FAMILY bul

JEU D'OBSERVATION
OBSERVATION GAME

BEOBACHTUNGSSPIEL / OBSERVATIESPEL
JUEGO DE OBSERVACIÓN / GIOCO DI OSSERVAZIONE
观察游戏 / لعبة ملاحظة

ALIEN DÉTECTION

RÈGLE DU JEU

• **Carte portrait-robot :** carte d'Alien à retrouver (pioche)
• **Carte d'identité (recto) :** apparence réelle de l'Alien
• **Carte cryptée (verso) :** carte rouge qui révèle l'Alien grâce au détecteur infrarouge

L'ALIEN SIMPLE (NIVEAU FACILE)

Disposez toutes les cartes d'identités sur la table. Faire une pioche avec les cartes portrait-robot d'Alien. Le joueur le plus jeune pioche une carteportrait-robot et la pose sur la table. Tous les joueurs essaient de retrouver le suspect le plus rapidement possible. Le premier à retrouver la carte d'identité correspondant au portrait-robot récupère cette carte. Lorsque la pioche est vide, il est l'heure de faire les comptes ! Le joueur qui a récolté le plus de cartes portrait-robot d'Alien remporte la partie.

L'ALIEN ESPIÈGLE (NIVEAU INTERMÉDIAIRE)

Chaque joueur dispose d'un détecteur infrarouge. Disposez toutes les cartes cryptées sur la table. Faire une pioche avec les cartes portrait-robot d'Alien. Le joueur le plus jeune pioche une carte portrait-robot et la pose sur la table. En s'aidant de leur détecteur infrarouge, tous les joueurs essaient de retrouver le suspect le plus rapidement possible. Le premier joueur à retrouver la carte cryptée correspondant au portrait-robot récupère cette carte. Lorsque la pioche est vide, il est l'heure de faire les comptes ! Le joueur qui a récolté le plus de cartes por- trait-robot d'Alien remporte la partie.

L'ALIEN FUTÉ (NIVEAU CONFIRMÉ)

Contrariés d'avoir été repérés dans les deux règles précédentes, les Aliens ont volé tous les détecteurs infrarouges. Heureusement, vous êtes maintenant rôdés à l'exercice et pouvez les identifier sans l'aide du détecteur.Disposez toutes les cartes cryptées sur la table. Faire une pioche avec les cartes portrait-robot d'Alien. Le joueur le plus jeune pioche une carte portrait-robot et la pose sur la table. Tous les joueurs essaient de retrouver le suspect le plus rapidement possible. Le premier à retrouver la carte cryptée correspondant au portrait-robot récupère cette carte. Lorsque la pioche est vide, il est l'heure de faire les comptes ! Le joueur qui a récolté le plus de cartes portrait- robot d'Alien remporte la partie.

GAME RULES

- **Photofit card:** the alien to be found (pick up)
- **Identity card (front):** alien's real appearance
- **Encrypted card (back):** red card that reveals the alien using the infra-red detector

SIMPLE ALIEN (EASY)

Put all the identity cards on the table. Make a pile of the alien photofit cards. The youngest player picks up a photofit card and puts it on the table. All the players try to find the alien as quickly as possible. The first to find the identity card matching the photofit card keeps that card. When the pile is finished, it's time to count the cards! The player with the most alien photofit cards wins.

MISCHIEVOUS ALIEN (INTERMEDIATE)

Each player has an infra-red detector Put all the encrypted cards on the table. Make a pile of the alien photofit cards. The youngest player picks up a photofit card and puts it on the table. Using their infra-red detector, all the players try to find the alien as quickly as possible. The first to find the encrypted card matching the photofit keeps that card. When the pile is finished, it's time to count the cards! The player with the most alien photofit cards wins.

CUNNING ALIEN (ADVANCED)

Cross about being found in the two previous games, the aliens have stolen all the infra-red detectors. Luckily, you are experienced now and can identify them without the detector.

