

Bla Bla Bla



7 ans years
años años
7-99

Associer des images, raconter des histoires
Matching pictures, telling stories
Bilder assoziieren und Geschichten erzählen
Asociar imágenes, contar historias

Bla Bla Bla



S



7 – 99 år



3 – 5 spelare



Innehåll: 240 kort, en tärning



Spelets syfte: att vinna så många kort som möjligt.



Förberedelser: i början av varje parti bestämmer man:

- antingen hur länge spelet skall pågå (när tiden har gått ut har den spelare som har vunnit flest kort vunnit partiet),
- eller hur många poäng man skall nå för att vinna partiet.

Varje spelare får fem kort. De övriga bildar talongen.

Spelregler: Den äldsta spelaren börjar. Det är han eller hon som är domare den här omgången. Han eller hon kastar tärningen. Beroende på vilken bild på tärningen som kommer upp deltar de andra i ett av följande tre spel:



Bildassociering: Domaren vänder upp det första kortet i talongen. Spelarna skall associera ett kort i sin hand med det kort som domaren har vänt upp. Exempel: det kort som domaren har vänt upp föreställer en ko; spelarna kan associera kon med mjölk (som produceras av kon), en anka (ett annat husdjur) eller ett lantligt landskap. När alla spelare har valt ett kort placerar de det framför sig och förklarar medsols i tur och ordning för spelföraren den association de har gjort.

Naturligtvis är det inte alltid så lätt att hitta en association bland de kort man har på hand! Det är domaren som enväldigt bestämmer vilken association som är bäst. Han eller hon ger då det uppvända kortet till den vinnande spelaren, som lägger det åt sidan eftersom det innebär att han eller hon har vunnit en poäng. Varje spelare lägger det använda kortet längst ned i talongen och tar ett nytt kort för att alltid ha fem kort på hand. Därefter är det nästa spelares tur att kasta tärningen. Han eller hon blir då domare.





Historia: Domaren vänder upp översta kortet i talongen. Spelarna väljer två kort i sin hand för att skapa en historia med hjälp av dem och det kort som domaren har vänt upp. När alla spelare har valt sina kort, lägger de dem framför sig och berättar i tur och ordning den historia de har hittat på. Exempel: jag gör en bubbla av bubbelgum med fruktsalladsmak och när den spricker låter det som när ankan säger "kvack-kvack". Det är domaren som enväldigt bestämmer vilken historia som är bäst. Han eller hon ger då det uppvända kortet till den vinnande spelaren, som lägger det åt sidan eftersom det innebär att han eller hon har vunnit en poäng. Varje spelare lägger det använda kortet längst ned i talongen och tar ett nytt kort för att alltid ha fem kort på hand. Därefter är det nästa spelares tur att kasta tärningen. Han eller hon blir då domare.



Kinesiska porträtt:

Varje spelare väljer det kort som ger den bästa föreställningen om honom eller henne bland de kort han eller hon har på hand. Därefter lägger han eller hon det framför sig med framsidan nedåt. När alla har lagt ut sina kort, blandas korten och sedan tar domaren dem och tittar på dem. Han eller hon har till uppgift att gissa vilket kort som varje spelare har valt och motivera sitt val genom att förklara varför han eller hon tror att spelaren i fråga har valt just detta kort. Domaren vinner varje kort som han eller hon har gissat rätt på.

Personerna som domaren har gissat rätt på vinner också ett kort (de kan tas underst i högen om domaren har gissat rätt på alla korten).

De kort som domaren inte har gissat rätt på läggs längst ned i talongen och spelarna tar nya kort för att alltid ha fem på hand. Sedan är det nästa spelares tur att kasta tärningen. Han eller hon blir då domare.

Vem vinner? Den spelare som har vunnit flest kort.

DK



Fra 7 til 99 år



3 til 5 deltagere



Indhold: 240 kort, 1 terning



Spillets formål: at vinde flest mulige kort.



Forberedelse af spillet: I starten af spillet bestemmer man:

- enten en varighed for spillet (når tiden er gået, er vinderen den, som har vundet flest kort),
 - eller et antal point, som skal opnås for at vinde spillet.
- Hver spiller får 5 kort. Resten udgør bunken.

Spilleregler: Den ældste deltager starter. Det er ham/hende, som er dommer for denne omgang. Han/hun kaster terningen. I forhold til tegningen på terningen, skal de andre deltagere være med i et af disse 3 spil:



Terningen viser sammensætning: Dommeren vender det første kort fra bunken. Deltagerne skal sammensætte et kort fra deres kort på hånden, med kortet, som dommeren lige har vendt. Eks.: kortet, som dommeren lige har vendt er en ko; deltagerne kan sammensætte koen med mælken (som koen producerer), anden (andet dyr fra en bondegård), eller også med et landskab ude på landet. Når alle deltagerne har valgt deres kort, lægger de det foran sig, og forklarer så deres sammensætning for dommeren, efter tur, og i urets retning. Det er selvfølgelig ikke altid så let at lave en sammensætning, der passer med kortene, som deltageren har på hånden! Det er dommeren, der bestemmer, hvilken sammensætning, der er den bedste. Dommeren giver derefter kortet, som han har vendt, til deltageren, som lige har vundet. Han/hun lægger det så til side, da det er et point værd. Hver deltager anbringer sit brugte kort under bunken, og tager et nyt kort, således at han/hun altid har fem kort på hånden. Derefter er det den næste deltagers tur til at kaste terningen. Han/hun bliver således dommer.





