



HAPPY FAMILIES IN PONTYPANDY

Shuffle and deal all the cards, face down. The aim of the game is to make 'families'. A family is made by having 4 matching cards. The player to the left of the dealer begins by asking another player for a specific card. You must have at least one of this 'family' already. For example, if you already have one Dilys card, you can ask for a Dilys card to try and make up your family. If they have the card they must give it to you. You can then ask the next player for a card – this could be Dilys, or it could be for another family. Continue in this way until someone says 'No' when you request a card. When you are told 'No' it is the player to your left's turn to ask for a card. Play continues until all families are complete and the winner is the player with the most complete families.

SNAP

Shuffle cards and deal to all players. Each player makes a pile of their cards, face down, in front of them. Starting with the player to the left of the dealer, one by one, players must turn their top card over (without looking at it first) and place it in a pile in the middle. When a turned card matches that already on top of the pile each player races to call out 'Snap', the first player to do this adds the centre pile of cards to their own. That player then resumes play. If more than one player calls at exactly the same time then the pile remains in the middle and it is the next player's turn to place a card. When a player runs out of cards they are out of the game. The last player with cards is the winner.

© 2015 Prism Art & Design Limited.

WORD NIET GESNAPT!

Norbert heeft zich ernstig misdragen in Piekepolder, maar wil zich niet laten pakken! De bedoeling van het spel is om je niet te laten 'snappen' met de 'Norbert' kaart. Haal 3 van de 4 'Norbert' kaarten uit het spel, schud en verdeel alle kaarten onder de spelers. De spelers halen alle paren die ze hebben eruit en leggen die met het plaatje naar beneden voor zich neer. De speler links van de deler begint door zijn of haar kaarten in de hand met de plaatjes naar beneden aan te bieden aan de speler links, die er eentje uit trekt. Vormt de kaart een paar met een kaart die deze speler al heeft, dan worden ze samen neergelegd naast de andere 'paren'. Zo niet, dan voegt de speler ze toe aan de kaarten in zijn/haar hand. Vervolgens biedt de speler zijn/haar kaarten aan aan de speler links. Het spel gaat door tot er nog maar één kaart over is, de 'Norbert' kaart. De speler die hem heeft, blijft met Norbert zitten en verliest.

MEMO

Schud de kaarten en leg ze met de plaatjes naar beneden naast elkaar neer. De oudste speler begint. Om de beurt pakken de spelers twee kaarten op, zo dat alle spelers de plaatjes kunnen zien. Hebben ze hetzelfde plaatje, dan vormen ze een paar dat de speler krijgt en mag de speler nog een keer. Horen de kaarten niet bij elkaar, dan legt ze speler ze weer met het plaatje naar beneden terug en is de volgende aan de beurt. Het spel gaat door tot alle kaarten zijn opgepakt, en de winnaar is degene met de meeste paren.

PIEKEPOLDER KWARTET

Schud de kaarten en verdeel ze met de plaatjes naar beneden onder de spelers. De bedoeling van het spel is om 'families' te maken. Een familie bestaat uit 4 kaarten die bij elkaar horen. De speler links van de deler begint door een andere speler om een bepaalde kaart te vragen. Dat mag alleen als die speler zelf ook al een kaart van die 'familie' heeft. Een voorbeeld: als je al een 'Dilys' kaart hebt, mag je om een Dilys kaart vragen om je familie te maken. Heeft de ander die kaart, dan moet hij/zij hem aan je geven. Je mag dan een volgende speler om een kaart vragen – van Dilys, of van een andere familie. Ga zo door tot iemand 'Nee' zegt als je om een kaart vraagt. Bij een 'Nee' is de speler links van je aan de beurt. Het gaat zo door tot alle families compleet zijn, en de winnaar is degene met de meeste complete families.

SNAP

Schud de kaarten en verdeel ze onder de spelers. Elke speler maakt een stapel van zijn kaarten en legt die met de plaatjes naar beneden voor zich neer. De speler links van de deler begint, en de spelers moeten een voor een hun bovenste kaart omdraaien (zonder eerst gekeken te hebben) en op een stapel in het midden leggen. Als een net omgedraaide kaart hetzelfde is als de kaart die boven op de stapel ligt, roept elke speler zo snel mogelijk 'Snap'. Degene die het eerste was, mag de stapel in het midden bij zijn eigen kaarten doen en begint weer verder te spelen. Roepen meerdere spelers precies tegelijk, dan blijft de stapel in het midden liggen en is gewoon de volgende speler aan de beurt. Spelers zonder kaarten liggen uit het spel. Wie als laatste nog kaarten heeft, is de winnaar.

