



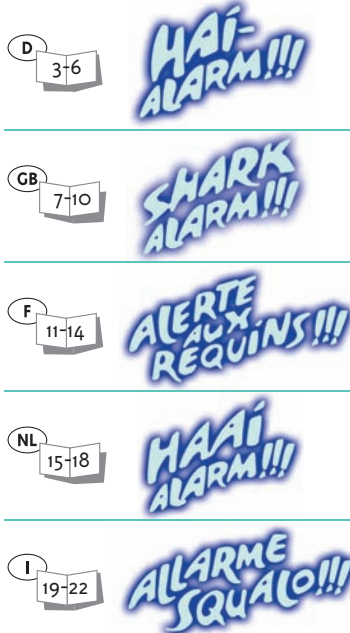


Verlag:
DREI MAGIER SPIELE GmbH
Mühlenstraße 10
D-91486 Uehlfeld
www.dreimagierspiele.de
verlag@dreimagierspiele.de
Art.-Nr. 610/6-800



Vertrieb:

SCHMIDT SPIELE GmbH
Postfach 470437
12313 Berlin
www.schmidtspiele.de
info@schmidtspiele.de
Art.-Nr. 40841



HAI-ALARM!!!

Bluffspiel mit Biss

Autoren: Anja Wrede,
Christoph Cantzler
Johann Rüttinger
Grafik: Rolf Vogt
Illustrationen: Kathi Kappler
Redaktion: DREI MAGIER
SPIELE GmbH
© 2008:

Spieler(innen): 2-5
Alter: 8-99 Jahre
Spieldauer: 10-15 Minuten

Material

- 64 Karten
(32 Haikarten, 32 Delfinkarten)
- Spielanleitung





Spielidee und Spielziel

Mit etwas Glück kann man vom Strand aus Delfine beobachten. Richtig spannend wird es, wenn Haie auftauchen.

Bei diesem Bluffspiel gewinnt man

- entweder mit Haikarten: „Hai-Alarm!!!“
- oder mit Delfnkarten:
Vor dem Hai-Alarm: „Delfine in Sicht“
Nach dem Hai-Alarm: „Keine Panik“

Spielvorbereitung

Mischt die Karten und teilt jedem Spieler **drei** davon verdeckt aus. Jeder nimmt seine Karten auf die Hand. Alle übrigen Karten legt ihr als verdeckten Vorratsstapel in die Tischmitte.

Spielverlauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der älteste Spieler beginnt. In der ersten Runde spielt jeder Spieler eine Karte verdeckt aus und zieht eine Karte vom Vorratsstapel nach.

Ab der zweiten Runde darfst du jedes Mal, wenn du an der Reihe bist, **eine** der drei folgenden Aktionen ausführen:

1. Eine Karte verdeckt spielen

Du legst entweder eine Hai- oder eine Delfnkarte aus deiner Hand verdeckt vor dir ab und merkst dir, was du gelegt hast.

Wichtig: Anschließend ziehst du eine Karte vom Vorratsstapel nach, sodass du immer wieder drei Karten auf der Hand hast!

2. Eine eigene Karte aufdecken

Oder du deckst eine vor dir liegende Karte auf.

3. Eine fremde Karte aufdecken

Sobald du mindestens **eine Haikarte offen** vor dir liegen hast, kannst du auch eine Karte eines Mitspielers aufdecken.

➤ Deckst du dabei einen **Hai** auf, darfst du diesen **offen** zu deinen Karten auf dem Tisch legen. „Als Ausgleich“ legst du eine Karte vom Vorratsstapel **unbesehen und verdeckt** vor deinem Mitspieler ab.

Sollte der Vorratsstapel bereits aufgebraucht sein, legst du eine deiner eigenen Handkarten verdeckt vor deinem Mitspieler ab. In diesem Ausnahmefall spielst du mit zwei Handkarten weiter.

➤ Deckst du einen **Delfin** auf, musst du diesen **offen** zu deinen eigenen Karten legen. Dafür legst du eine deiner **offenen** Haikarten **ebenfalls offen** vor diesem Mitspieler ab.





Ende des Spiels und Sieger

Es gibt drei Möglichkeiten, das Spiel zu beenden und zu gewinnen:

„Delfne in Sicht!“

Sobald ein Spieler **sieben Delfinkarten offen** vor sich liegen hat, ruft er „Delfne in Sicht!“ und gewinnt.

„Hai-Alarm!!!“

Sobald ein Spieler **drei aufgedeckte Haikarten mehr** als jeder andere Mitspieler vor sich liegen hat, ruft er: „Hai-Alarm!!!“. Damit hat er gewonnen – außer ein Mitspieler hat ...

„Keine Panik“

Hat ein Spieler **keine einzige Karte aufgedeckt** vor sich liegen, wenn ein anderer Spieler „Hai-Alarm!!!“ ruft, kann er versuchen, **nacheinander fünf eigene Delfinkarten – aber auf keinen Fall eine Haikarte – aufzudecken**.

Schafft er es, sagt er ganz cool: „keine Panik“ und hat das Spiel am Ende noch für sich entschieden.

Haben zwei oder mehr Spieler „keine Panik“, geht das Spiel unentschieden aus.

Viel Spaß ;-)

GB

SHARK ALARM!!!

Bluffing game with teeth

Authors: Anja Wrede,
Christoph Cantzler
Johann Rüttinger

Graphics: Rolf Vogt

Illustrations: Kathi Kappler

Editor: DREI MAGIER

© 2008: SPIELE GmbH

Players: 2-5

Age: 8-99

Game duration: 10-15 min.

Material

- 64 cards
(32 shark cards, 32 dolphin cards)
- Rules





Idea and goal of the game

With a bit of luck, one can observe dolphins from the shore. It gets really interesting when sharks appear.

In this bluffing game, you win

- either with the shark cards: „shark alarm!!!“
- or with the dolphin cards:
Prior to the shark alarm: „dolphins in view“
After the shark alarm: „don't panic“

Preparation

Shuffle the cards and give each player three cards face down. Each player takes his cards in hand. All other cards are placed face down in the middle of the table as the stack.

The game

You will play clockwise. The oldest player starts. In the first turn, each player plays one card face down and replaces it by a card from the stack.

From the second turn, you may perform **one** of the following actions whenever it is your turn:

1. Play a card face down

You either put down a shark or dolphin card face down in front of you and remember what you put down.

Important: Afterwards, you will take a card from the stack, so that you will always have three cards in hand!

2. Uncover your own card

Or you uncover one of the cards in front of you.

3. Uncover another card

As soon as you have at least **one shark card uncovered** in front of you, you may also **uncover** a card of another player.

➤ If you uncover a **shark**, you may place it face up with your cards on the table. „As compensation“, you put down one card from the stack **face down** in front of the player without looking at it.

If the stack is already used up, you put down one card from your own hand in front of the other player face down. In this case, you continue playing with two cards in hand.

➤ If you uncover a **dolphin**, you must put it with your own cards **face up**. In compensation, you put down one of your **uncovered** shark cards down **face up** in front of this player.





End of the game and winner

There are three options for ending the game and winning:

„Dolphins in view!“

As soon as a player has **seven dolphin cards uncovered** in front of himself, he calls „dolphins in view!“ and is the winner.

„Shark alarm!!!“

As soon as a player has **three more uncovered shark cards than every other player** in front of herself, she gives the command: „shark alarm!!!“. Which makes her the winner, except in another player has ...

„Don't panic“

If a player has not a single card face up in front of him when another player calls „shark alarm!!!“, he may try to uncover **five consecutive own dolphin cards – but absolutely no shark card.**

If he manages this, he says quite coolly: „don't panic“ and decided the game in his favor.

If two or more players have „don't panic“, the game ends undecided.

Much fun ;-)

F ALERTE AUX REQUINS!!!

