

Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels

Schmackofatz ⁴⁴⁴³

Rastytasty • Le festin des animaux • Smikkelsmak



Habermaab GmbH, 96476 Bad Rodach, www.haba.de

TL 63568

Aufl. 2003/1

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2003

Habermaß-Spiel Nr. 4443

Schmackofatz

Ein tierisches Merkspiel für 2 - 6 Kinder von 5 - 99 Jahren.

Spielidee: Frank Czarnetzki

Illustration: Gesa Sander

Spieldauer: ca. 15 Minuten

Die kleinen Tiere haben einen riesigen Hunger! Doch nicht immer finden sie sofort das richtige Futter. Kannst du ihnen dabei helfen?

Spielinhalt:

18 Futterkarten

6 Tiere

1 Spielanleitung



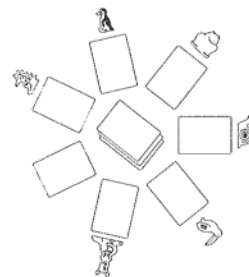
Spielziel:

Welches Kind kann zuerst drei Futterkarten eines Tieres einsammeln?

Spielvorbereitung:

Die Futterkarten zeigen jeweils eines der sechs Tiere bei einer köstlichen Mahlzeit. Die Karten werden gemischt und als verdeckter Vorratsstapel in die Mitte des Tisches gelegt. Sieben Karten werden vom Stapel genommen und um ihn herum verdeckt ausgelegt.

Außen an sechs dieser Karten wird je ein Tier gestellt. Der Platz an der siebten Karte bleibt frei.



Spielablauf:

Das Kind mit dem größten Hunger darf beginnen.

Um festzustellen, wer den größten Hunger hat, strecken alle Kinder ihre Arme weit auseinander. Wer möchte, kann dabei sagen: „Soooooo groß ist mein Hunger!“ Das Kind, das die Arme am weitesten auseinander strecken kann, zeigt, dass es den größten Hunger hat, und darf beginnen.

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn.

Wer an der Reihe ist, nimmt sich ein **beliebiges Tier** und stellt es außen an die **freie Futterkarte**.

Das Kind nimmt diese **Karte** und sieht sie sich geheim an: Es vergleicht die Abbildung auf der Karte mit dem Tier, das es gerade dorthin gestellt hat.

Nun gibt es zwei Möglichkeiten:

- **Zeigt die Karte ein anderes Tier**, so legt das Kind die Karte wieder verdeckt an ihren Platz zurück. Es versucht sich jedoch gut zu merken, welches schmausende Tier darauf abgebildet ist.
- **Ist auf der Karte jedoch genau dieses Tier** bei einer köstlichen Mahlzeit zu sehen, zeigt das Kind die Karte den anderen Kindern und darf sie offen vor sich ablegen.
Wenn es möchte, kann es laut „Schmackofatz!“ sagen.
Anschließend zieht es eine Karte vom Vorratsstapel und legt sie verdeckt an den freien Platz.

Danach ist das nächste Kind an der Reihe.

Kann keine neue Karte mehr nachgezogen werden, weil der Vorratsstapel aufgebraucht ist?

Nun sitzt ein Tier vor einem freien Platz ohne Karte. Das Kind, das an der Reihe ist, setzt es **an eine beliebige andere Karte** – neben ein anderes Tier. Dadurch erhöhen sich die Chancen, eine Futterkarte zu erhalten: Denn die aufgedeckte Futterkarte muss **jetzt nur eines** dieser Tiere zeigen.

- Immer wenn ein Kind eine Karte erhalten hat, stellt es das dort stehende Tier bzw. die Tiere anschließend an eine beliebige andere Karte. So stehen bald immer mehr Tiere an einer Karte.
- **Wichtig:** Alle Tiere, die an einer Karte stehen, werden **nun immer gemeinsam bewegt** und an dieselbe Karte gestellt.

Spielende:

Das Spiel endet, sobald das erste Kind **drei gleiche Futterkarten** gesammelt hat.

