



CHAPRISTI

RÈGLE DU JEU

Dès 3 ans / De 2 à 4 joueurs

CHAPRISTI CLASSIQUE



Préparation

Répartir toutes les cartes en fonction du nombre de joueurs (33 cartes à diviser par le nombre de joueurs). Si le nombre de joueurs est pair, arrondir à l'inférieur et écartez du jeu le nombre de cartes nécessaires pour que chaque joueur démarre la partie avec le même nombre de cartes. Attention à ne pas écarter la carte du Mistigri !

But du jeu : ne pas finir la partie avec le Mistigri en main.

Le joueur le plus jeune commence et l'on joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Chacun son tour, un joueur regarde dans son jeu s'il peut constituer une paire d'animaux. Deux possibilités se présentent :

- Si le joueur peut reconstituer une paire avec ses cartes, il la pose devant lui et c'est au tour du joueur suivant
- Si le joueur ne peut pas reconstituer de paires, il tire une carte au hasard dans le jeu de son voisin. Si cette nouvelle carte lui permet de former une paire, il la pose devant lui. Si ce n'est pas le cas, le joueur garde la carte.

A la fin de la partie, quand toutes les paires ont été reconstituées, le joueur qui a le Mistigri en main perd la partie. Celui qui a réussi à former le plus de paires devant lui est déclaré gagnant.

Note : pour identifier et reconstituer les paires plus facilement, les joueurs peuvent trier leurs cartes par couleur.

MEMORY CHAPRISTI

But du jeu : remporter le plus de paires possibles

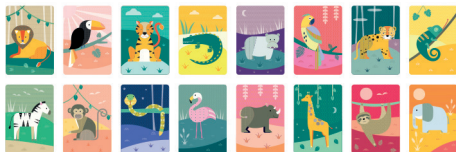
Cette variante se joue sur une grande table. Après avoir bien mélangé les cartes, répartissez-les face cachée sur toute la table.

Le joueur le plus jeune commence et l'on joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Chacun son tour, un joueur retourne deux cartes face visible. Deux possibilités se présentent :

- Si les deux cartes retournées forment une paire, il remporte les deux cartes
- Si les deux cartes retournées ne forment pas une paire, il remet les deux cartes face cachée à leur place

Quand un joueur tombe sur la carte du Mistigri en retournant deux cartes face visible, il conserve la carte Mistigri. Lorsque c'est son tour, le joueur peut décider de l'utiliser pour retourner non pas deux mais quatre cartes face visible ! Elle n'est utilisable qu'une fois.

A la fin de la partie, quand il n'y a plus de paires sur la table, c'est l'heure des comptes ! Le joueur qui a formé le plus de paires est déclaré gagnant.



336422

Oxybul éveil et jeux
162 boulevard de Fourmies
59100 Roubaix - FRANCE





CHAPRISTI

GAME RULES

From aged 3 / 2 to 4 players

CLASSIC CHAPRISTI

Preparation

Share the cards out amongst the players (33 cards divided by the number of players). If there is an even number of players, round up to the lowest number and remove the necessary number of cards from the pack so that each player starts the game with the same number of cards. But don't remove the Mistigri card!

Aim of the game: don't end up with the Mistigri card in your hand

- The youngest player starts and the turns go clockwise. In turn, each player checks his hand to see if he has a pair of animals. Then there are two possibilities:
- If the player can make a pair with his own cards, he puts the pair down in front of him and it's the turn of the next player.

If the player can't make a pair with his own cards, he picks a card from his neighbour's hand. If this card makes a pair, he puts it down in front of him. If it doesn't make a pair, he keeps the card.

At the end of the game, when all the pairs have been made, the player who has the Mistigri card loses the game. The player who has the most pairs in front of him wins the game.

Note: to more easily identify and make pairs, players can sort their cards by colour



MEMORY CHAPRISTI

Aim of the game: win the most pairs possible

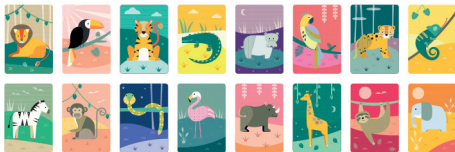
This variation of the game is played on a big table. After shuffling the cards, spread them out face down on the table.

