FR EN DE
ES IT
Tapikékoi ?
5-99 ANS • YEARS
AÑOS • JAHRE
PT NL SE
DA RU
DJECO

Tapikékoi ?

FR Contenu • EN Content
DE Inhalt • ES Contenido
IT Contenuto

PT Conteúdo • NL Inhoud
SE Innehåll • DA Indhold
RU Содержание

x 4

x 1

x 36

x 1

Au voleur ! Au petit matin, la famille découvre que des chenapans ont dérobé certains objets de la maison. Saurez-vous retrouver quels sont les objets manquants ?

Principe :

Tapikekoi est un jeu de mémoire. Tour à tour, un joueur jouera le rôle de la famille, les autres joueront des voleurs. Pendant que la famille est endormie, les voleurs vont dérober 1 ou plusieurs objet(s) sur les plateaux. Charge au joueur « famille » de retrouver quels sont les objets manquants.

Mise en place :

Placer les 4 plateaux au centre de la table de façon à ce que tous les joueurs puissent bien les voir. Placer tous les jetons « objet » dans le sac. Piocher au hasard 12 jetons et les répartir sur chaque plateau. Les objets appartiennent à un plateau en particulier : ils ont la même couleur que le contour du plateau auquel ils se référent.

N.B.1 : *Avant de démarrer la partie, il est conseillé de regarder tous ensemble les différents jetons « objet » et de se mettre d'accord sur leur désignation.*

Déroulement du jeu :

Le joueur le plus âgé est désigné joueur « famille » pour ce 1er tour, puis ce rôle tournera dans le sens des aiguilles d'une montre. Il prend le pion « famille » devant lui.
C'est la nuit, le joueur « famille » ferme les yeux et compte jusqu'à 10 à haute voix.
Pendant ce temps, les autres joueurs prennent des objets où ils veulent dans la maison.
Ils cachent le ou les objet(s) pris dans leur main.

- À 2 joueurs : le voleur doit prendre 4 objets
- À 3 joueurs : les voleurs doivent prendre 2 objets chacun
- À 4 joueurs : les voleurs doivent prendre 1 objet chacun

Dès qu'il a fini de compter jusqu'à 10, le joueur « famille » ouvre les yeux et va inspecter la maison.
Il désigne chaque plateau et signale le ou les objet(s) qui ont disparu.
S'il trouve un objet manquant, il gagne le jeton volé qu'il place devant lui, face visible.

Le joueur « famille » continue d'inspecter ainsi la maison. Son tour s'arrête quand :
- il a récupéré tous les objets volés pendant la nuit,
- il commet une erreur (annonce un objet non volé ou se trompe de plateau pour un objet),
- il abandonne ses recherches parce qu'il ne se souvient plus des objets qui ont disparu.

À la fin du tour, les joueurs « voleurs » qui ont toujours un ou plusieurs jeton(s) en main, les gagnent et les placent devant eux, face visible.

Un nouveau joueur devient le joueur « famille ». Il pioche 4 nouveaux jetons dans le sac, qu'il place sur les plateaux correspondants, il prend le pion famille et un nouveau tour de jeu démarre.

N.B.2 : *Afin de faciliter la mémorisation des jetons, il suffit de les ranger à leur place sur les plateaux, comme pour meubler les pièces !*

Fin du jeu :

La partie se termine quand il n'y a plus d'objets à placer dans la maison au moment de commencer un nouveau tour de jeu.
Le joueur qui possède le plus d'objets est le vainqueur.

Variante pour les experts : « La maison sens dessus dessous ! »

Les jetons « objet » sont placés sur n'importe quel plateau sans tenir compte de leur couleur.

Un jeu de Romaric Galonnier et Laurent Toulouse.

Stop, thief! When they wake up, the family discovers that some scallywags have stolen some things from the house. Can you find which objects are missing?

Principle:

Tapikekoi is a memory game. In turn, each player plays the role of the family, and the others will play the thieves. While the family is asleep, the thieves will remove one or more objects from the boards. It's up to the "family" player to find out what the missing objects are.

