kiest één van de spelers uit het verliezende team. Van deze verliezende spelers nemen de winnaars een opdrachtkaart als beloning.
- Op het einde van zijn beurt geeft de startspeler de zandloper door aan de speler links van hem. Het is nu de beurt aan deze nieuwe startspeler om een opdrachtkaart uit zijn stapel te trekken en een nieuwe spelronde te starten.

Als een speler geen kaarten meer heeft als hij aan de beurt is, kan hij een medespeler uitdagen door een "El classico" te spelen.

Speleinde

Het spel eindigt als een speler 6 opdrachtkaarten heeft verzameld.

- In geval van gelijkstand wordt er tussen de spelers van een gelijke score een rondje "El classico" gespeeld om de winnaar te bepalen.

Speciaal voor 7 tot 10 jarigen

Kinderen jonger dan 10 jaar mogen de Sombbrero met 2 handen proberen op te vangen.

Spelregels voor 2 en 3 spelers

Leg de 5 opdrachten voor 2 tegen 2 spelers weg: "El ultimo classico", "Los dos amigos", "El doble", "El misterioso" en "El grande classico".

Spelvoorbereidingen

Oefen eerst gedurende enkele minuten de Sombbrero!™ move samen met je vrienden, amigo's.

- Leg de Sombbrero!™ schijven als een stapel in het midden van de tafel.
- Geef 3 opdrachtkaarten aan iedere speler.
- Om de eerste startspeler te bepalen speel je de opdracht "El mas rapido" (zie verder).
- Het spel kan beginnen!

De Sombbrero!™ move

Leg de Sombbrero!™ op de rand van de tafel, zodat hij net de rand overschrijft.

Nu tik je met een hand naar keuze tegen de onderkant van het overhangende stuk Sombbrero!™.

Hij vliegt de lucht in! Probeer hem nu in de lucht op te vangen met dezelfde hand.

Leg de Sombbrero op de tafel en lees vervolgens hardop het woord op de Sombbrero af om de move af te ronden.

De move is mislukt als:

- de Sombbrero in zijn vlucht iets raakt voor hij opgevangen wordt (tafel, een lichaamsdeel, ...)
- de Sombbrero in de lucht minder dan één volledige rotatie maakt
- de Sombbrero met 2 handen wordt opgevangen

Speelduur en Overwiningscondities

Tegen de tijd: De opdracht wordt getimed. Je moet de opdracht zo vaak mogelijk uitvoeren voor het zand volledig door de zandloper gelopen is. Het team dat het vaakst de move correct kan uitvoeren wint de opdracht.

Niet Tegen de tijd: De opdracht wordt niet getimed. De omschrijving van de opdracht duidt aan wanneer de opdracht eindigt en wie de winnaar is.

De 16 opdrachten

El Classico

1 GEGEN 1 – IEDER OM DE BEURT – TEGEN DE TIJD
Je moet de Sombbrero move uitvoeren met één oog gesloten (het oog langs dezelfde kant als de hand die gebruikt om de Sombbrero weg te tikken).

El Grande Classico

2 GEGEN 2 – IEDER OM DE BEURT – TEGEN DE TIJD
Je moet de Sombbrero naar je teamgenoot gooien zodat die hem met één hand kan opvangen en tegelijk de tekst op de Sombbrero hardop kan aflezen.

El Uno-Uno

1 GEGEN 1 – GELUKTIDIG – TEGEN DE TIJD – STRAF
Je moet de Sombbrero move zo vaak mogelijk uitvoeren. Als je poging mislukt, moet je eerst je straf uitvoeren voor je een nieuwe poging mag doen.

Lo Mejor

IEDEREEN – IEDER OM DE BEURT – NIET TEGEN DE TIJD
Je moet de Sombbrero move perfect uitvoeren, maar je krijgt maar één kans per ronde!

Als een speler mislukt, is hij uitgeschakeld. De opdracht gaat in wijzerzin verder tot er slechts één speler overblijft. Als alle spelers (op het einde van een ronde) zijn uitgeschakeld, is er geen winnaar.

El Mas Rapido

IEDEREEN – GELUKTIDIG – NIET TEGEN DE TIJD
Iedere speler neemt 1 Sombbrero!
Iedere speler moet gelijktijdig 1 Sombbrero naar zijn teamgenoot tikken en de naar hem gestuurde Sombbrero opvangen en de tekst hardop voorlezen. Beide Sombbreros moeten opgevangen worden om 1 punt te verdienen.

El Ultimo Classico (door Rodolphe)

2 GEGEN 2 – IEDER OM DE BEURT – TEGEN DE TIJD
Iedere speler neemt 1 Sombbrero!
Iedere speler moet gelijktijdig 1 Sombbrero naar zijn teamgenoot tikken en de naar hem gestuurde Sombbrero opvangen en de tekst hardop voorlezen. Beide Sombbreros moeten opgevangen worden om 1 punt te verdienen.

Los Dos Amigos

2 GEGEN 2 – GELUKTIDIG – TEGEN DE TIJD – STRAF
Doe de Sombbrero move. Als je faalt, moet je op de hand van je teamgenoot tikken, waarna hij de straf moet uitvoeren. Pas als je na de straf zijn hand terug kan tikken mag je verder proberen de Sombbrero move zo vaak mogelijk uit te voeren.

El Misterioso

2 GEGEN 2 – GELUKTIDIG – NIET TEGEN DE TIJD
Je tikt de Sombbrero met je "goede" hand en je vangt hem op met je andere hand. Dit is het enigste verschil met de klassieke Sombbrero!™ move. Als het mislukt, moet je eerst je straf uitvoeren voor je verder mag doen.

El Desperado

IEDEREEN – GELUKTIDIG – NIET TEGEN DE TIJD
Iedere speler neemt 1 Sombbrero. De opdrachtkaart wordt in het midden van de tafel gelegd. Iedere speler tikt zijn Sombbrero naar het doel. De speler die het verst van de kaart verwijderd is, wordt uitgeschakeld. De opdracht gaat verder tot er nog 1 speler overblijft: hij wint de opdracht.

El Pirata (door Francois Plussan)

IEDEREEN – IEDER OM DE BEURT – NIET TEGEN DE TIJD
Je moet de Sombbrero move uitvoeren met één oog gesloten (het oog langs dezelfde kant als de hand die gebruikt om de Sombbrero weg te tikken).

Als een speler mislukt, is hij uitgeschakeld. De opdracht gaat in wijzerzin verder tot er nog slechts één speler overblijft. Als alle spelers (op het einde van een ronde) zijn uitgeschakeld, is er geen winnaar.

El Doble

2 GEGEN 2 – IEDER OM DE BEURT – TEGEN DE TIJD – STRAF
Je moet de Sombbrero move correct uitvoeren en vervolgens moet je teamgenoot dit ook doen met dezelfde Sombbrero!

Als je mislukt in de move moet je eerst