



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



GREIF ZU!



Act Fast! • Attrape vite !
Gris en grijp! • ¡Atrápalo! • Afferra la tessera!

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2018



Greif zu!



Ein lebhaftes Reaktionsspiel für 2 - 4 Spieler ab 4 Jahren.

- Autor:** Wolfgang Kramer
Illustration: Ramona Wultschner
Redaktion: Tim Rogasch
Spieldauer: 5 - 10 Minuten

Greif zu! Bei diesem lebhaften Spiel geht es darum, sich möglichst schnell die Bilder zu schnappen, die gerade gewürfelt wurden. Wer am schnellsten reagiert, gewinnt dieses Spiel.

Spielinhalt

- 4 Würfel
- 24 Bildplättchen
- 1 Spielanleitung

Spielvorbereitung

Legt alle Plättchen mit den Bildern nach oben und mit etwas Abstand voneinander in die Tischmitte, wo sie alle Spieler gut erreichen können.



Spielablauf

Ihr spielt im Uhrzeigersinn reihum. Der jüngste Spieler nimmt die vier Würfel und würfelt mit allen gleichzeitig.

Welche Bilder zeigt der Würfel?

- **Bilder, die auf den Plättchen in der Tischmitte zu sehen sind?**

Jetzt greifen alle Spieler blitzschnell nach den Plättchen in der Tischmitte, deren Bilder gerade gewürfelt wurden. Wer schon eines hat, darf auch noch nach weiteren Plättchen greifen, sofern ihm die anderen dazu Zeit lassen. Vom Motiv „Herz“ gibt es zwei Plättchen – nach beiden dürft ihr greifen. Sind alle Motive gefunden, schaut ihr nach, ob keiner geschummelt hat. Falsche Plättchen müsst ihr zurück in die Tischmitte legen!





- **Bilder, deren Plättchen bereits im Besitz von Spielern sind?**
Zeigen Würfel nach einem Würfelwurf Bilder von Plättchen, welche bereits von einem Spieler geschnappt wurden, werden die betroffenen Würfel nicht beachtet und haben in dieser Runde keine Bedeutung.

Wichtig: Wenn alle vier Würfel Bilder zeigen, die bereits im Besitz der Spieler sind, müsst ihr nach dem bunten Regenbogen greifen! Gelingt das einem von euch, darf er zur Belohnung ein Plättchen seiner Wahl (außer den Regenbogen) aus der Mitte nehmen. Greift er aber zum Regenbogen, obwohl ein gewürfeltes Bild zu Beginn der Runde noch in der Tischmitte lag, muss er eines seiner Plättchen in die Tischmitte zurücklegen – sofern er eines hat! Der Regenbogen wird in jedem Fall wieder in die Mitte zurückgelegt.



Das Symbol „Feuer“?

Wurde dieses Symbol gewürfelt, so heißt es „Hände weg!“. Jetzt darf keiner von euch nach einem Plättchen greifen. Wer das aus Versehen trotzdem tut (das Berühren genügt schon!), muss eines seiner bereits eroberten Plättchen in die Tischmitte zurücklegen. Wer keines hat, muss auch keines zurücklegen.

Neue Runde

Nachdem alle Motive gefunden wurden, beginnt eine neue Runde. Der nächste Spieler ist an der Reihe und würfelt mit allen vier Würfeln.

Spielende:

Das Spiel endet nach der Runde, bei der am Ende nur noch 5 oder weniger Plättchen in der Tischmitte liegen. Wer von euch die meisten Plättchen greifen konnte, hat gewonnen. Am besten stapelt ihr eure Plättchen alle übereinander. Wer den höchsten Turm hat, ist Sieger. Bei Gleichstand gewinnen die entsprechenden Spieler gemeinsam.

Act Fast!



A lively reaction game for 2 to 4 players from 4 years.

Author: Wolfgang Kramer
Illustration: Ramona Wultschner
Editorial staff: Tim Rogasch
Length of the game: 5 - 10 minutes

ENGLISH



Act Fast! This lively game is about snapping up the pictures that have just been rolled as fast as possible. The player who reacts the fastest wins the game.

Game contents

- 4 dice
- 24 picture tiles
- 1 set of instructions

Preparation

Place all the tiles with the pictures face up and with some distance between them. Place the tiles in the center of the table, where all the players can easily reach them.

How to play

Play in a clockwise direction. The youngest player takes the four dice and rolls all of them at the same time.

Which pictures does the die show?

- ***Pictures that can be seen on the tiles in the center of the table?***

Simultaneously all players reach out, at lightning speed, to grab the tiles whose pictures have just been rolled. A player who already has a tile may also grab a second tile if time allows. There are two tiles with the heart motif – you may try to grab both of them. If all the motifs have been found, look to see if anyone cheated. Incorrectly grabbed tiles must be placed back in the center of the table!

