



QUACKLE

alga®

6-99

3-6

Regler



Spelet i korthet

I Quackle gäller att ha bra minne! Du ska inte härma djuret på kortet som ligger framför dig, inte heller det djur som du har gömt i din lada utan motståndarens djur. Det är inte så enkelt som man kan tro, du kommer bli förvirrad.

Spelets komponenter

- 97 kort (8x12 djurkort + 1 pilkort)
- 12 djurmarker
- 6 "stall" där ditt djur är gömt
- 1 tygpåse
- regler



MUUUUUUUU!!!

Spelets mål

Att vara den första som blir av med sin korthög från handen genom att spela snabbt och reagera rätt då två spelare spelar ut kort med samma djur.

Förberedelser

1. Ge ett stall till varje spelare.
2. Lägg alla djurmarker i påsen och låt spelarna dra varsin marker utan att titta. Placera markern synligt bredvid ditt stall.
3. Blanda kortleken (inklusive pilkortet) och dela ut alla

kort så varje spelare har lika många kort. De kort som eventuellt blir över, läggs undan och används inte mer i spelet.

4. Kort som ska tas bort beroende på antal spelare (detta är en rekommendation):

- 3-4 spelare: ta bort 2 valfria djur (16 kort)
- 5 spelare: ta bort 1 djur (8 kort)

5. När alla har tittat, lyssnat och memorerat alla spelares djurläten läggs djurmarkern bakom stallen så att de är dolda, men lätena ska komma ihåg!

6. Yngsta spelaren börjar spela.

Spelets gång

Alla spelare håller sina kort i en hög i handen med baksidan uppåt.

1 I varje drag när det är din tur (turen går medsols) vänder du det översta kortet och placerar det i en egen hög på bordet framför dig. Varje spelare bildar sin egen hög. Det är extra svårt och roligt om korten läggs ut snabbt.

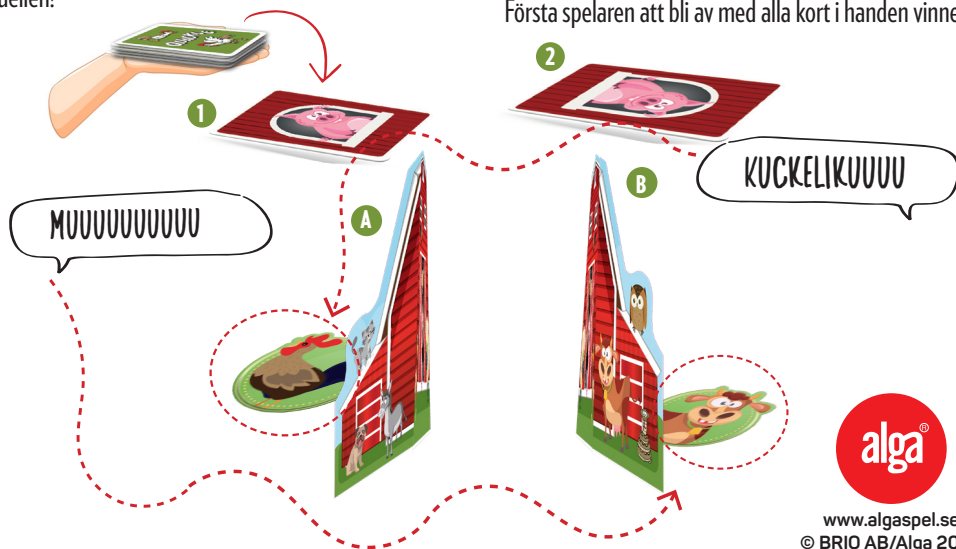
2 När kortet du lagt matchar det översta kortet i en annan spelares hög – då pausas spelet direkt!

Match och reaktion

De två spelarna vars kort matchade måste snabbt säga den andre spelarens djurs läte. Inte sitt eget djur och inte låta som djuret på de matchande korten utan det djur som motspelaren har gömt i sitt stall. Virrigt värre! Övriga spelare får inte delta i duellen.

