

PIPPO



2



6



10



14



18

Reinhard Staupe





Pippo

Solche Strolche!

Verstecken auf dem Bauernhof
von Reinhard Staupe

Spieler: 2 - 8 **Alter:** ab 4 Jahren **Dauer:** 15 Minuten

Inhalt: 25 Karten mit großen Tieren (Hund, Katze, Pferd, Kuh, Schwein) in verschiedenen Farben (rot, blau, grün, gelb, violett)
25 Karten mit jeweils vier verschiedenen Tieren

SPIELIDEE

Bauer Hermann ist stolz auf seine Tiere. In den Ställen hat er Pferde, Kühe und Schweine. Auf dem Hof und in den Scheunen tummeln sich Hunde und Katzen. Und weil er so stolz ist, geht er jeden Abend über den Bauernhof und zählt alle Tiere. Doch siehe da, irgendeines fehlt immer. Bauer Hermann ist schon ganz verzweifelt. Könnt Ihr ihm helfen seine Tiere wiederzufinden?

SPIELZIEL

Auf den Karten mit vier verschiedenen Tieren fehlt jeweils das fünfte Tier. Es gilt die entsprechende Tierkarte auf dem Tisch zu finden. Wer als erster das richtige Tier entdeckt hat, erhält die Tierkarte. Der Spieler mit den meisten Karten gewinnt.

SPIELVORBEREITUNG

Die Karten mit dem traurigen und die mit dem lachenden Bauer Hermann auf der Rückseite werden getrennt gemischt. Die Karten mit dem traurigen Bauern kommen mit der Rückseite nach oben als Stapel in die Tischmitte. Um diesen Stapel herum werden die Karten mit dem lachenden Bauern mit der Rückseite nach unten auf dem Tisch verteilt.

Achtung: Jeder Spieler sollte ohne große Anstrengung jede Karte berühren und erkennen können.

SPIELABLAUF

Der jüngste Spieler beginnt. Er dreht die oberste Karte des Stapels um. Auf der Karte sind vier Tiere in vier verschiedenen Farben abgebildet. Es fehlt das fünfte Tier mit der fünften Farbe. Dieses Tier muß auf den Karten mit nur einem Tier gesucht werden. Wer findet das Tier am schnellsten?

Beispiel: Die Karte auf dem Stapel zeigt einen gelben Hund, eine violette Kuh, ein blaues Pferd und ein grünes Schwein. Es fehlt die rote Katze.

Sobald ein Spieler unter allen aufgedeckten Karten das fehlende Tier in der richtigen Farbe entdeckt hat, tippt er ganz schnell mit einem Finger auf die Karte und ruft: "Hier ist die rote Katze" (siehe Beispiel). Wer als erster auf die richtige Karte getippt hat, gewinnt die oberste Karte vom Stapel. Er legt sie vor sich ab und dreht eine neue Karte vom Stapel um.

In dieser Weise wird Runde für Runde weiter gespielt. Während des gesamten Spielverlaufs

bleiben immer alle 25 Karten mit den einzelnen großen Tieren offen und unverändert auf dem Tisch liegen.

SPIELEND

Hat die letzte Karte vom Stapel ihren Besitzer gefunden, endet das Spiel. Gewinner ist, wer am Schluß die meisten Karten besitzt. Er hat Bauer Hermann wieder glücklich gemacht.

Noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne!

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D - 63128 Dietzenbach, MCMXCVIII



Pippo

Such rascals!

Hide and seek on the farm

by Reinhard Staupe

Players: 2-8 **Age:** from 4 years on **Duration:** 15 minutes

Contents: 25 cards with large animals (dog, cat, horse, cow, pig) in different colours (red, blue, green, yellow, violet)
25 cards with four different animals each

IDEA OF THE GAME

Farmer Hermann is proud of his animals. He has got horses, cows and pigs in his stables. In his yard and in his barns dogs and cats are running about. And as he is so proud of them he walks around his farm every evening and counts all the animals. But what a surprise, one is always missing. Farmer Hermann has become really desperate. Can you help him to find his animals again?

OBJECT OF THE GAME

On the cards with four different animals each the fifth animal is missing. You have to find the corresponding animal card on the table. Whoever has found the right animal first receives the animal card. The player with the most cards wins the game.

PREPARATION OF THE GAME

The cards with the sad and those with the smiling farmer Hermann on their backs are shuffled separately. The cards with the sad farmer are put into the middle of the table in a deck face down. The cards with the smiling farmer are spread on the table around this deck face up.

Attention: Each player should easily be able to touch and recognize each card.

PLAYING THE GAME

The youngest player starts. He turns around the card on top of the deck. Four animals in four different colours can be seen on the card. The fifth animal with the fifth colour is missing. This animal must be found among the cards with only one animal. Who can find the animal first?

