

TWINS

DE

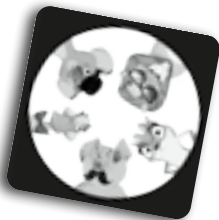
Ravensburger® Spiele Nr. 20 960 6

Ein turbulentes Reaktionsspiel für
2–5 Spieler* von 6–99 Jahren.

Autor: Rosie Roberson

Illustration: Clarissa Corradin

Reaktion: Monika Gohl



Inhalt

50 quadratische Tierkarten (Gruppenfoto)

25 Spielerkarten (5 Sets mit je 5 verschiedenen Tieren)

5 Tier-Fotos (für die Profi-Variante)

Der Löwe Leonard und seine Freunde sind tierisch gut drauf. Sie verkleiden sich ständig neu und schießen dann ein witziges Gruppenfoto. Klick! Findet blitzschnell heraus, wer darauf genauso aussieht wie auf einer deiner Spielerkarten. Wer zuerst den Zwilling ruft, kassiert die Tierkarte!

Ziel

Sobald unter **jedem** deiner fünf Tiere eine Tierkarte liegt – oder du unter einem deiner Tiere die **vierte** Tierkarte gesammelt hast, gewinnst du das Spiel.

*Ausschließlich zum Zweck der besseren Lesbarkeit wird die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die in allen Fällen geschlechtsneutral gemeint ist.

Vorbereitung

Mischt die quadratischen **Tierkarten** sehr gut durch und legt sie als verdeckten Stapel in die Mitte.

Jeder Spieler sucht sich ein **Set Spielerkarten** in seiner Lieblingsfarbe aus und legt die fünf Tiere in einer Reihe offen vor sich ab.

Spielregel

Der jüngste Spieler ist der Startspieler und deckt die oberste Tierkarte – von sich weg gerichtet – schnell auf, so dass ihr sie alle gut sehen könnt.

Jetzt spielt ihr alle gleichzeitig: Schaut, welches eurer Tiere **die gleiche Verkleidung** trägt wie auf dem Gruppenfoto. Bei jedem Spieler gibt es in jeder Runde genau einen Zwilling. Die Herausforderung ist es, ihn zu finden und **zuerst das richtige Tier auszurufen!**



Im Beispiel könnte Spieler A „Frosch“ rufen, Spieler B „Koala“. Doch wer reagiert zuerst?

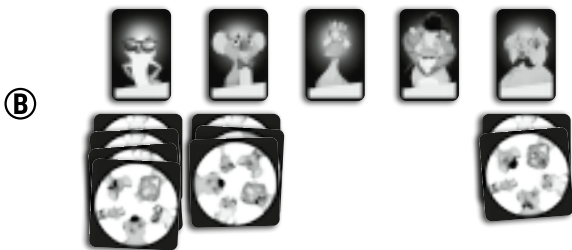
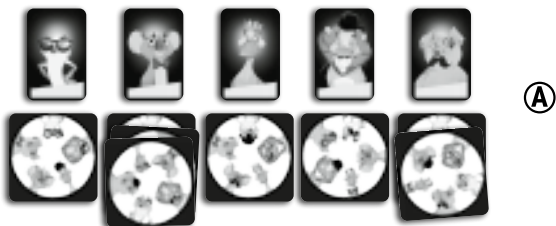
Hast du den Zwilling **als Erstes richtig genannt**? Dann gewinnst du die Tierkarte und legst sie direkt unter dein ausgerufenes Tier. Du darfst auch mehrere Tierkarten beim gleichen Tier sammeln.

Es kann passieren, dass zwei Spieler genau zeitgleich rufen. Pech – dann kommt die Tierkarte einfach wieder verdeckt unter den Stapel und beide gehen leer aus.

Hast du ein **falsches Tier** genannt, darfst du in dieser Runde nicht noch einmal raten. Überlege also trotz der Hektik gut, bevor du rufst! Sitzt du links vom Startspieler, bist du anschließend dran, eine Tierkarte aufzudecken. Und weiter geht's mit der rasanten Zwillingssuche!