Till exempel, om spelare A matchar spelare B, A måste göra B:s djurläte och vice versa.

• Den som är snabbast och ger rätt djurläte vinner duellen!



Om en spelare härmar fel djur får de fortsätta häрма tills en av dem har härmat rätt djur. Det gör alltså inget om man härmar fel djur. Det är bara att fortsätta till någon av duellanterna säger rätt läte.

• Förloren tvingas ta upp både vinnarens korthög från bordet och sin egen korthög. Lägg alla korten underst i högen du har i din hand.

Spelaren till vänster om den som senast lade ett kort fortsätter spelet.

Pilkortet

Det finns ett pilkort med i leken. När detta kort läggs ska spelaren som la kortet byta djurmarker med valfri spelare.

Detta görs öppet så alla ser att två spelare har bytt sina djur. Nu gäller det att komma ihåg bytet av djur!

Spelaren till vänster om den som senast lade ett kort fortsätter spelet.

Vem vinner?

Första spelaren att bli av med alla kort i handen vinner!





QUACKLE

alga°

6-99

3-6

Spilleregler



Spillet i korte træk

I Quackle gælder det om at have en god hukommelse! Du skal ikke efterligne dyret på kortet foran dig, og heller ikke det dyr, du selv har gemt i din stald, men derimod din modstanders dyr. Det er ikke så nemt, som det lyder; du kommer til at blive forvirret undervejs.

Spelets komponenter

- 97 kort (8x12 dyrekort + 1 pilkort)
- 12 dyrebrikker
- 6 “stalde”, hvor dit dyr er gemt
- 1 pose
- regler



MUUUUUUUU!!!

Spilleets mål

At være den første spiller, der slipper af med alle sine kort ved at spille hurtigt og reagere korrekt, når to spillere lægger kort med samme dyr.

Forberedelse

1. Giv hver spiller en stald.
2. Læg alle dyrebrikker i posen, og lad hver spiller trække én brik uden at kigge. Placer markøren synligt ved siden af din stald.
3. Bland kortene (inklusive pilkortet), og del alle kort ud,

så alle spillere har lige mange. Eventuelle overskydende kort lægges til side og bruges ikke.

4. Kort der skal fjernes afhængigt af antal spillere (anbefaling):

- 3-4 spillere: fjern 2 valgfri dyr (16 kort)
- 5 spillere: fjern 1 dyr (8 kort)

5. Når alle har kigget, lyttet og husket hinandens dyreløyd, lægges dyremarkørerne bag staldene, så de er skjult – men lydene skal huskes!

6. Den yngste spiller starter.

Spillets gang

Alle spillere holder deres kort i en bunke i hånden med bagsiden opad.

- 1 Når det er din tur (turen går med uret), vender du det øverste kort og lægger det i din egen bunke på bordet foran dig. Hver spiller laver sin egen bunke. Det bliver ekstra sjovt og svært, hvis spillerne er hurtige til at lægge kortene.

