

Fruddel Muddel



*Ein farbenfruchtiges Verwirrspiel
von Daan Kreek*

DAS FRUCHTIGE ZIEL

Seid blitzschnell! Erkennt Farben und Obst auf den Karten – und schnappt euch das richtige Früchtchen.

MATERIAL

55 Obstkarten, 4 Früchte aus Stoff

VORBEREITUNG

- Legt die weichen Früchte in eure Mitte.
- Mischt und verteilt die Karten verdeckt so, dass jeder gleich viele davon bekommt. Überzählige legt ihr unbesehen in die Schachtel zurück.
- Jeder bildet einen Stapel vor sich, ohne die Vorderseiten anzusehen.

Benni Boskop ist völlig verwirrt. An seinem Obstand sieht er **rote Bananen** neben **gelben Erdbeeren**. Und auch die **blauen Birnen** verwechselt er schon mit den **Trauben**. Will ihn da jemand veräppeln? Sicher könnt ihr Benni helfen, das Obst richtig zu erkennen. Es wird auch gar nicht schwer, denn rosa karierte Kiwis sind keine dabei!



SPIELABLAUF

- 👉 Deckt **alle gleichzeitig** die oberste Karte eures Stapels gut sichtbar auf!
- 👉 Sucht ganz schnell auf den Karten die Frucht, deren **Form und Farbe am häufigsten** zu sehen ist.
- 👉 Schnappt **diese Frucht** aus der Mitte – bevor es ein Anderer tut!
- 👉 Sind **mehrere** Fruchtsorten (gleicher Menge) „am häufigsten“ zu sehen, darf jede davon geschnappt werden.

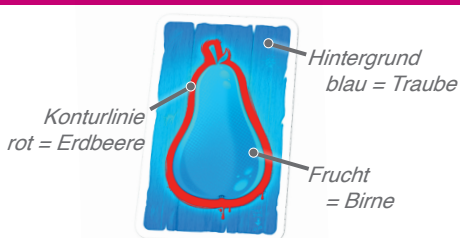
Jede Karte zeigt 3 Früchte:

1. Die **Hintergrundfarbe** der Karte steht für eine Frucht.
2. Die Farbe der **Konturlinien** der abgebildeten Frucht stehen für eine Frucht.
3. Die abgebildete **Frucht** selbst ist natürlich auch eine Frucht.

SNAPP`S DIR!

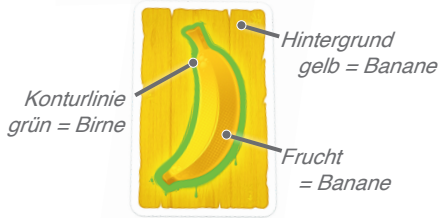
- 👉 Jeder darf nur mit **einer Hand** schnappen.
- 👉 Jeder darf nur **eine Frucht** schnappen.
- 👉 Geschnappte Früchte dürft ihr **nicht zurücklegen**.
- 👉 Wer geschnappt hat oder sicher ist, dass er nicht schnappen will, legt eine **Hand auf seinen Kartenstapel**. Damit beendet ihr das Schnappen.
- 👉 Es können Früchte in der Mitte liegen bleiben, obwohl sie geschnappt werden dürfen (z.B. wenn ihr im 2 Spieler-Spiel 3 Früchte schnappen dürft).

Diese Karte zeigt **1 Traube**,
1 Erdbeere und **1 Birne**.



Diese Karte zeigt **2 Bananen**
und **1 Birne**.

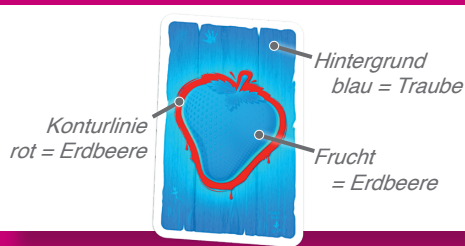
Die beiden oberen Karten zu-
sammen zeigen also **2 Bananen**,
2 Birnen sowie je **1 Erdbeere** und
1 Traube.



