

# Spielanleitung

Instruction • Règle du jeu

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

Nr. 4371

# DETEKTIV SPURNASE



HABA®

Copyright Habermaaß-Spiele Rodach 1996

# Detektiv Spürnase

Ein spannendes Suchspiel mit Knete für **3-6 Kinder ab 4 Jahren**.

**Spieldauer:** ca. 15-20 Minuten

**Spielidee:** Stefanie Rohner und Christian Wolf

**Grafik:** Meinolf Nitsche

Eine geheimnisvolle Spur wird entdeckt: zu welcher Figur gehört sie? Für Detektiv Spürnase ist das kein Problem.

## **Spielinhalt:**

30 Suchformen

1 Dose mit Knete

## **Kurzanleitung:**

### **Spielziel:**

Wer schafft es zuerst, drei Spuren zu erraten?

Suchformen in  
Schachtel  
Knete bereit

### **Spielvorbereitung:**

Alle **Suchformen** werden in den Schachteldeckel gelegt und diese in die Mitte gestellt.

Die **Knete** wird bereitgelegt.

Knete formen

### **Spielablauf:**

Das jüngste Kind beginnt.

Nimm die Knete, forme sie zu einem Ball und drücke sie dann flach.

Form abdrücken  
- nur teilweise!

Danach nimmst du geheim ein **beliebiges Tier** oder eine andere Form aus der Schachtel und drückst es in die Knete. Drücke aber **nicht die ganze Form** hinein, sondern zum Beispiel nur den Kopf oder die Ohren oder den Schwanz. Je weniger der Abdruck von der Form zeigt, desto schwieriger ist das Raten.

verdeckt!

Natürlich dürfen die anderen Kinder dir dabei nicht zuschauen. Am besten hältst du die Knete beim Abdrücken unter den Tisch.

Form zurücklegen

Lege dann die verwendete Form in die Schachtel zurück und mische die Holzteile durcheinander.

Abdruck weitergeben

### **Raten:**

Gib die Knete mit dem Abdruck an das Kind, das **links** von dir sitzt. Dieses Kind ist jetzt **Detektiv oder Detektivin**

Abdruck vergleichen

passendes Teil probieren  
1 Versuch!

Richtig:  
Figur behalten

Abdruck neu

Falsch:  
Knete weitergeben

Neuer Detektiv:  
1 mal raten

Richtiges Teil gefunden?

3 Figuren

**Spürnase.** Spürnase muß nun herausfinden, zu welcher Figur der Abdruck gehört und vergleicht ihn mit den **Suchformen** in der Schachtel.

Sie oder er hat aber nur einen Versuch. Glaubt der Detektiv, die richtige Figur gefunden zu haben, nimmt er sie aus der Schachtel und probiert, ob sie in den Abdruck paßt. Er darf aber nur **einmal** in die Schachtel greifen.

**Richtig:**  
**Paßt** die Figur, so darf Spürnase sie als **Belohnung** behalten. Das nächste Kind bekommt die Knete, entfernt den alten Abdruck und drückt eine neue Form hinein.

**Falsch:**  
**Paßt** das ausgewählte Teil **nicht** in den Abdruck, so gibt das Kind die Knete mit dem Abdruck an das nächste Kind links von ihm weiter.  
Dieses Kind ist nun der **neue Detektiv** und darf einmal raten, indem es eine neue Suchfigur aus der Schachtel auswählt.  
Reihum wird weitergeraten, bis das richtige Teil gefunden ist. Das Kind, welches den Abdruck hergestellt hat, wird natürlich beim Raten übersprungen.

**Spielende:**  
Hast du als erste oder erster **drei Figuren** gesammelt, bist du **Meisterdetektiv** und gewinnst das Spiel.

Habermaab Game Nr. 4371

## Sharpnose

An exciting seeking game with modelling clay for **3-6** players aged **4 and upward**.

**Length of the game:** approximately 15 to 20 minutes  
**Game idea by:** Stefanie Rohner and Christian Wolf  
**Graphics by:** Meinolf Nitsche

A mysterious trace has been discovered: to which figure does it belong? No problem for a sharpnosed player!

