

Spielanleitung

Instruction • Règle du jeu

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

BÄREN

Nr. 4374

HUNGER



HABA®

Copyright Habermas-Spiele Rodach 1996

Bärenhunger

Ein Ratespiel für 2-4 hungrige Bären ab 3 Jahren.

Spieldauer: ca. 10 Minuten
Spielidee: Stefanie Rohner und Christian Wolf
Grafik: Ines Frömelt

Nach dem langen Winter ist endlich der Frühling wieder da. Die Sonne scheint in die Höhle und die Bären erwachen aus ihrem Winterschlaf. Sie recken sich und strecken sich - auf, an die frische Luft!
Vor einem kuscheligen Sonnenbad muß jedoch erst für die laut knurrenden Bäuche gesorgt werden...

Spielinhalt:

- 1 Spielplan
- 4 Bären
- 3 Spielkarten
- 3 Äpfel
- 3 Fische
- 3 Honigsteine



Kurzanleitung:

Spielziel:

Der Bär, der als erster an dem sonnigen Felsen ankommt und dort ein Sonnenbad nehmen kann, gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung:

Jedes Kind sucht sich einen Bären aus und stellt ihn auf das Feld vor der Bärenhöhle (Startfeld mit Pfeil).

Bären vor die Höhle

Karten, Äpfel, Honigsteine, Fische bereitlegen

Die Karten, die Äpfel, die Honigsteine und die Fische werden in der Mitte des Tisches bereitgelegt. Die drei Karten zeigen, was die hungrigen Bären zum Fressen finden: Fische (1), Äpfel (2) oder köstlichen Bienenhonig (3).



(1)



(2)



(3)



drei Karten nehmen

eine Karte geheim auswählen

„Was frißt mein Bär?“
Fisch, Apfel oder Honig?

Karte aufdecken, vergleichen

Richtig geraten? Ein Feld vor

Spielablauf:

Das Kind, das beim Gähnen den Mund am weitesten aufbekommt, beginnt und nimmt die drei Karten in die Hand.

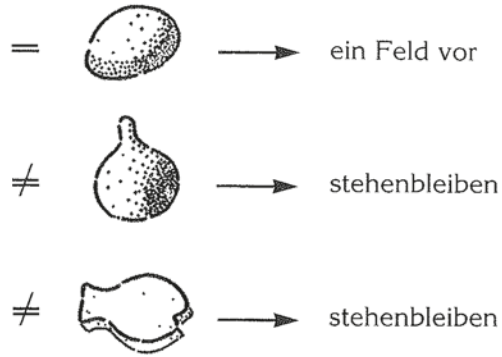
Es wählt nun **geheim** aus, was der eigene Bär zu fressen findet. Die ausgewählte Karte behält es in der Hand; die anderen beiden Karten legt es zur Seite.

Laut ruft das Kind: „**Was frißt mein Bär?**“

Reihum raten nun alle anderen Kinder; sie nehmen sich entweder einen Fisch, einen Honigstein oder einen Apfel und legen ihn vor sich auf den Tisch.

Wenn alle Kinder einen Spielstein vor sich liegen haben, deckt das erste Kind die ausgewählte Karte auf und ruft, wofür sich der Bär entschieden hat, z.B.: „**Er frißt Honig!**“

Alle Kinder, die richtig getippt haben, also einen Honigstein vor sich liegen haben, setzen ihren eigenen Bären nun ein Feld vor.



Kein richtiger Tip? Kind mit Karte: zwei Felder vor

Wenn kein Kind richtig geraten hat, dann darf der Bär, der gefragt hat, zwei Felder weiter.

Äpfel, Fische und Honigsteine kommen wieder in die Mitte des Tisches.

Die drei Karten werden aufgenommen, gemischt und im Uhrzeigersinn weitergegeben.

Das nächste Kind wählt nun aus, was sein Bär fressen wird. Die anderen Kinder raten.

Spielende:

Welcher Bär ist zuerst auf dem sonnigen Felsen?

Der Bär, der als erster den sonnigen Felsen (Zielfeld) erreicht hat, gewinnt das Spiel.

Erreichen mehrere Bären gleichzeitig den Felsen, gewinnen sie gemeinsam.

