

# Grimaffen

Autor: Reiner Knizia

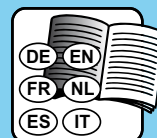


Selecta



...natürlich, mit Holz

# Grimaffen



## DE Inhalt

30 Plättchen (ø 6 cm)  
1 Würfel  
Spielanleitung

Autor: Reiner Knizia  
Illustration: Dynamo Ltd.

## EN Contents

30 round tiles (ø 6 cm)  
1 dice  
instructions

Author: Reiner Knizia  
Illustration: Dynamo Ltd.

## FR Contenu

30 plaquettes (ø 6 cm)  
1 dé  
règle du jeu

Auteur : Reiner Knizia  
Illustration : Dynamo Ltd.

## NL Inhoud

30 plaatjes (ø 6 cm)  
1 dobbelsteen  
spelregels

Auteur: Reiner Knizia  
Illustratie: Dynamo Ltd.

## ES Contenido

30 fichas (ø 6 cm)  
1 dado  
instrucciones de juego

Autor: Reiner Knizia  
Ilustración: Dynamo Ltd.

## IT Contenuto

30 carte (ø 6 cm)  
1 dado  
istruzioni del gioco

Autore: Reiner Knizia  
Illustrazione: Dynamo Ltd.

## **DE** Spielend lernen

Kinder im Vorschulalter werden zunehmend selbstständig. Ihre grob- und feinmotorischen Fähigkeiten verbessern sich, sie können jetzt beispielsweise Radfahren und erste Buchstaben schreiben.

Die Konzentrationsfähigkeit steigert sich, das Kind kann einer Beschäftigung über längere Zeit folgen. Die Sprachentwicklung schreitet voran, das Kind bildet vollständige Sätze mit allen Wortarten und zeigt sprachliche Kreativität. Die mundmotorischen Fähigkeiten verbessern sich, dadurch wird die Aussprache deutlicher.

Die Geschicklichkeit und Koordinationsfähigkeit des Kindes ist wichtig für das spätere Lesen, Schreiben und Rechnen, da jeder Buchstabe und jede Zahl mit einer bestimmten Bewegung verknüpft und im Gehirn „verankert“ wird.

## **EN** Learning by playing

Pre-school children become increasingly more independent. Their motor skills and fine motor skills improve; for example they can now ride a bike and write the alphabet.

Their concentration span increases and the child can carry out a task over a longer period of time. Speech development is progressing and the child can form full sentences with all parts of speech and demonstrates creative speaking. Oral-motor skills improve making speech clearer.

A child's dexterity and coordination abilities are important for reading, writing and calculating later in life as every letter and every number is combined with a certain movement which is "anchored" into the brain.

## FR Apprendre en s'amusant

Les enfants d'âge préscolaire deviennent de plus en plus autonomes. Leurs capacités de motricité globale et fine s'améliorent ; ils peuvent par exemple maintenant aller à bicyclette et commencer à écrire les lettres de l'alphabet.

La capacité de concentration augmente, l'enfant est en mesure de s'adonner à une activité pendant une période prolongée. Le développement du langage progresse, l'enfant forme des phrases complètes avec toutes les catégories grammaticales et fait preuve de créativité linguistique. Les capacités de motricité buccale s'améliorent, d'où une prononciation plus claire.

L'habileté et la capacité de coordination de l'enfant sont importantes pour l'avenir, pour la lecture, l'écriture et le calcul, chaque lettre et chaque chiffre étant associés à un mouvement particulier et « ancrés » dans le cerveau.

## ES Aprender jugando

Los niños en edad preescolar son cada vez más autónomos. Sus capacidades de motricidad gruesa y fina mejoran; ahora, por ejemplo, son capaces de ir en bicicleta y escribir sus primeras letras.

La capacidad de concentración aumenta, el niño es capaz de dedicar más tiempo seguido a una ocupación. El desarrollo del habla avanza, el niño puede construir frases completas con todas las partes de la oración y muestra creatividad lingüística. Las capacidades motrices orales mejoran, con lo cual la pronunciación resulta más clara.

