

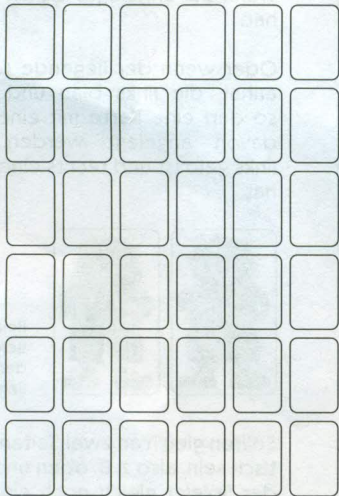
Ein echter Hit!

# Clownereien

Das kunterbunte Legespiel mit Kopfstand



**Tip:** Am besten ist es, wenn Ihr die Karten so legt, daß es am Ende ein Feld ergibt mit 6 Karten in der Breite und 6 Karten in der Länge.



**ASS wünscht Euch viel Spaß!**

Spielidee: Dov Karpoti  
 Illustration: Bärbel Skarabela  
 © 1996 © 1997

Art-Nr. 83008

Ass Spielkarten Verlag GmbH  
 Vertrieb durch:  
 Karl Blatz Spiele GmbH  
 Bollnstraße 16  
 D-12359 Berlin



# Clownereien

**Spieleranzahl:** Für 2 bis 6 Kinder ab 3 Jahren

**Spielmaterial:** 36 Karten

**Spielidee:** Lege die Clown-Karten immer Farbe an Farbe aneinander. Wer so als erster alle seine Karten abgelegt hat, gewinnt das Spiel.

**Spielvorbereitung:** Bitte mische die Karten sorgfältig. Je nachdem, wieviele Spieler teilnehmen, werden jedem Spieler folgende Anzahl an Karten ausgeteilt:

Bei 2 Spielern 18 Karten

Bei 3 Spielern 12 Karten

Bei 4 Spielern 9 Karten

Bei 5 Spielern 7 Karten (Nur bei 5 Spielern gilt die Ausnahme-regel: Die 36. Karte, die nach dem Austeilen übrigbleibt, wird als erste Karte in die Tischmitte gelegt.)

Bei 6 Spielern: 6 Karten

Als Spielfläche suche Dir einen etwas größeren Tisch oder den Fußboden aus.

Gespielt wird im Uhrzeigersinn, das jüngste Kind darf beginnen.

### Das Spiel beginnt:

Jeder Spieler legt seine Karten als ein Stapel mit der Bildseite nach unten vor sich ab und nimmt die obersten 4 Karten des Stapels auf die Hand.

Der erste Spieler legt eine seiner vier Karten in die Tischmitte. (Nur bei 5 Spielern liegt diese Karte bereits am Tisch, wie auf Seite 1 beschrieben.)

Um immer 4 Karten auf der Hand zu halten, zieht er sofort nach der Ablage wieder eine Karte von seinem Stapel.

Nun versucht der zweite Spieler (oder bei 5 Spielern der erste Spieler) eine seiner vier Karten anzulegen. Dazu sucht er sich den Clown auf seiner Hand aus, bei dem eine Farbe mit der Farbe des bereits liegenden Clowns identisch ist.

Beispiel: Wenn der liegende Clown braune Schuhe anhat, darfst Du an das Kartenende mit den Schuhen die braunen Schuhe des neuen Clowns anlegen.

Beispiel:  
Beide haben braune Schuhe



Beispiel:  
Beide haben rote Haare

Oder wenn der liegende Clown rote Haare hat, so darfst Du Deinen Clown so anlegen, daß die beiden Köpfe zusammenstoßen, wenn der angelegte Clown auch rote Haare hat.

Oder wenn der liegende Clown eine Hose anhat, die links blau und rechts gelb ist, so darf eine Karte mit einem Clown rechts davon angelegt werden, dessen Hose links gelb ist und rechts eine beliebige Farbe hat.



Beispiel:  
Beide Hosen sind auf den aneinanderliegenden Seiten gelb

Sollten gleich an zwei Seiten die Farben identisch sein, also z. B. oben und seitlich, so darf der Spieler gleich noch eine Karte anlegen.

Solltest Du aber keine Karte anlegen können, so mußt Du aussetzen und kannst nur hoffen, daß Du bei der nächsten Runde wieder einen Clown anlegen kannst.

### Spielende:

Der Spieler, der als erster seinen Stapel aufgebraucht und alle Karten aus seiner Hand ausgelegt hat, ist Sieger!

## CLOWNERIES (Clowenereien - ASS 1996-1997)

Traduction française de Geneviève Hubinon avec adaptation libre de Claudine Oger-Maas.

Nombre de joueurs : de 2 à 6 à partir de 3 ans. Matériel de jeu : 36 cartes

Concept du jeu : Disposer les cartes de clown l'une à l'autre, toujours couleur contre couleur. Celui qui a déposé toutes ses cartes en premier lieu remporte la partie.

Préparation du jeu : Mélanger les cartes soigneusement. D'après le nombre de joueurs qui participent, distribuer les cartes à chaque joueur selon la quantité suivante.

Pour 2 joueurs : 18 cartes. Pour 3 : 12. Pour 4 : 9. Pour 5 : 7 (pour 5 joueurs uniquement, la règle d'exception est valable : la 36e carte qui reste après la distribution est mise au milieu de la table comme première carte). Pour 6 joueurs : 6 cartes

Comme surface de jeu, choisis de préférence une très grande table ou le sol.

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre et le joueur le plus jeune commence.

Le jeu commence : chaque joueur dépose devant lui ses cartes en un tas avec les images vers le bas et il prend les 4 cartes du dessus du tas en main.

Le premier joueur dépose une de ses 4 cartes au milieu de la table (dans le cas de 5 joueurs, la carte se trouve déjà sur la table, ainsi que dit plus haut).

Afin de garder toujours 4 cartes en main, le joueur tire tout de suite une carte du tas après avoir déposé la carte.

Maintenant le deuxième joueur (ou le premier s'il y en a 5) essaie de juxtaposer une de ses 4 cartes. Pour ce faire, il cherche le clown dans sa main avec une couleur identique à un clown déjà déposé.

Exemple : lorsque le clown déposé a des chaussures brunes, tu peux adjoindre les chaussures brunes du nouveau clown au bout de cette carte mentionnée.

Ou bien, si le clown déposé a des cheveux rouges, tu peux déposer ton clown de façon à ce que les deux têtes se touchent (si le clown déposé a également les cheveux rouges).

Ou bien si le clown déposé a un pantalon, qui est bleu à gauche et jaune à droite, on peut déposer un clown à côté : à droite, clown dont le pantalon est jaune à gauche et d'une couleur quelconque de l'autre côté.

Exemple : les deux pantalons avec du jaune du côté jointif

Si les couleurs sont identiques des deux côtés, donc par exemple au -dessus et sur le côté, alors le joueur peut encore déposer une carte.

Mais si tu ne peux pas adjoindre de carte, tu dois alors passer ton tour.

Fin du jeu : le joueur qui a épuisé complètement son tas en premier lieu et qui n'a plus de cartes en main non plus est le vainqueur.

Conseil : Il vaut mieux déposer ses cartes de façon que ce que à la fin, il en résulte un "motif" avec 6 cartes en largeur et 6 cartes en longueur.