



FLICK FLECK

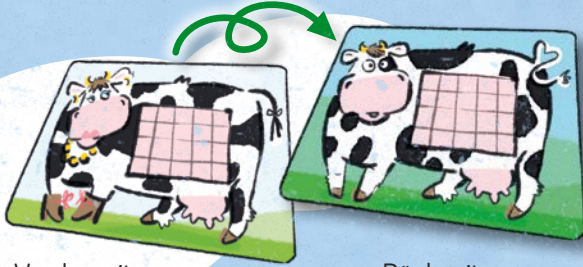
ENE, MENE, MUH!
FRISCHE FLECKEN
FÜR DIE KUH!



von Michael Kallauch

ALLES DA?

MATERIAL



Vorderseite

Rückseite

8 unterschiedliche Kühe



120 Fleckenplättchen

FLICK FLECK

STORY

Welch heillosos Kuhuwamuhu! Frisch aufgewacht stellen die Kühe fest, dass sie völlig nackt auf der Weide stehen. Und niemand weiß warum. Haben etwa aufmüpfige Kuhbolde die Flecken über Nacht gemopst? Oder hat vielleicht das Föhnwetter die Flecken fortgepusetet? Was auch immer der Grund sein mag, **frische Flecken müssen her!**

AN DIE KÜHE...

SPIELVORBEREITUNG

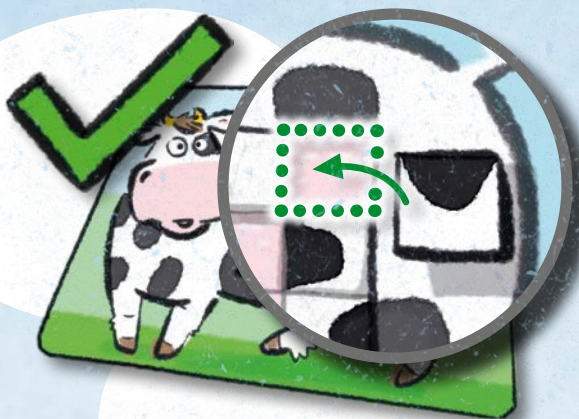
Sucht euch erst einmal jeder eine Kuh aus. Dann legt ihr alle Fleckenplättchen mit der Fleckenseite nach unten in die Tischmitte und mischt sie. Und schon geht's los!

... FERTIG, LOS!