Ende des Spiels

Wer zuerst unter **jedem** seiner Tiere mindestens eine Tierkarte gelegt hat **(A)** – oder unter **einem** seiner Tiere **vier Tierkarten** **(B)**, gewinnt das spannende Spiel.



Bevor ihr eine neue Partie startet, gebt ihr eure Spielerkarten an den linken Nachbarn weiter, damit ihr euch nicht zu sehr an eure Tiere gewöhnt.

Spiel mit jüngeren Kindern

Spielen jüngere Kinder mit, dürft ihr vor dem Spiel vereinbaren, dass das Kind bereits mit **vier** Tierkarten bei unterschiedlichen Tieren und **drei** Tierkarten bei einem seiner Tiere gewinnt.

Profi-Variante

Nur wenn ihr den richtigen **Tiernamen** (also „Dorothea“ statt „Ente“) ausgerufen habt, gewinnt ihr die Tierkarte.



© 2023



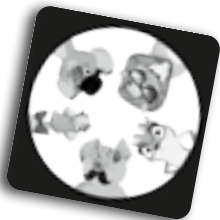
TWINS

FR

Jeux Ravensburger® n° 20 960 6

Un jeu de rapidité animé pour
2 à 5 joueurs* de **6 à 99 ans**.

Auteur : Rosie Roberson
Illustrations : Clarissa Corradin
Rédaction : Monika Gohl



Contenu

50 cartes Animaux carrées (photos de groupe)
25 cartes Joueur (5 sets de 5 animaux différents)
5 photos d'animaux (pour la règle avancée)

Leonard, le lion et ses amis rient comme des hyènes. Ils passent leur temps à changer de déguisement et à faire un amusant selfie tous ensemble. Clic ! Retrouvez le plus vite possible quel animal ressemble exactement à l'une des cartes devant vous. Le premier à crier le nom de son jumeau gagne la photo de groupe !

But du jeu

Dès que vous avez placé 1 photo de groupe sous chacun de vos 5 animaux ou réuni 4 photos sous le même animal, vous remportez la partie.

*Le mot « joueur » (et l'emploi du genre masculin en général) englobe les joueurs et les joueuses. Il doit être considéré comme terme neutre, utilisé pour simplifier la lecture des règles.

Mise en place

Mélangez les **cartes Animaux** carrées et formez une pioche au milieu de la table, face cachée.

Choisissez chacun un **set de cartes** d'une couleur et alignez vos 5 animaux devant vous, face visible.

Déroulement de la partie

Le plus jeune joueur commence. Il retourne rapidement la première carte de la pioche pour que tout le monde la voie, sans la découvrir avant les autres joueurs.

Vous jouez tous ensemble : à vous de retrouver lequel de vos animaux porte le **même déguisement** que sur la photo de groupe. À chaque tour, chaque joueur ne possède qu'un seul jumeau parmi ses cartes. Le défi consiste à retrouver lequel et **à crier son nom le premier !**



Dans cet exemple, le joueur A devrait crier : « Grenouille ! » ; le joueur B : « Koala ! ». Qui sera le plus rapide ?

Le joueur qui nomme le premier le bon animal gagne la photo de groupe et la place sous l'animal nommé. Vous pouvez posséder plusieurs cartes sous le même animal.

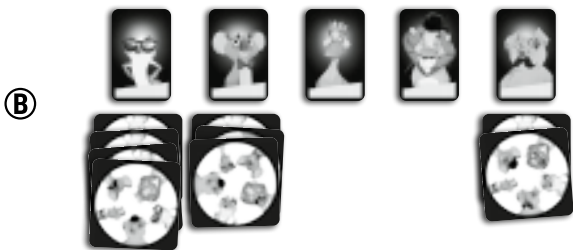
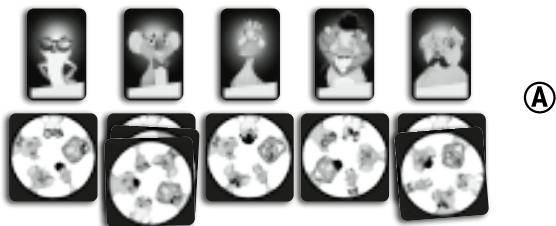
Il peut arriver que deux joueurs crient le nom de l'animal en même temps. Dans ce cas, dommage ! La carte est remise sous le paquet, face cachée, et personne ne la gagne.

