

MINI TRAVEL STORI



x 60



But du jeu : Se souvenir d'une histoire.

Règle du jeu :

Les cartes représentent des personnages, des animaux, des moyens de transport, des notions de temps, des objets... Elles servent à inventer des histoires absurdes.

Il n'y a pas de cartes « action » afin que les joueurs puissent laisser libre cours à leur imagination.

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus jeune commence, tire une carte, la regarde, la passe au joueur suivant puis commence l'histoire.

Chaque carte tirée correspond à la suite de l'histoire.

Exemple :

Le 1er joueur tire une moto et commence : « À moto... »

Le 2ème tire un aviateur et poursuit : « À moto, un aviateur... »

Le 3ème tire un igloo et raconte : « A moto, un aviateur rentre dans son igloo.... »

Et ainsi de suite...

Le joueur qui reçoit les cartes vérifie que le déroulement de l'histoire est correct. Un joueur qui se trompe dans le déroulement de l'histoire est éliminé.

Qui gagne ?

Le dernier à se souvenir correctement de l'histoire gagne la partie.

MINI TRAVEL STORI



x 60



Object: To remember a story.

Game rules:

The cards represent characters, animals, means of transport, notions of time, objects, etc. They are used to invent absurd stories.

There are no action cards, so players can let their imagination run wild.

Players take it in turns to play in a clockwise direction.

The youngest player starts. He draws a card, looks at it, passes it to the next player and then starts the story.

Each card drawn corresponds to the next part of the story.

Example:

The 1st player draws a card depicting a motorcycle and starts: "A motorcycle..."

The 2nd draws a pilot and continues: "On a motorcycle, a pilot..."

The 3rd draws an igloo and says: "On a motorcycle, a pilot returned to his igloo..."

And so on...

The player who receives the cards checks that the story is unfolding correctly. Any player who muddles the story up is eliminated from the game.

Winning:

The last player to remember the story correctly wins the game.

MINI TRAVEL STORI



x 60



Ziel des Spiels: Sich an eine Geschichte erinnern.

Spielregeln:

Die Karten stellen Personen, Tiere, Transportmittel, Zeitbegriffe, Gegenstände usw. dar. Mit ihnen sollen die Spieler sich absurde Geschichten ausdenken.

Es gibt keine Aktionskarten, damit die Spieler ihrer Fantasie freien Lauf lassen können.

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der jüngste Spieler beginnt, zieht eine Karte, sieht sie sich an, gibt sie dem nächsten Spieler und beginnt mit der Geschichte.

Jede gezogene Karte entspricht der Fortsetzung der Geschichte.

Beispiel:

Der 1. Spieler zieht ein Motorrad und beginnt: „Auf dem Motorrad ...“

Der 2. zieht einen Piloten und fährt fort: „Auf dem Motorrad sitzt ein Pilot ...“

Der 3. zieht einen Iglu und erzählt: „Auf dem Motorrad sitzt ein Pilot und fährt in seinen Iglu hinein ...“

Und so weiter...

Der Spieler, der die Karten erhält, prüft nach, ob der Ablauf der Geschichte richtig ist. Wenn sich ein Spieler bei dem Ablauf der Geschichte irrt, scheidet er aus.

Wer gewinnt?

Der Letzte, der die Geschichte richtig erzählen kann, gewinnt das Spiel.

MINI TRAVEL STORI



x 60

NL

Doel van het spel: een verhaal onthouden.

Spelregels:

De kaarten stellen personen, dieren, vervoersmiddelen, verschillende tijden en voorwerpen voor. Hiermee kunnen de meest bizarre verhalen worden verzonden.

Er zijn geen 'handelingskaarten', zodat de spelers hun fantasie de vrije loop kunnen laten.

De spelers spelen met de klok mee. De jongste speler begint, trekt een kaart en bekijkt deze, geeft deze aan de volgende speler en begint het verhaal.

Met elke getrokken kaart kan het verhaal een stukje verder worden verteld.

Bijvoorbeeld:

De 1e speler trekt een plaatje van een motor en begint: "Op de motor..."

De 2e speler trekt een plaatje van een piloot en gaat verder: "Op de motor zit een piloot..."

De 3e speler trekt een plaatje van een iglo en gaat verder: "Op de motor zit een piloot die naar zijn iglo rijdt..."

Enzovoorts.

De speler die de kaart krijgt, controleert goed of het verhaal klopt met het plaatje. Een speler die zich vergist, speelt niet meer mee.

Wie is de winnaar?

De speler die nog als laatste heeft onthouden hoe het verhaal gaat, is de winnaar.

MINI TRAVEL STORI



x 60



Objetivo del juego: Recordar una historia.

Reglas del juego:

Las cartas muestran personajes, animales, medios de transporte, nociones de tiempo, objetos... y sirven para inventar historias absurdas.

No hay cartas «acción» para que los jugadores puedan dar rienda suelta a su imaginación.

Se juega en el sentido de las agujas del reloj. El jugador más joven comienza: coge una carta, la mira, la pasa al siguiente jugador y comienza la historia.

Cada carta cogida corresponde a la continuación de la historia.

Ejemplo:

El primer jugador coge una moto y comienza: «En moto...»

El segundo coge un aviador y continúa: «En moto, un aviador...»

El tercero coge un iglú y cuenta: «En moto, un aviador entra en su iglú...»

Y así sucesivamente...

El jugador que recibe las cartas comprueba que el desarrollo de la historia es correcto. Cuando un jugador se equivoca al contar la historia, queda eliminado.

¿Quién gana?

Gana la partida el último jugador que recuerde correctamente la historia.

