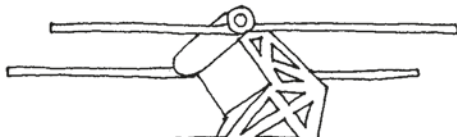


Spielanleitung

Instruction • Règle du jeu

(D) (GB) (F) (I) (NL)

Nr. 4184



SAUSEBAHN



HABA®

Copyright Habermaaß-Spiele Rodach 1995

Sausebahn

Ein Ratespiel für 2 Spielgruppen ab 5 Jahren

Spieldauer: ca. 15 Minuten
Spielidee: Stefanie Rohner und Christian Wolf
Grafik: Haralds Klavinus

Es ist Ferienzeit und die Kinder der Familien Moser und Huber besuchen sich gegenseitig.
Eine Seilbahn verbindet die Mädchen und Jungen, die ihre Lieblingsspielzeuge mitnehmen.

Spielinhalt:

- 1 Seilbahn
- 1 Seil
- 2 Spielpläne
- 4 Mädchen, gelb (rot, grün, blau, schwarz bedruckt)
- 4 Jungen, natur (rot, grün, blau, schwarz bedruckt)
- 18 Spielzeugsteine (9 natur, 9 gelb)

Spielziel:

Zu welchem Kind gehört welches Lieblingsspielzeug?
Jede Kindergruppe versucht, das am schnellsten herauszufinden.

Spielvorbereitung:

Die Kinder teilen sich in zwei beliebig große Gruppen auf.
Eine Gruppe übernimmt die vier Töchter der Familie Moser, eine Gruppe übernimmt die vier Söhne der Familie Huber.

Die Familie Huber bekommt :
Die **vier Jungen** (natur), den **Spielplan mit den Mädchen** und die dazu passenden Spielzeugsteine (gelb).

Die Familie Moser bekommt :

Die **vier Mädchen** (gelb), den **Spielplan mit den Jungen** und die neun Spielzeugsteine (natur).

3 Steine abgeben

Jede Gruppe gibt der anderen **3 verschiedene** Spielzeugsteine ab (Auto, Ball, Bär).

4 Steine verdeckt in den Spielplan legen

Von den übrigen 6 werden 4 geheim ausgewählt und **verdeckt** in den Spielplan gelegt: Jedem Kind wird so sein Lieblingsspielzeug zugeordnet.
Die übriggebliebenen Steine werden verdeckt in die Schachtel zurückgelegt.

geheim halten!

Wichtig: Jede Gruppe hält ihre Tafel geheim.

Spielablauf:

mit Abstand aufstellen, Seilbahn einhängen

Die zwei Gruppen stellen sich im Abstand des Seils auf. Je ein Kind aus der Gruppe hält das Ende des Seils.

Junge + 1 Stein in die Seilbahn

Die Familie Huber darf beginnen und erhält die **Seilbahn:** gemeinsam werden ein Junge und eines der Lieblingsspielzeuge ausgewählt. Beides wird in die Seilbahn geladen.

Seil spannen, Seilbahn los-schicken Spielzeug prüfen

Das Seil wird straff gespannt, die Seilbahn eingehängt und los geht die Fahrt zu den Kindern der Familie Moser.

Die Mosers prüfen nun auf **ihrem** Spielplan, ob der Junge das richtige Spielzeug mitbringt.
Sitzt der **grüne Junge** in der Seilbahn, muß natürlich auch das **Spielzeug des grünen Jungen** auf dem Spielplan überprüft werden. Dasselbe gilt beim roten, blauen und schwarzen Jungen.

Richtig: Junge auf Spielplan

Richtig:
Das mitgebrachte Spielzeug stimmt mit dem verdeckten Spielzeug auf dem Spielplan überein.

Spielzeug aufdecken

Der Junge darf dableiben und wird auf den Spielplan gesetzt.
Auf dem Spielplan wird das richtige Spielzeug aufgedeckt.

Falsch: Junge zurück

Falsch:
Der Junge bleibt in der Seilbahn.

