

# Mascha und der Bär

## BÜHNE FREI FÜR MASCHA!

En scène, Masha ! • Masha va in scena!  
Het podium vrij voor Masha!  
It's show time for Masha!

3 in 1



GAMEPLAY  
VIDEO



# BÜHNE FREI FÜR MASCHA!

für 1 bis 4 Spieler ab 4 Jahren von Daan Kreek

Spieldauer: ca. 10 min.

Mascha lebt in einem kleinen Schrankenhäuschen mitten im Wald. Mit Spiel, Spaß und Schabernack stellt sie das idyllische Leben ihres Nachbarn, einem einstigen Zirkusbären, gehörig auf den Kopf. Der Bär wünscht sich eigentlich nur Ruhe, aber die quirlige Mascha sorgt immer wieder für Chaos, Action und neue Abenteuer!

Heute ist Maschas großer Tag: Die Bühne ist aufgebaut und all ihre Kostüme liegen für den Auftritt bereit! Auch all ihre Freunde sind bei dem Bühnenspiel dabei.

Gestalte spannende Szenen und sei aufmerksam, damit auch du bei Maschas Theatershow groß rauskommst. Mit 3 lustigen Merkspielen können Mascha-Fans ihre Gedächtnisfähigkeit spielerisch auf die Probe stellen.

## Spielinhalt

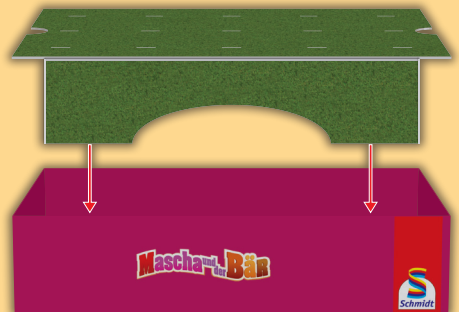
- 1 Spielplan (Bühne)
- 2 Szenekarten (Vorder- und Rückseite bedruckt – 4 Motive)
- 29 Steckkärtchen
- 1 Beutel (für die 29 Steckkärtchen)
- 4 Wahr-Kärtchen
- 4 Falsch-Kärtchen
- 30 Punkte-Chips
- 30 Memo Karten



## Spielvorbereitung

Löst vorsichtig alle Kärtchen und Chips aus den Stanztafeln und legt die Steckkärtchen in den Beutel.

Vor dem Spiel nehmt ihr das gesamte Spielmaterial aus der Schachtel und steckt den Spielplan umgedreht in den Schachtelboden.



## Spielvariante 1 – Erkennst du den Unterschied?

### 2 bis 4 Spieler

Für diese Spielvariante benötigt ihr folgendes Spielmaterial:

- 1 Spielplan
- 2 Szenekarten
- 29 Steckkärtchen im Beutel
- 30 Punkte-Chips

Der jüngste Spieler beginnt. Danach spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn. Wer an der Reihe ist, darf eine **beliebige Szene zusammenstellen**: Dazu steckst du **1 Szenekarte** zwischen Spielplan und Schachtelboden sowie **5 Steckkärtchen** deiner Wahl in die Schlitze des Spielplans. Zeige die fertig gesteckte Szene deinen Mitspielern, sage dabei 3x langsam „Bühne frei!“. In dieser Zeit müssen die Mitspieler sich gut einprägen, was sie gerade sehen. Wenn du **3x „Bühne frei!“** gesagt hast, drehst du die Szene wieder zu dir, sodass deine Mitspieler diese nicht mehr sehen können.

Nun veränderst du etwas an deiner Szene, indem du **1 neues Steckkärtchen** in den Spielplan steckst oder **1 Steckkärtchen** aus der bestehenden Szene entfernst. Zeig deinen Mitspielern erneut die Szene. Erkennt ein Mitspieler den Unterschied, hebt er schnell die Hand hoch. Der Spieler, der als erstes die Hand hebt, kann seinen Tipp aussprechen.

Liegt er mit seinem Tipp **richtig, bekommt er 1 Punkte-Chip**. Hat er sich verguckt und einen falschen Tipp ausgesprochen, muss er **1 Punkte-Chip zurücklegen**. Hat er bislang noch keinen, passiert nichts.

Dann ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe: Er kann die bestehende **Szene verändern oder** aber auch eine ganz **neue Szene** zusammenstellen.

### Spielende

Das Spiel endet, wenn ein Spieler 5 Punkte-Chips erspielt hat. Dieser Spieler ist der Sieger in dieser Runde.