Sind jedoch nach dem Aufbrauchen des Vorratsstapels alle bis auf zwei Karten verteilt und kein Kind hat drei gleiche Futterkarten? Dann gewinnt das Kind, das die **meisten Futterkarten** gesammelt hat.

Kinder, die noch nicht so weit zählen können, legen ihre Karten jeweils in eine lange Reihe. Wer die längste Reihe legen kann, gewinnt.

Variante:

- Ältere Kinder können auch folgende Wertung einmal ausprobieren: Sind alle Futterkarten aufgebraucht und kein Kind hat drei gleiche Futterkarten, dann wird wie folgt gezählt: Für jede gesammelte Karte gibt es einen Punkt. Besitzt ein Kind zwei gleiche Futterkarten, erhält es jeweils einen Punkt zusätzlich. Wer die meisten Punkte erreicht hat, gewinnt.

Rastytasty

A beastly memory game for 2 - 6 players aged 5 to 99.

Game idea: Frank Czarnetzki
Illustrations: Gesa Sander
Length of the game: 15 minutes approx.

The little animals are very hungry! However, they don't always find the right food immediately. Can you help them?

Contents:

18 food cards
6 animals
1 set of game instructions



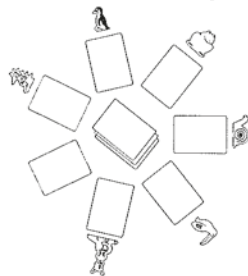
Aim of the game:

Who will be the first to collect three food cards of one animal?

Preparation:

Each of the food cards shows one of the six animals having a delicious meal. Shuffle the cards and put them face down in a provisions pile in the center of the table.

Take seven cards from the pile and distribute them face down around it. Place an animal on the outer side of six cards. The seventh card stays without an animal.



How to play:

The hungriest player may start.

In order to show who is the hungriest player, all players stretch their arms wide open. Whoever wants to can say: "I'm soooooo hungry!" The player with the arms widest open shows that they have the most hunger and may start.

Play in a clockwise direction.

Whoever's turn it is, takes **any animal** and places it on the outside of the **free food card**.

The player takes this **card** and looks at it without showing it to anybody: They compare the picture shown there with the animal just put next to the card.

Now there are two possibilities:

- **If the card shows a different animal**, the player returns the card to its place trying at the same time to remember which feasting animal is depicted there.
- **If however on the card there is exactly the same animal** having a delicious meal, the player shows the card to the others and places it face up in front of them. If they want, they can say "Rasty-tasty". Then they take another card from the pile and place it in the free place.

Then it's the turn of the next player.

No new card can be taken because the provision pile has been used up?

That means that an animal is sitting next to a place without a card. The player who's turn it is takes the animal and places it next to **any other card** – next to the animal already there. That increases the chances of getting a food card, as the uncovered card **only** has to show **one of** these animals.

- Each time a player gets a card they move the corresponding animal/s next to any other card. Like that each time more animals will gather next to one single card.
- **Important:** All animals standing next to a card are **moved together, at the same time**, to the new card.

End of the game:

The game ends as soon as the first player has gathered **three food cards of the same type**.

If however all but two cards have already been distributed, once the provision pile has been used up, and no player has three identical food cards, then the player who gathered **most food cards** wins the game.

Players who can't count yet put their cards in a row. Whoever has the longest row, wins the game.

Variant:

- Elder players can try scoring in the following way: If all food cards have been used up and there is no player with three food cards of the same type, you score as follows: each collected card scores one point.
If a player has two food cards of the same type, they get an extra point. Whoever scores most points, wins the game.

Jeu Habermab n° 4443

Le festin des animaux

Un jeu où il faut avoir une bonne mémoire, pour 2 à 6 joueurs de 5 à 99 ans.

Idée : Franz Czarnertzki

Illustration : Gesa Sander

Durée d'une partie : env. 15 minutes

Les petits animaux ont très faim, mais ils ne trouvent pas toujours facilement leur aliment préféré ! Vas-tu pouvoir les aider ?