The youngest player starts and the turns go clockwise. Each player has a go at turning over two cards. Then there are two possibilities:

- If the two cards make a pair, he keeps the cards
- If the two cards don't make a pair, he puts the cards face down where they were

When a player turns over the Mistigri card, he keeps it. When it's his turn, the player can use it to turn over not two but four cards! It can only be used once.

At the end of the game, when there are no more pairs on the table, it's time to count up the pairs! The player who made the most pairs wins the game.



336422

Oxybul éveil et jeux
162 boulevard de Fourmies
59100 Roubaix - FRANCE





CHAPRISTI (SCHWARZER PETER)

SPIELREGELN

Ab 3 Jahren/2 bis 4 Spieler



KLASSISCHES CHAPRISTI

Vorbereitung

Alle Karten entsprechend der Anzahl der Spieler verteilen (33 Karten, die durch die Anzahl der Spieler zu teilen sind). Ist die Anzahl der Spieler gerade, wird abgerundet und es werden so viele Karten abgeworfen, dass jeder Spieler die Runde mit der gleichen Anzahl von Karten beginnt. Aber Vorsicht: Nicht den Schwarzen Peter abwerfen!

Ziel des Spiels: Die Runde nicht mit dem Schwarzen Peter in der Hand beenden

Der jüngste Spieler beginnt, es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Es wird reihum gespielt. Ein Spieler schaut in seinen Karten nach, ob er ein Tierpaar bilden kann. Es gibt zwei Möglichkeiten:

- Kann der Spieler mit seinen Karten ein Paar bilden, legt er es vor sich ab und der nächste Spieler ist an der Reihe.
- Kann der Spieler kein Paar bilden, zieht er eine Karte von seinem Nachbarn. Kann er mit dieser neuen Karte ein Paar bilden, legt er es vor sich ab. Wenn nicht, behält er die Karte.

Am Ende der Runde sind alle Paare gebildet und es verliert der Spieler mit dem Schwarzen Peter in der Hand. Der Spieler, der die meisten Paare vor sich auslegen kann, hat gewonnen.

Hinweis: Um Paare leichter zu erkennen und zusammenzulegen, können die Spieler ihre Karten nach Farbe sortieren.

MEMORY CHAPRISTI

Ziel des Spiels: So viele Paare wie möglich gewinnen

Diese Spielvariante sollte an einem großen Tisch gespielt werden. Karten gut mischen und verdeckt auf dem Tisch verteilen.

Der jüngste Spieler beginnt, es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Es wird reihum gespielt. Der Spieler dreht zwei Karten um und legt sie offen vor sich hin. Nun gibt es zwei Möglichkeiten:

- Bilden die beiden umgedrehten Karten ein Paar, gewinnt der Spieler beide Karten
- Bilden die beiden umgedrehten Karten kein Paar, legt er beide Karten verdeckt an ihre Stelle zurück

Deckt ein Spieler beim Umdrehen den Schwarzen Peter auf, behält er ihn. Ist er an der Reihe, kann er ihn einsetzen und nicht nur zwei, sondern sogar vier Karten umdrehen! Der Schwarze Peter darf nur einmal verwendet werden.

Am Ende der Runde, wenn keine Paare mehr auf dem Tisch liegen, wird gezählt. Der Spieler, der die meisten Paare gebildet hat, gewinnt.



336422

Oxybul éveil et jeux
162 boulevard de Fourmies
59100 Roubaix - FRANCE





SAPRISTI

SPELREGELS

Vanaf 3 jaar / 2 tot 4 spelers

KLASSIEKE SAPRISTI

Voorbereiding

Alle kaarten verdelen volgens het aantal spelers (33 kaarten delen door het aantal spelers). Als er een even aantal spelers is, naar beneden afronden en het aantal kaarten wegnemen dat nodig is zodat elke speler het spel met evenveel kaarten start. Zorg ervoor dat u de klaverjas er niet uithaalt!

Doel van het spel: op het einde van het spel de klaverjas niet in de hand hebben

De jongste speler begint en het spel verloopt in wijzerzin. De spelers kijken elk om beurt in hun kaarten om te zien of ze een koppel dieren kunnen samenstellen. Er zijn twee mogelijkheden:

- Als de speler met zijn kaarten een paar kan maken, legt hij ze voor zich neer en is de volgende speler aan de beurt
- Als de speler geen paren kan maken, trekt hij bij zijn buurman een willekeurige kaart. Als hij met deze nieuwe kaart een paar kan vormen, legt hij deze kaarten voor zich neer. Als dat niet het geval is, houdt de speler de kaart bij.