## Spielvariante 2 – Memo

### 1 bis 4 Spieler

Für diese Spielvariante benötigt ihr folgendes Spielmaterial:

- 1 Spielplan
- 2 Szenekarten
- 29 Steckkärtchen im Beutel
- 30 Memo-Karten
- 30 Punkte-Chips

Bevor ihr loslegt, mischt die Memo-Karten und legt sie mit der Rückseite nach oben auf einen Stapel.

Der älteste Spieler beginnt. Anschließend spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn. Wenn du an der Reihe bist, ziehst du **1 Memo-Karte** vom verdeckten **Stapel**. Präge dir die Szene, die du darauf siehst, gut ein. Du hast dafür so lange **Zeit**, wie ein Mitspieler **3x** langsam „Bühne frei!“ sagt. Wenn du alleine spielst, kannst du dir so viel Zeit lassen wie du möchtest. Nachdem du dir die Szene eingepägt hast,

drehst du die Memo-Karte um und steckst die Szene mit den Steckkärtchen und den Szenekarten nach. Wenn du damit fertig bist, deckst du die Memo-Karte wieder auf und prüfst ob alles richtig ist.

Hast du die Szene **richtig** nachgesteckt, bekommst du **1 Punkte-Chip**. Hast du die Szene **nicht richtig** nachgesteckt, bekommst du leider **keinen Punkte-Chip** und der nächste Spieler ist an der Reihe. Wenn du alleine spielst, kannst du es natürlich gleich noch einmal versuchen.

## Spielende

Das Spiel endet, wenn jeder Spieler 3x an der Reihe war. Wer nach 3 Runden die meisten Punkte hat, ist Sieger des Spiels. Wenn du alleine spielst, kannst du solange spielen wie du möchtest.

## Spielvariante 3 – Wahr oder falsch

### 2 bis 4 Spieler

**Für diese Spielvariante benötigt ihr folgendes Spielmaterial:**

- 1 Spielplan
- 2 Szenekarten
- 29 Steckkärtchen im Beutel
- 30 Punkte-Chips

Wahr- und Falsch-Kärtchen (jeder Spieler erhält je 1 Wahr- und 1 Falsch-Kärtchen)

Der jüngste Spieler beginnt. Danach spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn. Wenn du an der Reihe bist, steckst du eine Bühnenszene, indem du **1 Szenekarte** zwischen **Spielplan** und **Schachtelboden** steckst sowie **3 Steckkärtchen** deiner Wahl in die Schlitze in dem Spielplan.

Du zeigst deinen Mitspielern die Szene und gibst ihnen solange Zeit sich diese einzuprägen, wie du 3x langsam „Bühne frei!“ sagst. Du drehst sie dann wieder zu dir, sodass sie keiner außer dir sehen kann. Nun machst du eine Aussage zu dieser Szene (Beispiel: „Mascha trägt in meiner Szene eine Hut.“ **oder**: „In meiner Szene ist der Hund zu sehen.“). Jeder Mitspieler entscheidet nun für sich, ob diese Aussage wahr oder falsch ist und legt entsprechend das Wahr- oder Falsch-Kärtchen verdeckt vor sich ab. Wenn alle Spieler ihr Kärtchen gelegt haben, wird die Szene wieder umgedreht, sodass sie jeder sehen kann, und es wird aufgelöst. Hast du **richtig** getippt, bekommst du **1 Punkte-Chip**. Hast du mit deinem Tipp **falsch** gelegen, bekommst du leider **keinen Punkte-Chip**.

## Spielende

Das Spiel endet, wenn jeder Spieler 4x an der Reihe war. Wer nach 4 Runden die meisten Punkte hat, ist Sieger des Spiels.



# EN SCÈNE, MASHA !

pour 1 à 4 joueurs à partir de 4 ans de Daan Kreek

Durée du jeu : env. 10 min

Masha vit dans une petite maison de bois au milieu de la forêt. En jouant, plaisantant et faisant des bêtises, elle met à rude épreuve la vie idyllique de son voisin, un ancien ours de cirque. L'ours aimerait bien vivre en paix, mais avec sa vivacité, Masha provoque toujours le chaos, l'action et de nouvelles aventures !

Aujourd'hui, c'est un grand jour pour Masha : la scène est montée et tous ses costumes sont prêts pour son entrée en scène ! Tous ses amis ont également un rôle à jouer dans la pièce de théâtre.

Conçois des scènes passionnantes et fais preuve d'attention si tu veux glaner du succès dans le spectacle de Masha. À l'aide de 3 jeux d'observation amusants, les fans de Masha peuvent tester leur mémoire en s'amusant.