Zusätzliche Regel für Kinder ab 5:

richtiger Tip und entsprechendes Farbfeld: noch ein Feld vor

Wenn ein Kind richtig geraten hat und sein Bär auch noch auf das Farbfeld kommt, das dem ausgewählten Fressen entspricht, also bei Honig das gelbe Feld, bei Fisch das blaue und bei Apfel das grüne Feld, so darf es seinen Bären gleich noch ein Feld weiter vor setzen.

Hat aber niemand richtig geraten, so rückt das Kind, das die Karte gezogen hat, seinen Bären um zwei Felder weiter. Auch wenn der Bär nun auf ein Feld in der Farbe kommt, das dem Fressen auf der Karte entspricht, darf er nur zwei Felder weiter rücken.

Hungry as a Bear

A guessing game for 2 to 4 hungry bears aged 3 and upwards.

Length of the game: 10 minutes approx.

Game idea by: Stefanie Rohner and Christian Wolf

Graphic design: Ines Frömelt

After a long winter, spring has come. The sun is shining into the cave and the bears wake up from their winter sleep. They have a good stretch - outside in the fresh air! But before they can sunbath their rumbling stomachs have to be filled ...

Contents of the game:

- 1 game board
- 4 bears
- 3 playing cards
- 3 apples
- 3 fishes
- 3 honey counters



Aim of the game:

Short instructions:

The bear who reaches the sunny rock first and can sunbath there, wins the game.

Preparation:

bears in front of the cave

Each player chooses a bear and puts him on the space in front of the bears' cave (starting field with arrow).

prepare cards, apples, honey counters, fishes

The cards, apples, honey counters and fishes are placed in the middle of the table.

The three cards show what kind of food the hungry bears will find: fishes (1), apples (2) and delicious bee honey (3).



(1)



(2)



(3)



How to play the game:

take three cards

The player who opens up his or her the mouth widest when yawning starts, and grabs three cards.

secretely choose a card

This player now **secretely chooses** what his bear will find to eat and keeps the chosen card in his hands; the other cards are put to one side.

“What is my bear eating?”
fish, apple or honey?

The player yells: “**What is my bear eating?**”

The other players now guess one by one and take a fish, a honey counter or an apple depending on what they have guessed and lay it in front of them on the table.

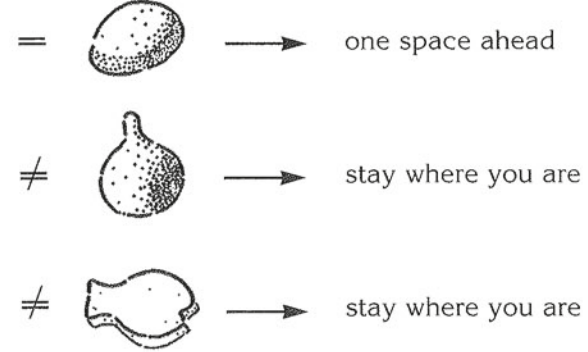
show card, compare

When all players have a counter in front of them, the first player **shows** the chosen card and shouts what the bears had chosen, e.g.: “**He’s eating honey!**”

Right guess?

One space ahead

All players who guessed right, and have a honey counter in front of them, **put their bear one space ahead.**



No right guess?
Child with card:
two spaces ahead

If no child has guesses right, then the bear who asked can go two spaces ahead.

Again all apples, fishes and honey counters are placed in the middle of the table.

The three cards are taken, shuffled and passed on clockwise. The next child chooses what his bear will eat. The other children guess.

End of the game:

Which bear reaches the sunny rock first?

The bears who reaches the **sunny rock first (target space)**, is the winner.

If several bears reach the rock at the same time, they win together.

right guess and corresponding space colour:
another space forward

Additional rule for children aged 5 and upwards:

When a child has **guessed right** and his bears reaches a space in the colour which corresponds to the chosen food, that is, a yellow field in the case of honey, a blue field in the case of fish and a green field in the case of apples, **then he or she can put his bear another space ahead.**

If there is no right guess, then the child which has chosen the card moves his bear **two spaces ahead**; although his bear might now reach a space in the colour which corresponds to the food on the card, he can only two spaces ahead.