De speler die op het einde van het spel, wanneer alle paren terug zijn samengesteld, de Klaverjas in handen heeft, verliest het spel. De persoon die de meeste koppels heeft kunnen vormen, is de winnaar.

Opmerking: om de paren makkelijker op te zoeken en samen te stellen, kunnen de spelers hun kaarten volgens kleur sorteren



GEHEUGENSPEL SAPRISTI

Doel van het spel: zoveel mogelijk paren samenstellen

Deze variant wordt op een grote tafel gespeeld. Nadat de kaarten goed geschud werden, legt u ze met de blinde kant naar boven op tafel.

De jongste speler begint en het spel verloopt in wijzerzin. Iedereen mag elk om beurt 2 twee kaarten omdraaien. Er zijn twee mogelijkheden:

- Als de twee omgedraaide kaarten een paar vormen, dan mag de speler de kaarten houden
- Als de twee omgedraaide kaarten geen paar vormen, legt hij de twee kaarten terug met de blinde kant naar boven op dezelfde plaats terug

Als een speler bij het omdraaien van twee kaarten op de klaverjaskaart stuit, mag hij die houden. Als het zijn beurt is, mag hij beslissen om de kaart te gebruiken om niet twee, maar vier kaarten om te draaien! Hij mag deze kaart maar één keer gebruiken.

Op het einde van het spel, als er geen paren meer op tafel liggen, worden de punten geteld! De speler die de meeste koppels heeft kunnen vormen, wint.



336422

Oxybul éveil et jeux
162 boulevard de Fourmies
59100 Roubaix - FRANCE





CHAPRISTI

REGLAS DEL JUEGO

A partir de los 3 años / De 2 a 4 jugadores

CHAPRISTI CLÁSICO

Preparación

Repartir todas las cartas en función del número de jugadores (33 cartas que dividir por el número de jugadores). Si el número de jugadores es par, redondear por abajo y separar del juego el número de cartas necesarias para que cada jugador comience la partida con el mismo número de cartas. ¡Cuidado con no separar la carta del Mistigri!

Finalidad del juego: no acabar la partida con el Mistigri en la mano.

El jugador de menor edad comienza y juega en el sentido de las agujas del reloj. Por turnos, un jugador mira si puede formar un par de animales. Se presentan dos posibilidades:

- Si el jugador puede formar un par con sus cartas, lo pone delante de él y le toca el turno al jugador siguiente.
- Si el jugador no puede formar pares, saca una carta al azar de su vecino. Si esta nueva carta le permite formar un par, la pone delante de él. Si no es el caso, el jugador guarda la carta.

Al final de la partida, cuando se han formado todos los pares, el jugador que tenga el Mistigri en la mano pierde la partida.

El que ha conseguido formar el mayor número de pares ante él se declara ganador.

Nota: para identificar y formar los pares más fácilmente, los jugadores pueden seleccionar sus cartas por colores.



MEMORY CHAPRISTI

Finalidad del juego: llevarse el máximo de cartas posibles.

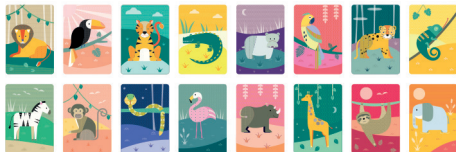
Esta variante se juega en una gran mesa. Después de haber mezclado las cartas, repártelas por la cara oculta encima de la mesa.

El jugador de menor edad comienza y juega en el sentido de las agujas del reloj. Por turnos, cada jugador gira dos cartas por la cara visible. Se presentan dos posibilidades:

- Si las dos cartas vueltas forman un par, se lleva las dos cartas.
- Si las dos cartas vueltas no forman un par, vuelve a poner las dos cartas por la cara oculta a su lugar.

Cuando un jugador obtiene la carta de Mistigri volviendo dos cartas por la cara visible, conserva la carta Mistigri. ¡Cuando es su turno, el jugador puede decidir usarlo para girar no dos sino cuatro cartas por la cara visible! Solo se puede usar una vez.

Al final de la partida, cuando no hay más pares en la mesa, ¡es la hora de pasar cuentas! El jugador que ha formado más pares es el ganador.



