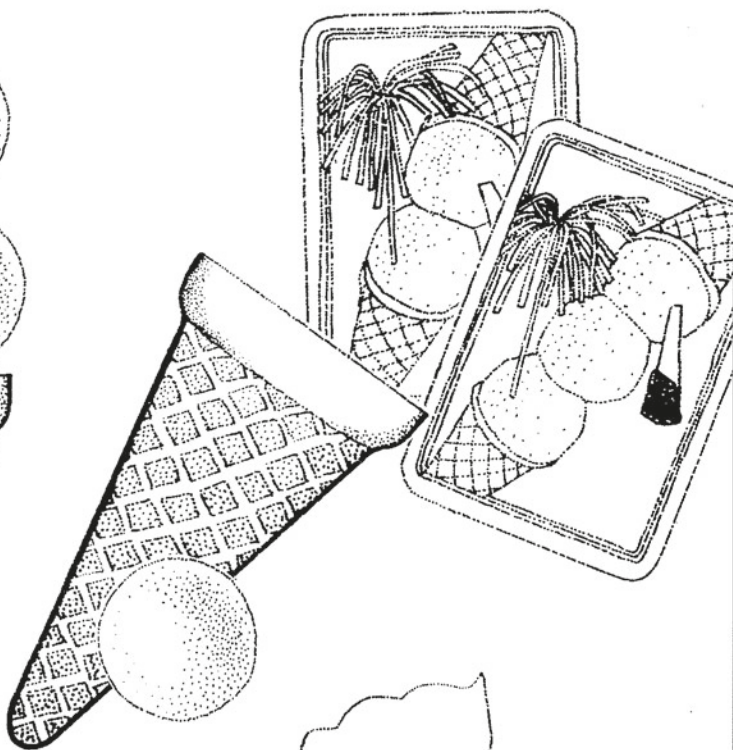
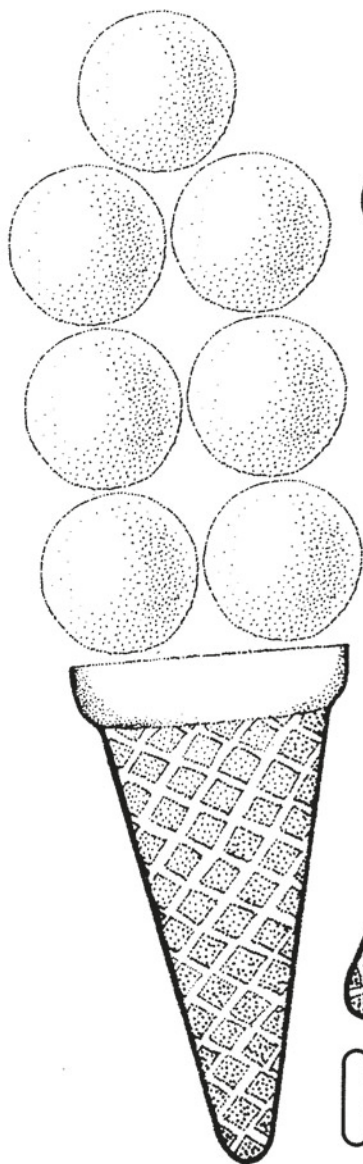


Spielanleitung

Nr. 4501

Gelati



HABA



Gelati

Ein eisig-vergnügendes Legespiel in mehreren Varianten; als Familienspiel für ein und mehr Spieler ab 6 Jahren, als Kinderspiel für zwei bis drei Spieler ab 4 Jahren.

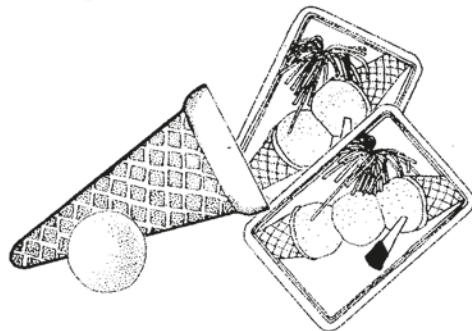
Spielidee: Hajo Bücken und Dirk Hanneforth
Design: Karin Penntner
Spieldauer: ab 15 Min.

Spielinhalt:

- 3 Eistüten
- 3 Sahnehäubchen
- 36 Eiskugeln aus Holz
 - 8 braune (Schokoladeneis)
 - 8 rosafarbene (Erdbeereis)
 - 8 grüne (Pistazien)
 - 8 gelbe (Vanilleeis)
 - 4 naturfarbene (Sahneeis) als Joker
- 1 Sack zur Aufnahme der Eiskugeln
- 10 Eiskarten mit je zwei Eiskugeln
- 24 Eiskarten mit je drei Eiskugeln

Spielgedanke:

Ob im Sommer oder Winter, Eisschlecken macht immer Spaß. Um Eis geht es auch bei diesem Legespiel mit dem Namen GELATI, das ist nämlich das italienische Wort für Eis. In GELATI kommt es bei den Eisköstlichkeiten auf die richtige Kombination der Eiskugeln an. Wer zum Schluß die meisten aufeinanderfolgenden Eiskugeln aufgrund seiner Eiskarten aufweisen kann, gewinnt das Spiel.



**8 Kugeln
in einer
Farbe**

**Pro Spieler
eine Eistüte
und ein Sahne-
häubchen**

**1 Eiskugel zie-
hen und anlegen,
wenn die gewähl-
te Eiskugelfarbe
gezogen wird.
Jokereiskugel
gilt für beliebig
farbige Eiskugel.**

**Acht gleichfar-
bige Eiskugeln
gesammelt =
Gewinner**

1.1 DAS SPIEL AB VIER JAHREN (für zwei bis drei Spieler) – Spiel I

Spielziel:

Jeder der drei Spieler baut ein Eis aus acht Eiskugeln auf, in dem nur die von ihm zu Beginn des Spiels ausgewählte Eiskugelfarbe enthalten ist.

Spielvorbereitung:

Die 36 Eiskugeln werden in den Sack gelegt und gemischt. Jeder Spieler legt vor sich eine Eistüte hin und griffbereit daneben ein Sahnehäubchen. Die dem Spiel beiliegenden 2er und 3er Eiskarten werden für dieses Spiel nicht benutzt. Das jüngste Kind beginnt mit dem Spiel.

Spielverlauf:

Jeder Spieler wählt eine der vier Eissorten Vanille, Schokolade, Erdbeer oder Pistazie aus. Jeder Spieler zieht abwechselnd eine Eiskugel aus dem Sack und legt sie über die eigene Eistüte, wenn diese mit der von ihm gewählten Eiskugelfarbe übereinstimmt. Stimmt die Farbe der gezogenen Eiskugel nicht mit der gewählten überein, muß die Eiskugel wieder in den Sack zurückgelegt werden. Eine Jokereiskugel kann eine beliebige Eiskugelfarbe annehmen und darf daher immer angelegt werden.

Spielende:

Der Spieler, der zuerst acht Eiskugeln gesammelt hat, setzt das Sahnehäubchen über die zuletzt gelegte Eiskugel und gewinnt das Spiel.



**8 Kugeln
in 4 versch.
Farben**

**Pro Spieler eine
Eistüte und ein
Sahnehäubchen**

**1 Eiskugel zie-
hen und anlegen,
aber höchstens
zwei gleichfar-
bige Eiskugeln
insgesamt. Joker-
eiskugel gilt für
beliebig farbige
Eiskugel**

**Acht Eis-
kugeln gelegt
= Gewinner**

1.2 DAS SPIEL AB VIER JAHREN (für zwei bis drei Spieler) – Spiel II

Spielziel:

Jeder der drei Spieler baut ein Eis aus acht Eiskugeln auf, in dem von jeder Eiskugelfarbe höchstens zwei Kugeln enthalten sein dürfen.

Spielvorbereitung:

Die 36 Eiskugeln werden in den Sack gelegt und gemischt. Jeder Spieler legt vor sich eine Eistüte hin und griffbereit daneben ein Sahnehäubchen. Die dem Spiel beiliegenden 2er und 3er Eiskarten werden für dieses Spiel nicht benutzt. Das jüngste Kind beginnt mit dem Spiel.

Spielverlauf:

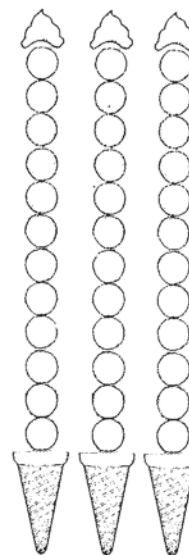
Jeder Spieler zieht abwechselnd eine Eiskugel aus dem Sack und legt sie über die eigene Eistüte, wenn diese Eiskugelfarbe noch nicht oder erst einmal über der Eistüte liegt. Liegt die gezogene Eiskugelfarbe bereits zweimal über der Eistüte, muß die gezogene Eiskugel wieder in den Sack zurückgelegt werden. Eine Jokereiskugel darf für eine beliebige Eiskugelfarbe gelegt werden. In diesem Fall darf aber nur eine Eiskugel einer Farbe und ein Joker gelegt werden.

Spielende:

Der Spieler, der zuerst acht Eiskugeln über seine Eistüte gelegt hat, setzt das Sahnehäubchen auf die oberste Eiskugel. Alle Spieler, die in dieser Runde noch nicht am Zug waren, dürfen noch eine Eiskugel ziehen. Gewonnen haben die Spieler, die über ihre Eistüte acht Eiskugeln gelegt haben.

Variante:

Pro Eistüte werden zwölf Eiskugeln und höchstens drei Eiskugeln einer Farbe gelegt.



12 Kugeln

**3 Eiskarten mit
je 3 Eiskugeln**



**1 Eiskugel zie-
hen und an eine
Eistüte anlegen.
Andere Eiskugeln
können durch
die Sahnekugel
ersetzt werden.**

2. DAS FAMILIEN-SPIEL AB SECHS JAHREN (für zwei oder mehr Spieler)

Das verdeckte Spiel

Spielziel:

Die Farbkombinationen der eigenen Eiskarten sollen möglichst häufig gebildet werden.

Spielvorbereitung:

Die 36 Eiskugeln werden in den Sack gelegt und gemischt. Die drei Eistüten werden nebeneinander an eine Tischkante oder auf den Boden gelegt. Die drei Sahnehäubchen werden griffbereit danebengelegt. Es werden ausschließlich die **Eiskarten mit drei Eiskugeln** benutzt. Jeder Spieler zieht drei Karten vom gemischten und verdeckt ausliegenden Kartenstapel und hält die Karten vor den Blicken der anderen Spieler geheim.

Spielverlauf:

Jeder Spieler zieht abwechselnd eine Eiskugel aus dem Sack und legt sie wahlweise über eine der drei Eistüten oder bereits gelegte Eiskugeln, um eine der vorgegebenen Kombinationen auf den Eiskarten möglichst häufig zu erreichen. Es dürfen pro Eistüte höchstens 12 Eiskugeln gelegt werden. Zur Kennzeichnung wird ein Sahnehäubchen auf die oberste Eiskugel gelegt, nachdem die zwölfte Eiskugel gelegt wurde. Die Zusammensetzung dieser Eistüte darf nicht mehr verändert werden, auch nicht durch einen Joker. Wird eine Sahnekugel gezogen, so kann diese normal angelegt werden oder sie wird gegen eine bereits ausliegende Eiskugel ausgetauscht, die dann im gleichen Zug wieder angelegt werden muß. Eine Sahneiskugel ersetzt jede gewünschte Eiskugelfarbe.

Spielende:

Für jede Übereinstimmung Eiskugeln mit Eiskarten = 1 Punkt

Wenn die letzte Eiskugel auf eine der drei Eistüten gelegt wird, endet das Spiel. Für jede Übereinstimmung mit der Kombination auf den eigenen Eiskarten – in beliebiger Richtung – erhalten die Spieler einen Punkt. Der Joker ersetzt jede gewünschte Eiskugelfarbe. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Das offene Spiel:

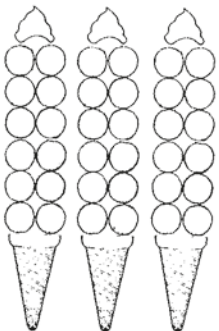
3 Eiskarten mit drei Eiskugeln ziehen. Abwechselnd 1 Eiskugel ziehen. Vor Ablage auf den Eistüten alle Eiskugeln verteilen. Sahnekugel gilt für beliebig farbige Eiskugel. Andere Eiskugeln können durch die Jokereiskugeln ersetzt werden.

Jeder Spieler zieht drei Eiskarten mit je drei Eiskugeln. Die Spieler ziehen abwechselnd je eine Eiskugel aus dem Sack und legen sie offen vor sich hin. Sobald alle Eiskugeln aus dem Sack auf diese Art verteilt sind, legen die Spieler ebenso wie beim verdeckten Spiel abwechselnd je eine Eiskugel über die Eistüten oder schon ausliegenden Eiskugeln. Sind alle Eiskugeln und die Sahnehäubchen gelegt, ist das Spiel beendet. Gewertet wird wie beim verdeckten Spiel. Die drei gezogenen Eiskarten je Spieler behält jeder Spieler verdeckt auf der Hand. Eine Sahnekugel kann normal angelegt werden oder sie wird gegen eine bereits ausliegende Eiskugel getauscht, die dann sofort wieder an anderer Stelle angelegt werden muß.

3. DAS SOLITÄRSPIEL:

Der Spieler legt die Eiskugeln in der Reihenfolge, wie er sie zieht. Ziel ist es, möglichst häufig die Farbkombinationen der eigenen drei Eiskarten zu erreichen.

4. DAS SPIEL FÜR EISMEISTER



Spielziel:

Die Farbkombinationen der eigenen Eiskarten sollen möglichst häufig gebildet werden.

Spielvorbereitung:

Eine Eiskarte mit zwei Eiskugeln



Die 36 Eiskugeln werden in den Sack gelegt und gemischt. Die drei Eistüten werden nebeneinander an eine Tischkante oder auf den Boden gelegt. Die drei Sahnehäubchen werden griffbereit danebengelegt. Es werden ausschließlich die **Eiskarten mit zwei Eiskugeln** benutzt. Jedes Kind zieht eine Karte vom gemischten und verdeckt ausliegenden Kartenstapel und hält die Karte vor den Blicken der anderen Kinder geheim.

Spielverlauf:

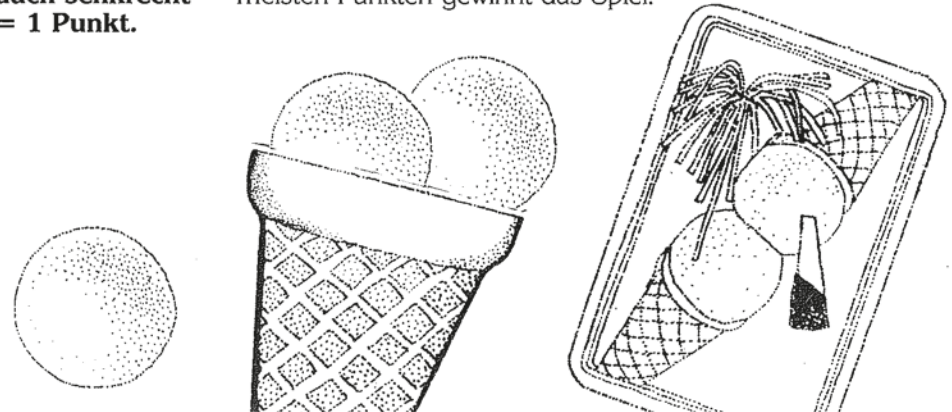
1 Eiskugel ziehen und an eine Eistüte anlegen. 1 Eistüte = 2 x 6 Eiskugeln. Sahnekugel gilt für beliebig farbige Eiskugel. Andere Eiskugeln können durch die Jokereiskugel ersetzt werden.

Jeder Spieler zieht abwechselnd eine Eiskugel aus dem Sack und legt sie entweder über eine Eistüte oder über bzw. neben eine bereits ausliegende Eiskugel. Somit entstehen im Verlaufe des Spiels über jeder Eistüte zwei Reihen mit je sechs Eiskugeln. Passende 2er-Kombinationen können jetzt waagrecht und senkrecht gebildet werden. Auch in diesem Spiel dürfen pro Eistüte höchstens 12 Eiskugeln gelegt werden. Zur Kennzeichnung wird auf die letzten beiden Eiskugeln ein Sahnehäubchen gelegt. Die Zusammensetzung dieser Eistüte darf nicht mehr verändert werden, auch nicht durch einen Joker. Wird eine Sahnekugel gezogen, so kann diese normal angelegt werden oder sie wird gegen eine bereits ausliegende Eiskugel ausgetauscht, die dann im gleichen Zug wieder angelegt werden muß. Eine Sahnekugel ersetzt jede gewünschte Eiskugelfarbe.

Spielende:

Für jede Übereinstimmung Eiskugeln mit Eiskarten – sowohl waagrecht als auch senkrecht = 1 Punkt.

Wenn die letzte Eiskugel auf eine der drei Eistüten gelegt wird, endet das Spiel. Für jede Übereinstimmung mit der Kombination auf der eigenen Eiskarte – in beliebiger Richtung, waagrecht und senkrecht – erhalten die Spieler einen Punkt. Der Joker ersetzt jede gewünschte Eiskugelfarbe. Das Kind mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel.



GELATI

Frosty-funny puzzle game with several versions; for families one or more players from the age of 6 on, for children two or three players from the age of 4 on.

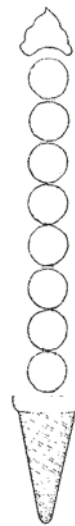
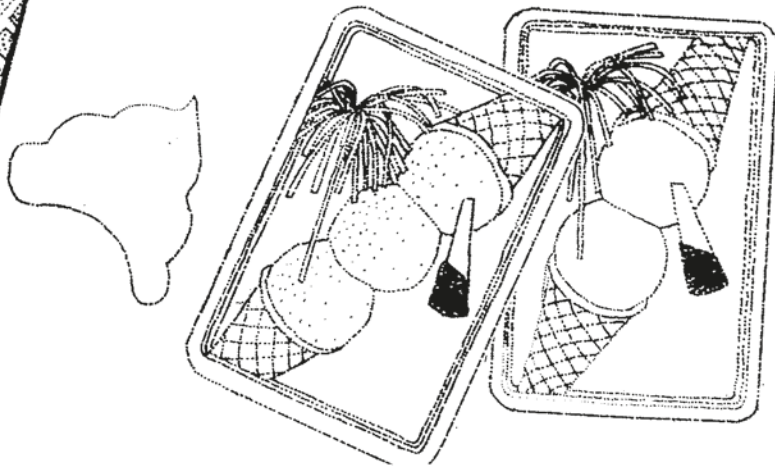
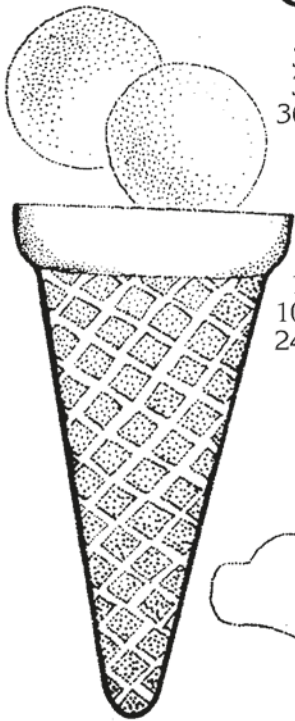
Length of game: over 15 minutes

Idea of the game:

No matter whether in summer or in winter, it's always fun to lick ice-cream. This game, which is called „Gelati“ (the Italian word for ice-cream) is all about ice-cream. In GELATI the players must try to position the ice-cream balls in the right combinations. At the end, the player with most ice-balls in the right sequence according to the cards in his/her hand, has won the game.

Contents:

- 3 ice-cream cones
- 3 whipped cream peaks
- 36 wooden ice-cream balls
 - 8 brown (chocolate ice-cream)
 - 8 pink (strawberry ice-cream)
 - 8 green (pistachio ice-cream)
 - 8 yellow (vanilla ice-cream)
 - 4 self-coloured (cream-flavour) as jokers
- 1 sack to collect the ice-cream balls
- 10 ice-cream cards with two ice-cream balls each
- 24 ice-cream cards with three ice-cream balls each



8 balls of
one colour

**An ice-cream
cone and a
whipped cream
peak for each
player**

**Take 1 ice-cream
ball and put it
on your cone, if
it is the same
colour your
selected at the
beginning of the
game. A joker
ice-cream ball
represents an
ice-cream ball
of any color.**

**If you collect
eight ice-cream
balls of one
colour = winner**

1.1 THE GAME FROM THE AGE OF FOUR ON (for two or three players) – Game I

Aim of the game:

Each of the three players is to form an ice-cream consisting of 8 ice-cream balls, however, only containing the ice-cream colour selected by the player at the beginning of the game.

Preparation:

The 36 ice-cream balls are placed in the sack and mixed. Each player places a cone in front of himself/herself and a whipped cream peak next to it. The ice-cream cards with two and three balls are not used for this game. The youngest child starts the game.

Course of the game:

Each player selects one of the four ice-cream flavours: vanilla, chocolate, strawberry or pistachio. Each player in turn takes one of the ice-cream balls out of the sack and places it on his/her own cone, if it corresponds to the ice-cream flavour selected at the beginning of the game. If the colour of the ice-cream ball taken out is different, it must be put back into the sack. A joker ice-cream ball can represent any ice-cream colour and can therefore always be put on the cone.

End of the game:

The first player to collect eight ice-cream balls places his/her whipped cream peak on the top of the last ice-cream ball that was placed on the cone and has then won the game.



8 balls of different colours

One ice-cream cone and one whipped cream peak per player

Take one ice-cream ball and put it on your cone, you must not have more than two ice-cream balls of one colour on your cone. The joker ice-cream ball can be used for an ice-cream ball of any colour.

If you have eight ice-cream balls on your cone = winner

1.2 THE GAME FROM THE AGE OF FOUR ON (for two or three players) – Game II

Aim of the game:

Each of the three players has to form an ice-cream cone consisting of 8 ice-cream balls containing at the most two balls of one ice-cream colour.

Preparation:

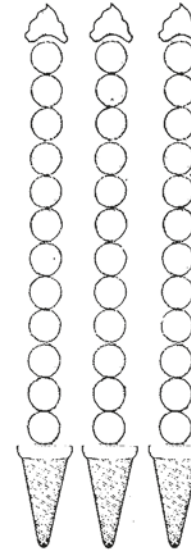
The 36 ice-cream balls are placed in the sack and mixed. Each player places a cone in front of himself/herself and puts a whipped cream peak next to it. The ice-cream cards with two and three balls are not used for this game. The youngest child starts the game.

Course of the game:

Each player in turn takes an ice-cream ball out of the sack and places it on top of his/her own cone, however, only if this ice-cream colour has not at all or only once been put on the cone. If two balls of the same ice-cream colour have already been taken out of the sack, then that ice-cream ball must be put back into the sack. A joker ice-cream ball can be used for any colour desired. In this case, only one ice-cream ball of one colour and one joker can be on the cone.

End of the game:

The first player who manages to place eight ice-cream balls on his/her cone places the whipped cream peak on the top ice-cream ball. All players who have not played in this round may take an ice-cream ball. The players with eight ice-cream balls on their cone have then won the game.



12 balls

Each player takes three ice-cream cards with three ice-cream balls



Take 1 ice-cream ball and place it on any cone. Other ice-cream balls can be replaced by the cream-flavoured ice-cream ball.

Version:

Twelve ice-cream balls with three ice-cream balls of one colour at the most on your cone.

2. THE FAMILY GAME FROM THE AGE OF SIX ON (for two or more players)

The game with concealed cards

Aim of the game:

The colour combinations of the player's own ice-cream cards should be formed as often as possible.

Preparation:

The 36 ice-cream balls are placed in the sack and mixed. The three ice-cream cones are placed in a row on the edge of the table or on the floor. The three whipped cream peaks are placed next to the cones. Only the ice-cream **cards with three ice-cream balls** are used for this game. Each player takes three cards from pile of cards that are mixed and then placed with the face down. The players each hold their cards in their hands so that the other players cannot see them.

Course of the game:

Each player in turn takes one ice-cream ball out of the sack and places it on one of the three cones of his/her choice. The cones may either be empty or already contain one or more balls. The idea is to create the combinations on the ice-cream cards as often as possible. A cone can contain 12 ice-cream balls at the most. After having placed the last ice-cream ball on the cone, a whipped cream peak is put on top to show that the cone is complete. The combination of balls on one cone may not be altered any more, not even by placing a joker. If a player takes a cream-flavoured ball, then this colour can either be placed on the cone in the normal way, or replaced by an ice-cream ball

that has already been placed on the cone. The ball that is replaced must be placed on another cone by the same player. A cream-flavoured ice-cream ball can represent any ice-cream flavour.

End of the game:

For each ice-cream ball that coincides with the combination on the ice-cream cards = 1 point.

The game ends when the last ice-cream ball has been placed on one of the three ice-cream cones. The players get one point for each combination that coincides with the combination shown on each player's own ice-cream card. A joker replaces any ice-cream colour desired. The one who gets the highest number of points has won the game.

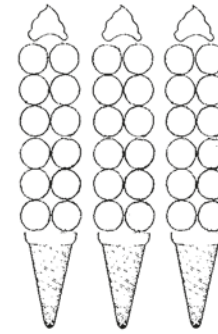
The game with open cards:

Take 3 ice-cream cards with three ice-cream balls. Distribute all ice-cream balls among the players before placing them on the cones. Take 1 ice-cream ball and place it on a cone. Cream flavoured ice-cream balls may represent an ice-cream ball of any colour. Other ice-cream balls can be replaced by the joker ice-cream ball.

Each child takes three ice-cream cards with three ice-cream balls each. The players in turn each take one ice-cream ball out of the sack and place it in front of them so that the others can see it. As soon as all ice-cream balls have been taken out of the sack in the way described, the players in turn (as described in the version of the game with concealed cards) place one ice-cream ball each on the ice-cream cones. These may be either empty or already contain one or more ice-cream balls. The game is over when all of the ice-cream balls and the whipped cream peaks have been placed on the cones. The points are calculated in the same way as in the version with concealed cards. Each one holds the three ice-cream cards for each player in his/her hand so that the other players cannot see them. A cream-flavoured ball can be placed in a normal way or can replace an ice-cream ball on one of the cones. This ice-cream ball must then immediately be placed on another cone by the same player.

3. THE SOLITARY GAME

The player places the ice-cream balls in the sequence in which he/she takes them. The aim is to achieve the colour combinations on the player's own three ice-cream cards as often as possible.



Each child takes an ice-cream card with two ice-cream balls.



Take 1 ice-cream ball and place it on a cone. 1 cone = 2 x 6 ice-cream balls. Cream-flavoured balls can be used to replace an ice-cream ball of any colour. Other ice-cream balls can be replaced by the joker ice-cream ball.

For each combination of ice-cream balls that coincides with the ice-cream cards – either vertical or horizontal = 1 point.

4. THE GAME FOR ICE-CREAM CHAMPIONS

Aim of the game:

The colour combinations of the players own cards should be formed as often as possible.

Preparation:

The 36 ice-cream balls are placed in the sack and mixed. The three ice-cream cones are placed in a row on the edge of a table or on the floor. The three whipped cream peaks are placed next to the cones. Only the ice-cream cards with two ice-cream balls are used for this game. Each child takes a card upside down. The players each hold the cards in their hands so that the other players cannot see them.

Course of the game:

Each player in turn takes an ice-cream ball out of the sack and places it either on a cone and/or next to an ice-cream ball that has already been placed on a cone. In the course of the game two rows with six ice-cream balls each are thus formed. Corresponding combinations of two balls can therefore be formed either vertically or horizontally. In this version of the game, too, an ice-cream cone may not contain more than 12 balls. A whipped cream peak is placed on the top of the cone to signify that it has been completed. The combination of such a cone may not be altered any more, not even by using a joker. If a cream-flavoured ball is taken out of the sack, it can be placed in a normal way or be used to replace an ice-cream ball on a cone. This ball must then immediately be replaced by the same player. A cream-flavoured ball can be used to replace any ice-cream colour desired.

End of the game:

The game is over when the last ice-cream ball has been placed in one of the three cones. The players get one point for each combination – either vertical or horizontal – that coincides with the combination shown on the player's own ice-cream card. The joker can be used to replace any ice-cream colour desired. The child with the highest number of points has won the game.

GELATI

Un jeu „glacé“ avec
une version familiale, à partir de 6 ans
une version pour 2 – 3 joueurs, à partir de 4 ans

Durée de la partie: 15 mn. et plus

Contenu:

- 3 cornets
- 3 portions de crème
- 36 boules en bois
 - 8 marrons (chocolat)
 - 8 roses (fraise)
 - 8 vertes (pistache)
 - 8 jaunes (vanille)
 - 4 jokers (glace à la crème) couleur bois
- 1 sac de toile
- 10 cartes à 2 boules
- 24 cartes à 3 boules

Manger de la glace fait toujours plaisir, peu importe la saison. Et nous sommes ici au coeur du sujet, GELATI voulant dire „glace“ en italien. Votre objectif est d'assembler correctement les parfums: celui qui réussit à rassembler le plus souvent les boules inscrites sur ses cartes remporte la partie.

1.1 VERSION I – pour 2 – 3 joueurs, à partir de 4 ans

But du jeu:

Chacun des joueurs essaye de former une glace à 8 boules rien qu'avec la couleur choisie au départ.



**8 boules
de la même
couleur**

Au préalable:

1 cornet et 1 portion de crème par joueur

Les 36 boules sont placées dans le sac et mélangées. Chaque joueur pose un cornet devant soi et conserve une portion de crème à portée de la main. On n'utilise pas les cartes. Chacun choisit un parfum différent: vanille, chocolat, fraise ou pistache. Le plus jeune commence.

Déroulement de la partie:

Piocher une boule et la placer si elle est de la couleur choisie. Un joker rem- place n'importe quelle couleur

Chacun leur tour, les joueurs piochent une boule dans le sac et la placent au dessus de leur cornet si elle correspond à la couleur choisie au départ. Dans le cas contraire, on remet la boule dans le sac. Un joker remplace n'importe quelle couleur et peut donc être placé à tout moment.

Fin de la partie:

8 boules de la même couleur récupérées: gagné

Le premier à posséder un cornet surmonté de 8 boules dépose sa portion de crème au sommet et remporte la partie.

1.2 VERSION II – pour 2 – 3 joueurs

But du jeu:

8 boules, 4 couleurs différentes

Chacun des joueurs essaye de former une glace à 8 boules dont 2 au maximum de chaque couleur.

Au préalable:

1 cornet et 1 portion de crème par joueur

Les 36 boules sont placées dans le sac et mélangées. Chaque joueur pose un cornet devant soi et conserve une portion de crème à portée de la main. On n'utilise pas les cartes. Le plus jeune commence.



Déroulement de la partie:

Piocher une boule et la placer, jamais plus de 2 boules d'une même couleur. Un joker remplace n'importe quelle couleur

Chacun leur tour, les joueurs piochent une boule dans le sac et la placent au dessus de leur cornet si la couleur piochée n'y apparaît pas encore ou n'y est présente qu'une seule fois. S'il y a déjà 2 boules de la couleur piochée au dessus du cornet, on remet la boule dans le sac. Un joker remplace n'importe quelle couleur à condition que celle-ci n'apparaisse pas encore 2 fois.

Fin de la partie:

8 boules placées: gagné

Le premier joueur à avoir rassemblé 8 boules au dessus de son cornet dépose sa portion de crème au sommet. Celui ou ceux qui n'ont pas encore joué pendant ce tour ont le droit de piocher une dernière boule. Les joueurs qui, à l'issue, sont parvenus à récupérer 8 boules remportent la partie.

Variante:

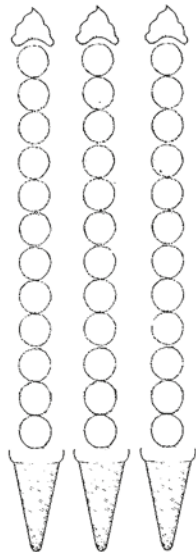
Il faut récupérer 12 boules dont 3 au maximum de chaque couleur.

2. VERSION FAMILIALE: 2 joueurs et plus, à partir de 6 ans

En dissimulant les boules

But du jeu:

Il s'agit d'obtenir le plus souvent possible les combinaisons de couleur inscrites sur les cartes qu'on a en main.



12 boules

Au préalable:

Chacun tire 3 cartes à 3 boules



Les 36 boules sont placées dans le sac et mélangées. On pose les 3 cornets côte-à-côte. Les 3 portions de crème restent à portée de main. On utilise uniquement **les cartes à 3 boules**; chaque joueur en tire 3 puis les regarde sans les montrer à ses adversaires.

Déroulement de la partie:

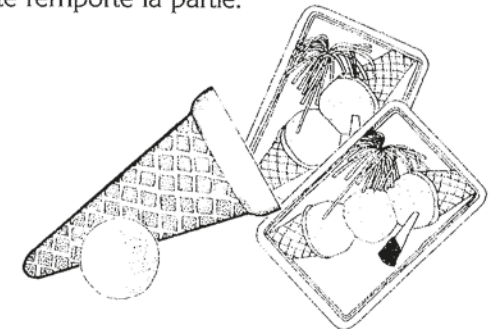
Piocher une boule et la placer au dessus d'un cornet. Possibilité de remplacer une boule par un joker

A tour de rôle, les joueurs piochent une boule dans le sac et la déposent au dessus d'un cornet ou, si celui-ci est déjà surmonté d'une rangée de boules, au sommet de la rangée, peu importe le cornet ou la rangée. Ce faisant, ils essaient d'obtenir le plus souvent possible les combinaisons inscrites sur leurs cartes. Une rangée au dessus d'un cornet ne doit jamais comprendre plus de 12 boules: dès qu'on arrive à ce total, on place une portion de crème au sommet de la rangée afin d'indiquer qu'elle est complète. Il n'est pas permis de modifier quoi que ce soit dans une rangée complète, pas même avec un joker. Lorsqu'on pioche un joker, on peut soit le placer de la manière décrite ci-dessus, soit l'échanger contre une boule déjà en place: dans ce cas, celle-ci doit immédiatement être déposée ailleurs. Un joker remplace n'importe quelle couleur.

Fin de la partie:

1 point pour chaque combinaison inscrite sur une de ses cartes

La partie se termine dès que la dernière boule retirée du sac a été placée au sommet de la dernière rangée incomplète. Les joueurs abattent alors leurs cartes et désignent les endroits où apparaissent à l'endroit ou à l'envers les combinaisons inscrites sur celles-ci. Chaque combinaison réalisée correspondant à une carte rapporte 1 point. Celui qui obtient le plus de points à l'issue du décompte remporte la partie.



Sans dissimuler les boules:

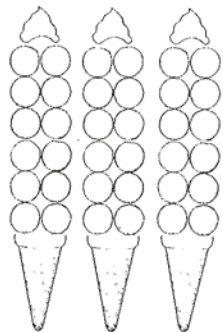
Tirer 3 cartes à 3 boules. Répartir l'ensemble des boules entre les joueurs. Choisir une boule et la placer au dessus d'un cornet. Un joker remplace n'importe quelle couleur.

Chacun tire 3 cartes 3 boules sans les montrer aux autres. A tour de rôle, chacun pioche une boule dans le sac et la pose en évidence devant soi. Une fois que toutes les boules ont été piochées, on choisit chacun son tour une boule du tas dont on dispose pour la placer au dessus d'un cornet ou d'une rangée. Pour le reste, la partie se déroule comme à boules dissimulées.

3. VERSION SOLITAIRE

La partie se déroule comme dans la variante à boules dissimulées, si ce n'est qu'on joue seul en cherchant à obtenir le plus souvent possible les combinaisons inscrites sur les 3 cartes préalablement tirées.

4. VERSION POUR LES CHAMPIONS



Chacun pioche une carte à 2 boules



But du jeu

Obtenir le plus souvent possible la combinaison inscrite sur sa propre carte.

Au préalable:

Les 36 boules sont mises dans le sac et mélangées. On pose les 3 cornets côte-à-côte. Les 3 portions de crème restent à portée de main. On utilise uniquement les **cartes à 2 boules**; chaque joueur tire 1 carte puis la regarde sans la montrer à ses adversaires.

Déroulement de la partie:

Piocher 1 boule et la placer au dessus d'un cornet. 2 x 6 boules par cornet au maximum. Un joker remplace n'importe quelle couleur. Possibilité de remplacer une boule en place par un joker

Chacun leur tour, les joueurs piochent une boule dans le sac et la posent sur un cornet ou sur une rangée de leur choix, sachant que cette fois, on installe 2 rangées au dessus de chaque cornet. Une combinaison inscrite sur une carte pourra donc être obtenue à la fois horizontalement et verticalement. 12 boules (2 rangées de 6) par cornet restent le maximum; dès qu'un cornet est surmonté de 2 rangées complètes (6 boules chacune), on place une portion de crème au sommet et on n'a plus le droit d'y changer quoi que ce soit, pas même avec un joker. Un joker peut être placé de la même façon qu'une boule de couleur ou bien remplacer une boule déjà en place: dans le second cas, la boule remplacée doit immédiatement être déposée ailleurs. Un joker remplace n'importe quelle couleur.

Fin de la partie:

1 point pour toute combinaison inscrite sur sa propre carte

La partie se termine dès que la dernière boule a été mise en place. Les joueurs obtiennent alors un point chaque fois qu'apparaît (horizontalement ou verticalement, dans n'importe quel sens) la combinaison inscrite sur leur carte. Le joueur totalisant le plus de points remporte la partie.

Habermaafß GmbH, 8634 Rodach, Postfach 1107