Diese Karte zeigt **2 Erdbeeren**
und **1 Traube**.

Auf allen 3 Karten zusammen sind
3 Erdbeeren sowie je **2 Trauben**,
2 Birnen und **2 Bananen** zu sehen.

Nur wer die Erdbeere schnappt,
liegt richtig.



GUT GESCHNAPPT?

- Alle, die eine richtige Frucht geschnappt haben, schieben ihre aufgedeckte Karte wieder verdeckt unter den eigenen Kartenstapel.
- Wer keine Frucht geschnappt hat, muss seine aufgedeckte Karte abgeben.
- Wer eine falsche Frucht geschnappt hat, muss seine aufgedeckte und die folgende Karte seines Stapels abgeben.
- Karten, die ihr abgibt, sammelt ihr auf einem Ablagestapel.

Dann legt ihr alle geschnappten Früchte wieder in die Mitte.

Genauso spielt ihr jetzt immer weiter: Erneut deckt ihr alle die oberste Karte eures Stapels auf und versucht das richtige Obst zu schnappen ...

SPIELEENDE UND SIEGER

Gibt es einen oder mehrere Spieler, die ihre letzte Karte abgeben mussten, endet das Spiel. Zählt jetzt die übrigen Karten des eigenen Stapels. Wer noch die meisten Karten hat, ist Sieger. Es kann mehrere Sieger geben.

Art.Nr.: 60 110 5168

Autor: Daan Kreek

Illustration: Oliver Freudenreich

Satz & Layout: Stephanie Geßler



2022 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstraße 1, 90765 Fürth, Germany
service.zoch-verlag.de
zoch-verlag.com



Fruddel Muddel



8+



2-5



20



*A fruity and flamboyant game of
confusion by Daan Kreek*

Benny Braeburn is totally confused. At his fruit stand, he sees **red bananas** next to **yellow strawberries**. And he mistakes the **blue pears** with the **grapes**. Is somebody trying to fool him? You can certainly help Benny identify the fruits correctly. And this won't be difficult, since there are no pink checkered kiwis involved!

OBJECT OF THE GAME

Be quick as lightning! Recognize colors and fruits on the cards – and grab the right fruit.

GAME MATERIALS

55 fruit cards, 4 fruits made of fabric

SET-UP OF THE GAME

- Place the soft fruits in the middle.
- Shuffle and deal out the face-down cards, so that each player gets the same number of cards. Put any excess cards back into the game box, unseen.
- Everybody forms a pile in front of him without looking at their fronts.



COURSE OF THE GAME

- 🍷 All players **simultaneously** reveal the top card from their pile.
- 🍷 Quickly check the cards, looking for the fruit showing **most often** in **shape and color**.
- 🍷 Grab **this fruit** from the middle – before anybody else does!
- 🍷 If **several** kinds of fruit (in the same quantity) are visible "most often," you may grab any of them.

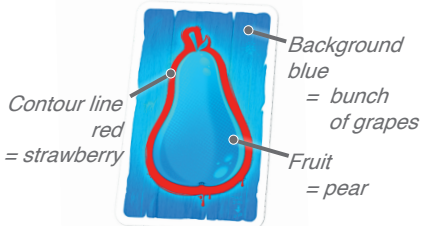
Each card shows 3 fruits:

1. The **background color** of the card stands for one fruit.
2. The color of the **contour lines** of the fruit depicted stands for one fruit.
3. The depicted **fruit** itself is, of course, also one fruit.

GRAB IT!