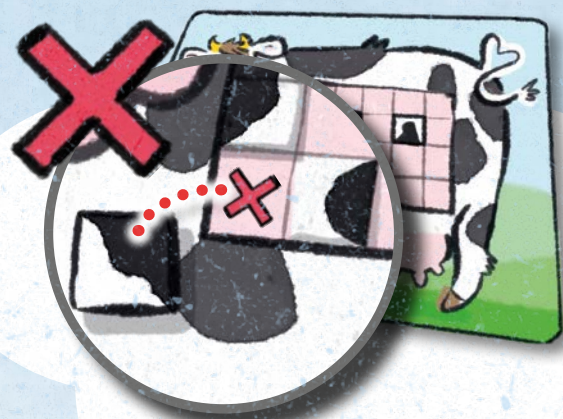
ABLAUF

Ruft alle zusammen: **„ENE, MENE, MUH!“**

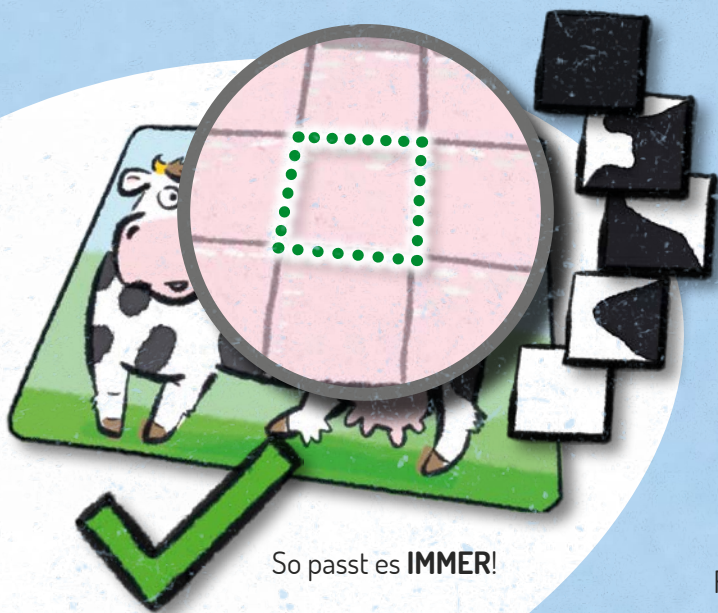
Deckt bei **„MUH!“** gleichzeitig jeder ein Fleckenplättchen auf. Jetzt legt ihr eure Fleckenplättchen auf eure eigenen Kühe - irgendwohin, wo es euch gefällt. Nur dürft ihr Weiß und Schwarz nie direkt aneinanderlegen.



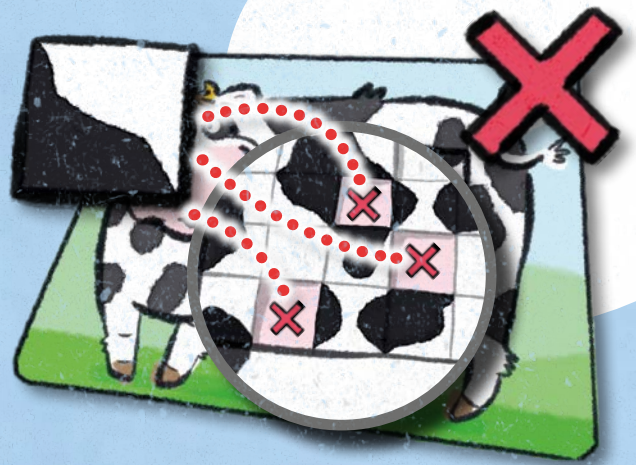
Weiß an Weiß und
Schwarz an Schwarz.
SUPER!



Weiß an Schwarz geht nicht.
SCHADE!



So passt es **IMMER!**



Falls einer von euch ein Fleckenplättchen aufgedeckt hat, das er gar nicht auf seine Kuh legen kann, legt er dies beiseite. Er darf leider kein Ersatzplättchen aufdecken.

Wenn ihr alle fertig seid, ruft ihr wieder alle zusammen „**ENE, MENE, MUH!**“ und deckt gleichzeitig die nächsten Fleckenplättchen auf.

ERSTER!

SPIELLENDE

Wer als erster seiner ganzen Kuh lauter frische Flecken gegeben hat, gewinnt. Sind mehrere Spieler gleichzeitig fertig, gibt es mehrere Gewinner.

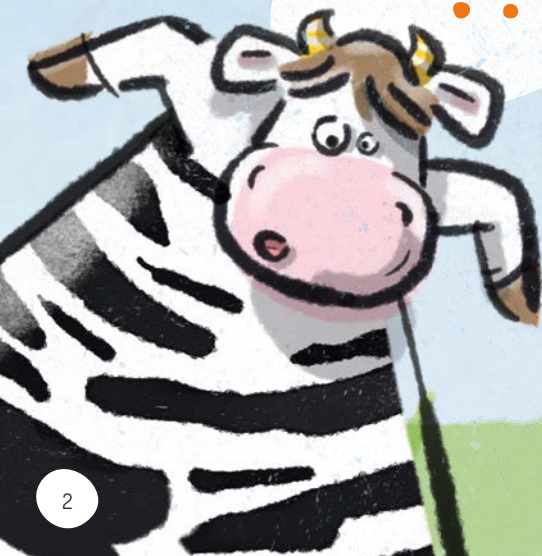
KUHPUZZLE!

VARIANTE

Habt ihr Lust auf ein Kuhpuzzle? Dann breitet die Fleckenplättchen mit der Fleckenseite nach oben aus. Nehmt euch einfach die Plättchen, die ihr braucht.

