

Spielanleitung

Instruction • Règle du jeu

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

Nr. 4363

Ab nach Hause!



Copyright Habermas-Spiele Rodach 1995

Ab, nach Hause

Spieldauer: ca. 5-15 Minuten

Spielautor: Heinz Meister

Grafik: Antje Flad

Ab, nach Hause

1. Spielversion: Ab, nach Hause

Ein Wettlaufspiel mit Karten für 2-6 Kinder ab 4.

Bär und Co. sind nach einem langen Spaziergang besonders hungrig und wollen so schnell wie möglich nach Hause. Welche drei Tiere sind am schnellsten dort?

Spielinhalt:

- 1 Spielplan
- 6 Tiere
- 20 Karten
- 13 Belohnungsteine

Spielziel:

Jeder Spieler versucht, mit den **drei Tieren**, die auf der eigenen Karte abgebildet sind, als erster **im Ziel** (=Haus) anzukommen.

Spielvorbereitung:

Der Spielplan wird aufgeklappt. Alle Tiere werden auf das **Startfeld** gestellt (Abbildung der Tiere).

Spielplan aufklappen, Tiere auf Startfeld

Verdeckter Kartenstapel, eine Karte ziehen

Die **Karten** werden gemischt und als verdeckter Stapel neben den Spielplan gelegt. Jedes Kind zieht **eine Karte** und merkt sich die Tiere, die darauf zu sehen sind.

Karte geheimhalten

Wichtig: Diese Karte vor den Mitspielern geheimhalten!

Die Belohnungssteine werden nicht benötigt.

Spielablauf:

Immer ein Tier ein Feld vorwärts

Der jüngste Spieler beginnt. Er setzt ein Tier seiner Wahl um **ein Feld** nach vorne. Danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe und setzt auch ein **beliebiges** Tier vorwärts usw.

Achtung: In einem Feld dürfen nur so viele Tiere stehen, wie Spieler teilnehmen!

Besetztes Feld

Ist ein Feld besetzt, darf kein weiteres Tier mehr hineingestellt werden.

Ausnahme: Start- und Zielfeld.

Spielende:

Tiere auf der Karte im Ziel

Das Spiel ist zu Ende, wenn ein Spieler sein drittes Tier ins Ziel setzt **oder** seine drei Tiere schon im Ziel sind, wenn er an der Reihe ist.

Spielvariante:

Es wird in mehreren Runden gespielt. Der Sieger behält seine Karte, die übrigen werden wieder untergemischt.

Zur nächsten Runde zieht jedes Kind verdeckt eine neue Karte und das nächste Kind im Uhrzeigersinn beginnt.

3 Karten sammeln

Wer zuerst **drei Karten** gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

Ein, Zwei und Drei

2. Spielversion: Eins, Zwei und Drei - wer ist wohl dabei?

Ein Ratespiel für drei bis sechs Kinder ab 4 Jahren.

Welche drei Tiere haben sich zum Spielen verabredet? Nur ein Kind weiß Bescheid.

Spielziel:

Jedes Kind versucht, als erstes drei bestimmte Tiere zu erraten. Für richtig geratene Tiere gibt es Belohnungssteine.

Spielvorbereitung:

Halber Spielplan Der Spielplan wird gefaltet, so daß nur **drei Felder** zu sehen sind

Tiere daneben, verdeckter Kartenstapel Die **sechs Tiere** werden neben den Spielplan gestellt. Die Karten mischen und als verdeckten Stapel danebenlegen. Die **Belohnungssteine** in der Schachtel bereitstellen.

Spielablauf:

Karte ziehen Der jüngste Spieler beginnt. Er nimmt die **oberste Karte** vom Stapel, so daß sie von den anderen Spielern nicht einsehbar ist.

Mitspieler raten Die **Mitspieler** sollen erraten, welche drei Tiere auf der Karte abgebildet sind.

Drei Tiere auf den Spielplan Jeder, der an der Reihe ist (als erster der nachfolgende Spieler im Uhrzeigersinn), stellt **drei beliebige Tiere** auf den Spielplan, **in jedes Feld eines**.

