

**HIDE & SEEK
CACHE-CACHE
FET
I AMAGAR**

**VERSTECKSPIEL
NASCONDINO
ELESCONDITE**



**EN. RULES / FR. RÈGLES
DE. SPIELREGELN / ES. REGLAS
IT. REGOLE / CAT. REGLES**

EN. Rules	03
FR. Règles	05
DE. Spielregeln	07
ES. Reglas	09
IT. Regole	11
CAT. Regles	13

ENGLISH

HIDE AND SEEK



E x18

x6 Help Cards

x12 Bonus Point Cards



x9 basic

x3 expert

GAME OF STRATEGY INSPIRED BY A CLASSIC GAME

Players devise clever strategies to stay hidden and avoid being found.

ONCE UPON A TIME...

...there was a group of friends who wanted to play hide-and-seek. You know how it goes: one player counts to fifteen while everyone else... Quick! Quick! Find somewhere to hide!

Number of players: 3 to 6

Player age: from 5 years

Duration of each game: 25 minutes

ELEMENTS

- A x1 house game board made up of 3 sections, featuring 36 hiding places
- B x6 characters
- C x42 character marker tokens (7 per player), each with an "x" on the back
- D x1 scoreboard
- E x18 game cards: x6 Help Cards / x12 Bonus Point Cards (9 basic and 3 expert)

AIM OF THE GAME

Hide your characters and avoid being found to score the most points.

BEFORE YOU START

1. Assemble the house game board and place it in the centre of the table.
2. Place the scoreboard within easy reach of all players.
3. Shuffle the 6 Help Cards and place them face down in a pile.
4. Place the 9 or 12 Bonus Point Cards face up.

4–6 PLAYER GAME:

Each player chooses a character and takes its 7 matching character marker tokens.

3 PLAYER GAME:

Each player chooses two characters and takes the 7 marker tokens for each one (14 tokens in total).

Each character is played independently according to the normal rules.

However, when a player is the seeker, neither of their two characters hides that round.

FRANÇAIS

CACHE-CACHE

JEU DE STRATÉGIE INSPIRÉ D'UN JEU TRADITIONNEL

Les joueurs élaborent des stratégies pour se cacher et éviter d'être découverts.

IL ÉTAIT UNE FOIS...

...une bande d'amis qui voulait jouer à cache-cache. Vous connaissez le jeu : un joueur compte jusqu'à quinze pendant que les autres... vite, vite, cherchent une cachette !

Nombre de joueurs : de 3 à 6

Âge des joueurs : à partir de 5 ans

Durée de chaque partie : 25 minutes

ÉLÉMENTS

- A** **x1** plateau Maison composé de 3 parties avec 36 cachettes
- B** **x6** personnages
- C** **x42** jetons de personnage (7 par joueur), avec un « x » au verso
- D** **x1** plateau de score
- E** **x18** cartes de jeu : x6 Aide / x12 Points bonus (9 de base et 3 expertes)

OBJECTIF

Cachez vos personnages et évitez qu'ils soient découverts afin d'obtenir le plus grand nombre de points.

PRÉPARATION

1. Assemblez le plateau Maison et placez-le au centre de la table.
2. Placez le plateau de score dans un endroit accessible à tous les joueurs.
3. Mélangez les 6 cartes Aide et formez une pioche, face cachée.
4. Disposez les 9 ou 12 cartes Points bonus, face visible.

PARTIE À 4-6 JOUEURS

Chaque joueur choisit un personnage et prend les 7 jetons correspondants.

PARTIE À 3 JOUEURS

Chaque joueur choisit deux personnages et prend les 7 jetons de chacun d'eux (14 jetons au total).

Chaque personnage se joue indépendamment selon les règles habituelles.

En revanche, lorsqu'un joueur compte, aucun de ses deux personnages ne se cache.



E **x18**

x6 Aide

x12 Points bonus



x9 de base

x3 expertes

LE JEU

Si vous savez jouer à cache-cache, vous savez déjà jouer à ce jeu.

1. Le joueur qui compte ferme les yeux et compte jusqu'à 15. Le premier joueur à compter est celui qui n'a pas joué à cache-cache depuis le plus longtemps.

