





ZABIFUZZ

 Dès 6 ans

 De 2 à 4 joueurs

 Contenu : 54 cartes


 But du jeu : Se débarrasser le plus vite possible de toutes ses cartes.


 Règle du jeu : Distribuer toutes les cartes entre les joueurs. Chaque joueur forme une pile de cartes, face cachée, qu'il pose devant lui. Les joueurs prennent chacun 3 cartes sur le dessus de leur pile. Ils doivent ensuite, le plus vite possible, en même temps, abattre les cartes dans un ordre précis, de la tête aux pieds : casquette, t-shirt, caleçon, pantalon, chaussettes, chaussures.

Le jeu commence dès que l'un des joueurs a pu poser au centre une casquette. Les autres joueurs peuvent soit poser un t-shirt par-dessus, soit amorcer une autre pile en posant également une casquette. Tout le monde joue simultanément, sur toutes les piles en cours, toujours en respectant l'ordre des vêtements.


ZABIFUZZ

 Vanaf 6 jaar

 Van 2 tot 4 spelers

 Inhoud: 54 kaarten

 Doel van het spel: Zo snel mogelijk alle kaarten kwijtraken.

 Spelregel: Alle kaarten worden onder de spelers verdeeld. Iedere speler vormt een stapel kaarten met de zichtbare kant naar beneden en legt deze stapel voor zich neer. De spelers nemen ieder 3 kaarten van de bovenkant van hun stapel. Ze moeten vervolgens zo snel mogelijk en tegelijkertijd, de kaarten neerleggen in een precieze volgorde, van het hoofd naar de voeten: pet, T-shirt, onderbroek, broek, sokken, schoenen.

Het spel begint als een van de spelers een pet in het midden neer heeft kunnen leggen. De andere spelers kunnen er een T-shirt opleggen, of een nieuwe stapel beginnen die met een pet begint.

Iedereen speelt tegelijkertijd, op alle stapels,

Plus c'est rapide, plus c'est drôle !
Lorsqu'un joueur s'est trompé,
il reprend sa carte. Si personne
ne l'a remarqué à temps, tant pis !
le jeu continue.

Les joueurs ne doivent pas avoir
plus de 3 cartes en main. Dès qu'ils
en posent 1 ou 2, ils en reprennent
immédiatement.



Les cartes "machine"
remplacent
n'importe quelle
autre carte.

Lorsqu'une pile est terminée (la dernière
carte doit être des chaussures), on
l'écarte du jeu. Si tous les joueurs
sont bloqués, ils prennent chacun
une carte supplémentaire, et ainsi de
suite jusqu'à ce que l'un d'entre eux
puisse jouer.

NB. Lorsque l'on joue à 2, on prend
4 cartes en main (au lieu de 3).



Contient de petites pièces pouvant être ingérées.

Licensed with permission from Gamewright, a trademark of Ceaco,co.

1.Casquette



2.T-shirt



3.Caleçon



4.Pantalon



5.Chaussettes



6.Chaussures



en de volgorde van de kleren moet
altijd nageleefd worden.

Hoe sneller het gaat, hoe grappiger
het is. Als een speler zich vergist heeft,
pakt hij zijn kaart weer terug. Niemand
heeft het gezien? Pech gehad! Het spel
gaat door. De spelers mogen niet meer
dan 3 kaarten in de hand hebben.
Zodra ze er 1 of 2 neerleggen, moete
ze meteen rapen.



De kaarten « machine »
kan iedere andere kaart
vervangen.

Als een stapel af is (de laatste
kaart moeten de schoenen zijn), wordt
deze uit het spel gehaald.

Wanneer de spelers geblokkeerd zijn,
nemen zij elk een extra kaart, enzovoorts,
totdat iemand van hen kan spelen.

NB: Als er slechts met zijn tweeën gespeeld
wordt, pakken de spelers 4 kaarten in de
hand (in plaats van 3).



Bevat kleine onderdelen die ingeslikt kunnen worden.

Licensed with permission from Gamewright, a trademark of Ceaco,co.

1.pet



2.t-shirt



3.onderbroek



4.broek



5.sokken



6.schoenen