Übereinstimmung Danach gibt der Kartenhalter an, wieviele **übereinstimmende** Tiere auf seiner Karte sind: eins, zwei, drei oder gar keins.

Wichtig: Die Reihenfolge der Tiere spielt dabei keine Rolle!

3 richtige Tiere: Belohnungsstein Stellt ein Spieler **drei richtige Tiere** auf den Spielplan, so bekommt er sofort **einen Belohnungsstein**.

Neue Raterunde Danach werden die Karten neu gemischt und der linke Nachbar des Kartenhalters nimmt jetzt eine Karte auf. Die anderen Spieler raten erneut wie beschrieben.

Spielende:

3 Steine: Sieg Wer zuerst drei Belohnungssteine gesammelt hat, gewinnt.

Habermaß Game No. 4363

Off home

Duration: approx. 5-15 minutes

Creator: Heinz Meister

Graphics: Antje Flad

1st version: Off home

A race with cards for 2-6 children aged 4 and over.

Bear and Co. are very hungry after a long walk and want to get home as fast as possible. Which three animals will get there first?

Contents:

1 Board

6 Animals

20 Cards

13 Reward tokens

The aim of the game:

Each player tries to be the first to get the **three animals** depicted on his/her card **in the goal** (= home).

Preparation:

Open out board, animals on Start Open out the board and place the animals on **Start** (Illustration of animals).

Cards in pile face down, take one card The **cards** are shuffled and placed face down in a pile next to the board. Each child takes **a card** and makes a mental note of the animals depicted.

Do not show card **Important:** Do not show this card to the other players!

The reward tokens are not required.

To start the game:

Always move one animal one space at a time The youngest player starts by moving the animal of his/her choice forwards **one space**. Then, progressing clockwise, it is the turn of the next player who likewise moves one animal forwards by one space.

Important: There can never be more animals than players on a single space!

Occupied spaces With the **exception of Start and Goal**, animals cannot be placed on spaces which are already occupied.

End of game:

Animals on the card in Goal The first player to place his/her third animal in the Goal **or** whose three animals have been placed in the Goal by the time it's his/her turn wins the game.

Variation:

Several rounds are played. The winner retains his/her card while the others are reshuffled.

To start the next round, each child takes a new card and the next child, in a clockwise direction, begins.

Collect 3 cards The winner is the first player to collect **three cards**.

One, two, three **2nd version:**

One, two, three - Who is going to play with me?

A guessing game for three to six children aged four and over.

Which three animals have agreed to play together? Only one child knows the answer.

The aim of the game:

Each child tries to be the first to guess the three animals and receives a reward token for animals correctly guessed.

Preparation:

Half board only The board is folded so that only **three spaces** are visible.

Animals to one side, cards in pile face down The **six animals** are placed beside the board. Shuffle the cards and place them face down in a pile next to the board. Have the **reward tokens** on hand in the box.

To start the game:

Player takes card The youngest player begins by taking the **first card** from the top of the pile in such a way that it is not visible to the other players.

Other players guess The **other players** must now guess which three animals are on the card.

Three animals on the board That player whose turn it is (the first player to the left of the card holder) places **three animals** of his/her choice on the board, **one in each space**.

Agreement The card holder then tells the player how many animals match those on his/her card: one, two, three or none at all.

Important: It doesn't matter in which order the animals are placed!

3 correct animals: reward token If a player places **three correct animals** on the board, he/she is immediately rewarded with **a reward token**.

New guessing round The cards are then reshuffled and the player to the left of the previous card holder now takes a card. The other players then guess the animals as described.

End of game:

3 reward tokens: winner! The first person to collect three reward tokens wins.

Vite, à la maison

Durée de la partie: 5 à 15 minutes

Auteur du jeu: Heinz Meister

Graphisme: Antje Flad

Version n° 1 du jeu: Vite, à la maison

Vite, à la maison Un jeu avec des cartes pour 2 à 6 enfants à partir de 4 ans.

Ours et Compagnie, de retour d'une longue promenade, sont particulièrement affamés et veulent rentrer à la maison aussi vite que possible. Quel groupe de trois animaux y parviendra le premier ?