2. Tous les autres joueurs cachent leur personnage en même temps dans l'une des 36 cachettes du plateau Maison.

3. Le joueur qui compte dispose de 7 essais pour ouvrir des cachettes et découvrir le plus de personnages possible.

4. Les personnages qui ont réussi à se cacher sans être découverts placent l'un de leurs 7 jetons sur le plateau de score, sur la case correspondant à la cachette utilisée. Les personnages découverts ne placent aucun jeton pendant cette manche.

5. Le premier joueur découvert comptera lors de la manche suivante.

Exemple : le pingouin s'est caché dans le réfrigérateur et n'a pas été trouvé. Son joueur place un jeton sur la case du réfrigérateur du plateau de score **1**.

RÈGLES:

- Une seule cachette peut accueillir un personnage.
- Un personnage ne pourra plus se cacher dans une cachette où il possède déjà un jeton sur le plateau de score.
- S'il y a déjà un jeton d'un autre personnage sur une case du plateau de score, le nouveau jeton est placé par-dessus **2**.

CARTES AIDE:

Si le joueur qui compte ne découvre aucun personnage, il comptera de nouveau lors de la manche suivante. Pour compenser, il prend une carte Aide au hasard qu'il pourra utiliser pendant son prochain tour.



+3 ou +5 essais :

Le joueur qui compte dispose de 3 ou 5 essais supplémentaires, selon la carte.



Restriction d'étages :

Les autres joueurs ne peuvent se cacher que dans les trois étages supérieurs ou dans les trois étages inférieurs de la maison, selon la carte.



Cachettes interdites :

Le joueur qui compte prend les jetons de son personnage qui ne sont pas encore placés sur le plateau de score et les pose, face « X » visible, sur les cachettes qu'il souhaite interdire. Pendant cette manche, personne ne peut s'y cacher.



DES CARTES POINTS BONUS :

Les joueurs peuvent gagner des points supplémentaires en remportant des cartes Points bonus. Il existe trois types de cartes :



CARTES BEIGES :

Le premier joueur qui réussit à se cacher dans les trois lieux indiqués sur la carte remporte celle-ci et gagne 3 points. Une fois gagnée, cette carte ne peut plus être perdue.



CARTES MARRON :

Le premier joueur qui réussit à se cacher dans au moins deux des cachettes indiquées sur la carte remporte celle-ci. Si un autre joueur le dépasse en réussissant à se cacher dans une cachette indiquée de plus, il lui vole la carte.



A

Pour une partie plus palpitante, ajoutez les...

CARTES ROUGES (expertes) :

Le premier joueur qui remplit la condition indiquée sur la carte la remporte.

Il existe trois cartes rouges différentes :



B

(A) Trois à la suite

Remportez la carte en ayant au moins 3 jetons visibles alignés sur le plateau de score (un jeton visible est celui qui se trouve au sommet de la pile).



C

(B) Les coins

Le joueur qui réussit à avoir au moins 3 jetons visibles dans trois des quatre coins du plateau de score remporte la carte.

(C) Le plus haut

Le joueur qui place un jeton sur au moins deux autres jetons (c'est-à-dire qui atteint le troisième niveau de hauteur) remporte la carte.

RÈGLE DES CARTES ROUGES : Un joueur peut empêcher un autre de remplir sa condition et lui faire perdre la carte.



Exemple : la joueuse rouge a placé son jeton sur l'un des ours et a interrompu l'alignement de quatre jetons **2**. La carte « Trois à la suite » passe maintenant au joueur bleu, qui possède trois jetons alignés. En cas d'égalité, la carte revient au joueur le plus proche à gauche de celui qui compte.

FIN DE LA PARTIE

Lorsqu'un ou plusieurs joueurs placent leur septième jeton sur le plateau de score, la partie prend fin. Le joueur qui obtient le plus de points remporte la partie.

Chaque joueur marque **1 point par jeton placé sur le plateau de score. À cela s'ajoutent les points des cartes Points bonus** qu'il a remportées.

DEUTSCH

VERSTECKSPIEL

STRATEGIESPIEL INSPIRIERT DURCH EIN KLASSISCHES VERSTECKSPIEL

Die Spieler entwickeln Strategien, um sich zu verstecken und nicht entdeckt zu werden.

ES WAR EINMAL ...