- ❁ Wie viele einzelne Flecken könnt ihr einer Kuh geben?
- ❁ Was ist der größte zusammenhängende Fleck, den ihr legen könnt?
- ❁ Wie schaut eure Kuh mit Streifen aus?
- ❁ Was passiert, wenn ihr immer alle Fleckenplättchen falsch anlegt, also Schwarz und Weiß aneinander?

?!



Die Community App für alle Spiele-Freunde



Autor: Michael Kallauch
Illustration: Lena Hesse
Layout: Lena Hesse

Art.Nr.: 601105118

© 2018 Zoch Verlag
Werkstraße 1
D-90765 Fürth
www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele





FLICK FLECK

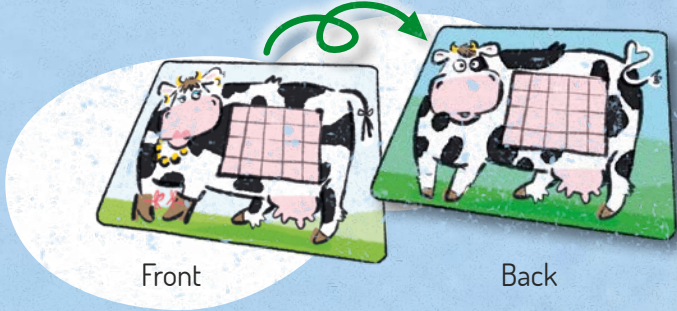
HOW WOW COW NOW!
FIND NEW SPOTS
FOR THE COW!



by Michael Kallauch

IS EVERYTHING HERE?

COMPONENTS



Front

Back

8 different cows



120 spot tiles

COWAWOW

STORY

We're in a spot of bother! The cows wake to find all their spots have vanished, and nobody knows why. Did cowardly cowboys come and steal them in the night? Or could the rain have washed them off? Whatever it was, it's no good, **and new spots must be found!**

READY...

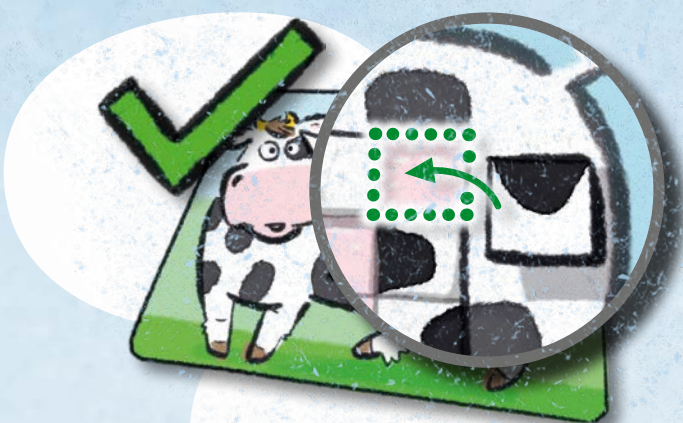
PREPARATION

First, each of you chooses a cow. Then put all the spot tiles in the middle of the table with their spots face down and mix them around. We're ready to go!

... STEADY, GO!

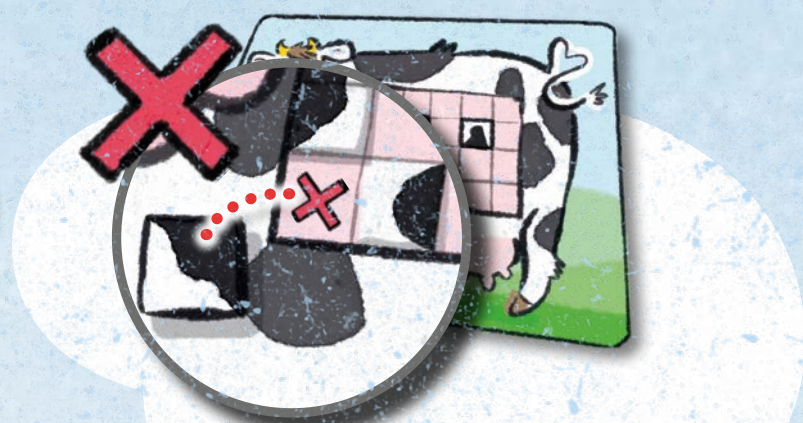
PLAY

You all shout **"HOW, WOW, COW, NOW!"** and when you say **"NOW!"** you each flip one tile face up. Next, you each place your tile wherever you like on your own cow. Just make sure that white and black never touch.



