

# Voodoo Mania

Verflucht und zugenäht!

Für  
2 bis 6 Spieler  
ab 7 Jahren



## Inhalt

- 91 Zutatenkarten  
(mit Zutaten auf beiden Seiten)
- 6 Übersichtskarten
- 1 Anleitung



Zutatenkarten  
(Vorder- und Rückseite)

Übersichtskarte

## Spielvorbereitung

Die **Zutatenkarten** werden gemischt und eine Zutatenkarte wird für alle gut erreichbar in die Tischmitte gelegt. Dies ist der Voodoo Stapel. Anschließend werden die restlichen Zutatenkarten gleichmäßig an die Spieler verteilt:

- 2 Spieler = 45 Zutatenkarten
- 4 Spieler = 22 Zutatenkarten
- 6 Spieler = 15 Zutatenkarten

- 3 Spieler = 30 Zutatenkarten
- 5 Spieler = 18 Zutatenkarten

Die eigenen Zutatenkarten bilden den persönlichen Vorratsstapel. Dann nimmt sich jeder Spieler von seinem Vorratsstapel **3 Zutatenkarten auf die Hand**. Zum Schluss erhält jeder Spieler noch eine **Übersichtskarte**. Nicht benötigte Zutaten- und Übersichtskarten werden zurück in die Schachtel gelegt.





## Spielziel

Wer als Erster keine Zutatenkarten mehr hat, gewinnt die Runde. Der Spieler, der nach 3 Runden die wenigsten Punkte hat, gewinnt.

## Die Zutatenkarten

Wie auf den Übersichtskarten zu sehen ist, gibt es **5 verschiedene Zutaten** (Voodoo-Puppe, Maske, Zaubertrank, Amulett, Zylinder) und **5 verschiedene Farben** (Rot, Gelb, Grün, Blau, Lila). Auf einer Zutatenkarte sind pro Seite immer nur 4 verschiedene Zutaten und 4 verschiedene Farben zu sehen. Somit fehlt auf jeder Zutatenkarte stets eine bestimmte Kombination aus Zutat und Farbe!

## Spielverlauf

Der jüngste Spieler ruft **Voodoo Mania!** Dann spielen alle gleichzeitig und so schnell wie möglich! Zuerst muss jeder Spieler für sich herausfinden, welche Kombination auf der obersten Zutatenkarte des Voodooostapels fehlt.

Jetzt gibt es 2 Möglichkeiten:

1. Jeder Spieler schaut auf seinen 3 Handkarten nach der **gesuchten Kombination**. Dazu dürfen sowohl die Vorder- als auch die Rückseiten der Handkarten angesehen werden! Hat ein Spieler die gesuchte Kombination auf einer seiner Handkarten gefunden, legt er diese Zutatenkarte auf den Voodooostapel und ruft die gesuchte Kombination. Danach nimmt er schnell die oberste Zutatenkarte seines Vorratsstapels auf die Hand, denn das Spiel geht sofort und ohne Pause weiter. Ab jetzt wird nach einer neuen Kombination gesucht, je nachdem, welche Zutat und welche Farbe nun auf der obersten Zutatenkarte des Voodooostapels fehlen.



Voodoo-  
stapel



Oles  
Hand-  
karte

Auf der obersten Zutatenkarte des Voodooostapels fehlt die Zutat Zaubertrank und die Farbe Lila. Die gesuchte Kombination ist also der lila Zaubertrank, wie ihn z. B. Ole auf der Hand hat. Wenn Ole nun seine Zutatenkarte auf den Voodooostapel legt, ruft er laut „lila Zaubertrank“. Anschließend müssen alle Spieler nach einer Zutatenkarte mit grüner Maske suchen.

2. Statt nach der fehlenden Kombination zu suchen, kann ein Spieler auch eine Zutatenkarte ablegen, auf der die **gleiche Kombination** fehlt wie auf der obersten Zutatenkarte des Voodoo stapels! Dieser Spieler ruft laut Voodoo! Das Spiel stoppt sofort und alle Spieler legen ihre Handkarten vor sich ab. Außer dem Voodoo-Spieler muss nun jeder Spieler eine Zutatenkarte von der Unterseite des Voodoo stapels ziehen und unter seinen persönlichen Vorratsstapel legen. Der Spieler links vom Voodoo-Spieler beginnt.

