

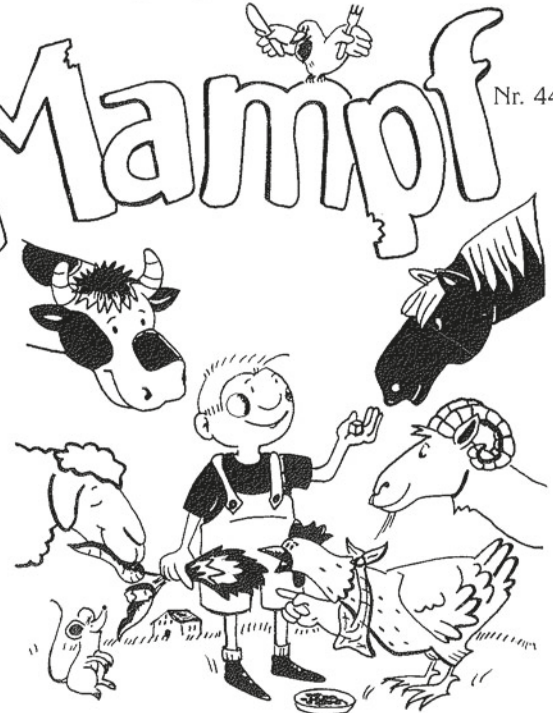
# Spielanleitung

Instructions • Règle du jeu • Spelregels

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

# Mammi

Nr. 4413



HABA®

Habermaas GmbH, 96473 Bad Rodach, Postfach 1107

TL 31799

Aufl. 2000/1

Copyright Habermas - Spiele Bad Rodach 2000

# Mampf

Ein Knobel- und Ratespiel für **3 - 4 Kinder ab 4 Jahren**.

**Spielidee:** Michael Schacht

**Grafik:** Heike Wiechmann

**Spieldauer:** ca. 10 Minuten

Auf geht's zum Bauernhof! Damit Ponys, Schweine, Schafe, Enten und all die anderen Tiere aus ihren Ställen kommen, müsst ihr sie mit dem richtigen Futter anlocken.

## Spielinhalt:

24 Tierscheiben in 4 Farben

16 Leckereien:

4 orangefarbene Möhren

4 grüne Salatköpfe

4 weiße Zuckerstücke

4 gelbe Getreidekörner



## Spielziel:

Wer durch geschickte Auswahl des Futters die meisten Tiere zu sich locken kann, gewinnt das Spiel.

## Spielvorbereitung:

Jedes Kind bekommt zu Beginn **vier verschiedene Leckereien**: eine orangefarbene Möhre, einen grünen Salat, ein weißes Zuckerstück und ein gelbes Getreidekorn. Spielen nur drei Kinder, so bleiben überzählige Leckereien in der Schachtel.

Sortiert die **Tierscheiben** nach den vier Hintergrundfarben

(Orange, Grün, Weiß und Gelb) und bildet vier nach Farben getrennte Stapel.

Legt die vier Stapel offen (Bildseite sichtbar) in die Tischmitte.

**Die Hintergrundfarbe der Tierscheiben zeigt jeweils an, welches Futter das abgebildete Tier mag:**

Orange = Möhre, Grün = Salat, Weiß = Zucker, Gelb = Getreide.

**Aufgepasst:** Alle Tiere mögen mehrere verschiedene Leckereien. Der Hase z. B. mag Möhren und Salat, die Ente dagegen mag Getreidekörner und Salat.

### **Spielablauf:**

Jedes Kind nimmt alle vier Leckereien in die Hände und versteckt sie auf dem Schoß unter dem Tisch.

Gleichzeitig wählen alle nun geheim **eine Leckerei** aus und nehmen sie in **eine Hand** (z. B. in die rechte). Die drei übrigen verschwinden in der anderen Hand (z. B. in der linken). Die Hand, in der die ausgesuchte Leckerei liegt, wird nun zur Faust geschlossen.

Alle rufen gemeinsam: „**Eins, zwei, Leckerei!**“ und legen die **geschlossene Faust auf den Tisch**.