Si un joueur se trompe d'animal, il ne peut plus répondre durant ce tour. Réfléchissez bien avant de vous précipiter pour répondre !

C'est alors au voisin de gauche du premier joueur de retourner une carte Animaux carrée. Et la recherche effrénée de jumeaux continue ainsi...

Fin de la partie

Le premier joueur à avoir placé 1 photo de groupe sous **chacun** de ses 5 animaux **(A)** ou à avoir réuni **4 photos** sous le **même** animal **(B)** remporte la partie.



Variante pour les plus jeunes

Avec des enfants plus jeunes, vous pouvez décider que pour gagner ils n'ont besoin que de **4 cartes** sous des animaux différents ou de **3 cartes** sous le même animal.

Variante avancée

Vous ne gagnez la photo de groupe que si vous appelez l'animal par son vrai prénom : « Dorothea » au lieu de « canard », par exemple.



© 2023



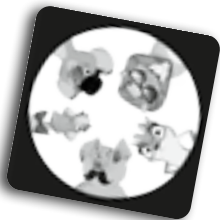
TWINNS

IT

Gioco Ravensburger® n° 20 960 6

Un movimentato gioco di reazione per
2-5 giocatori* dai 6 anni in su.

Autore: Rosie Roberson
Illustrazioni: Clarissa Corradin
Redazione: Monika Gohl



Contenuto

50 carte animale quadrate (foto di gruppo)
25 carte giocatore (5 mazzi di 5 animali diversi)
5 foto animale (per la variante pro)

Il leone Leonard e i suoi amici si divertono un mondo a indossare travestimenti sempre nuovi per scattare divertenti foto di gruppo. Cheese! Trova in un batter d'occhio chi è esattamente uguale a una delle tue carte giocatore. Chi annuncia per primo il doppione si aggiudica la carta animale!

Scopo del gioco

Vinci la partita mettendo una carta animale sotto **ciascuno** dei tuoi cinque animali o raggruppando **quattro** carte animale sotto a uno dei tuoi animali.

*La forma del maschile viene utilizzata esclusivamente ai fini di una migliore leggibilità, ma è in ogni caso da intendersi neutra rispetto al genere.

Preparazione

Mescolate con cura le **carte animale** quadrate e formate un mazzo coperto che verrà posizionato al centro.

Ogni giocatore sceglie un **mazzo di carte giocatore** del colore che preferisce e dispone i cinque animali formando una fila scoperta davanti a sé.

Regole del gioco

Il giocatore più giovane inizia e scopre velocemente la prima carta animale, voltandola in direzione opposta a sé, in modo che tutti la vedano bene.

A questo punto si gioca tutti contemporaneamente: ciascun giocatore dovrà trovare quale tra i suoi animali indossa **lo stesso travestimento** della foto di gruppo. A ogni turno ci sarà solo e soltanto un doppione per ciascun giocatore. La sfida consiste nel trovare il doppione e **annunciare per primi il nome dell'animale!**



Nell'esempio, il giocatore A potrebbe dire “rana”, mentre il giocatore B “koala”. Ma chi se ne accorgerà per primo?

Hai **nominato per primo** il doppione corretto? Allora ti sei aggiudicato la carta animale che potrai disporre direttamente sotto al tuo animale corrispondente. Potrai anche raccogliere più carte per lo stesso animale.