La destreza y la capacidad de coordinación del niño son importantes para las actividades posteriores de lectura, escritura y cálculo, puesto que cada letra y cada número se asocian a un movimiento determinado y se "anclan" en el cerebro.

## NL Spelend leren

Kinderen op nog niet leerplichtige leeftijd worden steeds zelfstandiger. Hun grof- en fijnmotorische vaardigheden worden beter, zij kunnen nu bijvoorbeeld fietsen en de eerste letters schrijven.

Het concentratievermogen neemt toe, het kind kan een activiteit vrij lang volhouden. De taalontwikkeling maakt progressie, het kind vormt volledige zinnen met alle woordsoorten en laat talige creativiteit zien. De mondmotorische vaardigheden verbeteren, daardoor wordt de uitspraak duidelijker.

De behendigheid en het coördinatievermogen van het kind is belangrijk voor het latere lezen, schrijven en rekenen, omdat elke letter en elk cijfer aan een bepaalde beweging wordt gekoppeld en in het brein wordt „verankerd“.

## IT Imparare giocando

I bambini in età prescolare sono sempre più autonomi. La loro motricità grossa e fine migliorano, sanno per esempio, andare in bicicletta e scrivere le prime lettere.

La capacità di concentrazione cresce, il bambino è in grado di seguire un'attività più a lungo. Lo sviluppo del linguaggio procede, il bambino forma delle frasi complete con ogni genere di parola e dimostra di essere creativo nel linguaggio. Le capacità motorie della bocca migliorano; di conseguenza migliora la dizione.

L'abilità e le capacità di coordinazione sono importanti perché consentiranno più tardi al bambino di leggere, scrivere ed eseguire calcoli. Le lettere ed i numeri infatti, sono legati ognuno ad un determinato movimento, „fissandosi“ così nel cervello.

## DE Geschichte

So ein Affentheater! Die Affenbande schneidet den Zoobesuchern wilde Grimassen und macht einfach alles nach: Das Löwengebrüll genauso wie die Sirene vom Polizeiauto. Aber wer kann sich alles in der richtigen Reihenfolge merken und macht den meisten Affenquatsch?

## EN Story

So much monkey business! The troop of monkeys pull faces at the zoo visitors and mimic everything they hear; from the lion's roar to the police car siren. But who can remember the right order of everything and monkey around the most?



## FR Histoire

Quel cirque ! La bande de singes fait des grimasses à tout-va aux visiteurs du zoo et imite absolument tout : aussi bien le rugissement du lion que la sirène de la voiture de police. Mais qui arrive à tout retenir dans le bon ordre et à faire le plus de singeries ?

## NL Het verhaal

Wat een apengedoe! De apenbende trekt gekke grimassen naar de bezoekers van de dierentuin en doet gewoon alles na: niet alleen het gebrul van de leeuwen, maar ook de sirene van de politieauto. Maar wie kan alles in de juiste volgorde onthouden en haalt de meeste apenstreken uit?

## ES Historia

¡Menudo escándalo! La banda de monos hace muecas traviesas a los visitantes del zoológico y simplemente lo imita todo: tanto el rugido de los leones como la sirena del coche de policía. ¿Pero quién es capaz de recordarlo todo en el orden correcto y hacer todas las monerías?

## IT Storia

Che scimmie birichine! La banda delle scimmie accoglie i visitatori con smorfie ripetendo tutto: dal ruggito del leone alla sirena della macchina della polizia. Chi riuscirà a ricordarsi tutto nella giusta sequenza e a scimmiottare meglio?

## DE Vorbereitung

- A** Legt die Plättchen verdeckt auf den Tisch und mischt sie gut durch. Stapelt dann verdeckt die Plättchen mit der gleichen Farbe aufeinander, so dass 5 Stapel entstehen.
- B** Legt den Würfel bereit.