Contenu :

18 cartes d'aliments

6 animaux

1 règle du jeu



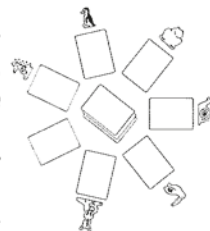
But du jeu :

Quel joueur va pouvoir récupérer en premier trois cartes de l'aliment préféré d'un animal ?

Préparatifs :

Les cartes montrent chacune l'un des six animaux en train de manger son aliment préféré. Mélanger les cartes faces retournées, en faire une pile et la poser au milieu de la table. Prendre sept cartes de la pile et les poser autour de la pile.

Poser un animal à l'extérieur de chacune de six de ces cartes. L'emplacement à côté de la septième carte reste libre.



Déroulement du jeu :

Le joueur qui a le plus faim commence.

Pour constater qui a le plus faim, les joueurs ouvrent leurs bras le plus loin possible. S'ils veulent, ils peuvent dire en même temps : « j'ai une faim de loup grande comme ça ! ». Le joueur qui pourra ouvrir ses bras le plus et démontrera donc qu'il a le plus faim, a le droit de commencer.

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

Celui dont c'est le tour prend **n'importe quel animal** et le pose à côté de la **carte restée libre** (= à l'extérieur de la 7ème carte).

Le joueur prend cette **carte** et la regarde sans que les autres ne puissent voir ce qu'il y a dessus : il compare l'illustration de la carte avec l'animal qu'il vient de poser.

Il y a alors deux possibilités :

- Si un autre animal est illustré sur la carte, le joueur remet la carte à sa place, face cachée. Il essaye de bien se rappeler quel animal il y a dessus.
- S'il y a le même animal sur la carte, le joueur montre la carte aux autres et la pose devant lui pour qu'on voie bien l'animal. S'il veut, il peut dire en même temps « bon appétit ! ». Ensuite, il prend une carte de la pile et la pose à la place de la carte qu'il vient d'enlever.

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

On ne peut plus prendre de cartes parce que la pile est vide ?

Il y a alors un animal en face d'une place sans carte. Le joueur dont c'est le tour pose cet animal à côté de **n'importe quelle carte**, où

se trouve déjà un autre animal. Il aura ainsi une chance supplémentaire de trouver une carte de délice, car la carte qui sera retournée ne montrera **qu'un seul** de ces animaux !

- A chaque fois qu'un joueur aura récupéré une carte, il devra ensuite prendre l'animal ou les animaux qui se trouvaient à côté de sa carte et le(s) mettre à côté d'une autre carte. Il y aura ainsi de plus en plus d'animaux à côté des cartes restantes.
- **N.B.** tous les animaux qui se trouvent à côté d'une même carte doivent être **déplacés tous ensemble** et ensuite posés tous à côté de la même carte.

Fin de la partie :

La partie est terminée lorsqu'un des joueurs a récupéré en premier **trois cartes identiques**.

Cependant, une fois que la pile est vide, s'il n'y a plus que deux cartes à distribuer et si aucun joueur n'a trois cartes identiques, le gagnant est celui qui aura récupéré le **plus grand nombre de cartes de délices**.

Les joueurs qui ne savent encore pas très bien compter formeront avec leurs cartes une rangée. Celui qui aura la plus longue rangée gagnera la partie.

Variante :

- Les joueurs plus âgés peuvent essayer de compter des points de la manière suivante : dès qu'il n'y a plus de cartes et si aucun joueur n'a pu récupérer trois cartes, on compte alors un point par carte.
Si un joueur a deux cartes identiques, il a un point en plus par carte. Celui qui aura le plus de points gagne la partie.

Smikkelsmak

Een beestachtig geheugenspel voor 2 – 6 kinderen van 5 – 99 jaar.

Spelidee: Frank Czarnetzki

Illustraties: Gesa Sander

Speelduur: ca. 15 minuten

De kleine dieren hebben een reuzehonger! Maar ze vinden niet altijd meteen het juiste voedsel. Kan jij hun daarbij helpen?

