

Spielanleitung

Instructions • Règle du jeu • Spelregels

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

Nr. 4408

NASCHKATZE



HABA®

Copyright Habermas - Spiele Bad Rodach 2000

Habermaab Spiel Nr. 4408

Naschkatze

Ein Gedächtnisspiel für 2 - 4 Kinder ab 4 Jahren.

Spielidee: Quattro Silvestri

Grafik: Gesa Sander

Spieldauer: ca. 15 Minuten

Am liebsten schleckern die kleinen Naschkatzen süße, bunte Bonbons. Doch immer wieder werden sie von der Katzenmama erwischt, die diese Nascherei gar nicht gerne sieht ...

Spielinhalt:

- 4 Katzen
- 10 Bonbons
- 1 Schminkstift
- 1 Anspitzer
- 1 Spielplan



Kurzanleitung:
Möglichst wenige
Schnurrhaare
bekommen

Spielplan,
Katzen,
Bonbons,
Schminkstift
bereitlegen

Bonbon umdrehen,
Farbe: auf nächstes
freies, farblich
passendes Feld

Spielziel:

Welches Katzenkind schafft es, beim Naschen der Katzenmama möglichst selten über den Weg zu laufen und so mit dem kleinsten Naschbart zu gewinnen?

Spielvorbereitung:

- Legt den **Spielplan** in die Tischmitte: Er zeigt einen Rundkurs aus Wegfeldern und das **Katzenmama-Feld**. Der Pfeil gibt die Laufrichtung der Katzen an.
- Jedes Kind sucht sich eine **Katze** aus und stellt sie auf das Katzenmamafeld.
- Legt alle **Bonbons** in die Spielplanmitte. Die Bonbons sind auf beiden Seiten farbig bedruckt: Dreht die Bonbons ein paar Mal um und vertauscht ihre Plätze, damit zu Spielbeginn niemand weiß, wo welche Farbe versteckt ist.
- Der **Schminkstift** wird bereitgelegt.

Spielablauf:

Reihum im Uhrzeigersinn dreht jedes Kind einen Bonbon um und rückt seine Katze entsprechend voran. Günstig ist es dabei, möglichst kleine Schritte machen zu können.

Das hungrigste Kind beginnt.

Drehe einen der Bonbons um:

- **Hast du eine Farbe aufgedeckt?**
Ziehe deine Katze bis zum nächsten freien Feld der **passenden Farbe**.

Sweet Tooth

A memory game for 2 - 4 players aged 4 and up.

Author: Quattro Silvestri
Illustrations: Gesa Sander
Length of the game: 15 minutes approx.

The kittens are very fond of eating sweet and colourful candies. Mama cat however does not approve of this eating sweets and catches them at it again and again.

Contents:

- 4 kittens
- 10 candies
- 1 make-up pencil
- 1 pencil sharpener
- 1 game board



Aim of the game:

Which kitten will be best at not getting caught by its mother at eating sweets and thus only gets the smallest nibbling moustache?

Preparation of the game:

- Spread the **game board** in the center of the table. It shows a circuit of squares and the **square of Mama cat**. The arrow indicates the direction in which the kittens move.
- Each player chooses a **kitten** and puts it on the square of Mama cat.
- Put the **candies** in the center of the game board: they have printed color patterns on both sides. Turn them around various times and change their places so that nobody knows where which color is at the beginning of the game.
- Get the **make-up pencil** ready.

How to play:

One by one in a clockwise direction each player turns around a candy and moves his/her kitten the corresponding squares. It will be convenient to move on slowly.

The hungriest player starts and **turns around a candy:**

- **Have you uncovered a color?**
Move your kitten to the next free square of the **corresponding color**.

Tipp:

Besonders günstig ist es, wenn es dir gelingt, die Farbe des unmittelbar vor deiner Katze liegenden Wegfeldes aufzudecken. So kommst du nur langsam voran und kannst sehr viele Bonbons naschen, bevor du der Katzenmama über den Weg läufst.

Pfeil: auf erstes freies Feld der nachfolgenden Farbe

• Hast du einen Pfeil aufgedeckt?

Ziehe deine Katze auf das erste freie Feld der **nachfolgenden Farbe**.

Achtung:

- Auf jedem Wegfeld darf nur eine Katze stehen: **Besetzte Felder** werden übersprungen.
- Das **Katzenmama-Feld** wird nach dem Start nicht mehr betreten, sondern jeweils übersprungen.

Katzenmama-Feld überquert: 1 Schnurrhaar anmalen lassen

Muss deine Katze auf ihrem Weg das **Katzenmama-Feld** passieren? Leider bist du beim Naschen der Katzenmama über den Weg gelaufen ...

Sie malt dir ein Schnurrhaar ins Gesicht: Eines der anderen Kinder nimmt den Schminkestift und malt dir **ein Schnurrhaar** ins Gesicht.

nächstes Kind

Anschließend ist das dir im Uhrzeigersinn folgende Kind an der Reihe und dreht einen Bonbon um.