Setting up:

Put the 4 boards in the middle of the table so all players can see them clearly.
Put all the "object" tokens in the bag. Draw out 12 tokens at random and divide them across the boards. Each of the objects belongs to a specific board: they are the same colour as the outline of the board they belong to.

N.B.1: *Before starting the game, it is recommended that the players all look at the "object" tokens and agree on what they will call them.*

Playing the game:

The oldest player is the "family" player for the first turn, and play then continues in a clockwise manner. They put the "family" piece in front of them.
It is night-time: the "family" player closes their eyes and counts to 10 out loud. During this time, the other players take objects from wherever they like in the house.
They hide the stolen object or objects in their hands.

- For 2 players: the thief must take 4 objects
- For 3 players: the thieves must take 2 objects each
- For 4 players: the thieves must take 1 object each

When they have finished counting to 10, the "family" player opens their eyes and inspects the house. They name each board and say what object or objects have disappeared.
If they remember one of the missing objects, they win the stolen token, which they put in front of them, face up.

The "family" player continues to inspect the house. The turn is over when:
- the "family" player has collected all of the objects stolen during the night,
- they make a mistake (listing an object that was not stolen or giving the wrong board for an object),
- they give up on their search because they can't remember any more objects that have disappeared.

At the end of the turn, any "thief" players who still have one or more tokens in their hands win those tokens and put them in front of them, face up.
A new player then becomes the "family" player. They take 4 new tokens from the bag, which they put on the corresponding boards. They then take the "family" piece and a new turn begins.

N.B.2: *To make it easier to memorise the tokens, they should be put in their proper place on the boards, as if you were arranging real rooms!*

End of the game:

The game is over when there are no more objects to put in the house at the start of a new turn.
The player who has the most objects wins.

Variant for expert players: "The topsy-turvy house!"

"Object" tokens can be placed on any board, regardless of their colour.

A game by Romaric Galonnier and Laurent Toulouse.

Haltet den Dieb! Am Morgen entdeckt die Familie, dass Diebe einige Gegenstände aus ihrem Haus gestohlen haben. Gelingt es euch, die fehlenden Gegenstände zu finden?

Spielprinzip:
Tapikekoi ist ein Gedächtnisspiel. Reihum abwechselnd spielt ein Spieler die Rolle der Familie, die anderen sind die Diebe. Während die Familie schläft, stehlen die Diebe einen oder mehrere Gegenstände-Chips von den Spielfeldern. Der Spieler, der die Rolle der Familie hat, muss herausfinden, welche Chips fehlen.

Vorbereitung: Legt die 4 Spielfelder so in die Mitte des Tisches, dass alle Spieler sie gut sehen können. Alle «Gegenstand»-Chips werden in den Beutel gelegt. Zieht 12 davon und verteilt sie offen auf den zugehörigen Spielfeldern. Jeder Gegenstand gehört zu einem bestimmten Spielfeld. Die Farbe am Rand der Spielfelder hilft euch bei der Zuordnung.

Empfehlung: *Schaut euch vor Spielbeginn die Chips mit den Gegenständen an und sprecht über ihre Zuordnung zu den Spielfeldern.*

Spielverlauf: Für die erste Spielrunde übernimmt der älteste Spieler die Rolle der Familie. Dann übernehmen im Uhrzeigersinn die anderen Spieler diese Rolle. Der Spieler legt den großen Chip «Familie» vor sich ab.
Es ist Nacht, der Spieler in der Rolle der Familie schließt die Augen und zählt laut bis 10. Währenddessen nehmen die anderen Spieler Chips von den verschiedenen Bereichen des Hauses weg. Sie verstecken den oder die Chips in ihren Händen.

- 2 Spieler: Der Dieb nimmt 4 Chips.
- 3 Spieler: Jeder Dieb nimmt 2 Chips.
- 4 Spieler: Jeder Dieb nimmt 1 Chip.

Sobald der Spieler in der Rolle der Familie bis 10 gezählt hat, öffnet er die Augen und sieht sich im Haus um. Er zeigt auf jedes Spielfeld und sagt, welcher Gegenstand oder welche Gegenstände fehlen. Wenn er einen fehlenden Gegenstand errät, gewinnt er den gestohlenen Chip.
Er legt ihn aufgedeckt vor sich hin.

