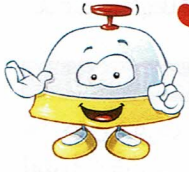


# HALLI GALLI

## Junior



مرحبًا يا أصدقاء،  
أنا جلوكي!  
أرجو الانتباه إلى نصائحي!

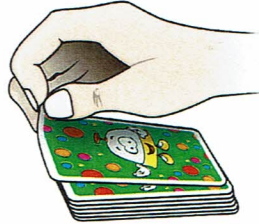
المحتوى: 56 بطاقة 1 جرس  
اللاعبون: 2-4 السن: بدءًا من 4 سنوات  
المدة: 15 دقيقة 1 قاعدة للعب

### فكرة اللعبة

ثمانية مهرجون بألوان مختلفة يتحركون في الحلبة. معظم المهرجين سعداء، ولكن بعضهم حزين للغاية لأنهم فقدوا قبعاتهم. عند رؤية اثنين من المهرجين المتماثلين سعداء في الحلبة، يجب عليك بسرعة طرق الجرس وإطلاق الرنين. الأسرع يحصل على العديد من بطاقات المهرجين. من يستحوذ على أكبر قدر من المهرجين في النهاية يكون هو الفائز.

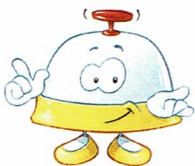
1

تنبيه: عند كشف البطاقة يجب عليك التأكد من قلب البطاقة إلى الأمام. جهة البطاقة المكشوفة مؤخرًا، يجب أن يراها اللاعبون الآخرون أولاً.



### إطلاق الجرس بسرعة

يكشف جميع اللاعبين تبعًا أعلى بطاقة في الكومات المغطاة الخاصة بهم، حتى يمكن رؤية اثنين من المهرجين السعداء بنفس اللون. إذا حدث ذلك، يجب على كل لاعب، بغض النظر عما إذا كان قد حان دوره أولاً، أن يطرق الجرس بأقصى سرعة ممكنة.



متى يمكنني طرق الجرس؟

مثال 1: تم كشف مهرج أخضر سعيد، ومهرج وردي سعيد، ومهرج

3

### بطاقات المهرجين

يتوافر المهرجون بثمانية ألوان مختلفة، ويوجد بكل لون ستة مهرجين سعداء ومهرج واحد حزين دون قبعة. يختلف المهرجون السعداء والحزاني قليلاً عن بعضهم البعض، لذلك عليك أن تنتبه جيدًا.

### التحضير للعبة

يمكن أن يصل الجميع بسهولة إلى الجرس في وسط الطاولة. يتم خلط البطاقات وتوزيعها بالتساوي على اللاعبين. في حالة وجود ثلاثة لاعبين يكون هناك بطاقة إضافية مع اثنين من اللاعبين في البداية. يقوم كل لاعب بتشكيل كومة من بطاقته، حيث يضعها أمامه على الطاولة بينما جهة المهرج لأسفل.

### مسار اللعبة

عندما يحين دورك، تقوم بكشف أعلى بطاقة بكومتك وتضعها مكشوفة أمام كومتك على الطاولة. بعد ذلك يحين على الفور دور اللعب المجاور على يسارك. خلال اللعبة ينشأ بين الجرس وكومة البطاقات المغطاة كومة بطاقات مكشوفة.

2

أرجواني سعيد ومهرج أزرق سعيد. حتى الآن لا يجوز لك طرق الجرس. تضع على المهرج الأزرق السعيد مهرجًا ثائيًا أخضر سعيدًا. نظرًا لرؤية اثنين من المهرجين السعداء باللون الأخضر الآن، فيجب طرق الجرس.



اللاعب الذي يطرق الجرس أولاً، يفوز بكومات البطاقات المكشوفة كلها، بما في ذلك الخاصة به. توضع البطاقات التي تم الفوز بها أسفل الكومة المغطاة الخاصة به بينما جهة المهرج لأسفل. يبدأ اللاعب الأسرع بالجوقة التالية، حيث يكشف بطاقة جديدة.

4

## طرق الجرس بالخطأ!

إذا قمت بطرق الجرس في وقت غير مناسب، فإنه يجب عليك إعطاء كل لاعب بطاقة من كومتك المغطاة. يضع اللاعبون البطاقة أسفل الكومات المغطاة الخاصة بهم.

## نهاية اللعبة

إذا حان دورك بينما لم يعد لديك المزيد من البطاقات لقلبها، فيجب على مع الأسف الانسحاب. يواصل اللاعبون الآخرون اللعب، حتى تتم رؤية مهرجين متطابقين. للمرة الأخيرة، يجمع اللاعب الأسرع بطاقاته وتنتهي اللعبة. عندئذ يقوم كل لاعب باحتساب عدد بطاقاته. الفائز هو اللاعب الذي يستحوذ على معظم البطاقات.

## المهرجون الحزاني

لا تجعل المهرجين الحزاني يشتون انتباهك، نظرًا لأنهم يشبهون المهرجين السعداء إلى حد كبير. تكون قد أخطأت إذا طرقت الجرس بسرعة بسبب كشف اثنين من المهرجين بنفس اللون، إلا أن أحدهم كان مهرجًا حزينًا.



متى لا يجوز لي طرق الجرس؟

**مثال 2:** تم كشف مهرج أصفر سعيد، ومهرج أحمر حزين، ومهرج أزرق حزين ومهرج أزرق سعيد. حتى الآن لا يجوز لك طرق

الجرس. تضع على المهرج الأصفر السعيد مهرجًا أزرق سعيدًا. نظرًا لرؤية اثنين من المهرجين السعداء باللون الأزرق الآن، يجوز طرق الجرس، على الرغم من أن هناك مهرج أزرق حزين مرئي.



