

# Mia and me



## Mia und ihre Freunde



Ein spannendes Schau-Genau-Spiel  
für 2 - 4 Kinder ab 6 Jahren  
Spieldauer: ca. 15 Minuten  
Spieleautor: Wolfgang Dirscherl  
Redaktion: Anke Loose

D

### SPIELIDEE

Können ihr Mia und ihren Freunden dabei helfen, die gewürfelten Symbol-Kombinationen möglichst schnell auf den ausliegenden Karten zu finden?

### DER SPIELERISCHE CLOU

Auf den insgesamt 36 Karten sind immer vier Symbole aus der Welt von Centopia abgebildet. Für jede mögliche Würfelkombination gibt es exakt drei richtige Lösungen. Wer findet zuerst die passenden Karten und deckt sie mit seinen Charakter-Plättchen ab? Dieses schnelle Schau-Genau-Spiel gewinnt, wer zuerst acht oder mehr Karten vor sich liegen hat.

### SPIELINHALT

36 Karten  
12 Charakter-Plättchen  
(drei Karten je Spieler)  
3 Würfel  
1 Spielanleitung



### SPIELVORBEREITUNG

Legt die 36 Karten mit der Bildseite nach oben auf den Tisch. Alle Karten sollen für jeden Spieler gut sichtbar und erreichbar sein. Jeder Spieler schlüpft in die Rolle eines Charakters (Mia, Yuko, Prinz Mo oder Pan Phuddle) und nimmt sich dazu die drei entsprechenden Charakter-Plättchen. Jeder legt die drei Charakter-Plättchen vor sich ab. Haltet die drei Würfel bereit.

## SPIELABLAUF

Ihr spielt immer alle gleichzeitig. Der älteste Spieler würfelt mit allen drei Würfeln.

Nach dem Würfelwurf wird es rasant! Ihr versucht jetzt gleichzeitig und so schnell wie möglich die richtigen Karten mit euren Charakter-Plättchen abzudecken.

### Welche Karten die richtigen sind, zeigen euch die drei Würfel:

Für jede gesuchte Würfelkombination gibt es genau drei Lösungen. Sobald ein Spieler eine Karte mit einer richtigen Lösung gefunden hat, legt er schnell eines seiner Charakter-Plättchen auf die Karte. Sobald die drei richtigen Karten mit Charakter-Plättchen abgedeckt sind, findet die Auswertung statt.

### Beispiel:



## AUSWERTUNG EINER RUNDE

### • Richtige Karte abgedeckt?

Fantastisch! Jede richtig abgedeckte Karte darf der Spieler nehmen und offen vor sich ablegen. Die richtig gelegten Charakter-Plättchen erhält jeder Spieler sofort wieder zurück.

### • Falsche Karte abgedeckt?

So ein Pech! Alle falsch gelegten Charakter-Plättchen kommen in einen allgemeinem Vorrat. Diese Charakter-Plättchen stehen den Spielern für die nächste Runde nicht zur Verfügung.

### Wichtige Regeln:

- Auf einer Karte darf immer nur ein Charakter-Plättchen liegen.
- Wer als Erster ein Charakter-Plättchen auf eine Karte gelegt hat, darf diese nicht mehr umlegen oder wieder zurück auf die Hand nehmen!
- Die Würfel-Kombinationen von Karten, die bereits vor den Spielern liegen, können im weiteren Spielverlauf natürlich nochmals gewürfelt werden. Ist dies der Fall, werden erneut diese Karten gesucht. Wer dann die gesuchten Karten zuerst mit seinen Charakter-Plättchen abdeckt, darf sie anschließend vor sich ablegen.

### NEUE RUNDE

Jetzt bekommt jeder Spieler die Charakter-Plättchen aus dem allgemeinen Vorrat zurück, die bereits eine komplette Runde lang dort gelegen haben. Anschließend werden die drei Würfel an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weitergegeben und eine neue Runde beginnt.