L'ours Martin a faim

Un jeu de devinettes pour 2 à 4 ours affamés à partir de 3 ans.

Durée du jeu: environ 10 minutes
Auteurs du jeu: Stefanie Rohner et Christian Wolf
Graphisme: Ines Frömelt

Après un long hiver, le printemps est enfin arrivé. Le soleil brille et envoie ses rayons dans les terriers. Les ours se réveillent de leur hibernation. Ils s'étirent et se lèvent attirés par l'air frais. Mais avant de prendre un agréable bain de soleil, il faut penser à satisfaire l'estomac qui gargouille.

Le contenu du jeu:

- 1 tableau
- 4 ours
- 3 cartes à jouer
- 3 pommes
- 3 poissons
- 3 portions de miel



Le but du jeu:

Le premier ours qui atteint le rocher ensoleillé et prend un bain de soleil, gagne le jeu.

La préparation du jeu:

Chaque enfant choisit un ours et le place devant le terrier (espace de départ avec flèche).

Instructions
sommaires:

les ours devant
le terrier

les cartes, les
pommes, le miel
et les poissons
au milieu de la
table

Les cartes à jouer, les pommes, les portions de miel et les poissons sont mis au milieu de la table.

Les trois cartes montrent ce que les ours trouvent à manger: des poissons (1), des pommes (2) ou du miel délicieux (3).



(1)



(2)



(3)



Le déroulement du jeu:

prendre trois
cartes

L'enfant qui, en baillant, ouvre la bouche la plus grande, commence, et prend les trois cartes.

choisir une carte
sans la montrer

Il **décide** ce que son ours va manger: il garde en main la carte choisie, **sans la montrer** aux autres, et retourne les deux autres cartes qu'il laisse sur le côté de la table.

“Que mange
mon ours?”
poisson, pomme
ou miel?”

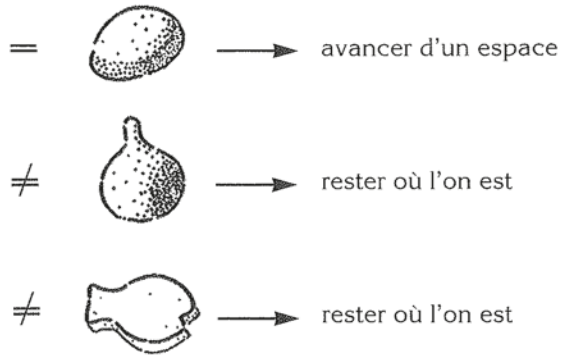
Puis il demande à haute voix: “**Que mange mon ours?**”
A leur tour, les enfants prennent chacun un jeton représentant ou bien un poisson, ou bien du miel, ou bien une pomme, et le placent devant eux sur la table.

montrez la
carte, comparez

Lorsque tous les enfants ont mis un jeton devant eux, le premier **montre sa carte** et révèle ce que son ours a choisi pour manger, par exemple: “**Il mange du miel!**”

As-tu bien
deviné? Avance
d'un espace!

Tous les enfants qui ont bien deviné et, dans le cas de notre exemple, ont donc une portion de miel devant eux, **font avancer leur ours d'un espace** sur le tableau.



personne ne devine: l'enfant qui a la carte avance de deux espaces

Si personne ne devine ce que mange le premier ours, celui-ci avance de deux espaces sur le tableau.

On remet les pommes, les poissons et les portions de miel au milieu de la table.

On prend les trois cartes, on les mélange et on les passe à l'enfant suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. C'est à lui de décider ce que va manger son ours. Les autres enfants devinent.

Quel ours atteint le rocher le premier?

La fin du jeu:

Le premier ours à atteindre le rocher ensoleillé (le dernier espace) gagne le jeu. Si plusieurs ours atteignent le rocher en même temps, ils gagnent tous.

As-tu bien deviné? Est-ce que l'espace a la bonne couleur? Alors avance d'un espace en plus!

Règle supplémentaire pour enfants à partir de 5 ans:

Si un enfant a deviné la nourriture de l'ours et arrive sur un espace qui correspond à cette nourriture, c'est-à-dire un espace jaune pour le miel, un espace bleu pour le poisson et un espace vert pour la pomme, il peut faire avancer son ours d'un espace supplémentaire.