...eine Gruppe von Freunden, die Verstecken spielen wollten. Ihr kennt das Spiel: einer zählt bis fünfzehn, während die anderen ... schnell, schnell ein Versteck suchen!

Anzahl der Spieler: 3–6

Alter der Spieler: ab 5 Jahren

Spieldauer: 25 Minuten

SPIELMATERIAL

- A **x1** Haus-Spielplan mit 36 Verstecken bestehend aus 3 Teilen
- B **x6** Figuren
- C **x42** Spielfigurmarken [7 pro Spieler] mit einem „X“ auf der Rückseite
- D **x1** Wertungsplan
- E **x18** Spielkarten: x6 Hilfskarten / x12 Bonuspunktekarten (9 Basis- und 3 Expertenkarten)

AUFGABE

Versteckt eure Figuren und sorgt dafür, dass sie nicht entdeckt werden, um möglichst viele Punkte zu sammeln.

VORBEREITUNG

1. Baut den Haus-Spielplan zusammen und legt ihn in die Mitte des Tisches.
2. Legt den Wertungsplan so aus, dass ihn alle Spieler gut erreichen können.
3. Mischt die 6 Hilfskarten und legt sie als verdeckten Stapel bereit.
4. Legt die 9 oder 12 Bonuspunktekarten offen aus.

SPIEL MIT 4–6 SPIELERN

Jeder Spieler wählt eine Figur und nimmt die 7 dazugehörigen Marken.

SPIEL MIT 3 SPIELERN

Jeder Spieler wählt zwei Figuren und nimmt die 7 Marken jeder Figur (insgesamt 14 Marken).

Jede Figur wird unabhängig nach den Spielregeln gespielt. Ist ein Spieler jedoch der Sucher, versteckt sich keine seiner beiden Figuren.



E **x18**

x6 Hilfskarten **x12** Bonuspunktekarten



DAS SPIEL

Wer Verstecken spielen kann, kann auch dieses Spiel spielen.

- 1. Der Sucher schließt die Augen und zählt bis 15.** Der Spieler, der am längsten kein Verstecken mehr gespielt hat, ist der erste Sucher.
- 2. Alle anderen Spieler verstecken gleichzeitig ihre Figur** in einem der 36 Verstecke auf dem Spielplan.
- 3. Der Sucher hat 7 Versuche,** Verstecke zu öffnen und möglichst viele Figuren zu finden.
- 4. Figuren, die sich erfolgreich versteckt haben und nicht entdeckt wurden,** legen eine ihrer 7 Marken auf den Wertungsplan, auf das Feld des benutzten Verstecks. Entdeckte Figuren legen in dieser Runde keine Marke.
- 5. Der zuerst entdeckte Spieler ist in der nächsten Runde der Sucher.**

Beispiel: Der Pinguin hat sich im Kühlschrank versteckt und wurde nicht gefunden. Der Spieler legt eine Spielfigurmarke auf das Kühlschrankfeld des Wertungsplans **1**.

REGELN:

- In jedem Versteck darf sich nur eine Figur befinden.
- Eine Figur darf sich nicht erneut in einem Versteck verstecken, in dem sie bereits eine Marke auf dem Wertungsplan hat.
- Liegt bereits eine Spielfigurmarke auf einem Feld des Wertungsplans, wird die nächste Marke oben drauf gelegt **2**.

HILFSKARTEN:

Findet der Sucher keine einzige Figur, bleibt er auch in der nächsten Runde der Sucher. Als Ausgleich nimmt er eine zufällige Hilfskarte, die er in seinem nächsten Zug einsetzen darf.



+3 oder +5 Versuche:

Der Sucher erhält 3 oder 5 zusätzliche Versuche, je nach Karte.



Etagenbeschränkung:

Die anderen Spieler dürfen sich nur in den oberen drei oder den unteren drei Stockwerken des Hauses verstecken – je nach Karte.



Gesperrte Verstecke:

Der Sucher nimmt die Spielfigurmarken, die noch nicht auf dem Wertungsplan liegen, und legt sie mit der X-Seite nach oben auf die Verstecke, die er sperren möchte. In dieser Runde darf sich dort niemand verstecken.



