

# TIP TOP CLAP



6-99 ans

---



2-5 joueurs

---



32 cartes (4 x 8 bruits ou mimes)

---



**But du jeu :** mémoriser les bruits et les mimes dans le bon ordre.

---



**Préparation du jeu :** le paquet de 32 cartes est placé, faces cachées, au centre de la table.

**Règle du jeu :** Le plus jeune joueur commence et retourne une carte qu'il place face visible à côté du paquet. Il réalise le bruit ou le mime indiqué sur la carte. Le joueur suivant retourne à son tour une carte qu'il place face visible au dessus de la première carte retournée. Il réalise le bruit ou mime du premier joueur puis celui de la carte qu'il vient de retourner.

Le joueur suivant retourne à son tour une carte et réalise les bruits ou les mimes des joueurs précédents – dans le bon ordre – avant de réaliser celui de la carte qu'il vient de retourner. Et ainsi de suite jusqu'à ce que l'un des joueurs se trompe.

Quand un joueur s'est trompé, il prend une carte retournée comme carte de pénalité. Toutes les autres cartes sont mises de côté.

Puis, c'est au perdant de ce tour de retourner une nouvelle carte et de réaliser le premier bruit ou mime de la nouvelle série. Lorsque le paquet est épuisé, on mélange les cartes afin de former une nouvelle pioche.

**P.S.** : il est impossible de regarder une nouvelle fois les cartes retournées.

**Fin de la partie** : En début de partie, les joueurs décident d'une durée de jeu. Le gagnant est le joueur qui possède le moins de cartes de pénalité. (il peut y avoir plusieurs gagnants).



1



2



3



4



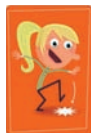
5



6



7



8

- 1-Frapper dans ses mains
- 2-Siffler comme un oiseau
- 3-Faire un clin d'œil
- 4-Mimer le bruit d'un pet
- 5-Taper la table avec la main
- 6-Tirer la langue
- 7-Miauler
- 8-Taper le sol avec ses pieds

# TIP TOP CLAP



6-99 years

---



2-5 players

---



32 cards (4 x 8 noises or mimes)

---



**Aim of the game:** to memorise the noises and mimes in the right order.

---



**Game preparation:** the packet of 32 cards is placed face down in the centre of the table.

**Rules of the game:** The youngest player starts and turns over a card that he puts face up next to the packet. He makes the noise or does the mime shown on the card. The next player turns over a card in turn that he puts face up above the first card turned over. He makes the noise or does the mime of the first player then that of the card he has just turned over. The next player turns over a card in turn and makes the noises or does the mimes of the previous players – in the right order – before doing the one on the card he has just turned over. And so on until one of the players gets it wrong.

When a player has got it wrong, he takes a turned over card as a penalty card. All the other cards are put to one side. Then it's up to the loser of this round to turn over a new card and make the first noise or do the mime of the new series. When all the cards from the pile have gone, shuffle the cards to form a new stack.

**P.S.:** it is impossible to look at the turned over cards again.

**End of the game:** At the beginning of the game the players decide how long the game will last. The winner is the player who has the least penalty cards (there can be several winners).



1



2



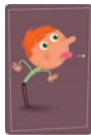
3



4



5



6



7



8

- 1-Clapping with your hands
- 2-Whistling like a bird
- 3-Winking
- 4-Miming the noise of a fart
- 5-Hitting the table with your hand
- 6-Sticking out your tongue
- 7-Miaowing
- 8-Stamping the floor with your feet

# TIP TOP CLAP



6-99 Jahre



2-5 Spieler



32 Karten (4 x 8 Geräusche oder Bewegungen)



**Ziel des Spiels:** Sich die Geräusche und Bewegungen in der richtigen Reihenfolge merken.



**Spielvorbereitung:** Die 32 Karten werden auf einem Stapel mit dem Bild nach unten in die Tischmitte gelegt.

**Spielregel:** Der jüngste Spieler beginnt und dreht eine Karte um, die er mit dem Gesicht nach oben neben den Stapel legt. Er macht das auf der Karte angegebene Geräusch oder die Bewegung nach.