يمكنك معايشة المزيد من المتعة من خلال:  
[facebook.com/HalliGalli.Fanseite](https://facebook.com/HalliGalli.Fanseite)

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH  
D-63128 Dietzenbach, MCMXCVII, MMX





# HALLI GALLI Junior



by  
Haim Shafir



**Number of players:** 2 - 4      **Contents:** 54 clown cards  
**Age:** 4 years and over      1 bell  
**Duration:** approx. 15 minutes      1 set of rules

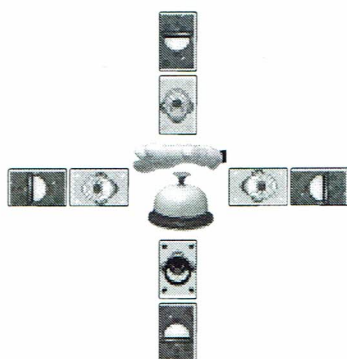
## Idea of the Game

Nine clowns of different colours are bustling about in the circus ring. Most clowns are happy, but some are very sad, because they have lost their hats. Whenever two identical happy clowns can be seen in the circus ring, you have to strike the bell really fast and ring it. Whoever can do this most quickly, gets many clown cards. The one who has got the most clowns at the end wins the game.

## The Clown Cards

On each card a clown is shown. There are clowns in *nine* different colours, of each colour five happy clowns and one sad clown without a hat. The happy and the sad clowns are just a little different from each other and that is why you have to be careful.

until **two happy clowns of the same colour** can be seen. If this happens, each player must strike the bell as fast as possible, no matter if it is his (her) turn or not.



**Example 1:** A green happy clown, a pink happy clown, a lilac happy clown and a blue happy clown are uncovered. Until now you must not yet ring the bell. You put a second green happy clown on the blue happy clown. As there are now two green happy clowns to be seen the bell must be rung.

The player who has rung the bell first wins all the open piles of cards including his (her) own. The cards he (she) has won are put, clown's face down, under his (her) own covered pile. The fastest player starts the next round, by turning around a new card.

**Attention:** The hands of the players must not be too near the bell. During the game they must always be kept on the table near the players' own cards.

**Sad Clowns.** Don't be confused by the sad clowns, because they look very much like the happy clowns. It happens all too soon that you ring the bell wrongly, because two clowns of the same colour were uncovered indeed, but one of them was a sad clown.

## Preparation of the Game

The bell is placed into the middle of the table well within reach for everybody. The cards are shuffled and dealt evenly to all players. If there are four players, two players have one more card each at the beginning. Each player forms a pile with his (her) cards that he (she) places, clown's face down, in front of him (her) on the table.

## How to play the Game

If it is your turn, you turn around the top card of your pile and place it face up in front of your pile on the table. Then your neighbour on your left takes his (her) turn at once. In this way an open pile of cards is created in the course of the game in front of each player between the bell and the covered pack.

**Attention:** When uncovering you must absolutely make sure that you turn the card round to the front. The other players should see first the face of the card that is being uncovered. Thus you are forced to turn round each card very quickly, if you also want to see which clown you are uncovering.

**Ring the bell quickly.** All the players go on turning round one after the other the top card of their covered pile,



**Example 2:** A yellow happy clown, a red sad clown, a blue sad clown and a blue happy clown are uncovered. Until now you must not yet ring the bell. You put a blue happy clown on the yellow happy clown. As two blue happy clowns can be seen now you may ring the bell, although the blue sad clown can be seen as well.

**Wrong bell-signal!** If you have struck the bell at the wrong moment, you must give a card to each of the other players from your covered pile. The other players put the card under their covered pile.

## End of the Game

If it is your turn and you cannot turn round any more cards, you are out unfortunately. The other players go on playing until two identical clowns can be seen. The fastest player collects his (her) cards a last time and then finishes the game. Now each player counts his (her) cards. The player with the most cards has won the game.



Hi there! My name is **Little Amigo**, and I'm going to show you how to play this game. Have fun!



amigo-spiele.de/02765

# CLACK!

by Haim Shafir

**Players:** 2–6 **Ages:** 4 and up **Duration:** approx. 10 minutes

## Components

36 magnetic discs      1 shape die      1 color die



## The Idea and Aim of the Game

All players simultaneously try to pick up the colorful magnetic discs. The dice determine the shape and color that must be matched. Click the correct discs together quickly – but leave all the others! The player with the biggest stack of discs wins the game.

## Preparation

Spread the **magnetic discs** on the table so that the colored shapes are visible.  
Get the **color die** and the **shape die** ready.

## Playing the Game

One player rolls both dice. Pay close attention to what is rolled, as everyone is playing **at the same time**. Quickly pick up any discs showing the matching shape and color on the dice.



**Example:** The dice show the color **blue** and the **flash** shape. The discs you must



**pick up as quickly as possible must all show a blue flash.**



### Just one hand!

When picking up discs, you have to make sure you're using **only one hand**. The discs are magnetic, so they will stick together nicely.

Continue until there are no more matching discs left on the table. Once there are no more matching discs, the next player starts a new round by rolling both dice and everyone now tries to pick up the discs that match the new dice roll from the discs remaining on the table.

### A white face?

Both the shape and color dice have one white face. If you roll the white face on either one of them, you only have to pay attention to what the other die shows when picking up discs. If you roll the white face on the color die, then all colors match and you only have to pick up the correct shape. If you roll the white face on the shape die, you only have to match any discs showing the color you have rolled on the other die.



**Example:** You've rolled the **puzzle piece** on the shape die and the **white face** on the color

die. Everybody now tries to pick up **any discs with a puzzle piece on them** – color does not matter!



### Both dice show a white face?

You'll have to move extra fast now! If both dice show the white face, you don't have to pay attention to color or shape – just try to pick up as many discs as you can! But remember, you can only use one hand!