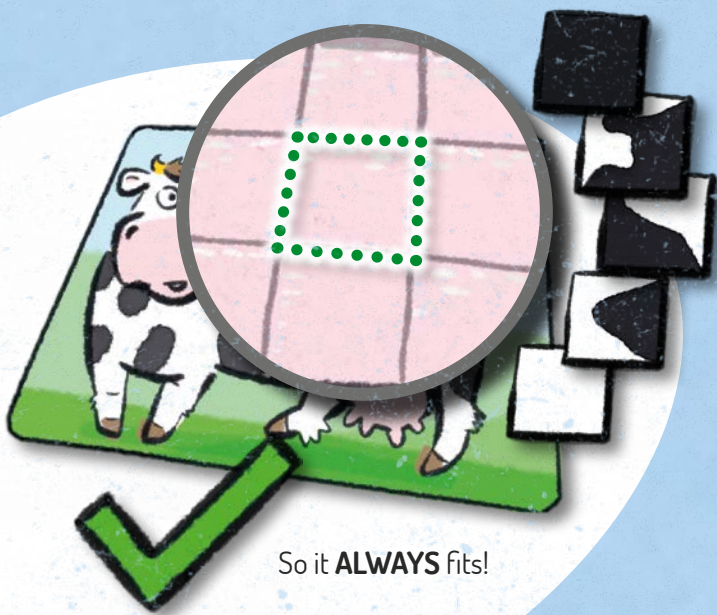
White beside white and
black beside black.

SUPER!

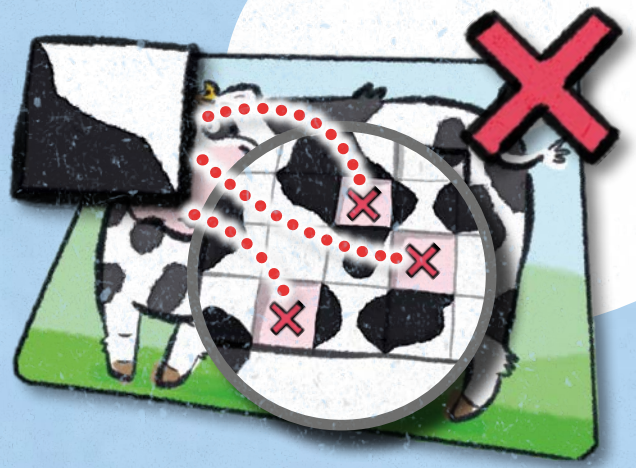


White and black can't
be beside each other.

DRAT!



So it **ALWAYS** fits!



If you flip a tile that you can't place, set it aside. Unfortunately you can't flip another to replace it.

When you are all ready, shout **"HOW, WOW, COW, NOW!"** again and flip your next tiles together.

FIRST!

GAME END

The first player to fill his cow with new spots wins. If several players finish at the same time, they all win.

COW PUZZLE

VARIANT

Feel like trying a cow puzzle? Then spread the tiles out on the table with their spots face up and just take the tiles you need.

- ✿ How many spots can you give a cow?
- ✿ What is the biggest spot you can make?
- ✿ How does your cow look with stripes?
- ✿ What happens when you break the rules and place black and white beside each other?