**ACHTUNG:** Die oberste Zutatenkarte des Voodoo stapels ist tabu und muss in der Tischmitte bleiben! Wenn nicht genügend Zutatenkarten im Voodoo stapel sind, ziehen so viele Spieler wie möglich eine Zutatenkarte. Alle anderen Spieler haben Glück gehabt. Anschließend nehmen alle Spieler wieder ihre Handkarten auf, der Voodoo-Spieler ruft Voodoo Mania! und das Spiel geht weiter.



Voodoo-  
stapel



Leas  
Hand-  
karte

*Auf der obersten Zutatenkarte des Voodoo stapels fehlt der lila Zaubertrank. Lea legt eine Zutatenkarte auf den Voodoo stapel, auf der ebenfalls ein lila Zaubertrank fehlt und ruft Voodoo! Nun müssen zuerst Ole und dann Nils die unterste Zutatenkarte vom Voodoo stapel ziehen und unter ihren jeweiligen Vorratsstapel legen.*

Wer die gesuchte oder die fehlende Kombination nicht in seinen 3 Handkarten findet, darf auch beliebig oft eine eigene Handkarte unter seinen Vorratsstapel legen und dafür die oberste Zutatenkarte von seinem Vorratsstapel auf die Hand nehmen.

**ACHTUNG:** Ein Spieler darf nie mehr als 3 Handkarten haben!

## Ende einer Runde

Eine Runde endet, wenn ein Spieler keine Zutatenkarten mehr auf der Hand und in seinem Vorratsstapel hat.

## Jetzt wird abgerechnet

Für jede Zutatenkarten auf der Hand und im eigenen Vorratsstapel wird 1 Punkt für die folgenden Runden notiert.

Anschließend werden alle Karten neu gemischt und wie oben beschrieben an die Spieler verteilt. Danach beginnt eine neue Runde.

## Spielende

Das Spiel endet nach 3 Runden. Der Spieler mit den wenigsten Punkten gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

## Variante

Natürlich können auch mehr oder weniger Runden gespielt werden.



Autor: Martin Nedergaard Andersen  
Illustration & Grafik:  
Oliver und Sandra Freudenreich

Hersteller + Vertrieb:  
Hutter Trade GmbH + Co KG  
Bgm.-Landmann-Platz 1-5, D-89312 Günzburg  
www.huchandfriends.de

© 2013 HUCH! & friends

Art. Nr. 878 243 A

**Achtung!** Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren; Erststichungsgefahr durch Kleinteile.  
**Attention!** Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans : risque d'asphyxie à cause de petits éléments. **Attenzione!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni per il pericolo di soffocamento che può essere causato da piccole parti. **Warning!** Choking hazard. Not suitable for children under age of 3 due to small parts. **Opgepast!** Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Bevat onderdelen die ingeslikt kunnen worden.

& friends  
**HUCH!**

# Voodoo Mania

For  
2 to 6 players  
Aged 7 years  
and up

Curse you!



ingredient cards  
(front and backside)

legend cards

## Contents

- 91 ingredient cards  
(with ingredients on both sides)
- 6 legend cards
- 1 set of playing instructions

## Getting started

Shuffle the **ingredient cards** and place one ingredient card in the middle of the table well within everyone's reach. This will be the Voodoo pile. Then, deal out the remaining ingredient cards evenly among the players:

- |                                 |                                 |
|---------------------------------|---------------------------------|
| 2 players = 45 ingredient cards | 3 players = 30 ingredient cards |
| 4 players = 22 ingredient cards | 5 players = 18 ingredient cards |
| 6 players = 15 ingredient cards |                                 |

Each player has his own pile of ingredient cards and forms his hand by picking up **3 ingredient cards** from his pile. Each player also receives one **legend card**. Unused ingredient and legend cards are put back into the game box.



## Aim of the game

The first player to discard all his ingredient cards wins the round. The player with the fewest points after 3 rounds of play wins the game.

## Ingredient cards

There are **5 different ingredients** (Voodoo doll, mask, magic potion, amulet, and top hat), and **5 different colours** (red, yellow, green, blue, and purple). All ingredients and colours are shown on the legend cards. Each ingredient card has only 4 different ingredients and 4 different colours per side. There is always one missing ingredient and colour on every ingredient card!

## Order of play

The youngest player calls out **Voodoo Mania!** Everyone begins play at the same time and as fast as they can! Each player has to figure out which ingredient and colour is missing on the ingredient card atop the Voodoo pile.