Put all the encrypted cards on the table. Make a pile of the alien photofit cards. The youngest player picks up a photofit card and puts it on the table. All the players try to find the alien as quickly as possible. The first to find the encrypted card matching the photofit keeps that card. When the pile is finished, it's time to count the cards! The player with the most alien photofit cards wins.

335657
Oxybul éveil et jeux
162 Boulevard de Fourmies
59100 Roubaix - France

SPIELREGELN

- **Phantombildkarte:** Alien-Karte (Stapel)
- **Kennkarte (Vorderseite):** tatsächliches Aussehen des Aliens
- **Verschlüsselte Karte (Rückseite):** rote Karte, die das Alien durch Infrarotdetektor anzeigt

EINFACHES ALIEN (ANFÄNGER)

Alle Kennkarten auf dem Tisch auslegen. Mit den Alien-Phantombildkarten einen Stapel bilden. Der jüngste Spieler zieht eine Phantombildkarte und legt sie auf den Tisch. Alle Spieler versuchen, den Verdächtigen so schnell wie möglich zu finden. Derjenige, der als erstes die Kennkarte findet, die zum Phantombild passt, gewinnt diese Karte. Ist der Stapel aufgebraucht, wird gezählt. Der Spieler, der die meisten Alien-Phantombildkarten gesammelt hat, hat gewonnen.

RAFFINIERTES ALIEN (MITTELSCHWER)

Jeder Spieler erhält einen Infrarotdetektor. Alle verschlüsselten Karten auf dem Tisch auslegen. Mit den Alien-Phantombildkarten einen Stapel bilden. Der jüngste Spieler zieht eine Phantombildkarte und legt sie auf den Tisch. Mithilfe ihrer Infrarotdetektoren versuchen alle Spieler, den Verdächtigen so schnell wie möglich zu finden. Der erste Spieler, der die verschlüsselte Karte findet, die zum Phantombild passt, gewinnt diese Karte. Ist der Stapel aufgebraucht, wird abgezählt. Der Spieler, der die meisten Alien-Phantombildkarten gesammelt hat, gewinnt.

SCHLAUES ALIEN (FORTGESCHRITTENE)

Die Aliens waren verärgert darüber, dass sie in den beiden vorigen Spielvarianten entdeckt wurden und haben alle Infrarotdetektoren gestohlen. Zum Glück kennen Sie die Übung nun gut und können die Aliens auch ohne Infrarotdetektor finden.

Alle verschlüsselten Karten auf dem Tisch auslegen. Mit den Alien-Phantombildkarten einen Stapel bilden. Der jüngste Spieler zieht eine Phantombildkarte und legt sie auf den Tisch. Alle Spieler versuchen, den Verdächtigen so schnell wie möglich zu finden. Derjenige, der als erstes die verschlüsselte Karte findet, die zum Phantombild passt, gewinnt diese Karte. Ist der Stapel aufgebraucht, wird gezählt. Der Spieler, der die meisten Alien-Phantombildkarten gesammelt hat, hat gewonnen.

SPELREGELS

- **Kaart robotfoto:** Alienkaart die moet gevonden worden (stapel)
- **Identiteitskaart (recto):** reële afbeelding van de Alien
- **Versleutelde kaart (verso):** rode kaart die de Alien toont door een infrarooddetector

DE EENVOUDIGE ALIEN (GEMAKKELIJK NIVEA

Leg alle identiteitskaarten op tafel. Maak een stapel met de kaarten met robotfoto's van de Alien. De jongste speler trekt een robotfotokaart en legt die op tafel. Alle spelers proberen de verdachte zo snel mogelijk te vinden. De eerste die de bijhorendeidentiteitskaart voor de robotfoto vindt, wint de kaart Als de stapel leeg is, moeten de rekeningen gemaakt worden! De speler die de meeste robotfotokaarten van Aliens heeft gewonnen, wint het spel.

