

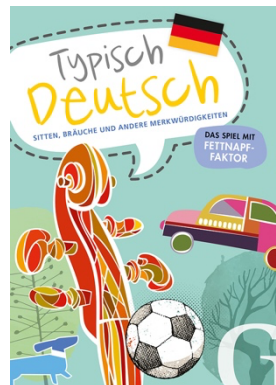
# SPIELANLEITUNGEN

in Englisch / Französisch / Spanisch / Italienisch

für die Spiele

Typisch Deutsch! / Very British / Très Français

Italianissimo / Españolísimo





## Rules of the game

### Preparation

- Before starting, make sure you have read the explanations about the emojis as well as the short editorial notes.
- The game is played with 32 cards only (not all the cards). After shuffling the cards thoroughly, place them in the middle of the table with the coloured side up.
- Place the emoji chips face down in the bottom of the box and mix them by shaking. Before starting, each player takes 5 chips and places them face up on the table.

### How the game is played

The game consists of **two steps** each turn: First, the players place their stakes by putting an emoji chip in the middle of the table. Following this, a card is turned. The players take turns clockwise, starting with the youngest player. This order of play applied to placing the chips, drawing a card, and answering the question.

### Placing the chips

The player whose turn it is puts down a chip at the centre of the table. The other players follow suit, placing their chips. They have one of two options: they can **either** place a chip **with the same emoji** as the one chosen by the player whose turn it is. If so, they can provide their own answer to the forthcoming question and contradict the player whose turn it is if necessary. **Alternatively**, they can place a chip with **any other symbol**. If the player whose turn it is cannot answer the question - or if there is no question on the card with the appropriate emoji – then the player whose emoji is on the card may answer.

### Turn over the card and read out the question

The player whose turn it is turns over a card and reads out the question that corresponds to the emoji chip he or she has placed on the table. If answered correctly, the player wins all the chips that have been staked. If the symbol does not appear on the card, or if the player answers incorrectly, the chips remain in play and the next players takes their turn (see section on “Placing the chips”).

### Winning chips

The player who answers a question correctly wins all the wagered chips. If no one answers a question correctly, or if none of the emojis are on the card, the chips are placed in the “blunder box” in the lid of the box.

If a question with the 🤔 symbol (“**blunder bum**”) is answered incorrectly, the stakes are **immediately** placed in the blunder box. A fresh card is drawn. The player who answers the next question correctly not only wins the stakes, but also all the chips that are in the blunder box.

A task with an 🗨️ emoji (“**Improv King**”) always functions as a **joker**. In this case, the question doesn’t call for a right or wrong answer but encourages the player to formulate an individual answer in a complete sentence. In doing so, the player wins the chips at stake – as well the chips in the blunder box, should there be any.

### Drawing new chips

Before a fresh card is drawn, the player whose turn it is may exchange up to 3 chips for new chips from the stack. Players who have run out of chips must skip a round and can take 3 new chips from the stack.

### End of the game

The game is over when all the cards in the deck have been drawn or there are no more chips in the stack. The winner is the player who wins the most chips, although there are **two types of winner**: the overall winner, as well as the individual winner, for example, whoever has collected the most “Lingo Lover” chips is crowned the linguistic champion, etc.

### Editorial notes

The translations of the questions can be found on the back of the cards as well as the answers (sometimes with additional explanatory notes).

It should always be the **second card of the deck** which is turned over. The player who draws the card covers the back of the card with his or her hand so that no one can see the answers.

Players often have diverse language skills. If they are any problems understanding a phrase or pronouncing a word, feel free to help each other!

### Key to the symbols



#### “Blunder Bum”

Answering these questions incorrectly could be slightly embarrassing – or just plain funny – as well as being awkward should the player ever actually be in the situation described.



#### “Lingo Lover”

Questions about linguistic peculiarities - idioms, colloquialisms, platitudes, swear words, and dialects. Everything and anything to do with this idiosyncratic language.



#### “Clever Clogs”

General knowledge questions about Britain’s unique attributes, from its history to its culture, science and technology, society and glitz, and - not forgetting - its culinary highlights.



#### “Funny Face”

Amusing, quirky questions about British curiosities and everything else under the sun.



#### “Improv King” / Joker

Open-ended questions with no right or wrong answer. The person who answers with a complete sentence wins the stake.

## Règle du jeu



### Mise en place du jeu

- Avant la toute première partie, lire les explications relatives aux émojis et la rubrique « Le mot de l'éditeur ».
- Une partie ne se joue pas avec la totalité des cartes, mais seulement avec 32. Mélanger ces dernières et les placer, verso (= face de couleur) vers le haut, au centre de la table.
- Mettre les jetons, émojis non visibles, dans le fond de la boîte et les mélanger. Puis, chaque joueur tire 5 jetons qu'il peut déposer, émojis visibles, devant lui.

### Déroulement du jeu

Le jeu se déroule **en deux temps** : tout d'abord, les joueurs misent, c'est-à-dire qu'ils placent les jetons-émojis au centre de la table puis, une carte est retournée. Qu'il s'agisse de miser, de retourner les cartes ou de répondre aux questions, les joueurs jouent à tour de rôle et dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune joueur commence.

### Miser des jetons

Le joueur, dont c'est le tour, place le jeton de son choix au centre de la table. Puis, c'est au tour des autres joueurs de miser eux aussi un jeton. Ils ont deux possibilités : **soit** ils misent un jeton arborant **le même émoji** que le joueur, dont c'est le tour. Dans ce cas, ils ont le droit de contredire le joueur, qui a répondu à la question, et de donner leur propre réponse. **Soit** ils misent un jeton arborant **n'importe quel autre symbole**. Si le joueur, dont c'est le tour, n'est pas en mesure de répondre à sa question – ou bien si aucune question précédée de l'émoji, qu'il a misé, ne figure sur la carte – alors le joueur ayant misé l'un des émojis représentés sur la carte tirée et retournée, est en droit de répondre.

### Retourner une carte et lire une question à voix haute

Le joueur, dont c'est le tour, retourne une carte et lit, à voix haute, la question correspondant au symbole du jeton qu'il a misé. S'il répond correctement, il remporte tous les jetons misés. Si le symbole ne figure pas sur la carte ou bien s'il ne répond pas correctement, les autres joueurs peuvent tenter leur chance (cf. "Miser des jetons").

### Remporter des jetons

Le joueur, qui a répondu correctement à une question, remporte tous les jetons misés. Si personne ne répond correctement à une question ou bien si aucun des émojis misés ne figure sur la carte qui a été tirée, les jetons misés sont déposés dans le "Fettnapf" représenté à l'intérieur du couvercle de la boîte.

Si la réponse à une question précédée du symbole 🙄 ("**Fettnapf-Experte**") n'est pas correcte, la mise va **immédiatement** dans le "Fettnapf". On tire une nouvelle carte. Le joueur, qui répond correctement à la question suivante, ne remporte pas seulement la totalité de la mise, mais également tous les jetons qui se trouvent, à ce moment-là, dans le "Fettnapf".

Une consigne ou une question précédée du symbole 🤪 ("**génie de l'improvisation**") est toujours un **joker**. Peu importe dans ce cas que la réponse apportée soit bonne ou mauvaise : il s'agit, pour le joueur, de répondre par une phrase complète. Il remporte alors tous les jetons misés – ainsi que tous ceux se trouvant éventuellement dans le "Fettnapf".

### Tirer de nouveaux jetons

Avant de tirer une nouvelle carte, le joueur, dont c'est le tour, a le droit d'échanger jusqu'à 3 jetons contre de nouveaux pris parmi les jetons en réserve. Les joueurs, qui n'ont plus de jetons, passent un tour avant de pouvoir prendre 3 nouveaux jetons parmi ceux en réserve.

### Fin de partie

La partie s'achève lorsque toutes les cartes ont été jouées ou lorsqu'il n'y a plus de jetons en réserve. A gagné le joueur qui, à ce moment-là, détient le plus de jetons. Mais il n'est pas le seul à être distingué : en effet, tous les joueurs sont répartis entre les différents types de joueurs en fonction des émojis et le joueur détenant le plus grand nombre de jetons "expert en langue", par exemple, se voit décerner le titre d'expert en langue, etc.

### Le mot de l'éditeur

Au verso des cartes figure la traduction allemande des questions ainsi que les solutions (éventuellement complétées d'explications).

La carte, que l'on retourne, est toujours la deuxième en partant du haut du tas de cartes. Le joueur, qui tire la carte, en masque le dos de sa main afin que personne ne puisse voir les solutions qui s'y trouvent.

Au cours d'une partie, les connaissances linguistiques sont souvent variables d'un joueur à l'autre. Aussi les joueurs doivent-ils s'entraider en cas de difficultés de compréhension ou de prononciation.

### Signification des symboles



#### "Fettnapf\*-Experte" (= Roi de la gaffe)

Questions, auxquelles il est quelque peu gênant d'apporter une mauvaise réponse ou qui, dans la réalité, pourraient mettre le joueur dans une situation embarrassante.



#### Expert en langue

Questions relatives à des faits de langue : expressions idiomatiques, langage familier, dialecte, formules toutes faites, injures, etc.



#### Monsieur/Madame Je-sais-tout

Questions de culture générale relatives aux particularités du pays dans des domaines tels que l'histoire, la culture, la technique/la science, la société, la gastronomie, etc.



#### Clown de service

Questions drôles, décalées ou portant sur des singularités.



#### Génie de l'improvisation / Joker

Questions ouvertes auxquelles il n'y a ni bonne ni mauvaise réponse. Le joueur qui répond en formant une phrase complète remporte les jetons misés.



## Regole del gioco

### Preparazione

- La prima volta che si gioca leggere la spiegazione degli emoji e le avvertenze della redazione.
- Per giocare si utilizzano soltanto 32 carte. Mescolare le carte con cui si gioca e posizionarle al centro del tavolo con il lato colorato verso l'alto.
- Mettere i gettoni con l'icona verso il basso nel coperchio della scatola e mescolarli. Ogni giocatore preleva poi 5 gettoni che posiziona visibili davanti a sé.

### Svolgimento

Il gioco si svolge sempre **in due fasi**: prima tutti i giocatori mettono al centro del tavolo i gettoni con gli emoji che costituiscono la loro posta in gioco, poi si gira una carta. Si gioca in senso orario in tutte le fasi: puntando i gettoni, scoprendo le carte e rispondendo alle domande. Incomincia il giocatore più giovane.

### Puntare i gettoni

Il primo giocatore, quando è il suo turno, mette uno dei suoi gettoni a scelta al centro del tavolo. Dopo di lui gli altri giocatori, a turno, puntano il loro gettone. Ci sono due possibilità: si può puntare il gettone **con lo stesso emoji** del giocatore di turno e, dopo che il giocatore ha risposto alla domanda, correggerlo e dare la propria risposta **oppure** si punta un gettone **con un'altra icona a scelta**. Se il giocatore di turno non sa rispondere alla sua domanda - oppure sulla sua carta non c'è una domanda corrispondente all'emoji giocato - allora alla domanda può rispondere il giocatore che ha puntato un emoji di quelli che compaiono sulla carta pescata.

### Scoprire una carta e leggere la domanda ad alta voce

Il giocatore di turno scopre una carta e legge ad alta voce la domanda corrispondente all'emoji da lui puntato. Se risponde correttamente alla domanda vince tutti i gettoni che sono stati puntati. Se sulla carta pescata non compare il suo emoji oppure il giocatore dà una risposta errata alla domanda, è il turno degli altri giocatori (vedi paragrafo "Puntare i gettoni").

### Per vincere i gettoni

Il giocatore che risponde correttamente alla domanda vince tutti i gettoni sul tavolo. Se nessuno risponde correttamente alla domanda oppure se sulla carta pescata non compare nessuno degli emoji dei gettoni giocati, i gettoni vengono messi nella ciotola 'Fettnapf' nel coperchio della scatola. Se a una domanda con l'icona 🧐 (**Esperto in figuracce da 'Fettnapf'**) viene data la risposta errata, la posta in gioco va **subito** messa nella ciotola 'Fettnapf' e si pesca una nuova carta. Il giocatore che risponde correttamente alla prossima domanda vince non solo la posta sul tavolo, ma anche i gettoni che si trovano nella ciotola 'Fettnapf' in quel momento.

I compiti 🤖 (**Improvvisatore nato**) costituiscono sempre un **Jolly**. Questo significa che non esiste una risposta giusta o sbagliata, ma è importante che il giocatore risponda con una frase completa per vincere sia i gettoni della puntata che i gettoni eventualmente presenti nella ciotola 'Fettnapf'.

### Per pescare nuovi gettoni

Prima di pescare una nuova carta il giocatore di turno può sostituire fino a 3 dei propri gettoni con dei gettoni nuovi. I giocatori che non hanno più gettoni saltano il giro e pescano 3 nuovi gettoni dalla riserva.

### Fine del gioco

Il gioco termina quando si finiscono le carte del mazzo oppure quando nella riserva non ci sono più gettoni. Vince il giocatore che alla fine del gioco possiede il maggior numero di gettoni. Dopo aver determinato il vincitore però si eleggono anche i diversi tipi di giocatore in base agli emoji vinti. Così

p.es. chi avrà il maggior numero di emoji del genio linguistico verrà eletto 'Genio linguistico' e così via.

### **Avvertenze della redazione**

Sul retro delle carte si trovano la traduzione in tedesco delle domande e le soluzioni (a volte accompagnate da spiegazioni).

Si pesca sempre la seconda carta in cima al mazzo. Il giocatore che pesca la carta deve coprire con la mano il retro della carta in modo che nessuno possa leggere le soluzioni.

I giocatori spesso hanno livelli linguistici diversi. Nel caso di problemi di comprensione o di pronuncia ci si aiuta a vicenda.

### **Significato delle icone**



#### **Esperto in figuracce da 'Fettnapf**

Domande la cui risposta, se sbagliata, può provocare disagio oppure, nella realtà, metterebbe il giocatore in una situazione imbarazzante.



#### **Genio linguistico**

Domande sulle particolarità della lingua: modi di dire, espressioni colloquiali e dialettali, espressioni retoriche, parolacce ecc.



#### **Saputello**

Domande di cultura generale sulle particolarità del paese riguardanti la storia, la cultura, la scienza e la tecnica, la società, la gastronomia, ecc.



#### **Burlone**

Domande divertenti e strane o su fatti curiosi.



#### **Improvvisatore nato / Jolly**

Domande aperte, per le quali non esiste sempre una risposta giusta o sbagliata. Chi risponde con una frase completa vince i gettoni della puntata.

## Instrucciones del juego



### Preparación

- La primera vez que jueguen, lean antes las explicaciones sobre los emojis y las indicaciones de la redacción.
- No se juega con todas las tarjetas sino solo con 32. Barajar primero las tarjetas con las que se va a jugar y colocarlas boca abajo (con la cara de color hacia arriba) en medio de la mesa.
- Colocar las fichas de juego boca abajo en el fondo de la caja y mezclarlas. Cada jugador/a saca ahora 5 fichas de la caja, que podrá poner boca arriba delante de él/ella.

### Desarrollo del juego

El juego siempre se desarrolla **en dos pasos**: en primer lugar, los jugadores empiezan el juego colocando las fichas emojis en medio de la mesa y luego destapando una tarjeta. El juego se juega en el sentido de las agujas del reloj. En este mismo sentido también se colocarán las figuras del juego, se destaparán las tarjetas y se responderán a las preguntas. Comienza el jugador o la jugadora más joven.

### Colocar las figuras del juego

El jugador o la jugadora al que le toque jugar coloca una ficha de juego de su elección en el centro de la mesa. Luego los demás jugadores también colocan una ficha de juego. Estos tienen dos opciones: **La primera** es colocar una ficha de juego con **el mismo emoji** que el jugador o la jugadora que tenga el turno. En este caso, los jugadores pueden estar en desacuerdo con el jugador o la jugadora que ha respondido a la pregunta y decir su propia respuesta. **La segunda opción** es colocar una ficha de juego **con cualquier otro símbolo**. Si el jugador o la jugadora que juega su turno no puede contestar a la pregunta –o si no hay ninguna pregunta con el emoji que haya colocado– puede responder el jugador o la jugadora cuyo emoji aparezca en la tarjeta que se ha sacado.

### Destapar una tarjeta y leer la pregunta

El jugador o jugadora que tiene turno destapa una tarjeta y lee en voz alta la pregunta correspondiente al símbolo de la figura de juego que ha colocado. Si responde correctamente, gana todas las fichas que hay en juego. Si el símbolo no aparece en la tarjeta o si el jugador o la jugadora no responde correctamente, les toca a los otros jugadores (ver la sección «colocar las figuras del juego»).

### Ganar fichas de juego

El jugador o la jugadora que responde correctamente a una pregunta gana todas las fichas en juego. Si nadie responde a una pregunta correctamente o si no aparece ningún emoji en juego en la tarjeta que se ha sacado, las fichas que se han puesto en juego se colocan en el cuenco de la tapa de la caja. Si una pregunta con el símbolo 😏 (**Experto Metepata**) se responde mal, la ficha en juego va **directamente** al cuenco. Se saca otra tarjeta. El jugador o la jugadora que responde correctamente a la siguiente pregunta, no solo gana el turno del juego, sino también todas las fichas que estén en el cuenco.

La tarea o pregunta con el emoji 🗨️ (**Habilidad para improvisar**) siempre es el **comodín**. Esto significa que en este juego no se trata de responder bien o no, sino de que el jugador o la jugadora responda con una frase completa. En este caso, él o ella ganará las fichas en juego, y también las que estén en el cuenco, si es que hay algunas.

### Sacar nuevas fichas

Antes de sacar una nueva tarjeta, el jugador o la jugadora que tenga turno podrá intercambiar hasta 3 fichas suyas por nuevas fichas de la reserva de fichas. Los jugadores que no tienen más fichas se quedan sin turno y pueden tomar 3 fichas nuevas de la reserva de fichas.



### Fin del juego

El juego ha terminado cuando ya se ha jugado con todas las tarjetas del mazo o cuando ya no quedan fichas de la reserva. Gana el jugador o la jugadora que ha conseguido reunir la mayoría de fichas en ese momento. Pero no solo se coronará al ganador o a la ganadora, sino que cada jugador o jugadora será un tipo de jugador según los emojis que tenga. Quien por ejemplo haya reunido una mayoría de fichas «Genio lingüístico», será el genio de la lengua, y así sucesivamente.

### Indicaciones de la redacción

En el reverso de las tarjetas están las traducciones al alemán de las preguntas, así como las soluciones (en parte con notas explicativas).

La segunda tarjeta más arriba del mazo se pone boca arriba. El jugador o la jugadora que saca la tarjeta tapa el reverso de la tarjeta con la mano para que nadie pueda ver la solución.

Los jugadores de una misma ronda no suelen tener los mismos conocimientos del alemán. En caso de que alguien tenga problemas de comprensión o de pronunciación, los jugadores se ayudarán mutuamente.

### Significado de los símbolos



#### Experto Metepata

Preguntas cuya respuesta errónea es algo embarazosa o que pondría al jugador o a la jugadora en una situación embarazosa en la realidad.



#### Genio lingüístico

Preguntas sobre peculiaridades lingüísticas: frases hechas, lengua coloquial, dialectos, frases de cortesía o vacías, palabrotas, etc.



#### Sabelotodo

Preguntas de conocimiento general sobre las características especiales del país sobre la historia, la cultura, la tecnología o la ciencia, la sociedad, la gastronomía, etc.



#### Bromista

Preguntas divertidas y estrambóticas o preguntas sobre curiosidades.



#### Habilidad para improvisar / Comodín

Preguntas abiertas en las que no hay respuestas correctas o falsas. La persona que responde con una frase completa se queda con todas las fichas puestas en juego.