You have two options:

1. Everyone searches his hand for the **ingredient with the right colour** that is missing from the Voodoo pile ingredient card. You're allowed to search both sides of the cards in your hand for the missing ingredient! As soon as a player has found the right combination of ingredient and colour, he lays it down on top of the Voodoo pile and says what it is so everyone can hear him. Then, he picks up the top card from his own pile of ingredient cards and adds it to his hand; the game continues on without any stops. Now there's a different ingredient card atop the Voodoo pile, and with it, a new combination of ingredient and colour to find.



Voodoo  
pile



Oliver's  
hand  
card

*The magic potion and the colour purple are missing from the ingredient card atop the Voodoo pile. Players then search their hands for the purple magic potion, which Oliver happens to have in his hand. Now, when Oliver lays down his ingredient card on top of the Voodoo pile, he calls out "purple magic potion!" Once he's laid his ingredient card down on the Voodoo pile, everyone has to look for the green mask.*

2. Instead of looking for the missing combination of ingredient and colour, you can also lay down an ingredient card that is also missing **the same combination** as the

ingredient card atop the Voodoo pile! If you lay this card down on the pile, call out, "Voodoo!" Play immediately stops and all players lay down their cards. All players, except the player who just called out "Voodoo", have to pull out a card from the bottom of the Voodoo pile and slide it under their own pile of ingredient cards. The player to the left of the player who called out "Voodoo" is the first to pull out a card

**NOTE:** At least one card in the Voodoo pile must remain at the centre of the table! If there are not enough ingredient cards in the Voodoo pile, each player who can pull out an ingredient card, does so. Everyone else is off the hook. Once you're finished, everyone picks up his hand of cards again, the Voodoo player calls out, Voodoo Mania! and play continues.



Voodoo  
pile



Lea's hand  
card

*The purple magic potion is missing on the ingredient card atop the Voodoo pile. Leanne lays down an ingredient card on top of the Voodoo pile that is also missing the purple magic potion and calls out, "Voodoo!" First Oliver, and then Nick, has to pull out the bottom card from the Voodoo pile and then slide it under their own pile of ingredient cards.*

Whoever can't find the right combination — either an ingredient card with the missing ingredient and colour, or an ingredient card that is also missing the same combination — can slide any of his 3 cards from his hand under his own pile of ingredient cards and replace it with the uppermost card from his pile. This can be done as often as necessary.

NOTE: You may never have more than 3 cards in your hand at once!

## End of a round

A round is over as soon as a player has no cards left in his hand and own pile of ingredient cards.

## Recording points

Each ingredient card in a player's hand and in his own pile counts as 1 point. Points are recorded and carried over into the following rounds.

All cards are reshuffled and dealt out evenly among the players as described above. The next round begins.

## End of game

The game is over after 3 rounds. The player with the fewest points wins. In the event of a tie, all players with the fewest points win the game.

## Game variation

Of course, you can also play more or fewer rounds..



Author: Martin Nedergaard Andersen Manufacturer:  
Illustration & Grafik: Hutter Trade GmbH + Co KG  
Oliver und Sandra Freudenreich Bgm.-Landmann-Platz 1-5, D-89312 Günzburg  
Translation: Birgit Irgang www.huchandfriends.de  
© 2013 HUCH! & friends Art. Nr. 878 243 A

**Achtung!** Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Erstickungsgefahr durch Kleinteile.  
**Attention!** Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans : risque d'asphyxie à cause de petits éléments. **Attenzione!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni per il pericolo di soffocamento che può essere causato da piccole parti. **Warning!** Choking hazard. Not suitable for children under age of 3 due to small parts. **Opgepast!** Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Bevat onderdelen die ingeslikt kunnen worden.

**HUCH!** & friends

# Woodoo Mania

Sapristi et nom d'un vaudou!

Pour  
2 à 6 joueurs  
à partir de  
7 ans



## Matériel

- 91 cartes ingrédients  
(avec ingrédients sur les deux faces)
- 6 cartes aide-mémoire
- 1 règle du jeu



cartes ingrédients  
(face avant/face arrière)



cartes aide-mémoire

## Préparation du jeu

Les **cartes ingrédients** sont mélangées et une carte ingrédient est posée à la portée de tous au centre de la table. Ce sera la pile Vaudou. Les cartes ingrédients restantes sont ensuite distribuées équitablement entre les joueurs :

2 joueurs = 45 cartes ingrédients

3 joueurs = 30 cartes ingrédients

4 joueurs = 22 cartes ingrédients

5 joueurs = 18 cartes ingrédients

6 joueurs = 15 cartes ingrédients

Les cartes ingrédients de chaque joueur constituent sa pioche personnelle. Puis chaque joueur prend **3 cartes ingrédients** de sa pioche. Enfin, chaque joueur reçoit aussi une **carte aide-mémoire**. Les cartes ingrédients et aide-mémoire non utilisées sont remises dans la boîte.