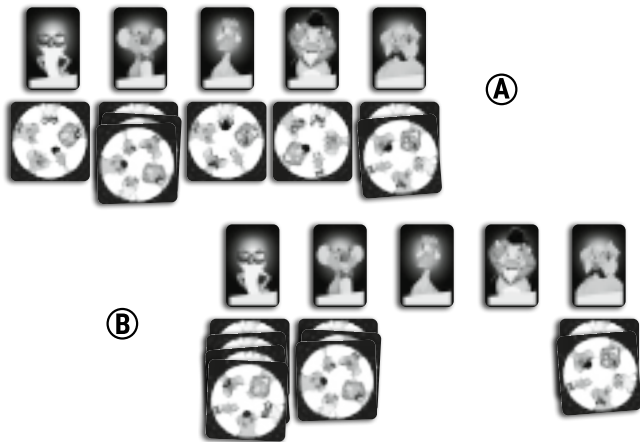
È possibile che due giocatori nominino l'animale contemporaneamente Peccato! In questo caso nessuno si aggiudicherà la carta, che verrà semplicemente rimessa coperta sotto al mazzo.

Se un giocatore **nomina l'animale sbagliato**, non potrà più provare a indovinare nel turno in corso. Quindi, nonostante il ritmo frenetico, pensaci bene prima di annunciare l'animale!

Il compito di girare una carta animale passa a chi siede alla sinistra del giocatore iniziale: proseguirà così la frenetica ricerca dei doppioni!

Fine della partita

Chi per primo colloca almeno una carta animale sotto **ciascuno** dei propri animali **(A)** o raggruppa **quattro carte animale quadrate** sotto a uno dei suoi quattro animali **(B)** vince l'emozionante sfida.



Prima di iniziare una nuova partita, consegnate le vostre carte giocatore al vicino di sinistra in modo da non abituarvi troppo agli stessi animali.

Il gioco con i più piccoli

Per giocare con i più piccoli, viene concordato prima di iniziare che i bambini possono vincere con **quattro** carte animale nel caso degli animali diversi o basterà loro raggruppare **tre** carte animale sotto a uno dei propri animali.

Variante pro

Vinci la carta animale solo se annunci il **nome proprio dell'animale** (quindi "Dorothea" invece di "anatra").



© 2023



TWINNS

ES

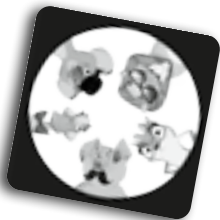
Juego Ravensburger® n.º 20 960 6

Un turbulento juego de reacción para
2 – 5 jugadores* de 6 a 99 años.

Autor: Rosie Roberson

Ilustraciones: Clarissa Corradin

Redacción: Monika Gohl



Contenido

50 cartas de animales cuadradas (foto grupal)

25 cartas de jugador (5 mazos con 5 animales diferentes cada uno)

5 fotos de animal (para la variante para expertos)

El león Leonard y sus amigos están pasándose a lo grande juntos. No paran de cambiarse de ropa y de hacerse fotos de grupo preciosísimas. ¡Clic! Descubre rápidamente quién lleva exactamente la misma ropa que en una de tus cartas de jugador. ¡Quien anuncie primero el animal idéntico se lleva la carta de animales!

Objetivo

En cuanto tengas una carta de animales debajo de cada uno de tus cinco animales, o hayas acumulado cuatro cartas de animales debajo de uno de tus animales, ganas la partida.

* La forma lingüística del masculino genérico tiene el único fin de mejorar la legibilidad y se entiende en todos los casos como neutro desde el punto de vista del género.

Preparación

Barajad bien las **cartas de animales** cuadradas y colocadlas apiladas bocabajo en el centro.

Cada jugador escoge un **mazo de cartas de jugador** de su color favorito y coloca los cinco animales en una fila bocarriba delante de sí mismo.

Reglas del juego

El jugador más joven es el jugador inicial: destapa rápidamente, abriéndola hacia el lado contrario a donde está él, la primera carta de animales de la pila y la deja de forma que todos podáis ver bien la carta.

Ahora jugáis todos al mismo tiempo: comprobad cuál de vuestros animales lleva **la misma ropa** que en la foto grupal. Cada jugador tendrá en cada ronda justo un animal idéntico entre sus cartas. ¡El reto es encontrarlo y **ser el primero en anunciar el nombre de ese animal idéntico!**



En el ejemplo, el jugador A podría anunciar «rana» o el jugador B podría decir «koala». ¿Pero quién reaccionará primero?