Spielende:

1. Kind hat 6 Schnurrhaare?

Das Spiel endet sofort, wenn ein Kind mit dem **sechsten Schnurrhaar einen vollständigen Naschbart** im Gesicht hat. Leider ist es von der Katzenmama zu oft beim Naschen erwischt worden.

Wer hat die wenigsten?

Das Kind mit den **wenigsten Schnurrhaaren** gewinnt.

Gibt es mehrere Kinder mit der gleichen Anzahl, so gewinnt das Kind, dessen Katze noch am weitesten vom Katzenmama-Feld entfernt ist.

Übrigens:

Wusstet ihr, dass Katzen ihre feinfühligsten Schnurrhaare zum Tasten im Dunkeln benutzen?

Short instructions: get the least amount of whiskers

game board, kittens, candies, get ready make-up pencil

turn around a candy, color: move to next free square of same color

Chats gourmands

Un jeu de mémoire pour 2 à 4 joueurs dès 4 ans.

Idée : Quattro Silvestri
Illustration : Gesa Sander
Durée du jeu : env. 15 minutes

Les petits chats gourmands adorent les doux bonbons de toutes les couleurs. Mais maman chat les attend au tournant lorsqu'ils en mangent trop ...

Contenu du jeu :

4 chats
10 bonbons
1 crayon de maquillage
1 taille-crayon
1 plateau de jeu



But du jeu :

Quel bébé chat va pouvoir éviter de tomber dans les pattes de maman-chat pendant qu'il attrape des bonbons et avoir ainsi la plus petite moustache de gourmand ?

Préparatifs :

- Poser le **plateau** de jeu au milieu de la table. Il représente un circuit composé de cases à parcourir et une **case maman-chat**. La flèche indique le sens de marche du jeu.
- Chaque joueur prend un **chat** et le pose sur la case maman-chat.
- Poser tous les **bonbons** au milieu du plateau de jeu. Les bonbons sont imprimés en couleur des deux côtés. Mélanger les bonbons en les retournant et en changeant leur position pour que personne ne puisse repérer les couleurs des bonbons avant de commencer la partie.
- Préparer le **crayon de maquillage**.

Déroulement du jeu :

Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre en retournant un bonbon et en avançant leur chat de manière correspondante. Moins on avance vite, mieux cela vaudra.

Le joueur qui a le plus faim commence :

Hint:

It would be convenient to uncover the color of the square immediately ahead of your little kitten so that you can move on slowly and gather a lot of candies before bumping into Mama cat.

arrow: move to first free square of next color

• Have you uncovered an arrow?

Move your kitten to the first free square of the **next color**.

Watch out:

- There can be only one kitten on one square: you have to jump over **occupied squares**.
- Once the game has started, you don't step again on the **square of Mama cat** but jump over it.

pass over square of Mama cat: get one whisker painted

Does your kitten have to pass over the **square of Mama cat**? Unfortunately Mama has caught you at nibbling. She paints a whisker on your face: One of the players takes the make-up pencil and paints **one whisker** on your face.

next player

Now it's the turn of the following player to turn around a candy.

first player with 6 whiskers

End of the game:

The game ends as soon as one player gets the **sixth whisker to complete the moustache of the sweet-tooth**. Unfortunately he or she has been caught by Mama cat too many times at eating sweets.

Who got less?

The player with the **smallest amount of whiskers** wins the game. If more than one player have the same number of whiskers, the one whose kitten is furthest away from the square of Mama cat wins the game.

By the way:

Did you know that cats use their very sensitive whiskers to feel in the dark?

Règle résumée : avoir le moins de poils de moustache

préparer le plateau de jeu, les chats, les bonbons, le crayon de maquillage

retourner un bonbon en fonction de la couleur : aller sur la prochaine case libre de la même couleur

flèche : aller sur la première case libre de la prochaine couleur

passer par la case maman-chat : se faire dessiner un poil de moustache

1^{er} joueur avec 6 poils de moustache ?
Qui en a le moins ?

Retourne l'un des bonbons :

- Tu es tombé sur une couleur ?

Avance ton chat jusqu'à la prochaine case libre de couleur correspondante.

Conseil :

Tu auras de la chance si tu as retourné un bonbon dont la couleur correspond à la couleur de la case placée juste à côté de ton chat. Tu avanceras donc très lentement et auras le temps de manger beaucoup de bonbons avant de tomber sur maman-chat.

- Tu es tombé sur une flèche ?

Avance ton chat jusqu'à la première case libre de la prochaine couleur.

Attention :

- Il ne doit y avoir qu'un seul chat par case : il faudra passer par dessus les **cases occupées**.
- Une fois la partie commencée, on ne s'arrêtera plus sur la **case maman-chat**, mais on passera à chaque fois par dessus.