Die andere Hand bleibt unter dem Tisch liegen.

**Liegen alle Fäuste mit den darin versteckten, ausgesuchten Leckereien auf dem Tisch?**

Öffnet eure Fäuste und vergleicht die ausgewählten Leckereien:

- **Taucht die eigene ausgewählte Leckerei in keiner anderen geöffneten Faust auf?** Hast du also eine Leckerei als Einzige/r ausgewählt – z. B. die Möhre? Du hast es geschafft, ein Tier anzulocken! Du bekommst die Tierscheibe mit der passenden Hintergrundfarbe, die ganz oben auf dem Stapel liegt – also z. B. die Tierscheibe mit dem orangefarbenen Hintergrund. Lege sie offen vor dir ab.
- **Taucht die eigene ausgewählte Leckerei in noch einer oder sogar in mehreren anderen geöffneten Fäusten auf?** Haben also mehrere Kinder z. B. den Salat ausgewählt? Leider weiß das entsprechende Tier nicht, zu wem es gehen soll. Es bleibt in der Tischmitte und keines der Kinder bekommt die Tierscheibe.

Wenn alle Leckereien verglichen und alle Tierscheiben verteilt worden sind, beginnt eine neue Knobelrunde. Wieder wählen alle geheim eine Leckerei aus, holen sie hervor und vergleichen sie miteinander.

### **Spielende:**

Das Spiel endet, sobald einer der vier Stapel aufgebraucht ist. Es gewinnt das Kind, das die **meisten Tiere** zu sich locken konnte – also das Kind, das die meisten Tierscheiben vor sich liegen hat.

Haben zwei oder mehrere Kinder die gleiche Anzahl Tierscheiben vor sich liegen? Dann gewinnt das Kind mit den meisten verschiedenen Tieren.

# Chomp - Chomp

A guessing game for **3 - 4** players **aged 4 and up**.

**Game idea:** Michael Schacht  
**Illustrations:** Heike Wiechmann  
**Length of the game:** approx. 10 minutes

Let's visit the farm! In order to make the ponies, pigs, sheep, ducks and all the other animals leave their stables you have to lure them with the right food.

## Contents:

- 24 disks with animals on 4 different background colours
- 16 titbits:
  - 4 orange carrots
  - 4 green lettuces
  - 4 white sugar cubes
  - 4 yellow grains



## Aim of the game:

Whoever can lure the most animals by making clever choices concerning their food wins the game.

## Preparation of the game:

To start with, each player gets **four different titbits**: an orange carrot, a green lettuce, a white sugar cube and a yellow grain. If there are only three players, the remaining titbits are kept in the box.  
Sort the **animal disks** according to their background

colours (orange, green, white and yellow) and make four separate piles. Place them face up in the centre of the table.

**The background colour of the disks shows what kind of food the shown animal likes:**

Orange = carrot, green = lettuce, white = sugar, yellow = cereals.

**Watch out:** Each animal likes different kinds of titbits. For example, the rabbit likes carrots and lettuce, but the duck likes grains and lettuce.

## How to play:

Each player takes the four titbits in his or her hand and hides them under the table on his or her lap.

At the same time each player chooses **one titbit** and keeps it in **one hand** (e.g. the right hand). The remaining three titbits are kept in the other hand (i.e. the left hand).

Now close the hand with the chosen titbit into a fist.

The players shout together: "**One, two, titbit!**" and place the **still-closed fist on the table**.

The other hand is kept underneath the table.

**Once all fists are on the table**, you open them and compare the titbits:

- **If nobody else has chosen the same titbit as you** and you are the only one with, for example, a carrot, you have succeeded in luring an animal towards you. From the top of the pile you get the animal disk with the corresponding background colour - in this case the ani-

mal disk with the orange background. You keep the disk in front of you.

- **If two or more players have chosen the same titbit** - for example the lettuce - it means that the corresponding animal does not know where to go and just stays in the centre of the table. No player gets a disk.

Once the titbits have been compared and the animal disks distributed, a new guessing round starts. Again all players secretly choose a titbit, then show and compare them.