Der Spieler in der Rolle der Familie prüft auf diese Weise das ganze Haus. Seine Runde endet, wenn:
- er alle während der Nacht gestohlenen Gegenstände zurückbekommt,
- er einen Fehler macht (einen Gegenstand nennt, der nicht gestohlen wurde oder für einen Gegenstand das falsche Spielfeld sagt),
- er seine Suche aufgibt, weil er sich an keinen fehlenden Gegenstand mehr erinnert.

Am Ende der Spielrunde gewinnen die Spieler in der Rolle der Diebe den Chip oder die Chips, die sie noch in der Hand haben. Sie legen sie aufgedeckt vor sich hin.

Der nächste Spieler übernimmt die Rolle der Familie. Er zieht 4 neue Chips aus dem Beutel und legt sie auf die entsprechenden Spielfelder. Er nimmt den Chip „Familie“ und eine neue Spielrunde beginnt.

HINWEIS: *Um sich die Spielchips besser zu merken, könnt ihr sie auf den Spielfeldern an ihren gewohnten Platz im Haus legen, wie beim Einrichten eines Hauses!*

Spielende:
Das Spiel endet, wenn es zu Beginn einer Runde nicht mehr genügend Chips im Beutel gibt, die im Haus verteilt werden können. Der Spieler mit den meisten Gegenstände-Chips ist Sieger.

Spielvariante für erfahrene Spieler:

“Chaos im ganzen Haus!“
Die Spielchips „Gegenstand“ werden beliebig auf die Spielfelder gelegt, ohne auf die Farbe zu achten.

Ein Spiel von Romaric Galonnier und Laurent Toulouse.

¡Al ladrón! Al amanecer, la familia descubre que unos granujas han robado varios objetos de la casa. ¿Puedes ayudarles a encontrar los objetos que faltan?

Lógica: Tapikekoi es un juego de memoria. Por turnos, cada jugador hará de familia y los demás de ladrones. Mientras la familia duerme, los ladrones roban 1 o varios objetos de los tableros. El jugador «familia» tendrá que averiguar cuáles son los objetos que faltan.

Puesta en práctica: Se ponen los 4 tableros en el centro de la mesa, de modo que todos los jugadores los vean bien.
Se meten todas las fichas «objeto» en la bolsa. Se sacan al azar 12 fichas que se colocan en sus correspondientes tableros. Los objetos pertenecen a un tablero en concreto: son del mismo color que el contorno del tablero al que corresponden.

Nota 1: *Antes de empezar la partida, se recomienda mirar todos juntos todas las fichas «objeto» y ponerse de acuerdo sobre cómo llamarlas.*

Desarrollo del juego: Se nombra al jugador de más edad jugador «familia» en el primer turno. Luego ese papel irá pasando al siguiente en el sentido de las agujas del reloj. El jugador se pone la ficha «familia» delante.

Es de noche, el jugador «familia» cierra los ojos y cuenta hasta 10 en voz alta.
Mientras cuenta, los demás jugadores cogen objetos de donde quieran.
Esconden el o los objetos en la mano.

- Con 2 jugadores: el ladrón debe coger 4 objetos
- Con 3 jugadores: los ladrones deben coger 2 objetos cada uno
- Con 4 jugadores: los ladrones deben coger 1 objeto cada uno

En cuanto termina de contar hasta 10, el jugador «familia» abre los ojos y empieza a inspeccionar la casa.
En cada tablero, señala el objeto o los objetos que han desaparecido.
Si encuentra un objeto que falta, gana la ficha robada, que se pone delante boca arriba.

El jugador «familia» sigue inspeccionando la casa. Su turno termina cuando:
- Encuentra todos los objetos robados durante la noche.
- Comete un error (dice un objeto no robado o se equivoca de tablero con un objeto).
- Renuncia a seguir buscando porque no recuerda más objetos desaparecidos.

Al acabar el turno, los jugadores «ladrones» que sigan teniendo alguna ficha en la mano las ganan y se las ponen delante boca arriba.