¿Has sido **el primero en anunciar correctamente** el animal idéntico? Entonces ganas la carta de animales y la colocas justo debajo del animal anunciado. Puedes acumular varias cartas de animales debajo del mismo animal.

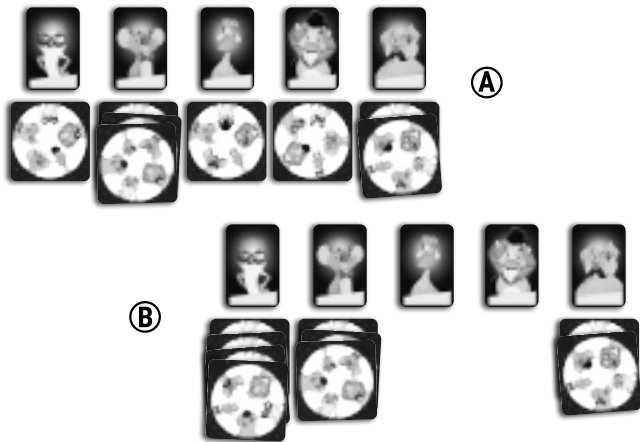
Puede suceder que dos jugadores anuncien su animal idéntico a la vez. ¡Mala suerte! En este caso, la carta de animales se vuelve a poner debajo de la pila y ninguno de los dos consigue la carta.

Si te equivocas y anuncias el **animal incorrecto**, durante esta ronda ya no podrás anunciar ningún animal. ¡Así que, pese a la presión, piénsatelo bien antes de anunciar un animal!

Si estás sentado a la izquierda del jugador inicial, eres el siguiente al que le toca destapar una carta de animales para la siguiente ronda. ¡Seguid así la búsqueda de los animales idénticos!

Fin de la partida

El primero que haya colocado al menos una carta de animales debajo de **cada uno** de sus animales **(A)**, o **cuatro cartas de animales** debajo de uno de sus animales **(B)** gana la emocionante partida.



Antes de empezar una nueva partida, pasadle vuestras cartas de jugador a vuestro vecino de la izquierda para que no os acostumbréis demasiado a vuestros animales.

Jugar con niños pequeños

Si jugáis con niños pequeños, podéis acordar antes de empezar la partida que el niño pequeño puede ganar con tan solo tener cuatro cartas de animales debajo de animales diferentes o **tres** cartas de animales debajo de uno de sus animales.

Variante para expertos

Solo podéis ganar la carta de animales si anunciáis el **nombre de pila correcto del animal** (es decir, «Dorothea» en vez de «pato»).



© 2023



TWINS

PT

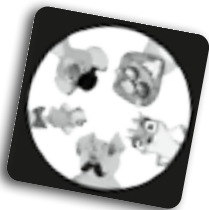
Ravensburger® Jogo N.º 20 960 6

Um turbulento jogo de reação para
2-5 jogadores* com idades entre **6 e 99** anos.

Autor: Rosie Roberson

Ilustração: Clarissa Corradin

Reação: Monika Gohl



Conteúdo

50 cartas de animais quadradas (foto de grupo)

25 cartas de jogador (5 conjuntos com 5 animais diferentes cada)

5 fotos de animais (para a variante profissional)

O leão Leonard e os seus amigos estão de bom humor. Disfarçam-se a toda a hora e depois tiram uma divertida foto de grupo. Clique! Descobre num instante quem tem o mesmo aspeto que numa das tuas cartas de jogador. Quem identificar primeiro o gémeo, recolhe a carta do animal!

Objetivo

Assim que houver uma carta de animal debaixo de cada um dos teus cinco animais - ou tiveres recolhido a **quarta** carta de animal para baixo de um dos teus animais - ganhas o jogo.

* A forma linguística do masculino genérico é utilizada exclusivamente para facilitar a leitura, que deve ter um significado neutro sob a perspetiva do género em todos os casos.

Preparação

Baralha muito bem as **cartas de animais** quadradas e coloca-as no meio, numa pilha, de face para baixo.