Spelinhoud:

18 voerkaarten

6 dieren

1 spelregels



Doel van het spel:

Welk kind kan als eerste drie voerkaarten van één dier verzamelen?

Spelvoorbereiding:

Op de voerkaarten is telkens een van de zes dieren bij een overheerlijke maaltijd afgebeeld. De kaarten worden geschud en als omgekeerde voorraadstapel in het midden op tafel gelegd.

Er worden zeven kaarten van de stapel genomen en er toegedekt rond omheen gelegd.

Aan de buitenkant van zes van deze kaarten wordt telkens een dier neergezet. De plek bij de zevende kaart blijft leeg.



Spelverloop:

Het kind met de grootste honger mag beginnen. Om vast te stellen wie de grootste honger heeft, spreiden alle kinderen hun armen uit. Wie dat wil, kan hierbij: "zoooooo veel honger heb ik!" zeggen. Het kind dat zijn armen het wijdst uit kan spreiden, laat zien, dat hij de grootste honger heeft en mag beginnen.

Er wordt klokgewijs om beurten gespeeld.

Degene die aan de beurt is, pakt een **dier naar keuze** en zet het aan de buitenkant naast de **vrije voerkaart**.

Het kind pakt deze **kaart** en bekijkt hem in het geheim. Het vergelijkt de afbeelding met het dier, dat het hier zojuist heeft neergezet.

Nu zijn er twee mogelijkheden:

- **Staat op de kaart een ander dier afgebeeld**, dan legt het kind de kaart opnieuw omgekeerd op z'n plaats terug. Het probeert echter goed te onthouden welk smikkelend dier erop staat afgebeeld.
- **Is echter op de kaart nu juist dit dier** tijdens een kostelijke maaltijd te zien, dan laat het kind deze kaart aan de andere kinderen zien en mag het hem open voor zich neerleggen. Als het wil, kan het luid "smikkelsmak!" zeggen. Vervolgens pakt het een kaart van de voorraadstapel en legt deze toegedekt op de vrijgekomen plek.

Daarna is het volgende kind aan de beurt.

Kan er geen nieuwe kaart meer worden omgedraaid, omdat de voorraadstapel is opgebruikt?

Nu staat er een dier voor een vrije plaats zonder kaart. Het kind dat aan de beurt is, zet het **bij een willekeurige andere kaart**, naast een ander dier. Hierdoor wordt de kans om een voerkaart te verkrijgen vergroot, want op de om te draaien voerkaart kan nu **één van de twee** dieren staan.

- Telkens wanneer een kind een kaart heeft ontvangen, zet hij het dier of de dieren bij een andere kaart naar keuze. Zo staan er al gauw steeds meer dieren bij een kaart.
- **Belangrijk:** alle dieren die bij een bepaalde kaart staan, worden **nu altijd allemaal tegelijk verzet** en bij dezelfde kaart gezet.

Einde van het spel:

Het spel is afgelopen, zodra het eerste kind **drie dezelfde voerkaarten** heeft verzameld.

Zijn na het opgebruiken van de voorraadstapel alle kaarten op twee na verdeeld en heeft nog steeds geen enkel kind drie gelijke voerkaarten? Dan heeft het kind, dat de meeste voerkaarten heeft, gewonnen.

Kinderen die nog niet zo goed kunnen tellen, leggen ieder hun kaarten op een lange rij. Wie de langste rij kan neerleggen, heeft gewonnen.

Variante:

- Oudere kinderen kunnen ook de volgende puntentelling eens uitproberen. Als alle voerkaarten zijn opgebruikt en geen van de kinderen heeft drie dezelfde voerkaarten, dan wordt als volgt geteld: Elke verzamelde kaart telt voor één punt. Als een kind twee dezelfde voerkaarten bezit, dan krijgt het hiervoor telkens een punt extra. Degene die de meeste punten heeft behaald, heeft gewonnen.