Le toca el turno al siguiente jugador «familia». Roba otras 4 fichas de la bolsa, las sitúa en los tableros correspondientes, coge la ficha familia y empieza una nueva ronda de juego.

Nota 2: *Para facilitar la memorización de las fichas, solo hay que ponerlas en su sitio en los tableros, como al amueblar las habitaciones.*

Fin de la partida:
La partida termina cuando no quedan objetos que poner en la casa en el momento de empezar una nueva ronda de juego.
Gana la partida el jugador que tenga más objetos.

Variante para expertos: «¡La casa patas arriba!»
Se ponen las fichas «objetos» en cualquier tablero sin tener en cuenta su color.

Un juego de Romaric Galonnier y Laurent Toulouse.

Al ladro! All'alba, la famiglia scopre che dei furfanti hanno rubato alcuni oggetti dalla casa. Riuscirete a riconoscere quali sono gli oggetti mancanti?

Principio: Tapikekoi è un gioco di memoria. A turno, un giocatore interpreterà il ruolo della famiglia, gli altri saranno i ladri. Mentre la famiglia dorme, i ladri ruberanno 1 o più oggetti sul tabelloni. Spetta al giocatore «famiglia» scoprire quali sono gli oggetti mancanti.

Preparazione:
Posizionare i 4 tabelloni al centro del tavolo in modo che tutti i giocatori possano vederli bene. Posizionare tutti i gettoni «oggetto» nel sacchetto. Pescare a caso 12 gettoni e distribuirli su ogni tabellone. Gli oggetti appartengono a un tabellone specifico: hanno infatti lo stesso colore del contorno del tabellone a cui si riferiscono.

N.B. 1: *prima di cominciare la partita, si consiglia di esaminare tutti insieme i diversi gettoni «oggetto» e mettersi d'accordo su come chiamarli.*

Svolgimento del gioco:
Il giocatore più anziano interpreterà la «famiglia» per il 1o turno, poi si procederà in senso orario. Il giocatore mette la pedina «famiglia» davanti a sé.

Giunta la notte, il giocatore «famiglia» chiude gli occhi e conta fino a 10 a voce alta.
Nel frattempo, gli altri giocatori prendono degli oggetti da qualsiasi punto della casa, tenendoli nascosti in mano.

- Con 2 giocatori: il ladro deve prendere 4 oggetti
- Con 3 giocatori: i ladri devono prendere 2 oggetti ciascuno
- Con 4 giocatori: i ladri devono prendere 1 oggetto ciascuno

Dopo aver contato fino a 10, il giocatore «famiglia» apre gli occhi e ispeziona la casa.
Un tabellone alla volta, segnala gli eventuali oggetti spariti. Se trova un oggetto mancante, vince il gettone rubato e lo pone davanti a sé, con la faccia rivolta verso l'alto.

Il giocatore «famiglia» continua quindi a ispezionare la casa. Il suo turno finisce quando:
- recupera tutti gli oggetti rubati durante la notte,
- commette un errore (annuncia un oggetto non rubato o sbaglia il tabellone associato a un oggetto),
- abbandona le ricerche perché non ricorda quali sono gli oggetti spariti.

Al termine del turno, i giocatori «ladri» vincono i gettoni che hanno ancora in mano e li posizionano davanti a loro, con la faccia rivolta verso l'alto.

A questo punto, un nuovo giocatore interpreta il ruolo della «famiglia». Pesca 4 nuovi gettoni dal sacchetto e li posiziona sui tabelloni corrispondenti; prende la pedina «famiglia» e comincia un nuovo turno.

N.B. 2: *per semplificare la memorizzazione dei gettoni, basta disporli al loro posto sui tabelloni, come per ammobiliare le camere!*

Fine del gioco: La partita termina quando non ci sono più oggetti da posizionare in casa al momento di cominciare un nuovo turno.
Il giocatore che possiede più oggetti è il vincitore.

Variante per gli esperti: «La casa a soqquadro!»
I gettoni «oggetto» vengono posizionati su un tabellone qualsiasi, senza tenere conto del loro colore.