## But du jeu

Le premier qui n'a plus de carte ingrédient gagne la manche. Le joueur totalisant le moins de points après 3 manches gagne.

## Les cartes ingrédients

Comme on peut le voir sur les cartes aide-mémoire, il existe **5 ingrédients différents** (poupée vaudou, masque, potion magique, amulette, haut-de-forme) et **5 couleurs différentes** (rouge, jaune, vert, bleu, lilas). Seulement 4 ingrédients différents et 4 couleurs différentes sont visibles sur chaque face d'une carte ingrédient. Il manque donc une combinaison ingrédient-couleur particulière sur chaque carte ingrédient.

## Déroulement du jeu

Le joueur le plus jeune crie **Voodoo Mania !** Tous jouent alors en même temps et le plus vite possible. D'abord chaque joueur doit découvrir quelle combinaison manque sur la première carte ingrédient de la pile Vaudou.

Deux possibilités se présentent alors :

1. Chaque joueur cherche la **combinaison manquante** sur les 3 cartes qu'il a en main. À cet effet, il a le droit de regarder la face avant et la face arrière des cartes de son jeu. Quand un joueur a trouvé la combinaison recherchée sur l'une des cartes qu'il a en main, il pose cette carte ingrédient sur la pile Vaudou et crie la combinaison recherchée. Il prend ensuite rapidement la première carte ingrédient de sa pioche dans son jeu, parce que le jeu continue immédiatement et sans interruption. On cherche maintenant une nouvelle combinaison en fonction de l'ingrédient et de la couleur qui manquent alors sur la première carte ingrédient de la pile Vaudou.



Pile Vaudou



Carte du jeu d'Olivier

L'ingrédient potion magique et la couleur lilas manquent sur la première carte ingrédient de la pile Vaudou. La combinaison recherchée est donc la position magique lilas, comme Olivier l'a par exemple dans sa main. Quand Olivier pose alors sa carte ingrédient sur la pile Vaudou, il crie à haute voix « *potion magique lilas* ». Tous les joueurs doivent ensuite chercher une carte ingrédient avec un masque vert.

2. Au lieu de chercher la combinaison manquante, un joueur peut aussi poser une carte ingrédient sur laquelle manque la **même combinaison** que sur la première carte ingrédient de la pile Vaudou. Ce joueur crie Voodoo ! Le jeu s'arrête immédiatement et tous les joueurs posent les cartes qu'ils ont en main devant eux. Excepté le joueur Vaudou, les autres doivent maintenant piocher une carte ingrédient du dessous de la pile Vaudou et la poser sous leur propre pioche. Le joueur à gauche du joueur Vaudou commence.

**ATTENTION :** la première carte ingrédient de la pile Vaudou est tabou et doit rester au centre de la table. S'il n'y a pas assez de cartes ingrédients dans la pile Vaudou, autant de joueurs que possible piochent une carte ingrédient. Tous les autres joueurs ont eu de la chance. Tous les joueurs ramassent ensuite à nouveau les cartes qu'ils avaient en main, le joueur Vaudou crie « Voodoo Mania » et le jeu continue.



Pile  
Vaudou



Carte  
du jeu  
de Léa

*La potion magique lilas manque sur la première carte ingrédient de la pile Vaudou. Léa pose sur la pile Vaudou une carte ingrédient sur laquelle manque également la potion magique lilas et crie Voodoo. D'abord Olivier, puis Nicolas doivent alors piocher la carte ingrédient du dessous de la pile Vaudou et la poser sous leur pioche respective*

Celui qui ne trouve pas la combinaison recherchée ou manquante dans les 3 cartes qu'il a en main peut également poser aussi souvent que nécessaire une carte de son propre jeu sous sa pioche et prendre à la place la première carte ingrédient de sa pioche.

**ATTENTION :** un joueur ne peut jamais tenir plus de 3 cartes en main.

## Fin d'une manche

Une manche est terminée quand un joueur n'a plus de carte ingrédient en main ni dans sa pioche.

