

English

Rules Happy Families

3 or more players

All cards are dealt as equally as possible. Usually the player on the dealer's left starts the play by asking another player for a certain card. The player must already have one family card (the family is the IUPAC resp. CAS group). If the other player does not have the card, it is his turn to ask. If he has the card, he has to pass it to the first player. It is still the first player's turn. As the player forms a set of 4 (A to D from one group) he places them in front of him. The player grouping all his cards wins the play.

2 players

The dealer deals 10 cards to each player and places the undealt pack face down. Usually the other player starts by asking for a certain card. The player must already have one family card. If the other player does not have the card, the first player picks up the top card from the pack and it is then the second player's turn to ask.

Rules Trumps

Any number of people can play. Shuffle and deal all the cards face down. All the players hold their cards face up, in the palm of their hand. Players can only look at their top card.

The player to the dealer's left starts by reading out an item from the top card (eg, electronegativity 2,55). The other players then read out the same item. The one with the best or highest value wins and places all the top cards including their own to the bottom of their pile. It is then their turn again to choose an item from the next card.

If 2 or more cards share the top value then all the cards are placed in the middle and the same player chooses again from the next card. The winner of the hand takes the cards in the middle as well.

The person who has all the cards at the end is the winner!

Deutsch

Spielregeln Quartett (Happy Families)

3 oder mehr Spieler:

Die Karten werden gut gemischt und gleichmäßig an die Mitspieler verteilt. Jeder Spieler schaut die erhaltenen Karten an - sollte er schon jetzt ein Quartett (es besteht aus 4 Mitgliedern einer IUPAC- resp. CAS-Gruppe, gekennzeichnet von A - D) besitzen, darf er dieses Quartett sofort vor sich auslegen. Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Wer links vom Geber sitzt, beginnt. Er fragt nun einen beliebigen Mitspieler nach einer bestimmten, ihm fehlenden Karte. (Er muss bereits min. eine Karte des Quartetts besitzen!) Sollte der andere Spieler diese Karte besitzen, muss er sie an den Fragenden abgeben und dieser darf weiterfragen. Besitzt er sie nicht, darf er nun seinerseits die Mitspieler nach ihm fehlenden Karten befragen. Gewonnen hat, wer am Ende die meisten vollständigen Quartette ablegen konnte.

2 Spieler

Nach dem Mischen teilt der Geber sich und dem anderem Spieler 10 Karten zu, der Stapel unverteilter Karten wird mit dem Bild nach unten in die Mitte gelegt. Der andere Spieler beginnt nach den oben genannten Regeln. Kann ein Spieler einen Fragenden nicht bedienen, so darf der Fragende eine Karte vom Stapel nehmen und der gefragte Spieler ist an der Reihe.

Spielregeln Trumpfen (Trumps)

Die Karten werden gut gemischt und reihum gleichmäßig verteilt. Die Spieler halten ihre Karten als Stapel hintereinander in der Hand, so dass immer nur die oberste Karte zu sehen ist. Der Spieler links vom Geber beginnt und liest den Titel seiner obersten Karte sowie einen Wert seiner Wahl laut vor (z.B.: „Elektronegativität 2,55“). Die anderen Spieler vergleichen diesen Wert mit der eigenen obersten Karte - der höchste Wert gewinnt. Der Gewinner bekommt alle Karten aus diesem Stechen und legt Sie, einschließlich der Eigenen, nach hinten in seinen Stapel. Darauf beginnt er die nächste Runde.

Wenn 2 oder mehr Karten den höchsten Wert teilen, werden alle Karten in die Mitte gelegt und derselbe Spieler wählt erneut von der nächsten Karte aus. Der Gewinner dieses Stechens bekommt auch die Karten aus der Mitte.

Die Person, die am Ende alle Karten hat, ist der Gewinner!

POLSKI

Zasady Szczęśliwe rodziny

3 lub więcej graczy

Wszystkie karty są rozdawane równo, jeśli to możliwe. Zwykle gracz po lewej stronie rozdającego rozpoczyna grę, prosząc innego gracza o pewną kartę. Gracz musi mieć już jedną rodzinną kartę (rodzina to IUPAC lub grupa CAS). Jeśli drugi gracz nie ma karty, to jest jego kolej, aby zapytać. Jeśli ma kartę, musi ją przekazać pierwszemu graczowi. Nadal obowiązuje tura pierwszego gracza. Gdy gracz tworzy zestaw 4 (od A do D z jednej grupy), umieszcza je przed sobą. Gracz, który zebrał wszystkie swoje karty wygrywa grę.

2 graczy

Krupier rozdaje każdemu z graczy po 10 kart i umieszcza pozostałe na stole obrazkiem w dół. Zwykle inny gracz zaczyna od pytania o określoną kartę. Gracz musi mieć już jedną rodzinną kartę. Jeśli drugi gracz nie ma karty, pierwszy gracz odbiera najwyższą kartę z tali, a następnie kolej na gracza drugiego.