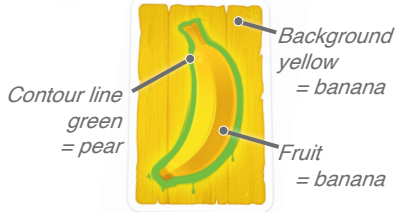
- 🍷 You may grab with **one hand** only.
- 🍷 You may grab only **one fruit**.
- 🍷 Once you have grabbed a fruit, you **may not put it back**.
- 🍷 If you have already grabbed a fruit or are sure that you don't want to grab one, put one **hand on your card pile**. This ends the grabbing.
- 🍷 Fruits may be left in the middle, even if players are allowed to grab them (e.g., when the participants in the two-player game may grab 3 fruits).

This card shows **1 bunch of grapes**, **1 strawberry** and **1 pear**.



This card shows **2 bananas** and **1 pear**.

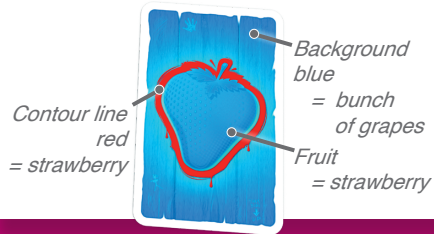
So the two upper cards together show **2 bananas**, **2 pears**, **1 strawberry** and **1 bunch of grapes**.



This card shows **2 strawberries** and **1 bunch of grapes**.

All three cards together show **3 strawberries**, **2 bunch of grapes**, **2 pears**, and **2 bananas**.

Only the player who grabs the strawberry is right.



CORRECTLY GRABBED OR NOT?

- All players who have **grabbed a fruit correctly** shove the **card** they have **revealed** back **under** their **own card pile**, face down.
- A player who **has not grabbed any fruit** has to **discard the card** he has revealed.
- A player who has **grabbed a fruit incorrectly** has to **discard the card** he has revealed and the **next card** from his pile.
- All discarded cards are put on a **discard pile**.

After that, all fruits that have been grabbed are put back into the middle. Continue playing in the same way: Again, all players reveal the top card from their pile and try to grab the right fruit ...

ENDING AND WINNING THE GAME

Once at least one player has to discard his last card, the game ends. Now everybody counts the remaining cards in his own pile. The player who has the most cards left wins the game. There can be more than one winner.

Art.Nr.: 60 110 5168

Designer: Daan Kreek

Illustrations: Oliver Freudenreich

Layout: Stephanie Gebler

Translation: Sybille & Bruce Whitehill



PUZZLES &
GAMES

2022 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstraße 1, 90765 Fürth, Germany
service.zoch-verlag.de
zoch-verlag.com



Fruddel Muddel



8+



2-5



20



Un jeu de rapidité qui vous en fait voir de toutes les couleurs de Daan Kreek

Abel Star est totalement perdu. Sur son stand, il voit des **bananes rouges** à côté de **fraises jaunes**. Et voilà qu'il se met aussi à confondre les **poires bleues** avec les **raisins**. Quelqu'un voudrait-il se payer sa pomme ?
À vous d'aider Abel à reconnaître le bon fruit. Ça ne devrait pas être difficile : il n'y a pas non plus de kiwis à carreaux roses !

BUT DU JUS JEU

Soyez réactifs ! Repérez les couleurs et le fruit sur les cartes et attrapez le bon fruit.

CONTENU

55 cartes, 4 fruits en peluche

MISE EN PLACE

- Placez les fruits en peluche à portée de main au milieu de la table.
- Mélangez les cartes et distribuez-les face cachée ; vous devez tous en avoir le même nombre. Remettez secrètement les cartes restantes dans la boîte.
- Chacun empile ses cartes face cachée devant lui, sans les consulter.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

- Retournez **tous en même temps** la carte supérieure de votre pile !
- Retrouvez le plus vite possible le fruit dont la **forme** et la **couleur** sont les plus représentées parmi les cartes retournées.
- Attrapez **ce fruit** au milieu de la table avant les autres !
- Si **plusieurs** fruits sont représentés autant de fois, chacun d'eux peut être attrapé.