ENGLISH





- ***Pictures whose tiles players already have?***

If the dice rolled show only pictures of tiles that are no longer available in the center then the first person to grab the Rainbow tile is the „winner“ of this round and can select any tile on the table.

However, if the player mistakenly grabs for the rainbow tile even though a picture tile rolled on the dice was still available then this player is penalized and must place one of their tiles back into the center (if they have one).

The rainbow tile is then placed back in the center and the round is over.



- ***The “fire” symbol?***

If this symbol has been rolled, it means “Hands off!” No player may reach out to grab a tile. A player who does so nevertheless by mistake (touching is sufficient!) must put one of their tiles back into the center of the table. If a player doesn't have anything, they don't need to return anything.

New round

A new round begins after all the motifs have been found. It's the next player's turn, and this player rolls all four dice.

End of the game:

The game ends after a round in which in the end only 5 or fewer tiles are in the center of the table. The winner of this fast reacting game is the player who was able to grab the most tiles during the game. It is best to stack all of your tiles on top of each other; the player with the highest stack is the winner. If there is a tie, the relevant players are joint winners.

Attrape vite !



Un jeu de réaction animé pour 2 à 4 joueurs à partir de 4 ans.

Auteur : Wolfgang Kramer
Illustration: Ramona Wultschner
Rédaction : Tim Rogasch
Durée du jeu : 5 - 10 Minuten

FRANÇAIS

Dans ce jeu animé, il s'agit d'attraper le plus rapidement possible les images correspondant aux symboles des dés. Le joueur qui réagit le plus rapidement remporte la partie.

Contenu du jeu

- 4 dés
- 24 tuiles « image »
- 1 règle du jeu

Préparatifs

Placez toutes les tuiles faces visibles au milieu de la table en les espaçant légèrement de façon à ce qu'elles soient à portée de main de tous les joueurs.

Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus jeune prend les quatre dés et les lance tous en même temps.

Quelles images les dés indiquent-ils ?

- **Des symboles de tuiles posées au milieu de la table ?**

Tous les joueurs attrapent vite les tuiles dont les images correspondent aux symboles des dés et qui se trouvent au milieu de la table. Les joueurs peuvent attraper plusieurs tuiles, si les autres joueurs leur en laissent le temps. Il y a deux tuiles « cœur » : vous pouvez les attraper toutes les deux. Une fois que vous avez attrapé toutes les tuiles, vérifiez que personne n'a triché. Les tuiles qui ne correspondent pas doivent être replacées au milieu de la table !



• **Des symboles de tuiles déjà récupérées par des joueurs ?**

Si les dés lancés indiquent des symboles de tuiles déjà attrapées par un joueur, ceux-ci ne sont pas pris en compte et ne servent pas pendant cette manche.

Important: si les symboles des quatre dés correspondent à des tuiles que les joueurs ont déjà récupérées, vous devez attraper l'arc-en-ciel multicolore ! Celui d'entre vous qui s'en empare peut prendre une tuile de son choix (excepté l'arc-en-ciel) au milieu de la table.

Si un joueur attrape l'arc-en-ciel alors qu'il y avait encore au milieu de la table des tuiles correspondant à un symbole des dés, il devra redéposer une de ses tuiles (à moins qu'il n'en ait pas !) au milieu. Dans tous les cas, l'arc-en-ciel retourne au milieu.



Le symbole « feu »

Lorsque ce symbole apparaît sur un dé : « bas les pattes » ! Personne ne doit attraper de tuiles. Si un joueur en attrape une par mégarde (même s'il ne fait que toucher la tuile !), il doit remettre une des tuiles qu'il a attrapées au milieu de la table. S'il n'en a pas, il ne se passe rien.

Nouvelle manche

Une fois toutes les tuiles attrapées, une nouvelle manche commence. C'est au tour du joueur suivant de lancer les quatre dés en même temps.

Fin de la partie :

Le jeu s'achève après la manche à la fin de laquelle il ne reste plus que 5 tuiles ou moins au milieu de la table. Le joueur qui a attrapé le plus de tuiles a gagné. Il est recommandé d'empiler toutes vos tuiles. Le vainqueur est celui qui a la pile la plus haute. S'il y a égalité, les joueurs ex aequo gagnent ensemble.

Gris en grijp!



Een levendig reactiespel voor 2 - 4 spelers vanaf 4 jaar.

Auteur : Wolfgang Kramer
Illustraties: Ramona Wultschner
Redactie: Tim Rogasch
Duur van het spel: 5 - 10 minuten

Gris en grijp! Bij dit levendige spel gaat het erom zo snel mogelijk de afbeeldingen te grijpen, die net gegooid werden. Wie het snelst reageert, wint het spel.