### SPIELENDE

Das Spiel endet sofort, wenn ein Spieler nach der Auswertung einer Runde acht oder mehr Karten vor sich liegen hat. Dieser Spieler gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.



## Mia et ses amis



**Un jeu d'attention captivant  
pour 2 à 4 joueurs à partir de 6 ans  
Durée du jeu env. 15 min  
Auteur du jeu: Wolfgang Dirscherl  
La rédaction: Anke Loose**

F

### IDÉE DU JEU

Pouvez-vous aider Mia et ses amis à trouver aussi rapidement que possible les combinaisons de symboles de dés sur les cartes étalées ?

### LE CLOU DU JEU

Les 36 cartes du jeu représentent toujours quatre symboles du monde de Centopia. Trois solutions correctes existent précisément pour chaque combinaison de dés. Qui trouve en premier les cartes appropriées et y pose ses cartes personnage ? Remporte ce jeu d'attention qui arrive à placer huit cartes ou plus devant soi.

## CONTENU DU JEU

36 cartes  
12 cartes personnage  
(trois cartes par joueur)  
3 dés  
1 règle de jeu

## PRÉPARATION DU JEU

Posez les 36 cartes sur la table, la partie imagée étant dirigée vers le haut. Toutes les cartes devraient être bien visibles et bien accessibles à tous les joueurs. Chaque joueur endosse le rôle de son personnage (Mia, Yuko, Prince Mo ou Pan Phuddle) et prend pour cela les trois cartes de personnage correspondantes qu'il pose devant lui. Tenez les trois dés à portée de la main.

## DÉROULEMENT DU JEU

Vous jouez toujours tous en même temps. Le joueur le plus âgé lance les trois dés.  
Après le lancer, tout devient frénétique ! Car vous essayez tous en même temps et le plus rapidement possible de poser vos cartes personnage sur les cartes correctes.

### Les cartes à trouver sont indiquées par les trois dés :

Trois solutions sont possibles pour chaque combinaison de dés. Dès qu'un joueur a détecté une carte comportant la solution correcte, il pose l'un de ses personnages sur cette carte. Dès que les trois bonnes cartes sont recouvertes d'une carte personnage, le décompte s'effectue.

### Exemple :



## DÉCOMPTE D'UN TOUR

- La carte correcte est recouverte ?  
Parfait ! Chaque carte correctement recouverte est prise par le joueur qui la place, face visible, devant lui. Les cartes de personnage correctement posées sont immédiatement restituées à chacun des joueurs.
- Mauvaise carte recouverte ?  
Manque de chance ! Toutes les cartes personnage mal placées sont rassemblées dans une réserve. Les joueurs ne peuvent pas en disposer au tour suivante.

## Règles importantes :

- Ne toujours poser qu'une seule carte personnage sur une carte.
- Qui a posé une carte personnage sur une carte, ne doit plus la reposer ailleurs ou la reprendre en main !
- Les combinaisons de dés de cartes se trouvant déjà devant les joueurs peuvent bien entendu de nouveau ressortir pendant la suite du jeu. Dans ce cas, ces cartes sont de nouveau recherchées. Qui recouvre en premier les cartes recherchées avec ses cartes personnage, a le droit de les poser ensuite devant soi.

## NOUVELLE MANCHE

Chaque joueur reprend maintenant ses cartes personnage étant restées pendant une manche dans la réserve générale. Ensuite, les trois dés sont remis au joueur suivant, dans l'ordre des aiguilles d'une montre et une nouvelle manche commence.

## FIN DU JEU

Le jeu prend immédiatement fin dès qu'un joueur a aligné huit cartes ou plus devant lui après le décompte d'une manche. Ce joueur remporte la partie. À égalité, il y a plusieurs vainqueurs.

# Mia e i suoi amici

**Un avvincente gioco di rapidità e spirito d'osservazione per 2 - 4 giocatori da 6 anni in su**  
**Durata del gioco: circa 15 minuti**  
**Gioco autore: Wolfgang Dirscherl**  
**Redazione: Anke Loose**



I

## PRINCIPIO DI GIOCO

Potete aiutare Mia e suoi amici a trovare il più rapidamente possibile le giuste combinazioni ai dadi corrispondenti alle carte in tavola?

