

Spielanleitung

Instruction • Règle du jeu • Spelregels

(D) (EN) (F) (NL)

Nr. 4172

Schnuffel



HABA[®]

Copyright Habermaaß-Spiele Bad Rodach 1999

Schnuffel

Ein aktionsreiches Tastspiel für **3 - 4 Kinder ab 5 Jahren**.

Spielidee: Felix Beukemann

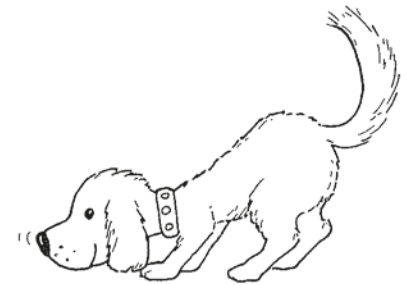
Illustration: Anja Dreier-Brückner

Spieldauer: ca. 15 Minuten

Vor langer Zeit haben Schnuffel und seine Freunde viele Knochen im Garten versteckt. Nun wollen sie ganz bestimmte Knochen wieder ausgraben. Doch das ist gar nicht so einfach, weil die versteckten Knochen unterschiedliche Längen und Formen haben, die ertastet werden sollen. Die Knochensuche ist sehr aufregend, denn immer wieder verjagen die Hunde sich gegenseitig ...

Spielinhalt:

- 1 Spielplan
- 4 Hunde
- 9 Holzknochen
- 1 Stoffsäckchen
- 1 Farbwürfel
- 18 Knochenkarten



Kurzanleitung:

Spielziel:

Wer ertastet schnell und geschickt die richtigen Holzknochen und kann so die **meisten Knochenkarten** sammeln?

Spielplan

Spielvorbereitung:

Legt den **Spielplan** in die Tischmitte und seht ihn euch an:

- Der Rundkurs besteht aus einfarbigen Wegfeldern und mehrfarbigen Hundehüttenfeldern. Die **Pfeile**, die neben den Wegfeldern zu sehen sind, zeigen die Laufrichtung der Hunde an.
- Auf den **einfarbigen Wegfeldern** darf immer nur ein Hund stehen. Besetzte Felder werden übersprungen.
- Die **mehrfarbigen Hundehütten** können jeweils mit verschiedenen Würfelfarben erreicht werden, z. B. das blau-orange Feld mit Blau oder Orange. Auf den mehrfarbigen **Hundehütten** können beliebig viele Hunde stehen.

Knochenkarten

Mischt die **Knochenkarten** und legt sie als **offenen Stapel** (Bildseite nach oben) auf den großen **Knochenplatz** in der Spielplanmitte.

Hunde

Jedes Kind sucht sich einen **Hund** aus. Spielen weniger als vier Kinder, so bleiben die übrigen Hunde in der Schachtel.

Stellt die Hunde nebeneinander auf **eine der mehrfarbigen Hunde-**

Holzknochen,
Stoffsäckchen,
Würfel

hütten des Rundkurses.

Steckt alle **Holzknochen** in das **Stoffsäckchen**.
Legt den **Würfel** und das gefüllte **Säckchen** bereit.

Spielablauf:

Ihr würfelt reihum im Uhrzeigersinn.

Wer von euch hat die größten Buddelhände? Du darfst beginnen.

Du würfelst und läufst mit deinem Hund auf das **nächste freie Feld dieser Farbe**.

würfeln

einfarbiges Weg-
feld: nächstes
Kind

mehrfarbige

Hundehütte:

Knochen suchen

Landet dein Hund auf einem einfarbigen Wegfeld?

- Dein Hund darf leider nicht nach Knochen suchen. Du gibst den Würfel an das nächste Kind weiter.

Landet dein Hund auf einer mehrfarbigen Hundehütte?

- Du darfst dir das Säckchen nehmen. Sieh dir den Knochen an, der auf der **obersten Knochenkarte** abgebildet ist: Ihn sollst du im Säckchen ertasten.
- **Während deiner Suche würfeln und setzen die anderen Kinder schnell weiter.**
- Wenn du der Meinung bist, den zur Karte passenden Holzknochen ertastet zu haben, ziehst du ihn aus dem Säckchen hervor und rufst: „**Stopp!**“
- Nun hören die **anderen Kinder auf zu würfeln**.

Gemeinsam vergleicht ihr den Holzknochen mit dem abgebildeten Knochen (ihr könnt den Holzknochen auf die Knochenkarte legen):

- **Hast du den richtigen Holzknochen hervorgezogen?**

Zur Belohnung bekommst du die **Knochenkarte**.

Stecke den **Holzknochen zurück** in das Säckchen.

Die anderen Kinder würfeln jetzt wieder weiter, während du sofort nach dem nächsten Knochen suchst, der jetzt auf der obersten Karte zu sehen ist.

richtiger

Knochen:

Knochenkarte,

weilersuchen

anderer Hund

kommt auf

Hundehütte:

Säckchen weiter-

geben

Du darfst so lange weiterwählen, bis ...

... der **Hund** eines anderen Kindes auf eine **mehrfarbige**

Hundehütte kommt und sich schnell das Säckchen nehmen darf, um zu suchen,

... oder bis du einen **falschen Holzknochen** hervorziehst.

falscher

Knochen: Suche

abbrechen,

weiter mitwürfeln

- **Hast du einen falschen Holzknochen hervorgezogen?**

Leider bekommst du keine Belohnung. Stecke den Knochen zurück in das Säckchen. Deine **Knochensuche** ist vorerst **beendet**. Du reihst dich **wieder in die Würfelrunde** ein.

Spielende:

Wenn alle Knochenkarten aufgebraucht sind, endet das Spiel. Das Kind, das die meisten Knochenkarten ergattern konnte, gewinnt das Spiel.

Habermaass Game Nr. 4172

Snooper

A tactile game full of action for **3 - 4 players aged 5 and up**.

Author: Felix Beukemann

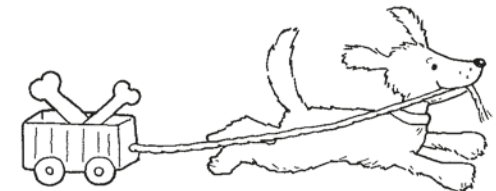
Illustrations: Anja Dreier-Brückner

Length of the game: 15 minutes approx.

A long time ago Snooper and his friends hid lots of bones in the garden. Now they want to dig up certain bones: but this is not that easy because the hidden bones have different shapes and sizes which have to be recognized by touch. The search for bones can get quite exciting as the dogs are chasing away each other.

Contents:

- 1 game board
- 4 dogs
- 9 wooden bones
- 1 little bag
- 1 colour dice
- 18 cards with bones



Short

instructions:

game board

bone cards

dogs

Aim of the game:

Who will be able to quickly recognize the right bones by touch and thus collect the **biggest amount of cards**?

Preparation of the game:

Put the **game board** in the center of the table and look at it:

- The circular path consists of coloured squares and multicoloured kennels.
The **arrows** next to the squares indicate the direction in which the dogs move.
- There can only be one dog at the time on a **coloured square**. If they are occupied the dog jumps over them to the next free one.
- The **multicoloured kennel squares** can be reached if one of the corresponding colours appears on the dice, i.e. the blue-orange square with blue or orange on the dice. On the **kennel squares** there can be several dogs at a time.

Shuffle the **cards** and place them **face up** in the center of the game board on the big **bone-shaped square**.

Each player chooses a **dog**. If there are less than 4 players the remaining dogs are kept in the box.

Place the dogs next to each other on **one of the multicoloured kennel squares**.

wooden bones,
little bag, dice

Put all the **wooden bones** into the **little bag**.
Get the **dice** and the full **bag** ready.

How to play:

The game proceeds in a clockwise direction.
The player with the biggest digging hands starts, throws the dice and moves his/her dog to the **next free square of the colour shown** on the dice.

throw the dice

coloured
square:
next player,
multicoloured
kennel: search
for bones

Has your dog reached a coloured square?

- Then your dog may not search for bones. Pass the dice on to the next player.

Has your dog landed on a multicoloured kennel square?

- Now you can take the bag. Look at the bone shown on the **card on top of the pile**: you have to recognize the same kind of bone by feeling the pieces in the bag.
- **While you are searching, the other players keep throwing the dice and moving their dogs.**
- As soon as you think you have recognized the bone which matches the one on the card, pull it out of the bag and yell "**Stop!**"
- The **other players stop throwing the dice**. Together you compare the wooden bone with the bone shown on the card (you also can put the bone on the card to prove it).
 - **If you have withdrawn the correct bone** you get the **bone card** as a reward.
Put the **bone back** in the bag.
The other players start throwing the dice again while you immediately search for the next bone which now appears on top of the pile of bone cards.

right bone:
bone card, keep
searching

another player's
dog on kennel:
pass on bag

You can keep rummaging until ...

- ... another player's **dog** lands on a **multicoloured kennel square** and the player rapidly grabs the bag, searching for bones,
- ... or you pull out a **wrong bone**.

wrong bone: stop
searching, go on
throwing the dice

- **If you pull out a wrong bone**, unfortunately you don't get any card as a reward. Put the bone back into the bag. Your **search for bones** has **finished** for now and you go on **throwing the dice together with the other players**.

End of the game:

The game ends when all the cards have been used up. The player with the biggest amount of bone cards wins the game.