Example: *The card on the deck shows a yellow dog, a violet cow, a blue horse and a green pig. The red cat is missing.*

As soon as a player has discovered the missing animal of the right colour among all the uncovered cards, he quickly puts his finger on the card and shouts: "Here is the red cat" (see example). Whoever has touched the right card first, wins the top card of the deck. He places it in front of him and turns around a new card of the deck.

In this way you go on playing round by round. During the entire game all 25 cards with the single large animals remain open and in the same position on the table.

ENDING

The game ends if the last card of the deck has been given to someone. The winner is the one who has got the most cards in the hand. He is the one who has made farmer Hermann happy again.

Noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne!

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D - 63128 Dietzenbach, MCMXCVIII



Pippo

Le fermier Pippo à la recherche de ses animaux

de Reinhard Staupe

Nombre de joueurs: 2 à 8

Age: dès 4 ans

Durée: 15 minutes

Contenu: 25 cartes où figure un seul animal de grande taille (chien, chat, cheval, vache et cochon) en différentes couleurs (rouge, bleu, vert, violet, jaune) 25 cartes où figurent quatre petits animaux différents.

PRESENTATION DU JEU

Le fermier Pippo est fier de ses animaux: ses étables et écuries abritent chevaux, vaches et cochons tandis que chiens et chats jouent dans la cour et dans les granges.

Et parcequ'il en est si fier, il ne se passe pas un jour sans qu'il fasse le tour de sa ferme pour les compter. Mais comme il lui manque toujours l'une ou l'autre bête, Pippo reste perplexe. Ne voulez-vous pas l'aider à retrouver ses chers amis?

BUT DU JEU

Sur les cartes présentant quatre animaux, il manque à chaque fois la cinquième bête. Il faut donc repérer la carte de cette bête parmi les cartes qui se trouvent sur la table. Le premier qui la découvre peut la garder et le gagnant est le joueur qui recueille le plus de cartes.

PREPARATION DU JEU

Faire deux tas, l'un avec les cartes au verso desquelles Pippo est triste et l'autre avec celles où il rit. Mélanger les deux tas séparément. Tournées face vers le bas, les cartes tristes forment le tas placé au milieu de la table. Quant aux autres cartes, elles sont distribuées sur la table autour du tas, la face tournée vers le haut.

Attention: Veiller à ce que tous les joueurs puissent aisément reconnaître et atteindre chaque carte.

DERULEMENT DU JEU

Le joueur le plus jeune commence. Il retourne la première carte du tas, qui présente quatre animaux dans quatre couleurs différentes. Les joueurs doivent alors chercher l'animal manquant et la couleur manquante sur l'une des cartes ne représentant qu'un seul animal. Qui sera le plus rapide?

Exemple: *Sur la carte du tas figurent un chien jeune, une vache violette, un cheval bleu et un cochon vert. Il manque donc le chat rouge.*

Dès que l'un des joueurs a découvert parmi les cartes retournées l'animal manquant dans la couleur correcte, il pose prestement un doigt sur la carte en question et crie: "J'ai le chat rouge" (selon l'exemple). Il gagne alors la première carte du tas, qu'il dépose devant lui avant de retourner la suivante.

Chaque tour se joue de la même façon. Durant toute la durée du jeu, les 25 cartes représentant les grands animaux restent sur la table, face tournée vers le haut.

FIN DU JEU

Le jeu se termine lorsque la dernière carte du tas a trouvé propriétaire. Le joueur qui possède le plus de cartes a gagné. Grâce a lui, Pippo est de nouveau un paysan heureux!



Pippo

De zwervertjes!

Een zoektocht op het boerenerf
van Reinhard Staupe

Spelers: 2 - 8 **Leeftijd:** vanaf 4 jaar **Duur:** 15 minuten

Inhoud: 25 kaarten met grote dieren (hond, kat, paard, koe, varken) in verschillende kleuren (rood, blauw, groen, geel, paars)
25 kaarten met elk vier verschillende dieren

SPELIDEE

Boer Herman is trots op zijn dieren. In de stallen houdt hij paarden, koeien en varkens. Op het erf en in de schuur spelen honden en katten. Omdat hij zo trots is, maakt hij elke avond een wandeling over het erf en telt hij al zijn dieren. Kijk nu eens, hij mist er weer eens een. Boer Herman is ten einde raad. Kan jij hem helpen om zijn dieren terug te vinden?

SPELDOEL

Op de kaarten met vier verschillende dieren mist telkens het vijfde dier. Het is de bedoeling om de kaart met het missende dier op de tafel te vinden. Wie als eerste het juiste dier heeft gevonden, krijgt de dierkaart. De speler met de meeste dierkaarten wint het spel.