BONUSPUNKTEKARTEN:

Die Spieler können zusätzliche Punkte sammeln, indem sie Bonuspunktekarten gewinnen. Es gibt drei verschiedene Arten:



BEIGE KARTEN:

Der erste Spieler, der sich erfolgreich in den drei auf der Karte angegebenen Orten versteckt, gewinnt die Karte und erhält 3 Punkte. Diese Karte kann ihm anschließend nicht mehr genommen werden.



BRAUNE KARTEN:

Der erste Spieler, der sich erfolgreich in mindestens zwei der angegebenen Verstecke versteckt, gewinnt die Karte. Übertrifft ihn später ein anderer Spieler, indem er sich erfolgreich in einem weiteren der angegebenen Verstecke versteckt, übernimmt dieser die Karte.

Wenn ihr mehr Spannung wollt, fügt dem Spiel die...



A

ROTEN KARTEN (Expertenkarten) hinzu:

Der erste Spieler, der die auf der Karte angegebene Bedingung erfüllt, gewinnt die Karte. Erfüllt später ein anderer Spieler die Bedingung besser, übernimmt dieser die Karte.

Es gibt drei verschiedene rote Karten:



B

A) Drei in einer Reihe: Der Spieler, der mindestens 3 sichtbare Marken in einer Reihe auf dem Wertungsplan hat, gewinnt die Karte (sichtbar bedeutet, dass es sich um den obersten Spielstein auf diesem Feld handelt).



C

B) Die Ecken: Der Spieler, der mindestens 3 sichtbare Marken in drei der vier Ecken des Wertungsplans hat, gewinnt die Karte.

C) Ganz oben: Der Spieler, der eine Marke auf mindestens zwei andere Marken legt und damit die dritte Ebene erreicht, gewinnt die Karte.

REGEL FÜR DIE ROTEN KARTEN: Ein Spieler kann die Wertung eines anderen Spielers verändern und dafür sorgen, dass dieser die Karte verliert.



Beispiel: Die rote Spielerin hat ihre Marke auf einen der Bären gelegt und dadurch die Viererreihe des Spielers in beige unterbrochen **2**.

Nun geht die Karte „Drei in einer Reihe“ an den blauen Spieler, der drei Marken in einer Reihe besitzt. Bei Gleichstand erhält der Spieler links vom Sucher die Karte.

SPIELLENDE

Sobald ein oder mehrere Spieler ihre siebte Marke auf den Wertungsplan gelegt haben, endet das Spiel. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Jeder Spieler erhält **1 Punkt für jede Marke auf dem Wertungsplan sowie die Punkte der gewonnenen Bonuspunktekarten.**

EL ESCONDITE



A x1

x36
escondites

B x6

C x42



D x1

E x18

x6 de ayuda

x12 de puntos extra



x9 básicas

x3 expertas

JUEGO DE ESTRATEGIA INSPIRADO EN UN JUEGO DE LOS DE SIEMPRE

Los jugadores definen estrategias para esconderse y evitar ser descubiertos.

ÉRASE UNA VEZ...

...un grupo de amigos que quería jugar al escondite. Ya conocéis el juego: uno cuenta hasta quince y los demás..., ¡rápido, rápido, a buscar un escondite!

Número de jugadores: de 3 a 6

Edad de los jugadores: a partir de 5 años

Tiempo de cada partida: 25 minutos

ELEMENTOS

- A x1 tablero de la casa con 36 escondites, que se monta en 3 partes
- B x6 personajes
- C x42 fichas de contador de personaje (7 por jugador), con una «x» en el dorso
- D x1 marcador
- E x18 cartas de juego: x6 de ayuda / x12 de puntos extra (9 básicas y 3 expertas)

OBJETIVO

Esconde a tus personajes y evita que sean descubiertos para conseguir el mayor número de puntos.

PREPARACIÓN

1. Montad el tablero de la casa y colocadlo en el centro de la mesa.
2. Colocad el marcador en un lugar accesible para todos los jugadores.
3. Barajad las 6 cartas de ayuda y dejadlas en un montón boca abajo.
4. Dejad las 9 o 12 cartas de puntos extra boca arriba.

MODALIDAD DE 4 A 6 JUGADORES

Cada jugador elige un personaje y coge sus 7 fichas de contador.

MODALIDAD DE 3 JUGADORES

Cada jugador elige dos personajes y coge las 7 fichas de contador de cada uno (14 fichas en total).