336422

Oxybul éveil et jeux
162 boulevard de Fourmies
59100 Roubaix - FRANCE





CHAPRISTI

REGOLAMENTO DEL GIOCO

Da 3 anni / Da 2 a 4 giocatori

CHAPRISTI CLASSICO



Preparazione

Suddividere tutte le carte tra i giocatori (33 carte da dividere a seconda del numero dei giocatori). Se il numero dei giocatori è pari, arrotondare per difetto ed eliminare il numero di carte necessarie affinché tutti i giocatori inizino la partita con lo stesso numero di carte. Attenzione a non eliminare la carta Mistigri!

Obiettivo del gioco: non terminare la partita con la carta Mistigri in mano

Il giocatore più giovane è il primo ad iniziare. Il gioco continuerà in senso orario. I giocatori, a turno, consultano le proprie carte per formare una coppia di animali. Esistono due possibilità:

- Se un giocatore può formare una coppia, la pone sul tavolo davanti a lui e il turno passa al giocatore successivo
- Se il giocatore non può formare nessuna coppia, pesca una carta da quelle del vicino. Se con la nuova carta pescata può formare una coppia la pone sul tavolo. Se non può formare nessuna coppia, conserva la carta.

Al termine della partita, quando tutte le coppie sono state formate, il giocatore che ha in mano la carta Mistigri perde la partita. Chi ha formato più coppie è il vincitore.

Nota: per identificare e formare le coppie più facilmente, i giocatori possono selezionare le rispettive carte per colore.

MEMORY CHAPRISTI

Obiettivo del gioco: formare più coppie possibili

Questa variante deve essere giocata su un tavolo grande. Dopo aver mescolato bene le carte, disporle coperte su tutto il tavolo.

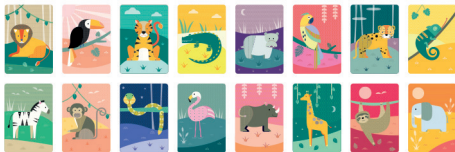
Il giocatore più giovane è il primo ad iniziare. Il gioco continuerà in senso orario. Ogni giocatore, a turno, scopre due carte.

Esistono due possibilità:

- Se le due carte scoperte formano una coppia, il giocatore conserva le carte.
- Se le due carte scoperte non formano una coppia, il giocatore riposiziona le carte coperte al loro posto.

Quando un giocatore scopre la carta Mistigri, dovrà conservarla. Quando arriverà di nuovo il suo turno, il giocatore potrà scegliere di utilizzarla per scoprire non solo due, ma addirittura quattro carte! E' utilizzabile una sola volta.

Al termine della partita, quando non ci saranno più carte sulla tavola, è l'ora di fare i conti! Il giocatore che ha formato più coppie, è il vincitore.



336422

Oxybul éveil et jeux
162 boulevard de Fourmies
59100 Roubaix - FRANCE



FAMILY bul

CHAPRISTI

游戏规则

3 岁以上/2 到 4 名玩家

经典 CHAPRISTI

准备工作

根据玩家的人数发牌（33 张牌除以玩家人数）。
如果玩家人数是双数，将余数舍去，并抽出
每位玩家可以用相同张数的牌开始游戏所需的牌数。
注意不要抽出 Mistigri 牌！

游戏目的：结束游戏时不得手持 Mistigri 牌

从最小的玩家开始，并按顺时针方向进行游戏。每个
回合，玩家都会在游戏中看看是否能组成一对动物。
有两种可能：

- 如果玩家可以用自己的牌重新组合一对，将牌放在自己面前，然后轮到下一位玩家
- 如果玩家无法重新组合成一对，可从相邻玩家处随机抽取一张牌。如果抽取的牌能够

组成一对，就把牌放在自己面前。如果不能，玩家将抽取的牌留在手里。

游戏结束时，如果所有牌对都已重组完毕，手持 Mistigri 牌的玩家输掉比赛。成功组成最多牌对的玩家赢得比赛。

注：为了更容易确定及重组牌对，玩家可以按颜色将牌进行分类



记忆 CHAPRISTI

游戏目的： 赢得尽可能多的牌对

游戏在大桌上进行。将牌混合后，面朝下铺满整个桌子。

从最小的玩家开始，并按顺时针方向进行游戏。每一轮，一个玩家翻开两张牌，正面朝上。有

两种可能：

- 如果两张翻开的牌组成一对，就赢得这两张牌
- 如果两张翻开的牌没能组成一对，就将这两张牌面朝下放在原位

当一名玩家翻开两张牌其中一张是 Mistigri 牌时，就必须把 Mistigri 牌留在自己手里。轮到这名玩家时，他可以决定用 Mistigri 牌翻开四张，而不是两张牌！只能使用一次。