### Ziel des Spiels

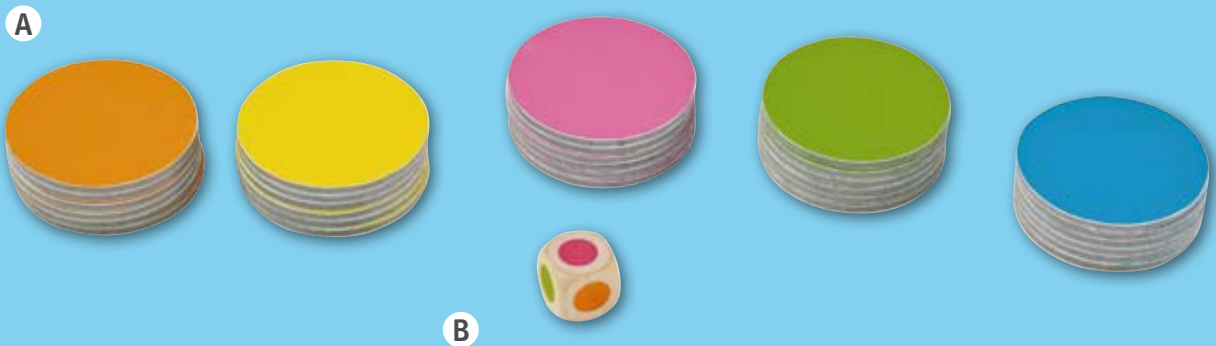
Ziel ist es, sich möglichst viele Gesten, Geräusche und Grimassen in der richtigen Reihenfolge zu merken und nachzumachen.

## EN Preparation

- A** Place the tiles face down on the table and mix them well. Stack the tiles face down according to colour so you have 5 piles.
- B** Have the dice to hand.

### Aim of the game

The aim is to remember as many gestures, noises and faces as possible and re-enact them in the correct order.



## FR Préparation

- A Posez les plaquettes face cachée sur la table et mélangez-les bien. Empilez ensuite les unes sur les autres, face cachée, les plaquettes de la même couleur, de sorte à former 5 piles.
- B Préparez le dé.

### But du jeu

Le but est de retenir dans le bon ordre autant de gestes, de bruits et de grimaces que possible, et de les imiter.

## NL Voorbereiding

- A Leg de plaatsen omgedraaid op de tafel en meng ze goed door elkaar. Stapel dan de plaatjes met dezelfde kleur omgedraaid op elkaar, zodat er 5 stapels ontstaan.
- B Leg de dobbelsteen klaar.

### Doel van het spel

Het doel is zoveel mogelijk gebaren, geluiden en grimassen in de juiste volgorde te onthouden en na te doen.

## ES Preparación

- A Colocar las fichas boca abajo sobre la mesa y mezclarlas bien. A continuación, apilar las fichas que tengan el mismo color boca abajo, de modo que se formen 5 pilas.
- B Preparar el dado.

### Objetivo del juego

El objetivo es recordar y reproducir en el orden correcto el máximo número posible de gestos, ruidos y muecas.

## IT Preparazione

- A Sistemate le carte coperte sul tavolo e mescolate per bene. Impilate quindi le carte dello stesso colore le une sulle altre, in modo da formare 5 pile di carte.
- B Preparate il dado.

### Scopo del gioco


Lo scopo del gioco è ricordarsi il maggior numero di gesti, rumori e smorfie nella giusta sequenza e ripeterli.



## DE So wird gespielt

Gespielt wird reihum. Derjenige, der als Letzter eine Banane gegessen hat, beginnt.

- 1 Würfle und lege dann ein Plättchen der gewürfelten Farbe offen in die Mitte.

Ausnahme: Du hast die Banane  gewürfelt?

Du darfst dir ein Plättchen aussuchen.


- 2 Mache nun den abgebildeten Affenquatsch:

 Quatsch mit den Händen

 Geräusch nachmachen

 Grimassen-Quatsch

 Tierstimmen nachmachen

 Quatsch mit den Armen


- 3 Drehe nun das Plättchen um.

Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

## EN How to play


The players take turns. The person who last ate a banana begins.

- 1 Throw the dice and take a tile of the corresponding colour from its pile and place it face up in the middle.

