

Spielverlauf

Je nachdem, ob nun mit der Bilder- oder Zahlenseite der Tafel gespielt wird, werden nachfolgend entweder Bilder oder Zahlen genannt. Der jüngste Spieler beginnt. Wir beschreiben nun den Ablauf, wenn mit der Bilderseite gespielt wird.

Im Wechsel nennt jeder Spieler ein Bild. Das eigene Bild, das man dem Mitspieler gesagt hat, markiert man mit einem Stift auf der eigenen Tafel. Das Bild des Mitspielers muss man sich merken; man darf dafür keinen Stift stecken.

Das macht nicht nur Spass, sondern so trainiert man spielend leicht sein Gedächtnis.

Ende des Spiels

Wer als Erster ein markiertes Bild (oder eine markierte Zahl) des Mitspielers nennt, hat verloren. Der andere ist Sieger und ein Bilder-Detektiv mit toller Köpfchen-Power.



Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet:
Verschluckbare Kleinteile.

Ne convient pas aux enfants de moins de
36 mois. Contient des petits éléments risquant
d'être ingérés ou inhalés.

Non adatto a bambini di età inferiore a
3 anni. Contiene piccole parti che potrebbero
essere ingerite.



Der Schweizer Spieleverlag
L'éditeur suisse de jeux
L'editore svizzero di giochi



© 2008 by Edition Carlit, Würenlos

BILDER-DETEKTIVE



Inhalt:
2 Rahmen
2 beidseitig bedruckte Tafeln
(Bilder und Zahlen)
36 Steckstifte
1 Spielanleitung

Ziel des Spiels

Merke dir die Bilder deines Mitspielers. Nenne auf keinen Fall ein Bild, das er mit einem Stift markiert hat.

Vorbereitung

Beide Spieler sitzen sich gegenüber. Vor Spielbeginn erhält jeder: 1 Rahmen, 1 Stecktafel und 18 Steckstifte. Nun einigt man sich darauf, welche Seite der Stecktafel zum Spielen benutzt wird, entweder die Seite mit den Bildern oder Zahlen. Dementsprechend schiebt man die Tafel an der offenen Seite in den Rahmen.

Aufgepasst: Niemals den Rahmen so halten, dass ein Mitspieler die gesteckten Stifte sehen kann.

Tipp

Anfänger spielen am besten zuerst mit der Bilderseite. Fortgeschrittene „Gedächtnisprofis“ schärfen ihre Konzentrationsfähigkeit an der Zahlenseite. Auf beiden Seiten wird nach den gleichen Regeln gespielt.

IMAGES-DÉTECTIVE



Contenu: 2 cadres
2 tableaux imprimés des deux côtés
(images et chiffres)
36 fiches
1 règle de jeu

But du jeu

Retiens en mémoire les images de ton adversaire. Ne nomme jamais une image qu'il a marquée à l'aide d'une fiche.

Préparation

Les deux joueurs sont assis l'un en face de l'autre. Avant le début du jeu, chacun reçoit: 1 cadre, 1 tableau et 18 fiches. On s'accorde tout d'abord sur le côté du tableau qui sera utilisé pour le jeu, c'est-à-dire soit le côté avec les images, soit le côté avec les chiffres. Ensuite, on glisse le tableau dans le cadre avec le bon côté.

Attention: ne jamais tenir le cadre de telle manière que l'adversaire puisse voir les fiches placées.

Astuce

Les débutants devraient d'abord commencer avec le côté représentant les images. Les pros de la mémoire peuvent mettre leur capacité de concentration en jouant avec le côté représentant les chiffres. La règle de jeu est valable pour les deux côtés.

Déroulement du jeu

Selon que l'on joue maintenant avec le côté images ou le côté chiffres, on nomme soit des images, soit des chiffres. Le joueur le plus jeune commence. Nous décrivons maintenant le déroulement du jeu en prenant le côté images. A tour de rôle, chaque joueur nomme une image. L'image nommée à l'adversaire est marquée par une fiche sur le tableau. Il faut par contre se rappeler l'image de l'adversaire. Pour cela, il est interdit d'utiliser une fiche. Non seulement ce jeu est amusant, mais il permet d'entraîner sa mémoire tout en jouant.

Fin du jeu

Celui qui indique le premier une image marquée (ou chiffre marquée) de l'adversaire a perdu. L'autre joueur est donc le vainqueur et est déclaré images-détective avec une super mémoire.

DETECTIVE DI IMMAGINI



Contenuto: 2 cornici
2 tavolette stampate su entrambi i lati
(immagini e numeri)
36 perni
1 regole del gioco

Scopo del gioco

Memorizza le immagini del tuo avversario. Non indicare in nessun caso un'immagine che ha contrassegnato.

Preparazione

I due giocatori devono sedere uno di fronte all'altro. Prima di iniziare il gioco ognuno riceve: 1 cornice, 1 tavoletta e 18 perni. Decidi quale lato delle tavolette usare (quello con le immagini o quello con i numeri). Inserisci la tavoletta nella cornice in modo che il lato prescelto sia visibile.

Attenzione: tieni la cornice in modo che l'avversario non possa mai vedere quali immagini/numeri avete contrassegnato.

Consiglio:

Il lato con le figure è più adatto ai principianti. I "campioni di memoria" possono mettere alla prova la loro capacità di concentrazione usando il lato con i numeri. Per entrambi i lati valgono le stesse regole.

Andamento del gioco

Indica immagini o numeri a seconda del lato della tavoletta con cui stai giocando. Inizia il giocatore più giovane. Descriviamo l'andamento del gioco per il lato con le immagini. I giocatori indicano a turno un'immagine. Devono contrassegnare con un perno l'immagine della propria tavoletta, mentre non possono utilizzare perni per le immagini dell'avversario, che devono invece memorizzare. Esercita la tua memoria con un gioco utile e divertente.

Fine del gioco

Chi indica per primo un'immagine (o un numero) contrassegnata dall'avversario perde. L'altro giocatore vince e viene proclamato "Campione di memoria" di Detective di immagini.