

CARNAVAL MAGNET



7 *ans years*
años Jahre
-99



CARNAVAL MAGNET

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido • Contenuto
Inhoud • Innehåll • Indhold • Conteúdo • Игровой комплект



x2



x30



x2



x1



x2

F Règles du jeu



7-99 ans



2 joueurs



15 min

Au carnaval, les parades se succèdent, mais tout ceci est très désorganisé. Serez-vous être le premier à remettre tout ce petit monde dans le bon ordre ? Facile ? Pas tant que ça, car tout se fait à l'aveugle !

Contenu : 2 bases magnétiques, 2 set de 5 pions, 30 cartes « défi », 1 dé et 2 sacs.

Principe : « Carnaval Magnet » est un jeu de dextérité, de mémoire et de rapidité. Une carte de départ indique comment aligner ses pions sur son plateau. Le plateau est placé dans le sac. Une carte défi est retournée et le premier qui réussit à repositionner ses pions dans ce nouvel ordre, à l'aveugle, remporte la carte.

But du jeu : être le premier à gagner 5 cartes « défi ».

Préparation du jeu : Chaque joueur prend 1 plateau, 1 sac et 1 set de 5 pions de couleurs différentes. Les cartes « défi » sont mélangées et placées en pile, face cachée, au centre des joueurs. La première carte est retournée et placée à côté de la pile. Les joueurs positionnent leurs pions dans l'ordre indiqué par cette carte, puis placent leur plateau dans le sac.

Déroulement du jeu : Les joueurs jouent en même temps. Une carte de la pioche est retournée face découverte et laissée en haut de la pile. Cette carte indique le nouvel ordre dans lequel les joueurs doivent positionner leurs pions.

Les joueurs passent leurs mains dans leur sac et, au « top départ », commencent à bouger les pions sur leur plateau. Les plateaux et les pions sont magnétiques, ce qui rend la manipulation plus facile.

Dès qu'un joueur pense avoir positionné ses pions dans le bon ordre, il annonce « STOP ». Il retire son plateau de son sac et on vérifie.

- **Si c'est correct**, il gagne la carte posée à côté de la pile et la pose à côté de lui. La carte « défi » du dessus de la pile est posée à côté, le deuxième joueur positionne ses pions dans l'ordre de cette carte et une nouvelle manche peut commencer.

- **Si c'est faux**, il perd une carte précédemment gagnée (s'il en a). La carte à côté de la pile est remise au fond de cette pile et celle du dessus de la pile est posée à côté. Les joueurs positionnent leurs pions dans l'ordre de cette carte et une nouvelle manche peut commencer.

Fin du jeu : Dès qu'un joueur a gagné 5 cartes « défi », il remporte la partie.

Variante pour les experts : Une fois que le jeu est bien maîtrisé, il est possible d'apporter une difficulté en jouant avec le dé. La partie se déroule de la même façon qu'expliqué précédemment, mais avant de lancer le « top départ », le dé est lancé et les joueurs doivent suivre la consigne du dé pour gagner le défi.

Les défis du dé :



Les pions doivent être positionnés dans le sens inverse de la carte défi.



Les joueurs ne peuvent utiliser qu'une seule main.



Il suffit de 3 pions bien placés pour gagner.



Un jeu de Côme Caffin et Sonia Lioret.

Game rules

CARNIVAL MAGNET



7-99 years



2 players



15 min.

At the carnival the parade is marching by, but everything is very higgledy-piggledy. Can you be the first to put it all in the right order? That's it...easy, right? Not so fast – you'll be doing it blind!

Includes: 2 magnetic bases, 2 sets of 5 counters, 30 challenge cards, 1 die and 2 bags.

Concept: “Carnaval Magnet” is a game of dexterity, memory and speed. A start card shows players how to place their counters on their board, which they then put inside their bag. They turn a challenge card over, and the first player to rearrange their counters in the order shown on it wins the card. No peeking!

Aim of the game: To be the first player to win 5 challenge cards.