## Contenu du jeu

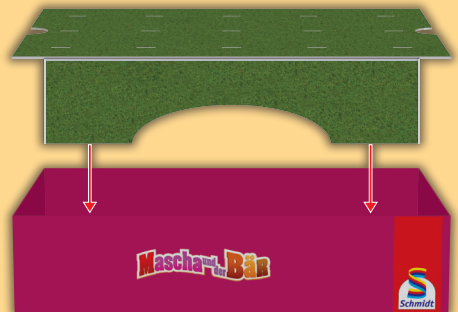
- 1 planche de jeu (scène)
- 2 cartes de scènes (imprimées recto/verso - 4 motifs)
- 29 cartes à insérer
- 1 sac (pour les 29 cartes à insérer)
- 4 cartes « vrai »
- 4 cartes « faux »
- 30 jetons de points
- 30 cartes mémo



## Préparatifs

Avant de jouer, retirez tout le contenu de la boîte et posez la planche de jeu retournée au fond de la boîte.

Détachez avec précaution toutes les cartes et tous les jetons des planches prédécoupées et mettez les cartes à insérer dans le sac.



## 1ère variante de jeu – Reconnais-tu la différence ?

### 2 à 4 joueurs

**Pour cette variante de jeu, vous avez besoin du matériel suivant :**

- 1 planche de jeu
- 2 cartes de scènes
- 29 cartes à insérer dans le sac
- 30 jetons de points

Le joueur le plus jeune commence. Après quoi, la partie se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui dont c'est le tour doit **composer une scène quelconque** : pour cela, tu insères **1 carte de scène** entre la planche de jeu et le fond de la boîte et **5 cartes à insérer** de ton choix dans les fentes pratiquées à cet effet dans la planche de jeu. Montre aux autres joueurs la scène que tu viens de composer et dis 3 fois lentement « En scène ! ». Pendant ce temps, les joueurs doivent bien repérer ce qu'ils voient. Plus vite tu dis « En scène ! », moins les autres joueurs disposent de temps pour se mémoriser la scène et plus il devient difficile de se souvenir de tout. Après avoir dit **3 fois « En scène ! »**, tu retournes la scène vers toi, de manière à ce que les autres ne puissent plus la voir.

Tu modifies maintenant quelque chose dans ta scène, soit en insérant **1 nouvelle carte** dans la planche de jeu, **soit** en retirant **1 carte** de la scène présente. Montre de nouveau la scène aux autres joueurs. Si l'un d'eux décèle la différence, il lève vite la main et peut faire part de sa présomption. Le premier joueur levant la main peut immédiatement dire ce qu'il a constaté.

S'il a **raison**, il **reçoit 1 jeton de points**. S'il s'est trompé et que sa déclaration est **fausse**, il doit alors **rendre 1 jeton de points**. S'il n'en possède encore aucun, il ne se passe rien.

C'est ensuite au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Ce joueur peut soit **modifier la scène** présente, soit composer une **nouvelle scène**.

### Fin du jeu

Le jeu prend fin dès qu'un joueur a rassemblé 5 jetons de points. Ce joueur remporte alors la partie.

## 2ème variante de jeu - Mémo

### 1 à 4 joueurs

**Pour cette variante de jeu, vous avez besoin du matériel suivant :**

- 1 planche de jeu
- 2 cartes de scènes
- 29 cartes à insérer dans le sac
- 30 cartes mémo
- 30 jetons de points

Avant de commencer, mélangez bien les cartes mémo et posez-les en pile, le verso dirigé vers le haut.

C'est au joueur le plus âgé de commencer. Après quoi, la partie se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Une fois ton tour venu, tu tires **1 carte mémo** de la **pile** dont les cartes se trouvent face cachée. Retiens bien la scène qui y est représentée. Pour cela, tu disposes d'autant de **temps**

que l'un des joueurs met à prononcer **3 fois** lentement « **En scène !** ». Si tu joues en solo, tu peux te laisser autant de temps que tu le veux. Une fois que tu t'es bien mis la scène en mémoire, tu retournes la carte mémo et tu reconstitués la scène avec les cartes à insérer et les cartes de scène. Quand tu as fini, tu retournes de nouveau la carte mémo et tu vérifies si tu l'as bien correctement reconstituée.

Si ta scène est **correctement** reconstituée, tu reçois **1 jeton de points**. Si tu **n'as pas correctement** reconstitué la scène, tu ne reçois malheureusement **aucun jeton de points** et c'est au tour du joueur suivant. Si tu joues en solo, rien ne t'empêche de retenter immédiatement ta chance.