Est-ce que ton chat doit passer par la **case maman-chat** ?

Pas de chance, tu es tombé dans les pattes de maman-chat...

Elle te dessine un poil de moustache : l'un des joueurs prend le crayon de maquillage et te dessine **un poil de moustache**.

C'est alors au tour du joueur suivant de retourner un bonbon.

Fin du jeu :

La partie est terminée dès qu'un joueur se retrouve avec **six poils de moustache**. Il a trop mangé de bonbons et a reçu des coups de patte de maman-chat ...

Le joueur qui a le **moins de poils de moustache** gagne la partie.

Si plusieurs joueurs ont le même nombre de poils de moustache, le gagnant est celui dont le chat se trouve le plus loin de la case maman-chat.

Au fait :

Saviez-vous que la moustache des chats est comme une antenne qui les aide à se diriger dans le noir ?

Habermaaß-spel Nr. 4408

Snoeperpoes

Een geheugenspel voor 2 - 4 kinderen vanaf 4 jaar.

Spelidee: Quattro Silvestri

Grafiek: Gesa Sander

Speelduur: ca. 15 minuten

De kleine snoeperpoesjes zouden het liefst altijd zoete, vrolijk gekleurde bonbons opsmikkelen. Maar telkens opnieuw worden ze door hun poezenmama betrappt, die al dat gesmul helemaal niet zo ziet zitten ...

Spelinhoud:

- 4 poezen
- 10 bonbons
- 1 schminkpotlood
- 1 puntenslijper
- 1 speelbord



Korte inleiding:
zo weinig mogelijk
snorharen
krijgen

spelbord,
poezen,
bonbons,
schminkpotlood
klaarleggen

een bonbon
omdraaien,
kleur:

Doel van het spel:

Welk poezenkind lukt het om tijdens het smikkelen zo min mogelijk het pad van de poezenmama te kruisen en zo met de kleinste smikkelbaard het spel te winnen?

Spelvoorbereiding:

- Leg het **spelbord** in het midden op tafel: er staat een rond circuit op met vakjes en een **poezenmama-vakje**. De pijl geeft de richting aan waarin de poezen lopen.
- Elk kind kiest een **poes** uit en zet deze op het poezenmama-vak.
- Leg alle **bonbons** in het midden van het bord. De bonbons zijn op allebei de kanten vrolijk bedrukt: draai de bonbons een paar keer om en verwissel ze van plaats, zodat bij het begin van het spel niemand weet welke kleur waar is verstopt.
- Het **schminkpotlood** wordt klaargelegd.

Spelverloop:

Kloksgewijs draait ieder kind om de beurt een bonbon om en loopt met zijn poes naar het overeenkomstige vakje. Het is het voordeligst om zo klein mogelijke stappen te kunnen nemen.

Het kind met de meeste honger mag beginnen.

Draai een van de bonbons om:

- Heb je een kleur opengelegd?

naar het volgende
vrije vak van
dezelfde kleur

Ga met je poes naar het eerstvolgende vrije vak van de
desbetreffende kleur.

Tip:

Het is heel erg gunstig, wanneer het je lukt om de kleur van het
direct vóór je poes liggende vak om te draaien. Zo ga je maar
langzaam vooruit en kan je een heleboel bonbons opsmikkelen,
voordat je de poezenmama op haar weg kruist.

pijl: naar het
eerste vrije vak
van de eerst-
volgende kleur

• Heb je een pijl omgedraaid?

Zet je poes op het eerste vrije vak van de **eerstvolgende kleur**.

Opgelet:

- Op elk vakje mag maar één poes tegelijk staan: **bezette vakjes**
worden overgeslagen.
- Het **poezenmama-vakje** wordt na de start niet meer betreden,
maar daarentegen telkens overgeslagen.

langs het
poezenmama-
vak: 1 snorhaar
laten tekenen

Moet je poes tijdens haar beurt langs het **poezenmama-vakje**
lopen? Dan heb je tijdens het smikkelen helaas het pad van de
poezenmama gekruist ...

Zij schildert een snorhaar op je gezicht: een van de overige
kinderen neemt het schminkpotlood en tekent **een snorhaar** op je
gezicht.

volgende kind

Vervolgens is kloksgewijs het volgende kind aan de beurt en draait
een bonbon om ...

Einde van het spel:

Het spel is afgelopen, zodra een kind met de **zesde snorhaar een**
volledige smikkelbaard op zijn gezicht heeft. Helaas is het door de
poezenmama te vaak bij het smikkelen betrapt ...

Het kind met de **minste snorharen** heeft gewonnen.

Zijn er meerdere kinderen met hetzelfde aantal, dan wint het kind
wiens poes nog het verst van het poezenmama-vakje is verwijderd.

1 kind heeft 6
snorharen
Wie heeft de
minste?

Overigens:

Wisten jullie, dat poezen hun fijngevoelige snorharen gebruiken om
in het donker rond te tasten?