

BOGOSS

- De 6 à 99 ans
- De 2 à 4 joueurs
- Contenu : 44 cartes phosphorescentes
30 cartes "squelette" (pastilles vertes)
12 cartes "squelette cassé" (pastilles rouges)
2 Jokers
- But du jeu : Être le premier à avoir reconstitué 2 squelettes non cassés ou 1 seul squelette cassé.



- Règle du jeu :
Distribuer 6 cartes à chaque joueur. Le reste constitue la pioche.
On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.
Le joueur le plus jeune commence.

Il demande au joueur de son choix une partie du corps qui lui manque pour reconstituer un squelette entier (les 2 jambes, les 2 bras, le crâne et les côtes).



x2



x2



Si le joueur désigné a cette partie du corps (rouge ou verte), il est obligé de la donner. Lorsqu'un joueur reçoit la partie du squelette demandée :

- si elle n'est pas cassée, il peut demander une autre carte, à la même personne ou à un autre joueur,
- si la partie du squelette est cassée, il ne peut pas demander une autre carte, et c'est au joueur suivant.

Si un joueur n'obtient pas la partie du squelette demandée, il pioche. Si c'est une bonne pioche, il continue de jouer. Sinon, c'est au joueur suivant.

JOKER : les Jokers remplacent n'importe quelle partie du squelette, cassée ou non. On ne peut pas demander des cartes Joker à ses adversaires.

Dès qu'un squelette est complet, le joueur le dépose devant lui. La partie est gagnée lorsqu'un joueur a déposé 2 squelettes non cassés ou 1 squelette cassé.

NB. Encore plus drôle et un peu effrayant : les cartes sont phosphorescentes. Pour jouer dans le noir, il faut auparavant exposer toutes les cartes à la lumière pendant quelques minutes. Dans l'obscurité, les parties cassées du squelette sont reconnaissables au contour en pointillé du picto.

La grande carte avec un contour phosphorescent est utile pour repérer la pioche dans le noir. Il suffit de poser la pile, face cachée, sur cette carte, au centre de la table.





pas cassé





cassé

BOGOSS


-  From 6 to 99 years of age

-  From 2 to 4 players

-  Contents: 44 luminous cards
30 "skeleton" cards (green symbols)
12 "broken skeleton" cards (red symbols)
2 Joker

-  Aim of the game: Be the first to piece together 2 unbroken skeletons or 1 single broken skeleton.



-  Rules of the game:
Deal 6 cards to each player. The rest makes up the pick.
The game is played clockwise.
The youngest player begins.

He asks the player of his choice a body part that he needs to piece together a whole skeleton (2 legs, 2 arms, the skull and ribs).



x2



x2



If the chosen player has this body part (red or green), he must give it to the player. When a player gets the part of the skeleton that he has requested:

- if it is not broken, he can request another card, from the same person or another player.
- if the part of the skeleton is broken, he cannot request another card. It is the next player's turn.

If a player does not obtain the part of the skeleton requested, he picks up. If it is a good pick, he continues to play. Otherwise it's the next player's turn

JOKER: the jokers replace any part of the skeleton, broken or not. You cannot ask for joker cards from opponents.

Once a skeleton is complete, the player places it in front of him. The game ends when a player has laid down 2 unbroken skeletons or 1 broken skeleton.

NB: Even more amusing and slightly scary : The cards are luminous. In order to play in the dark, you must expose all the cards to light for several minutes beforehand. In darkness, the broken skeleton parts are recognisable from the outline dotted on the picture.

The large card with a glow-in-the-dark outline is useful for spotting the stack in the dark. Just put the pile face down, on this card, in the middle of the table.



unbroken



broken

BOGOSS

- 6 bis 99 Jahren
- 2 bis 4 Spieler
- Inhalt: 44 im Dunkeln leuchtende Karten
30 "Skelett" Karten (grünes Symbol)
12 "Skelett" Karten (rotes Symbol)
2 Joker
- Ziel des Spiels: Der Erste sein, der 1 gebrochenes Skelett oder zwei ganze Skelette, wieder zusammengestellt hat.