### Picked up the wrong disc?

When you're in a rush, you may sometimes pick up the wrong disc. If this happens, you'll have to return the incorrect disc to the middle of the table and add one of your other gathered discs as a small penalty. If you don't have any discs yet, you got lucky and do not have to pay a forfeit.

## The End of the Game

When all of the discs have been picked up, the game is over. Compare the stacks you have collected. The player with the **tallest stack** of discs wins. And since it's over so quickly, why not have another game right away?



Do you have any questions? We'll be glad to help you:  
**AMIGO Spiel + Freizeit GmbH**  
Waldstraße 23-D5 - D-63128 Dietzenbach  
www.amigo-spiele.de  
E-Mail: hotline@amigo-spiele.de

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMXII

Version 1.1



مرحباً! أنا AMIGO الصغير وسأوضح لكم فكرة عمل هذه اللعبة. انمى لكم مزيداً من المتعة!

# KLACK!

من هيلم شافير



amigo-spiele.de/02765

اللاعبون: 2-6 السن: بدءاً من 4 سنوات المدة: حوالي 10 دقيقة

## المحتوى

1 نرد ألوان 1 نرد أشكال 36 قرص مغناطيسي



## فكرة اللعبة وهدف اللعبة

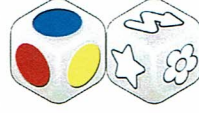
يلتقط جميع اللاعبين في نفس الوقت الأقراص الملونة المغناطيسية. تبين لكم قطع النرد هيئة ولون الأشكال، التي يجب عليكم النظر إليها. وتقومون بتجميع الأقراص الصحيحة فوق بعضها - ولكن تتركون الباقي بالكامل! من يكون لديه في النهاية أعلى برج، يكون هو الفائز.

## التحضير للعبة

يتم توزيع جميع الأقراص المغناطيسية بينكم على الطاولة، بحيث يمكن رؤية الأشكال الملونة. يتم تحضير نرد الألوان ونرد الأشكال.

## مسار اللعبة

يلعب اللاعب باستخدام كلا النردين. يُرجى الانتباه إلى وضع النردين الذين ألغاهم اللاعب، لأنه عندئذ يلعب الجميع في نفس الوقت. يتم بأقصى سرعة ممكنة التقاط جميع الأقراص وفقاً لشكل النرد ولون النرد.



**مثال:** تم إلقاء النردين على اللون الأزرق وشكل البرق. يجب عليكم الآن بأقصى سرعة ممكنة التقاط الأقراص التي يظهر بها شكل برق أزرق.



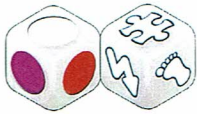
## باستخدام يد واحدة فقط!

عند الالتقاط يُرجى الانتباه إلى أنه يجوز لكم استخدام يد واحدة فقط. لذلك يوجد بالأقراص قطع مغناطيسية تجعلها تلتصق معاً.

D يتم القيام بذلك إلى أن تنتهي الأقراص الملائمة في المنتصف. بعد ذلك يقوم اللاعب التالي بإلقاء النردين مجدداً وتقومون بالتقاط الأقراص التي تتوافق مع نتيجة النرد الجديدة.

## الجهة البيضاء بالنرد؟

يوجد بكل النردين أيضاً جهة بيضاء. إذا تم ظهور هذه الجهة بأحد النردين، فيجب عليكم الانتباه عند الالتقاط إلى الجهة الظاهرة بالنرد الآخر. إذا ظهرت الجهة البيضاء بنرد الألوان، فهذا يعني أن جميع الألوان مسموح بها. يجب عليكم التقاط جميع الأقراص ذات الشكل الصحيح. إذا ظهرت الجهة البيضاء بنرد الأشكال، فهذا يعني أنه بالإمكان التقاط جميع الأقراص ذات اللون الظاهر بنرد الألوان.



**مثال:** تم إلقاء نرد الأشكال على جزء البازل ونرد الألوان على اللون الأبيض. يتم بأقصى سرعة ممكنة التقاط جميع الأقراص التي يظهر بها جزء البازل.



## كلا النردين باللون الأبيض؟

في هذه الحالة يتم الأمر بمتى السرعة! يجب عليكم عدم الانتباه إلى اللون أو الشكل. يتم التقاط جميع الأقراص بأقصى سرعة ممكنة - ولكن يجب القيام بذلك بيد واحدة فقط!

## التقاط قرص خاطئ؟

في خضم السرعة قد يحدث أن يقوم أحد اللاعبين بالتقاط قرص خاطئ. في هذه الحالة يجب على هذا اللاعب إرجاع القرص الخاطئ مرة أخرى بالإضافة إلى وضع أحد الأقراص الصحيحة التي جمعها في المنتصف كعقوبة له. إذا لم يكن يمتلك أية أقراص، فإنه يكون محظوظاً.

## نهاية اللعبة

إذا قام اللاعبون بالتقاط جميع الأقراص، تنتهي اللعبة. تنتهي اللعبة بشكل مبكر إذا تبقى قرص واحد فقط وقام كل لاعب بإلقاء النرد مرة واحدة. يتم الآن مقارنة الكومات التي قام اللاعبون بجمعها. اللاعب الذي يمتلك أعلى كومة يكون هو الفائز. ونظراً لأن الأمر تم بسرعة كبيرة، يتم اللعب مرة أخرى على الفور.

## هل تعرف هذه الألعاب من هيلم شافير؟



www.derkleineAMIGO.de

لقد اشترت منتجاً عالي الجودة. إذا كنت ترغب في تقديم أي شكوى، يُرجى الاتصال بنا مباشرة. هل لديك أسئلة؟ سنسرنا مساعدتك!

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH

Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach

hotline@amigo-spiele.de بريد إلكتروني: www.amigo-spiele.de



© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMXII, MMXIII

Version 1.3





amigo-spiele.de/04910

من فولفجانج كرامر  
مع رسوم توضيحية من فرانز فوهفينكل  
لعبة للأذكاء فقط!