Kurzspieleanleitung:

2 Gruppen bilden

Jede Gruppe: 4 Spielfiguren 1 Spielplan 9 Steine

Cablecar

A guessing game for 2 groups aged 5 and over

Duration: approx. 15 minutes

Idea: Stefanie Rohner and Christian Wolf

Graphics: Haralds Klavinus

It's holiday time and the Moser and Huber children visit each other to play. A cablecar links the girls and boys, who each bring their favourite toys with them.

Contents:

- 1 Cablecar
- 1 Rope
- 2 Boards
- 4 Girls, yellow (printed with red, green, blue and black)
- 4 Boys, beige (printed with red, green, blue and black)
- 18 Toy pieces (9 beige, 9 yellow)

Aim of the game:

Which favourite toy belongs to which child?
Each group tries to be the first to find out.

Preparation:

The children split into two groups of any size. One group plays the four daughters of the Moser family and the other group the Huber family's four sons.

The **Huber family** is given the **four boys** (beige), the **board with the girls** and the matching toy pieces (yellow).

The **Moser family** is given the **four girls** (yellow), the **board with the boys** and the nine toy pieces (beige).

Achtung: Das mitgebrachte Spielzeug bleibt auf jeden Fall in der Seilbahn.

Familie Moser:

1 Mädchen + 1 Stein in die Seilbahn; losschicken

Jetzt wählt Familie Moser eine ihrer Töchter und ein Spielzeug (gelb) aus und setzt beide in die Seilbahn. Wenn der Junge noch darin sitzt, fahren **beide** zu Familie Huber zurück.

Spielzeug prüfen

Nun muß die Familie Huber prüfen, ob das Mädchen das richtige Spielzeug mitgebracht hat.

Richtig: Mädchen bleibt da

Das mitgebrachte Spielzeug hat immer die gleiche Farbe wie die eigenen Spielzeuge im Spielplan.

Falsch: zurück

Wenn ja, darf das Mädchen dableiben, wenn nein, muß es in der Seilbahn sitzenbleiben.

neue Figur, ein neuer Spielstein in die Seilbahn

Gemeinsam werden **erneut ein Kind und ein Spielzeug ausgewählt** und in die Seilbahn gesetzt.

Seilbahn losschicken usw.

Danach fährt die Seilbahn wieder zurück usw.

Spielende:

Sieg: alle Kinder angekommen

Das Spiel ist zu Ende, wenn von einer Gruppe alle Kinder angekommen und auf dem Spielplan **alle Spielzeuge aufgedeckt** und somit erraten sind.

alle Spielsteine im Spielplan aufgedeckt

Die Gruppe, die das zuerst geschafft hat, gewinnt das Spiel.

Die Handhabung der Seilbahn:

Wenn die Seilbahn losgeschickt wird, das Ende des Seils am Start hochhalten. Am Ziel das Seilende nach unten halten. Wenn der Höhenunterschied groß genug ist, rollt die Seilbahn von selbst auf die andere Seite.

Instructions in brief:

Players form 2 groups

Each group: 4 children, 1 board, 9 toy pieces

Hand over 3 toys Each group gives the other **3 different** toy pieces (car, ball, bear).

Place 4 toys face down on board Of the remaining 6, 4 are selected in secret and placed face down on the board.
Each child has therefore been allocated a favourite toy.
The remaining pieces are returned to the box face down.

Keep board concealed! **Important:** Each group conceals its board from the other group.

To start the game:

Groups stand apart and suspend cablecar The two groups stand one rope-length apart with one child from each group holding the end of the rope.

1 Boy + 1 toy piece in cablecar The Huber family begins and is given the **cablecar**. One boy and one toy piece are chosen and both placed in the cablecar.

Tension rope, send off cablecar The rope is tensioned, the cablecar suspended and off it goes to the Mosers.

Check toy The Mosers now check whether the boy has brought the right toy with him. If the **green boy** is sitting in the cablecar, his toy must be checked against the **toy placed on the green boy** on the board. The procedure is the same for the red, blue and black boys.

Right: Place boy on board **Right:**
The toy the boy has brought with him is the same as that on the board.