Designer: Michael Kallauch
 Illustrations: Lena Hesse
 Layout: Lena Hesse
 Translation: Neil Crowley

© 2018 Zoch Verlag
 Werkstraße 1
 D-90765 Fürth
www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele

Art.Nr.: 601105118





Flick FLECK

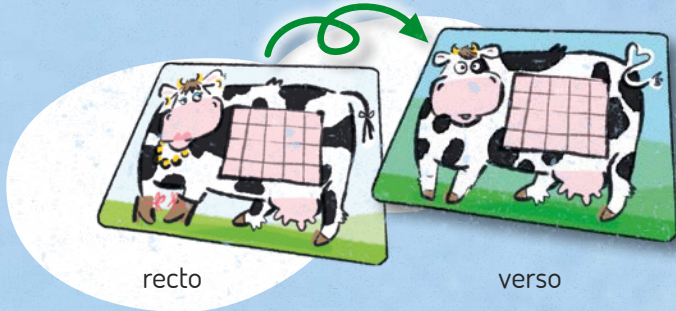
TACHES STRAM GRAM...
IL MEUH FAUT
DE NOUVELLES
TACHES !



Michael Kallauch

TOUT EST LÀ ?

CONTENU



recto

verso

8 vaches différentes



120 tuiles Taches

LA VACHE SANS TACHE

L'HISTOIRE

Quel MEUHLI-MEUHLO ! Au réveil, dans le pré, les vaches s'aperçoivent qu'elles ont perdu toutes leurs taches. Et personne ne sait pourquoi. De MEUHchants kobolds ont-ils piqué les taches pendant la nuit ? À moins qu'elles n'aient été emportées par le MEUHstral ? Quelle que soit la raison, les vaches ne peuvent pas rester comme ça.

Il leur faut de nouvelles taches !

À VOS TACHES, ...

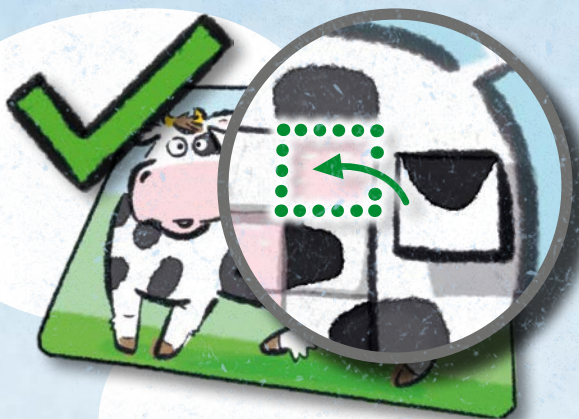
MISE EN PLACE

Chaque joueur commence par choisir une vache. Toutes les tuiles sont ensuite retournées, taches cachées, au milieu de la table et mélangées. Et la partie commence !

... PRÊTS... ? PARTEZ !

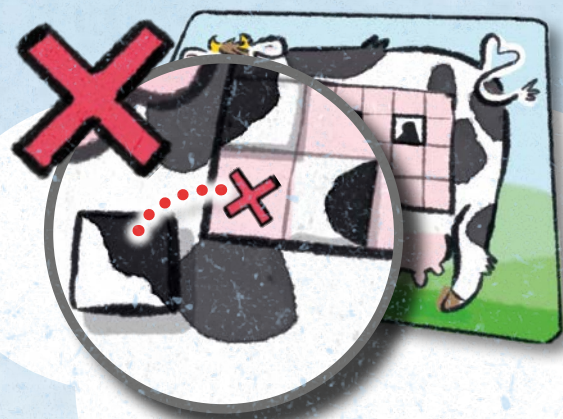
DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Ensemble, les joueurs crient : « **TACHES, STAM, GRAM!** ». À « **GRAM!** », ils retournent tous une tuile. Chacun place ensuite sa tuile sur sa vache, là où il veut. Mais blanc et noir ne doivent jamais être directement côte à côte.