اللاعبون: 2-10 أشخاص  
المحتوى: 104 بطاقة لعب  
السن: بدءًا من 8 سنوات  
المدة: حوالي 45 دقيقة

## فكرة اللعبة

الهدف من اللعبة هو عدم جمع أية بطاقات. كل بطاقة يجب عليك أخذها، تعطيك نقطة سالبة لكل أحق! الفائز هو الذي يكون في النهاية لديه أقل عدد من الحمقى.

## التحضير للعبة

اخلط جميع البطاقات واعط 10 بطاقات لكل لاعب. يأخذ جميع اللاعبين بطاقاتهم في يدهم. قم بتحضير ورقة وقلم.

### قم بتشكيل أربعة صفوف

ضع أعلى أربع بطاقات من رصة البطاقات المتبقية مكشوفين تحت بعضهم في منتصف الطاولة. تشكل كل بطاقة بداية صف، ويجوز أن يحتوي هذا الصف بما في ذلك البطاقة الأولى على 5 بطاقات بحد أقصى! رصة البطاقات التي لا تزال متبقية الآن سيتم الاحتياج لها مرة أخرى في الجولة القادمة وبالتالي توضع جانبًا.



شكل 1: بين الصفوف الأربعة عند بدء اللعبة.

## مسار اللعبة

### 1. قم بإلقاء بطاقة

يضع جميع اللاعبين بطاقة مغطاة من البطاقات التي في يدهم على الطاولة أمامهم. عندما يقرر الأخير فقط يتم الكشف عن البطاقات.

من قام بإلقاء البطاقة الأقل، يضعها كبطاقة أولى في أحد الصفوف الأربعة، ثم تأتي ثاني أقل بطاقة على التوالي وهكذا، حتى تم وضع أعلى بطاقة بالتوالي بهذه الجولة. يتم دائمًا وضع البطاقات على التوالي بشكل متجاور. بعد ذلك يتم تكرار هذه العملية حتى يتم إلقاء جميع البطاقات بعد عشر جولات.

### كيف تم إدراج البطاقات؟

كل بطاقة ملقاة تناسب دائمًا صف واحد فقط. تسري القواعد التالية:

#### 1. قاعدة: «تسلسل أرقام متصاعدة»

أوراق الصف الواحد يجب أن تشكل دائمًا تسلسل أرقام متصاعدة.

#### 2. قاعدة: «أدنى فارق»

يجب دائمًا وضع بطاقة في الصف، الذي يوجد به البطاقة الأخيرة ذات أدنى فارق بالنسبة للبطاقة الجديدة.



مثال: كما بين الشكل 1، إذا كانت قيم البطاقات الأولى بكل صف كما يلي: 12، و 37، و 43 و 58. يقوم أربعة لاعبين بإلقاء البطاقات التالية: 14، و 15، و 44 و 61. هي البطاقة الأقل. يتم إدراجها أولاً في صف. وفقاً للقاعدة 1 يمكن أن تأتي هذه البطاقة فقط في الصف الأول بعد «12»؛ وكذلك الحال مع البطاقة «15». بحسب القاعدة 1 يمكن وضع البطاقة «44» سواء في الصف الأول، أو الثاني أو الثالث. بحسب القاعدة 2 «أدنى فارق» يجب أن تأتي هذه البطاقة في الصف الثالث. بحسب القاعدة 2 يجب وضع البطاقة «61» في الصف الرابع.

شكل 2: بين الصفوف الأربعة بعد أول جولة.

### 2. جمع البطاقات

طالما يضع اللاعب بطاقة في أحد الصفوف، فإن كل شيء يكون على ما يرام. ولكن ماذا يحدث مع صف كامل، أو مع بطاقة لا تناسب مع أي صف؟ في كلتا الحالتين، يجب على اللاعب الذي ألقى مثل هذه البطاقة، جمع البطاقات.

### 3. قاعدة: «صف مكتمل»

يمتلئ الصف بخمسة أوراق. إذا كان يجب وضع بطاقة سادسة في هذا الصف بحسب القاعدة 2، فيجب على اللاعب الذي ألقى هذه البطاقة أخذ جميع البطاقات الخمس بهذا الصف. وتمثل بطاقته السادسة بداية الصف الجديد.



مثال: يقوم اللاعبون الأربعة بإلقاء البطاقات التالية: 21، و 26، و 30 و 36. تأتي البطاقتان «21» و «26» في الصف الأول، والذي يمتلئ الآن بخمسة بطاقات. اللاعب الذي قام بإلقاء البطاقة «30»، يجب أن يضع بطاقته في الصف الأول. ونظرًا لأن بطاقته «30» هي البطاقة السادسة، فيجب عليه أخذ الخمس بطاقات بهذا الصف. تمثل البطاقة «30» الآن أول بطاقة جديدة بالصف الأول. كما يجب أن تكون البطاقة «36» في الصف الأول. وتأتي بعد البطاقة «30».

شكل 3: بين الصفوف الأربعة بعد ثاني جولة.

#### 4. قاعدة: «البطاقة المنخفضة»

الذي يقوم بإلقاء بطاقة ذات رقم منخفض بحيث لا تتناسب مع أي صف، يأخذ جميع البطاقات من أي صف وعندئذ تمثل بطاقته «المنخفضة» أول بطاقة جديدة في هذا الصف.



مثال: تم إلقاء البطاقات التالية: 3، و9، و68 و83. يجب وضع البطاقة «3» كأدنى بطاقة أولاً. لا تناسب أي صف. لذلك يقوم اللاعب بإلقاء أي صف. يختار الصف الثاني ويأخذ البطاقة «37». مع بطاقته «3» يفتح صفًا جديدًا ثانيًا. اللاعب ذو البطاقة «9» محظوظ، لأن بإمكانه الآن وضع بطاقته «9» خلف «3». تأتي البطاقتان «68» و«83» ثلث بعضهما في الصف الرابع.