Zasady gry są atutami (Trumps)

Potasuj i rozdaj wszystkie karty zakryte. Wszyscy gracze trzymają karty odkryte w dłoni. Gracze mogą tylko patrzeć na swoją najwyższą kartę. Gracz po lewej stronie krupiera rozpoczyna od odczytania elementu z górnej karty (np. Elektryczność 2,55). Następnie pozostali gracze odczytują te same dane. Ten, który ma najlepszą lub najwyższą wartość, wygrywa i umieszcza wszystkie najlepsze karty, w tym własne, na dole tali. Następnie mogą ponownie wybrać wartość (eg, electronegativity 2,55) z następnej karty.

Ελληνικά

Κανόνες "Ευτυχισμένες Οικογένειες"

3 ή περισσότεροι παίκτες

Όλες οι κάρτες αντιμετωπίζονται όσο το δυνατόν πιο ισότιμα. Συνήθως ο παίκτης που βρίσκεται στην αριστερή πλευρά του ντίλερ ξεκινά το παιχνίδι ζητώντας από κάποιον άλλο παίκτη μια συγκεκριμένη κάρτα. Ο παίκτης πρέπει να έχει ήδη μια οικογενειακή κάρτα (η οικογένεια είναι η ομάδα IUPAC ή CAS). Εάν ο άλλος παίκτης δεν έχει την κάρτα, είναι σειρά του να ρωτήσει. Εάν έχει την κάρτα, πρέπει να την μεταβιβάσει στον πρώτο παίκτη. Είναι ακόμα η σειρά του πρώτου παίκτη. Καθώς ο παίκτης σχηματίζει ένα σετ από 4 (Α έως Δ από μία ομάδα) τα τοποθετεί μπροστά του. Ο παίκτης που ομαδοποιεί όλες τις κάρτες του κερδίζει το παιχνίδι.

2 παίκτες

Ο ντίλερ μοιράζει 10 κάρτες σε κάθε παίκτη και τοποθετεί τις κάρτες με την όψη προς τα κάτω. Συνήθως ο άλλος παίκτης αρχίζει ζητώντας μια συγκεκριμένη κάρτα. Ο παίκτης πρέπει να έχει ήδη μια οικογενειακή κάρτα. Εάν ο άλλος παίκτης δεν έχει την κάρτα, ο πρώτος παίκτης παίρνει την κορυφαία κάρτα από το πακέτο και τότε είναι η σειρά του δεύτερου παίκτη να ρωτήσει.

Κανόνες "Άρματα"

Οποιοσδήποτε αριθμός ανθρώπων μπορεί να παίξει. Ανακατέψτε και μοιράστε όλες τις κάρτες με την όψη προς τα κάτω. Όλοι οι παίκτες κρατούν τα φύλλα τους προς τα πάνω, στην παλάμη του χεριού τους. Οι παίκτες μπορούν μόνο να δουν την κορυφαία κάρτα τους.

Ο παίκτης στην αριστερή άκρη του ντίλερ ξεκινά διαβάζοντας ένα στοιχείο από την κορυφή της κάρτας (π.χ., ηλεκτραρνητικότητα 2,55). Οι άλλοι παίκτες διαβάζουν τότε το ίδιο αντικείμενο. Η κάρτα με την καλύτερη ή την υψηλότερη αξία κερδίζει και τοποθετεί όλες τις κορυφαίες κάρτες συμπεριλαμβανομένης και της δικής τους στο κάτω μέρος του σωρού τους. Τότε είναι και πάλι η σειρά τους για να επιλέξουν ένα στοιχείο από την επόμενη κάρτα.

Español

Reglas para cuatro jugadores (Familias Felices)

3 o más jugadores

Se reparten todas las cartas. Normalmente el jugador situado a la izquierda del que reparte, empieza la partida y le pregunta a otro jugador cualquier aspecto acerca de cierta carta. El jugador debe poseer ya en su mano alguna carta perteneciente a la familia (la familia es según IUPAC, grupo CAS).

Si el otro jugador no tiene ninguna carta, le toca preguntar por alguna carta a los jugadores.

Si el jugador tuviera la carta solicitada, tiene que pasarle esa carta al jugador que la solicitó. Y sigue siendo su turno.

Así hasta que el jugador forme un grupo de cuatro (de la A a la D del grupo), y las coloque delante de él.

El jugador que agrupe todas las cartas de su mano, gana el juego.

2 jugadores

Un jugador reparte diez cartas a cada jugador y sitúa el mazo boca abajo. El siguiente jugador empieza la partida preguntando acerca de una carta; para poder hacerlo debe poseer en su mano alguna carta de esa familia.

Si el jugador al que se le solicita la carta, no posee ninguna de esa familia, el primer jugador coge la carta encima del montón y pasa el turno al siguiente jugador.