## On fait les comptes

On compte 1 point pour les prochaines manches pour chaque carte ingrédient tenue en main et dans la pioche du joueur.

Toutes les cartes sont ensuite mélangées et distribuées aux joueurs comme expliqué ci-dessus. Une nouvelle manche commence alors.

## Fin du jeu

Le jeu est terminé après 3 manches. Le joueur totalisant le moins de points gagne. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

## Variante

on peut bien entendu augmenter ou diminuer le nombre de manches.



Auteur : Martin Nedergaard Andersen    Manufacturer:  
Design & Graphismes :    Hutter Trade GmbH + Co KG  
Oliver und Sandra Freudenreich    Bgm.-Landmann-Platz 1-5, D-89312 Günzburg  
Traduction : Birgit Irgang    www.huchandfriends.de  
© 2013 HUCH! & friends    Art. Nr. 878 243 A

**Achtung!** Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Erstickungsgefahr durch Kleinteile.  
**Attention !** Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans : risque d'asphyxie à cause de petits éléments. **Attenzione!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni per il pericolo di soffocamento che può essere causato da piccole parti. **Warning!** Choking hazard. Not suitable for children under age of 3 due to small parts. **Opgepast!** Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Bevat onderdelen die ingeslikt kunnen worden.

**HUCH!** & friends



# Voodoo Mania

Verduiveld!

Voor  
2 - 6 spelers  
vanaf 7 jaar



## Inhoud

- 91 ingrediëntenkaarten  
(met ingrediënten aan beide kanten)
- 6 overzichtskaarten
- 1 spelhandleiding



Ingrediëntenkaarten  
(Voor- en achterkant)



Overzichts-  
kaarten

## Vorbereiding

Schud de ingrediëntenkaarten en leg een ingrediëntenkaart in het midden van de tafel, zodat iedereen er goed bij kan. Dit is de voodooopstapel. Daarna worden de resterende ingrediëntenkaarten geschud en over de spelers verdeeld:

- |                                    |                                    |
|------------------------------------|------------------------------------|
| 2 spelers = 45 ingrediëntenkaarten | 3 spelers = 30 ingrediëntenkaarten |
| 4 spelers = 22 ingrediëntenkaarten | 5 spelers = 18 ingrediëntenkaarten |
| 6 spelers = 15 ingrediëntenkaarten |                                    |

Je eigen ingrediëntenkaarten vormen je persoonlijke voorraadstapel. Nu neemt elke speler van zijn voorraadstapel 3 ingrediëntenkaarten in zijn hand. Tot slot krijgt elke speler nog een overzichtskaart. Ingrediëntenkaarten die je niet nodig hebt, gaan terug in de doos.



persoonlijke  
voorraadstapel



Leas 3 handkaarten



voodooopstapel



Oles 3 handkaarten



persoonlijke  
voorraadstapel



overzichts-  
kaart



overzichts-  
kaart

persoonlijke  
voorraadstapel



Nils 3 handkaarten



overzichts-  
kaart

## Doel van het spel

Wie als eerste geen ingrediëntenkaarten meer over heeft, wint de ronde. De speler die na 3 rondes de minste punten heeft, wint het spel.

## De ingrediëntenkaarten

Zoals op de overzichtskaart te zien is, zijn er 5 verschillende ingrediënten (voodoo-pop, masker, toverdrank, amulet, hoge hoed) en 5 verschillende kleuren (rood, geel, groen, blauw, paars). Op een ingrediëntenkaart zijn er per kant steeds maar 4 verschillende ingrediënten en 4 verschillende kleuren te zien. Op elke ingrediëntenkaart ontbreekt er dus altijd een specifieke combinatie van ingrediënt en kleur.

## Het spel

De jongste speler roept **Voodoo Mania!** Nu spelen alle spelers tegelijk en zo snel mogelijk! Eerst moet elke speler voor zichzelf ontdekken, welke combinatie op de bovenste ingrediëntenkaart van de voodoostapel ontbreekt.