- Spielregeln:
An jedem Spieler werden 6 Karten ausgeteilt und der Rest bildet den Ziehstapel.
Der jüngste Spieler beginnt und es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Er fragt nun dem Spieler seiner Wahl nach einem Körperteil, der ihm fehlt, um ein ganzes Skelett zusammenfügen zu können (2 Beine, 2 Arme, den Schädel und die Rippen).



x2



x2



Wenn der ausgewählte Gegenspieler diesen Körperteil (rot oder grün) besitzt, muss er ihn abgeben.

Nachfrage und Erhalt eines Skelettkörperteils:

- Beim Erhalt eines ganzen, darf der Spieler an derselben Person oder einer anderen noch eine Karte fragen.
- Beim Erhalt eines gebrochenes, darf er keine andere Karte fragen und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Bekommt ein Spieler den gefragten Körperteil nicht, muss er ziehen. Hat er eine gute Karte gezogen, so darf er weiterspielen, ansonsten ist der Nächste dran.

JOKER: Die Joker können jeden beliebigen Skelettkörperteil ersetzen, sei es gebrochen oder nicht. Man darf keinen Joker an seinen Gegenspieler fragen.

Sobald ein Skelett komplett ist, wird es aufgedeckt vor sich nieder gelegt. Gewonnen, hat derjenige, der 2 ganze Skelette oder ein gebrochenes vor sich liegen hat.

Bemerkung. Noch lustiger und ein bisschen erschreckend: Da die Karten leuchten, kann man im Dunklen spielen. Davor muss man sie aber während einiger Minuten unter das Licht legen. In der Dunkelheit erkennt man die gebrochenen Skelettkörperteile an der gestrichelten Konturlinie des Symbols. Die große Karte mit den phosphoreszierenden Konturen ist nützlich, um den Stapel im Dunkeln zu finden. Es genügt, den Stapel verdeckt in der Mitte des Tisches auf diese Karte zu legen.



Ganz



Gebrochen

BOGOSS

- De 6 a 99 años
- De 2 a 4 jugadores
- Contenido: 44 cartas fosforescentes
30 cartas «esqueleto» (círculo verde)
12 cartas «esqueleto roto» (círculo rojo)
2 comodines
- Objetivo del juego: Ser el primero en reconstruir 2 esqueletos no rotos o 1 esqueleto roto.



- Se reparten 6 cartas a cada jugador. El resto son el montón para robar. Se juega en el sentido de las agujas del reloj. Comienza el jugador más joven.

Pide al jugador que él quiera una parte del cuerpo que le falte para reconstruir un esqueleto entero (las 2 piernas, los 2 brazos, el cráneo y las costillas).



x2



x2



Si este jugador tiene la parte del cuerpo que se le ha pedido (rojo o verde), está obligado a darla.

Cuando un jugador recibe la parte del cuerpo que ha pedido:

- si no está rota, puede pedir otra carta, a la misma persona o a otro jugador,
- si la parte del esqueleto está rota, no podrá pedir otra carta, y será el turno del jugador siguiente.

Si un jugador no obtiene la parte del esqueleto que ha pedido, roba una carta. Si saca la carta que quiere, continúa jugando. Si no, será el turno del jugador siguiente.

COMODÍN: los comodines remplazan cualquier parte del esqueleto, rota o no. No se pueden pedir las cartas comodín a los adversarios.

Cuando un jugador completa un esqueleto, lo pone frente a él. Ganará la partida el jugador que consiga 2 esqueletos no rotos o un esqueleto roto.

Nota: Aún más divertido y da un poco de miedo: las cartas son fosforescentes. Para jugar en la oscuridad, hay que exponer con anterioridad todas las cartas a la luz durante algunos minutos. En la oscuridad, las partes rotas del esqueleto son reconocibles porque el contorno del círculo está punteado. La carta grande con un contorno fosforescente sirve para ver el montón de robar en la oscuridad. Basta con poner el montón, boca abajo, sobre esta carta en el centro de la mesa.







No roto




Roto

BOGOSS

-  Dai 6 ai 99 anni
-  Da 2 a 4 giocatori
-  Contenuto: 44 carte fosforescenti
30 carte «scheletro» (pallini verdi)
12 carte «scheletro rotto» (pallini rossi)
2 jolly
-  Finalità del gioco: ricomporre per primi i 2 scheletri non rotti oppure 1 solo scheletro rotto.



-  Regole del gioco:
Distribuire 6 carte a ciascun giocatore. Il resto delle carte costituisce il piatto.
Si gioca seguendo il senso delle lancette dell'orologio.
Comincia il giocatore più giovane.