**Contents of the game:**  
30 shapes to be searched for  
1 tin with modelling clay

**Short instructions:**  
**Aim of the game:** Who is the first to guess the true shape of three traces?

**sought after shapes into the box, get clay ready**  
**Preparation for the game:** You put all **shapes** into the upper part of the game box and place the box in the middle.  
Get the **modelling clay** ready.

**don't show**  
**form the clay**  
**press a shape to a mould - but only part of it!**  
**How to play:** The youngest player starts.  
Take the modelling clay, form it to a ball and flatten it.  
Then you secretly pick **any animal** or another shape from the box and press it into the modelling clay. **Don't** press the **whole form** into the clay, but only the head or ears or tail for example. The less details the mould shows of the shape, the more difficult is it to guess.  
The other player must not, of course, watch you doing this. The best thing to do is to hold the clay underneath the table when you make the mould.  
**put back shape** Then you can put the used form back into the box and mix the wooden pieces.

**pass on mould**  
**compare mould**  
**Guessing:** Hand over the clay with the mould to the player on your **left**. This player is now the **sharpnosed player**. He or she has to find out to which form the mould belongs and compare it with the **shapes** in the box.

try shape

one try!

Right: keep piece

new mould

Wrong: pass on clay

new player: one guess

found right figure?

3 figures

He or she has only one try, however. When the player believes to have found the right form, he or she takes it from the box and sees, if it fits into the mould.

You may pick a piece from the box only **once**.

Right:

If the shape **fits**, the sharpnosed player keeps it as a **reward**. Then the next player gets the clay, removes the old mould and presses a new form into it.

Wrong:

If the chosen piece **does not fit**, then the player hands the clay with the mould over to the child on his or her left.

This player is the **new sharpnosed player** and has one guess at taking a new sought after shape from the box.

You keep on guessing one after the other until you find the right piece. The player who has made the mould of course is skipped in the guessing round.

**End of the game:**

The first one to collect **three figures** has the **sharpest nose** and wins the game.

Jeu Habermas N° 4371

## Un Flair de Détective

Un jeu d'énigmes passionnant avec de la pâte à modeler pour **3 à 6 enfants à partir de 4 ans**.

**Durée du jeu :** 15-20 minutes environ

**Idée du jeu :** Stefanie Rohner et Christian Wolf

**Graphisme :** Meinolf Nitsche

On découvre une empreinte mystérieuse : à quelle figurine appartient-elle ? Notre fin limier va élucider ce mystère.

**Contenu du jeu :**

30 figurines

1 boîte de pâte à modeler

**En bref :**

**But du jeu :**

Qui sera le premier à deviner d'où proviennent trois empreintes mystérieuses ?

**Préparation du jeu :**

Toutes les **figurines à reconnaître** sont mises dans le couvercle de la boîte et celui-ci est posé au milieu de la table.

On met la **pâte à modeler** à côté.

**Déroulement du jeu :**

C'est l'enfant le plus jeune qui commence.

Tu prends la pâte à modeler, tu fais une boule et tu l'aplatis. Après, tu prends **n'importe quel animal** ou figurine sans le montrer aux autres et tu l'enfonces dans la pâte. Mais attention ! Ne l'enfonces **pas en entier** : ne mets que la tête, ou les oreilles, ou la queue, par exemple. Moins l'empreinte dans la pâte à modeler sera grande, plus il sera difficile de reconnaître à quel objet elle correspond.

Pendant ce temps, les autres enfants ne doivent pas regarder. Tu peux éventuellement cacher tes mains sous la table !

Après, tu remets la figurine dans la boîte et tu mélanges bien le tout.

**Deviner :**

Tu passes la pâte avec l'empreinte à l'enfant qui est assis à ta **gauche**. Cet enfant sera maintenant le **fin limier**. Il doit découvrir à quelle figurine appartient l'empreinte et la com-

figurines à reconnaître dans la boîte, préparer la pâte à modeler

modeler la pâte

prendre l'empreinte - seulement en partie!

En cachette!

remettre la figurine

faire passer l'empreinte



la comparer

vérifier si la figurine correspond à l'empreinte  
1 essai!

Bien deviné :  
garde la figurine

nouvelle  
empreinte

Trompé :  
au suivant !

nouveau détective : deviner du premier coup  
La bonne figurine es trouvée?

3 figurines

parer avec les figurines à reconnaître qui se trouvent dans la boîte.