### Fin du jeu

Le jeu prend fin lorsque chacun des joueurs a effectué 3 tours. Le joueur ayant amassé le plus de points à l'issue du 3ème tour remporte la partie. Si tu es seul à jouer, tu peux continuer aussi longtemps que tu le veux.

## 3<sup>ème</sup> variante de jeu - Vrai ou faux

### 2 à 4 joueurs

**Pour cette variante de jeu, vous avez besoin du matériel suivant :**

1 planche de jeu

2 cartes de scènes

29 cartes à insérer dans le sac

30 jetons de points

Cartes « vrai » et « faux » (chacun des joueurs recevant 1 carte de chaque)

Le joueur le plus jeune commence. Après quoi, la partie se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Une fois ton tour venu, tu composes une scène en insérant **1 carte de scène** entre la **planche de jeu** et le **fond de la boîte** et **3 cartes à insérer** de ton choix dans les fentes pratiquées dans la planche de jeu.

Tu montres cette scène aux autres joueurs et leur donnes le temps de se la mémoriser pendant que tu prononces 3 fois lentement « En scène ! ». Après quoi, tu la retournes de nouveau vers toi, de sorte que personne à part toi ne puisse la voir. Maintenant, tu declares quelque chose au sujet de cette scène (par exemple : « Dans ma scène, Masha porte un chapeau » **ou** : « Le chien fait partie de ma scène »). Chacun des joueurs décide si cette déclaration est vraie ou fausse et pose la carte « vrai » ou « faux » face cachée devant soi. Une fois que tous les joueurs ont posé leur carte devant eux, la scène est de nouveau retournée, de sorte que tous puissent la voir, et la réponse est donnée. Si ta réponse est **correcte**, tu reçois **1 jeton de points**. Si elle est **fausse**, tu ne reçois malheureusement **aucun jeton de points**.

### Fin du jeu

Le jeu prend fin lorsque chacun des joueurs a effectué 4 tours. Le joueur ayant amassé le plus de points à l'issue du 4ème tour remporte la partie.



# MASHA VA IN SCENA!

per 1 a 4 giocatori a partire dai 4 anni di età di Daan Kreek

Durata del gioco: circa 10 minuti

Masha vive in una minuscola casetta ai margini del bosco. Con giochi, burle e divertimenti, stravolge letteralmente la vita idilliaca del suo vicino di casa, un ex-orso da circo. L'orso vorrebbe soltanto un po' di pace, ma l'esuberante Masha continua a coinvolgerlo in un turbinio di scompiglio, confusione e nuove avventure!

Oggi è il grande giorno di Masha: il palco è già stato allestito e tutti i costumi sono pronti per il grande evento! Anche tutti i suoi amici sono nello spettacolo teatrale.

Allestisci scene emozionanti, e assapora anche tu il successo con il grande spettacolo teatrale di Masha! Con 3 divertenti giochi di memoria, i fan di Masha possono mettere alla prova le loro capacità.

## Contenuto del gioco

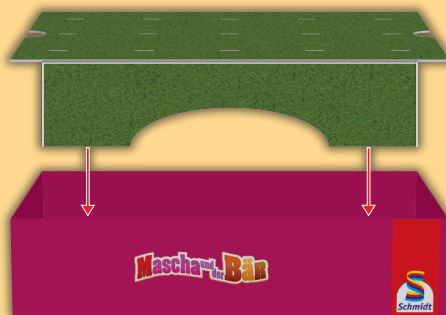
- 1 plancia di gioco (palco)
- 2 carte-scena (lato anteriore e posteriore stampato – 4 motivi)
- 29 carte da inserire
- 1 sacchetto (per le 29 carte da inserire)
- 4 carte-vero
- 4 carte-falso
- 30 chip-punti
- 30 carte Memo



## Preparativi

Prima di iniziare il gioco, estrarre tutto il contenuto del gioco dalla scatola e inserire la plancia di gioco capovolta nel fondo della scatola.

Staccare con attenzione tutte le carte e le chip dalle tavole prefustellate, e introdurre le carte da inserire nel sacchetto.





## Versione di gioco 1 – Trova le differenze?

### 2 a 4 giocatori

Per questa versione di gioco è necessario il seguente materiale:

- 1 plancia di gioco
- 2 carte-scena
- 29 carte da inserire nel sacchetto
- 30 chip-punti

Il giocatore più giovane inizia il gioco, che proseguirà poi in senso orario. Il giocatore di turno potrà **comporre una scena a piacimento**: a tal fine inserirà **1 carta-scena** tra la plancia di gioco e il fondo della scatola, e **5 carte da inserire** a scelta nelle fessure della plancia di gioco. Il giocatore di turno mostrerà la scena così preparata agli altri giocatori, esclamando lentamente 3 volte „Tutti in scena!“. Da questo momento i giocatori devono tenere bene a mente la scena così allestita. Più velocemente il giocatore di turno esclamerà „Tutti in scena!“, meno tempo avranno gli altri giocatori per memorizzare la scena, e più sarà difficile ricordarne i particolari. Dopo aver esclamato per **3 volte „Tutti in scena!“**, il giocatore di turno girerà nuovamente la scena verso di sé, in modo che gli altri giocatori non possano più vederla.