MINI TRAVEL STORI



x 60



Scopo del gioco: tenere a mente una storia.

Regole del gioco:

le carte rappresentano personaggi, animali, mezzi di trasporto, nozioni di tempo, oggetti... e servono a inventare storie senza senso.

Non sono presenti carte «azione» allo scopo di consentire ai giocatori di dare libero sfogo alla propria immaginazione. Si gioca in senso orario iniziando dal giocatore più piccolo il quale pesca una carta, la guarda, la passa al giocatore successivo e inizia a raccontare la storia.

Ogni carta pescata corrisponde al seguito della storia.

Esempio

Il primo giocatore pesca una «moto» e inizia: «*In moto...*».

Il secondo pesca un «aviatore» e continua: «*In moto, un aviatore...*».

Il terzo pesca un «iglù» e racconta: «*In moto, un aviatore entra nell'iglù...*».

E così via...

Il giocatore che riceve le carte controlla che lo svolgimento della storia sia giusto. Se un giocatore si sbaglia, viene eliminato.

Chi vince?

Vince la partita chi per ultimo si ricorda la storia in modo corretto.

MINI TRAVEL STORI



x 60



Objetivo do jogo: Lembrar-se de uma história.

Regras do jogo:

As cartas representam personagens, animais, meios de transporte, noções de tempo, objetos, etc. Servem para inventar histórias absurdas.

Não existem cartas “ação” para que os jogadores deem asas à sua imaginação.

Joga-se no sentido dos ponteiros do relógio. O jogador mais novo começa a jogar, tira uma carta, observa-a, passa-a ao jogador seguinte e, depois, começa a história.

Cada carta tirada corresponde à continuação da história.

Exemplo:

O 1.º jogador tira uma mota e começa: “De mota, ...”

O 2º tira um aviador e continua: “De mota, um aviador...”

O 3.º tira um iglu e diz: “De mota, um aviador entra no seu iglu...”

E assim por diante...

O jogador que recebe as cartas verifica se o desenrolar da história está correto. O jogador que se enganar no desenrolar da história é eliminado.

Quem ganha?

O último a lembrar-se corretamente da história ganha a partida.

MINI TRAVEL STORI



x 60

S

Spelets mål: Att komma ihåg historien som berättas.

Spelregler:

Korten föreställer personer, djur, fordon, tidsbegrepp, föremål ... Med hjälp av korten hittar ni tillsammans på en tokig historia.

Det finns inga kort som föreställer handlingar så det är upp till er att hitta på vad alla personer och föremål gör.

Man spelar medurs. Spelet inleds med att den yngsta spelaren drar ett kort, tittar på det, lämnar över det till nästa spelare och börjar berätta. Varje kort som dras används sedan för att bygga på historien.

Exempel:

Den första spelaren drar ett kort med en pilot på och säger: "En pilot ..."

Den andra spelaren drar ett kort med en motorcykel på och fortsätter: "En pilot på motorcykel ..."

Den tredje spelaren får upp ett kort med en igloo och säger: "En pilot på motorcykel kom hem till sin igloo ..."

Och så vidare ...

Den spelare som tar emot korten kontrollerar att historien berättas i rätt ordningsföljd. Om någon spelare säger fel utesluts hen.

Vem vinner?

Den spelare som blir sist kvar, genom att komma ihåg hela historien korrekt, vinner spelet.

MINI TRAVEL STORI



DK

Spillets formål: At huske en historie.

Spilleregler:

Kortene repræsenterer personer, dyr, transportmidler, tidsrum, genstande ... De skal bruges til at opfinde skøre historier.

Der er ingen handlingskort, hvilket giver spillerne mulighed for at give fantasien frit løb.

Der spilles i urets retning. Den yngste spiller begynder med at trække et kort og kigge på det. Han eller hun giver det så videre til næste spiller og begynder historien.

For hvert kort der trækkes, føjes der en ny del til historien.

Eksempel:

Den 1. spiller trækker et kort med en motorcykel og begynder: «En motorcykel ...»

Den 2. spiller trækker et kort med en pilot og fortsætter: «En motorcykel med en pilot på ...»

Den 3. spiller trækker et kort med en iglo og fortæller: «En motorcykel med en pilot på kører ind i sin iglo ...»

Og så videre ...

Spilleren, som modtager kortene, kontrollerer, at historien fortælles i den rigtige rækkefølge. Tager man fejl af rækkefølgen, udgår man af spillet

Hvem vinder?

Spilleren, som husker historien i den rigtige rækkefølge længst, vinder spillet.

MINI TRAVEL STORI



x 60

DK

Цель игры: вспомнить ход истории.

Правила игры

На карточках изображены персонажи, животные, транспортные средства, картинки для обозначения времени, предметы и т. д. На их основе игроки должны придумать невероятную историю. Карточек «действие» нет, чтобы не ограничивать полет фантазии игроков.

Ход переходит по часовой стрелке. Начинает самый младший игрок: он берет карточку, смотрит ее, передает следующему игроку и начинает историю.

Каждая следующая карточка задает продолжение истории.

Пример

1-й игрок взял карточку «мотоцикла». Он начинает: «На мотоцикле...»

2-й игрок взял карточку «летчик». Он продолжает: «На мотоцикле летчик...»

3-й игрок взял карточку «иглу». Он говорит: «На мотоцикле летчик возвращается в свое иглу...»

И так далее...

Игрок, получивший карточки, проверяет, правильно ли воспроизведен ход истории. Если игрок неверно повторил порядок слов в истории, он выбывает из игры.

Определение победителя

В партии побеждает игрок, который последним верно воспроизвел ход истории.