Getting the game ready: Each player takes 1 board, 1 bag and 1 set of 5 coloured counters. The challenge cards are shuffled and piled face down in the middle of the players. The first card is turned over and placed next to the pile. The players position their counters in the order shown on the card, then place their board inside their bag.

Playing the game: Both players play at the same time. Another card from the pack is turned over and left on top of the pile. This card shows the new order in which the players will need to arrange their counters.

Players must reach inside their bags and, when the start signal is given, will need to start moving their counters around their board. The boards and counters are magnetic for easier handling.

As soon as a player thinks all their counters are in the right order, they shout “STOP” and take their board out of the bag to check if they got it right.

- **If they got it right**, they win the card next to the pile and place it next to them. The challenge card on top of the pile is placed alongside, the second player makes sure their counters are all in the right order, and a new round begins.

- **If they got it wrong**, they lose one of the cards they won in a previous round (if they have any). The card next to the pile is put back at the bottom of the pile, and the one on top is placed alongside. Both players place their counters in the positions shown on the new starting card, and a new round begins.

End of the game: The first player to win 5 challenge cards wins the game.

Variant for expert players:

Once players have mastered the game, the die can be used to add an extra level of difficulty. The game is played as above, but before the start signal is given, the players must roll the die and follow the instruction on it to win the challenge.

Die challenges:



Counters must be arranged the opposite way to the positions shown on the challenge card.



Players can only use one hand.



Players only need to position 3 counters correctly to win.



A game by Côme Caffin and Sonia Lioret.

D Spielregeln



CARNAVAL MAGNET



7-99 Jahre



2 Spieler



15 Min.

Auf dem Karneval gibt es eine Parade nach der anderen, doch alles läuft sehr chaotisch ab. Wem gelingt es als Erstes, diese kleine Welt wieder in die richtige Reihenfolge zu bringen? Ganz einfach? Nicht so ganz, weil ihr das nämlich alles macht, ohne die Figuren zu sehen!

Inhalt: 2 magnetische Sockel, 2 Sets mit je 5 Spielfiguren, 30 Challenge-Karten, 1 Würfel und 2 Beutel.

Spielprinzip: "Carnaval Magnet" ist ein Spiel, bei dem es um Geschicklichkeit, Gedächtnis und Geschwindigkeit geht. Eine Startkarte zeigt an, wie die Spielfiguren auf dem Sockel angeordnet werden müssen. Der Sockel wird in den Beutel gelegt. Eine Challenge-Karte wird aufgedeckt, und der erste Spieler, dem es gelingt, seine Spielsteine in dieser neuen Reihenfolge neu zu positionieren ohne hinzusehen, gewinnt die Karte.

Ziel des Spiels: Als erster Spieler 5 Challenge-Karten gewinnen

Spielvorbereitung: Beide Spieler nehmen je 1 Sockel, 1 Beutel und 1 Set mit 5 Spielfiguren in verschiedenen Farben. Die Challenge-Karten werden gemischt und als verdeckter Stapel in die Tischmitte gelegt. Die oberste Karte wird umgedreht und neben den Stapel gelegt. Die Spieler positionieren ihre Spielfiguren in der auf dieser Karte angegebenen Reihenfolge und legen dann beide ihren Sockel in ihren Beutel.

Spielverlauf: Beide Spieler spielen gleichzeitig. Eine Karte vom Nachziehstapel wird aufgedeckt und oben auf dem Stapel abgelegt. Diese Karte zeigt die neue Reihenfolge, in der die Spieler ihre Spielfiguren positionieren müssen. Die Spieler stecken die Hände in den Beutel versuchen auf ein Startzeichen, die Figuren auf ihrem Sockel entsprechend umzustellen. Die Sockel und die Spielfiguren sind magnetisch, was die Handhabung erleichtert. Sobald ein Spieler glaubt, seine Spielfiguren in der richtigen Reihenfolge

aufgestellt zu haben, ruft er „STOPP“. Er zieht seinen Sockel aus dem Beutel, und der andere Spieler überprüft die richtige Reihenfolge.