Contenu de la boîte:

1 plateau de jeu

6 animaux

20 cartes

13 jetons

But du jeu:

Chaque joueur essaye d'arriver le **premier au but** (= maison) avec les **trois animaux** qui sont dessinés sur sa carte.

Préparation du jeu:

Ouvrir le plateau les animaux sur la case départ On ouvre le plateau de jeu - Tous les animaux se placent sur la **case de départ** (6 animaux).

Cartes retournées

On mélange les **cartes** et on place le tas de cartes, faces retournées, près du plateau de jeu. Chaque joueur tire **une carte** et repère les animaux dessinés.

Tirer une carte

Ne pas montrer sa carte

Important : personne ne montre sa carte aux autres. Les jetons ne sont pas utilisés dans cette version du jeu.

Déroulement de la partie:

Avancer un animal d'une case

Le plus jeune commence la partie. Il fait avancer un animal **d'une case**. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre et chaque joueur fait avancer un animal **au choix**.

Attention: Dans une case ne doivent pas se trouver plus d'animaux que de joueurs.

Case occupée

Si une case est occupée, aucun autre animal ne peut y pénétrer.

Exception: cases de départ et d'arrivée.

Fin de la partie:

Animaux de la carte arrivés au but

La partie est terminée lorsqu'un joueur a son troisième animal qui arrive au but **ou** lorsque ses trois animaux sont déjà à la maison lorsque cela est à son tour de jouer.

Variante du jeu:

On fait plusieurs parties de suite. Le gagnant garde sa carte et les cartes des autres joueurs sont remélangées. Chacun retire alors une nouvelle carte et le joueur suivant commence la partie.

Trois cartes rassemblées

Celui qui a rassemblé **trois cartes** est déclaré vainqueur.

Un, deux et trois

Version N° 2 du jeu:

Un, deux, trois animaux mais lesquels?

Un jeu de devinettes pour 3 à 6 enfants à partir de 4 ans.

Quels sont les 3 animaux qui se sont donnés rendez-vous pour jouer ? un seul enfant le sait.

But du jeu:

Chaque enfant essaye de deviner le premier les trois animaux d'une carte. On obtiendra des jetons lorsqu'on devinera les bons animaux figurant sur la carte.

Préparation du jeu :

Demi-plateau de jeu
Cartes retournées

On ouvrira le plateau pour ne dévoiler que **trois cases**.
Les **6 animaux** sont disposés près du plateau de jeu. Battre les cartes et les poser, faces retournées, près du plateau. Mettre les **jetons** près de la boîte.

Déroulement de la partie :

Tirer une carte

Le plus jeune commence. Il prend la **première carte** du tas en ne la montrant pas aux autres.

Deviner les animaux

Les **autres joueurs** doivent deviner quels sont les 3 animaux dessinés sur la carte tirée.

Trois animaux sur le plateau

Chacun à son tour (dans le sens des aiguilles d'une montre), pose ses **trois animaux au choix** sur le plateau, **chacun dans une case**.

Animaux correspondants

Alors, celui qui a tiré une carte annonce combien d'animaux posés sur le plateau **correspondent** à ceux figurant sur sa carte : un, deux, trois ou même aucun.

Important: l'ordre des animaux n'a aucune importance.

3 animaux correspondants: 1 jeton

Si un joueur a placé sur le plateau les **3 animaux de la carte**, alors il a droit à **un jeton**.

Nouvelle partie

On bat les cartes et le joueur suivant tire une carte. Les autres joueurs devinent à nouveau comme décrit ci-dessus.

Fin de la partie :

3 jetons : vainqueur

Celui qui a gagné 3 jetons est déclaré vainqueur.

Gioco Habermäß no. 4363

Di corsa a casa

Durata del gioco: 5 - 15 minuti circa
Autore del gioco: Heinz Meister
Grafica: Antje Flad

Di corsa a casa

Prima versione del gioco: Di corsa a casa

Un gioco competitivo con carte per 2-6 giocatori a partire dai 4 anni.

L'orso e i suoi amici dopo aver fatto una lunga passeggiata hanno molta fame e vogliono andare a casa il più in fretta possibile. Quali sono i tre animali che arrivano per primi?