VOORBEREIDING

De kaarten met de verschillende achterkanten, een bedroefde of een lachende boer Herman, worden apart geschud. De kaarten met de bedroefde boer leg je als stapel op het midden van de tafel, met de achterkant naar boven. Rondom deze stapel verdeel je de kaarten met de lachende boer, met de achterkant naar beneden.

Let op: iedere speler moet zonder moeite de kaarten kunnen bekijken en aanraken.

SPELVERLOOP

De jongste speler begint. Hij draait de bovenste kaart van de stapel om. Op de kaart staan vier dieren in vier verschillende kleuren. We missen het vijfde dier met de vijfde kleur. De spelers moeten dit dier zoeken op de openliggende kaarten, waarop maar één dier staat afgebeeld. Wie kan het missende dier het snelste vinden?

Voorbeeld: *op de kaart van de stapel staan een gele hond, een paarse koe, een blauw paard en een groen varken. Hier missen we de rode kat.*

Zodra een speler tussen de openliggende kaarten het missende dier in de juiste kleur heeft gevonden, tikt hij snel met één vinger op de kaart en roept (in ons voorbeeld): „Hier is de rode kat“. Wie als eerste de juiste kaart heeft aange-tikt, wint de bovenste kaart van de stapel. Hij legt deze voor zich op tafel en draait daarna de volgende kaart van de stapel om.

Op deze manier spelen we ronde voor ronde verder. Gedurende het hele spel blijven de 25 kaarten, waarop maar één groot dier staat, open op tafel liggen. Je mag deze kaarten niet verschuiven.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen zodra de laatste kaart van de stapel door een speler is gewonnen. De winnaar is de speler die aan het eind de meeste kaarten bezit. Hij heeft boer Herman weer blij gemaakt.

Noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne!

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D - 63128 Dietzenbach, MCMXCVIII

Pippo

Solche Strolche!

Pippo il contadino cerca i suoi animali
di Reinhard Staupe

Giocatori: 2 - 8 **Età:** dai 4 anni **Durata:** 15 minuti

Contenuto: 25 carte raffiguranti ognuna un animale grande (cane, gatto, cavallo, mucca, maiale) in diversi colori (rosso, blu, verde, viola, giallo)
25 carte con ognuna quattro animali diversi

CONCETTO LUDICO

Pippo il contadino è orgogliosissimo dei suoi animali! Nelle stalle tiene cavalli, mucche e maiali, nel cortile e nel fienile, cani e gatti scorrazzano liberamente. È talmente fiero che ogni sera Pippo va alla fattoria li conta tutti. Ma purtroppo ne manca sempre qualcuno. Aiutate Pippo a ritrovare i suoi animali!

OBIETTIVO

Sulle carte raffiguranti ognuna quattro animali diversi manca il quinto. Si tratta di trovare la carta sul tavolo con l'animale mancante. Chi trova per primo l'animale giusto guadagna la carta scoperta con i quattro animali. Vince il giocatore con il maggior numero di carte.

PREPARATIVI

Mischiare separatamente le carte con rappresentato sul retro Pippo felice e Pippo triste. Mettere in centro al tavolo di carte con Pippo triste, con il retro rivolto verso l'alto. Disporre, scoperte, attorno al mazzo, le carte di Pippo felice.

Attenzione: ogni giocatore deve poter riconoscere e toccare tutte le carte senza troppe difficoltà.

SVOLGIMENTO

Inizia il giocatore più giovane e gira la prima carta del mazzo. Sulla carta sono illustrati quattro animali diversi di quattro colori diversi. Manca dunque il quinto animale del quinto colore e va trovato tra le carte in tavola, raffiguranti ognuna un unico animale. Chi è il più veloce?

Esempio: *La carta in cima al mazzo raffigura un cane giallo, una mucca viola, un cavallo blu e un maiale verde. Manca il gatto rosso.*

Non appena un giocatore trova l'animale mancante del colore giusto tra tutte le carte scoperte, deve toccare la carta corrispondente e gridare: "è qui il gatto rosso"(vedi esempio). Chi tocca per primo la carta giusta vince la carta scoperta del mazzo, la mette davanti a sé e ne scopre un'altra.

E così via. Durante tutto il gioco le 25 carte con i singoli animali rimangono invariate scoperte sul tavolo.

FINE

Il gioco finisce una volta presa l'ultima carta dal mazzo. Vince chi ha il maggior numero di carte in quanto è riuscito a rendere nuovamente felice Pippo il contadino.

Noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne!

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D - 63128 Dietzenbach, MCMXCVIII