- **Stimmt die Reihenfolge**, gewinnt der Spieler die Challenge-Karte neben dem Stapel und legt sie vor sich ab. Die oberste Challenge-Karte wird jetzt offen neben den Stapel gelegt, der zweite Spieler positioniert seine Spielfiguren in der Reihenfolge dieser Karte, und eine neue Runde kann beginnen.

- **Stimmt die Reihenfolge nicht**, verliert der Spieler eine zuvor gewonnene Karte (falls er eine hat). Die Karte neben dem Nachziehstapel wird wieder unter den Stapel gelegt, und die oberste Karte des Stapels wird daneben gelegt. Die Spieler positionieren ihre Spielfiguren in der Reihenfolge auf dieser Karte, und eine neue Runde kann beginnen.

Spielende: Es gewinnt der Spieler, der zuerst 5 Challenge-Karten hat.

Variante für Profis: Wenn man das Spiel gut beherrscht, kann man es durch mit dem Würfel etwas spannender machen. Das Spiel läuft wie oben erklärt ab, aber vor dem Startzeichen wird gewürfelt. Die Spieler müssen die Anweisung des Würfels befolgen, um die Challenge zu gewinnen.

Die Seiten des Würfels:



Die Spielfiguren müssen in der umgekehrten Richtung der Challenge-Karte positioniert werden.



Die Spieler dürfen nur eine Hand benutzen.



Es brauchen nur drei Spielfiguren richtig platziert zu werden, um zu gewinnen.



Ein Spiel von Côme Caffin und Sonia Lioret.



7-99 jaar



2 spelers



15 min.

Het is carnaval en er zijn tal van optochten, maar het is een chaos. Lukt het jou als eerste om alles in de juiste volgorde te krijgen? Een makkie? Zo eenvoudig is dat niet, want alles gebeurt zonder te kijken!

Inhoud: 2 magnetische bases, 2 sets van 5 pionnen, 30 uitdagingskaarten, 1 dobbelsteen en 2 zakken.

Spelprincipe: "Magnetisch carnaval" is een behendigheids-, geheugen- en snelheidsspel. Op een vertrekkaart staat hoe je de pionnen op je spelbord moet plaatsen. Het spelbord wordt in de zak gedaan. Een uitdagingskaart wordt omgedraaid en de speler die zonder te kijken als eerste zijn pionnen in deze nieuwe volgorde weet te plaatsen, wint de kaart.

Doel van het spel: als eerste 5 uitdagingskaarten winnen.

Vorbereiding van het spel: Iedere speler neemt 1 spelbord, 1 zak en 1 set van 5 pionnen van verschillende kleuren. De uitdagingskaarten worden geschud en op een stapel gelegd met de afbeelding naar beneden en in het midden van de spelers gelegd. De eerste kaart wordt omgedraaid en naast de stapel gelegd. De spelers zetten hun pionnen in de volgorde die staat aangegeven op de kaart en doen hun spelbord in de zak.

Spelverloop: De spelers spelen tegelijkertijd. Een kaart van de pot wordt omgedraaid met de afbeelding naar boven en blijft boven op de stapel liggen. Op deze kaart staat de nieuwe volgorde waarin de spelers hun pionnen moeten zetten. De spelers doen hun hand in hun zak en beginnen, als het startsein wordt gegeven, met het verschuiven van de pionnen op hun spelbord. De spelborden en pionnen zijn magnetisch om het makkelijker te maken. Zodra een speler denkt dat hij zijn pionnen

in de juiste volgorde heeft geplaatst, roept hij “STOP”. Hij haalt zijn spelbord uit de zak en er wordt gecontroleerd.

- **Als de volgorde juist is:** hij wint de kaart die naast de stapel ligt en legt hem naast zich neer. De uitdagskaart boven op de stapel wordt opzij gelegd. De tweede speler zet zijn pionnen in de volgorde die staat aangegeven op deze kaart en een nieuwe spelronde kan beginnen.

