

von W. Jeromin

# Verrücktes Jahr

Das außergewöhnlich reizvolle Kalenderspiel

Hier wird es ganz verrückt: Das Jahr schlägt Kapriolen. Wer sich die richtigen Tage aussucht, macht das Rennen. Die ganze Familie spielt begeistert mit.

Das verrückte Jahr ist eine gelungene Kombination aus Karten- und Glücksspiel. Die Spieler versuchen durch raffiniertes Ausspielen ihrer Karten möglichst hohe Differenzen zu erzielen. Spielt z. B. einer die 12 oder der nächste die 23 aus, beträgt die Differenz 11. Nun darf das 11.

Feld auf dem Kalender-Spielplan belegt werden. Wie im Leben auch, sind Sonntage etwas Besonderes. Kommt man auf ein Sonntags-Feld, zählt die angegebene Zahl doppelt. Einen Strich durch die Rechnung der Gegner zieht man mit der Joker-Karte. Denn sie zählt mindestens genausoviel wie die bereits ausgespielte. Wer in mehreren Runden als erster 365 Punkte (wie das Jahr Tage hat) erreicht hat, ist Sieger.

Spielart: Taktik- u. Glücksspiel  
Alter: 10-99 Jahre  
Teilnehmer: 2-4 Spieler

Inhalt: 32 Spielkarten,  
1 Spielplan, 32 Spielkegel,  
1 Anleitung

Format:  
385 x 290 x 35 mm

Bestell-Nr.  
602 S 240 · 73 A 836

de W. Jeromin

# L'année confuse

Un très amusant jeu de dates

Dans ce jeu, le calendrier est absolument dément. Celui qui choisit les bonnes dates mène la ronde. Tous les membres de la famille jouent avec enthousiasme. «L'année confuse» est une combinaison réussie de cartes et de jeu de hasard. En abattant habilement leurs cartes, les joueurs tâchent d'atteindre les plus grands écarts de dates possibles. Ainsi, quand l'un joue par exemple le 12 et le suivant le 23, la différence est de 11. La case

11 du calendrier peut donc être couverte. Comme dans la vie, les dimanches ne sont pas des jours comme les autres: le joueur qui se place dans une case «dimanche» reçoit le double de points. Pour contrer un adversaire, il faut jouer son joker, lequel compte au moins autant que la carte jouée. Le joueur qui totalise, le premier, en plusieurs tours, 365 points (le nombre de jours de l'année) gagne la partie.

Type: jeu de cartes de hasard  
Age: de 10 à 99 ans  
Nombre de joueurs: 2 à 4

Composition: 32 cartes  
(31 dates et 1 joker), 1 plan  
de jeu calendrier, 32 pions de  
4 couleurs, règles du jeu

Format:  
385 x 290 x 35 mm  
N° de commande:  
602 S 240 · 73 A 836

by W. Jeromin

# Crazy Year

An outstandingly attractive game for children.

The calendar has gone mad: the year kicks over the traces. The player who picks the right days makes the running. The whole family delightedly joins in.

Crazy calendar is an ingenious combination of a card game with a game of chance. By clever trumping, players try to achieve the largest possible difference in value. If, for instance, one plays out the 12 and the next one the 23, the

difference is 11 and the one who takes the trump may occupy the space marked 11 on the board. As in real life, Sundays are special days and these spaces count double. With the Joker card, a player may foil his opponent's scheme, because it counts at least as much as the card just played out. Winner is the first player to score 365 points (number of days in the year) over several rounds.

Type: Card game of chance  
Ages: 10-99  
Players: 2-4

Contents: 32 playing cards,  
1 board, 32 conical counters,  
set of rules

Size:  
385 x 290 x 35 mm  
Order No.:  
602 S 240 · 73 A 836

door W. Jeromin

# Dwaas Jaar

Een bijzonder aantrekkelijk kalender-spel

Dit wordt te dol: het jaar maakt vreemde bokkesprongen. Wie de juiste dagen uitzoekt, wint de wedstrijd. De hele familie speelt enthousiast mee.

Dwaas Jaar is een geslaagde combinatie van kaarten en kansspel. De spelers proberen om door geraffineerd uitspelen van hun kaarten zo groot mogelijke verschillen te bereiken. Als b.v. een speler de 12 uitspeelt en de volgende de 23, is het verschil 11. Nu mag het 11e vakje

op het kalender-bord bezet worden. Net zoals in het gewone leven zijn de zondagen iets bijzonders. Als men op een zondag terecht komt, telt het aangegeven getal dubbel.

Men haalt een streep door de rekening van de andere spelers met de Joker. Die telt minstens voor evenveel als de al gespeelde kaart. Wie het eerst 365 punten (evenveel als het jaar dagen heeft) behaald heeft, is winnaar.

Soort spel: kaarten-kansspel  
Leeftijd: van 10-99 jaar  
Aantal deelnemers:  
2-4 spelers

Inhoud: 32 kaarten, 1 bord,  
32 pionnetjes, 1 handleiding.

Formaat:  
385 x 290 x 35 mm  
Bestelnr.:  
602 S 240. 73 A 836