Dann dreht der nächste Spieler eine Karte um und legt sie mit dem Bild nach oben auf die erste umgedrehte Karte. Er macht das Geräusch oder die Bewegung des ersten Spielers nach, dann das Geräusch bzw. die Bewegung auf der gezogenen Karte.

Der nachfolgende Spieler dreht seinerseits eine Karte um, macht die Geräusche und Bewegungen der vorhergehenden Spieler in der richtigen Reihenfolge nach, dann das Geräusch bzw. die Bewegung von der Karte, die er umgedreht hat. Und so weiter, bis einer der Spieler sich irrt.

Hat ein Spieler sich geirrt, nimmt er eine der aufgedeckten Karten als Straf-Karte. Die anderen aufgedeckten Karten werden beiseitegelegt. Der Verlierer dreht dann wieder eine neue Karte um und beginnt mit einem ersten Geräusch oder einer ersten Bewegung die neue Runde.

Sind keine Karten mehr im Kartenstapel, werden die Karten erneut gemischt und wieder als Stapel in die Tischmitte gelegt.

**ANM:** Die aufgedeckten Karten dürfen während des Spiels nicht noch einmal angesehen werden.

**Spielende:** Vor Spielbeginn legen die Spieler die Spieldauer fest. Gewinner ist der Spieler mit den wenigsten Straf-Karten (es kann auch mehrere Gewinner geben).



1



2



3



4



5



6



7



8

1-In die Hände klatschen

2-Pfeifen wie ein Vogel

3-Mit den Augen zwinkern

4-Einen Pups nachmachen

5-Mit der Hand auf den  
Tisch schlagen

6-Die Zunge herausstrecken

7-Miauen

8-Mit den Füßen auf den  
Boden stampfen

# TIP TOP CLAP



6-99 jaar

---



2-5 spelers

---



32 kaarten (4 x 8 geluiden of gebaren)

---



**Doel van het spel:** de geluiden en gebaren in de goede volgorde onthouden.

---



**Vorbereiding van het spel:** het stapeltje met de 48 kaarten wordt met de plaatjes naar onderen midden op tafel gelegd.

**Spelregels:** De jongste speler begint en draait een kaart om die hij met het plaatje naar boven naast het stapeltje legt. Hij maakt het geluid of het gebaar dat op de kaart staat aangegeven.

De volgende speler draait op zijn beurt een kaart om, die hij met het plaatje naar boven op de eerste omgedraaide kaart legt. Hij maakt het geluid of gebaar van de eerste speler en vervolgens het geluid of gebaar van de kaart die hij zojuist heeft omgedraaid.

De volgende speler draait op zijn beurt een kaart om en maakt – in de goede volgorde – de geluiden of gebaren van de vorige spelers en daarna het geluid of gebaar van de kaart die hij zojuist heeft omgedraaid.

En zo verder, totdat een van de spelers zich vergist.

Wanneer een speler zich vergist heeft, neemt hij een omgedraaide kaart bij zich, als strafkaart. Alle andere kaarten worden opzij gelegd.

Vervolgens is het de beurt aan deze verliezer om een nieuwe kaart om te draaien en het eerste geluid of gebaar van de nieuwe serie te maken.

Wanneer het stapeltje op is, worden de kaarten geschud om een nieuw stapeltje te maken.

**P.S.:** de omgedraaide kaarten mogen niet opnieuw bekeken worden.

**Einde van het spelletje:** Alvorens te beginnen besluiten de spelers hoe lang het spelletje gaat duren. De winnaar is degene die de minste strafkaarten in zijn bezit heeft (er kunnen meer winnaars zijn).



1



2



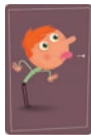
3



4



5



6



7



8

1-In je handen klappen  
2-Als een vogel fluiten  
3-Een knipoog geven  
4-Het geluid van een  
scheet nabootsen  
5-Met je hand op de  
tafel slaan

6-Je tong uitsteken  
7-Miauwen  
8-Met je voeten op de  
grond stampen

DJECO

Opgepast! Verslikkingsgevaar.