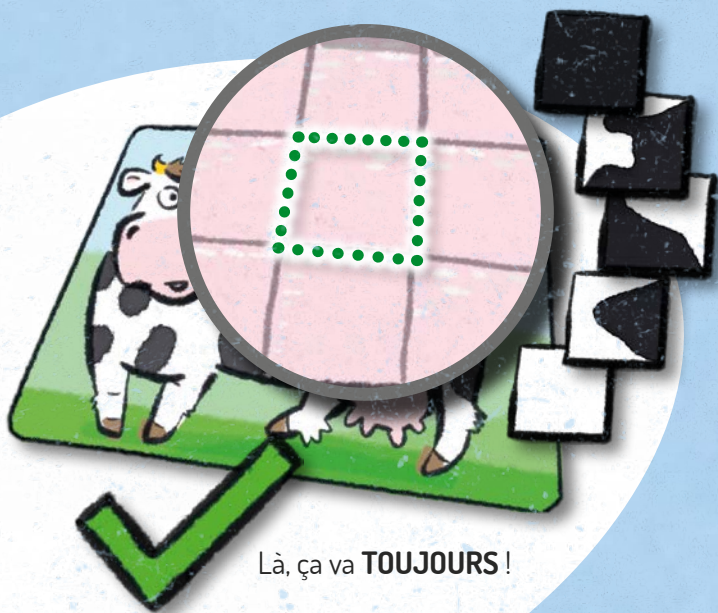
Blanc à côté de blanc
et noir à côté de noir.

SUPER !

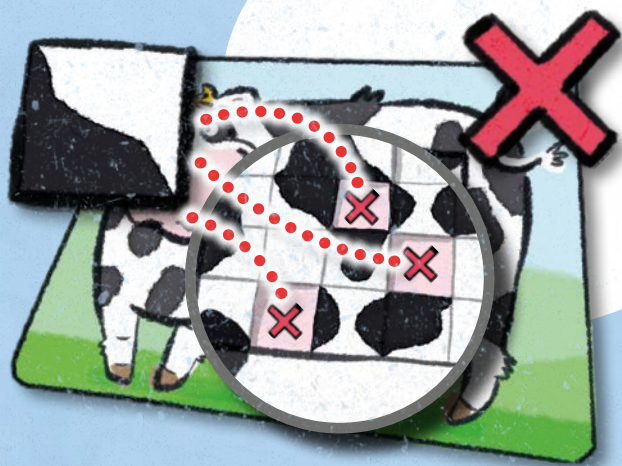


Blanc à côté de noir ;
ça ne va pas.

TANT PIS !



Là, ça va **TOUJOURS** !



Si un joueur retourne une tache qu'il ne peut pas du tout placer, il la met de côté. Il ne pioche malheureusement pas d'autre tuile en remplacement.

Puis tous les joueurs crient de nouveau : « **TACHES, STAM, GRAM!** » et retournent les tuiles suivantes...

PREMS !

Le premier à avoir rendu à sa vache toutes ses taches remporte la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs.

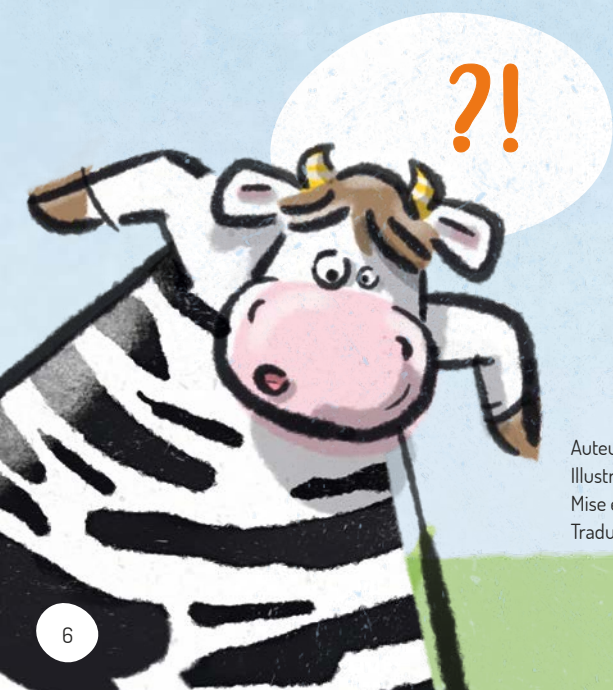
FIN DE LA PARTIE

PUZZLE VACHE

Envie d'un puzzle vache ? Étaler les tuiles sur la table, les faces Taches visibles. Les joueurs prennent simplement les tuiles dont ils ont besoin.