GUITIGE ALIEN (TUSSENNIVEAU)

Elke speler heeft een infrarooddetector. Leg alle versleutelde kaarten op tafel. Maak een stapel met de kaarten met robotfoto's van de Alien. De jongste speler trekt een robotfotokaart en legt die op tafel. Met behulp van hun infrarooddetector proberen alle spelers de verdachte zo snel mogelijk te vinden. De eerste die de bijhorende versleutelde kaart voor de robotfoto vindt, wint de kaart Als de stapel leeg is, moeten de rekeningen gemaakt worden! De speler die de meeste robotfotokaarten van Aliens heeft gewonnen, wint het spel.

SLIMME ALIEN (GEVORDERD NIVEAU)

De Aliens zijn boos omdat ze in de twee vorige spellen werden ontdekt en hebben alle infrarooddetectoren gestolen. Gelukkig is iedereen nu goed vertrouwd met het spel en kunnen ze de kaarten herkennen zonder de detector.

Leg alle versleutelde kaarten op tafel. Maak een stapel met de kaarten met robotfoto's van de Alien. De jongste speler trekt een robotfotokaart en legt die op tafel. Alle spelers proberen de verdachte zo snel mogelijk te vinden. De eerste die de bijhorende versleutelde kaart voor de robotfoto vindt, wint de kaart Als de stapel leeg is, moeten de rekeningen gemaakt worden! De speler die de meeste robotfotokaarten van Aliens heeft gewonnen, wint het spel.

335657
Oxybul éveil et jeux
162 Boulevard de Fourmies
59100 Roubaix - France

REGLAS DEL JUEGO

• **Carta retrato-robot:** carta de Alien que encontrar (montón)

• **Carta de identidad (parte de delante):** apariencia real de Alien

• **Carta encriptada (parte de detrás):** carta roja que revela el Alien gracias al detector de infrarrojos

EL ALIEN SIMPLE (NIVEL FÁCIL)

Pon todas las cartas de identidades encima de la mesa. Haz un montón con las cartas retrato-robot de Alien. El jugador más joven coge una carta retrato-robot y la coloca encima de la mesa. Todos los jugadores intentan encontrar el sospechoso lo más rápidamente posible. El primero en encontrar la carta de identidad correspondiente al retrato-robot recupera esta carta. Cuando el montón está vacío, ¡es la hora de hacer cuentas! El jugador que tenga el mayor número de cartas retrato-robot de Alien gana la partida.

EL ALIEN JUGUETÓN (NIVEL INTERMEDIO)

Cada jugador dispone de un detector infrarrojos. Coloca todas las cartas encriptadas encima de la mesa. Haz un montón con las cartas retrato-robot de Alien. El jugador más joven coge una carta retrato-robot y la coloca encima de la mesa. Ayudándose de su detector de infrarrojos, todos los jugadores intentan encontrar al sospechoso lo más rápidamente posible. El primer jugador en encontrar la carta encriptada correspondiente al retrato-robot recupera esta carta. Cuando el montón está vacío, ¡es la hora de hacer cuentas! El jugador que tenga el mayor número de cartas retrato-robot de Alien gana la partida.

EL ALIEN LISTO (NIVEL AVANZADO)

Los Aliens, disgustados porque los han detectado en las dos reglas anteriores, han robado todos los detectores infrarrojos. Por suerte, ahora tienes experiencia y puedes identificarlos sin ayuda del detector.

Pon todas las cartas encriptadas encima de la mesa. Haz un montón con las cartas retrato-robot de Alien. El jugador más joven coge una carta retrato-robot y la coloca encima de la mesa. Todos los jugadores intentan encontrar el sospechoso lo más rápidamente posible. El primero en encontrar la carta encriptada correspondiente al retrato-robot recupera esta carta. Cuando el montón está vacío, ¡es la hora de hacer cuentas! El jugador que haya recogido el mayor número de cartas retrato-robot de Alien gana la partida.