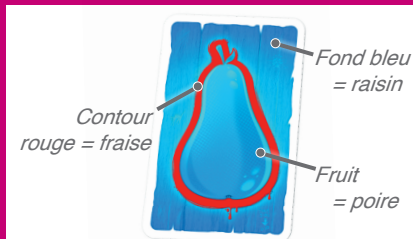
Chaque carte indique 3 fruits :

1. La couleur de **fond** correspond à un fruit ;
2. La couleur du **contour** du fruit représenté correspond à un fruit ;
3. La forme du **fruit** lui-même correspond bien sûr à un fruit.

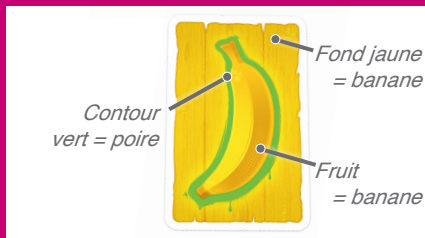
ATTRAPEZ-LE !

- Vous ne pouvez utiliser qu'**une seule main**.
- Chaque joueur ne peut attraper qu'**un seul fruit**.
- Un fruit attrapé ne peut **plus** être **reposé**.
- Le joueur qui a attrapé un fruit ou qui est sûr de ne pas vouloir en attraper un, pose sa **main sur sa pile de cartes** pour indiquer qu'il a fini de jouer.
- Il peut arriver que des fruits restent au milieu de la table alors qu'ils auraient pu être attrapés (p. ex., à 2 joueurs lorsque 3 fruits peuvent être attrapés).

Cette carte indique
1 raisin, **1 fraise** et **1 poire**.

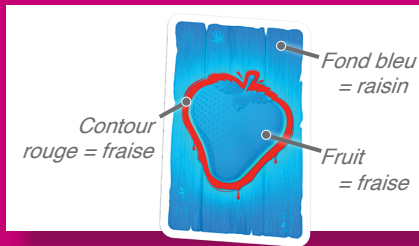


Cette carte indique
2 bananes et **1 poire**.



Ensemble, les deux cartes du
haut indiquent donc **2 bananes**,
2 poires, **1 fraise** et **1 raisin**.

Cette carte indique
2 fraises et **1 raisin**.



Ensemble, les trois cartes
indiquent **3 fraises**, **2 raisins**,
2 poires et **2 bananes**.

Il faut donc attraper la fraise en
peluche.

VÉRIFICATION

- Tous les joueurs qui ont attrapé un bon fruit peuvent glisser leur carte retournée sous leur pile.
- Le joueur qui n'a pas attrapé de fruit perd sa carte retournée.
- Le joueur qui a attrapé un mauvais fruit perd sa carte retournée et la carte suivante de sa pile.
- Les cartes perdues sont défaussées sur une pile à part.

Les fruits en peluches sont ensuite remis au milieu de la table.

La partie se poursuit de la même manière : chacun retourne la carte supérieure de sa pile et essaye d'attraper le bon fruit...

FIN DE LA PARTIE ET VAINQUEUR

La partie s'arrête dès qu'un (ou plusieurs) joueur perd sa dernière carte.

Les autres comptent alors le nombre de cartes qu'il leur reste. Le vainqueur est celui qui possède le plus de cartes dans sa pile. Il peut y avoir plusieurs vainqueurs.

Art.Nr. : 60 110 5168

Auteur : Daan Kreek

Illustrations : Oliver Freudenreich

Mise en page : Stephanie Geßler

Traduction : Éric Bouret



2022 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstraße 1, 90765 Fürth, Germany
service.zoch-verlag.de
zoch-verlag.com



Fruddel Muddel

*Un gioco turbinoso di frutta
coloratissima di Daan Kreek*

OBIETTIVO

Fate presto! Riconoscete i colori e la frutta sulle carte e afferrate il frutto giusto!