- **Als de volgorde onjuist is:** hij verliest een eerder gewonnen kaart (als hij er één heeft). De kaart die naast de stapel ligt wordt onder op de stapel gelegd en de kaart boven op de stapel wordt naast de stapel gelegd. De spelers zetten hun pionnen in de volgorde die staat aangegeven op deze kaart en een nieuwe spelronde kan beginnen.

Einde van het spel: De speler die 5 uitdagskaarten heeft gewonnen, wint het spel.

Variant voor ervaren spelers: Wanneer iedereen het spel goed onder de knie heeft, kan het wat ingewikkelder gemaakt worden door de dobbelsteen toe te voegen. Het spel wordt op dezelfde manier gespeeld, maar voordat het startsein wordt gegeven, wordt de dobbelsteen gegooid en moeten de spelers de aanwijzing op de dobbelsteen volgen om de uitdaging te winnen.

De uitdagingen op de dobbelsteen:



de pionnen moeten in tegenovergestelde richting van de uitdagskaart gezet worden.



de spelers mogen maar één hand gebruiken.



3 juist geplaatste pionnen zijn nodig om te winnen.



Een spel van Côme Caffin en Sonia Lioret.



CARNAVAL MAGNET

E Reglas del juego



7-99 años



2 jugadores



15 min.

En Carnaval, hay un montón de desfiles, pero está todo muy desorganizado. ¿Conseguirás ser el primero en ponerlo todo en el orden correcto? ¿Parece fácil? ¡No tanto, ya que tendrás que hacerlo a ciegas!

Contenido: 2 bases magnéticas, 2 juegos de 5 fichas, 30 tarjetas de desafío, 1 dado y 2 bolsas.

Lógica del juego: «Carnaval Magnet» es un juego de destreza, memoria y rapidez. La primera tarjeta indica cómo hay que alinear sus fichas en su tablero. El tablero se pone dentro de la bolsa. Se da la vuelta a una tarjeta de desafío y el primero que consigue repositionar sus fichas en ese nuevo orden, a ciegas, consigue la carta.

Objetivo del juego: ser el primer en ganar 5 cartas «desafío».

Preparación del juego: cada jugador coge 1 tablero, 1 bolsa y 1 juego de 5 piezas de distintos colores. Se barajan las cartas de desafío y se colocan en un mazo boca abajo en el centro de la mesa. Se destapa la primera carta y se coloca junto al montón. Los jugadores ponen sus piezas en el orden indicado por esa carta y luego colocan su tablero en la bolsa.

Desarrollo del juego: los jugadores juegan al mismo tiempo. Se da la vuelta a una carta del montón, que se deja encima del mazo. Esa carta indica el nuevo orden en el que los jugadores deben colocar sus piezas.

Los jugadores meten las manos en sus bolsas y, cuando se dé el «pistoletazo de salida», empiezan a mover las piezas en su tablero. Los tableros y las fichas son magnéticos, lo que facilita su manejo.

En cuanto uno de los dos jugadores cree que ha puesto sus piezas en el orden correcto, dice «STOP». Saca su tablero de la bolsa y se comprueba.

- **Si es correcto**, se lleva la carta que está junto al montón y se la pone a su lado. La tarjeta «desafío» que está en lo alto del montón se pone al lado y el segundo jugador coloca sus piezas en el orden de esa carta para que empiece una nueva ronda.

- **Si no es correcto**, pierde una carta ganada anteriormente (si tiene alguna). La carta que está al lado del montón se vuelve a poner en el fondo del mazo y la que está encima del montón se pone al lado. Los jugadores colocan sus piezas en el orden de esa carta y puede comenzar una nueva ronda.

Fin de la partida: cuando un jugador haya conseguido 5 cartas «desafío», gana la partida.

Variante para expertos: una vez dominado el juego, es posible añadirle dificultad jugando con el dado. La partida transcurre de la misma manera que se ha explicado, pero, antes del «pistoletazo de salida», se tira el dado y los jugadores hacen lo que salga para superar el desafío.

Desafíos del dado:



Hay que posicionar las fichas en sentido inverso a la carta de desafío.



Los jugadores solo pueden usar una mano.



Basta con poner bien 3 piezas para ganar.