## LO SPIRITO DEL GIOCO

Sulle 36 carte complessive sono sempre raffigurati quattro simboli appartenenti al mondo di Centopia. Per ogni possibile combinazione ai dadi esistono tre soluzioni esatte. Chi troverà per primo le carte corrispondenti coprendole con la sua tessera personaggio? Vince questo gioco di rapidità e spirito d'osservazione il giocatore che per primo riuscirà a conquistare otto o più carte.

## MATERIALE DI GIOCO

36 carte  
12 tessere personaggi  
(tre carte per ogni giocatore)  
3 dadi  
1 foglio di istruzioni

## PREPARATIVI

Disponete sul tavolo le 36 carte scoperte (con la faccia illustrata rivolta verso l'alto). Tutte le carte devono essere ben visibili e raggiungibili da tutti i giocatori. Ciascun giocatore si cala nel ruolo di un personaggio (Mia, Yuko, Principe Mo o Pan Phuddle) e prende le tre tessere ad esso corrispondenti. Ogni giocatore posa queste tessere davanti a sé. Si tengono pronti i dadi.

## SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Tutti i giocatori giocano sempre contemporaneamente. Il giocatore maggiore d'età lancia tutti e tre i dadi. Dopo il lancio dei dadi, il gioco diventa velocissimo! Ogni giocatore deve cercare di coprire con la propria tessera personaggio le carte con la combinazione corrispondente ai simboli raffigurati dai dadi.

### Quali sono le carte giuste, lo indicano i tre dadi:

Per ogni possibile combinazione ai dadi esistono tre soluzioni esatte. Non appena un giocatore trova la carta sulla quale è raffigurata la combinazione giusta, copre subito quella carta con la propria tessera personaggio. Quando saranno state coperte le tre carte con la combinazione che si crede esatta, inizia il conteggio.

### Esempio:



### CONTEGGIO DI UN TURNO

- E' stata coperta la carta giusta?

Fantastico! Il giocatore prende e mette davanti a sé (scoperta) ogni carta che avrà coperto correttamente. Le tessere personaggio che sono state utilizzate correttamente per coprire le carte giuste ritornano dal giocatore che ne è proprietario.

- E' stata coperta una carta sbagliata?

Che sfortuna! Tutte le tessere personaggio che vengono usate per coprire carte sbagliate vengono temporaneamente messe in riserva. Fino all'inizio della successiva mano di gioco, queste tessere non saranno a disposizione dei giocatori che hanno sbagliato.

### Regole importanti:

- Ciascuna carta può essere coperta da una sola tessera personaggio.
- Il primo giocatore che copre la carta con la propria tessera personaggio non può più spostarla né ritirarla!
- Le combinazioni di simboli già ottenute ai dadi e che appaiono su alcune delle carte già conquistate dai giocatori, possono naturalmente ripetersi. In questo caso, si cercheranno nuovamente queste carte. Il primo giocatore che riuscirà a coprire queste carte con la sua tessera personaggio potrà prelevarle dall'avversario e metterle davanti a sé.

### NUOVA MANO DI GIOCO

Ciascun giocatore potrà finalmente riavere le sue tessere personaggio precedentemente rimaste nella riserva durante una mano di gioco completa. I tre dadi passano così al successivo giocatore di turno in senso orario, che dà inizio ad una nuova mano di gioco.

### FINE DEL GIOCO

Il gioco termina quando un giocatore alla fine di una mano di gioco, conta otto o più carte conquistate. Questo giocatore è il vincitore. In caso di pareggio, ci saranno più vincitori.





# Mia and me



© 2012 Lucky Punch,  
Rainbow,  
March Entertainment.

Schmidt Spiele GmbH  
Postfach 470437  
D-12313 Berlin  
[www.schmidtspiele.de](http://www.schmidtspiele.de)

51267