Cada personaje se juega de forma independiente siguiendo las reglas habituales. Sin embargo, cuando un jugador cuenta, ninguno de sus dos personajes se esconde.

EL JUEGO

Si sabes jugar al escondite, ya sabes jugar a este juego.

- 1. El jugador que cuenta cierra los ojos y cuenta hasta 15.** Empieza contando el jugador que hace más tiempo que no juega al escondite.
- 2. Los demás jugadores esconden al mismo tiempo su personaje** en uno de los 36 escondites del tablero.
- 3. El jugador que cuenta dispone de 7 intentos** para abrir escondites y encontrar el mayor número posible de personajes.
- 4. Los personajes que consiguen esconderse sin ser descubiertos colocan una de sus 7 fichas de contador en el marcador,** sobre la casilla correspondiente al escondite utilizado. Los personajes descubiertos no colocan ninguna ficha durante esa ronda.
- 5. El primer jugador descubierto será quien cuente en la siguiente ronda.**

Ejemplo: el pingüino se ha escondido en la nevera y no lo han encontrado. El jugador coloca una ficha de su personaje sobre la casilla de la nevera del marcador **1**.

REGLAS:

- En cada escondite solo puede esconderse un personaje.
- Un personaje no podrá volver a esconderse en un escondite donde ya tenga una ficha en el marcador.
- Si ya hay una ficha de otro personaje en una casilla del marcador, la nueva ficha se coloca encima **2**.

CARTAS DE AYUDA:

Si el jugador que cuenta no encuentra ningún personaje, volverá a contar en la siguiente ronda. Para compensarlo, coge una carta de ayuda al azar, que podrá utilizar durante su siguiente turno.



+3 o +5 intentos:

El jugador que cuenta dispone de 3 o 5 intentos adicionales, según indique la carta.



Restricción de plantas:

Los jugadores solo pueden esconderse en las tres plantas superiores o en las tres plantas inferiores de la casa, según indique la carta.



Escondites prohibidos:

El jugador que cuenta coge las fichas de su personaje que todavía no están colocadas en el marcador y las coloca, mostrando la X, sobre los escondites que quiere prohibir.

Durante esa ronda nadie podrá esconderse en ellos.



CARTAS DE PUNTOS EXTRA:

Los jugadores pueden conseguir puntos adicionales ganando cartas de puntos extra. Existen tres tipos de cartas:



CARTAS BEIGE:

El primer jugador que consiga esconderse con éxito en los tres lugares indicados en la carta la gana y obtiene 3 puntos. Una vez conseguida, esta carta ya no puede perderse.



CARTAS MARRONES:

El primer jugador que consiga esconderse con éxito en, al menos, dos de los escondites indicados en la carta la gana. Si otro jugador lo supera escondiéndose con éxito en un escondite indicado más, le roba la carta.



Si queréis más emoción, añadid a la partida las...

CARTAS ROJAS (expertas):

El primer jugador que cumple la condición indicada en la carta la gana. Si otro jugador lo supera, le roba la carta. Hay tres cartas rojas diferentes:

A Tres en raya

Gana la carta el jugador que consigue tener como mínimo 3 fichas visibles en línea en el marcador (visibles significa que son las fichas que están encima de cada pila).

B Las esquinas

Gana la carta el jugador que consigue tener como mínimo 3 fichas visibles en tres de las cuatro esquinas del marcador.

C El más arriba

Gana la carta el jugador que coloca una ficha encima de al menos otras dos fichas (es decir, alcanza el tercer nivel de altura).

A

B

C

NORMA PARA LAS CARTAS ROJAS: Un jugador puede romper la condición de otro jugador y hacer que pierda la carta.



Ejemplo: la jugadora roja ha colocado su ficha sobre uno de los osos y ha roto la línea de cuatro **2**. Ahora la carta «Tres en raya» pasa al jugador azul, que tiene tres fichas en línea. En caso de empate, la carta pasa al jugador situado más cerca, por la izquierda, del jugador que cuenta.

FINAL DEL JUEGO

Cuando uno o más jugadores colocan su séptima ficha en el marcador, la partida termina. Gana el jugador con la puntuación más alta.

Cada jugador obtiene **1 punto por cada ficha colocada en el marcador, más los puntos de las cartas de puntos extra** que haya conseguido.