游戏结束，桌子上没有能够组成对的牌时，开始盘点结果！ 赢得最多牌对的玩家赢得比赛。



336422

Oxybul éveil et jeux
162 boulevard de Fourmies
59100 Roubaix - FRANCE





لعبة كابريستي قواعد اللعبة

بداية من 3 سنوات / من 2 إلى 4 لاعبين

لعبة كابريستي الكلاسيكية

الإعداد:

قسّم جميع البطاقات وفقاً لعدد اللاعبين (33 بطاقة يتم تقسيمها على عدد اللاعبين). إذا كان عدد اللاعبين زوجياً، ينبغي التقريب بالنقصان واستبعاد عدد البطاقات اللازمة من اللعبة، بحيث يبدأ كل لاعب اللعب بنفس عدد البطاقات. انتبه: لا تنس محاولة التخلص من بطاقة مستيجري "Mistigri".

الهدف من اللعبة: الاستمرار في اللعب طالما كانت بطاقة مستيجري "Mistigri" لا تزال في اليد.

يبدأ أصغر اللاعبين سنّاً اللعب ويتم اللعب في اتجاه عقارب الساعة. كلُّ في دوره، يقوم كل لاعب بإلقاء نظرة على بطاقات اللعب التي في حوزته ويقرر إذا كان بإمكانه تكوين زوج من الحيوانات. هناك احتمالان:

● إذا تمكّن اللاعب من إعادة تكوين زوج ببطاقاته، فإنه يقوم بوضعه أمامه، وهنا يأتي دور اللاعب التالي.

● إذا لم يتمكن اللاعب من إعادة تكوين أي أزواج من البطاقات، فيجب عليه أن يسحب بطاقة بشكل عشوائي من بين مجموعة البطاقات التي بحوزة اللاعب الذي يليه. إذا سمحت له هذه البطاقة الجديدة بتكوين زوج، فإنه يضعه أمامه. وإذا لم يكن الأمر كذلك، يحتفظ اللاعب بالبطاقة.

وفي نهاية الجولة، عندما يتم تكوين جميع الأزواج، يخسر المباراة اللاعب الذي ما زالت في حوزته بطاقة مستيجري "Mistigri". ويكون كل لاعب تمكن من تشكيل معظم الأزواج أمامه هو الفائز في المباراة.

ملاحظة: لتحديد الأزواج وإعادة تكوينها بسهولة أكبر، يمكن للاعبين فرز بطاقاتهم بحسب اللون.

لعبة الذاكرة ميموري كابريستي "MEMORY CHAPRISTI"

الهدف من اللعبة: إحراز أكبر عدد من الأزواج

ينبغي تنفيذ هذه اللعبة البديلة على طاولة كبيرة. بعد خلط البطاقات جيداً، ينبغي تقسيمها على الطاولة بأكملها بحيث تكون مقلوبة الوجه.

يبدأ أصغر اللاعبين سنًا للعب ويتم اللعب في اتجاه عقارب الساعة. كلُّ في دوره، يقوم أحد اللاعبين بقلب بطاقتين بحيث يكون وجهها ظاهرًا. هناك احتمالان:

● إذا كانت البطاقتان المقلوبتان تشكلان زوجًا، فسيحصل اللاعب على كلتا البطاقتين.

● إذا كانت البطاقتان المقلوبتان لا تشكلان زوجًا، فيجب عليه أن يضع كلتا البطاقتين على وجههما المقلوب.

عندما تقع بطاقة مستيجري "Mistigri" بحوزة اللاعب عن طريق كشف البطاقتين، فينبغي له الاحتفاظ بطاقة مستيجري "Mistigri". وعندما يحين دوره، يمكن للاعب أن يقرر استخدام هذه البطاقة لإعادة قلب 4 بطاقات على وجههم وليس بطاقتين فقط. يمكن استخدام هذه البطاقة مرة واحدة فقط.

وفي نهاية اللعبة، عندما لا يكون هناك أزواج أخرى على الطاولة، يحين وقت إجراء الحسابات. يكون الفائز في اللعبة هو اللاعب الذي قام بتكوين أكبر عدد من الأزواج.



336422

Oxybul éveil et jeux
162 boulevard de Fourmies
59100 Roubaix - FRANCE