### End of the game:

The game is finished as soon as one of the four piles has been used up. The player who was able to lure the **most animals** towards him or her and has collected the most disks wins the game. If two or more players have got the same amount of disks, then the player with the biggest variety of animals wins the game.

# Le goûter des animaux

Un jeu de devinettes pour 3 - 4 joueurs dès 4 ans.

**Idée :** Michael Schacht

**Illustration :** Heike Wiechmann

**Durée du jeu :** env. 10 minutes

Allons à la ferme ! Pour faire sortir les poneys, cochons, moutons, canards et tous les autres animaux de leurs étables et enclos, il faut leur donner de bonnes choses à manger.

### Contenu du jeu :

24 ronds représentant les animaux,  
de 4 couleurs différentes

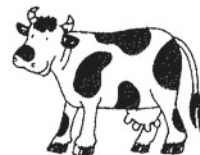
16 gourmandises :

4 carottes oranges

4 salades vertes

4 morceaux de sucre blanc

4 grains de blé jaunes



### But du jeu :

Celui qui va réussir à attirer le plus grand nombre possible d'animaux en choisissant la nourriture préférée de chaque animal gagne la partie.

### Préparatifs :

Chaque joueur prend **quatre gourmandises** : une carotte orange, une salade verte, un morceau de sucre blanc et un grain de blé jaune. S'il y a seulement trois joueurs, les autres gourmandises restent dans la boîte.



Trier les **ronds représentant les animaux** d'après leur couleur de fond (orange, vert, blanc et jaune) et en faire quatre piles.

Poser les quatre piles au milieu de la table (côté illustré tourné vers les haut).

**La couleur de fond des ronds représentant les animaux correspond à la gourmandise préférée de chaque animal :**  
Orange = carotte, vert = salade, blanc = morceau de sucre, jaune = grain de blé.

**Attention :** les animaux sont friands de plusieurs gourmandises. Le lapin aime bien p. ex. les carottes et la salade, le canard par contre aime bien les grains de blé et la salade.

### Déroulement du jeu :

Chaque joueur prend les quatre gourmandises dans ses mains pour les cacher et pose ses mains sur ses genoux en-dessous de la table.

En même temps, chacun des joueurs passe l'**une des gourmandises** dans **une main** (p. ex. la main droite). Les autres gourmandises restent dans l'autre. Les joueurs forment un poing avec la main où se trouve la gourmandise choisie.

Tous les joueurs disent en même temps : "**Un, deux, trois, viens vers moi**" et posent leur **poing fermé sur la table**.

Ils laissent l'autre main sous la table.

**Tous les poings sont posés sur la table avec la gourmandise cachée dans la main ?**

Tous ouvrent leur main et comparent les gourmandises qu'ils y ont déposées :

- **Est-ce que la gourmandise que tu as choisie n'apparaît dans aucune autre main ?** Tu es donc le seul à avoir par exemple choisi la carotte ? Tu as réussi à faire sortir l'un des animaux. Tu prends un rond de la couleur de fond correspondante dans la bonne pile, donc un rond avec la couleur de fond orange. Pose-le devant toi de façon à voir la couleur.

- **Est-ce que la gourmandise que tu as choisie apparaît dans une autre main ou dans plusieurs mains ?** Il y a donc plusieurs joueurs qui ont par exemple choisi la salade ?

L'animal correspondant ne sait malheureusement pas où aller. Il reste au milieu de la table et aucun des joueurs ne pourra prendre le rond.

Une fois que toutes les gourmandises ont été comparées et que les joueurs ont pris leurs ronds correspondants, une nouvelle partie commence. Tous les joueurs choisissent en secret une gourmandise, la montrent en ouvrant leur main et la comparent entre eux.

### Fin du jeu :

Le jeu est terminé dès que l'une des piles est vide. Le joueur qui a pu attirer le **plus grand nombre d'animaux**, c'est-à-dire celui qui a le plus grand nombre de ronds devant soi, gagne le jeu.

Si deux ou plusieurs joueurs ont le même nombre d'animaux, le gagnant est celui qui aura le plus grand nombre d'animaux différents.