Triunfos

Cualquier número de jugadores es apropiado. Mezcla y reparte las cartas boca abajo. Todos tienen las cartas en sus manos y miran únicamente sus cartas; sólo puede mirar la carta que se encuentra arriba.

El jugador a la izquierda de la "mano" –el que reparte- empieza leyendo una característica de la carta superior de su mano (ej. Electronegatividad 2,55). El otro jugador entonces lee el mismo ítem de su carta. Aquel que tenga el mejor o el valor más alto gana y sitúa todas las cartas de la mano, incluida la suya, encima del montón. Entonces hay que escoger un ítem para la siguiente carta.

Si una o dos cartas comparten el mayor valor solicitado todas las cartas se colocan en medio de la mesa y el mismo jugador elige otra vez un ítem de la nueva carta. El ganador de la mano también recoge las cartas del centro de la mesa.

Aquel que llegue a tener todas las cartas, gana la partida.

Türkçe

Mutlu Aileler Kuralları

3 veya daha fazla oyuncu

Tüm kartlar mümkün olduğunca eşit dağıtılır. Genellikle, dağıtıcının solundaki oyuncu diğer bir oyuncudan belirli bir kart isteyerek oyuna başlar. Oyuncunun bir "aile kartı" olması gerekir. (Aileden kasıt IUPAC ve CAS grubudur.) Eğer oyuncuda o karttan yoksa, kart isteme sırası ondadır. Eğer kart varsa, ilk oyuncuya pas geçmek zorundadır. Sıra hala ilk oyunculudur. Eğer diğer oyuncuda kart yoksa, kart isteme sırası ondadır. Eğer elinde kart varsa, kartı ilk oyuncuya vermek zorundadır. Sıra hala ilk oyunculudur. Oyuncular 4'lü seti (A-D) tamamlarken, kartları önlerine dizerler. Tüm grup kartlarını tamamlayan oyuncu kazanır.

2 oyuncu

Dağıtıcı her oyuncuya 10 kart verir ve dağıtılmamış kartları yüzleri aşağıya gelecek şekilde çevirir. Genellikle ilk oyuncu belirli bir kart isteyerek oyuna başlar. Oyuncuda aile kartlarından olması gerekir. Eğer diğer oyuncuda kart yoksa en üstten bir kart seçilir ve sıra diğer oyuncuya geçer.

Trumps Kuralları

Oyunda oyuncu sayısı sınırlaması yoktur. Kartlar karıştırıp yüzleri aşağıya gelecek şekilde bırakılır. Tüm oyuncular kartlarını avuç içlerine doğru bakacak şekilde tutarlar. Oyuncular sadece en üstteki karta bakabilirler.

Dağıtıcının slundaki oyuncu, üstteki karttan bir öge okuyarak başlar. (Örn: elektronegatiflik 2,55) Diğer oyuncular daha sonar aynı ögeyi okurlar. En iyi veya en yüksek değere sahip olan kazanır. Sonra da kendi kartları dahil yerdeki tüm kartları destenin en altına yerleştirir. Bir sonraki karttan seçmek için sıra yine ondadır.

2 veya daha fazla kart aynı üst değeri paylaşıyorsa tüm kartlar ortaya konur ve aynı oyuncu bir sonraki karttan seçer. Elin kazananı orttaki kartları da alır.

Oyun sonunda tüm kartlara sahip olan oyuncu kazanır.

Authors

There is no author. Every partner has work groups – so each contribution is a work of many.

Representative for all this people the ERASMUS+ - coordinator of each school shall be mentioned.

Hellweg-Schule

Lohackerstr. 13

44867 Bochum

Germany

<http://www.hellweg-schule.de/>

Coordinator: Lars Moser

C.E.P.A. Sdad. Coop. And.

Colegio Antonio Gala

Barriada Vistazul s/n Apartado 166

41700 Dos Hermanas

Spain

<http://www.galacolegio.com/es/>

Coordinator: Salvador Martí Recasens

BIGA MEHMET AKIF ERSOY ANADOLU LİSESİ

Kevser Ozangil Caddesi 2/2

17200 Biga

Turkey

<http://bimael.meb.k12.tr/>

Coordinator: Ömer Namlica

1st Primary School of Pefka

Dimocratias 59

57010 Pefka-Thessaloniki

Greece

<http://dim-pefkon.thess.sch.gr/>

Coordinator: Zoe Milka (up to October 2017) /
Anastasia Iska (from November 2017 on)

Gimnazjum nr 9 im. Powstancow

Wielkopolskich

Gajowa 94

85-717 Bydgoszcz

Poland

<https://gim9blog.wordpress.com/>

now:

Zespół Szkół Handlowych

im. Marii Dąbrowskiej

w Bydgoszczy

ul. Kaliska 10

85-602 Bydgoszcz

Poland

<http://www.zsh.bydgoszcz.pl>

Coordinator: Hanna Kozakiewicz (up to
September 2017) / Ewa Bułatowicz (from
September 2017 on)



Erasmus+



This project has been funded with support from the European Commission.

This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be