Pour les mordus de jeux de bluff

Auteurs :	Anja Wrede, Christoph Cantzler
Graphisme :	Johann Rüttinger
Illustrations :	Rolf Vogt
Rédaction :	Kathi Kappler
Traduction :	Eric Bouret
© 2008 :	DREI MAGIER SPIELE GmbH

Joueurs / Joueuses :	2-5
Âge :	8-99
Durée de la partie :	10-15 min

Contenu

- 64 cartes
(32 cartes Requin, 32 cartes Dauphin)
- cette règle





Principe et but du jeu

Avec un peu de chance, il est possible de voir des dauphins de la plage. Mais la tension monte vraiment à l'apparition des requins.

Il est possible de remporter ce jeu :

- soit avec des cartes Requin : « Alerte aux requins ! »
- soit avec des cartes Dauphin :
Avant l'alerte aux requins : « Dauphins en vue ! »
Après l'alerte aux requins : « Pas de panique »

Préparation

Mélanger les cartes et en distribuer 3 à chaque joueur. Chacun prend ses cartes en main. Les cartes restantes constituent la pioche.

Déroulement de la partie

Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus âgé commence. Au premier tour, chacun pose une carte face cachée et en pioche une.

À partir du deuxième tour, chaque joueur a le choix entre 3 possibilités :

1. Jouer une carte face cachée

Il pose une carte Requin ou Dauphin devant lui, face cachée, en la mémorisant.

Important : Il pioche ensuite une carte de manière à toujours en avoir 3 en main.

2. Retourner une de ses cartes

Le joueur retourne une des cartes posées devant lui.

3. Retourner la carte d'un adversaire

Dès qu'un joueur possède au moins **une carte Requin** retournée devant lui, il peut **retourner** une carte adverse.

➤ S'il retourne **un requin**, il peut l'ajouter, face visible, à ses cartes retournées sur la table. En échange, il pioche **une carte sans la regarder** et la pose devant cet adversaire, **face cachée**.

Si la pioche est déjà épuisée, il place une des cartes de sa main devant son adversaire, face cachée. Dans ce cas, le joueur continue exceptionnellement avec 2 cartes en main.

➤ S'il retourne **un dauphin**, il est obligé de l'ajouter à ses cartes retournées, **face visible**. En échange, il pose une de ses cartes Requin retournées devant cet adversaire, **également face visible**.





Fin de la partie et vainqueur

Il y a 3 possibilités de finir et de remporter la partie :

« Dauphins en vue ! »

Dès qu'un joueur possède **7 cartes Dauphin** visibles devant lui, il crie « Dauphins en vue ! » et gagne.

« Alerte aux requins ! »

Dès qu'un joueur possède 3 cartes Requin retournées de plus que n'importe quel joueur, il sonne l'alarme : « Alerte aux requins ! ». Il gagne... à moins que...

« Pas de panique ! »

Si un joueur ne possède aucune carte visible devant lui au moment où un joueur crie « Alerte aux requins ! », il peut essayer de **retourner 5 cartes Dauphin l'une après l'autre, devant lui, mais surtout pas de requin.**

S'il y parvient, il annonce très calmement : « Pas de panique ! » et remporte la partie.

Si deux joueurs ou plus annonce « Pas de panique ! », la partie est nulle.

Amusez vous bien ;-)

(NL)

HAAI ALARM!!!

Een bluffspel met haar op de tanden

Auteurs: Anja Wrede,
Christoph Cantzler
Johann Rüttinger
Grafisme: Rolf Vogt
Illustraties: Kathi Kappler
Redactie: DREI MAGIER
© 2008: SPIELE GmbH

Spelers: 2-5
Leeftijd: 8-99
Spelduur: 10-15 minuten

Materiaal

- 64 kaarten
(32 haaikaarten, 32 dolfijnkaarten)
- deze spelregels





Spelidee en -doel

Met een beetje geluk kan je van op een strand dolfijnen zien zwemmen. Maar het wordt pas echt spannend wanneer er haaien opduiken.

In dit blufspel kan men winnen met:

- haaikaarten: “haai alarm”
- dolfijnkaarten:
Voor het haai alarm: “dolfijnen in zicht”
Na het haai alarm: “geen paniek”

Vorbereiding

Schud de kaarten en geef elke speler drie gedekte kaarten. Elkeen neemt zijn kaarten in de hand. De overblijvende kaarten worden als een voorraadstapel gedekt in het midden van de tafel gelegd.

Spelverloop

Ieder speelt in wijzerzin. De oudste speler begint. Tijdens de eerste ronde speelt elke speler een gedekte kaart en trekt daarna een kaart van de voorraadstapel.

Vanaf de tweede ronde mag je, telkens wanneer je aan de beurt bent, **één** van volgende drie acties uitvoeren:

1. een gedekte kaart spelen

Je legt of een haai- of een dolfijnenkaart uit je hand gedekt af en onthoudt wat je gelegd hebt.

Belangrijk: daarna neem je een kaart uit de voorraadstapel, zodat je steeds drie kaarten in de hand hebt!

2. een eigen kaart onthullen

Of je onthult een kaart die voor je ligt.

3. een vreemde kaart onthullen

Van zodra je minstens **één haaikaart open** voor je liggen hebt, mag je ook een kaart van één van je medespelers **onthullen**.

➤ Onthul je **een haai**, dan mag je deze open bij je andere kaarten op tafel leggen. Als “tegenprestatie” leg je zonder **ernaar te kijken een gedekte kaart** uit de stapel voor je medespeler af.

Mocht de voorraadstapel op zijn, leg je een kaart van je eigen hand gedekt voor je tegenspeler. In dit uitzonderlijke geval speel je met twee kaarten verder.

➤ Onthul je **een dolfijn**, moet je deze **open** bij je eigen kaarten leggen. Daarvoor leg je één van je open haaikaarten **eveneens open** voor deze speler af.





Einde van het spel en winnaar

Er zijn drie mogelijkheden om het spel te beëindigen en te winnen:

“Dolfijnen in zicht”!

Van zodra een speler **zeven dolfijnkaarten open voor zich** liggen heeft, roept hij “dolfijnen in zicht” en wint hij.

“Haai alarm”!!

Zodra een speler **drie open haaikaarten meer** voor zich heeft liggen **dan eender welke andere speler**, dan geeft hij het commando: “haai alarm”!! Daardoor wint hij, tenzij een medespeler...

“Geen paniek”

Indien één van de spelers **geen enkele open kaart voor zich** liggen, op het moment dat een andere speler “haai alarm”!! roept, kan hij proberen **vijf eigen dolfijnkaarten – en in geen geval haaikaarten – te onthullen**.

Lukt hij daarin, zegt hij heel cool: “geen paniek” en eindigt het spel in zijn voordeel.

Hebben twee of meer spelers “geen paniek”, dan stopt het spel onbeslist.

Veel speelplezier ;-)



ALLARME SQUALO!!!

Gioco di bleffo con morso

Autori:	Anja Wrede, Christoph Cantzler Johann Rüttinger
Grafica:	Rolf Vogt
Illustrazioni:	Kathi Kappler
Redazione:	DREI MAGIER
© 2008:	SPIELE GmbH

Giocatori(trici):	2-5
Età:	8-99 anni
Durata del gioco:	10-15 minuti

Materiale

- 64 carte
(32 carte squalo, 32 carte delfino)
- Istruzioni di gioco





Idea ed obiettivo del gioco

Con un po' di fortuna è possibile osservare i delfini dalla spiaggia. Ma diventa veramente appassionante quando poi compaiono gli squali.

In questo gioco di bleffo si vince

- o con carte squalo: "Allarme squalo!!!"
- oppure con carte delfino:
Prima dell' Allarme squalo: "Delfini in vista"
Dopo l'Allarme squalo: "Niente panico"

Preparazione

Mescola le carte e consegnane a ogni giocatore **tre** coperte. Ognuno deve prendere in mano le proprie carte. Le carte rimanenti si mettono in un mazzo di riserva coperto nel cartellone di gioco.

Come si procede

I turni di gioco si susseguono in senso orario. Inizia il giocatore più grande d'età. Nel primo turno ogni giocatore gioca una carta coperta ed estrae una carta di riserva dal mazzo.

Dal secondo turno tu puoi ogni volta, se è il tuo turno, compiere **una** delle tre azioni qui di seguito descritte:

1. Giocare una carta coperta

Tu metti sul tavolo o una carta delfino o una carta squalo coperta dal tuo mazzo e ti devi ricordare poi che carta è.

Importante: poi estrai una carta dal mazzo di riserva, in modo di avere sempre tre carte in mano!

2. Scoprire una propria carta

Oppure tu puoi scoprire una delle carte che si trovano davanti a te.

3. Scoprire una carta di un altro giocatore

Non appena tu hai **una carta squalo scoperta** davanti a te, puoi **scoprire** anche la carta di un altro giocatore.

➤ Se scopri **uno squalo**, allora puoi metterlo **scoperto** tra le tue carte sul tavolo. „Per pareggiare“ metti una carta del mazzo di riserva **non vista e coperta** davanti al tuo compagno di gioco.

Se il mazzo di riserva è già stato completamente usato, allora puoi mettere una delle tue proprie carte, quelle che hai in mano, davanti al tuo compagno di gioco. In questo caso eccezionale tu giocherai con sole due carte in mano.

➤ Se scopri il tuo **delfino**, devi metterlo **scoperto** accanto alle tue proprie carte. Per questo puoi mettere una delle carte squalo **scoperte allo stesso modo scoperta** davanti a questo tuo compagno di gioco.

20

21



Fine del gioco e vincitore

Vi sono tre possibilità di terminare il gioco e di vincerlo:

“Delfni in vista!”

Non appena un giocatore possiede **sette carte delfino scoperte** davanti a sé, chiama “Delfni in vista!” e vince.

“Allarme squali!!!”

Non appena un giocatore ha **tre carte squalo scoperte in più** rispetto a qualsiasi altro giocatore, dà l’avvertimento: “Allarme squali!!!”. In questo modo ha vinto – a meno che un altro giocatore non gridi ...

“Niente panico”

Se un giocatore **non ha nessuna carta scoperta** quando un altro giocatore chiama “Allarme squali!!!” allora può tentare di scoprire **uno dopo l’altro cinque carte delfino – ma in nessun caso una carta squalo –**. Se ci riesce può dire con totale sicurezza: “niente panico” ed il gioco è stato deciso per lui.

Se due o più giocatori gridano “niente panico”, il gioco termina con un pareggio.

Buon divertimento ;-)



22



Für alle, die Bluffspiele mögen >>>



Jacques Zeimet
Kakerlakenpoker

Der große Bluff mit Tieren,
die keiner mag!

**Eiskalt zocken wie die Kakerlaken
– das ist Bluff mit
höchstem Spaßfaktor.
Doch wer vier kassiert, verliert!**

2-6 Spieler • 8-99 Jahre • 15-25 min

Art.-Nr.:

610/6-400 (Drei Magier Spiele)

40829 (Schmidt Spiele)

Jacques Zeimet
Kakerlakensalat

Versprochen ist versprochen!

**Denn bei diesem blitzschnellen
Ablegespiel heißt die Tomate
manchmal auch Paprika, Salat,
Blumenkohl oder ... doch Tomate.
Ein falsches Wort, ein Zögern, ein
Stottern – schon hat man den Salat!**

2-6 Spieler • 8-99 Jahre • 15-25 min

Art.-Nr.:

610/6-700 (Drei Magier Spiele)

40839 (Schmidt Spiele)

<<< oder ein pffiffiges Reaktionsspiel