Ora il giocatore di turno potrà modificare qualche dettaglio della scena, inserendo **1 nuova carta da inserire** nella plancia di gioco o **togliendo 1 carta da inserire** dalla scena. Il giocatore mostrerà quindi la scena agli altri giocatori. Se uno dei giocatori riconosce una differenza, alzerà rapidamente la mano e la esprimerà ad alta voce. Il giocatore che alzerà per primo la mano potrà dire ad alta voce quali sono le differenze che ha riscontrato.

Se la sua descrizione è **corretta, riceverà 1 chip-punto**. Se la sua descrizione è **errata**, dovrà restituire **1 chip-punto**. Se il giocatore in questione non possiede chip-punti, non succede nulla.

Tocca quindi al giocatore successivo in senso orario: egli potrà **modificare la scena esistente** o allestire **una scena completamente nuova**.

### Fine del gioco

Il gioco termina quando uno dei giocatori ha guadagnato 5 chip-punti. Questo giocatore è il vincitore della mano.

## Versione di gioco 2 – Memo

### 1 a 4 giocatori

Per questa versione di gioco è necessario il seguente materiale:

- 1 plancia di gioco
- 2 carte-scena
- 29 carte da inserire nel sacchetto
- 30 carte Memo
- 30 chip-punti

Prima di iniziare il gioco, mescolare le carte Memo e formare un mazzo con il dorso rivolto verso l'alto.



Il giocatore più vecchio inizia il gioco, che proseguirà poi in senso orario. Il giocatore di turno estrae **1 carta Memo dal mazzo** coperto. Il giocatore dovrà memorizzare bene la scena raffigurata sulla carta estratta. Il giocatore avrà tempo per memorizzare la carta fino a quando un altro giocatore non esclama lentamente per **3 volte „Tutti in scena!“**. Se il gioco viene effettuato da un solo giocatore, questi potrà prendersi tutto il tempo che desidera. Dopo aver memorizzato la scena, il giocatore girerà la carta e tenterà di riprodurre la scena con le carte da inserire e le carte-scena. Quando il giocatore è pronto, questi girerà nuovamente la carta Memo e verificherà se la scena è stata riprodotta correttamente.

Se la scena è stata riprodotta **correttamente**, il giocatore riceverà **1 chip-punto**. Se la scena **non** è stata riprodotta **correttamente**, il giocatore **non riceverà chip-punti** e la mano passa al giocatore successivo. Se il gioco viene effettuato da un solo giocatore, questi potrà naturalmente tentare nuovamente di indovinare.

### Fine del gioco

Il gioco termina quando ciascun giocatore ha potuto usufruire ognuno di 3 turni. Il giocatore che al termine dei 3 turni ha accumulato il maggior numero di punti vince il gioco. Se il gioco viene effettuato da un solo giocatore, questi potrà ripetere il gioco a piacere.

## Variante di gioco 3 – Vero o falso

### 2 a 4 giocatori

**Per questa versione di gioco è necessario il seguente materiale:**

1 plancia di gioco

2 carte-scena

29 carte da inserire nel sacchetto

30 chip-punti

Carte-vero e carte-falso (ciascun giocatore riceve ognuno 1 carta-vero e 1 carta-falso)

Il giocatore più giovane inizia il gioco, che proseguirà poi in senso orario. Il giocatore di turno allestisce una scena inserendo **1 carta-scena** tra la **plancia di gioco** e il **fondo della scatola**, e **3 carte da inserire** a scelta nelle fessure della plancia di gioco.

Dopodiché il giocatore di turno mostra agli altri giocatori la scena dando loro il tempo il memorizzarla, finché questi non esclama lentamente per 3 volte „Tutti in scena!“. Il giocatore girerà quindi nuovamente la carta verso di sé in modo che non sia più visibile agli altri giocatori. Ora il giocatore di turno cercherà di descrivere la scena (esempio: „Nella mia scena, Masha indossa un cappello“, oppure: „Nella mia scena si vede un cane“). Ciascun giocatore deciderà se l'affermazione del giocatore è vera o falsa, e deporrà quindi una carta-vero o una carta-falso coperta davanti a sé. Quando tutti i giocatori hanno deposto davanti a sé una carta, la scena sarà nuovamente girata in modo che ciascuno possa verificare la propria supposizione. Se il giocatore ha **indovinato**, riceverà **1 chip-punto**. Se il giocatore non ha **indovinato**, **non riceverà chip-punti**.