شكل 4: بين الصفوف الأربعة بعد ثالث جولة.

نصيحة: من يتوجب عليه أخذ صف كامل بسبب «بطاقة منخفضة»، عادة ما يختار الصف الأقل في عدد النقاط السالبة.

#### الحمقى = نقاط سالبة

على كل بطاقة يوجد بين الأرقام رؤوس حمقى. يمثل كل أحقق نقطة سالبة! جميع البطاقات ذات: رقم خمسة (5)، و15، و25 وهكذا) يوجد بها 2 من الحمقى، رقم عشرة (10)، و20، و30 وهكذا) يوجد بها 3 من الحمقى، رقم متماثل (11)، و22، و33 وهكذا) يوجد بها 5 من الحمقى. يعتبر الرقم «55» رقم متماثل ورقم خمسة أيضًا، وبالتالي يوجد بالبطاقة 7 من الحمقى.

#### رصة الحمقى

البطاقات التي يجب جمعها، وضعها مغطاة أمامك فيما يُسمى رصة الحمقى.

انتبه: البطاقات التي يجب على اللاعب أخذها لا يجوز وضعها في اليد.

#### نهاية اللعبة

تنتهي اللعبة عند إلقاء جميع البطاقات التي في اليد. عندئذ يأخذ كل لاعب كومة الحمقى الخاصة به ويحسب النقاط السالبة.

يتم تدوين النتائج لكل لاعب بورقة خارجية. وعلى الفور تبدأ جولة جديدة. يتم لعب العديد من الجولات، حتى يجمع أحد اللاعبين ما يزيد على 66 من الحمقى. ويكون الفائز هو اللاعب الذي لديه أقل عدد من الحمقى. يمكن بالطبع قبل بدء اللعب الاتفاق على عدد نقاط أو عدد جولات آخر.

#### نصائح للعب



هناك مثالين يوضحان كيف يمكن أن يخسر اللاعب في هذه اللعبة. في أول مثال يلقى أحد اللاعبين البطاقة «45»، لأنه يعتقد أنه يمكن وضعها خلف البطاقة «41» في الصف الثالث. وهنا يكون قد أخطأ، نظرًا لأنه يجب أن يضعها خلف البطاقة «42» في الصف الرابع. فيحسب القاعدة 2 يظهر أدنى فارق هنا. نظرًا لأن هذه البطاقة هي البطاقة السادسة، فإن يجب عليه أخذ الصف الرابع!

شكل 5: وضعية البطاقات بحسب المثال 1



في ثاني مثال يلقى أحد اللاعبين البطاقة «62»، ويعتقد أنه يقوم بعمل جيد. وهو يريد وضعها في الصف الأول. ولكن هذا يعتبر خطوة سيئة. لأنه في نفس المسار يلقى لاعب آخر البطاقة «29» ويقوم بنفريغ الصف الأول (أدنى بطاقة). عندئذ يتوجب على صديقنا وضع بطاقته في الصف الرابع ويجمع الخمس بطاقات!

شكل 6: وضعية البطاقات بحسب المثال 2

#### إمكانية للمحترفين لعدد 2-6 لاعبين

من يعيش التكتيكات، نقرح عليه هذه الإمكانية للعب. تسري جميع قواعد اللعبة الأساسية. وبالإضافة إلى ذلك تسري القواعد التالية:

##### 1. جميع البطاقات في اللعبة تكون معروفة

يرتبط عدد البطاقات المستخدمة بعدد اللاعبين. والقاعدة لذلك هي: عدد اللاعبين مضروبًا في 10 بالإضافة إلى 4 بطاقات. مثال: 3 لاعبين = 34 البطاقات من 1-34 و4 لاعبين = 44 البطاقات من 1-44 وهكذا. يتم استبعاد جميع أرقام البطاقات الأعلى.

##### 2. يختار كل لاعب 10 أوراق بنفسه

توضع البطاقات مكشوفة على الطاولة. على التوالي، يأخذ اللاعبون دائمًا بطاقة، حتى يصبح في يد كل منهم 10 بطاقات. عندئذ يجب وضع أربعة بطاقات أيضًا على الطاولة. وتمثل هذه البطاقات الأربع الصفوف الأربعة.

يمثل مسار اللعب فيما بعد اللعبة الأساسية.



لقد اشترت منتجًا عالي الجودة. ومع ذلك إذا كان لديك

شكوى، نرجو الاتصال بنا مباشرة.

هل لديك أسئلة؟ يسرنا مساعدتك:

Dietzenbach 63128-D, D5-23 AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße

hotline@amigo-spiele.de برید الإلكتروني: www.amigo-spiele.de

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MCMXCIV, MMXI

Version 2.3





by Wolfgang Kramer  
with illustrations by Franz Vohwinkel  
**Not a game for the bull-headed!**

**Players:** 2 – 10 **Age:** 8+ **Duration:** about 45 minutes  
**Contents:** 104 cards, 1 set of instructions

## GOAL OF THE GAME

Try not to get any cards! Every card you have to take will cost you a penalty point for each bullhead. The winner is the player with the least bullheads at the end of the game!

## GETTING READY TO PLAY

Shuffle the cards and deal **10 cards** to each player. All players hold their cards in their hand.  
You'll need a paper and pencil for keeping score.

9

## HOW ARE THE CARDS ARRANGED?

Each card only fits into one row. The following rules apply:

### Rule 1: "Ascending Order"

The values of the cards in each row must always increase from left to right.

### Rule 2: "Least Difference"

A card must always be played in the row that ends with the card that has the **closest** lower value.