Turn over matching toy piece The boy is allowed to stay and is placed on the board. The toy piece on the board is turned over.

Wrong: Boy returns **Wrong:**
The boy remains in the cablecar.

Important: The toy the boy brings with him remains in the cablecar no matter what.

Moser family: 1 girl + 1 toy piece in cablecar It is now the turn of the Mosers to select one of their daughters and a toy piece (yellow). If the boy is still in the cablecar, **both**

Check toy piece children return to the Hubers.
It is now up to the Hubers to check whether the girl has brought the right toy with her.

The toy must have the same colour as the toys on the board.

Right: Girl remains If it is the right toy, the girl is allowed to stay and if not, she must remain in the cablecar.

Wrong: Back again

Place new child and new toy piece in cablecar **One child and one toy piece are again selected** and placed in the cablecar.

Send off cablecar The cablecar is then sent back again etc..

End of game:

Won! The game ends when all the children from one group have arrived at the other end and **all the toys on the board have been turned over.**

All children have arrived and all toy pieces have been turned over. Whichever group achieves this first is the winner.

Handling the cablecar:

To send off the cablecar, raise the rope at the start and lower it at the destination. If the gradient is steep enough, the cablecar will travel from one end to the other all by itself.

Le téléphérique

Un jeu de devinettes pour 2 groupes d'enfants à partir de 5 ans.

Durée de la partie: environ 15 minutes
Auteurs du jeu: Stefanie Rohner et Christian Wolf
Graphisme: Haralds Klavinius

Ce sont les vacances et les enfants de la famille Dupont et Durand se rendent visite. Les enfants apportent leurs jouets préférés et se retrouvent grâce au téléphérique.

Contenu de la boîte:

- 1 téléphérique
- 1 corde
- 2 plateaux de jeu
- 4 filles, jaunes (imprimés rouge, vert, bleu et noir)
- 4 garçons, naturels (imprimés rouge, vert, bleu et noir)
- 18 pions (9 naturels, 9 jaunes)

But du jeu:

Quel jouet appartient à quel enfant?
Chaque groupe d'enfants essaye de solutionner cette énigme au plus vite.

Préparation du jeu:

Les enfants se divisent en deux groupes. Un groupe prend les quatre filles de la famille Dupont et l'autre groupe prend les quatre garçons de la famille Durand.

Chaque groupe:
4 figurines
1 plateau
9 pions

Le famille Durand reçoit:
les **quatre garçons** (naturel), **le plateau de jeu avec les filles** et les pions correspondants (jaunes).

La famille Dupont reçoit:

les **quatre filles** (jaune), **le plateau de jeu avec les garçons** et les neuf pions (naturels).

donner 3 pions

Chaque groupe donne à l'autre groupe **3 pions différents** (voiture, ballon, nounours).

mettre 4 pions à l'envers sur le plateau

Sur les 6 pions qui restent les enfants choisissent sans montrer aux autres 4 pions qu'ils posent à l'envers sur le plateau de jeu: ainsi chaque enfant se retrouve avec un jouet préféré. Les pions qui restent sont remis à l'envers dans la boîte.

garder caché!

Important: chaque groupe garde son plateau caché.

Déroulement de la partie:

Les deux groupes se positionnent de chaque côté de la corde. Un enfant de chaque groupe tient une extrémité de la corde.

se positionner à distance, accrocher le téléphérique

garçon + pion dans le téléphérique

La famille Durand commence et reçoit le **téléphérique**: Ensemble on choisit un garçon et un jouet qu'on met dans le téléphérique.

tendre la corde, envoyer le téléphérique

On maintient la corde tendue, on accroche le téléphérique à la corde et le voyage pour aller chez la famille Dupont commence.

Vérifier le jouet

La famille Dupont vérifie ensuite sur **son plateau** de jeu, si le jouet qu'a apporté le garçon est bien le bon. Si le **garçon** dans le téléphérique est **vert**, il faut bien sûr vérifier sur le plateau le **jouet du garçon vert**. Ceci s'applique également pour un garçon rouge, bleu ou noir.