ITALIANO

NASCONDINO



E x18

x6 Aiuto

x12 Punti bonus



x9 base

x3 esperte

GIOCO DI STRATEGIA ISPIRATO A UN GIOCO DI UNA VOLTA

I giocatori elaborano strategie per nascondersi ed evitare di essere scoperti.

C'ERA UNA VOLTA...

...un gruppo d'amici che voleva giocare a nascondino. Lo conoscete tutti: uno conta fino a quindici mentre gli altri... veloci, veloci, cercano un nascondiglio!

Numero di giocatori: da 3 a 6

Età dei giocatori: dai 5 anni in su

Durata di ogni partita: 25 minuti

ELEMENTI

- A **x1** tabellone della casa con 36 nascondigli, composto da 3 parti
- B **x6** personaggi
- C **x42** segnalini personaggio (7 per giocatore), con una "X" sul retro
- D **x1** tabellone segnapunti
- E **x18** carte da gioco: x6 carte Aiuto / x12 carte Punti bonus (9 base e 3 esperte)

OBIETTIVO

Nascondi i tuoi personaggi ed evita che vengano scoperti per ottenere il maggior numero di punti.

PREPARAZIONE

1. Monta il tabellone della casa e posizionalo al centro del tavolo.
2. Metti il tabellone segnapunti in un punto accessibile a tutti i giocatori.
3. Mescola le 6 carte Aiuto e forma un mazzo coperto.
4. Disponi le 9 o 12 carte Punti bonus scoperte.

PARTITA DA 4 A 6 GIOCATORI

Ogni giocatore sceglie un personaggio e prende i suoi 7 segnalini.

PARTITA A 3 GIOCATORI

Ogni giocatore sceglie due personaggi e prende i 7 segnalini di ciascuno (14 segnalini in totale).

Ogni personaggio viene giocato in modo indipendente seguendo le regole del gioco. Tuttavia, quando un giocatore conta, nessuno dei suoi due personaggi si nasconde.

IL GIOCO

Se sai giocare a nascondino, sai già giocare a questo gioco.

1. Il giocatore che conta chiude gli occhi e conta fino a 15. Inizia a contare il giocatore che da più tempo non gioca a nascondino.

2. Gli altri giocatori nascondono tutti contemporaneamente il proprio personaggio in uno dei 36 nascondigli del tabellone.

3. Il giocatore che conta ha a disposizione 7 tentativi per aprire i nascondigli e trovare il maggior numero possibile di personaggi.

4. I personaggi che sono riusciti a nascondersi senza essere scoperti collocano uno dei loro 7 segnalini contatore sul tabellone segnapunti, sulla casella corrispondente al nascondiglio utilizzato. I personaggi scoperti non collocano alcun segnalino in quel turno.

5. Il primo giocatore scoperto conterà nel turno successivo.

Esempio: il pinguino si è nascosto nel frigorifero e non è stato trovato. Il giocatore colloca un segnalino del suo personaggio sulla casella del frigorifero del tabellone segnapunti **1**.

REGOLE:

- In ogni nascondiglio può nascondersi un solo personaggio.
- Un personaggio non potrà più nascondersi in un nascondiglio dove ha già un segnalino sul tabellone segnapunti.
- Se su una casella del tabellone segnapunti c'è già un segnalino di un altro personaggio, il nuovo segnalino viene collocato sopra **2**.

CARTE AIUTO:

Se il giocatore che conta non trova nessun personaggio, conterà di nuovo nel turno successivo. Per compensare, prende una carta Aiuto a caso, che potrà utilizzare durante il turno seguente.



+3 o +5 tentativi:

Il giocatore che conta dispone di 3 o 5 tentativi aggiuntivi, come indicato sulla carta.



Restrizione dei piani:

Gli altri giocatori possono nascondersi soltanto nei tre piani superiori oppure nei tre piani inferiori della casa, secondo quanto indicato sulla carta.



Nascondigli proibiti:

Il giocatore che conta prende i segnalini del proprio personaggio non ancora collocati sul tabellone segnapunti e li dispone, mostrando il lato con la X, sui nascondigli che vuole proibire. Durante quel turno nessuno potrà nascondersi lì.