### Example:

As shown in Fig. 1, the last cards in rows 1 to 4 have the following values: 12, 37, 43, and 58. The four players put down the following cards: 14, 15, 44, and 61. The lowest card has a value of "14". According to Rule 1, this card must be played in the 1st row, next to the "12". The card with value "15" then goes next to the "14" in the same row.

According to Rule 1, the "44" card could be played in rows 1, 2, or 3, so we look at Rule 2. The "least difference" means that the card must be played in the third row, since "44" is closer to "43" than "37". The "61" card must be played in the fourth row, according to Rule 2.



Fig. 2: The four rows after the 1st play

11

## MAKE FOUR ROWS

Take the top four cards from the leftover cards and place them face up in the middle of the table. Each of these cards is the first card in a row. Each row can **only hold 5 cards**, including this first card. Put the rest of the leftover cards aside—you won't need them until the next round.



Fig. 1: The four rows at the beginning of a round

## PLAYING THE GAME

### I. PLAYING CARDS

There are no turns! All players play at the same time. Each player takes **one** card from their hand and puts it **face down** on the table in front of them. The cards are turned over after all players have made their choice.

The player who played the card with the lowest value adds their card to the end of one of the four rows, followed by the player with the second-lowest card, etc., until all the cards played have been added to rows. Players repeat this process 9 more times, until all 10 cards in every player's hand have been played.

10

### II. TAKING CARDS

Everything is fine as long as you can play your card in one of the four rows. The problems start when a row is full or when a played card does not fit into any of the four rows. In both of these cases, the player who tries to play one of these cards must take cards from the table and add them to their "Bull Pile".

### Rule 3: "Full Row"

A row is full when it has 5 cards. If Rule 2 says that a sixth card must be played on a row, the player who played this card must first pick up **all five cards in that row**, then play their card as the first card in a new row.

### Example:

Our four players put down the following cards: 21, 26, 30, and 36.

The "21" and the "26" are put in the first row, which now has five cards and is therefore full. Now the player holding the "30" must also put his card in the first row. Since this is the sixth card, he must first pick up the original five cards in that row before playing his "30" as the first card in a new row. The "36" must also be put in the new row, next to the "30".



Fig. 3: Showing the four rows after the 2nd play

12



#### Rule 4: "Lowest Card"

If a player plays a card with a value that is so low that it does not fit into any of the rows according to Rule 1, they must take all of the cards in **the row of their choice** and play their card as the first card of a new row.

**Example:** The following cards are played: 3, 9, 68, and 93. The "3" is the lowest card and must be played first, but it does not fit into any of the rows. That player must take all of the cards in any one of the rows. She chooses row 2 since it has the fewest bullheads, and takes the "37". She then starts a new row by playing her "3". The player with the "9" was lucky, because he may now play his card next to the "3".



Fig. 4: Showing the four rows after the 3rd play.

**Hint:** If you have to take a row because the value of the card you played is too low, it's often best to choose the row that will give you the least number of bullheads!

#### BULLHEADS = MINUS POINTS

Each card shows a number of bullheads between the numbers. Each bullhead is worth one penalty point!

13

#### TIPS AND HINTS

Two examples may give an idea of the possible pitfalls of this game:

In the **1st example**, a player wants to play the "45" because he thinks he can put it next to the "41" in the third row. He is mistaken. He must put the card next to the "42" in the fourth row because this is the "least difference" as defined by Rule 2. This is the sixth card, which means that he must pick up the other five cards!



Fig. 5: The cards for example 1

In the **2nd example**, a player decides to play the "62", thinking that she is making a good move, intending to put it down next to the "61" in the first row. She proves to be wrong however, as a player playing the "29" empties the first row (worth the lowest number of points). The player with the "62" must now put her card in the fourth row, and has to pick up all five cards!



Fig. 6: The cards for example 2

15

All cards with values containing:  
ives (5, 15, 25, etc.) have 2 bullheads  
multiples of ten (10, 20, 30, etc.) have 3 bullheads  
doublets (11, 22, 33, etc.) have 5 bullheads.  
The number „55“ is a doublet that also contains a five, so it has 7 bullheads!

#### BULL PILE

When a player has to take cards, they put them in their own "Bull Pile" in front of them on the table.

**Important:** Do not add the cards you take to your hand to play later!

#### END OF THE ROUND

The round is over when all players have played their 10 cards. Each player then picks up their Bull Pile and counts the number of bullheads. Each player's penalty score is written down, and a new round can begin.

Keep playing rounds until one of the players has collected more than **66 bullheads**. The winner is the player who has collected the lowest number of bullheads. Of course, you can pick a different goal before the game begins, or play a fixed number of rounds!

14

#### ADVANCED VERSION FOR 2-6 PLAYERS

We recommend this version of the game for anybody who enjoys working out tactics. All of the basic rules apply, plus the following two:

##### 1. ALL CARDS IN THE GAME ARE KNOWN

The number of cards used in the game depends on the number of players.

The rule for this: the number of players times 10, plus 4.

Example: 3 players → 34 cards from 1 – 34;

4 players → 44 cards from 1 – 44; etc.

All cards with higher values are removed from the game.

##### 2. EACH PLAYER CHOOSES THEIR OWN 10 CARDS

The cards are placed on the table face up. Going round the table, each player takes 1 card at a time until everybody has 10 cards in their hands. The remaining 4 cards are then placed on the table to start the rows.

The game is played just like the basic version.

16



من رابنهارد شتاوبه مع رسوم توضيحية من أوليفر فرويدنبرايش

اللاعبون: 2-8 أشخاص السن: بدءًا من 5 سنوات المدة: حوالي 15 دقيقة

## المحتوى

**15 لوحة مصورة:** اللوحات المصورة بها وجهان باللون الأزرق والأصفر، ومرسوم عليها كائنات مختلفة. يتم اللعب في كل مرة بوجه واحد ملون. الأوجه الصفراء جديدة. من خلالها يمكن لعب إمكانيات Duo، المشروحة في نهاية قواعد اللعبة بالمرجع الأصفر. فيما يلي يتم أولاً شرح مسار اللعبة بالنسبة للأوجه الزرقاء.