Si personne n'a deviné la nourriture de l'ours, l'enfant qui a la carte peut faire avancer son ours de deux espaces. Même si l'ours atteint un espace dont la couleur correspond à la nourriture qui figure sur la carte, il ne peut avancer que de deux espaces.

Gioco Habermas n° 4374

Orsi affamati

Un gioco d'indovinelli per 2-4 orsi affamati a partire dai 3 anni.

Durata del gioco: 10 minuti circa
Autori: Stefanie Rohner e Christian Wolf
Grafica: Ines Frömlt

Dopo il lungo inverno è finalmente primavera. Il sole entra nella tana e gli orsi si svegliano dal letargo. Si stirano e si allungano - su, all'aria fresca!
Ma prima di fare un bel bagno di sole ognuno deve provvedere al suo stomaco che brontola.

Contenuto del gioco:

- 1 cartellone
- 4 orsi
- 3 carte da gioco
- 3 mele
- 3 pesci
- 3 pastiglie di miele



Sunto delle istruzioni:

Obiettivo del gioco:

Vince l'orso che arriva per primo alla roccia soleggiata per prendervi il sole.

orsi davanti alla tana

Preparativi per il gioco:

Ogni bambino sceglie un orso e lo mette sulla casella davanti alla tana degli orsi (casella di partenza con freccia).

disporre carte, mele, pastiglie di miele, pesci

Le carte, le mele, le pastiglie di miele e i pesci vengono disposti in mezzo al tavolo.

Le tre carte fanno vedere cosa possono divorare gli orsi affamati: pesci (1), mele (2) o squisito miele (3).



(1)



(2)



(3)



Svolgimento del gioco:

prendere tre carte

Il bambino che più apre la bocca quando sbadiglia, comincia e prende le tre carte in mano.

scegliere di nascosto una carta

Sceglie di nascosto cosa il suo orso trova da mangiare e tiene la carta selezionata in mano; mette le altre due carte da parte.

“Cosa mangia il mio orso?”

“Cosa mangia il mio orso?”, domanda agli altri, che a turno cercano di indovinare e prendono o un pesce o una pastiglia di miele o una mela e li mettono davanti a sé sul tavolo.

Pesce, mela o miele?

Completato il gioco, il primo bambino scopre la carta selezionata, rivelando la scelta del orso, ad esempio: “Mangia miele!”

scoprire la carta, confrontare

Indovinato?


Tutti i bambini che hanno indovinato, vale a dire che hanno una pastiglia di miele davanti a sé, avanzano il loro orso di una casella.

Avanzi di 1 una casella



=  → avanzi di 1 casella

≠  → fermarsi

≠  → fermarsi

Sbagliato? Bambino con carta avanza di due caselle

Se nessun bambino ha indovinato, l'orso che ha fatto la domanda, può avanzare di due caselle.

Mele, pesci e pastiglie di miele vengono di nuovo messi in mezzo al tavolo.

Le tre carte vengono raccolte, mescolate e fate passare in senso orario.

Il seguente bambino sceglie ora cosa vuol mangiare il suo orso. Gli altri bambini indovinano.

Fine del gioco:

Quale orso arriva per primo alla roccia soleggiata?

Vince l'orso che raggiunge per primo la roccia soleggiata (casella d'arrivo).

Se più orsi raggiungono la roccia contemporaneamente, vincono insieme.

Regola aggiuntiva per bambini a partire dai 5 anni:

risposta giusta e rispettiva casella di colore: ancora una casella

Se un bambino ha indovinato e se il suo orso avanza anche sulla rispettiva casella di colore che corrisponde al cibo selezionato, cioè per il miele la casella gialla, per il pesce quella blu e per la mela quella verde, il suo orso può avanzare ancora di una casella.

Ma se nessuno ha indovinato, il bambino che ha la carta, avanza il suo orso di 2 caselle; anche se il suo orso verrà a trovarsi su una casella del colore corrispondente al cibo sulla carta, non può avanzare un'altra volta.