Un gioco di Romaric Galonnier e Laurent Toulouse.

Agarra que é ladrão! De manhã, a família descobre que uns rufias roubaram uns objetos da casa. Conseguirão encontrar os objetos em falta?

Princípio: Tapikekoi é um jogo de memória. Um jogador será, à vez, a família, enquanto os restantes jogadores serão ladrões. Enquanto a família estiver a dormir, os ladrões vão roubar 1 ou vários objetos nos tabuleiros. Compete ao jogador «família» encontrar os objetos em falta.

Preparação:
Coloquem os 4 tabuleiros no centro da mesa para que todos os jogadores os possam ver.
Coloquem todas as fichas de objeto no saco. Escolham à sorte 12 fichas e distribuam-nas por cada tabuleiro. Os objetos pertencem a um tabuleiro específico: têm a mesma cor que o contorno do tabuleiro a que se referem.

Nota 1: *antes de iniciar o jogo, recomenda-se que todos os jogadores olhem juntos para as diferentes fichas de objeto e decidam que nome vão dar a cada um.*

Decorrer do jogo:
O jogador mais velho é o jogador «família» para esta 1.ª ronda e depois este papel é atribuído ao jogador que vem a seguir no sentido dos ponteiros do relógio. Coloca a peça de família à sua frente.

É de noite, o jogador «família» fecha os olhos e conta até 10 em voz alta.
Entretanto, os outros jogadores pegam nos objetos que quiserem da casa.
Escondem na sua mão o(s) objeto(s) em que pegaram.

- Com 2 jogadores: o ladrão deve pegar em 4 objetos
- Com 3 jogadores: cada um dos ladrões deve pegar em 2 objetos
- Com 4 jogadores: cada um dos ladrões deve pegar em 1 objeto

Quando termina de contar até 10, o jogador «família» abre os olhos e vai inspecionar a casa.
Aponta para cada tabuleiro e indica o(s) objeto(s) em falta.
Se encontrar um objeto em falta, ganha a ficha roubada que coloca à sua frente, virada para cima.

O jogador «família» continua a inspecionar a casa. Passa a vez quando:
- recuperou todos os objetos roubados durante a noite;
- comete um erro (anuncia um objeto não roubado ou engana-se no tabuleiro para um objeto);
- desiste da sua busca porque não se lembra dos objetos que desapareceram.

No fim da ronda, os jogadores «ladrão» que ainda têm uma ou várias fichas na mão ganham-nas e colocam-nas à sua frente, viradas para cima.

Um novo jogador passa a ser o jogador «família». Tira 4 novas fichas do saco que coloca nos tabuleiros correspondentes e pega na peça de família. Começa então uma nova ronda.

Nota 2: *para facilitar a memorização das fichas, basta colocá-las no seu lugar nos tabuleiros como se estivessem a mobilar as divisões!*

Fim do jogo:
O jogo termina quando já não há objetos para colocar na casa ao iniciar uma nova ronda.
O jogador que tiver mais objetos ganha o jogo.

Variante para jogadores experientes: «A casa de pernas para o ar!»
As fichas de objeto são colocadas em qualquer tabuleiro, independentemente da sua cor.

Um jogo de Romaric Galonnier e Laurent Toulouse.

Houd de dief! ‘s Ochtends vroeg ontdekt de familie dat dieven enkele voorwerpen uit hun huis hebben gestolen. Weten jullie welke voorwerpen er missen?

Spelprincipe:

Tapikekoi is een geheugenspel. Om de beurt speelt één speler de rol van de familie, de anderen spelen de dieven. Als de familie slaapt, stelen de dieven 1 of meerdere voorwerpen van de spelborden. Het is aan de speler die de familie speelt om uit te vinden welke voorwerpen er missen.