Inhoud van het spel

- 4 dobbelstenen
- 24 kaartjes met afbeeldingen
- 1 handleiding

Vorbereiding van het spel

Leg alle kaartjes met de afbeelding naar boven en wat uit elkaar in het midden van de tafel, waar alle spelers er goed aan kunnen.



Verloop van het spel

Je speelt met de wijzers van de klok mee. De jongste speler neemt de vier dobbelstenen en gooit ze allemaal tegelijk.

Welke afbeeldingen staan op de dobbelstenen?

- **Afbeeldingen die op de kaartjes in het midden van de tafel te zien zijn?**

Nu grissen alle spelers razendsnel naar de kaartjes in het midden van de tafel, waarvan de afbeeldingen net gegooid werden. Wie al een kaartje heeft, mag nog een tweede kaartje grijpen, als de anderen hem/haar daartoe nog tijd geven. Er zijn twee kaartjes met de afbeelding „Hartje“, je mag naar beide grijpen. Als alle afbeeldingen gevonden zijn, controleren jullie of niemand vals gespeeld heeft. Verkeerde kaartjes leggen jullie terug in het midden van de tafel!



• **Afbeeldingen op kaartjes die spelers al bezitten?**

Als op een dobbelsteen afbeeldingen staan van kaartjes, die een speler al genomen heeft, tellen deze dobbelstenen niet mee in deze ronde.

Belangrijk: Als op de vier dobbelstenen een afbeelding staat die de spelers al bezitten, moeten jullie naar de kleurrijke regenboog grijpen! Wie daarin slaagt, mag als beloning een willekeurig kaartje (behalve de regenboog) uit het midden van de tafel nemen. Als iemand echter de regenboog neemt, hoewel een gegooide afbeelding bij het begin van de ronde nog in het midden van de tafel lag, moet hij/zij één van zijn/haar kaartjes weer in het midden leggen – als men er eentje heeft! De regenboog komt in elk geval weer in het midden van de tafel.



Het symbool „vuur“?

Als dit symbool gegooid wordt, betekent dat „Handen weg!“. Niemand mag nu naar een kaartje grijpen. Wie dat per vergissing toch doet (aanraken volstaat al!), moet één van zijn/haar kaartjes weer in het midden van de tafel leggen. Wie niets heeft, moet ook niets afgeven.

Nieuwe ronde

Als alle motieven werden gevonden, begint een nieuwe ronde. De volgende speler is aan zet en gooit met de vier dobbelstenen.

Einde van het spel:

Het spel eindigt na de ronde, waarbij er op het einde nog maar vijf of minder kaartjes in het midden van de tafel liggen. Wie de meeste kaartjes kon grijpen, is de winnaar. Het beste is om al jullie kaartjes op een stapel te leggen. Wie de hoogste toren heeft, is de winnaar. Bij gelijkspel winnen deze spelers samen.



¡Atrápalo!



Un animado juego de reacción para 2 - 4 jugadores a partir de 4 años.

Autor: Wolfgang Kramer
Ilustradora: Ramona Wultschner
Redacción: Tim Rogasch
Duración del juego: 5 - 10 minutos

¡Atrápalo! Este animado juego consiste en coger lo más rápido posible las fichas de madera con los dibujos que muestran los dados. Gana el juego quien reaccione más rápido.

Contenido del juego

- 4 dados
- 24 fichas
- 1 instrucciones del juego

ESPAÑOL

Preparación del juego

Colocad boca arriba todas las fichas, un poco separadas unas de otras, en el centro de la mesa donde todos los jugadores puedan llegar a ellas con facilidad.

Desarrollo del juego

Jugáis por turnos, tirando los dados, en el sentido de las agujas del reloj. El jugador más joven coge los cuatro dados y los lanza al mismo tiempo.

¿Qué dibujos muestran los dados?

- **¿Dibujos que se encuentran en las fichas del centro de la mesa?**

Los jugadores cogen rápidamente las fichas con los dibujos que muestran los dados. El que ya haya conseguido coger una, puede buscar la siguiente dejando un poco de tiempo a los demás. Hay dos fichas disponibles con un dibujo de «corazón»; podréis coger las dos. Cuando se hayan encontrado todos los dibujos, debéis comprobar que nadie se ha equivocado. Las fichas incorrectas tenéis que colocarlas de nuevo en el centro de la mesa.



• **¿Dibujos que ya han cogido otros jugadores?**

Si algún dado muestra el dibujo de una ficha que ya está en posesión de algún jugador, no se tendrá en cuenta este dado y, por tanto, carecerá de significado en esta ronda.