Berenhonger

Een raadspel voor 2 tot 4 uitgehongerde beertjes van 3 jaar of ouder.

Speelduur: ca. 10 minuten
Spelontwerp: Stefanie Rohner en Christian Wolf
Grafische vormgeving: Ines Frömel

Na een lange winter het eindelijk weer lente. De zon schijnt in de hollen en de beren, worden wakker uit hun winterslaap. Ze rekken zich uit en kruipen naar buiten - op naar de de frisse lucht! Voor ze lekker kunnen gaan zonnebaden, moeten ze wel iets doen aan het geknor in hun buik.

Spelinhoud:

- 1 speelbord
- 4 beren
- 3 speelkaarten
- 3 appels
- 3 vissen
- 3 honingstenen



Korte instructies:

de beren voor het hol

Doel van het spel:

De beer die het eerst de zonovergoten rots bereikt en er een zonnebad kan nemen, wint het spel.

Spelvoorbereiding:

Elk kind kiest een beer uit en plaatst die op de veld voor het hol (de startveld met de pijl).

de kaarten, de appels, de honing en de vissen in het midden van de tafel

De speelkaarten, de appels, de honingstenen en de vissen worden in het midden van de tafel gelegd. De drie speelkaarten geven aan wat de beren aan lekkers vinden: vissen (1), appels (2) of heerlijke honing (3).



Spelverloop:

de drie kaarten nemen

Het kind dat zijn mond al geeuwend het wijdst open kan spreken, begint en neemt de drie speelkaarten.

een kaart kiezen zonder die te tonen

Nu **beslist** het kind wat zijn beer gaat eten, en kiest dus een van de drie kaarten. Het houdt die in zijn hand **zonder deze aan de anderen te laten zien**, en legt de twee resterende kaarten terzijde.

“Wat eet mijn beer?”

Vervolgens vraagt hij luid aan zijn me de spelers. “**Wat eet mijn beer?**”

vissen, appel of honing?

Eén voor één nemen de andere kinderen nu een vis, een honingsteen of een appel, en leggen die voor zich op tafel.


de kaart tonen, vergelijken

Als alle kinderen hun steen voor zich hebben gelegd, **laat** het eerste kind zijn kaart **zien** en zegt bijvoorbeeld: “**Hij eet honing!**”

Goed geraden? Een veld naar voren met je beer!

Alle kinderen die goed hebben geraden, en die dus, om bij ons voorbeeld te blijven, een honingsteen voor zich hebben gezet, mogen nu **hun beer vooruitschuiven naar het volgende veld** op het spelbord.



=  → een veld naar voren

≠  → blijven staan

≠  → blijven staan

Heeft niemand goed geraden? Dan mag het kind met de kaart zijn beer twee velden vooruitschuiven

Als **geen enkel kind raadt** wat de eerste beer eet, mag deze **twee** velden naar voren worden geschoven op het spelbord.

De appels, de vissen en de honingstenen worden weer in het midden van de tafel gelegd.

De drie kaarten worden geschud en in de richting van de wijzers van de klok doorgegeven. Nu is het aan het volgende kind om te beslissen wat zijn beer gaat eten. De andere kinderen raden.

Welke beer bereikt het eerste de rots?

Het einde van het spel:

De eerste beer die de **zonovergoten rots (de eindveld)** bereikt, wint het spel. Zijn er verschillende beren, die tegelijkertijd de rots bereiken, dan winnen deze allemaal.

juist geraden en op een veld van de goede kleur terechtgekomen: dan mag je nog een veld naar voren!

Extra regel voor kinderen vanaf 5 jaar:

Als een kind het **voedsel van de beer geraden** heeft en bovendien zo terecht komt op een strook met een kleur die overeenkomt met dat voedsel - geel voor honing, blauw voor vis en groen voor een appel, **dan mag het zijn eigen beer nog een veld verder vooruitschuiven.**

Heeft helemaal niemand goed geraden, dan mag het kind met de kaart zijn beer **twee velden voorschuitschuiven**. Als deze beer op die manier op een veld terechtkomt met een kleur die overeenkomt met het voedsel op de kaart, dan mag hij echter in deze ronde niet verder vooruit.