# TIP TOP CLAP



6-99 años



2-5 jugadores



32 cartas (4 x 8 ruidos o mimos)



**Objetivo del juego:** memorizar los ruidos y la mímica en el orden correcto.



**Preparación del juego:** el mazo de 32 cartas se coloca, boca abajo, en el centro de la mesa.

**Regla del juego:** Empieza a jugar el jugador más joven y da la vuelta a una carta que coloca boca arriba al lado del mazo. Realiza el ruido o la mímica indicado en la carta.

El jugador siguiente da la vuelta a una carta que coloca boca arriba encima de la primera carga girada. Realiza el ruido o mímica del primer jugador y luego el de la carta a la que acaba de dar la vuelta.

El jugador siguiente da la vuelta a una carta y realiza los ruidos o las mímicas de los jugadores anteriores – en el orden correcto – antes de realizar el de la carta a la que acaba de dar la vuelta.

Y así sucesivamente hasta que uno de los jugadores se equivoque.

Cuando un jugador se equivoca, coge una de las cargas giradas como carta de penalización. El resto de las cartas se deja a un lado.

Luego, le toca al perdedor girar una nueva carta y realizar el primer ruido o mímica de la nueva serie.

Cuando se agota la baraja, se mezclan las cartas para crear un nuevo mazo.

**P.S.:** no se pueden observar de nuevo las cartas giradas.

**Fin de la partida:** Al principio de la partida, los jugadores deciden una duración de juego. El ganador es el jugador que tiene menos cartas de penalización. (Puede haber varios ganadores).



1



2



3



4



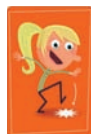
5



6



7



8

- 1-Golpear las manos
- 2-Cantar como un pájaro
- 3-Guiñar un ojo
- 4-Imitar el ruido de un pedo
- 5-Golpear la mesa con la mano
- 6-Sacar la lengua
- 7-Maullar
- 8-Golpear el suelo con los pies

# TIP TOP CLAP



6-99 anni



2-5 giocatori



32 carte (4 x 8 rumori e imitazioni)



**Scopo del gioco:** memorizzare i rumori e le imitazioni nel loro ordine corretto.



**Preparazione del gioco:** il mazzo di 32 carte viene posizionato, coperto, a centro tavolo.

**Regole del gioco:** il giocatore più giovane inizia la partita, gira una carta e la mette giù scoperta accanto al mazzo. Quindi riproduce il rumore o l'imitazione descritta sulla carta.

Il giocatore successivo a sua volta gira una carta che mette sopra la prima carta girata. Anche lui riprodurrà il rumore o l'imitazione del primo giocatore più quello della carta appena girata.

Il terzo giocatore girerà a sua volta una carta ed eseguirà il rumore o l'imitazione dei giocatori precedenti – nell'ordine corretto – prima di eseguire quelli della carta appena girata. E via di seguito così fino a quando uno dei giocatori non si sbaglierà.

Quando un giocatore si sbaglia, deve prendere una carta girata come carta di penalità. Tutte le altre carte vengono messe da parte. A questo punto, tocca al giocatore che ha perso girare una nuova carta ed eseguire il primo rumore o la prima imitazione della nuova serie di carte.

Quando il mazzo è finito, le carte vengono mescolate per formare un nuovo mucchio da cui pescare.

**P.S.:** le carte girate non si possono guardare di nuovo.

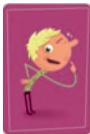
**Fine della partita:** a inizio partita, i giocatori decidono la durata del gioco. Il vincitore è il giocatore che avrà un numero inferiore di carte penalità. (Può esserci più di un vincitore).