### Fine del gioco

Il gioco termina quando ciascun giocatore ha potuto usufruire ognuno di 4 turni. Il giocatore che al termine dei 4 turni ha accumulato il maggior numero di punti vince il gioco.

# HET PODIUM VRIJ VOOR MASHA!

voor 1 tot 4 spelers vanaf 4 jaar van Daan Kreek

Speelduur: ca. 10 min.

Masha leeft in een kleine blokhuut in het midden van het bos. Met haar spel, plezier en grappen zet zij het idyllische leven van haar buurman, een voormalig circusbeer, luidruchtig op zijn kop. De beer wil eigenlijk alleen maar rust, maar de speelse Masha zorgt altijd weer voor chaos, actie en nieuwe avonturen!

Vandaag is de grote dag voor Masha: het podium is opgebouwd en haar kostuums liggen klaar voor haar optreden. Ook al haar vrienden zijn bij haar optreden.

Vorm spannende scènes en let goed op want ook jij speelt een grote rol in de theatershows van Masha. Met 3 grappige geheugenspelletjes kunnen de Masha-fans hun geheugen spelenderwijs op de proef stellen.

## Spelinhoud

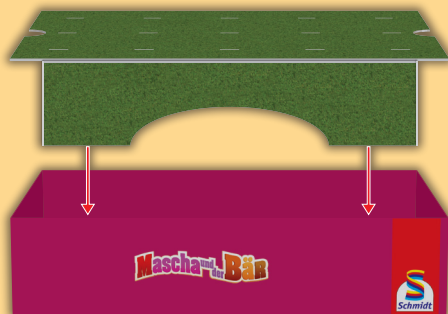
- 1 spelplan (podium)
- 2 scènekaarten (voor- en achterzijde bedrukt - 4 motieven)
- 29 steekkaarten
- 1 zakje (voor de 29 steekkaarten)
- 4 waar-kaartjes
- 4 niet waar-kaartjes
- 30 punten-chips
- 30 memo-kaarten



## Spelvoorbereiding

Voor het spel haal je al het spelmateriaal uit de doos en steek je het spelplan omgedraaid in de bodem van de doos.

Haal voorzichtig alle kaartjes en chips los uit de stansplaten en leg de steekkaarten in het zakje.



## Spelvariant 1 - Herken je het verschil?

### 2 tot 4 spelers

Voor deze spelvariant heb je het volgende spelmateriaal nodig:

- 1 spelplan
- 2 scènekaarten
- 29 steekkaarten in zakje
- 30 punten-chips

De jongste speler begint. Daarna is de speler in de richting van de klok aan de beurt. Wie aan de beurt is, mag een **scène naar keuze samenstellen**: daartoe steek je **1 scènekaart** tussen het spelplan en de bodem van de doos, evenals **5 steekkaarten** naar keuze in de gleuven van het spelplan. Toon de ingestoken scène aan jouw medespelers en zeg daarbij 3x langzaam „Podium vrij!”. In deze tijd moeten de medespelers goed onthouden wat zij nu zien. Des te sneller je „Podium vrij!” zegt, des te minder tijd hebben jouw medespelers om de scène te onthouden en des te lastiger is het om alles op te merken. Als je **3x „Podium vrij!”** hebt gezegd, draai je de scène weer naar je toe, zodat jouw medespelers dit niet meer kunnen zien.

Nu verander je iets aan de scène, door **1 nieuw steekkaartje** in het spelplan te steken **of 1 steekkaartje** uit de bestaande scène te verwijderen. Toon jouw medespelers opnieuw de scène. Als een medespeler het verschil ziet, steekt hij snel zijn hand op en kan hij vertellen wat het verschil is. De speler die als eerste zijn hand opsteekt, als hij een vermoeden heeft, kan dit vertellen.

Als zijn vermoeden **juist is, krijgt hij 1 punten-chip**. Als hij zich vergist heeft, en het **verkeerde** heeft verteld, moet hij **1 punten-chip terugleggen**. Als hij er nog geen heeft, gebeurt er niets.

Nu is de volgende speler aan de beurt: Hij kan de bestaande **scène veranderen** of een geheel **nieuwe scène** samenstellen.

### Einde van het spel

Het spel eindigt als een speler 5 punten-chips heeft verdiend. Deze speler is de winnaar van deze ronde.

## Spelvariant 2 – Memo

### 1 tot 4 spelers

Voor deze spelvariant heb je het volgende spelmateriaal nodig:

- 1 spelplan
- 2 scènekaarten
- 29 steekkaarten in zakje
- 30 memo-kaarten
- 30 punten-chips

Voordat het begint, schudt je de memo-kaarten en leg je deze met de achterzijde naar boven op een stapel.

De oudste speler begint. Daarna is de speler in de richting van de klok aan de beurt. Als je aan de beurt bent, trek je **1 memo-kaart** van de verdeckte **stapel**. Onthoud goed hoe de scène die je hebt getrokken, eruit ziet. Je hebt daarvoor net zolang de **tijd**, totdat een medespeler **3x** langzaam „Podium vrij!” zegt.

Als je alleen speelt, kan je zoveel tijd nemen als je wilt. Nadat je de scène hebt ingeprent, draai je de memo-kaart om en probeer je dezelfde scène te maken door de juiste steekkaartjes en scène-kaart in te steken. Als je daarmee klaar bent, leg je de memo-kaart weer open en controleer je of alles correct is.

Als je de scène **correct** hebt ingestoken, krijg je **1 punten-chip**. Als je de scène **niet correct** hebt ingestoken, krijg je helaas **geen punten-chip** en is de volgende speler aan de beurt. Als je alleen speelt, kan je het natuurlijk gelijk nog een keer proberen.

### Einde van het spel

Het spel eindigt als elke speler 3x aan de beurt is geweest. Wie na 3 rondes de meeste punten heeft, is de winnaar van het spel. Als je alleen speelt, kun je zo lang spelen als je wilt.

## Spelvariant 3 – Waar of niet waar

### 2 tot 4 spelers

**Voor deze spelvariant heb je het volgende spelmateriaal nodig:**

- 1 spelplan
- 2 scènekaarten
- 29 steekkaarten in zakje
- 30 punten-chips

Waar- en niet waar-kaartjes (elke speler krijgt 1 waar- en 1 niet waar-kaartje)

De jongste speler begint. Daarna is de speler in de richting van de klok aan de beurt. Als je aan de beurt ben, creëer je een podiumscène door **1 scènekaart** tussen het **spelplan** en de **bodem van de doos** te steken, evenals **3 steekkaartjes** naar keuze in de gleuven in het spelplan te steken.

Je toont jouw medespelers de scène en geeft hun net zolang de tijd om deze scène in te prenten, totdat je 3x langzaam „Podium vrij!” zegt. Je draait de scène dan weer om, zodat niemand buiten jou dit kan zien. Nu doe je een uitspraak over deze scène (bijvoorbeeld: „Masha draagt in mijn scène een hoed” **of**: „In mijn scène is een hond te zien.”). Elke medespeler bepaalt voor zichzelf of deze uitspraak waar of niet waar is en legt daarna de waar- of niet waar-kaart verdekt voor zich neer. Als alle spelers hun kaarten hebben neergelegd, wordt de scène weer omgedraaid, zodat elke speler het kan zien en duidelijk is wie er gelijk heeft. Heb je **correct** gekozen, dan krijg je **1 punten-chip**. Heb je **fout** gekozen, dan krijg je helaas **geen punten-chip**.

### Einde van het spel

Het spel eindigt als elke speler 4x aan de beurt is geweest. Wie na 4 rondes de meeste punten heeft, is de winnaar van het spel.



# IT'S SHOW TIME FOR MASHA!

for 1 to 4 players from age 4 by Daan Kreek

Length of the game: approx. 10 minutes

Masha lives in a little cottage in the woods. With her fun, games and pranks, she really turns the idyllic life of her neighbour, a former circus bear, topsy-turvy. All the bear wishes for is a quiet life, but bubbly Masha keeps on causing havoc, making sure the bear's life is full of action and adventure!

Today is Masha's big day: the stage has been erected and all of her costumes are ready and waiting for her appearance. All of her friends are attending the show.

Arrange exciting scenes and make sure to pay attention since also you will play an important role in Masha's play! Fans of Masha can playfully test their memory with three amusing memo games.