Voorbereiding:

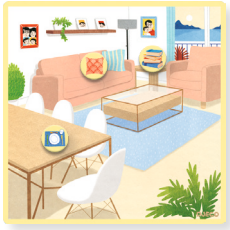
Leg de 4 spelborden in het midden van de tafel en zorg dat alle spelers ze goed kunnen zien. Doe alle voorwerpfiches in de zak. Haal willekeurig 12 voorwerpfiches uit de zak en verdeel deze over de spelborden. De voorwerpen horen bij een bepaald spelbord: hun kleur moet overeenkomen met die van de rand van het spelbord.

NB 1: *Bekijk samen voordat het spel begint welke voorwerpfiches er zijn en bij welk spelbord ze horen.*

Verloop van het spel:

De oudste speler wordt bij de 1e spelronde aangewezen als «familie». Deze rol gaat als de beurt over is naar de volgende speler met de wijzers van de klok mee. De «familiespeler» zet de «familiepion» voor zich neer.

Het is nacht. De «familiespeler» doet zijn ogen dicht en telt hardop tot 10.
Zijn medespelers stelen ondertussen voorwerpen naar keuze uit het huis.
Zij verbergen dit voorwerp of deze voorwerpen in hun hand.



- Bij 2 spelers: de dief moet 4 voorwerpen wegnemen
- Bij 3 spelers: de dieven moeten ieder 2 voorwerpen wegnemen
- Bij 4 spelers: de dieven moeten ieder 1 voorwerp wegnemen

Als de speler die de «familie» speelt tot 10 heeft geteld, opent hij zijn ogen en inspecteert hij het huis. Hij kijkt op elk spelbord welk voorwerp of welke voorwerpen zijn verdwenen. Als hij weet welk voorwerp er mist, wint hij de gestolen fiche en legt hij deze open voor zich neer.

Op deze manier inspecteert hij het hele huis. Zijn beurt eindigt als:
- hij alle voorwerpen die ‘s nachts zijn gestolen heeft gevonden,
- hij zich vergist (het voorwerp dat hij noemt is niet gestolen of hij noemt het verkeerde spelbord),
- hij het opgeeft, omdat hij niet meer weet welke voorwerpen verdwenen zijn.

Als de beurt voorbij is, winnen de «dieven» de voorwerpen die zij nog in hun hand hebben en mogen ze deze open voor zich neerleggen.

De volgende speler krijgt dan de beurt om de «familie» te spelen. Hij haalt 4 nieuwe fiches uit de zak, legt ze op de juiste spelborden en pakt de «familiepion».Een nieuwe spelronde begint.

NB 2: *Door de fiches op de juiste plaats op de spelborden te leggen, alsof je een huis inricht, kunnen ze beter worden onthouden.*

Einde van het spel:

Het spel eindigt als er bij de start van een nieuwe spelronde geen voorwerpen meer over zijn om het huis mee in te richten. De speler die de meeste voorwerpen heeft is de winnaar.

Variant voor meer ervaren spelers: «Het huis op zijn kop!»

De voorwerpfiches worden willekeurig over de spelborden verdeeld, zonder op de kleur te letten.

Een spel van Romaric Galonnier en Laurent Toulouse.

Stoppa tjuven! Tidigt på morgonen upptäcker familjen att några rackarungar har stulit vissa föremål i huset. Kan du finna vilka föremål det är som saknas?

Gör så här:

Tapikekoi är ett minnesspel. I tur och ordning ska en spelare vara familjen och övriga spelare vara tjuvar. När familjen sover ska tjuvarna stjäla ett eller flera föremål på brickorna. Familjespelarens uppgift är att ta reda på vilka föremål som saknas.

Förberedelse:

Lägg de fyra brickorna mitt på bordet så att alla medspelare kan se dem.
Alla föremålsmarker som finns i påsen ska läggas ut. Lägg 12 marker på varje bricka.
Föremålen hör till en viss bricka: de har samma färg som ytterlinjen på den bricka som de tillhör.

Obs 1! *Innan spelet påbörjas uppmanas spelarna att tillsammans titta på alla de olika föremålsmarkerna och komma överens om vad de ska kallas.*

Spelets gång:

Den äldsta spelaren utses att vara ”familjen” i första omgången. Sedan går denna uppgift vidare medsols bland spelarna. Den äldste tar familjepjäsen och har den framför sig.

