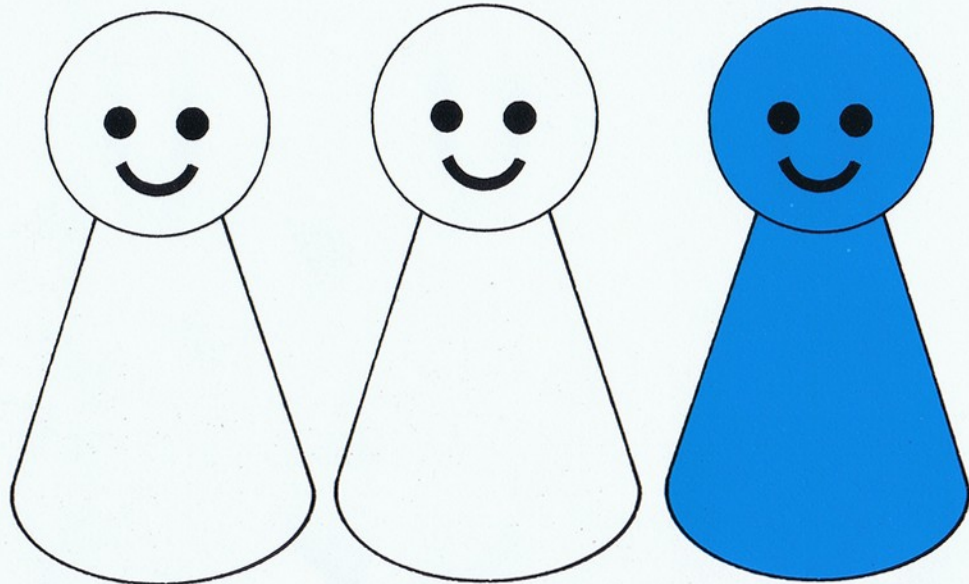




fischer[®]technik[®]



3 to bis a' 6



„Köpfchen-Köpfchen“

Für 2–6 flinke Puzzle-Spieler.

Zum Spiel gehören:
36 rote Köpfchen (4 Ersatz) 36 blaue Köpfchen (4 Ersatz)
36 gelbe Köpfchen (4 Ersatz) 36 Spielgeld-Pfennige
1 „Köpfchen-Köpfchen“-Spezialwürfel
6 Spieltafeln (mit verschiedenen Farbmarkierungen auf den Rückseiten)

Die Spielregeln:

Die sechs Spieltafeln werden mit den Rückseiten nach oben gemischt und dann zu einem Stapel aufeinander gelegt.
Jetzt wird mit dem Spezialwürfel reihum um die jeweiligen Spieltafeln gewürfelt. Wer zuerst die Farbe der Farbmarkierung auf der zu oberst liegenden Tafel würfelt, bekommt jeweils diese Spieltafel. Das geht immer weiter, bis jeder Spieler eine Spieltafel hat.
Auf der Vorderseite der Spieltafeln seht Ihr lustige fischertechnik-Bildergeschichten, bei denen überall etwas ganz bestimmtes fehlt – nämlich: die Männchen haben alle keine Gesichter. Jeder Mitspieler erhält deshalb von jeder Farbe (rot, blau, gelb) jeweils 6 Köpfchensteine sowie 6 Spielgeld-Pfennige.
So, nun hat jeder Spieler, was er braucht. Jetzt heißt es: Auf die Plätze, Köpfchen, los! Es wird mit dem Spezialwürfel reihum gewürfelt. Oben auf zeigt der Würfel eine bestimmte Farbe. Der Spieler, der diese Farbe gewürfelt hat, nimmt nun einen der ihm zugeteilten Spielsteine in der gleichen Farbe und setzt ihn auf ein farblich passendes Köpfchenfeld auf seiner Spieltafel.
So geht es immer reihum. Es kann passieren, daß ein Spieler alle Köpfchensteine einer bestimmten Farbe bereits auf seiner Tafel untergebracht hat und erneut genau diese Farbe noch einmal würfelt. Es liegt jetzt an ihm, eine Runde auszusetzen. Oder er zahlt einen Spielgeld-Pfennig in den Deckel der Schachtel zurück und darf dann den Köpfchenstein einer anderen Farbe seiner Wahl einsetzen.
Sieger ist der, der seine Spieltafel komplett hat.