Cada jogador escolhe um **conjunto de cartas de jogador** na sua cor favorita e coloca os cinco animais numa fila, virados para cima, à sua frente.

Regras do jogo

O jogador mais novo é o primeiro a jogar e vira rapidamente a carta de animal superior, afastada de dele, para que todos a possam ver claramente. Agora, todos jogam ao mesmo tempo: vê qual dos teus animais está a usar **o mesmo disfarce** que na foto de grupo. Cada jogador tem exatamente um gémeo em cada ronda. O desafio é encontrá-lo e **gritar primeiro o nome do animal!**



Por exemplo, o jogador A poderia dizer “sapo”, o jogador B “coala”. Mas quem reage primeiro?

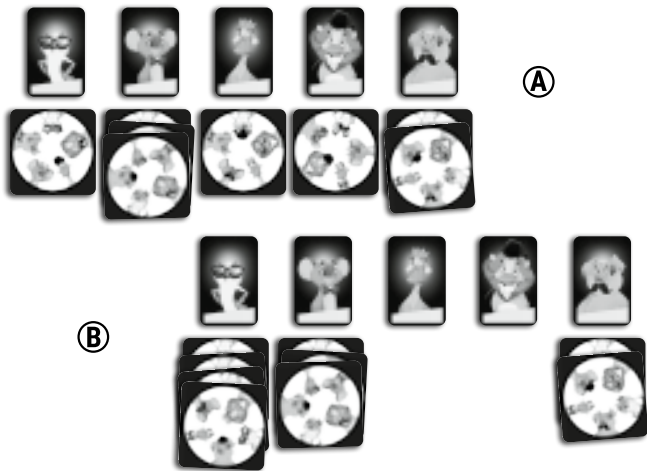
Foste **o primeiro a nomear corretamente** o gémeo? Então ganhas a carta de animal e coloca-la diretamente debaixo do animal indicado. Também podes recolher várias cartas de animal com o mesmo animal.

Pode acontecer que dois jogadores gritem exatamente ao mesmo tempo. Má sorte - a carta de animal volta para debaixo da pilha, virada para baixo, e ambos ficam de mãos vazias.

Se nomeaste o **animal errado**, não poderás adivinhar novamente nesta ronda. Portanto, apesar da azáfama, pensa bem antes de falar! Se estás sentado à esquerda do jogador inicial, é a tua vez de virar uma carta de animal. E continuamos com a procura rápida dos gémeos!

Fim do jogo

A primeira pessoa a colocar, pelo menos, uma carta de animal debaixo de **cada** um dos seus animais **(A)** - ou **quatro cartas de animal** debaixo de **um** dos seus animais **(B)** - ganha a excitante ronda.



Antes de começar uma nova ronda, passa as tuas cartas de jogador ao teu vizinho à esquerda para que não te habitues demasiado aos teus animais.

Jogar com crianças mais pequenas

Se estiverem a jogar crianças mais novas, pode acordar-se antes do jogo que a criança ganha com **quatro** cartas de animais diferentes ou **três** cartas de animal debaixo de um dos seus animais.

Variante profissional

Só se tiveres dito o **nome** correto do animal (isto é, “Dorothea” em vez de “pato”) é que ganhas a carta de animal.



© 2023



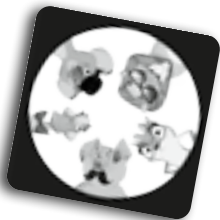
TWINS

NL

Ravensburger® spel nr. 20 960 6

Een turbulent reactiespel voor
2 – 5 spelers* van 6 – 99 jaar.

Auteur: Rosie Roberson
Illustraties: Clarissa Corradin
Redactie: Monika Gohl



Inhoud

50 vierkante dierenkaarten (groepsfoto)
25 spelerskaarten (5 sets met ieder 5 verschillende dieren)
5 dierenfoto's (voor de gevorderden variant)

De leeuw Leonard en zijn vrienden zijn in een beestachtig goede bui. Ze verkleeden zich steeds opnieuw en schieten dan een grappige groepsfoto. Klik! Zoek bliksemsnel uit wie er daarop precies zo uitziet als op één van je speelkaarten. Wie als eerste de tweeling roept, krijgt de dierenkaart!