يوجد بكل لوحة مصورة زرقاء رسومات لنفس الـ 15 كائن: ديدوب، بطّة، قلم، سترة، زهرة، قارب، طائرة، قبة، كرة، إبريق شاي، طبلّة، سمكة، فراشة، سيارة، طائرة ورقية. تظهر جميع الكائنات بلونين مختلفين، ولكن دائمًا بتكوين مختلف. فتارة يكون الديدوب باللون الأصفر والأخضر، وتارة باللون الأخضر والأصفر، وتارة أخرى باللون الأحمر والأزرق وهكذا.



## فكرة اللعبة

يتم الكشف عن أي لوحتين زرقاوتين في منتصف الطاولة. بغض النظر عن اللوحتين المصورتين الزرقاوتين التي يتم اختيارهما عشوائيًا وكشفهما، يكون دائمًا هناك كائن متطابق بالضبط على كلتا اللوحتين الزرقاوتين (ليس أكثر من واحد أو لا يوجد). ويجب إيجاد هذا الكائن في أسرع وقت ممكن.

مثال:



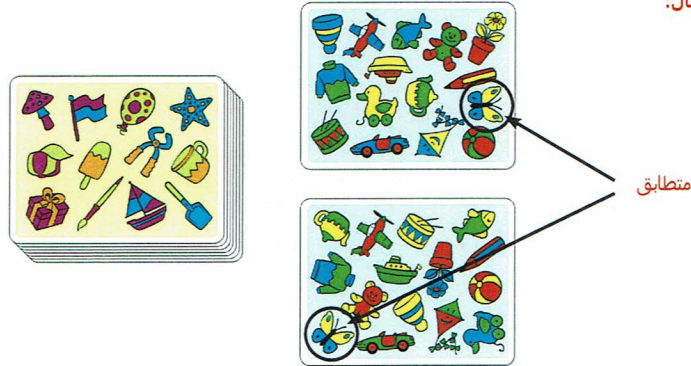
من يستحوذ على معظم اللوحات المصورة في النهاية يكون هو الفائز.

## مسار اللعبة

يتم خلط اللوحات المصورة الـ 15 ومن ثم وضعها في كومة على حافة الطاولة، بحيث تكون الأوجه الصفراء مشيرة لأعلى. يأخذ اللاعب الأكبر سنًا أعلى لوحتين مصورتين من الكومة ويضعهما في منتصف الطاولة بحيث يكون الوجه الأزرق إلى أعلى، مع وجود مسافة بينهما. وهكذا يتم البدء في اللعب!

يوجد باللوحتين المصورتين الزرقاوتين كائن متطابق تمامًا. عندئذ يبحث جميع اللاعبين عن هذا الكائن في نفس الوقت. من يعتقد أنه وجد الكائن، يقول اسمه بسرعة ويعرضه على اللاعبين الآخرين.

مثال:



اكتشفت نادين الكائن المتطابق ونادت على الفور: «الفراشة!». للتحقق من ذلك تشير بإصبعها على الفراشات المتطابقة.

اللاعب الذي يقوم أولاً بتحديد الكائن المتطابق بشكل صحيح، يأخذ إحدى اللوحتين المصورتين الزرقاوتين ويضعها بجانبه كمكسب له. انتبه: إذا قام لاعب بتحديد كائن خاطئ، يتم استبعاده من هذه الجولة. يواصل اللاعبون الآخرون البحث حتى يتم العثور على الكائن الصحيح.

اللاعب الذي فاز بلوحة مصورة، يأخذ بعد ذلك اللوحة المصورة الأعلى من الكومة. ويضعها بجانب اللوحة المصورة المتبقية، بحيث يصبح هناك مرة أخرى لوحتين مصورتين زرقاوتين. وهكذا تتم مواصلة اللعب!





بعدما أخذت نادين إحدى اللوحتين المصورتين كمكسب ووضعتها بجانبها، تقوم بكشف أعلى لوحة مصورة بالكومة. وتضع اللوحة المصورة في الموضع الخالي، بحيث يكون الوجه الأزرق لأعلى. وهكذا: يبحث الجميع مرة أخرى في نفس الوقت عن الكائن المتطابق.

تتم مواصلة اللعب بالطريقة والأسلوب المشروحين. من يجد أولاً الكائن المتطابق، يحصل على إحدى اللوحتين المصورتين كمكسب.

انتبه: عندما يأخذ لاعب لوحة مصورة كمكسب، فإنه يجب أن يختار دائماً تلك الموجودة على الطاولة لفترة أطول - أي الأعلى من الاثنين، وفي الجولة التالية السفلية، ثم العلوية، وهكذا.

## نهاية اللعبة

يتم الاستمرار في اللعب، حتى تنتهي الكومة وتظل لوحة مصورة واحدة فقط في المنتصف. من يستحوذ على معظم اللوحات المصورة يكون هو الفائز. إذا كان هناك عدة لاعبين لديهم معظم اللوحات المصورة، فهذا يعني وجود عدة فائزين.

## إمكانية Duo

من خلال الإمكانية Duo يتم اللعب بالأوجه الصفراء. يوجد بالأوجه الأصفر لكل لوحة صور اثني عشر كائن مختلف من إجمالي 18 كائن. توجد الكائنات التالية: بالون، كتاب، آيس كريم، علم، هدية، مطرقة، خنفساء، مصاصة، قبة، عيش غراب، فرشاة، جاروف، إطار عائم، نجم بحر، مركب شراعي، جوب، كوب وكماشة.

