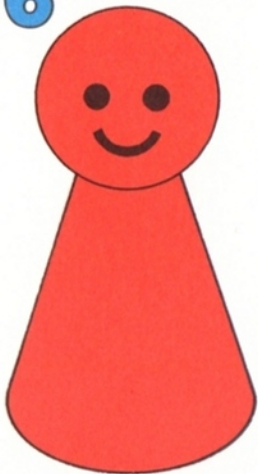


fischer[®]technik

3 to 6
or



FLUGSCHAU
AIRSHOW · AVIATION

FLUGSCHAU-Quartett

Für 3 – 6 Flugplatz-Spezialisten ab 3 Jahren

Spielanleitung:

Vier zusammengehörende Karten (gleiche Abbildungen) nennt man ein Quartett.

Bei diesem spannenden Flugschau-Quartett sind dies jeweils:

- 4 Flugzeug-Karten
- 4 Tankwagen-Karten
- 4 Flughafengebäude-Karten
- 4 Lastwagen-Karten
- 4 Kettenfahrzeug-Karten

Jede Karte hat ein farbliches Kenn-Symbol. Das ist der Kopf oben links. Und ein Quartett-Symbol. Das sind die kleinen Köpfe unten. Diese drei Köpfe auf jeder Karte zeigen Dir an, welche Karten mit jeweils welchem Kenn-Symbol Dir zu einem vollständigen Quartett noch fehlen. Ein Quartett besteht aus 4 Karten der gleichen Abbildung mit je einem schwarzen, roten, gelben und blauen Kopf.

Zu Spielbeginn werden alle 20 Karten gut gemischt und gleichmäßig auf alle Spieler verteilt. Der Spieler, der links neben dem Karten-Geber sitzt, beginnt das Spiel. Er fragt einen anderen Spieler seiner Wahl nach einer ihm zu einem Quartett fehlenden Karte. Hat jener die Karte, gibt er sie dem Fragenden. Dieser darf andere Spieler solange nach einer ihm zu seinem Quartett fehlenden Karte weiter fragen, bis der Befragte die gewünschte Karte nicht hat. Dann ist dieser an der Reihe. Und so geht es rundherum.

Hat ein Spieler vier zusammengehörende Karten, also ein Quartett zusammen, so legt er dieses ab.

Sieger ist derjenige Spieler, der als erster alle seine Karten ablegen konnte und die meisten Quartette hat.

fischer **technik**
3 to **6**
a' bis

AIRSHOW trunt

For 3–6 airport experts over 3 years old

The rules of the game:

A trunt consists of four matching cards (same pictures).

In this exciting AIRSHOW trunt there are

- 4 cards with aeroplanes
- 4 cards with tankers
- 4 cards with airport buildings
- 4 cards with lorries
- 4 cards with track vehicles.

Each card has a coloured distinguishing symbol (the face in the top left-hand corner) and a trunt symbol (the three faces at the bottom). These three faces on each card show which cards with which symbols are missing in order to complete the trunt. A trunt consists of four cards with the same picture but with different faces i.e. blue, black, red and yellow.

To begin the game all 20 cards are well shuffled and dealt out equally between all players. The player to the left of the dealer starts the game. He asks another player of his choice for a card which he needs to make up a trunt. If the player has this card he must give it up to the player asking for it who is allowed to continue asking the other players until the person he asks has not got his desired card. It is then the turn of this player and so on.

As soon as a player has collected four matching cards, in other words a trunt he must lay them down.

The winner is the player with the most trunts at the end of the game when no more cards can be played.



LUCHTHAVEN-Kwartet

voor 3 – 6 personen, vanaf 3 jaar

Spelregels

Vier bij elkaar horende kaarten (afbeeldingen van dezelfde soort) vormen een kwartet.

In dit spannende Luchthaven kwartet zijn kwartetten:

- 4 vliegtuig kaarten
- 4 tankwagen kaarten
- 4 havengebouw kaarten
- 4 vrachtwagen kaarten
- 4 rupsvoertuigen kaarten

Elke kaart is gemerkt met een kleursymbool, dat is het mannetje linksboven. Verder staat linksonder het kwartetsymbool, bestaande uit drie mannetjes. Deze geven op elke kaart aan welke kaarten er bij horen om het kwartet volledig te maken.

Aan het begin van het spel worden de 20 kaarten goed geschud en onder de spelers verdeeld. Elke speler krijgt even veel kaarten. Wie links van de gever zit mag beginnen. Hij vraagt, naar eigen keus, aan een van de andere spelers of die een kaart heeft die hij mist. Is dat het geval dan moet de kaart aan de vrager worden gegeven en mag de vrager opnieuw aan dezelfde of een andere speler een kaart vragen. Heeft de gevraagde de kaart niet dan is de beurt van de vrager over en nu mag de gevraagde een kaart aan iemand vragen. En zo gaat het spel door. Heeft de speler vier bij elkaar behorende kaarten dan moet hij dat kwartet op tafel uitleggen. Winnaar is degene die als eerste al zijn kwartetten heeft uitgelegd.

fischer **technik**

3 to **6**
bis
à

Le jeu des familles - AVIATION

Pour 3 à 6 aviateurs en herbe à partir de 3 ans

Quatre cartes se complétant suivant leurs illustrations forment une famille. Le jeu des familles-aviation qui passionnera les petits, comprend:

- 1 famille avions (4 cartes)
- 1 famille camions-citerne (4 cartes)
- 1 famille bâtiments-aéroport (4 cartes)
- 1 famille véhicules utilitaires (4 cartes)
- 1 famille véhicules sur chenilles (4 cartes)

Sur chaque carte se trouve un repère coloré sous forme d'une tête de personnage placée en haut à gauche. Un autre repère, formé de trois têtes, est placé en bas à droite. La tête en haut, représente un élément d'une famille, les têtes du bas permettent d'identifier la famille, et les cartes manquantes pour compléter la famille. Une famille se compose de 4 cartes montrant le même sujet principal en leur centre et réunissant une tête noire, une rouge, une jaune et une bleue.

Avant de commencer à jouer, mélanger soigneusement les 20 cartes et les distribuer également à tous les joueurs. Le joueur place à gauche de celui qui a distribué les cartes, commence la partie. Il demande à un autre joueur une carte qui lui manque pour compléter une famille. Si le joueur possède la carte demandée, il doit la donner. Le joueur qui a reçu la carte peut continuer à demander des cartes à d'autres joueurs, jusqu'à ce qu'un joueur ne possède pas la carte demandée. C'est ensuite aux autres joueurs de continuer la partie.

Si un joueur possède 4 cartes se complétant, ces cartes forment une famille, et il doit les étaler devant lui. Le gagnant est celui qui a étalé toutes ses cartes le premier.

fischer**technik**
3 to **6**
bis
à