Un juego de Côme Caffin y Sonia Lioret.



CARNAVAL MAGNET

I Regolamento del gioco



7-99 anni



2 giocatori



15 min.

A carnevale, le sfilate si susseguono, ma è tutto molto disorganizzato. Riuscirai prima degli altri a riordinare questo piccolo mondo? Facile? Non così tanto, perché tutto si fa alla cieca!

Contenuto: 2 basi magnetiche, 2 set da 5 pedine, 30 carte sfida, 1 dado e 2 sacchetti.

Principio del gioco: "Carnival Magnet" è un gioco di destrezza, memoria e velocità. Una carta iniziale mostra come allineare le pedine sul tabellone. Il tabellone viene sistemato nel sacchetto. Viene girata una carta sfida e il primo giocatore che, alla cieca, riesce a riposizionare le sue pedine in questo nuovo ordine, vince la carta.

Scopo del gioco: ottenere per primi 5 carte sfida.

Preparazione del gioco: ogni giocatore prende 1 tabellone, 1 sacchetto e 1 set da 5 pedine di colori diversi. Le carte sfida vengono mescolate e riposte impilate e a faccia in giù al centro del tavolo. La prima carta viene girata e messa accanto al mazzo. I giocatori posizionano le proprie pedine nell'ordine indicato dalla carta, poi inseriscono il loro tabellone nel sacchetto.

Svolgimento del gioco: i giocatori giocano contemporaneamente. Una carta viene pescata, girata a faccia in su e lasciata in cima al mazzo. Questa carta indica il nuovo ordine in cui i giocatori devono posizionare le pedine.

I giocatori mettono le mani nei rispettivi sacchetti e, al "via", iniziano a muovere le pedine sul tabellone. I tabelloni e le pedine sono magnetici, cosa che facilita la manipolazione.

Non appena un giocatore pensa di aver messo le pedine nel giusto ordine, lo annuncia dicendo: "Stop". Estrae il tabellone dal sacchetto e si passa alla verifica.

- **Se l'ordine è corretto**, vince la carta vicina al mazzo e la mette accanto a sé. La carta sfida presa dalla parte superiore del mazzo viene posizionata accanto ad esso, il secondo giocatore sistema le pedine nell'ordine indicato da questa carta e un nuovo turno può cominciare.

- **In caso contrario**, perde una carta vinta in precedenza (se ne ha). La carta accanto al mazzo viene rimessa in fondo alla pila e la carta in cima al mazzo viene posizionata accanto a quest'ultimo. I giocatori sistemano le rispettive pedine nell'ordine indicato da questa carta e un nuovo turno può iniziare.

Fine del gioco: il primo giocatore che riesce a vincere 5 carte sfida, si aggiudica la partita.

Variante per gli esperti: coloro che hanno una buona padronanza del gioco potranno aumentare il livello di difficoltà, usando il dado. Il gioco si svolge nello stesso modo spiegato sopra, ma prima del "via" viene lanciato il dado e i giocatori devono seguire le indicazioni del dado per vincere la sfida.

Le sfide del dado:



Le pedine devono essere posizionate nella direzione opposta a quella della carta sfida.



I giocatori possono usare una sola mano.



Basta posizionare correttamente 3 pedine per vincere.



Un gioco di Côme Caffin e Sonia Lioret.



CARNAVAL MAGNET

P Regras do jogo



7-99 anos



2 jogadores



15 min

No carnaval, os desfiles sucedem-se, mas tudo isto é muito desorganizado. Conseguirás ser o primeiro a colocar todo este pessoal na ordem certa? Será fácil? Nem por isso, pois é tudo feito às cegas!

Conteúdo: 2 bases magnéticas, 2 conjuntos de 5 peões, 30 cartas de desafio, 1 dado e 2 sacos.

Princípio do jogo: "Carnaval Magnet" é um jogo de destreza, memória e rapidez. Uma carta de partida indica como alinhar os seus peões no respetivo tabuleiro. O tabuleiro é colocado no saco. Uma carta de desafio é virada e o primeiro jogador a conseguir reposicionar os seus peões nesta nova ordem, às cegas, ganha a carta.