Det är natt och ”familjespelaren” blundar och räknar högt till tio. Under tiden tar de övriga spelarna de föremål som de vill ha i huset. De döljer föremålet eller föremålen i sina händer.

- Med 2 spelare: tjuven måste ta fyra föremål
- Med 3 spelare: tjuvarna måste ta två föremål var
- Med 4 spelare: tjuvarna måste ta ett föremål var

När familjespelaren har räknat färdigt öppnar han eller hon ögonen och inspekterar huset. Familjespelaren tittar på varje bricka och anger vilket eller vilka föremål som har försvunnit. Om familjespelaren kommer på ett försvunnet föremål vinner familjespelaren den marker som stulits, får den och lägger den framför sig med bildsidan synlig.

Familjespelaren fortsätter att inspektera huset på samma sätt. Man upphör att vara familjespelare när:
- Familjespelaren har samlat in alla föremål som stulits under natten
- Familjespelaren gör ett fel (säger ett föremål som inte har stulits eller tar fel på bricka för ett föremål)
- Familjespelaren inte längre minns de föremål som försvunnit.

I slutet av omgången vinner de tjuvar som fortfarande har en eller flera marker kvar.
De får behålla markerna och lägga dem framför sig med bildsidan synlig.

En ny spelare blir familjespelaren. Familjespelaren drar fyra nya marker från påsen och som placeras på motsvarande bricka och tar sedan familjepjäsen – en ny spelomgång startar.

Obs 2! *För att förenkla memoreringen av markerna räcker det att placera dem på sin plats på brickorna, som när man möblerar rummen!*

Spelets slut:

Spelet är slut när det inte längre finns några föremål att lägga ut i huset när en ny spelomgång ska påbörjas. Den spelare som har flest föremål vinner.

Variant för experter: ”Huset upp och ner!”

Föremålsmarkerna placeras på valfri bricka utan tanke på färgerna.

Ett spel av Romaric Galonnier och Laurent Toulouse.

Fang tyven! Tidligt om morgen finder familien ud af, at der har været små banditter på spil, og at de har stjålet nogle ting fra huset. Kan du finde de manglende genstande?

Princip: Tapikekoi er et hukommelsesspil. Det går efter tur. En spiller skal altid have rollen som familie, og de andre spiller tyve. Mens familien sover, skal tyvene stjæle 1 eller flere ting fra spillepladerne. Den spiller, der er "familie", skal finde de manglende ting.

Placering:
Anbring de 4 spilleplader i midten af bordet, så alle spillerne kan se dem.
Anbring alle genstandsbrikkerne i posen. Tag tilfældigt 12 brikker fra posen og fordel dem over spillepladerne. Tingene tilhører en bestemt spilleplade. De har samme farve som rammen på den plade, de tilhører.

N.B.1: *Inden spillet begynder, anbefales det at alle kigger godt på de forskellige "genstandsbrikker" og er enige om, hvor de hører til.*

Spilleregler: Den ældste spiller udnævnes til «familiespiller» i 1. omgang, hvorefter rollen tilfalder den næste spiller i urets retning. Familiespilleren tager brikken op foran sig.

Det er nat, og «familiespilleren» lukker sine øjne og tæller højt til 10.
I mellemtiden stjæler de andre spillere alle de ting i huset, de vil. De gemmer tingen eller tingene i hænderne.

- Med 2 spillere: Tyven skal stjæle 4 ting
- Med 3 spillere: Tyvene skal stjæle 2 ting hver
- Med 4 spillere: Tyvene skal stjæle 1 ting hver

Når familiespilleren er færdig med at tælle til 10, åbner han/hun øjnene og undersøger huset.
Han/hun peger på hver enkelt spilleplade og nævner den eller de ting, der er forsvundet.
Hvis en manglende ting findes, vinder han/hun den stjålne brik, som han/hun lægger ned foran sig med billedsiden opad.
Spilleren, der spiller "familie" fortsætter med at undersøge huset.