Mais il n'a droit qu'à un essai. Quand le détective croit avoir trouvé la bonne figurine, il la sort de la boîte et vérifie si elle correspond à l'empreinte.

Mais il ne peut choisir qu'une seule figurine.

Tu as deviné :

Si la figurine correspond à l'empreinte, le fin limier peut la garder comme récompense. On donne la pâte au joueur suivant, qui efface l'ancienne empreinte et enfonce une autre figurine dedans.

Tu t'es trompé :

Si la figurine ne correspond pas à l'empreinte, l'enfant passe la pâte marquée de l'empreinte au joueur qui se trouve à sa gauche. Celui-ci est le nouveau détective : il aura lui aussi droit à un seul essai.

Tous les joueurs, l'un après l'autre, essaient de deviner à quel objet correspond l'empreinte (sauf, bien sûr, l'enfant qui a fait l'empreinte).

Fin du jeu :

Si tu es le premier à avoir deviné trois figurines, tu deviens le détective en chef et tu as gagné !

Habermas-Spel Nr. 4371

## Detective Speurneus

Een spannend zoekspel met kneedgom voor 3-6 kinderen vanaf 4 jaar.

**Speelduur:** ca. 15-20 minuten  
**Spelidee:** Stefanie Rohner en Christian Wolf  
**Grafiek:** Meinolf Nitsche

Er wordt een geheimzinnig spoor ontdekt: bij welk figuurtje hoort het? Voor detective Speurneus is het geen probleem.

**Spelinhoud:**

30 zoekvormen  
1 doos met kneedgom

**Korte inleiding:**

**Doel van het spel:**

Wie lukt 't het eerst om drie sporen goed te raden?

**Spelvoorbereiding:**

Alle zoekvormen worden in het deksel van de doos gelegd die in het midden wordt neergezet.  
De kneedgom wordt klaargelegd.

**Spelverloop:**

Het jongste kind begint.

Neem de kneedgom, maak er een bal van en druk die daarna plat.

Vervolgens pak je in het geheim een willekeurig dier of een andere vorm uit de doos en drukt die in de gom. Druk er echter niet de gehele vorm in, maar bijvoorbeeld alleen de kop of de oren of de staart. Hoe minder de afdruk van de vorm laat zien, hoe moeilijker het raden.

Natuurlijk mogen de andere kinderen niet zien wat je doet. Het beste kan je de kneedgom onder tafel houden wanneer je de afdruk maakt.

Daarna leg je de gebruikte vorm in de doos terug en roer je de houten stukken door elkaar.

**Raden:**

Geef de kneedgom met de afdruk aan het kind dat links van je zit. Dit kind is nu detective Speurneus. Speurneus moet nu uitzoeken welk figuurtje bij de afdruk hoort en vergelijkt hem met de zoekstukken in de doos.

zoekvormen in de doos, kneedgom klaarleggen

kneedgom vormen

vorm afdrukken - alleen gedeeltelijk!

verborgen!

vorm terugleggen

afdruk doorgeven, afdruk vergelijken,

- passend stuk proberen** Hij of zij heeft echter maar een beurt. Als de detective denkt de juiste vorm gevonden te hebben, haalt hij deze uit de doos en probeert of hij in de afdruk past.
- 1 poging!** Hij mag echter maar **een keer** in de doos grijpen.
- goed: figuur houden** **Goed:** Als het figuurtje **past**, dan mag speurneus deze houden bij wijze van **beloning**. Het volgende kind krijgt de kneedgom, verwijdert de oude afdruk en drukt er een nieuwe vorm in.
- nieuwe afdruk**
- fout: kneedgom doorgeven** **Fout:** **Past** het uitgezochte stuk **niet** in de afdruk, dan geeft het kind de kneedgom met de afdruk door aan het eerstvolgende kind dat links van hem zit. Dit kind is nu de **nieuwe detective** en mag één keer raden, waarbij het een ander zoekstuk uit de doos uit kiest. Om de beurt wordt verder geraden, net zolang totdat het juiste stuk is gevonden. Het kind dat de afdruk had gemaakt, wordt bij het raden natuurlijk overgeslagen.
- nieuwe detective: 1 keer raden**
- juiste stuk gevonden?**
- Einde van het spel:** Heb je als eerste **drie figuurtjes** verzameld, dan ben je **super-detective** en heb je het spel gewonnen.
- 3 figuren**