Doel

Zodra onder **ieder** van je vijf dieren **een** dierenkaart ligt – of je onder één van je dieren de **vierde** dierenkaart verzameld hebt, win je het spel

*De mannelijke verwijzwoorden worden uitsluitend gebruikt om de leesbaarheid te vergroten en worden in alle gevallen bedoeld als genderneutraal.

Vorbereiding

Schud de vierkante **dierenkaarten** goed door elkaar en leg ze als blinde stapel in het midden op tafel.

Iedere speler kiest een **set spelerskaarten** in zijn lievelingskleur uit en legt de vijf dieren in een rij open voor zich neer.

Spelregels

De jongste speler is de startspeler en draait de bovenste dierenkaart – van zich af – snel om, zodat iedereen hem goed kan zien.

Dan spelen jullie allemaal tegelĳkertĳd: kijk welke van jullie dieren **dezelfde vermomming** draagt als op de groepsfoto. Bij iedere speler is er in iedere ronde precies één tweeling. De uitdaging is die te vinden en als eerste de naam van het dier te roepen!



In het voorbeeld zou speler A „kikker“ kunnen roepen, speler B „koala“. Maar wie reageert als eerste?

Was jij de **eerste** die de tweeling **correct noemde**? Dan win je de dierenkaart en leg je die onder het dier dat je hebt geroepen.

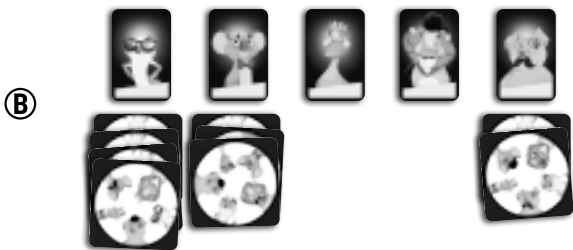
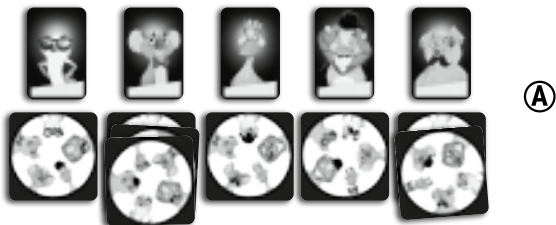
Het kan gebeuren dat twee spelers tegelijkertijd roepen. Pech – dan gaat de dierenkaart gewoon weer terug onder de stapel en beide spelers krijgen geen kaart.

Heb je een verkeerd dier genoemd, dan mag je deze ronde niet nog een keer raden. Denk dus ondanks de hektiek goed na voordat je roept!

Zit je links van de startspeler? Dan ben je als volgende aan de beurt om een dierenkaart om te draaien. We gaan door met de snelle tweeling-zoektocht!

Einde van het spel

Wie als eerste onder **ieder** van zijn dieren minstens **een** dierenkaart heeft gelegd **(A)** – of onder **één** van zijn dieren **vier dierenkaarten** **(B)**, wint de spannende ronde.



Voordat jullie met een nieuwe ronde beginnen, geef je jullie spelerskaarten door aan de linker buurspeler, zodat je niet te veel aan je dieren gewend raakt.

Spel met jongere kinderen

Spel met jongere kinderen

Spelen er jongere kinderen mee, dan mogen jullie vóór het spel afspreken, dat het kind al met **vier** dierenkaarten bij verschillende dieren en **drie** dierenkaarten bij één van zijn dieren wint.

Variante voor gevorderden

Alleen als je de juiste **dieren**naam (dus „Dorothea“ in plaats van „eend“) hebt geroepen, win je de dierenkaart.



© 2023



Distr. CH: Carlit+Ravensburger AG
Grundstr. 9 • CH-5436 Würenlos

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 2460 • D-88194 Ravensburg
ravensburger.com

Ravensburger

239719-A