Importante: si todos los dados muestran dibujos de fichas que ya están en posesión de otros jugadores, tenéis que atrapar el colorido arco iris. El jugador que lo consiga, puede coger como recompensa la ficha que desee del centro de la mesa (excepto el arco iris). Si, por el contrario, un jugador coge el arco iris aun quedando en el centro de la mesa uno de los dibujos que muestran los dados, entonces tendrá que devolver una de sus fichas al centro, siempre y cuando disponga de alguna. En todos los casos, el arco iris se coloca de nuevo en el centro de la mesa.



¿El dibujo «fuego»?

Este dibujo significa: «¡fuera manos!». Ninguno de vosotros deberá coger ninguna ficha. El que lo haga por equivocación (basta con tocarlas), deberá devolver una de las fichas que ya ha conseguido al centro de la mesa. Si no dispone de ninguna, no tendrá que hacerlo.

Nueva ronda

Cuando se hayan atrapado todos los dibujos, empezará una nueva ronda. Es el turno del siguiente jugador, que lanza los cuatro dados.

Finalización del juego:

El juego termina tras la ronda en la que queden 5 o menos fichas. El jugador que haya conseguido atrapar el mayor número de fichas será el ganador. Para contabilizar las fichas, colocadlas apiladas y gana el que tenga la torre más alta. En caso de empate, todos los jugadores empatados serán ganadores.



Afferra la tessera!



Un vivace gioco di reazione, per 2-4 giocatori a partire da 4 anni.

Autore: Wolfgang Kramer
Illustrazioni: Ramona Wultschner
Testo: Tim Rogasch
Durata del gioco: 5 - 10 Minuten

Afferra la tessera! In questo gioco dinamico occorre afferrare velocemente le figure corrispondenti ai simboli usciti sui dadi. Vince il giocatore più reattivo.

Dotazione del gioco

- 4 dadi
- 24 tessere con immagini
- 1 istruzioni di gioco

Preparazione del gioco

Disponete tutte le tessere al centro del tavolo, con i lati delle immagini rivolti verso l'alto e leggermente distanziate tra di loro, in modo che risultino facilmente accessibili a tutti.



Svolgimento del gioco

Giocate a turno in senso orario. Il giocatore più piccolo d'età prende i quattro dadi e li tira tutti contemporaneamente.

Cosa è uscito sui dadi?

- ***Delle immagini raffigurate sulle tessere al centro del tavolo?***

Ora tutti i giocatori afferrano velocemente dal centro del tavolo le tessere con le stesse immagini uscite sui dadi. Chi ha già afferrato una tessera ne può anche prendere un'altra, sempre che i compagni di gioco lo permettano. Il simbolo del cuore è raffigurato su due tessere, che si possono afferrare entrambe. Una volta trovate tutte le figure, controllate se qualcuno ha imbrogliato. Le tessere sbagliate vanno rimesse al centro del tavolo!



- ***Delle immagini raffigurate su tessere già in possesso dei giocatori?***

Se sui dadi sono uscite delle immagini raffigurate su delle tessere già in possesso di un giocatore, i dadi in questione non contano e vengono esclusi dal turno.

Importante: se su tutti e quattro i dadi sono uscite delle figure già in possesso dei giocatori, dovete afferrare l'arcobaleno. Chi ci riesce può prendere per ricompensa una delle tessere al centro del tavolo (tranne quella dell'arcobaleno). Se però un giocatore prende l'arcobaleno, nonostante un'immagine uscita sui dadi si trovasse all'inizio del turno al centro del tavolo, deve rimettere, se ne ha, una delle proprie tessere al centro del tavolo. In ogni caso l'arcobaleno viene rimesso al centro del tavolo.



Il simbolo del fuoco?

Se esce questa figura, i giocatori non devono muovere le mani! Nessuno può prendere delle tessere. Se qualcuno afferra per sbaglio una tessera (basta appena toccarla!), deve rimettere al centro del tavolo una delle tessere raccolte in precedenza. Se non ne ha, non ne mette nessuna.

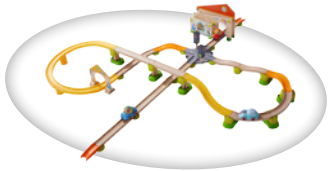
Nuovo turno

Una volta trovate tutte le figure, inizia un nuovo turno. Tocca al giocatore successivo, che tira tutti e quattro i dadi.

Fine del gioco

Il gioco si conclude quando alla fine del turno sono rimaste non più di 5 tessere al centro del tavolo. Il giocatore con il maggior numero di tessere ha vinto. Impilate le tessere l'una sull'altra. Vince il giocatore con la pila più alta. In caso di parità vincono più giocatori a pari merito.





Erfinder für Kinder

HABA®

Habermaass GmbH · August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany · www.haba.de

Art. Nr. 304262 TL A115826 1/18

⚠ WARNING:
CHOKING HAZARD -
Small parts. Not for
children under 3 years.