1



2



3



4



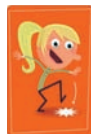
5



6



7



8

- 1-Battere le mani
- 2-Fischiare come un uccellino
- 3-Fare l'occholino
- 4-Imitare il rumore di una pernaccia
- 5-Battere la mano sulla tavola
- 6-Tirare fuori la lingua
- 7-Miagolare
- 8-Battere i piedi per terra

# TIP TOP CLAP



6-99 anos



2-5 jogadores



32 cartas (4 x 8 ruídos ou mímicas)



**Objectivo do jogo :** Memorizar os ruídos e as imitações na ordem correcta.



**Preparação do jogo:** O conjunto de 48 cartas é colocado, com as faces escondidas, no centro da mesa.

**Regras do jogo:** Começa o jogador mais novo que vira uma carta e que coloca com a face visível ao lado do conjunto. Ele realiza o ruído ou a imitação indicada na carta. O jogador a seguir vira a carta na sua vez que ele/ela coloca com a face visível por cima da primeira carta virada. Ele/ela realiza a imitação do primeiro jogador da carta que acaba de virar. O jogador seguinte vira a carta na sua vez e executa os ruídos da imitação dos jogadores anteriores – na ordem adequada – antes de realizar os que correspondem à carta que acaba de virar. É sempre assim até que algum dos jogadores se engane.

Quando um jogador se enganar, ele retira uma carta virada como carta de penalização. Todas as outras cartas são colocadas ao lado.

Depois, o que perde a sua vez de virar uma nova carta é que realiza o primeiro ruído ou imitação da nova série. Quando o baralho estiver esgotado, baralham-se as cartas a fim de reformular um novo monte.

**P.S. :** É impossível ver de novo todas as cartas já viradas.

**Finalidade da partida:** No início da partida os jogadores decidem a duração de um jogo. O vencedor é o jogador que possui o menor número de cartas de penalização. (é possível que haja vários vencedores).



1



2



3



4



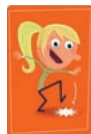
5



6



7



8

- 1-Bater nas próprias mãos
- 2-Assobiar como um pássaro
- 3-Piscar um olho
- 4- Imitar o barulho de uma animal de estimação
- 5-Bater na mesa com a mão
- 6-Deitar a língua de fora
- 7-Miar
- 8- Bater no chão com os pés

# TIP TOP CLAP



6-99 år



2-5 spelare



32 kort (4 x 8 ljud och grimaser)



**Spelets syfte:** minnas ljud och handlingar i rätt ordning.



**Spelförberedelser:** leken med 48 kort placeras mitt på bordet med framsidan nedåt.

**Spelregler:** Den yngsta spelaren börjar och vänder ett kort som han eller hon lägger bredvid talongen med framsidan uppåt. Han gör det ljud eller den handling som anges på kortet. Följande spelare vänder ett kort och lägger det ovanpå det första med framsidan nedåt och upprepar den första spelarens ljud eller handling och därefter ljudet eller handlingen på det kort han eller hon just vänt. Följande spelare vänder i sin tur ett kort och gör de båda första spelarnas ljud eller handlingar - i rätt ordning - innan han eller hon gör ljudet eller handlingen på det kort som han eller hon just har vänt. Ock så vidare till en spelare misstar sig.

När en spelare misstar sig tar han eller hon ett vänt kort som straff. Alla de andra vända korten läggs åt sidan. Sedan är det förlorarens tur att vända upp ett nytt kort och göra det första ljudet eller handlingen i den nya serien. När korten är slut blandar man dem igen för att bilda en ny talong.

**OBS:** det är förbjudet att titta på de vända korten en gång till.

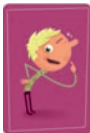
**Partiets slut:** I början av partiet kommer spelarna överens om hur länge spelet skall pågå. Vinnare är den spelare som har minsta antalet straffkort. (Det kan finnas flera vinnare).