Rules of the Game / Spelregels / Règles du jeu / Spielregeln

DON'T GET CAUGHT!

Norman has been causing mischief in Pontypandy, and is trying not to get caught! The aim of the game is to not get 'caught' with the 'Norman' card. Remove 3 of the 4 'Norman' cards, shuffle and deal the pack to all players. Players must take out any pairs they have and place them face down in front of them. The player to the left of the dealer starts. They offer their cards face down to the person on their left, who picks out a card. If they make a pair with an existing card they can place them face down with their other 'pairs', if not they keep it with the cards in their hand. This player then offers their cards to the person on their left. Play continues until there is only one card left, this will be the 'Norman' card and the player holding it gets caught with Norman and loses the game.

MATCHING PAIRS

Shuffle and place each card face down with no overlaps. The oldest player begins. Take it in turns to pick up two cards, making sure that all players can see the images. If the cards match they make a pair. The player can keep the cards and pick again. If they do not match the player must replace the cards, face down, and the next player picks. Play continues until all cards are picked and the winner is the player with the most pairs.

NE TE FAIS PAS PRENDRE !

Nicolas a semé la zizanie à Pontypandy et il essaie de ne pas se faire prendre ! Le but du jeu est justement de ne pas « se faire prendre » avec la carte « Nicolas ». Retire 3 des 4 cartes Nicolas, mélange les cartes et distribue-les aux joueurs. Les joueurs doivent sortir toutes les paires qu'ils ont et les poser devant eux face cachée. Le joueur se trouvant à la gauche de celui qui a distribué commence. Il propose ses cartes carte face cachée à la personne qui se trouve à sa gauche, qui prend une carte. Si la carte forme une paire avec une carte qu'il a déjà, le joueur pose les cartes face cachée à côté de ses autres paires. Si la carte ne forme pas une paire avec une autre carte, le joueur ne la garde pas avec ses autres cartes dans la main. C'est maintenant à son tour de proposer une carte à la personne qui se trouve à sa gauche. Les joueurs continuent de jouer jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une seule carte : c'est la carte Nicolas et le joueur qui la garde en main se fera prendre avec lui et a donc perdu la partie.

MEMORY

Les joueurs mélangent les cartes et les posent face cachée en faisant attention qu'elles ne se chevauchent pas. Le joueur le plus âgé commence. Chacun prend à tour de rôle deux cartes, en s'assurant que les autres joueurs peuvent bien voir les images. Si les cartes vont ensemble, elles forment une paire. Le joueur peut les garder et choisir de nouveau deux cartes. Si les cartes ne vont pas ensemble, le joueur doit les reposer face cachée et c'est au prochain joueur de jouer. Les joueurs continuent à jouer jusqu'à ce que toutes les cartes aient été prises. Le gagnant est le joueur qui a réussi à former le plus de paires.

LES FAMILLES DE PONTYPANDY

Les joueurs mélangent les cartes et les distribuent, face cachée. Le but du jeu est de faire des familles. Une famille se compose de quatre cartes qui se complètent les unes les autres. Le joueur se trouvant à la gauche de celui qui a distribué les cartes commence en demandant à un autre joueur une carte spécifique. Pour pouvoir demander une carte spécifique, le joueur doit déjà avoir au minimum une carte de cette famille. Par exemple, un joueur qui a déjà une carte Denise Prime peut demander une autre carte Denise Prime et essayer de faire une famille. Si un autre joueur a cette carte, il est obligé de la donner. Celui qui joue peut demander ensuite au joueur suivant la carte de son choix – autrement dit, une carte Denise Prime ou une carte d'une autre famille. Le joueur continue à jouer de la sorte jusqu'à ce qu'un autre joueur dise qu'il n'a pas la carte demandée. Lorsqu'un joueur dit qu'il n'a pas la carte demandée, c'est au tour du joueur qui est à ta gauche de demander une carte. Le jeu continue jusqu'à ce que toutes les familles soient complètes. À la fin, le joueur qui a réussi à avoir le plus de familles a gagné.

SNAP

Les joueurs mélangent les cartes et les distribue entre eux. Chaque joueur fait une pile avec ses cartes et la pose devant lui, face cachée. Le joueur qui se trouve à la gauche de celui qui a distribué les cartes commence. À tour de rôle, les joueurs doivent retourner la carte qui se trouve au-dessus de leur pile (sans la regarder) et la poser sur une pile au milieu. Si une carte retournée correspond à celle qui est au-dessus de la pile, les joueurs se dépêchent de dire « Snap » et le plus rapide ajoute la pile du milieu à ses cartes. Ce joueur reprend ensuite le jeu. Si plus d'un joueur dit « snap » exactement au même moment, la pile reste alors au milieu et c'est au tour du prochain joueur de poser une carte. Lorsqu'un joueur n'a plus de cartes, il a perdu et il sort du jeu. Le joueur qui réussit à garder des cartes en dernier a gagné.

