

Ταπικέκοι ?



5 años
5 años Jahre
5-99

Jeu de mémoire
Memory game
Gedachtnisspiel
Juego de memoria



D Spielregeln



5 - 99 Jahre



2 - 4 Spieler



15 Min

Inhalt: 4 Spielfelder (Küche, Wohnzimmer, Schlafzimmer, Garten), 36 Spielchips „Gegenstand“ (9 pro Spielfeld), 1 großer Chip „Familie“, 1 Beutel.



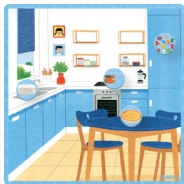
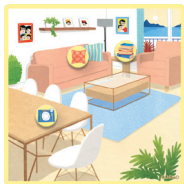
Haltet den Dieb! Am Morgen entdeckt die Familie, dass Diebe einige Gegenstände aus ihrem Haus gestohlen haben. Gelingt es euch, die fehlenden Gegenstände zu finden?

Spielprinzip: Tapikekoi ist ein Gedächtnisspiel. Reihum abwechselnd spielt ein Spieler die Rolle der Familie, die anderen sind die Diebe. Während die Familie schläft, stehen 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.