If you throw a banana  you may choose any colour tile.

- 2 Now mimic the monkey business shown on the tile:

 Monkey around with your hands

 Make the noise

 Pull monkey faces

 Make the sound the animal makes

 Monkey around with your arms


- 3 Now turn the tile face down. Now it's the next player's turn.








## FR Déroulement du jeu

Les joueurs jouent à tour de rôle. Le dernier à avoir mangé une banane commence.

- 1 Jette le dé puis dépose une plaquette de la couleur indiquée sur le dé au milieu de la table, face visible.

Exception : le dé indique la banane ?   
Tu peux alors choisir une plaquette.

- 2 Imite à présent les singeries représentées :


-  singeries avec les mains
-  imiter un bruit
-  faire des grimaces
-  imiter les voix des animaux
-  singeries avec les bras

- 3 Retourne ensuite la plaquette. C'est à présent au tour du joueur suivant.






## NL Spelverloop

Er wordt om de beurt gespeeld. Degene die als laatste een banaan heeft gegeten, begint.

- 1 Gooi met de dobbelsteen en leg dan een plaatje met de gegooide kleur midden op de tafel open.

Uitzondering: Jij hebt de banaan  gegoooid?  
Jij mag een plaatje uitzoeken.

- 2 Imiteer nu de afgebeelde apenonzin.


-  flauwe kul met de handen
-  geluid nadoen
-  grimassen trekken
-  dierenstemmen nadoen
-  flauwe kul met de armen

- 3 Draai het plaatje nu om. Dan is de volgende speler aan de beurt.






## ES Desarrollo del juego

Se juega por turnos. El último que haya comido un plátano empieza.

- 1 Tira el dado y coloca en el centro una ficha con el color que haya salido en el dado.

Excepción: ¿has sacado el plátano  al tirar el dado?  
Entonces puedes escoger la ficha que quieras.

- 2 Reproduce la gracia que hace el mono en el dibujo:


-  gesticular con las manos
-  reproducir un ruido
-  hacer una mueca
-  reproducir voces de animales
-  gesticular con los brazos

- 3 Dale la vuelta a la ficha. Después, le toca el turno al siguiente jugador.






## IT Il gioco

Si gioca a turno in cerchio. Quello tra voi che ha mangiato per ultimo una banana, inizia il gioco.

- 1 Tira il dado, prendi una carta del colore indicato dal dado e sistemala scoperta nel centro.

Eccezione: Lanciando il dado è uscita la banana?   
In questo caso puoi scegliere la carta che preferisci.

- 2 Adesso imita la scimmiettatura indicata dalla carta:

-  gesticola con le mani
-  imita un rumore
-  fai delle smorfie
-  imita il verso di un animale
-  gesticola con le braccia

- 3 Adesso copri la carta. A questo punto, tocca al prossimo giocatore.

## **DE** Spielverlauf für die folgenden Spieler

- 1** Du würfelst und legst dein gewürfeltes Plättchen offen neben die bereits verdeckt liegenden Plättchen.  
Ausnahme: Von der gewürfelten Farbe ist kein Plättchen mehr vorhanden? Du darfst dir ein beliebiges Plättchen aussuchen.
- 2** Mache nun zuerst den Affenquatsch der verdeckt liegenden Plättchen, dann den des offen liegenden Plättchens.
- 3** Du hast es geschafft? Super! Drehe das Plättchen um, nun ist der nächste Spieler an der Reihe.  
Du kannst den Affenquatsch nicht komplett in der richtigen Reihenfolge wiedergeben? So ein Pech, du scheidest aus. Der nächste Spieler spielt dann mit dem bereits offen liegenden Plättchen weiter.

### **Spielende**

Das Spiel endet, wenn nur noch einer von euch im Spiel ist. Er ist der Sieger und für heute der Grimaffen-König!