REGOLAMENTO DEL GIOCO

• **Carta identikit:** carta dell'Alieno da ritrovare (pesca)

• **Carta d'identità (fronte):** aspetto reale dell'Alieno

• **Carta criptata (retro):** carta rossa che rivela l'Alieno con il rilevatore ad infrarossi

L'ALIENO SEMPLICE (LIVELLO FACILE)

Posizionare tutte le carte d'identità sul tavolo. Pescare le carte identikit dell'Alieno. Il giocatore più giovane pesca una carta identikit e la posiziona sul tavolo. Tutti i giocatori tentano di identificare il sospetto il più rapidamente possibile. Il primo a trovare la carta d'identità corrispondente all'identikit recupera questa carta. Quando non ci sono più carte da pescare, è arrivato il momento di fare i conti! Il giocatore che avrà raccolto più carte identikit dell'Alieno, sarà il vincitore.

L'ALIENO BIRICHINO (LIVELLO INTERMEDIO)

Ogni giocatore ha a disposizione un rilevatore ad infrarossi. Posizionare tutte le carte criptate sul tavolo. Pescare le carte identikit dell'Alieno. Il giocatore più giovane pesca una carta identikit e la posiziona sul tavolo. Utilizzando il rilevatore ad infrarossi, tutti i giocatori tentano di identificare il sospetto il più rapidamente possibile. Il primo a trovare la carta criptata corrispondente all'identikit recupera questa carta. Quando non ci sono più carte da pescare, è arrivato il momento di fare i conti! Il giocatore che avrà raccolto più carte identikit dell'Alieno, sarà il vincitore.

L'Alieno astuto (livello elevato)

Gli Alieni sono arrabbiati per essere stati identificati nelle due fasi precedenti del gioco, quindi hanno rubato tutti i rilevatori ad infrarossi. Ma fortunatamente, ora voi siete degli esperti e potrete identificarli senza utilizzare il rilevatore.

Posizionare tutte le carte criptate sul tavolo. Pescare le carte identikit dell'Alieno. Il giocatore più giovane pesca una carta identikit e la posiziona sul tavolo. Tutti i giocatori tentano di identificare il sospetto il più rapidamente possibile. Il primo a trovare la carta criptata corrispondente all'identikit recupera questa carta. Quando non ci sono più carte da pescare, è arrivato il momento di fare i conti! Il giocatore che avrà raccolto più carte identikit dell'Alieno, sarà il vincitore.

335657
Oxybul éveil et jeux
162 Boulevard de Fourmies
59100 Roubaix - France

游戏规则

嫌犯肖像卡：需要寻找的外星人卡（一摞卡片）

身份卡（正面）：外星人的真实面貌

加密卡（背面）：红色卡片，借助红外探测器发现外星人

单纯的外星人（初级）

将所有身份卡放在桌子上。放一摞外星人嫌犯肖像卡。年龄最小的玩家抽出一张嫌犯肖像卡并放在桌上。所有玩家都试图尽可能快地找到嫌犯。哪个玩家第一个找到与嫌犯肖像相对应的身份卡，就可以获得这张卡片。当一摞卡片全部用完后，就可以数自己获得的卡片数量！获得嫌犯肖像卡最多的玩家赢得比赛。

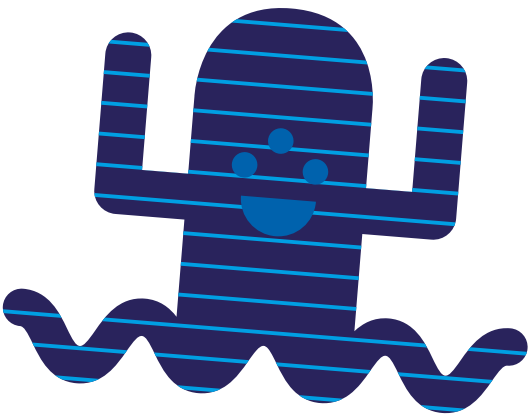
调皮的外星人（中级）

每个玩家拥有一个红外探测器。将所有加密卡放在桌子上。放一摞外星人嫌犯肖像卡。年龄最小的玩家抽出一张嫌犯肖像卡并放在桌上。在红外探测器的帮助下，所有玩家都试图尽可能快地找到嫌犯。哪个玩家第一个找到与嫌犯肖像相对应的加密卡，就可以获得这张卡片。当一摞卡片全部用完后，就可以数自己获得的卡片数量！获得嫌犯肖像卡最多的玩家赢得比赛。