CARTE PUNTI BONUS:

I giocatori possono ottenere punti aggiuntivi conquistando le carte Punti bonus. Esistono tre tipi di carte:



CARTE BEIGE:

Il primo giocatore che riesce a nascondersi con successo nei tre luoghi indicati sulla carta la conquista e ottiene 3 punti. Una volta conquistata, questa carta non può più essere persa.



CARTE MARRONI:

Il primo giocatore che riesce a nascondersi con successo in almeno due dei nascondigli indicati sulla carta conquista la carta. Se un altro giocatore lo supera riuscendo a nascondersi con successo in un nascondiglio indicato in più, gliela ruba la carta.



Per una partita più emozionante, aggiungete le...

CARTE ROSSE (esperte):

Il primo giocatore che soddisfa la condizione indicata sulla carta conquista la carta. Se un altro giocatore lo supera, gliela ruba.

Esistono tre diverse carte rosse:

A



B



C



(A) Tre in fila: Conquista la carta il giocatore che riesce ad avere almeno 3 segnalini visibili allineati sul tabellone segnapunti (per visibili si intendono i segnalini che si trovano in cima a ogni pila).

(B) Gli angoli: Conquista la carta il giocatore che riesce ad avere almeno 3 segnalini visibili in tre dei quattro angoli del tabellone segnapunti.

(C) Più in alto: Conquista la carta il giocatore che colloca un segnalino sopra almeno altri due segnalini (cioè raggiunge il terzo livello di altezza).

REGOLA DELLE CARTE ROSSE: Un giocatore può interrompere la condizione di un altro giocatore e fargli perdere la carta.



Esempio: la giocatrice rossa ha collocato il suo segnalino sopra uno degli orsi e ha interrotto la fila di quattro **2**.

Ora la carta "Tre in fila" passa al giocatore blu, che ha tre segnalini in fila.

In caso di parità, la carta passa al giocatore più vicino, a sinistra, del giocatore che conta.

FINE DEL GIOCO

Quando uno o più giocatori collocano il loro settimo segnalino sul tabellone segnapunti, la partita finisce. Vince il giocatore con il punteggio più alto.

Ogni giocatore ottiene **1 punto per ogni segnalino collocato sul tabellone segnapunti, più i punti delle carte Punti bonus conquistate.**

CATALÀ

FET I AMAGAR



A x1

x36
amagatalls

B x6

→ C x42



D x1

E x18

x6 d'ajuda

x12 de punts extras:



x9 bàsiques

x3 expertes

JOC D'ESTRATÈGIA INSPIRAT EN UN JOC DE SEMPRE

Els jugadors defineixen estratègies per amagar-se i no ser descoberts.

HI HAVIA UNA VEGADA...

...una colla d'amics que volien jugar a amagar. Ja ho sabeu: un para, compta fins a quinze i els altres..., ràpid, ràpid a buscar un amagatall!

Nombre de jugadors: de 3 a 6**Edat dels jugadors:** a partir de 5 anys**Temps de cada partida:** 25 minuts

ELEMENTS

- A x1 taulell de la casa amb 36 amagatalls que es munta en 3 parts
- B x6 personatges
- C x42 fitxes de comptador de personatge (7 per jugador), amb una "x" pel dors
- D x1 marcador
- E x18 cartes de joc: x6 d'ajuda / x12 de punts extras (9 bàsiques i 3 expertes)

OBJECTIU

Tots els jugadors han d'amagar-se i evitar ser descoberts per aconseguir el màxim de punts.

PREPARACIÓ

1. Munteu el taulell de la casa i col·loqueu-lo al centre de la taula.
2. Col·loqueu el marcador en un lloc accessible per a tots els jugadors.
3. Barregeu les 6 cartes d'ajuda i deixeu-les en una pila cap per avall.
4. Deixeu les 9 o 12 cartes de punts extras visibles cap per amunt.

MODALITAT DE 4-6 JUGADORS:

Cada jugador tria un personatge i agafa les seves 7 fitxes de comptador.

MODALITAT DE 3 JUGADORS:

Cada jugador tria dos personatges i agafa les 7 fitxes de comptador de cadascun (14 fitxes en total).

Cada personatge es juga de manera independent segons les normes del joc, però quan un jugador para no amaga cap dels seus dos personatges.

EL JOC

Si saps jugar a amagar, saps jugar a aquest joc.