## Contents of the game

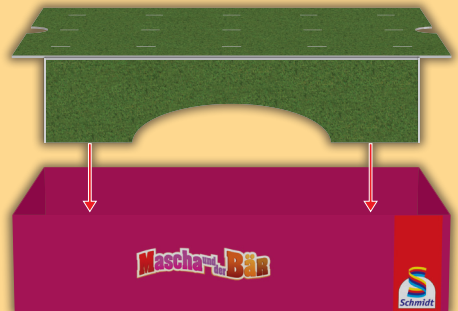
- 1 game board (stage)
- 2 scene cards (printed on front and rear side – four different motifs)
- 29 slot-in cards
- 1 bag (for the 29 slot-in cards)
- 4 true cards
- 4 false cards
- 30 point chips
- 30 memo cards



## Preparing to play

Before starting the game, remove all the material from the box and turn the game board upside down into the box.

Carefully remove all the cards and chips from the punched boards and place the slot-in cards into the bag.



## Game variant 1 – Can you see the difference?

### Two to four players

**For this variant of the game, you need the following material:**

- 1 game board
- 2 scene cards
- 29 slot-in cards in the bag
- 30 point chips

The youngest player goes first. The game continues in a clockwise direction. Whoever's turn it is **may compile any scene they want**: place **1 scene card** between the game board and the box as well as **5 slot-in cards** of your choice in the slots of the game board. Show the completed scene to your fellow players, slowly saying, "It's show time!" three times. During this time, your fellow players have to memorise what they are looking at. The faster you say "It's show time!", the less time your fellow players have to memorise the scene and the harder it is for them to remember everything. Once you have said **"It's show time!" three times**, turn the scene back towards you, so that none of your fellow players can see it.

Now you change something in your scene by adding **1 new slot-in card** to the game board or by removing **1 slot-in card** from the existing scene. Show your fellow players the new scene. If a fellow player spots the difference, he quickly lifts his hand and says what he thinks it is. The first player to lift his hand if he thinks he knows what the difference is, is allowed to voice his guess.

If his guess is right, **he gets 1 point chip**. If, however, his guess is incorrect, he has **to put 1 point chip back**. If he doesn't yet have any point chips, then nothing happens.

It is then the next player's turn, playing clockwise: he can **change the existing scene** or compile a completely **new scene** if wanted.

### End of the game

The game ends as soon as one player has amassed 5 point chips. This player is the winner in this round.

## Game variant 2 – Memo

### One to four players

**For this variant of the game, you need the following material:**

- 1 game board
- 2 scene cards
- 29 slot-in cards in the bag
- 30 memo cards
- 30 point chips

Before you start, shuffle the memo cards and place them in a pile, face-down.

The oldest player goes first. The game continues in a clockwise direction. When it is your turn, you pick up **1 memo card** from the face-down **pile**. Memorise the scene on the card. You have as long as it takes for a fellow player to slowly say **"It's show time!" three times** to memorise the card. If

you are playing on your own, you can take as much time as you like. Once you have memorised the scene, turn the memo card over and use the slot-in cards and the scene cards to reproduce the scene. Once you have finished, turn the memo card back over and check to see if everything is correct.

If you have **correctly** reproduced the scene, you **get 1 point chip**. If you have **incorrectly** reproduced the scene, unfortunately you **don't get any point chip** and it is the next player's turn. If you are playing on your own, you can of course have another go.

### End of the game

The game ends as soon as each player has had three turns. The person with the most points after three turns wins the game. If you are playing on your own, you can play as long as you want.

## Game variant 3 – True or false

### Two to four players

**For this variant of the game, you need the following material:**

- 1 game board
- 2 scene cards
- 29 slot-in cards in the bag
- 30 point chips

True and false cards (each player is given 1 true and 1 false card)

The youngest player goes first. The game continues in a clockwise direction. When it is your turn, create a stage set by placing **1 scene card** between the **game board and the box** as well as **3 slot-in cards** of your choice in the slot of the game board.

You show your fellow players your scene, and give them as much time as it takes you to slowly say "It's show time!" three times to memorise the scene. You then turn the scene towards you so that nobody apart from you can see it. You now make a statement about this scene (example: "Masha is wearing a hat in this scene" **or**: "You can see a dog in my scene"). All players now decide for themselves whether this statement is true or false, and place the true or false card face-down in front of them, depending on whether they think it is true or false. Once all the players have put their cards down, the scene is turned back around so that everybody can see it, and the answer is revealed. If you have guessed **correctly**, you **get 1 point chip**. If you have guessed **incorrectly**, unfortunately you **don't get any point chip**.

### End of the game

The game ends as soon as each player has had four turns. The person with the most points after four turns wins the game.

© Masha and the Bear Ltd. 2008-2015

[www.mashabear.com](http://www.mashabear.com)

Schmidt Spiele GmbH

Postfach 470437, D-12313 Berlin, Germany

[www.schmidtspiele.de](http://www.schmidtspiele.de)

40571