Objetivo do jogo: ser o primeiro a ganhar 5 cartas de desafio.

Preparação do jogo: cada jogador escolhe 1 tabuleiro, 1 saco e 1 conjunto de 5 peões de cores diferentes. As cartas de desafio são baralhadas e colocadas numa pilha, viradas para baixo, no centro dos jogadores. A primeira carta é virada e colocada ao lado da pilha. Os jogadores posicionam os seus peões na ordem indicada por esta carta e depois colocam o seu tabuleiro no saco.

Decorrer do jogo: os jogadores jogam ao mesmo tempo. Uma carta do baralho é virada para cima e deixada em cima da pilha. Esta carta indica a nova ordem em que os jogadores devem posicionar os seus peões.

Os jogadores colocam as mãos nos seus sacos e, quando é dado o sinal de partida, começam a mover os peões no seu tabuleiro. Os tabuleiros e os peões são magnéticos, o que facilita a manipulação. Assim que um jogador pensa ter posicionado os seus peões na ordem certa, diz "STOP". Retira o seu tabuleiro do seu saco para ser verificado.

- **Se estiver certo**, ganha a carta ao lado da pilha e coloca-a ao seu lado. A carta de desafio do topo da pilha é colocada ao lado, o segundo jogador posiciona os seus peões na ordem desta carta e pode começar uma nova partida.

- **Se estiver errado**, perde uma carta ganha anteriormente (se tiver alguma). A carta ao lado da pilha é colocada de volta no fundo da pilha e a carta no topo da pilha é colocada ao lado. Os jogadores posicionam os seus peões na ordem desta carta e pode começar uma nova partida.

Fim do jogo: quando um jogador ganhar 5 cartas de desafio, ganha o jogo.

Variante para jogadores experientes: uma vez o jogo bem dominado, é possível dificultá-lo, jogando com o dado. O jogo decorre da mesma forma como explicado acima, mas, antes de dar o sinal de partida, o dado é lançado e os jogadores devem seguir as instruções do dado para ganhar o desafio.

Os desafios do dado:



Os peões devem ser posicionados no sentido contrário ao da carta de desafio.



Os jogadores apenas podem usar uma mão.



Bastam 3 peões corretamente colocados para ganhar.



Um jogo de Côme Caffin e Sonia Lioret.



CARNAVAL MAGNET

S Spelregler



7-99 år



2 spelare



15 min.

På karnevalen ser man den ena paraden efter den andra men allt verkar mycket oorganiserat. Blir du den första som får lite ordning på all den här oredan? Enkelt? Det är inte så enkelt för allt ska göras utan att du får titta!

Innehåll: 2 magnetiska plattor, 2 set med 5 pjäser, 30 utmaningskort, 1 tärning och 2 påsar

Spelets grundregler: "Karneval Magnet" är ett skicklighets-, minnes- och snabbhetsspel. Ett startkort indikerar hur man ska placera sina pjäser på sin platta. Plattan placeras i påsen. Ett utmaningskort vänds och den första som lyckas flytta om sina pjäser i denna nya ordning utan att titta vinner kortet.

Spelets mål: att bli den första som vinner 5 utmaningskort.

Spelförberedelser: Varje spelare tar 1 platta, 1 påse och 1 set med 5 pjäser i olika färger. Utmaningskorten blandas och placeras i en hög med framsidan nedåt mitt bland spelarna. Det första kortet vänds och placeras bredvid högen. Spelarna placerar sina pjäser i den ordning som anges på kortet och placerar sedan sin platta i påsen.

Så här går spelet till: Alla spelarna spelar samtidigt. Ett kort i plockhögen vänds upp och läggs högst upp i korthögen. Detta kort indikerar den nya ordningen i vilken spelarna måste placera sina pjäser.

Spelarna lägger händerna i sin påse och vid "startsignalen" börjar de flytta pjäserna på sin platta.

Plattorna och pjäserna är magnetiska, vilket gör hanteringen enklare. Så snart en spelare tror att hen har placerat sina pjäser i rätt ordning, ropar hen "STOPP". Hen tar ut sin platta ur påsen för att kontrollera.

- **Om det stämmer vinner** hen kortet som placeras bredvid högen och lägger det bredvid sig. Utmaningskortet högst upp i korthögen läggs åt sidan, den andra spelaren lägger sina pjäser i den ordning som visas på kortet och en ny omgång kan börja.

- **Om det inte stämmer förlorar** spelaren ett kort som han eller hon eventuellt redan har vunnit. Utmaningskortet från korthögen läggs underst i högen och det översta kortet i högen läggs vid sidan om. De andra spelarna lägger sina pjäser i den ordning som visas på kortet och en ny omgång kan börja.

Spelets slut: Så snart en spelare har vunnit 5 utmaningskort vinner hen omgången.

En variant för expertnivå: När spelet behärskas är det möjligt att lägga till en svårighet genom att spela med tärningarna. Spelet utspelar sig på samma sätt som förklarats tidigare, men innan "startsignalen" kastas tärningen och spelarna måste följa tärningens instruktioner för att vinna utmaningen.

Utmaningarna i spelet:



jäserna måste placeras i motsatt riktning mot utmaningskortet.



spelarna får endast använda sig av en hand.



det räcker med 3 väl placerade pjäser för att vinna.



Ett spel av Côme Caffin och Sonia Lioret.

DK Spilleregler

CARNAVAL MAGNET



7-99 år



2 spillere



15 min.

Til karneval følger flere grupper efter hinanden, men det er alt sammen meget uorganiseret. Kan du klare at få dem alle sammen stillet op i den rigtige rækkefølge? Er det nemt? Det er slet ikke så nemt, for det skal gøres i blinde!

Indhold: 2 magnetiske baser, 2 sæt med 5 brikker, 30 »udfordringskort«, 1 terning og 2 poser.

Spillets princip: »Carnaval Magnet« er et spil, der kræver fingerfærdighed, hukommelse og hurtighed. Et startkort viser, hvordan brikkerne skal stilles op på en plade. Pladen er lagt ned i en pose. Et udfordringskort vendes om og dette kort vindes af den første, som det lykkes at placere sine brikker i denne nye rækkefølge.

Formålet med spillet: At være den første, der har vundet 5 udfordringskort.

Forberedelse af spillet: Hver spiller tager 1 plade, 1 pose og 1 sæt med 5 brikker i forskellige farver. »Udfordringskortene« blandes og lægges i en bunke med skjult billedside mellem spillerne. Det første kort vendes om og placeres ved siden af bunken. Spillerne placerer deres brikker i den viste rækkefølge på dette kort, og lægger dernæst deres plade med brikker ned i posen.

Spilleregler: Spillerne spiller samtidigt. Et kort i bunken vendes med billedsiden opad og lægges ovenpå bunken. Dette kort viser den nye rækkefølge, som spillerne skal placere deres brikker i. Spillerne fører deres hænder ned i posen og når startsignalet lyder, begynder de at bevæge deres brikker på pladen. Pladerne og brikkerne er magnetiske, hvilket gør denne håndtering nemmere.

Når en spiller tror, at han/hun har placeret sine brikker i den rigtige rækkefølge, siger han/hun »STOP«. Han/hun tager pladen op af sin pose og man kontrollerer.

• **Hvis rækkefølgen er korrekt**, vinder han/hun kortet lagt ned ved siden af bunken og placerer det ved sin side. »Udfordringskortet« ovenpå bunken placeres ved siden af bunken, den anden spiller placerer sine brikker i rækkefølgen på dette kort og en ny omgang kan begynde.

• **Hvis rækkefølgen er forkert**, mister spilleren et kort, som han/hun har vundet tidligere (hvis det er tilfældet). Kortet ved siden af bunken lægges i bunden af bunken og kortet ovenpå bunken lægges ved siden af den. Spillerne placerer deres brikker i den viste rækkefølge på dette kort og en ny omgang kan starte.

Spillets afslutning: Så snart en spiller har vundet 5 »udfordringskort«, vinder han/hun spillet.

Variant for eksperter: Når spillerne behersker spillet godt, er det muligt at tilføje en vanskelighed ved at spille med terningen. Spillet foregår på samme måde som forklaret ovenfor, men terningen kastes før »startsignalet« gives og spillerne skal følge instruksen på terningen for at vinde udfordringen.

Udfordringerne på terningen:



brikkerne skal placeres i modsat rækkefølge af den viste på udfordringskortet.



spillerne må kun bruge én hånd.



det er nok at have 3 korrekt placerede brikker for at vinde.



Et spil af Côme Caffin og Sonia Lioret.



7–99 лет



2 игрока



15 минут

В дни карнавала парады проходят один за другим, но в полном беспорядке. Сумеете навести порядок в рядах участников карнавала? Думаете, это просто? Нет! Потому что всё происходит вслепую!

В комплекте: 2 магнитные подставки, 2 набора из 5 фишек, 30 карточек «задание», 1 кубик и 2 мешка.

Принцип игры: Carnival Magnet (Магнитный карнавал) — игра на развитие мелкой моторики, памяти и реакции. Игроки расставляют фишки на своей подставке так, как указано на первой карточке. Затем они ставят подставку в мешок. Они открывают карточку «задание», и тот, кто первым вслепую выстроит свои фишки в новом указанном порядке, получает карточку.

Цель игры: первым заработать 5 карточек «задание».

Подготовка к игре: Каждый игрок берет 1 подставку, 1 мешок и 1 набор из 5 фишек разного цвета. Карточки «задание» перемешайте и выложите стопкой лицевой стороной вниз в центре между игроками. Откройте первую карточку и положите ее рядом со стопкой. Игроки выстраивают свои фишки в порядке, указанном на этой карточке, и ставят свою подставку в мешок.

Ход игры: Игроки ходят одновременно. Откройте карточку из стопки и положите ее на стопку лицевой стороной вверх. На этой карточке указан новый порядок, в котором игроки должны выстроить свои фишки.

Игроки подносят руки к своему мешку и по команде «старт» начинают переставлять фишки на своей подставке.

Фишки и подставки — магнитные, что упрощает перестановку.

Если игрок считает, что он расставил фишки в нужном порядке, он говорит «СТОП». Он достает свою подставку из мешка, и игроки проверяют результат.

- **Если игрок выполнил задание**, он получает карточку, лежащую рядом со стопкой, и кладет ее рядом с собой. Лежащую на стопке открытую карточку положите рядом со стопкой. Второй игрок выставляет свои фишки в порядке, указанном на этой карточке, и начинается новый раунд.

- **Если игрок не выполнил задание**, он теряет заработанную ранее карточку (если у него она есть). Карточку, лежащую рядом со стопкой, положите в низ стопки, а открытую верхнюю карточку положите рядом со стопкой. Игроки расставляют свои фишки в порядке, указанном на этой карточке, и начинается новый раунд.

Конец игры: В партии побеждает игрок, который первым заработал 5 карточек «задание».

Вариант для мастеров: Хорошо освоив игру, можно повесить сложность, играя с кубиками. Партия проходит в указанном выше порядке, но перед командой «старт» игроки бросают кубик и соблюдают выпавшее условие при выполнении задания.

Условия кубика:



фишки следует выставить в обратном порядке относительно задания карточки.



игроки могут использовать только одну руку.



для победы достаточно выставить правильно 3 фишки.



Авторы игры: Ком Каффен и Соня Льоре



CARNAVAL MAGNET



DJ08524



3, rue des Grands Augustins
75006 – Paris – France
www.djeco.com

Attention. Petits éléments. Warning. Small parts. Achtung. Kleine Teile.
Advertencia. Partes pequeñas. Avvertenza. Piccole parti. Atenção. Peças de pequenas
dimensões. Waarschuwing. Kleine onderdelen. Varning. Små delar. Advarsel. Små dele.
Advarsel. Små deler. Внимание. Маленькие части. Προειδοποίηση. Μικρά μέρη.