Jeu Habermaaß N° 4172

Snif - snif

Un jeu plein d'action qui se joue à tâtons, pour **3 à 4 joueurs dès 5 ans**.

Idée : Felix Beukemann
Illustration : Anja Dreier-Brückner
Durée du jeu : env. 15 minutes

Il y a bien longtemps Snif et ses copains ont caché plein d'os dans le jardin. Et maintenant ils veulent déterrer certains de ces os. Ce n'est pas si facile que cela, car les os enfouis sont de différentes longueurs et ont différentes formes et il faut les retrouver en les tâtonnant. La chasse aux os est très excitante, car les chiens se font la course entre eux ...

Contenu du jeu :

- 1 plateau de jeu
- 4 chiens
- 9 os en bois
- 1 petit sac en tissu
- 1 dé de couleur
- 18 cartes-os



Règle résumée :

plateau de jeu

But du jeu :

Qui est-ce qui va être le plus rapide et le plus adroit pour trouver les bons os en les tâtonnant et qui va ainsi récupérer le **plus grand nombre de cartes-os** ?

Préparatifs :

Posez le **plateau de jeu** au milieu de la table et examinez-le :

- Le circuit est composé de cases d'une seule couleur aux différents coloris et de niches à chien à rayures de plusieurs couleurs.
Les **flèches** posées à côté des cases indiquent dans quel sens les chiens doivent courir.
- Sur les **cases d'une seule couleur** il ne devra y avoir qu'un seul chien. Si une case est occupée, on saute par-dessus.
- Pour arriver sur une **niche à chien à rayures de plusieurs couleurs**, il faut que le dé tombe sur l'une des couleurs correspondantes, p. ex. bleu ou orange pour venir sur la case rayée en bleu et orange. Plusieurs chiens peuvent se trouver sur une même **niche**.

cartes-os

Mélanger les **cartes-os**, en faire un **tas** avec le côté illustré **tourné vers le haut** et poser ce tas sur la grande place des os au milieu du plateau de jeu.

chiens

Chaque joueur prend un **chien** de son choix. S'il y a moins de quatre joueurs, les autres chiens restent dans la boîte.
Poser les chiens les uns à côté des autres sur l'une des niches à **chien** du circuit.

os en bois, sac en tissu, dé

Mettre tous les **os en bois** dans le **sac en tissu**.
Préparer le **dé** et le **sac** rempli d'os.

Déroulement du jeu :

Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

lancer le dé

Lequel des joueurs a les plus grosses mains pour déterrer les os ? Il a le droit de commencer. Il lance le dé et avance son chien sur la **prochaine case libre correspondant à la couleur du dé**.

case d'une seule couleur : prochain joueur, niche rayée : chercher l'os

Ton chien arrive sur une case d'une seule couleur ?

- Il n'a pas le droit de déterrer d'os.
Donne le dé à ton voisin.

Ton chien arrive sur une niche rayée ?

- Prends le sac en tissu. Regarde la forme de l'os représenté sur la **carte-os posée au-dessus** de la pile : cherche cet os en le tâtonnant dans le sac.
- **Pendant que tu es en train de tâtonner les os, les autres joueurs se dépêchent de continuer de lancer le dé.**
- Si tu crois avoir trouvé l'os en bois correspondant à celui de la carte, retire-le du sac et dis : "**stop !**".
- **Les autres joueurs** doivent s'arrêter de lancer le dé.

Tous ensemble, vérifiez si l'os en bois correspond bien à celui de la carte (pour cela, vous pouvez le poser sur la carte) :

Tu as retiré le bon os ?

- En récompense tu as le droit de prendre la **carte-os**.
Remets l'os en bois dans le sac.

Les autres joueurs continuent de lancer le dé pendant que tu te remets à chercher le prochain os correspondant à celui apparaissant alors sur la carte de dessus du tas.

Tu as le droit de tâtonner jusqu'à ce que ...

... le **chien** d'un autre joueur arrive sur une **niche rayée** et prend le sac pour chercher à son tour le bon os.
... ou que tu retires un **os qui ne convient pas**.

bon os : carte-os, continuer de tâtonner

un autre chien arrive sur une niche : passer le sac

mauvais os : ne plus chercher, recommencer de lancer le dé

- **Tu as retiré un mauvais os ?**

Tu n'as pas de récompense. Remets l'os dans le sac. La **chasse aux os s'arrête** ici pour toi. Tu **recommences de lancer le dé** quand c'est ton tour de rôle.

Fin du jeu :

Le jeu est terminé lorsqu'il n'y a plus de cartes-os sur la pile. Le joueur qui a récupéré le plus de cartes-os gagne la partie.

Habermaspiel Nr. 4172

Snuffel

Een tastspel boordevol actie voor 3 - 4 kinderen vanaf 5 jaar.