«Loto des têtes»

Pour 2 à 6 joueurs astucieux

Le jeu comprend:
36 pions rouges (4 pions supplémentaires)
36 pions bleus (4 pions supplémentaires)
36 pions jaunes (4 pions supplémentaires)
36 jetons

1 dé spécial «loto des têtes», avec une couleur différente sur chaque face
6 planches marquées chacune d'une couleur différente au verso.

Règle du jeu

Les 6 planches sont mélangées, puis empilées les unes sur les autres, du côté marqué d'une couleur. Ensuite, on jette le dé; le joueur qui tire la couleur correspondant à la planche du dessus, reçoit cette planche. Et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les planches aient été distribuées.
Le recto des planches est illustré de dessins amusants fischertechnik, auxquels il manque un élément bien précis: les personnages n'ont pas de tête. Chaque joueur reçoit 6 pions de chaque couleur (rouge, bleu, jaune) et six jetons. La partie peut alors commencer.
Chaque joueur jette le dé à son tour pour tirer une couleur. Le joueur qui a jeté le dé, prend devant lui un pion correspondant à la couleur tirée et le pose sur l'emplacement de même couleur représentant la tête d'un personnage. Et ainsi de suite. Il peut arriver qu'un joueur ait utilisé tous ses pions d'une même couleur et tire de nouveau cette couleur. Il a la possibilité, de passer son tour, ou d'utiliser un de ses jetons pour obtenir un des pions supplémentaires de son choix.
Le gagnant est celui qui a complété le premier sa planche.

“Place the face”

for 2–6 alert players

The following are part of the game:

36 red “faces” (4 spare)
36 blue “faces” (4 spare)
36 yellow “faces” (4 spare)
36 pennies-toy money

1 “place the face” special dice
6 cards (with different coloured markings on the back)

The rules of the game

The six cards are shuffled reverse side up and put in a pile.
The special dice is thrown in turn by the players for the cards. The player who throws the same colour as that of the uppermost card takes this card. This sequence continues until every player has a card.
On the front of the cards there are cheerful picture stories, but there is definitely something missing – the people have no faces. Every player gets 6 red, 6 blue and 6 yellow “faces” as well as 6 pennies (toy money). So every player has everything he needs. Ready, steady, go
The special dice is thrown in turn. The dice falls showing a particular colour. The player who threw the dice takes one of his “faces” of the same colour and places it on a matching colour field on his card.
The game continues. It may happen that a player has used up all the “faces” of a particular colour on his card and then throws the same colour again. It is up to him whether to miss a go or to pay a penny of his toy money into the lid of the box and take a “face” of his choice.
The winner is the first player to fill his card.

„KOPPIE-KOPPIE“

Een spel voor 2–6 puzzelaars

Het spel bestaat uit:

36 rode kopstenen (4 reserve)
36 blauwe kopstenen (4 reserve)
36 gele kopstenen (4 reserve)
36 Speelgeldpenningen

1 „koppie-koppie“-kleur dobbelsteen

6 speelborden (alle met een verschillende kleur op de achterkant)

Spelregels

De 6 speelborden worden met de achterkant naar boven op een stapel gelegd.
Daarna gooit iedereen om de beurt met de kleurdobbelsteen. Wie het eerst de kleur gooit van het bovenste speelbord krijgt dat toegewezen, waarna verder wordt gegooit tot iedere speler zijn bord heeft.
Op de voorzijde van de borden staan fischertechnik-beeldverhalen waaraan iets ontbreekt: de mensen hebben geen gezichten. Alle spelers krijgen daarom van elke kleur (rood, blauw en geel) 6 kopstenen plus 6 munten.
Elke speler heeft nu wat hij nodig heeft. Op de plaatsen, klaar af. Om de beurt wordt met de kleurdobbelsteen gegooit. De kleur die boven ligt geeft aan dat de speler een kopsteen van dezelfde kleur op een kopveld (eveneens van dezelfde kleur) van zijn speelbord mag plaatsen.
Het kan gebeuren dat een speler alle kopstenen van een bepaalde kleur al op zijn speelbord heeft en dan opnieuw die kleur gooit. Hij mag dan kiezen: niets doen en op z'n volgende beurt wachten of een munt betalen – in de deksel van de doos – en dan mag hij een kopsteen van een andere kleur op zijn bord zetten.
Winnaar is wie zijn speelbord compleet heeft.