VARIANTE

- 🌸 Combien de taches peut recevoir une vache au maximum ?
- 🌸 Quelle est la plus grande tache que l'on peut composer ?
- 🌸 À quoi ressemble une vache à rayures ?
- 🌸 Que se passe-t-il si on place toujours mal les tuiles, c'est-à-dire blanc et noir côte à côte ?



Auteur : Michael Kallauch
 Illustrations : Lena Hesse
 Mise en page : Lena Hesse
 Traduction : Éric Bouret

Art.Nr.: 601105118

© 2018 Zoch Verlag
 Werkstraße 1
 D-90765 Fürth
www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele





Flick Fleck

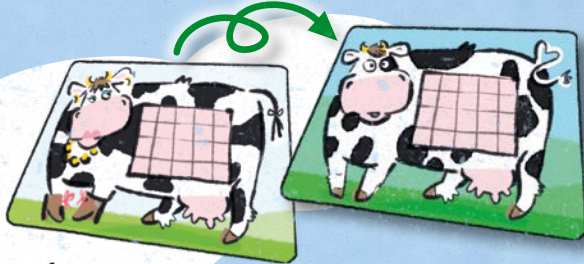
AMBARABÀ
CICCÌ **MACCHIÒ!**
NUOVE MACCHIE PER LE
MUCCHE!



Michael Kallauch

C'È TUTTO?

INTRODUZIONE



fronte

retro

8 mucche diverse



120 tessere macchia

MUMUMUCCA

INTRODUZIONEY

La situazione è grigia! Le macchie delle mucche sono sparite, e senza le macchie le mucche sembrano tutte uguali. Che le abbia rubate un folletto malandrino nottetempo? O è stata la pioggia a farle scomparire? Qualunque sia stata la causa, non va affatto bene, **senza macchie non si può stare!**

PRONTI ...

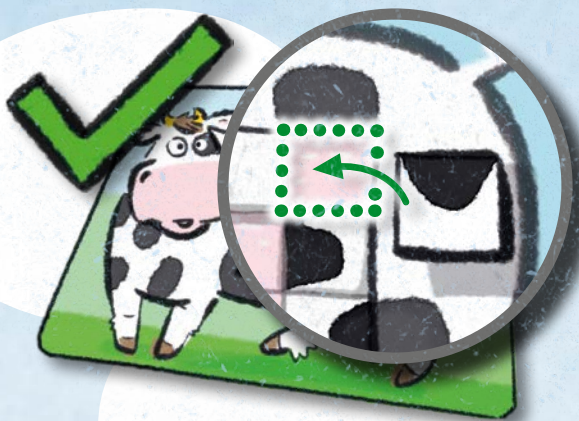
PREPARAZIONE

Per prima cosa ogni giocatore sceglie una mucca. Prendete quindi le tessere macchia, mescolatele e mettetele in mezzo al tavolo con le macchie all'in giù. Siamo pronti per cominciare!

... ATTENTI, VIA!

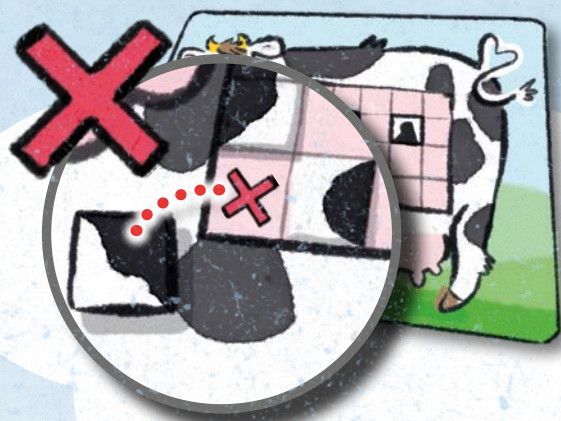
GIOCO

Gridate tutti assieme **"AMBARABÀ CICCÌ MACCHIÒ!"**, ed al **"MACCHIÒ"** ogni giocatore gira una tessera all'in su. Ora dovete piazzare la tessera pescata, in un qualsiasi spazio ancora libero della vostra mucca, facendo in modo di non mettere un lato nero contro un lato bianco.