Correct: Garçon sur le plateau

Correct:
Si le jouet apporté par le garçon correspond au jouet du plateau de jeu, le garçon peut sortir du téléphérique et se poser sur le plateau de jeu.

retourner le jouet

On retourne alors le pion.

Faux:
Garçon repart

Faux:
Si le jouet apporté par le garçon ne correspond pas au jouet du plateau, le garçon doit rester dans le téléphérique.

Attention: Le jouet apporté par le garçon doit dans les 2 cas rester dans le téléphérique.

Famille Dupont:
1 fille + 1 pion dans le téléphérique

C'est au tour de la famille Dupont de choisir une fille et un jouet (jaune) et de le poser dans le téléphérique. Si le garçon se trouve encore dans le téléphérique, les deux font leur voyage pour aller chez la famille Durand.

Vérifier le jouet

C'est au tour de la famille Durand de vérifier si la fille a apporté le bon jouet.

Correct:
la fille reste
Faux: repartir

Si la couleur du jouet correspond à la couleur du jouet sur le plateau de jeu, la fille peut descendre du téléphérique. Si la couleur ne correspond pas, elle doit rester dans le téléphérique.

Nouvel enfant et pion dans le téléphérique

Ensemble il faut de nouveau choisir un enfant et un jouet qu'on pose dans le téléphérique.

Envoyer le téléphérique

Le téléphérique repart pour rejoindre l'autre famille.

Fin de la partie:

Gagné:
tous les enfants arrivés, tous les jouets devinés

La partie est terminée quand les enfants d'un groupe sont tous arrivés et que tous les jouets ont été devinés.

C'est le groupe arrivé en premier qui remporte la partie.

Le fonctionnement du téléphérique:

Si on veut envoyer le téléphérique on tient une extrémité de la corde en hauteur. A l'autre extrémité on tient la corde inclinée vers le bas. Si l'inclinaison est suffisante, le téléphérique descend tout seul.

Gioco Habermass No. 4184

La funivia

Un gioco da indovinare per due gruppi di giocatori dai 5 anni.

Durata del gioco: 15 minuti circa
Gioco ideato da: Stefanie Rohner e Christian Wolf
Grafica: Haralds Klavinus

È periodo di vacanze e i figli delle famiglie Moser e Huber si vanno a trovare a vicenda. Una funivia collega le bambine ai bambini, che portano a turno i loro giocattoli preferiti.

Contenuto del gioco:

- 1 funivia
- 1 corda
- 2 plance di gioco
- 4 bambine, gialle (vestite in rosso, verde, blu, nero)
- 4 bambini, tinta legno (vestiti in rosso, verde, blu, nero)
- 18 pedine-giocattolo (9 tinta legno, 9 gialle)

Scopo del gioco:

A quali bambini corrispondono i giocattoli? Ogni gruppo cerca di scoprirlo nel minor tempo possibile.

Preparazione del gioco:

I bambini formano due gruppi a loro preferenza. Un gruppo prende le quattro figlie della famiglia Moser, e l'altro i quattro figli della famiglia Huber.

Breve introduzione al gioco:

Formare 2 gruppi

Ogni gruppo:
4 segnalini
1 plancia di gioco
9 pedine

La famiglia Huber riceve:
i **quattro bambini** (in tinta legno)
la **plancia di gioco con le bambine** e
le corrispondenti pedine-giocattolo (gialle).

La famiglia Moser riceve:
le **quattro bambine** (gialle)
la **plancia di gioco con i bambini** e
le nove pedine-giocattolo (tinta legno).

Cedere 3 pedine Ogni gruppo dà all'altro **3 diverse** pedine-giocattolo (macchina, palla, orso).

Mettere 4 pedine coperte sulla plancia di gioco Delle 6 rimanenti pedine ne vengono scelte 4 segretamente e vengono messe sulla plancia di gioco **coperte**: ad ogni bambino sarà così attribuito il suo giocattolo preferito. Rimettete le pedine rimaste nella scatola (coperte).

Tenere segreto! **Importante:** ogni gruppo non deve far vedere all'altro la plancia di gioco.

Svolgimento del gioco:

Mettersi distanziati, appendere la funivia I due gruppi si mettono agli estremi della corda. Un bambino per gruppo tiene l'estremo della corda.

Bambino + 1 pedina sulla funivia Comincia la famiglia Huber che riceve la **funivia**: insieme il gruppo sceglie un bambino ed uno dei giocattoli, che vengono messi entrambi sulla funivia.

Tendere la corda, far partire la funivia Tendete la corda e mettete la funivia sopra in modo tale che scorra dalle figlie della famiglia Moser.

Controllare il giocattolo I Moser controllano ora sulla **loro** plancia di gioco se il bambino ha portato il giocattolo giusto. Se sulla funivia c'è il **bambino verde**, bisogna controllare anche il **giocattolo del bambino verde** sulla plancia di gioco. Lo stesso vale per il bambino rosso, blu e nero.

Giusto: bambino sulla plancia di gioco **Giusto:** **il giocattolo che è stato portato corrisponde al giocattolo coperto sulla plancia di gioco.**
Il bambino può rimanere e viene messo sulla plancia di gioco.

Scoprire il giocattolo Sbagliato: bambino indietro

Sulla plancia di gioco viene scoperto il giocattolo giusto.

Sbagliato:
Il bambino rimane sulla funivia.

Attenzione: il giocattolo portato rimane in qualsiasi caso sulla funivia.

Famiglia Moser: 1 bambina + 1 pedina sulla funivia; far partire Ora sceglie la famiglia Moser una figlia ed un giocattolo (giallo) e li mette sulla funivia. Se sulla funivia c'è ancora il bambino, vanno **entrambi** dalla famiglia Huber.

Controllare il giocattolo Ora tocca alla famiglia Huber controllare se la bambina ha portato il giocattolo giusto.
Giusto: bambina resta **Il giocattolo che è stato portato ha sempre lo stesso colore dei propri giocattoli sulla plancia di gioco.**
Sbagliato: torna In caso positivo la bambina può rimanere, altrimenti resta sulla funivia.

Nuova figura e nuova pedina sulla funivia A turno ogni gruppo **sceglie nuovamente un bambino/a e un giocattolo**, che vengono messi sulla funivia.

Far partire la funivia ecc. Dopo la funivia riparte, ecc.

Fine del gioco:

Vittoria: tutti i bambini arrivati e i giocattoli scoperti sulla plancia Il gioco finisce quando tutti i bambini di un gruppo sono arrivati e **tutti i giocattoli** sulla plancia di gioco sono stati **scoperti** e pertanto indovinati.
Vince il gruppo che ci riesce per primo.

Funzionamento della funivia:

Quando fate partire la funivia, tenete l'estremo della corda in alto al momento della partenza. All'arrivo tenete l'altro estremo della corda in basso. Nel caso ci sia una sufficiente differenza di statura, la funivia scivolerà da sola all'altro estremo.

Haabermaass - spel nr. 4184

KABELBAAN

Een raadspel voor twee groepen spelers vanaf 5 jaar.

Duur van het spel: ca. 15 minuten
Idee: Stefanie Rohner en Christian Wolf
Grafiek: Haralds Klavinus

Het is vakantie en de kinderen van de families Moser en Huber gaan bij elkaar op visite.
Een kabelbaan verbindt de meisjes en jongens, die hun lievelingsspeelgoed meenemen.

Inhoud:

- 1 kabelbaan
- 1 kabel
- 2 speelborden
- 4 meisjes, geel (rood, groen, blauw, zwart bedrukt)
- 4 jongens, natuur (rood, groen, blauw, zwart bedrukt)
- 18 speelgoedsteentjes (9 natuur, 9 geel)

Doel van het spel:

Verkorte spelregels: Welk kind heeft welk lievelingsspeelgoed?
Iedere groep kinderen probeert dat als eerste te ontdekken.

Spelvoorbereiding:

2 groepen vormen De kinderen verdelen zich in twee groepen van willekeurige grootte. Een groep neemt de vier dochters van de familie Moser, de andere groep neemt de vier zonen van de familie Huber.

Iedere groep: 4 speelfiguren 1 speelbord 9 steentjes **De familie Huber krijgt:** de vier jongens (natuur), het **speelbord met de meisjes** en de daarbij horende speelgoedsteentjes (geel).

De familie Moser krijgt: de vier meisjes (geel), het **speelbord met de jongens** en de

negen speelgoedsteentjes (natuur).

3 steentjes afgeven Iedere groep geeft aan de andere 3 verschillende **speelgoedsteentjes** af (auto, bal, beer).

4 steentjes omgekeerd op het speelbord leggen Van de overige 6 worden er 4 in het geheim gekozen en **omgekeerd** op het speelbord gelegd: zo krijgt ieder kind zijn lievelingsspeelgoed.
De overige steentjes worden omgekeerd in de doos terug gelegd.

geheim houden! **Belangrijk:** iedere groep houdt haar bord verborgen.

Verloop van het spel:

op een afstand gaan staan, kabelbaan ophangen De twee groepen gaan op de afstand van de kabel van elkaar staan. Uit iedere groep houdt een kind het einde van de kabel vast.

jongen + 1 steentje in de kabelbaan De familie Huber mag beginnen en krijgt de **kabelbaan**: Samen worden een jongen en een van de lievelingsspeeltjes uitgekozen. Die worden in de kabelbaan gelegd.

kabel spannen, kabelbaan vertrekt De kabel wordt strak gespannen, de kabelbaan wordt eraan vastgemaakt en die vertrekt naar de kinderen van de familie Moser.

speelgoed onderzoeken De Mosers onderzoeken nu op **hun speelbord** of de jongen het goede speelgoed meebrengt.
Zit de **groene jongen** in de kabelbaan, dan moet natuurlijk ook het **speelgoed van de groene jongen** op het speelbord onderzocht worden. Hetzelfde geldt voor de rode, blauwe en zwarte jongen.

Goed: **Goed: jongen op speelbord Speelgoed omdraien zodat het te zien is** **het meegebrachte speelgoed stemt overeen met het omgedraaide speelgoed op het speelbord.**
De jongen mag daar blijven en wordt op het speelbord gezet. Het goede speelgoed wordt omgedraaid zodat het te zien is op het speelbord.

Fout: jongen terug **Fout:** De jongen blijft in de kabelbaan.

Familie Moser: 1
meisje + 1 steen
in de kabelbaan;
versturen

Speelgoed
onderzoeken
Goed: meisje
blijft daar
Fout: terug

Nieuw kind,
nieuwe
speelgoedsteen
in de kabelbaan

Kabelbaan
versturen, enz.

Pas op: het meegebrachte speelgoed blijft in ieder geval in de kabelbaan.

Nu kiest de familie Moser een van haar dochters en een stuk speelgoed (geel) en zet die samen in de kabelbaan.

Als de jongen er nog in zit, gaan ze **samen** terug naar de familie Huber.

Nu moet de familie Huber onderzoeken of het meisje het goede speelgoed mee heeft gebracht.

Het meegebrachte speelgoed heeft altijd dezelfde kleur als de eigen stukken speelgoed op het speelbord.

Is het goed, dan mag het meisje daar blijven, is het fout, dan moet het meisje in de kabelbaan blijven zitten.

Weer worden samen **een kind en een stuk speelgoed** gekozen en in de kabelbaan gezet.

Dan gaat de kabelbaan terug, enz.

Einde van het spel:

Gewonnen: alle
kinderen zijn
aangekomen,
alle speelgoed-
steentjes op het
speelbord zijn
omgedraaid

Het spel is afgelopen als van een groep alle kinderen aangekomen zijn en op het speelbord **alle stukken speelgoed omgedraaid** en dus geraden zijn.

De groep die daar het eerst in slaagt, wint het spel.

Het hanteren van de kabelbaan:

Als de kabelbaan verstuurd wordt, dan houdt je het einde van de kabel aan de start hoger. Aan de andere kant: de kabel lager houden. Als het verschil in hoogte groot genoeg is, rolt de kabelbaan vanzelf naar de andere kant.