يتم خلط اللوحات المصورة الـ 15 ومن ثم وضعها في كومة على حافة الطاولة، بحيث تكون الأوجه الزرقاء مشيرة لأعلى. يظل مسار اللعب بشكل أساسي كما هو مشروح بالبسط، ولكن يتم في كل جولة وضع لوحتين مصورتين صفراوتين بجانب بعضهما. تنبيه: يوجد باللوحتين المصورتين الصفراوتين كائنان متطابقان تماماً، ليس أكثر أو أقل أبداً. من يكتشف الكائنين المتطابقين، ينادي: «توقف!» ويحدد على الفور الكائنين ويشير بأصبعه عليهما. لا يجوز تحديد كائن واحد فقط!



متطابق

اكتشف لينوس الكائنين المتطابقين ونادي: «توقف!» ويقول: «القبة والمصاصة متطابقان»، ويشير عليهما بأصبعه. كفائز يحق له أخذ إحدى اللوحتين المصورتين الصفراوتين.

انتبه: بعد أن ينادي اللاعب «توقف»، يجب أن يحدد الكائنين على الفور ويشير عليهما. لا يجوز أن يتأخر ويغير النظر مرة أخرى. إذا تأخر بشكل كبير، يتم تقييمه بأنه خاطئ ويتم استبعاده من هذه الجولة. يواصل اللاعبون الآخرون البحث، إلى أن ينادي لاعب آخر «توقف».

من يستحوذ على معظم اللوحات المصورة في النهاية يكون هو الفائز.

## هل تعرف أيضاً؟



Rinks & Lechts



Tortenschlacht



Solche Strolche



6 Nimmt! Junior



Der Plumpsack geht um



لقد اشترت شيئاً عالياً الجودة. ومع ذلك إذا كان لديك شكوى، نرحب بالاتصال بنا مباشرة. هل لديك أسئلة؟ يسرنا مساعدتك. Dietzenbach 63128-D, D5-23 AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße hotline@amigo-spiele.de بريد الإلكتروني: www.amigo-spiele.de





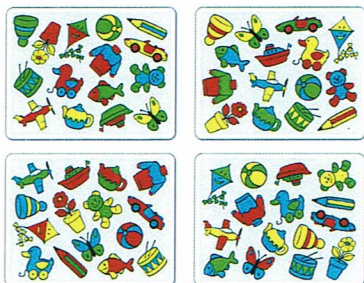
Players: 2 – 8 • Age: 5+ • Playing Time: Approx. 15 min.

## Contents:

### 15 picture plates

Each plate shows the same 15 items : Teddy bear, duck, pencil, pullover, flower, ship, plane, cap, ball, teapot, drum, fish, butterfly, car, kite.

Every item is two-coloured, but the exact combination varies. So the teddy is sometimes yellow-green, sometimes green-yellow, sometimes red-blue etc.

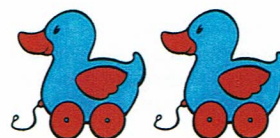


7

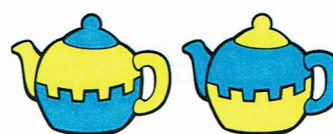
## Idea of the game

Two picture plates are turned over and put in the centre of the table. No matter which two plates are picked and turned over, **one, and only one, item** on one of the plates will always be absolutely identical to one item on the other plate. Never more than one, but always one. To find this item as quickly as possible is what the game is about.

### Example:



*absolutely identical*



*not identical*

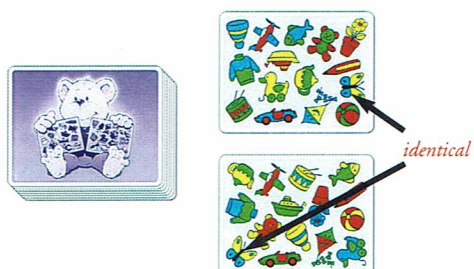
Whoever has the most plates at the end wins the game.

8

## How to play

The 15 picture plates are shuffled and put at the edge of the table as a face-down stock. The oldest player takes the top two plates off the stock and puts them in the centre of the table face up, with a little space between them – and the game begins!

One item is absolutely identical on both plates. **All players** look for that item **at the same time**. A player who thinks he has found the item quickly calls out its name and points it out to the other players.



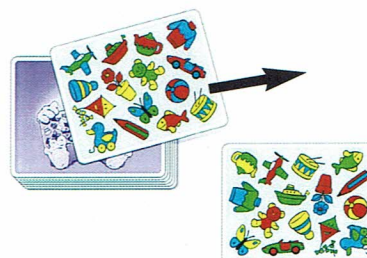
*Nadine has found the identical item and quickly calls: "butterfly". For control, she points at the two identical butterflies.*

9

The player who first correctly called the name of the identical item takes one of the two picture plates as a prize and puts it face down in front of himself.

**Note:** If a player names a wrong item, he must pause for this round; the other players keep on looking until one of them has found the right item.

Then the player who named the right item (and won the plate) takes the top plate off the stock and puts it face up next to the remaining one. The game goes on!



*After Nadine has taken one of the two plates as a prize and put it face down in front of herself, she turns over the top card of the stock and puts it in the position of the prize.*

10



And on it goes: Everybody once more looks for the identical item at the same time.

**Note:** When a player takes a picture plate as a prize, he should always take the one that has been on the table longer. So, if the top plate was taken as a prize in one round, you should take the bottom one in the next round, then the top one again, and so on.

### End of the game

The game goes on until the stock is used up and there is only one plate left in the centre of the table. Whoever has the most picture plates wins the game. Should more than one player have the highest number of plates, they are all winners.



Do you have any questions ? We'll be glad to help you:  
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH  
Waldstraße 23-D5 - D-63128 Dietzenbach  
E-Mail: [redaktion@amigo-spiele.de](mailto:redaktion@amigo-spiele.de)

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMIII