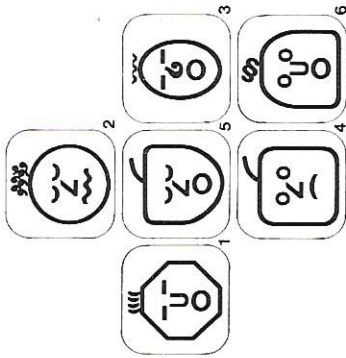
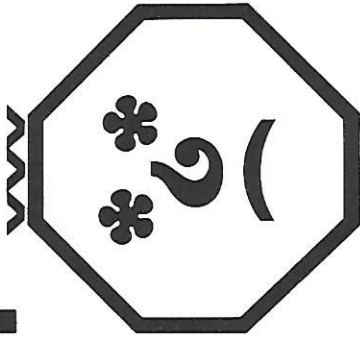
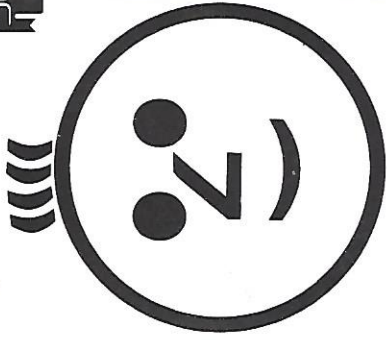


MASCARADE



Kaartje 5 is vierzijdig aan kaartjes 1, 2, 3 en 4 gelegd.
 Kaartje 6 is tweezijdig aan kaartjes 3 en 4 gelegd.
 La carte 5 est posée quadrilatéralement contre les cartes 1, 2, 3 et 4.
 La carte 6 est posée bilatéralement contre les cartes 3 et 4.
 Karte 5 ist vierseitig an die Karten 1, 2, 3 und 4 gelegt.
 Karte 6 ist zweiseitig an Karten 3 und 4 gelegt.
 Card 5 has been linked up on four sides, whilst card 6 has been linked up on two sides.
 Kort 5 är fyrsidigt anslutet till kort 1, 2, 3 och 4.
 Kort 6 är dubbelsidigt anslutet till kort 3 och 4.
 Kort 5 er lagt firesidigt til kort 1, 2, 3 og 4.
 Kort 6 er lagt tosidigt til kort 3 og 4.
 La carta 5 è stata accostata con 4 lati alle carte 1, 2, 3 e 4.
 La carta 6 è stata accostata con due lati alle carte 3 e 4.

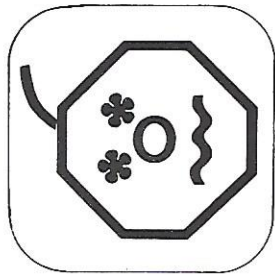
	spelregels règles du jeu Spielregeln rules of the game spilregler regole del gioco	
	318	



Hofleverancier

© Hausemann & Hötte nv Amsterdam

Printed in the Netherlands



Regole del gioco

Le 'carte maschera' vanno mescolate bene e messe capovolte nel coperchio della scatola. Chiameremo questo mazzetto di carte il 'pozzo'.

Ogni giocatore prende ora 5 carte maschera dal 'pozzo' e le colloca su un posatoio. Il giocatore più giovane comincia e colloca una delle sue 5 carte sulla casella di partenza del tavoliere - il 'Jumbo'.

Il giocatore successivo tenterà ora di accostare una maschera che almeno in un punto - forma del viso, i capelli, gli occhi, il naso o la bocca - concorda con la maschera che si trova già sul tavoliere.

Fatto questo completerà nuovamente la sua scorta di 5 carte prendendo un'altra carta dal pozzo. Così procedono tutti i giocatori tenendo a loro volta di accostare una maschera con più analogie possibili.

Se nella scorta di 5 carte maschera non si trova alcuna carta da poter accostare allora il giocatore dovrà prendere dal pozzo una carta qualunque. Se anche allora non è possibile accostare la carta passerà il turno. In quel caso si avrà una carta extra sul proprio posatoio.

In questo modo si continua il gioco finché un giocatore

non abbia collocato tutte le carte sul tavoliere ed il pozzo non sia esaurito. Questo giocatore sarà il vincitore.

Se il gioco dovrà essere terminato prima perché nessuno può più accostare una carta allora è vincitore il giocatore che ha il minor numero di carte sul posatoio. In caso di un numero uguale di carte deciderà la sorte.

Sistema di gioco più difficile per bambini più grandi

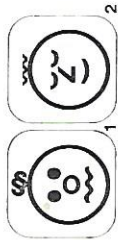
Per ogni maschera accostata si danno dei punti. Il punteggio è come segue:

Per ogni punto di analogia - forma del viso, i capelli, gli occhi, il naso o la bocca - si dà un punto.

In caso di un accostamento da un lato solo si potrà quindi avere un massimo di 4 punti, perché carte 'doppie' cioè due carte identiche non esistono.

In caso di un accostamento a due, tre o quattro lati si contano i punti per ogni lato.

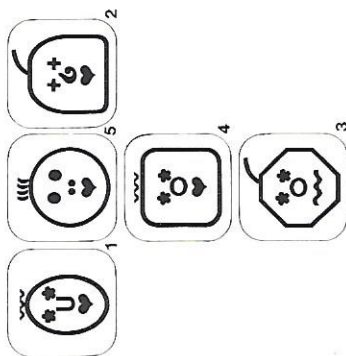
Con questo modo di gioco vince chi ha raggiunto il **massimo punteggio**.



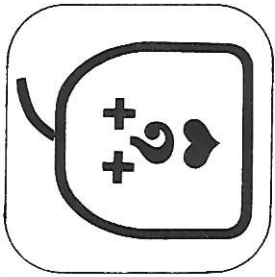
Kaartje 2 is éénzijdig aan kaartje 1 gelegd
La carte 2 est posée unilatéralement contre la carte 1
Karte 2 ist einseitig an Karte 1 gelegt
Card 2 has been linked up on one side only
Kort 2 är ensidigt anslutet till kort 1
Kort 2 er lagt ensidigt til kort 1
La carta 2 è stata accostata con un solo lato alla carta 1



Kaartje 3 is tweezijdig aan kaartjes 1 en 2 gelegd
La carte 3 est posée bilatéralement contre les cartes 1 et 2
Karte 3 ist zweiseitig an die Karten 1 und 2 gelegt
Card 3 has been linked up on two sides
Kort 3 är dubbelsidigt anslutet till kort 1 och 2
Kort 3 er lagt tosidigt til kort 1 og 2
La carta 3 è stata accostata con due lati alle carte 1 e 2



Kaartje 5 is driezijdig aan kaartjes 1, 2 en 4 gelegd
La carte 5 est posée trilatéralement contre les cartes 1, 2 et 4
Karte 5 ist dreiseitig an die Karten 1, 2 und 4 gelegt
Card 5 has been linked up on three sides (1, 2 and 4)
Kort 5 är tresidigt anslutet till kort 1, 2 och 4
Kort 5 er lagt tresidigt til kort 1, 2 og 4
La carta 5 è stata accostata con 3 lati alle carte 1, 2 e 4



Spielregeln

Die 'Masken-Karten' werden gut gemischt und mit der Rückseite nach oben in den Deckel der Schachtel oder auf den Tisch geschüttet. Diese Karten nennen wir den 'Topf'. Jeder Spieler nimmt fünf Masken-Karten aus dem Topf und setzt sie vor sich auf den Rahmen. Der jüngste Spieler beginnt und legt eine von seinen fünf Masken auf die Startfläche - den 'Jumbo' - des Spielfeldes.

Der folgende Spieler versucht, eine Maske anzulegen, die in mindestens einem Punkt - der Gesichtsform, dem Haar, den Augen, der Nase oder dem Mund - mit der auf dem Spielfeld liegenden Maske übereinstimmt. Ist dies geschehen, darf er seinen Kartenvorrat aus dem Topf wieder auf fünf auffüllen.

So kommen alle Spieler an die Reihe und müssen versuchen, eine Karte mit möglichst vielen übereinstimmenden Punkten anzulegen. Paßt keine der fünf Masken, die man in Vorrat hat, muß man eine x-beliebige Karte aus dem 'Topf' ziehen. Kann man danach noch nicht anlegen, kommt der nächste Spieler an die Reihe. Man hat dann also eine Zusatzkarte auf dem Rahmen.

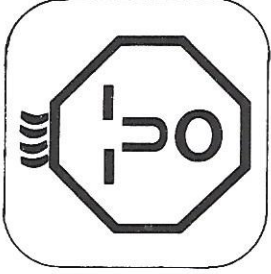
In dieser Weise wird weitergespielt, bis ein Spieler alle Karten abgelegt hat und der Topf leer ist. Dieser Spieler hat gewonnen. Muß das Spiel vorzeitig abgebrochen werden, weil niemand mehr anlegen kann, hat derjenige gewonnen, der dann die wenigsten Karten hat. Bei gleicher Anzahl Karten entscheidet das Los.

Schwerere Spielart für ältere Kinder

Für jede angelegte Maske bekommt man Punkte. Die Wertung ist folgende:

Für jede Übereinstimmung - bei der Gesichtsform, dem Haar, den Augen, der Nase oder dem Mund - wird **1 Punkt** gegeben. Bei **einseitigem** Anlegen kann man deshalb bis zu vier Punkte erhalten. Mehr ist nicht möglich, da es keine doppelten Karten gibt, also keine zwei Karten, die voll übereinstimmen. Bei **zwei-, drei- oder vierseitigem** Anlegen werden die Punkte von allen Seiten zusammengezählt.

Bei dieser Spielweise hat derjenige gewonnen, der die **meisten Punkte** erzielt hat.



Rules of the game

The Mascarade cards should be well shuffled and placed face down in the lid of the box. These cards in the lid are called 'the pool'.

Each player takes 5 cards from the pool and places them on his rack. The youngest player starts the game by placing 1 of the 5 masks on the 'Jumbo' (the start square of the game board), then takes another card from the pool to bring the total on his rack back to 5.

The next player tries to find on his own rack a mask which has at least one feature in common with the mask on the board. The corresponding feature may be the shape of the face, the hairstyle, the eyes, nose or mouth. If he can find such a card, he places it next to the card on the board, then takes another card from the pool for his rack. This makes the game fair and allows everybody an equal chance. Each player in turn tries to link masks from his rack to those on the board, using masks with as many features as possible in common with those already displayed.

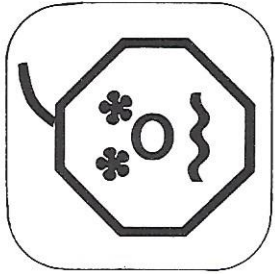
If a player cannot find amongst his 5 masks one that can be linked to a mask on the board, he has to take an unseen card from the pool. If he still has no suitable card, he loses his turn and he has an additional card on his rack.

The game is continued until a player has placed all his cards on the board and the pool has been exhausted. This player is the winner. If the game reaches the point where none of the players can go, then the one with the smallest number of cards on his rack is the winner. When there are two or more players with the same number of cards, lots are drawn to determine the winner.

More difficult method of play for older children

Points are allotted for each mask linked up on the board. The method of scoring is as follows:

For each corresponding feature - shape of face, hairstyle, eyes, nose or mouth - **1 point** is given. A player can score a maximum of 4 points for a card which only links up on **one side** (the maximum number of points being 4 as there are no duplicated masks in the game). If a card can be linked on **two, three or four sides**, the number of points scored is jotted down for each side individually. If this method of play is followed, the winner is the player who scored the **highest number of points**.



Regole del gioco

Le 'carte maschera' vanno mescolate bene e messe capovolte nel coperchio della scatola. Chiameremo questo mazzetto di carte il 'pozzo'.

Ogni giocatore prende ora 5 carte maschera dal 'pozzo' e le colloca su un posatoio. Il giocatore più giovane comincia e colloca una delle sue 5 carte sulla casella di partenza del tavoliere - il 'Jumbo'.

Il giocatore successivo tenterà ora di accostare una maschera che almeno in un punto - forma del viso, i capelli, gli occhi, il naso o la bocca - concorda con la maschera che si trova già sul tavoliere.

Fatto questo completerà nuovamente la sua scorta di 5 carte prendendo un'altra carta dal pozzo. Così procedono tutti i giocatori tenendo a loro volta di accostare una maschera con più analogie possibili.

Se nella scorta di 5 carte maschera non si trova alcuna carta da poter accostare allora il giocatore dovrà prendere dal pozzo una carta qualunque. Se anche allora non è possibile accostare la carta passerà il turno. In quel caso si avrà una carta extra sul proprio posatoio.

In questo modo si continua il gioco finché un giocatore non abbia collocato tutte le carte sul tavoliere ed il pozzo non sia esaurito. Questo giocatore sarà il vincitore.

Se il gioco dovrà essere terminato prima perché nessuno può più accostare una carta allora è vincitore il giocatore che ha il minor numero di carte sul posatoio. In caso di un numero uguale di carte deciderà la sorte.

Sistema di gioco più difficile per bambini più grandi

Per ogni maschera accostata si danno dei punti. Il punteggio è come segue:

Per ogni punto di analogia - forma del viso, i capelli, gli occhi, il naso o la bocca - si dà un punto.

In caso di un accostamento da un lato solo si potrà quindi avere un massimo di 4 punti, perché carte 'doppie' cioè due carte identiche non esistono.

In caso di un accostamento a due, tre o quattro lati si contano i punti per ogni lato.

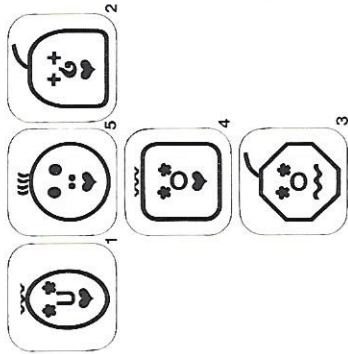
Con questo modo di gioco vince chi ha raggiunto il **massimo punteggio**.



Kaartje 2 is éénzijdig aan kaartje 1 gelegd
La carte 2 est posée unilatéralement contre la carte 1
Karte 2 ist einseitig an Karte 1 gelegt
Card 2 has been linked up on one side only
Kort 2 är ensidigt anslutet till kort 1
Kort 2 er lagt ensidigt til kort 1
La carta 2 è stata accostata con un solo lato alla carta 1



Kaartje 3 is tweezijdig aan kaartjes 1 en 2 gelegd
La carte 3 est posée bilatéralement contre les cartes 1 et 2
Karte 3 ist zweiseitig an die Karten 1 und 2 gelegt
Card 3 has been linked up on two sides
Kort 3 är dubbelsidigt anslutet till kort 1 och 2
Kort 3 er lagt tosidigt til kort 1 og 2
La carta 3 è stata accostata con due lati alle carte 1 e 2



Kaartje 5 is driezijdig aan kaartjes 1, 2 en 4 gelegd
La carte 5 est posée trilatéralement contre les cartes 1, 2 et 4
Karte 5 ist dreiseitig an die Karten 1, 2 und 4 gelegt
Card 5 has been linked up on three sides (1, 2 and 4)
Kort 5 är tresidigt anslutet till kort 1, 2 och 4
Kort 5 er lagt tresidigt til kort 1, 2 og 4
La carta 5 è stata accostata con 3 lati alle carte 1, 2 e 4