LASS DICH NICHT FANGEN!

Norbert hat in Pontypandy viel Unfug angestellt, aber er will sich nicht erwischen lassen! Bei dem Spiel geht es darum, sich nicht mit der "Norbert-Karte" „erwischen“ zu lassen. 3 der 4 "Norbert-Karten" werden aus dem Spiel genommen, dann werden alle Karten gemischt und an die Spieler verteilt. Die Spieler nehmen alle Kartenpaare, die sie haben heraus und legen sie mit der Abbildung nach unten vor sich auf den Tisch. Der Spieler links vom Kartengeber fängt an. Er bietet dem Spieler zu seiner Linken seine Karten, mit den Abbildungen nach unten an und dieser Spieler zieht eine Karte. Bildet diese Karte mit einer Karte, die dieser Spieler schon hatte ein Paar, werden sie zusammen verdeckt zu den anderen Paaren gelegt. Anderenfalls fügt der Spieler sie zu den Karten hinzu, die er in der Hand hält. Anschließend bietet der Spieler der Person links von ihm seine Karten an. Das Spiel wird so lange gespielt, bis nur noch eine einzige Karte übrig ist: die "Norbert-Karte". Der Spieler, der diese Karte hat, bleibt mit Norbert sitzen und verliert.

MEMORY

Die Karten werden gemischt und mit den Abbildungen nach unten auf den Tisch gelegt. Der älteste Spieler fängt an. Reihum drehen die Spieler zwei Karten um, sodass alle Spieler die Abbildungen sehen können. Zwei Karten mit der gleichen Abbildung bilden ein Paar; der Spieler darf dieses Paar behalten und noch einmal spielen. Wenn die Karten kein Paar bilden, legt der Spieler sie wieder mit der Abbildung nach unten auf den Tisch. Dann ist der nächste Spieler am Zug. Das Spiel wird so lange gespielt, bis alle Karten aus dem Spiel genommen worden sind. Wer die meisten Karten hat, ist der Gewinner.

DAS PONTYPANDY-QUARTETT

Die Karten werden gemischt und mit den Abbildungen nach unten auf den Tisch gelegt. Ziel des Spiels ist es, „Familien“ zu bilden. Eine Familie besteht aus 4 zueinander gehörenden Karten. Der Spieler links vom Kartengeber fängt an und fragt einen anderen Spieler nach einer bestimmten Karte. Dabei muss er selbst bereits mindestens eine Karte aus dieser „Familie“ haben. Ein Beispiel: Wenn du schon eine "Dily-Karte" hast, kannst du nach einer "Dilys-Karte" fragen, um eine Familie zu machen. Hat der Mitspieler diese Karte, muss er sie dir geben. Dann darfst du einen anderen Spieler nach einer Karte fragen – entweder einer "Dilys-Karte" oder aus einer anderen Familie. Du spielst so lange weiter, bis jemand „Nein“ sagt, wenn du nach einer Karte fragst. Bei einem „Nein“ kann der Spieler, der links von dir sitzt, sein Glück versuchen. So wird weitergespielt, bis alle Familien komplett sind, und der Spieler mit den meisten kompletten Familien ist der Gewinner.

SNAP

Die Karten werden gemischt und an die Spieler verteilt. Jeder Spieler stapelt seine Karten und legt seinen Stapel mit den Abbildungen nach unten vor sich auf den Tisch. Der Spieler links vom Kartengeber fängt an. Er dreht seine oberste Karte um (ohne sie zuerst gesehen zu haben) und legt sie auf einen Stapel in die Mitte. Ist eine gerade umgedrehte Karte die gleiche wie die Karte, die oben auf dem Stapel liegt, ruft jeder Spieler so schnell wie möglich „Snap“. Wer zuerst gerufen hat, darf den Stapel in der Mitte zu seinen eigenen Karten legen und setzt dann das Spiel fort. Wenn mehrere Spieler genau gleichzeitig rufen, bleibt der Stapel in der Mitte liegen und ist der nächste Spieler am Zug. Ein Spieler, der keine Karte mehr hat, ist raus aus dem Spiel. Wer als Letzter noch Karten hat, ist der Gewinner.