Contenuto del gioco:

1 plancia di gioco
6 animali
20 carte
13 pedine-premio

Scopo del gioco:

Ogni giocatore cerca, con i **tre animali** indicati sulla propria carta, di arrivare per primo **al traguardo** (la casa).

Preparazione del gioco:

Aprire la plancia di gioco, animali sulla partenza.

Dopo aver aperto la plancia di gioco, mettete tutti gli animali sulla **casella di partenza**.

Mazzo di carte rovesciato, estrarre una carta.

Mischiate **le carte** e mettetele con le illustrazioni rivolte verso il basso accanto alla plancia di gioco. Ogni bambino estrae **una carta** e tiene a mente gli animali sopra illustrati.

Mantenere segreta la carta.

Importante: non dovete far vedere la carta agli altri giocatori! Le pedine-premio non sono necessarie.

Come si gioca:

Ogni animale procede sempre di una casella.

Inizia il giocatore più giovane. Fa procedere **di una casella** un animale a sua scelta. Dopo è il turno del giocatore che segue in senso orario e anch'egli fa procedere un animale **a scelta** ecc.

Attenzione: in una casella possono esserci soltanto tanti animali pari al numero dei giocatori che partecipano!

Casella occupata.

Nel caso una casella sia occupata (in cui ci siano cioè tanti animali pari al numero dei giocatori), non si possono mettere altri animali.

Eccezione: casella di partenza e di arrivo.

Fine del gioco:

Animali sulla carta al traguardo.

Il gioco finisce quando il giocatore porta al traguardo il suo terzo animale **oppure** quando i suoi tre animali sono già al traguardo quando è nuovamente il suo turno.

Variante del gioco:

Si gioca in più turni: il vincitore tiene la sua carta, le rimanenti vengono nuovamente mescolate.

Nel giro successivo ogni bambino estrae una nuova carta e comincia il bambino che segue in senso orario.

Sommare 3 carte.

Chi per primo è riuscito a sommare **tre carte** vince il gioco.

Uno, due e tre.

Seconda versione del gioco: Uno, due e tre, chi c'è?

Un gioco da indovinare per 3-6 bambini a partire dai 4 anni.

Quali sono i tre animali che si sono dati appuntamento per giocare? Soltanto un bambino lo sa.

Scopo del gioco:

Ogni bambino cerca per prima cosa di indovinare tre determinati animali. Per ogni animale giusto indovinato c'è una pedina-premio.

Preparazione del gioco:

Metà plancia di gioco.

Piegate la plancia di gioco in modo tale che si vedano soltanto **tre caselle**.

Animali a lato, mazzo di carte rovesciato.

Posizionate i **sei animali** accanto alla plancia di gioco. Mescolate le carte e mettetele rovesciate accanto. Preparate le **pedine-premio** nella scatola.

Come si gioca:

Estrarre la carta.

Comincia il giocatore più giovane. Prende **la carta in cima** al mazzo, in modo tale che gli altri giocatori non la vedano.

Gli altri giocatori indovinano.

Gli **altri giocatori** devono indovinare quali sono i tre animali sulla carta.

Tre animali sulla plancia di gioco.

Ognuno, in ordine di turno (si procede in senso orario), mette **tre animali a scelta** sulla plancia di gioco, **uno per casella**.

Conferma.

Dopo il giocatore con la carta dice quanti animali **corrispondono** alla sua carta: uno, due, tre oppure nessuno.

Importante: Non ha importanza l'ordine degli animali.

3 animali giusti: pedina-premio.

Se il giocatore mette **tre animali giusti** sulla plancia di gioco riceve subito **una pedina-premio**.

Nuovo giro.

Dopo rimescolate le carte e il giocatore a sinistra di quello con la carta ne estrae una. Gli altri giocatori cercano di indovinare allo stesso modo.

Fine del gioco:

3 pedine: vittoria.

Vince chi per primo è riuscito a sommare 3 pedine-premio.

Weg naar huis

Duur van het spel: ca. 5-15 minuten

Auteur: Heinz Meister

Grafisch ontwerp: Antje Flad

Naar huis

Eerste speelversie: Weg naar huis

Een wedloopspel met kaarten voor 2-6 kinderen vanaf 4 jaar.