Questo domanda ad un giocatore a sua scelta una parte del corpo che gli manca per ricomporre uno scheletro intero (le 2 gambe, le 2 braccia, il cranio e le costole).



x2



x2



Se il giocatore prescelto è in possesso di questa parte del corpo (rossa o verde), è obbligato a consegnarla.

Quando un giocatore riceve la parte dello scheletro richiesta:

- se questa non è rotta, può chiedere un'altra carta allo stesso giocatore oppure ad un altro,
- se la parte dello scheletro è rotta, non può chiedere un'altra carta, e il turno passa al giocatore seguente.

Se un giocatore non ottiene la parte dello scheletro richiesta, deve pescare. Se gli capita una buona presa, continua a giocare. In caso contrario, tocca al giocatore seguente.

JOLLY: i jolly possono sostituire qualunque parte dello scheletro, rotta o intera.

È vietato richiedere delle carte jolly agli avversari.

Quando uno scheletro è completo, il giocatore lo ripone davanti a sé. Vince la partita il giocatore che ha riposto 2 scheletri non rotti oppure 1 scheletro rotto.

Nb. Ancora più divertente e anche un po' terrificante: le carte sono fosforescenti. Per giocare di notte, è necessario prima esporre tutte le carte alla luce per qualche minuto. Nell'oscurità, le parti rotte dello scheletro sono riconoscibili dal contorno tratteggiato del disegno. La grande carta fosforescente è di utilità per ritrovare nell'oscurità la pedina. Basta posare su questa carta la pila con la faccia all'in giù al centro della tavola.







non rotto




rotto

DJECO

BOGOSS

-  Van 6 tot 99 jaar
-  Van 2 tot 4 spelers
-  Inhoud: 44 lichtgevende kaarten
30 skeletkaarten (groene pastilles)
12 « gebroken skeletten » kaarten (rode pastilles)
2 Jokers
-  Doel van het spel: Als eerste 2 niet gebroken skeletten of 1 gebroken skelet bij elkaar rapen.



-  Spelregel:
Geef 6 kaarten aan iedere speler. De rest vormt de pot.
Er wordt met de klok mee gespeeld.
De jongste speler begint.
Hij vraagt aan een door hem gekozen speler een lichaamsgedeelte dat hij nodig

heeft om een volledig skelet te kunnen samenstellen (de 2 benen, de 2 armen, de schedel en de ribben).



x2



x2



Als de aangewezen speler dit lichaamsgedeelte heeft (rood of groen), is hij verplicht om het te geven.

Wanneer een speler het gevraagde lichaamsdeel krijgt:

- als het niet gebroken is, kan hij een andere kaart vragen aan dezelfde persoon of aan een andere speler,
- als het gedeelte gebroken is, kan hij geen andere kaart vragen en dan is de beurt aan de volgende speler.

Wanneer een speler het gevraagde lichaamsdeel niet krijgt, moet hij rapen. Als hij een goede kaart raapt, mag hij verder spelen. Anders is de volgende speler aan de beurt.

JOKER: de Jokers vervangen elk willekeurig gedeelte van het skelet, wel of niet gebroken.

De Jokerkaarten kunnen niet aan de tegenstanders gevraagd worden.

Zodra een skelet volledig is, legt de speler het voor zich neer. Het partijtje is gewonnen als een speler 2 niet gebroken skeletten of 1 gebroken skelet neergelegd heeft.

NB: Nog grappiger en een beetje eng: de kaarten zijn lichtgevend.

Om in het donker te spelen, moeten de kaarten van tevoren een paar minuten in het licht worden gehouden. In het donker zijn de gebroken gedeeltes van het skelet eenvoudig te herkennen door de stippellijn die de omtrek van het plaatje weergeeft. De grote kaart met een lichtgevende rand is handig om het houweel in de nacht te vinden. U hoeft slechts de stapel, met het plaatje naar beneden, op deze kaart, in het midden van de tafel te leggen.



niet gebroken



gebroken

BOGOSS



Från 6 till 99 år



Från 2 till 4 spelare



Innehåll: 44 självlysande kort
30 skelettkort (gröna knappar)
12 "trasiga skelettkort" (röda knappar)
2 Jokrar



Vad spelet går ut på: Att vara den som först sätter ihop 2 hela skelett eller 1 trasigt skelett.