Spelidee: Felix Beukemann
Vormgeving: Anja Dreier-Brückner
Speelduur: ca, 15 minuten

Lang geleden hebben Snuffel en z'n vrienden een heleboel botten in de tuin verstoppt. Nu zijn ze vast van plan om die botten weer op te graven. Maar dat is helemaal niet zo eenvoudig als het lijkt, want de verstoppte botten zijn van verschillende lengte en vorm die op de tast moeten worden gevonden. De speurtocht naar de botten is bijzonder opwindend, want telkens verjagen de honden elkaar over en weer ...

Spelinhoud:

- 1 speelbord
- 4 honden
- 9 houten botten
- 1 stoffen zakje
- 1 gekleurde dobbelsteen
- 18 bottenkaarten



Samenvatting:

Doel van het spel:

Wie is snel en handig genoeg om op de tast de juiste houten botten te vinden en zo de **meeste bottenkaarten** te verzamelen?

speelbord

Spelvoorbereiding:

Leg het **speelbord** in het midden op tafel en bekijk het eerst 's goed:

- Het ronde parcours bestaat uit wegvelden van één kleur en veelkleurige hondenhokkenvelden.
De **pijlen**, die naast de velden te zien zijn, geven de speelrichting van de honden aan.
- Op de **velden van één kleur** mag altijd maar één hond tegelijk staan. Velden die bezet zijn worden overgeslagen.
- De **veelkleurige hondenhokken** kunnen elk met verschillende kleuren van de dobbelsteen worden bereikt, b.v. het blauw-oranje vak met blauw of oranje. Op de veelkleurige **hondenhokken** mag een willekeurig aantal honden staan.

bottenkaarten

Schud de **bottenkaarten** en leg deze als een **open stapel** (met de afbeelding naar boven) op het grote **bottenplein** in het midden van het speelbord.

honden

Elk kind kiest een **hond** uit. Als er minder dan vier kinderen meedoen, dan blijven de overgebleven honden in de doos.

Plaats de honden naast elkaar op één van de **veelkleurige honden-**

houten botten,
zakje, dobbel-
steen

hokken van het parcours.
Doe alle **houten botten** in het **zakje**.
Leg de **dobbelsteen** en het gevulde **zakje** klaar.

gooien

Spelverloop:

Jullie gooien kloksgewijs om de beurt met de dobbelsteen.
Wie van jullie heeft de grootste graafhanden? Jij mag beginnen. Je gooit en gaat met je hond naar het **eerstvolgende vrije veld van deze kleur**.

veld met één
kleur: volgende
kind
veelkleurig hon-
denhok:
bot zoeken

Komt je hond op een enkelvoudig gekleurd vakje terecht?

- Jouw hond mag helaas niet naar de botten op zoek gaan. Je geeft de dobbelsteen aan het volgende kind dat aan de beurt is.

Komt je hond op een van de veelkleurige hondenhokken terecht?

- Dan mag je het zakje pakken. Bekijk het bot dat op de **bovenste bottenkaart** staat afgebeeld: dit is het bot dat je op de tast in het zakje moet vinden.
- **Terwijl jij op zoek gaat, gooien en zetten de andere kinderen snel verder.**
- Wanneer je denkt dat je het bot hebt gevonden dat bij de kaart hoort, haal je het uit het zakje tevoorschijn en roept: **“stop”!**
- Nu houden de **andere kinderen op met spelen**. Met z'n allen vergelijken jullie het houten bot met het afgebeelde bot (jullie kunnen het houten bot op de bottenkaart leggen).
 - **Heb je het juiste bot tevoorschijn gehaald?**
Als beloning krijg je de **bottenkaart**.
Doe het **houten bot weer terug** in het zakje.
De andere kinderen gaan opnieuw verder met dobbelen, terwijl jij snel op zoek gaat naar het volgende bot dat boven op de stapel ligt.

juiste bot: botten-
kaart, verder zoe-
ken

andere hond
komt op honden-
hok: zakje door-
geven

Je mag net zolang blijven grabbelen totdat ...

- ... een **hond** van een ander kind op een **veelkleurig hondenhok** terechtkomt en snel het zakje van jou mag overnemen om zelf op zoek te gaan, of...
- ... je een **verkeerd houten bot** uit het zakje tevoorschijn haalt.

verkeerd bot:
bottenspeurtocht
voorbij, weer
meegooien

- **Heb je een verkeerd houten bot tevoorschijn gehaald?**

Dan krijg je helaas ook geen beloning. Doe het bot weer terug in het zakje. Jouw **bottenspeurtocht** is voorlopig voorbij. Je sluit je **weer aan bij de dobbelronde**.

Einde van het spel:

Wanneer alle bottenkaarten zijn verbruikt, is het spel afgelopen. Het kind dat de meeste bottenkaarten heeft bemachtigt, heeft gewonnen.