## **EN** How the game progresses for the other players

- 1** Throw the dice and take a tile of the corresponding colour and place it face up next to the first tile(s).  
If there are no more tiles of that particular colour left you may choose any tile.
- 2** First carry out the actions on the previously chosen tiles – the ones laying face down – and then the carry out the action on your tile.
- 3** You did it? Great! Now turn the tile over and it's the next player's turn.  
If you cannot remember the order of the actions, bad luck – you've lost. The next player then continues with the tile you turned over.

### **End of the game**

The game ends when there is just one player left in. They are then declared the winner and crowned the Monkey King!

## FR Déroulement du jeu pour les joueurs suivants

- 1 Jette le dé et pose la plaquette sélectionnée, face visible, à côté des plaquettes placées face cachée.  
Exception : il n'y a plus de plaquette de la couleur du dé ? Tu peux alors choisir une plaquette de ton choix.
- 2 Imite tout d'abord les singeries indiquées sur les plaquettes face cachée, puis celle figurant sur la plaquette face visible.
- 3 Tu as réussi ? Super ! Retourne la plaquette, puis c'est au tour du joueur suivant.  
Tu n'arrives pas à redonner toutes les singeries dans le bon ordre ? Quel dommage, tu es éliminé(e). Le joueur suivant continue alors à jouer avec la plaquette déjà face visible.

### Fin de la partie

Le jeu se termine quand il ne reste plus que l'un d'entre vous. Ce dernier est le vainqueur et, pour aujourd'hui, le roi des singeries !

## ES Cómo continúa el juego para los jugadores siguientes

- 1 Tira el dado y coloca la ficha que te haya salido boca arriba junto con las fichas que ya han salido pero que deben estar boca abajo.  
Excepción: ¿ya no queda ninguna ficha con el color que has sacado? Entonces puedes escoger una ficha cualquiera.
- 2 Reproduce primero las monerías en las fichas que ya han salido y que están boca abajo, y después reproduce la gracia de la ficha que acabas de descubrir.
- 3 ¿Lo has logrado? ¡Bien! Dale la vuelta a la ficha. Lástima, pierdes el turno.  
¿No puedes reproducir las gracias de los monos en el orden correcto? Lástima, estás eliminado. En tal caso, el jugador siguiente deberá continuar jugando con la ficha que ya está boca arriba.

### Final del juego

El juego finaliza cuando sólo queda un jugador. ¡Éste será el vencedor y el rey de las muecas por un día!

## NL Spelverloop voor de volgende speler

- 1 Je gooit met de dobbelsteen en legt het door jou gegooid plaatje naast het al omgedraaid liggende plaatje.  
Uitzondering: is er geen plaatje meer van de gegooidde kleur? Dan mag je een willekeurig plaatje uitzoeken.
- 2 Voer nu de flauwe kul uit van de omgedraaid liggende plaatjes, daarna die van het open liggende plaatje.
- 3 Is het je gelukt? Super! Draai het plaatje om, nu is de volgende speler aan de beurt.  
Kun je de flauwe kul van de apen niet helemaal in de juiste volgorde weergeven? Wat jammer dan, je vliegt eruit. De volgende speler speelt dan met het al open liggende plaatje verder.

### Einde van het spel

Het spel houdt op als er nog maar één van jullie in het spel zit. Hij is de winnaar en voor vandaag de koning van de grimapen!

## IT Regole del gioco per il prossimo giocatore

- 1 Tira il dado e sistema la carta estratta, scoperta accanto alle carte già presenti e coperte.  
Eccezione: Non ci sono più carte del colore indicato dal dado? In questo caso puoi scegliere la carta che preferisci.
- 2 Adesso ripeti le scimmiettature delle carte coperte già presenti nel centro e poi scimmiotta ciò che indica la carta scoperta.
- 3 Ce l'hai fatta? Fantastico! Adesso copri la carta; è di turno il prossimo giocatore.  
Non riesci a ripetere tutte le scimmiettature nella giusta sequenza? Che peccato, sei squalificato. Il prossimo giocatore ti sostituirà per giocare con la carta già scoperta.

### Fine del gioco

Il gioco termina quando rimane un solo giocatore. E' lui il vincitore! E' lui il re delle smorfie.