Omgangen er slut,
- når alle de ting, der blev stjålet om natten, er fundet.
- hvis spilleren laver en fejl (meddeler, at en ting, der ikke blev stjålet, er fundet, eller hvis spilleren tager fejl af spilleplade, som en ting hører til).
- spilleren opgiver sin eftersøgning, fordi han/hun ikke kan huske, hvad der mere blev stjålet.

Når omgangen er færdig, vinder "tyvene", som stadig har en eller flere brikker i hænderne, brikkerne og anbringer dem foran sig med billedsiden opad.

Nu er det en ny spillers tur at spille "familie". Han/hun tager 4 nye brikker i posen, som anbringes på de relevante spilleplader, overtager familiebrikken, og en ny omgang kan begynde.

N.B.2: *For at gøre det lettere at huske brikkerne kan du placere dem på deres rette plads på spillepladerne, ligesom når du møblerer værelserne!*

Spillets afslutning: Spillet er slut, hvis der ikke er flere ting, der skal tilbage til huset, og en ny omgang kan starte. Vinderen er den spiller, der har fået fat på flest ting.

Alternativt spil for eksperterne: "Huset vendes på hovedet!"
Brikkerne, som skal forestille "ting" fra huset, anbringes vilkårligt på en af spillepladerne uden at skelne efter farver.

Et spil udviklet af Romaric Galonnier og Laurent Toulouse.

Лови вора! Ранним утром семья обнаружила, что воры украли из дома некоторые вещи. Сможете определить, каких вещей не хватает?

Принцип.

Tapikekoi — игра на развитие памяти. Каждый по очереди играет за семью, а остальные играют за воров. Пока семья спит, воры крадут 1 или несколько предметов с шаблонов.
А тот, кто играет за семью, должен определить, каких предметов не хватает.

Подготовка

Положите 4 шаблона в центре стола, чтобы они были хорошо видны всем игрокам.
Положите все жетоны «предмет» в мешок. Достаньте 12 случайных жетонов и разложите их по шаблонам. Каждый предмет относится к определенному шаблону — их цвет совпадает с цветом рамки соответствующего шаблона.

Примечание 1. *Перед началом партии рекомендуется всем вместе посмотреть жетоны «предмет» и договориться, как вы будете их называть.*

Ход игры

В первом раунде роль семьи исполняет самый старший игрок, а затем эта роль будет переходить по часовой стрелке. Он берет фишку «семья» и ставит ее перед собой.

Наступает ночь: играющий за семью закрывает глаза и вслух считает до 10.
В это время остальные игроки берут из дома любые предметы и прячут их в руке.

- 2 игрока: вор берет 4 предмета.
- 3 игрока: каждый из воров берет по 2 предмета.
- 4 игрока: каждый из воров берет по 1 предмету.

Закончив считать до 10, играющий за семью открывает глаза и осматривает дом.
Он показывает на каждый шаблон и говорит, какие предметы исчезли.
Назвав недостающий предмет, он зарабатывает украденный жетон и кладет его перед собой лицевой стороной вверх.

Затем играющий за семью продолжает осмотр дома. Его ход заканчивается, если он:
- назвал все предметы, украденные ночью;
- допустил ошибку (назвал предмет, который не был украден, или неверно указал шаблон для предмета);
- отказался продолжать поиски, так как не помнит, какие предметы исчезли еще.

Если в конце хода у «вора» остался один или несколько жетонов в руке, он их зарабатывает и кладет перед собой лицевой стороной вверх.

Роль семьи переходит к следующему игроку. Он достает из мешка 4 новых жетона, кладет их на соответствующие шаблоны, берет фишку «семья», и начинается новый раунд.

Примечание 2. *Чтобы жетоны было проще запомнить, достаточно класть их на свои места на шаблонах, как будто расставляете мебель в комнатах!*

Конец игры

Партия заканчивается, когда в начале нового раунда в мешке не осталось жетонов «предмет», чтобы выложить их.
Побеждает игрок, заработавший больше всех предметов.

Вариант для мастеров: «Дом вверх дном!»

Жетоны «предмет» выкладывают на любой шаблон, не обращая внимания на их цвет.

Авторы игры: Ромарик Галоннье и Лоран Тулуз.

DJ08542

DJECO

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