Terningen viser historie: Dommeren vender det første kort fra bunken.

Deltagerne vælger 2 kort ud af de 5, de har på hånden, således at de kan opfinde en historie sammen med det kort, som dommeren lige har vendt. Når alle deltagerne har valgt deres kort, lægger de dem foran sig, og fortæller så, efter tur, og i urets retning, historien de har opfundet. Eksempel: Jeg laver en tyggegummiboble med cocktailfrugtmag, og når den springer, siger det «rap-rap» som en and.

Det er dommeren, som bestemmer, hvilken historie der er den bedste.

Dommeren giver derefter kortet, der var vendt,

til deltageren, som lige har vundet. Han/hun lægger det så til side, da det er et point værd.

Alle deltagerne anbringer deres brugte kort under bunken, og tager nye kort, således at de altid har 5 kort på hånden. Derefter er det den næste deltagers tur til at kaste terningen.

Han/hun bliver således dommer.



Terningen viser portræt:

Hver deltager vælger det kort fra sin hånd, som bedst kunne

forestille ham/hende selv. Derefter lægger han/hun det foran sig, med billedsiden

nedad. Når alle har lagt deres kort, bliver alle kortene blandet, hvorefter dommeren

tager dem, og ser på dem. Han/hun skal så tildele et af de kort han/hun har på hånden, til hver deltager, samtidigt med at han/hun forklare, hvorfor han/hun tror, at den pågældende deltager har valgt dette kort.

Dommeren vinder hvert kort han/hun har tildelt til den rette person.

De personer, som dommeren genkender, vinder også et kort (disse kan tages øverst i bunken, hvis playmakeren har genkendt alle personerne).

Kortene, som ikke blev korrekt tildelt af dommeren, bliver anbragt under bunken, og deltagerne tager så nogle nye kort, således at de altid har 5 på hånden. Derefter er det den næste deltagers tur til at kaste terningen. Han/hun bliver således dommer.

Hvem vinder? Deltageren, som har vundet flest kort.

GB



7-99 years



3 – 5 players



Contents: 240 cards, 1 dice



Aim of the game: win the most cards



Preparation for the game: At the beginning of the game the following must be decided:

- either the length of the game (at the end of this period, the player who has the most cards wins)
- or the number of points to be reached in order to win.

Each player receives 5 cards. The rest remains in the pile of cards.

Rules of the game: The oldest player commences. He will be the judge of this round. He throws the dice. In terms of the drawing indicated on the dice, the other players must consent to one of these 3 games.



Card association: The judge turns over the first card in the pile.

The players must associate one card in their hand with the card overturned by the judge. e.g.: the card turned over by the judge is a cow; the players may associate the cow with milk (produced by the cow), the duck (another farm animal) or even with a country landscape. Once all the players have chosen their card, they place it in front of them and each one in their turn in clockwise direction, explains to the game leader the association that they have made. Of course, with the cards that the player has in his hand, it is sometimes not so easy to find the association!

It is the judge who decides, arbitrarily, on the most pertinent association. The judge then gives the card that he had turned over to the winning player, who puts it on one side, for it represents a point won. Each player then places the card used under the pile and picks up another card in order to always have 5 in his hand. Then it is the next player's turn to throw the dice. He then becomes the judge.





Storyline: The judge turns over the first card on the pile. The players select 2 cards from their hand in order to create a story with the card turned over by the judge.

Once all the players have chosen their cards, they place them in front of them and each one in his turn, in clockwise direction, tells a story that he has made up.

Example: I am blowing a bubble with fruit cocktail flavoured chewing gum and when it bursts, it makes a “quack, quack” noise like a duck. It is the judge who decides, arbitrarily which is the best story.

He then gives the upturned duck from the pile to the winner, who places it on one side for it represents a point won.

Each player places under the pile the cards that he has used and takes five new cards so that they always have five cards in their hand.

Then it is the turn of the next player to throw the dice. He then becomes the judge.



Chinese Portrait:

Each player chooses from his hand the card that represents himself the best.

Then he places it in front him, face down. Once everyone has placed their card, all the cards are mixed, the judge takes them and looks at them. He then hands to each player one of the cards he has in his hand, then justifies his choice, explaining why he thinks the player has selected such a card.

The judge wins each card that he has correctly attributed to a person.

The people found by the judge also win a card (they can be taken from the bottom of the stack if the leader of the game has recognised everybody).

The cards not found by the judge are placed under the pile and the players take new cards so as to always have 5 cards in their hand.

Then it is up to the next player to throw the dice. He then becomes the judge.

Who wins? The player who has won the most cards.

Bla Bla Bla

DJ08462

Attention ! Warning! Achtung! Opgepast! ¡Atención! Attenzione! Cuidado! Varning! Advarsel ! Осторожно! Προσοχή!

Danger d'étouffement. Choking hazard. Erstickungsgefahr. Verslikkingsgevaar. Peligro de asfixia. Pericol di soffocamento. Perigo de asfixia. Risk för kvävning. Fare for kvælning. Внимание: риск попадания в дыхательные пути. Κίνδυνος ασφυξίας.

Conserver l'emballage. Référence fabricant. Retain address. Anschrift aufbewahren. Guardar la dirección. Adres bewaren. Spara adressen. Conservare l'indirizzo. Guarde o endereço. Gem adressen. Παρακαλούμε κρατήστε αυτή τη διεύθυνση. Сохраните адрес.



Djeco
3 rue des Grands Augustins
75006 Paris - France
www.djeco.com