

GOGOGO!

... of: wie zal gestopt worden?

Auteur: Roberto Fraga
 Illustraties: Rolf Vogt
 Grafisme: Johann Rüttinger, Lena Kappler
 Redactie: Kathi Kappler
 ©2005: DREI MAGIER SPIELE GmbH
 Spelers: 2 - 5
 Leeftijd: vanaf 5 jaar
 Spelduur: ongeveer 10 minuten

Materiaal

- 5 x 5 Dierenkaarten
- 5 x 5 »Huiskaarten«
- 1 STOP kaart
- Spelregels



Stop kaart



Dierenkaarten



Huiskaarten

Spelidee

Vijf dieren zijn onderweg naar huis, elk op een andere manier, met de wagen, op inline-skates, op fietsen of met stelten. Elke speler probeert ofwel **vier dezelfde** (vb. vier olifanten) ofwel **vier verschillende dieren** (vb. olifant, muis, vis en hond) naar huis te brengen. Daarbij komt het er vooral op aan **de snelste** te zijn. Wanneer twee of meerdere spelers in een ronde hetzelfde dier naar huis willen vervoeren, zal enkel de speler die als **eerste** zijn hand op de passende kaart legt deze kaart mogen nemen en open voor zich leggen. **Degene die als eerste vier dezelfde of vier verschillende dierenkaarten voor zich heeft liggen, is de winnaar van de ronde.**

Vorbereiding



Alle dierenkaarten worden gesorteerd en open in vijf stapels in het midden van de tafel gelegd (een stapel van elk dier). Elke speler ontvangt één van elk van de vijf verschillende »Huiskaarten« en houdt deze gedekt in de hand. Wanneer men met minder dan vijf personen speelt worden de overige »Huiskaarten« terug in de doos gestopt. De jongste speler krijgt ook nog de STOP kaart.

Spelverloop

Elke speler kiest in het **geheim één van zijn vijf verschillende »Huiskaarten« uit**, en ligt die **gedekt** voor zich. Dan pas mag de eigenaar van de STOP kaart één van de vijf dieren uitsluiten door middel van de STOP kaart op één van de stapels in het midden te leggen (vb. op de stapel met de muiskaarten). Nu draaien alle spelers op commando (GoGoGo!) **tegelijk** hun kaarten om.

Het kan natuurlijk zijn dat meerdere spelers dezelfde tekening gekozen hebben. Daarom moet iedereen proberen zijn hand als eerste op de met de »Huiskaart« overeenkomstige dierenstapel te leggen.

Alle Spelers die

- de kaart als eerste aangeraakt hebben
- de juiste dierenkaart overeenkomstig de »Huiskaart« geraakt hebben, mogen deze nemen en **open** voor zich leggen.

STOP kaart

Degene die een huiskaart (vb. kaasstolp) gekozen heeft waarvan de bijpassende dierenkaart (muis) geblokkeerd werd, krijgt deze ronde jammer genoeg geen kaart.



Indien een speler per vergissing de hand op een **verkeerde of de geblokkeerde stapel** legde, moet hij één van de reeds gewonnen dierenkaarten (hij moet er wel minstens één overhouden) **terug** op de respectievelijke stapel leggen.

Nu stopt ieder zijn net gespeelde "Huiskaart" terug bij de andere kaarten in zijn hand, **de STOP kaart verhuist naar de volgende speler** (in wijzerszin), en de volgende ronde kan beginnen.

Einde en Winnaar

Het spel eindigt:

- Zodra een speler **vier dezelfde of vier verschillende dierenkaarten voor zich liggen heeft**.

Degene die dit als eerste klaarspeelt, heeft gewonnen! Het is mogelijk dat meerdere spelers tegelijk winnen.

Veel plezier !



GOGOGO!

... ou : qui sera stoppé net?

Auteur : Roberto Fraga
 Illustrations : Rolf Vogt
 Graphisme : Johann Rüttinger,
 Lena Kappler
 Rédacteur : Kathi Kappler
 © 2005 : DREI MAGIER SPIELE GmbH
 Joueurs : 2 - 5
 Age : à partir de 5 ans
 Durée : env. 10 minutes

Matériel

- 5 x 5 cartes Animaux
- 5 x 5 cartes Maisons
- 1 carte STOP
- Règle du jeu



Carte STOP



Animaux

Maisons

Idée et objectif du jeu

Cinq animaux rentrent chez eux, chacun par un moyen différent : en auto, en rollers, en vélo ou sur des échasses. Chaque joueur cherche à ramener chez eux ou bien **quatre animaux identiques** (par exemple quatre éléphants) ou bien **quatre animaux différents** (par exemple : éléphant, souris, poisson et chien).

Il est très important d'être le plus **rapide** car, si durant un tour deux ou plusieurs joueurs veulent ramener le même animal à la maison, seul le joueur qui pose le **premier** sa main sur la carte visée peut la prendre et la placer devant lui face visible.

Le premier à avoir devant lui quatre animaux identiques ou quatre différents a gagné.

Préparation

Toutes les cartes Animaux sont triées et placées faces visibles au milieu de la table, en cinq tas (un par animal).

Chaque joueur reçoit une carte Maison de chaque et les prend en main, sans les montrer. A moins de cinq joueurs, les cartes Maisons restantes sont remises dans la boîte. Le plus jeune reçoit en outre la carte STOP.



Déroulement du jeu

Chaque joueur **choisit secrètement une de ses cinq cartes Maisons** et la place face cachée devant lui. C'est le moment, le seul, où le possesseur de la carte STOP peut bloquer un des cinq animaux. Il place sa carte STOP sur une des piles du milieu (par exemple celle de la souris). Au signal (GoGoGo), tous les joueurs **retournent leur carte en même temps**.

Comme il est possible que **plusieurs joueurs choisissent le même animal**, chacun doit chercher à être **le premier à mettre sa main sur la pile** désignée avec la carte Maison.

Tous les joueurs qui

- ont les premiers touché la carte,
- ont vraiment touché la carte désignée par leur carte Maison la prenne et la pose devant eux **face visible**.

Carte STOP

Qui a choisi la carte Maison (par exemple la cloche à fromage) appartenant à l'animal qui est bloqué (la souris) ne reçoit malheureusement **aucune** carte pour ce tour.



Si un joueur touche de la main une **mauvaise pile ou bien la pile qui est bloquée**, il doit **reposer** une carte Animal déjà gagnée (s'il en possède au moins une) sur la pile correspondante.

Ensuite chaque joueur remet la carte Maison jouée dans sa main, **la carte STOP va au joueur suivant** (dans le sens des aiguilles d'une montre), et le prochain tour commence.

Fin du jeu et victoire

Le jeu prend fin :

- dès qu'un joueur a **quatre animaux semblables ou quatre animaux différents** devant lui.

Le premier qui y parvient gagne la partie ! Il est aussi possible que plusieurs joueurs gagnent en même temps.

Amusez-vous bien !