- 1. El jugador que para tanca els ulls i compta fins a 15.** Comença parant el jugador que fa més temps que no juga a fet i amagar.
- 2. Els altres jugadors amaguen tots alhora el seu personatge** en un dels 36 amagatalls del taulell.
- 3. El jugador que para disposa de 7 intents** per obrir amagatalls i trobar tants personatges com pugui.
- 4. Els personatges que hagin aconseguit amagar-se sense ser descoberts col·loquen una de les 7 fitxes de comptador al marcador,** sobre la casella corresponent a l'amagatall utilitzat. Els personatges descoberts no col·loquen cap fitxa en aquella ronda.
- 5. El primer jugador descobert serà qui parà a la ronda següent.**

Exemple: el pingüí s'ha amagat a la nevera i no l'han trobat. Col·loca una fitxa del seu personatge sobre la casella de la nevera del marcador **1**.

NORMES:

- A cada amagatall només hi cap un personatge.
- Un personatge ja no es podrà tornar a amagar en un amagatall on hi tingui una fitxa en el marcador.
- Si ja hi ha una fitxa d'un altre personatge en una casella del marcador, la nova fitxa es col·loca al damunt **2**.

CARTES D'AJUDA:

Si el jugador que para no troba cap personatge, tornarà a parar a la ronda següent. Per compensar-ho, agafa una carta d'ajuda a l'atzar, que podrà utilitzar durant el següent torn.



+3 o +5 intents:

El jugador que para, disposa de 3 o 5 intents addicionals, segons indiqui la carta.



Restricció de pisos:

Els altres jugadors només poden amagar-se als tres pisos superiors o als tres pisos inferiors de la casa, segons indiqui la carta.



Amagatalls anul·lats:

El jugador que para agafa les fitxes del seu personatge que encara no estan col·locades al marcador i les posa, mostrant la X, sobre els amagatalls que vol anul·lar. Durant aquella ronda ningú podrà amagar-s'hi.



CARTES DE PUNTS EXTRES:

Els jugadors poden aconseguir punts addicionals guanyant cartes de punts extrems. Hi ha tres tipus de cartes:



CARTES BEIX:

El primer jugador que aconsegueix amagar-se amb èxit als tres indrets indicats a la carta, guanya la carta i obté 3 punts. Aquesta carta ja no la pot perdre.



CARTES MARRONS:

El primer jugador que aconsegueix amagar-se amb èxit en, com a mínim, dos dels amagatalls indicats a la carta, la guanya. Si un altre jugador aconsegueix superar-lo amagant-se en un més, li roba la carta.



Si vols més emoció AFEGEIX a la partida les...

CARTES VERMELLES (expertes):

El primer jugador que compleix la condició indicada a la carta la guanya. Si un altre jugador el supera, li roba la carta. Hi ha tres cartes vermelles diferents:

A Tres en ratlla

Guanya la carta el jugador que aconsegueix tenir com a mínim 3 fitxes visibles en ratlla al marcador (visibles vol dir que és la fitxa de més amunt d'aquella casella).

B Les cantonades

Guanya la carta el jugador que aconsegueix tenir com a mínim 3 fitxes visibles a tres de les quatre cantonades del marcador.

C El més amunt

Guanya la carta el jugador que col·loca una fitxa a sobre almenys dues altres fitxes (és a dir arriba al tercer nivell d'alçada).

NORMA PER CARTES VERMELLES:

Un jugador pot trencar la condició d'un altre i fer que perdi la carta.



Exemple: la jugadora vermella ha col·locat la seva fitxa a sobre una dels ossos i ha trencat el quatre en ratlla **2**. Ara la carta de "tres en ratlla" passa al jugador blau, que té 3 fitxes en ratlla. En cas d'empat, la carta passaria al jugador més proper, per l'esquerra, del jugador que para.

FINAL DEL JOC

Quan un o més jugadors col·loquen la seva setena fitxa al marcador, la partida s'acaba. Tot seguit es fa el recompte de punts i guanya el jugador amb més puntuació.

Cada jugador obté **1 punt per cada fitxa** col·locada al marcador, **més els punts de les cartes extrems** que hagi aconseguit.





EN. RULES / FR. RÈGLES
DE. SPIELREGELN / ES. REGLAS
IT. REGOLE / CAT. REGLES