狡猾的外星人（高级）

因为在之前的两个规则中被发现而感到不满，外星人偷走了所有的红外探测器。幸运的是，你们现在已经很厉害了，并且可以在没有探测器帮助的情况下识别它们。

将所有加密卡放在桌子上。放一摞外星人嫌犯肖像卡。年龄最小的玩家抽出一张嫌犯肖像卡并放在桌上。所有玩家都试图尽可能快地找到嫌犯。哪个玩家如果第一个找到与嫌犯肖像相对应的加密卡，就可以获得这张卡片。当一摞卡片全部用完后，就可以数自己获得的卡片数量！获得嫌犯肖像卡最多的玩家赢得比赛。



قواعد اللعبة

- **ورقة صورة مركبة:** ورقة الدخيل الواجب العثور عليه (السحب)
- **ورقة الهوية (وجه أمامي):** المظهر الحقيقي للدخيل
- **ورقة مشفرة (وجه خلفي):** ورقة حمراء تكشف الدخيل بفضل مكشاف الأشعة تحت الحمراء

الدخيل البسيط (مستوى سهل)

ضع كل أوراق الهوية على الطاولة. كون كوما من أوراق الصورة المركبة للدخيل. يقوم اللاعب الأصغر سنا بسحب ورقة صورة مركبة ويضعها على الطاولة. يحاول كل اللاعبين العثور على المشبوه أسرع ما يمكن. أول لاعب يجد بطاقة الهوية الموافقة للصورة المركبة يفوز بالورقة. عند استعمال كل أوراق الكوم، يتم حساب النتيجة! يفوز اللاعب الذي حصل على أكبر عدد من أوراق الصورة المركبة.

الدخيل الخبيث (مستوى متوسط)

بحوزة كل لاعب مكشاف أشعة تحت الحمراء. ضع كل الأوراق المشفرة على الطاولة. كون كوما من أوراق الصورة المركبة للدخيل. يقوم اللاعب الأصغر سنا بسحب ورقة صورة مركبة ويضعها على الطاولة. بمساعدة مكشاف الأشعة تحت الحمراء، يحاول كل اللاعبين العثور على المشبوه أسرع ما يمكن. أول لاعب يجد البطاقة المشفرة الموافقة للصورة المركبة يفوز بالورقة. عند استعمال كل أوراق الكوم، يتم حساب النتيجة! يفوز اللاعب الذي حصل على أكبر عدد من أوراق الصورة المركبة.

الدخيل الماكر (مستوى متقدم)

استاء الدخيلون من اكتشاف أمرهم عبر طريقتي اللعب السابقتين، فقاموا بسرقة مكشافات الأشعة تحت الحمراء. ولكن لحسن الحظ، تُعتبر الآن خبيرا في الموضوع ويمكنك اكتشافهم دون اللجوء للمكشاف.

ضع كل الأوراق المشفرة على الطاولة. كون كوما من أوراق الصورة المركبة للدخيل. يقوم اللاعب الأصغر سنا بسحب ورقة صورة مركبة ويضعها على الطاولة. يحاول كل اللاعبين العثور على المشبوه أسرع ما يمكن. أول لاعب يجد البطاقة المشفرة الموافقة للصورة المركبة يفوز بالورقة. عند استعمال كل أوراق الكوم، يتم حساب النتيجة! يفوز اللاعب الذي حصل على أكبر عدد من أوراق الصورة المركبة.

335657
Oxybul éveil et jeux
162 Boulevard de Fourmies
59100 Roubaix - France