MATERIALE

55 carte frutta, 4 frutti di stoffa

PREPARAZIONE

- ▶ Disponete i soffici frutti al centro del tavolo.
- ▶ Mescolate e distribuite le carte a faccia in giù, affinché che tutti ne abbiano lo stesso numero. Riponete le carte di troppo nella scatola senza guardarle.
- ▶ Ognuno crea un mazzo che tiene davanti a sé, senza guardarne le carte.



8+



2-5



20



Luciano Ortolano è tutto confuso! Sul suo bancone di frutta vede **banane rosse** accanto a **fragole gialle**. E sta cominciando a scambiare le **pere blu** con l'**uva**. C'è qualcuno che gli ha fatto un brutto scherzo? Potete aiutare Luciano a riconoscere la frutta giusta? Non dovrebbe essere troppo difficile, perché di kiwi a quadri rosa comunque non ce ne sono!



SVOLGIMENTO

- 👉 Voltate **tutti contemporaneamente** la prima carta del vostro mazzo, affinché sia ben visibile da tutti!
- 👉 Cercate presto sulle carte il frutto la cui **forma e colore** appare più spesso.
- 👉 Prendete **questo frutto** dal centro, prima che lo facciano gli altri!
- 👉 Se **più di un tipo** di frutto appare “più spesso” (stessa quantità), ognuno di essi può essere preso.

Ogni carta raffigura 3 frutti:

1. Il **colore di sfondo** della carta rappresenta un frutto.
2. Il colore delle **linee di contorno** del frutto raffigurato rappresenta un frutto.
3. Il **frutto** stesso raffigurato naturalmente rappresenta un frutto.

AFFERRATELO!

- 👉 Ogni giocatore può prendere un frutto **con una sola mano**.
- 👉 Ognuno può prendere **un** solo frutto.
- 👉 I frutti presi non possono essere **rimessi indietro**.
- 👉 Chi ha preso un frutto, o è sicuro **che non ne voglia prendere**, posa una mano sul proprio mazzo. In questo modo terminate questa fase del gioco.
- 👉 Può capitare che dei frutti rimangano al centro, nonostante sia permesso prenderli (p. es. se giocando in 2 potreste prendere 3 frutti).

Questa carta rappresenta
1 grappolo d'uva, **1 fragola**
e **1 pera**.



Questa carta rappresenta
2 banane e **1 pera**.

Le due carte sopra rappresentano
insieme 2 banane, 2 pere,
1 fragola e 1 grappolo d'uva.



Questa carta rappresenta
2 fragole e **1 grappolo d'uva**.

Le 3 carte rappresentano insieme
3 fragole, 2 grappoli d'uva, 2 pere
e 2 banane.

Solo chi prende la fragola ha
afferrato il frutto giusto.



AVETE PRESO TUTTO?

- 🍌 Tutti quelli che hanno preso un frutto giusto, spingono la carta che hanno girato in fondo al proprio mazzo di carte, rimettendola a faccia in giù.
- 🍌 Chi non ha preso nessun frutto deve cedere la carta che ha girato.
- 🍌 Chi ha preso un frutto sbagliato deve cedere la carta che ha girato e la carta successiva del suo mazzo.
- 🍌 Raccogliete le carte cedute in un mazzo di scarto.

A questo punto rimettete al centro i frutti presi.

Il gioco continua nello stesso modo: voltate la prima carta del vostro mazzo e cercate di prendere il frutto giusto...

FINE DEL GIOCO E VINCITORE

Il gioco finisce quando uno o più giocatori devono cedere la loro ultima carta.

A questo punto contate il resto delle carte del vostro mazzo. Vince il giocatore cui rimane il maggior numero di carte. Può esserci più di un vincitore.

N° art.: 60 110 5168

Autore: Daan Kreek

Illustrazioni: Oliver Freudenreich

Impaginazione: Stephanie Geßler

Traduzione: Sara Pirovino



2022 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstraße 1, 90765 Fürth, Germany
service.zoch-verlag.de
zoch-verlag.com