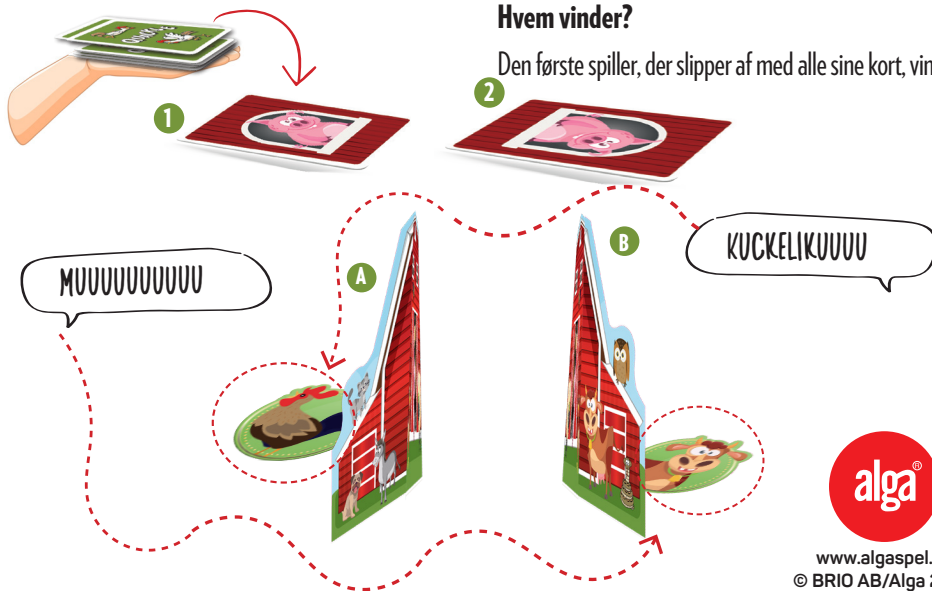
- 2 Hvis dit kort matcher det øverste kort i en anden spillers bunke, stoppes spillet med det samme!

Match og reaktion

De to spillere, hvis kort matcher, skal hurtigt sige den anden spillers dyrelyd. Ikke deres eget dyr og ikke dyret på kortene, men det dyr, modstanderen har gemt i sin stald. Meget forvirrende!

De øvrige spillere må ikke blande sig.

Eksempel: Hvis spiller A matcher spiller B, skal A lave B's dyrelyd - og omvendt.



- Den, der er hurtigst og siger den korrekte lyd, vinder duellen.

Hvis en spiller siger forkert lyd, fortsætter de bare, indtil en af dem siger den rigtige. Det er altså helt okay at sige forkert først.

- Taberen skal tage både sin egen og vinderens bunke fra bordet og lægge alle kortene nederst i sin håndbunke.

Spilleren til venstre for den, der sidst lagde et kort, fortsætter spillet.

Pilkortet

Der er et pilkort i spillet. Når det spilles, skal spilleren bytte dyremarkør med en valgfri spiller.

Ombytningen skal ske åbent, så alle kan se det - og nu gælder det om at huske, hvem der har hvilket dyr!

Spilleren til venstre fortsætter spillet.

Hvem vinder?

Den første spiller, der slipper af med alle sine kort, vinder!





QUACKLE

alga°

6-99

3-6

Spilleregler



Spillet i korthet

I Quackle gjelder det å ha god hukommelse. Du skal ikke etterligne dyret på kortet som ligger foran deg, og heller ikke det dyret som du har gjemt i din boks, men motstanderens dyr. Det er ikke så enkelt som man skal tro, og du kommer til å bli forvirret.

Spilleets komponenter

- 97 kort (8x12 dyrekort + 1 pilkort)
- 12 dyrebrikker
- 6 låver, der ditt dyr er gjemt
- 1 tøypose
- regler



UUUUUUUU!!!

Spilleets mål

Å bli den første til å kvitte seg med kortbunken i hånden, gjennom å spille raskt og reagerer riktig når to spillere spiller ut kort med det samme dyret på.

Forberedelser

1. Gi en låve til hver spiller.
2. Legg alle dyrebrikkene i posen og la spillerne trekke hver sin brikke, uten å se. Plassér brikken godt synlig ved siden av låven din.
3. Stokk kortene (inklusive pilkortet) og del ut alle

kortene så alle spillerne får like mange kort. De kortene som eventuelt blir til overs, legges til siden og brukes ikke mer i dette spillet.

4. Kort som fjernes er avhengig av antall spillere (dette er en anbefaling):

- 3-4 spillere: fjern 2 valgfrie dyr (16 kort)
- 5 spillere: ta bort 1 dyr (8 kort)

5. Når alle har kikket, lyttet og memorert alle spillernes dyreløyer, så legges dyrebrikkene bak låven så de blir skjult, men dyreløyerne må dere huske!

6. Den yngste spilleren begynner.

Spillelets gang

Alle spillerne holder kortbunken hånden sin, med baksiden opp.

1 I hvert trekk, når det er din tur (turene går med klokka) vender du det øverste kortet og plasserer det i en egen bunke foran deg på bordet. Hver spiller lager sine egne bunkere. Det er ekstra vanskelig og morsomt om kortene legges ut raskt.

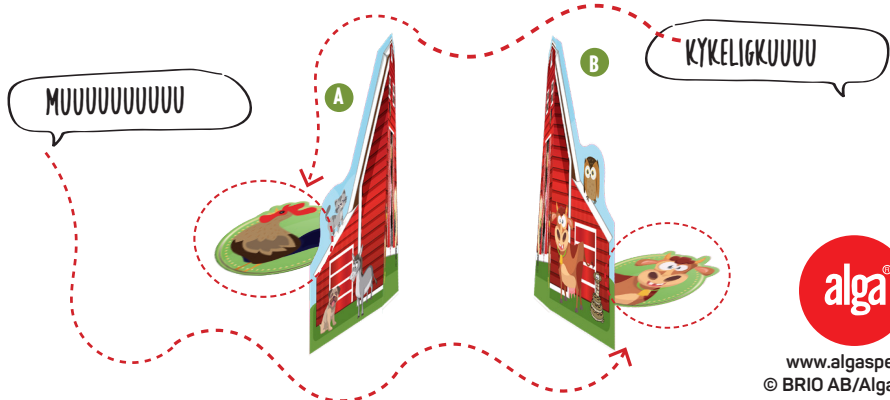
2 Hvis kortet du legger ned, matcher det øverste kortet til en annens spillers bunke - da pauses spillet med en gang!

Match og reaksjon

De spillernes kort som matchet, må raskt lage den andre spillerens dyrelyd. Ikke ditt eget dyr eller dyret på de matchende kortene, men det som motspilleren har skjult i låven sin. Full forvirring! De andre spilleren får ikke delta i duellen.

De øvrige spillere må ikke blande sig.

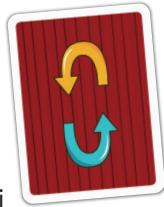
For eksempel: hvis spiller A matcher spiller B, Må spiller A lage Bs dyrelyd og motsatt.



- Den som er raskest og lager riktig dyrelyd vinner duellen!
- Hvis en spiller imiterer feil dyr, kan de fortsette å imitere frem til en av dem har imitert riktig dyr. Det gjør altså ingenting å imitere feil dyr. Det er bare å fortsette til en av duellantene lager riktig lyd.
- Taperen tvinges til å ta både vinnerens kortbunke og sin egen bunke opp på hånden. Legg alle kortene nederst i bunken du har på hånden.
- Spilleren til venstre for den som sist la ut et kort, fortsetter spillet.

Pilkortet

Det finnes ett pilkort i bunken. Når dette kortet legges ned, skal spilleren som la kortet, bytte dyremarkøren med en valgfri spiller. Dette gjøres synlig, så alle ser de to spillerne bytte sine dyr. Nå gjelder det å huske dyrebyttene. Spilleren til venstre for den som sist la ned et kort, kortsetter spillet!



Hvem vinner?

Spilleren som først kvitter seg med alle kortene vinner!





QUACKLE

alga°

6-99

3-6

Pelisäännöt



Peli lyhyesti

Quacklessa tarvitaan hyvää muistia! Sinun ei ole tarkoitus matkia edessäsi olevan kortin eläintä eikä myöskään eläintä, joka on piilossa tallissasi, vaan vastapelaajan eläintä. Se ei olekaan niin yksinkertaista kuin luulisi, saatat mennä sekaisin eläimistä.

Pelin osat

- 97 korttia (8 x 12 eläinkorttia + 1 nuolikortti)
- 12 eläinmerkkiä
- 6 ”tallia” eläimen piilottamista varten
- 1 kangaspussi
- pelisäännöt



Pelin tavoite

Päästä ensimmäisenä eroon kädessä olevasta kortti-pinkasta pelaamalla nopeasti ja reagoimalla oikein, kun kahden pelaajan korteissa on sama eläin.

Alkuvalmistelut

1. Anna jokaiselle pelaajalle talli.
2. Laita eläinmerkit kangaspussiin ja anna jokaisen pelaajan nostaa itselleen eläinmerkki pussista katsomatta sitä. Eläinmerkki laitetaan näkyville tallin viereen.
3. Sekoita pelikortit (myös nuolikortti) ja jaa jokaiselle

pelaajalle yhtä monta korttia. Mahdolliset ylimääräiset kortit siirretään syrjään eikä niitä käytetä pelin aikana.

4. Poista osa korteista (tämä on suositus), jos pelissä on:
 - 3-4 pelaajaa: poista 2 vapaavalintaista eläintä (16 korttia)
 - 5 pelaajaa: poista 1 eläin (8 korttia)
5. Kun pelaajat ovat katsoneet, kuunnelleet ja painaneet mieleensä toisten pelaajien eläimet ja niiden äänet, eläinmerkit laitetaan tallin taakse piiloon, mutta eläinten äänet on muistettava!
6. Nuorin pelaaja aloittaa pelin.

Pelaaminen

Pelaajat pitävät korttipinoa kädessään taustapuoli ylöspäin.

1 Kun on sinun vuorosi (vuoro siirtyy myötäpäivään), käännät päällimmäisen korttisi ja laitat sen pöydälle edessäsi olevaan pinoon. Jokaisella pelaajalla on oma pino. Pelistä tulee vaikeampi ja hausempi, kun kortit laitetaan pöydälle nopeasti.

2 Kun pöydälle laittamassasi kortissa on sama eläin kuin toisen pelaajan pinossa – peli keskeytyy välittömästi.

Samat kortit ja reaktio

Kun kahden pelaajan korteissa on sama eläin, pelaajat matkivat nopeasti toisen pelaajan eläintä. Ei omaa eläintään eikä pelikortin eläintä, vaan sitä eläintä, joka vastapelaajalla on tallissaan. Tässähän menee sekaisin! Toiset pelaajat eivät saa osallistua kaksintaisteluun.

Esimerkiksi, pelaaja A:n kortissa on sama eläin kuin pelaaja B:llä, A matkii B:n eläintä ja päinvastoin.

• Nopein pelaaja, joka matkii oikeaa eläintä, voittaa kaksintaistelun!



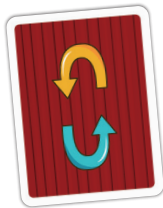
Jos pelaaja matkii väärää eläintä, hän jatkaa ääntelemistä, kunnes hän matkii oikeaa eläintä. Ei siis haittaa, jos matkii väärää eläintä. Ääntely jatkuu, kunnes toinen pelaajista matkii oikeaa eläintä.

• Häviäjä ottaa sekä voittajan että oman korttipinonsa pöydältä ja laittaa kortit alimmaksi kädessään olevaan pinoon.

Viimeksi kortin pöydälle laittaneen pelaajan vasemmalla puolella oleva pelaaja jatkaa peliä.

Nuolikortti

Korttien joukossa on yksi nuolikortti. Kun tämä kortti laitetaan pöydälle, sen laittanut pelaaja vaihtaa eläinmerkkinsä haluamansa pelaajan kanssa. Tämä tehdään avoimesti, niin että kaikki näkevät pelaajien vaihtavan eläimiään. Nyt pelaajien pitää muistaa eläinten vaihto!



Viimeksi kortin pöydälle laittaneen pelaajan vasemmalla puolella oleva pelaaja jatkaa peliä.

Kuka voittaa?

Ensimmäinen pelaaja, joka pääsee eroon kaikista kädessään olevista korteista, voittaa pelin!