1



2



3



4



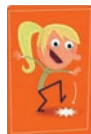
5



6



7



8

- 1 - Klappa händerna
- 2 - Sjunga som en fågel
- 3 - Blinka
- 4 - Härma ljudet av en prutt
- 5 - Slå handflatan i bordet
- 6 - Räcka ut tungan
- 7 - Jama
- 8 - Stampa i golvet med fötterna



# TIP TOP CLAP



6-99 år



2-5 deltagere



32 kort (4 x 8 lyde eller mimer)



**Spillets mål:** at huske lydene og mimerne i den rigtige rækkefølge.



**Forberedelse af spillet:** Bunken med 48 kort lægges midt på bordet med billedsiden nedad.

**Spilleregler:** Den yngste spiller begynder og vender et kort, som han/hun lægger med billedsiden opad ved siden af bunken. Han/hun laver lyden eller mimen, der er angivet på kortet. Den næste spiller vender et kort, som han/hun lægger med billedsiden opad ovenpå det første vendte kort. Han/hun udfører den første spillers lyd eller mime, og derefter lyden eller mimen fra det kort, som han/hun lige har vendt. Næste spiller vender så et nyt kort og udfører lydene eller mimerne fra de foregående spillere – i rigtig rækkefølge - før han/hun udfører lyden eller mimen fra det kort han/hun lige har vendt. Og sådan fortsætter spillet, indtil en af spillerne tager fejl.

Når en spiller laver en fejl, tager han/hun et vendt kort, som så udgør et straffekort. Alle de andre kort lægges væk. Så er det taberens tur til at vende et nyt kort og udføre den første lyd eller mime i en ny serie. Når bunken er opbrugt, blandes kortene og bunken lægges igen midt på bordet med billedsiden nedad.

**P.S.:** Det er ikke tilladt at se de vendte kort igen.

**Afslutning på spillet:** Ved spillets begyndelse aftaler spillerne spillets varighed. Vinderen er den spiller, som har mindst antal straffekort. (der kan være flere vindere).



1



2



3



4



5



6



7



8

- 1-Klappe i hænderne
- 2- Fløjte som en fugl
- 3-Blinke med det ene øje
- 4-Mime lyden af en prut
- 5-Banke i bordet med hånden
- 6-Række tunge
- 7-Miauve
- 8-Stampe i gulvet med fødderne

**DJECO**

*Advarsel ! Fare for kvælning.*

# TIP TOP CLAP



6-99 лет



2-5 игроков



32 карт (4 x 8 звуков или мимических действий)



**Цель игры:** запомнить звуки и мимические действия в правильной последовательности.



**Подготовка к игре:** 32 карт складываются стопкой в центре стола, лицевой стороной вниз.

**Правила игры:** Игру начинает самый младший игрок. Он открывает одну карту и кладет ее около колоды, лицевой стороной вверх. Он выполняет звуковое или мимическое действие, изображенное на этой карте. Следующий игрок, в свою очередь, открывает еще одну карту и тоже кладет ее около колоды, лицевой стороной вверх. Он повторяет звуковое или мимическое действие, выполненное первым игроком, а затем выполняет то действие, которое изображено на карте, которую он открыл.

Следующий игрок тоже открывает одну карту. Все звуковые и мимические действия, выполненные предшественниками, он должен повторить в правильном порядке, а затем выполнить то действие, которое изображено на карте, которую он открыл. И так далее, пока кто-нибудь из игроков не ошибется.

Игрок, который ошибся, в качестве штрафа должен сохранить у себя ту карту, которую он открыл. Все остальные карты откладываются в сторону. Затем этот игрок начинает новый тур игры. Он открывает одну карту и выполняет первое действие новой последовательности.

Когда в колоде не остается больше карт, все отложенные в сторону карты перемешиваются и из них формируется новая колода.

**Примечание:** не разрешается снова смотреть карты, которые уже были открыты,

**Конец игры:** Перед началом игры игроки своим решением определяют ее продолжительность. Побеждает игрок, имеющий наименьшее количество штрафных карт (в этой игре может быть несколько победителей).



1



2



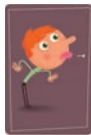
3



4



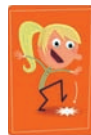
5



6



7



8

- 1 - Хлопнуть в ладоши
- 2 - Свистнуть как птичка
- 3 - Подмигнуть
- 4 - Имитировать пуканье
- 5 - Похлопать рукой по столу
- 6 - Высунуть язык
- 7 - Мяукнуть
- 8 - Потопать ногами

DJECO

Осторожно! Внимание: риск попадания в дыхательные пути.