Spelregler:
Dela ut 6 kort till varje spelare. Övriga kort är "högen".
Man spelar i tur och ordning. Medsols.
Den yngste deltagaren börjar.

Han ber vilken spelare han vill om en kroppsdel som han saknar för att göra ett komplett skelett (2 ben, 2 armar, skallen och revbenen).



x2



x2



Om den tillfrågade spelaren har den kroppsdel (röd eller grön), måste han lämna över den.

När en spelare får den kroppsdel han frågat efter:

- Om den inte är trasig, kan han be samma spelare eller en annan spelare om ett kort till.

- Om skelettdelen är trasig, kan han inte fortsätta, utan det är näste spelares tur.

Om spelaren inte får den delen han bett om, får han ta upp ett kort från högen. Om det är ett bra kort så fortsätter han att spela. Annars är det näste spelares tur.

JOKER: Jokrarna ersätter vilken annan kroppsdel som helst, trasig eller hel.

Man kan inte be att få en Joker.

När ett skelett är komplett lägger spelaren upp det framför sig. Spelet är avslutat när en spelare har lagt fram 2 hela eller ett trasigt skelett.

Obs. Ännu roligare och lite spökligt: korten är självljysande.

För att spela i mörker, måste man först lägga fram alla korten i ljuset i några minuter. I mörkret syns det vilka som är trasiga genom att det är en prickad linje runt om. Det stora kortet med självljysande ram gör att ni ser var högen är i mörkret. Lägg bara högen upp och ner på kortet mitt på bordet.




inte trasigt




trasigt

BOGOSS


 Fra 6 til 99 år

 2 til 4 spillere

 Indhold: 44 selvlysende kort
30 "skeletkort" (grønne prikker)
12 "ødelagte skeletkort" (røde prikker)
2 jokere

 Spillets formål: At være den første der samler 2 ikke ødelagte skeletter eller 1 ødelagt skelet.



 Spilleregler:
Der uddeles 6 kort til hver spiller. Resten lægges i bunken.
Der spilles med uret.
Den yngste spiller starter.

Spilleren beder én af de andre spillere om en del af skelettet, som han/hun mangler for at kunne samle et helt skelet (de 2 ben, de 2 arme, hovedet og brystkassen).



x2



x2



Hvis den adspurgte spiller har denne del af skelettet (rød eller grøn), skal han/hun give den til den spørgende spiller.

Når en spiller får den ønskede del:

- kan han/hun (hvis det ikke er en ødelagt del) bede den samme person eller en anden person om et nyt kort,
- kan han/hun (hvis det er en ødelagt del) ikke længere bede om flere kort, og turen går videre til næste spiller.

Hvis spilleren ikke får det ønskede kort, skal han/hun trække et kort fra bunken. Hvis spilleren kan bruge kortet, kan han/hun fortsætte med at spille. Ellers går turen videre til næste spiller.

JOKER: Jokerne erstatter en hvilken som helst del af skelettet (ødelagt eller ej).

Man kan ikke bede sine modspillere om et jokerkort.

Så snart et skelet er færdigt, skal spilleren lægge kortene på bordet foran sig. Den spiller, der kan lægge 2 ikke ødelagte skeletter eller 1 ødelagt skelet på bordet, har vundet.

NB. Endnu sjovere og lidt uhyggeligt: Kortene er selvlysende. Hvis I vil spille i mørke, skal alle kortene først lægges ud i lyset i nogle minutter. Når man spiller i mørke, kan man genkende de ødelagte dele af skelettet ved det stiplede omrids omkring billedet. Det store kort med selvlysende kant er praktisk, når man skal lede efter bunken i mørke. Læg bunken med billedsiden nedad oven på dette kort på midten af bordet.





ikke ødelagt





ødelagt

BOGOSS


-  Dos 6 anos 99 anos

-  De 2 a 4 jogadores

-  Conteúdo: 44 cartas fosforescentes
30 Cartas “esqueleto” (marcas verdes)
12 Cartas “esqueleto quebrado” (marcas vermelhas)
2 Joker

-  Objectivo do jogo: ser o primeiro a reconstruir 2 esqueletos não quebrados ou um só esqueleto quebrado.