# Lekkerbekken

Een gis- en raadspel voor **3 - 4** kinderen **vanaf 4 jaar**.

**Spelidee:** Michael Schacht  
**Vormgeving:** Heike Wiechmann  
**Speelduur:** ca. 10 minuten

Op naar de boerderij! Om alle pony's, varkens, schapen, eenden en alle andere dieren uit hun stal te krijgen, moeten jullie ze met het juiste voer naar buiten zien te lokken.

## Spelinhoud:

- 24 dierschijven in 4 kleuren
- 16 lekkernijen:
  - 4 oranje gekleurde wortelen
  - 4 groene slakroppen
  - 4 witte suikerklontjes
  - 4 gele graankorrels



## Doel van het spel:

Wie handig het juiste voer weet uit te kiezen en zo de meeste dieren naar zich toe kan lokken, wint het spel.

## Spelvoorbereiding:

Elk kind krijgt bij het begin vier verschillende lekkernijen: een oranje wortel, een groene slakrop, een wit suikerklontje en een gele graankorrel. Doen er maar drie kinderen mee, dan blijven de resterende lekkernijen in de doos.

Sorteer de dierschijven volgens de vier achtergrondkleuren (oranje, groen, wit en geel) en maak er vier verschillende stapels van.

Leg de vier stapels open (afbeelding zichtbaar) in het midden van de tafel.

**De achtergrondkleur van de dierschijven geeft telkens aan, welk voer het afgebeelde dier lekker vindt:** oranje = wortel, groen = sla, wit = suiker, geel = graan.

**Opgelet:** alle dieren houden van verschillende lekkernijen tegelijk. De haas b.v. houdt van wortels en sla, de eend daarentegen vindt graankorrels en sla lekker.

## Spelverloop:

Ieder kind neemt alle vier de lekkernijen in z'n hand en verstoopt ze op schoot onder tafel.

Iedereen kiest tegelijk in het geheim een **lekkernij** uit en neemt het in **een hand** (b.v. in de rechter). De drie overige verdwijnen in de andere hand (b.v. de linker).

De hand waarin zich de uitgekozen lekkernij bevindt, wordt nu tot een vuist gebald.

Iedereen roept tegelijk: "**een, twee, lekkernij**" en legt z'n **vuist gesloten op tafel**. De andere hand blijft onder tafel.

**Liggen alle vuisten met de daarin verstoppte, uitgezochte lekkernijen op tafel?**

Doe jullie vuisten open en vergelijk de uitgekozen lekkernijen:

- **Duikt de lekkernij die je hebt uitgekozen in geen enkele andere open vuist op?** Heb je dus als enige een bepaalde lekkernij (b.v. de wortel) uitgekozen? Dan is het je gelukt om het dier naar je toe te lokken! Je krijgt de dierschijf van de overeenkomstige achtergrondkleur die boven op de stapel ligt - dus in dit geval de dierschijf met de oranje achtergrond. Leg deze open voor je neer.
- **Duikt de lekkernij die je hebt uitgekozen in nog één of zelfs in meerdere open vuisten op?** Hebben dus meerdere kinderen b.v. de slakrop uitgekozen? Helaas weet het bijbehorende dier niet naar wie het toe moet gaan. Het blijft in het midden van de tafel en geen van de kinderen krijgt de dierschijf.

Wanneer alle lekkernijen vergeleken en alle dierschijven verdeeld zijn, kan er met de volgende ronde worden begonnen. Opnieuw kiest iedereen in het geheim een lekkernij uit, haalt ze tevoorschijn en vergelijkt ze met elkaar.

### **Einde van het spel:**

Het spel is voorbij, zodra één van de vier stapeltjes is opgebruikt. Het kind dat de **meeste dieren** naar zich toe heeft weten te lokken, heeft gewonnen - dus degene die de meeste dierschijven voor zich heeft liggen.

Hebben twee of meer kinderen hetzelfde aantal dierschijven voor zich liggen? Dan wint degene, die het grootste aantal verschillende dieren heeft.