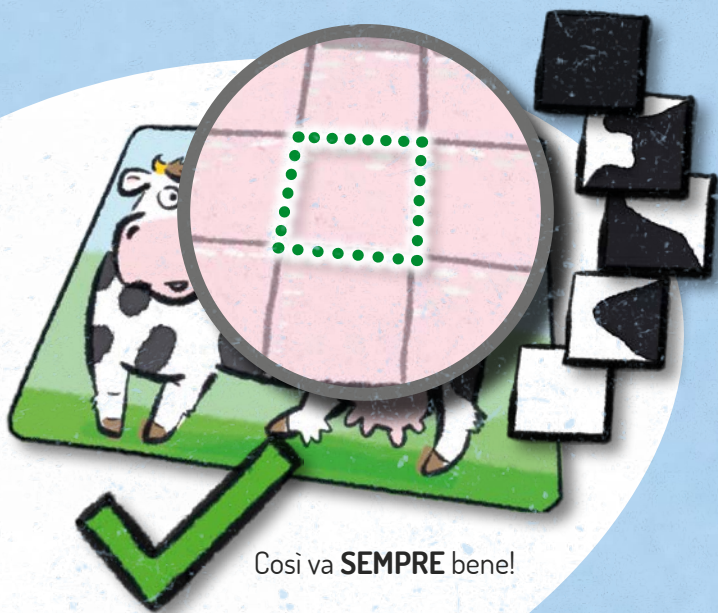
Bianco contro bianco e
nero contro nero.

GIUSTO!

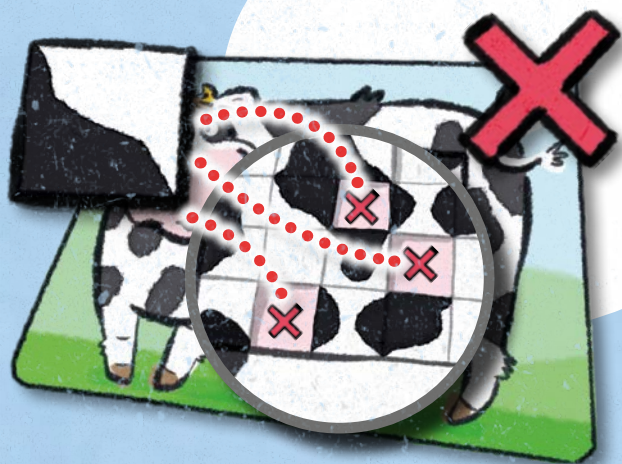


Bianco e nero non vanno bene assieme.

PECCATO!



Così va **SEMPRE** bene!



Se giri una tessera che non puoi piazzare,
devi metterla da parte.
Purtroppo devi aspettare per poterne girare un'altra.

Quando siete tutti pronti, gridate nuovamente **"AMBARABÀ CICCÌ MACCHIÒ!"**, e girate tutti quanti una nuova tessera.

PRIMO!

Il primo giocatore che completa la sua mucca vince. Se più giocatori completano la loro mucca nello stesso momento, saranno tutti vincitori.

FINE DEL GIOCO

MUCCA PUZZLE

Vi va di provare un mucca puzzle? Allora spargete le tessere macchia sul tavolo con le macchie all'in su e prendete quel che vi serve.

VARIANTE

- ✿ Quante macchie diverse riuscite a creare?
- ✿ Qual'è la macchia più grossa che riuscite a fare?
- ✿ Come starebbe una mucca con le strisce?
- ✿ Cosa succede se mescolate le macchie mettendo il bianco e il nero vicino?



Ideazione: Michael Kallauch
Illustrazioni: Lena Hesse
Grafica: Lena Hesse
Traduzione: Alifenorm

Art.Nr.: 601105118

© 2018 Zoch Verlag
Werkstraße 1
D-90765 Fürth
www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele

