

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



KNOPF MAU MAU

D

Ravensburger® Spiele Nr. 23 322 9

Das knopfige Legespiel
für 2–4 Spieler von 3–6 Jahren.

Autor: Heinz Meister

Illustration: Martina Filsinger

Design: Martin Knorpp,
Walter Pepperle, DE Ravensburger

Redaktion: Monika Gohl



Inhalt: 36 Knöpfe in 6 Farben und Formen
1 Kunststoffbeutel
1 Armband

Die lustigen bunten Knöpfe feiern eine Party. Jeder Knopf sieht anders aus – und doch finden sich immer zwei, die zusammengehören: Entweder ihre Farbe oder ihre Form ist gleich. Wer findet zuerst die Partner für alle seine Knöpfe?

Ziel ist es, als Erster seine Knöpfe abzulegen und das Knopfarmband zu gewinnen.

Vorbereitung

Vor dem ersten Spiel sucht ihr euch einen **weißen Knopf** aus und fädelt das Armband durch die Knopflöcher. Verknotet die Enden des Bandes so, dass es bei jedem Spieler locker um das Handgelenk passt. Euer Knopfarmband ist fertig.

Vor jeder Runde kommen alle Knöpfe in den **Kunststoffbeutel**. Hört mal, wie schön sie klimpern! Reihum holt sich jeder von euch einen Knopf heraus, so lange, bis ihr fünf Knöpfe vor euch liegen habt. Zuletzt legt ihr noch einen Knopf in die Mitte des Tisches.

Die Knopf-Paarsuche beginnt

Der jüngste Spieler beginnt, danach spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn weiter. Wenn du an der Reihe bist, versuchst du einen deiner Knöpfe abzulegen. Das darfst du, wenn ein Knopf die **gleiche Farbe** oder die **gleiche Form** wie der Knopf in der Mitte hat.

Beispiel: In der Mitte ist ein grüner Kreis. Vor dir liegen ein grünes Dreieck und ein roter Kreis, die beide dazu passen. Du entscheidest dich für das grüne Dreieck und legst es in die Mitte. Dafür kommt der grüne Kreis in die Schachtel zurück.

Dein Zug ist zu Ende und der nächste Spieler schaut bei seinen Knöpfen, ob er einen passenden Knopf zum grünen Dreieck hat.

Hast du **keinen passenden Knopf**, ziehst du einen neuen aus dem Beutel. Passt er, darfst du ihn gleich in die

Mitte legen. Stimmen weder Farbe noch Form, legst du ihn vor dir ab.

Tipp: Bevor du einen Knopf aus dem Kunststoffbeutel ziehst, versuche die gleiche Form des ausliegenden Knopfes zu ertasten!

Die weißen Glücksknöpfe

Die weißen Knöpfe sind ganz besonders: Es sind Glücksknöpfe, die **immer** passen! Egal, welche Farbe oder Form der Knopf in der Mitte hat – einen Glücksknopf darfst du immer ablegen.

Der nächste Spieler muss nun aber die gleiche Form zum weißen Knopf in der Mitte ablegen – es sei denn, er besitzt auch einen Glücksknopf!

Sind keine Knöpfe mehr im Kunststoffbeutel, bevor ein Spieler alle Knöpfe ablegen konnte? Dann legt einfach alle Knöpfe, die sich bis dahin in der Schachtel gesammelt haben, wieder in den Beutel. Und weiter geht's!



Ende der Spielrunde

Hast du als Erster alle deine Knöpfe ablegen können? Bravo! Du darfst dir zur Belohnung das Knopfarmband anziehen und es in der nächsten Spielrunde tragen.

Und schon geht es weiter: Denn erst, wenn du das zweite Mal das Knopfarmband gewinnst, ist das Spiel zu Ende. Heute bist du der Glücksknopf!

Spielvariante

Hier musst du gut aufpassen: Sobald du den vorletzten Knopf abgelegt hast, rufst du laut: „Mau!“. Vergisst du es, ziehst du einen Knopf aus dem Beutel, den du aber frühestens beim nächsten Zug ablegen darfst.

Der erste Spieler, der alle seine Knöpfe ablegen konnte, ruft „Knopf Mau Mau“.

© 2011 Ravensburger Spieleverlag



KNOPF MAU MAU

Perds pas la tête !

F

Jeux Ravensburger® No 23 322 9

Un jeu de pose amusant
pour 2 à 4 joueurs âgés de 3 à 6 ans.

Auteur : Heinz Meister

Illustration : Martina Filsinger

Design : Martin Knorpp,
Walter Pepperle, DE Ravensburger

Rédaction : Monika Gohl



Contenu : 36 boutons de 6 couleurs et formes différentes

1 sachet plastique

1 bracelet

Les drôles de boutons font la fête. Chaque bouton est différent, et pourtant, il y en a toujours deux qui forment une paire : soit par la forme, soit par la couleur. Qui trouvera en premier un partenaire pour tous ses boutons ?

Le **but du jeu** est d'être le premier joueur à se défaire de tous ses boutons et de gagner le bracelet.

Préparation

Avant de jouer pour la première fois, choisissez un **bouton blanc** et enfiler-le sur le bracelet. Fermez le **bracelet** en faisant un nœud et en veillant à ce que tous les joueurs puissent facilement enfiler le bracelet. Le bracelet est prêt !

Avant chaque manche, tous les boutons sont placés dans le **sachet en plastique**. Ecoute-les cliqueter ! A tour de rôle, chacun de vous tire un bouton jusqu'à ce que chaque joueur en ait cinq. A la fin, vous posez un bouton au milieu de la table.

La recherche de paires peut commencer !

Le joueur le plus jeune commence, ensuite la partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Lorsque c'est ton tour, tu essayes de placer un de tes boutons. Pour ce faire, tu dois avoir un bouton de la **même couleur** ou de la **même forme** que le bouton au milieu de la table.

Exemple : au milieu de la table, il y a un cercle vert. Devant toi, tu as un triangle vert et un cercle rouge ; les deux conviennent. Tu te décides pour le triangle vert, que tu poses au milieu de la table. Tu remets ensuite le cercle vert **dans la boîte**.

Ton tour est terminé et c'est au joueur suivant de regarder parmi ses boutons s'il en trouve un qui pourrait former une paire avec le triangle vert.

Si tu n'as **pas de bouton qui convient**, tu en tires un dans le sachet. Si, celui que tu viens de tirer convient, tu peux le poser sur la table. Si, en revanche, ni la couleur ni la forme ne conviennent, tu poses ce bouton devant toi.

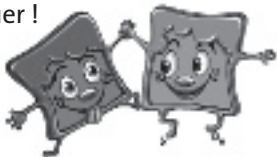
Conseil : avant de tirer un bouton dans le sachet, essaye de les tâter pour deviner leur forme et tirer la même forme que le bouton posé sur la table !

Les boutons blancs = boutons Chance !

Les boutons blancs sont très particuliers : ce sont des boutons Chance qui conviennent **toujours** ! Quelle que soit la forme ou la couleur du bouton posé sur la table - tu peux toujours déposer un bouton Chance.

Le joueur suivant, quant à lui, doit déposer la même forme que le bouton blanc posé sur la table – à moins qu'il ne possède aussi un bouton Chance !

N'y a-t-il plus de boutons dans le sachet alors qu'aucun joueur n'a pu se défausser de tous ses boutons ? Alors remettez tous les boutons rangés dans la boîte dans le sachet et la partie peut continuer !



Fin de la manche

Es-tu le premier à avoir déposé tous tes boutons ?
Bravo ! Pour te récompenser, tu peux porter le bracelet
et le garder tout au long de la manche suivante.

Et ça continue : en effet, le jeu ne se termine que si tu
gagnes le bracelet pour la deuxième fois. Aujourd'hui,
c'est toi le chanceux !

Variante

Tu dois bien faire attention : dès que tu as déposé ton
avant-dernier bouton, tu dois crier : « Bou ! ». Si tu ou-
blies de le faire, tu dois tirer un bouton du sachet que tu
ne pourras déposer qu'au tour suivant.

Le premier joueur ayant déposé tous ses boutons crie :
« Bouton ! ».

© 2011 Ravensburger Spieleverlag



KNOPF MAU MAU

Scacciabottoni



Gioco Ravensburger® n° 23 322 9

Un divertente passatempo
per 2 – 4 giocatori dai 3 ai 6 anni.

Autore: Heinz Meister

Illustrazione: Martina Filsinger

Design: Martin Knorpp,
Walter Pepperle, DE Ravensburger

Redazione: Monika Gohl



Contenuto: 36 bottoni in 6 colori e forme

1 sacchettino di plastica

1 braccialetto

I buffi bottoni colorati fanno un'allegria festicciosa. Ogni bottone è diverso ma a coppie hanno qualcosa in comune: lo stesso colore o la medesima forma. Chi per primo riesce ad accoppiare tutti i propri bottoni?

Scopo del gioco: accoppiare tutti i propri bottoni e indossare il braccialetto.

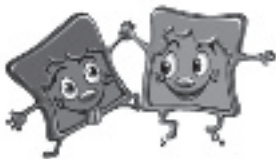
Preparativi

Prima di iniziare la prima partita cercate **un bottone bianco** e infilatelo nel braccialetto. Annodate le estremità del braccialetto in modo che tutti i giocatori possano metterselo al braccio senza difficoltà. Il braccialetto per il vincitore è pronto.

I bottoni vengono poi messi nel **sacchettino di plastica**. Scuotetelo e sentirete come i bottoni tintinnano! A turno ogni giocatore prende un bottone dal sacchettino e lo pone davanti a sé fino ad averne cinque. Alla fine si dovrà porre un bottone al centro del tavolo.

Accoppiare i bottoni

Inizia il giocatore più giovane e si prosegue in senso orario. Quando è il tuo turno dovrai accoppiare uno dei tuoi bottoni con quello al centro del tavolo. Potrai farlo se uno dei tuoi bottoni ha lo **stesso colore** o la **stessa forma** del bottone al centro del tavolo.



Esempio: in tavola c'è un bottone a forma di cerchio verde. Tu hai un bottone a forma di triangolo verde e un altro a forma di cerchio rosso che puoi accoppiare o per forma o per colore con quello al centro del tavolo. Scegli di accoppiare il bottone a forma di triangolo verde e lo poni al centro del tavolo. Successivamente il bottone già in tavola a forma di cerchio verde viene messo nella scatola.

La tua mossa è terminata e tocca al giocatore successivo controllare se può accoppiare uno dei suoi bottoni con quello a forma di triangolo verde che tu hai messo al centro del tavolo.

Se **non hai un bottone da accoppiare** ne peschi uno dal sacchetto. Se puoi accoppiarlo lo metti subito al centro del tavolo. Se, invece, non puoi accoppiarlo né per colore né per forma, lo metti davanti a te.

Consiglio: prima di pescare il bottone dal sacchetto prova a palpare con le mani se ha la stessa forma di quello in tavola!

I bottoni bianchi portafortuna

I bottoni bianchi portano fortuna in quanto hanno una particolare funzione. Si possono **sempre** accoppiare indipendentemente dal colore e dalla forma del bottone al centro del tavolo.

Il giocatore successivo, tuttavia, dovrà porre al centro del tavolo uno dei suoi bottoni di forma uguale a quella del bottone bianco, a meno che anche lui non abbia un bottone bianco portafortuna!

Se nel sacchetto di plastica non ci sono più bottoni da pescare prima che un giocatore abbia accoppiato tutti i suoi bottoni, si dovranno mettere nel sacchetto i bottoni scartati nella scatola e continuare così a giocare.

Fine della partita

Sei riuscito ad accoppiare tutti i tuoi bottoni prima degli altri? Complimenti! In premio potrai metterti al polso il braccialetto col bottone e portarlo per tutta la partita successiva.

Si continua a giocare come descritto sopra. Il gioco termina quando un giocatore vince il braccialetto per la seconda volta ed è quindi il vincitore in assoluto.

Variante del gioco

Con questa variante devi fare attenzione! Appena hai accoppiato il penultimo bottone devi dire a voce alta: „Mau!“. Se dimentichi di dirlo, dovrai pescare un bottone dal sacchetto che potrai eventualmente accoppiare la volta successiva al tuo turno.

Il giocatore che per primo ha accoppiato tutti i suoi bottoni dirà a voce alta “Bottone mau, mau“.

© 2011 Ravensburger Spieleverlag



Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos

www.ravensburger.com
Ravensburger Spieleverlag
Postfach 24 60
D-88194 Ravensburg

Ravensburger

227948