Nu zijn er 2 mogelijkheden:

1. Elke speler zoekt op zijn 3 handkaarten naar de **gezochte combinatie**. Daarvoor mag je de voor- én de achterkant van je handkaarten bekijken! Heeft een speler de gezochte combinatie op een van zijn handkaarten gevonden, dan legt hij deze ingrediëntenkaart op de voodoostapel en roept de gezochte combinatie. Daarna neemt hij snel de bovenste ingrediëntenkaart van zijn voorraadstapel in zijn hand, want het spel gaat zonder pauze meteen verder. Nu wordt er een nieuwe combinatie gezocht, afhankelijk van welk ingrediënt en welke kleur nu op de bovenste ingrediëntenkaart van de voodoostapel ontbreken.



voodoo-  
stapel



Handkaart  
van Ole

*Op de bovenste ingrediëntenkaart van de voodoostapel ontbreken het ingrediënt toverdrank en de kleur paars. De gezochte combinatie is dus de paarse toverdrank, zoals bijv. Ole in zijn hand heeft. Als Ole nu zijn ingrediëntenkaart op de voodoostapel legt, roept hij hardop: „paarse toverdrank“. Vervolgens moeten alle spelers een ingrediëntenkaart met een groen masker zoeken.*

2. In plaats van naar de ontbrekende combinatie te zoeken, mag een speler ook een ingrediëntenkaart afleggen waarop dezelfde combinatie ontbreekt als op de bovenste ingrediëntenkaart van de voodoostapel. Deze speler roept hardop: Voodoo! Het spel stopt meteen en alle spelers leggen hun handkaarten voor zich neer. Behalve de voodoo-speler moet nu elke speler een ingrediëntenkaart van de onderkant van de voodoostapel trekken en onder zijn persoonlijke voorraadstapel leggen. De speler links van de voodoo-speler begint.

**LET OP:** De bovenste ingrediëntenkaart van de voodoostapel is taboe en moet in het midden van de tafel blijven liggen! Als er niet genoeg ingrediëntenkaarten op de voodoostapel liggen, moeten zo veel mogelijk spelers een ingrediëntenkaart trekken. Alle andere spelers hebben geluk gehad. Vervolgens nemen de spelers hun handkaarten weer in hun hand, de voodoo-speler roept Voodoo Mania! en het spel gaat verder.



voodoo-  
stapel



Handkaart  
van Lea

*Op de bovenste ingrediëntenkaart van de voodoostapel ontbreekt de paarse toverdrank. Lea legt een ingrediëntenkaart op de voodoostapel waarop eveneens de paarse toverdrank ontbreekt, en roept Voodoo! Nu moeten eerst Ole en dan Nils de onderste ingrediëntenkaart van de voodoostapel trekken en onder hun eigen voorraadstapel leggen.*

Wie de gezochte of de ontbrekende combinatie niet op een van zijn 3 handkaarten vindt, mag zo vaak als hij maar wil een van zijn handkaarten onder zijn voorraadstapel leggen en in de plaats daarvan de bovenste ingrediëntenkaart van zijn voorraadstapel in zijn hand nemen.

**LET OP: Een speler mag nooit meer dan 3 handkaarten hebben!**

## Einde van een ronde

Een ronde eindigt, als een speler geen ingrediëntenkaarten meer in zijn hand en op zijn voorraadstapel heeft.

## Nu worden de punten geteld

Voor elke ingrediëntenkaart in zijn hand en op zijn eigen voorraadstapel krijgt een speler 1 punt voor de volgende ronde.

Vervolgens worden alle kaarten opnieuw geschud en, zoals boven beschreven, over de spelers verdeeld. Daarna begint een nieuwe ronde.

## Einde van het spel

Na drie ronden is het spel afgelopen. De speler met de minste punten wint. Bij gelijke stand zijn er meerdere winnaars.

## Variant

Natuurlijk kun je ook meer of minder dan 3 ronden spelen.

Autor: Martin Nedergaard Andersen  
Illustratie & Grafiek:  
Oliver und Sandra Freudenreich  
Translatie: Birgit Irgang  
© 2013 HUCH! & friends

Manufacturer:  
Hutter Trade GmbH + Co KG  
Bgm.-Landmann-Platz 1-5, D-89312 Günzburg  
www.huchandfriends.de  
Art. Nr. 878 243 A



**Achtung!** Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Erstickungsgefahr durch Kleinteile.  
**Attention!** Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans : risque d'asphyxie à cause de petits éléments. **Attenzione!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni per il pericolo di soffocamento che può essere causato da piccole parti. **Warning!** Choking hazard. **Not suitable for children under age of 3 due to small parts.** **Opgepast!** Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Bevat onderdelen die ingeslikt kunnen worden.

**HUCH!** & friends