Beer en co. hebben na een lange wandeling ontzettende honger en willen zo vlug mogelijk naar huis. Welke drie dieren zijn daar het eerst?

Inhoud:

- 1 speelbord
- 6 dieren
- 20 kaarten
- 13 steentjes als beloning

Doel van het spel:

Iedere speler probeert met de drie dieren die op zijn eigen kaart zijn afgebeeld, als eerste het doel (= thuis) te bereiken.

Vorbereiding van het spel:

Speelbord open klappen, dieren op startveld

Het speelbord wordt open geklapt. Alle dieren worden op het startveld gezet. (Afb. van de dieren)

Stel kaarten met afbeelding naar onderen, een kaart kiezen

De **kaarten** worden geschud en met de afbeeldingen naar onderen naast het speelbord gelegd. Ieder kind kiest **een kaart** en onthoudt de dieren die erop te zien zijn.

Kaart geheimhouden

Belangrijk: deze kaart geheimhouden voor de andere spelers!
De steentjes als beloning zijn hier niet nodig.

Verloop van het spel:

Telkens een dier een veld naar voren

De jongste speler begint. Hij zet een dier, dat hij kiest, **een veld** naar voren. Daarna is de volgende speler in de richting van de wijzers van de klok aan de beurt en zet ook een dier **naar keuze** naar voren, enzovoort.

Pas op: op een veld mogen maar zoveel dieren staan, als er spelers zijn!

Bezet veld

Is een veld bezet, dan kan er geen dier meer bij gezet worden.
Uitzondering: start- en eindveld.

Einde van het spel:

Dieren op het doel

Het spel is afgelopen als een speler zijn derde dier op het einddoel zet **of** zijn drie dieren al op het eindveld staan als hij aan de beurt is.

Spelvariante:

Er wordt in meerdere rondes gespeeld. De overwinnaar houdt zijn kaart, de andere worden terug geschud. Bij de volgende ronde kiest ieder kind een nieuwe kaart die de anderen niet mogen zien en het volgende kind in de richting van de wijzers van de klok begint.

3 kaarten verzameln

Wie als eerste **drie kaarten** verzameld heeft, wint het spel.

Een, twee en drie

Tweede speelversie: een, twee en drie, wie is er aan de beurt?

Een raadspelletje voor 3-6 kinderen vanaf 4 jaar.

Welke drie dieren hebben met elkaar afgesproken om te spelen? Alleen één kind weet het.

Doel van het spel:

Ieder kind probeert om als eerste drie bepaalde dieren te raden. Voor goed geraden dieren zijn er steentjes als beloning.

Vorbereitung van het spel:

Half speelbord Het speelbord wordt zodanig dicht gevouwen dat maar **drie velden** te zien zijn.

Dieren ernaast, kaarten met afbeeldingen naar anderen De **zes dieren** worden naast het speelbord gezet. De kaarten worden geschud en met de afbeeldingen naar onderen ernaast gelegd. De **steentjes als beloning** in de doos klaar leggen.

Verloop van het spel:

Kaart nemen De jongste speler begint. Hij neemt de **bovenste kaart** van de stapel, zodat de andere spelers die niet kunnen zien.

Andere spelers raden De **andere spelers** moeten raden welke drie dieren afgebeeld zijn op de kaart.

Drie dieren op het speelbord Iedereen die aan de beurt is (eerst de volgende speler in de richting van de wijzers van de klok) zet **drie dieren** naar keuze op het speelbord, **op ieder veld een**.

Overeenkomst Daarna zegt het kind dat de kaart heeft hoeveel dieren die ermee **overeenstemmen** op zijn kaart staan: een, twee, of drie, of geen.

Belangrijk: de volgorde van de dieren speelt daarbij geen rol.

3 goede dieren: een steentje als beloning Zet een speler drie goede dieren op het speelbord, dan krijgt hij meteen een steentje als beloning.

Nieuwe raadrunde Daarna worden de kaarten weer geschud en de linker buur van het kind dat de kaart heeft, neemt nu een kaart. De andere spelers raden weer, zoals in de beschrijving.

Einde van het spel:

3 steentjes: gewonnen Wie als eerste drie steentjes als beloning heeft verzameld, wint.