-  Regras do jogo: Distribuir 6 cartas a cada jogador. As restantes cartas constituem o baralho. Joga-se no sentido dos ponteiros do relógio. É o jogador mais jovem que começa.

Ele pede a um jogador à sua escolha uma parte do corpo que lhe falte para reconstituir um esqueleto inteiro (as 2 pernas, os dois braços, o crânio e as costelas).



x2



x2



O jogador a quem seja solicitada uma carta (vermelha ou verde) é obrigado a entregá-la.

Quando um jogador recebe a parte do esqueleto que solicita ao adversário:

- Se a parte do esqueleto não é danificada, ele pode pedir outra carta à mesma pessoa ou a outro jogador qualquer.
- Se a parte do esqueleto é danificada, ele não pode pedir outra carta, e passa a vez ao jogador seguinte.

Se um jogador não consegue a parte do esqueleto que solicita, ele retira uma carta do baralho, se a carta que lhe sair for uma boa carta para si, ele continua a jogar, senão passa a vez ao jogador seguinte.

JOKER: o Joker substitui qualquer parte do esqueleto, danificado ou não.

Não é permitido solicitar ao adversário o Joker.

Logo que um jogador tenha completado um esqueleto, coloca-o na mesa diante si.

A partida é ganha logo que um jogador exponha 2 esqueletos não danificados ou um esqueleto danificado.

NOTA: Ainda mais engraçado e um pouco mais assustador: as cartas são fosforescentes. Para jogar no escuro, é necessário antecipadamente expor todas as cartas à luz durante alguns minutos. Na escuridão, as partes danificadas do esqueleto são reconhecíveis pelo contorno pontilhado existente nas mesmas.

A carta maior com o seu contorno fosforescente é útil para localizar o baralho no escuro. É suficiente colocar o baralho, com a face escondida, sobre esta carta, no centro da mesa.

Não quebrado



quebrado

BOGOSS

- Для детей от 6 лет и старше
- Количество игроков: 2 или более
- Игровой комплект состоит из 44 фосфоресцентных карт, в том числе:
 - 30 карт «скелет» (с зелеными кружочками)
 - 12 карт «сломанный скелет» (с красными кружочками)
 - 2 карты «джокер»
- Цель игры: первым собрать два несломанных скелета либо один сломанный скелет.



- Правила игры:

Всем игрокам раздается по 6 карт. Колода из оставшихся карт (рубашками вверх) кладется в центре стола. Игроки делают ходы по очереди. Ход передается по часовой стрелке. Первый ход делается самым младшим игроком. Ходящий игрок обращается к какому-либо другому игроку (по своему выбору) и просит у него часть скелета, необходимую для сборки полного скелета (каждый скелет состоит из 6 частей: 2 ноги, 2 руки, череп и грудная клетка).



2 шт



2 шт



Если у этого другого игрока имеется требуемая часть скелета (с зелеными или с красными кружочками), то он обязан ее отдать в ответ на просьбу.

Таким образом, если ходящий игрок получает требуемую часть скелета, то:

- если она не сломанная, то он может обратиться к тому же игроку или к какому-либо другому игроку и попросить еще одну карту;
- если она сломанная, то он больше не может ничего просить, и ход передается следующему игроку.

Если игрок не получает нужную часть скелета, то он берет карту из колоды. Если это та карта, которая ему нужна, то он может сделать еще один ход. Если нет, то ход передается следующему игроку.

ДЖОКЕР: карта «джокер» может заменить любую часть скелета (как сломанную, так и не сломанную). Игроки не имеют права просить друг у друга карты «джокер».

Как только скелет полностью собран, игрок выкладывает его на стол перед собой. Игра заканчивается, когда перед одним из игроков оказывается два выложенных не сломанных скелета или один выложенный сломанный скелет. Этот игрок выигрывает.

ПРИМЕЧАНИЕ. Еще одна забавная и даже немного пугающая особенность этих карт: они могут светиться в темноте. Чтобы можно было играть этими картами в темноте, их нужно предварительно разложить в освещенном месте и оставить на несколько минут. Сломанные части скелета в темноте можно распознать по пунктирной линии вокруг них. Для того чтобы легко находить колоду в темноте, очень удобно использовать большую карту со светящимся ободком. Эта карта помещается в центре стола, и на нее кладется колода карт (рубашками вверх).



не сломанный



сломанный

