

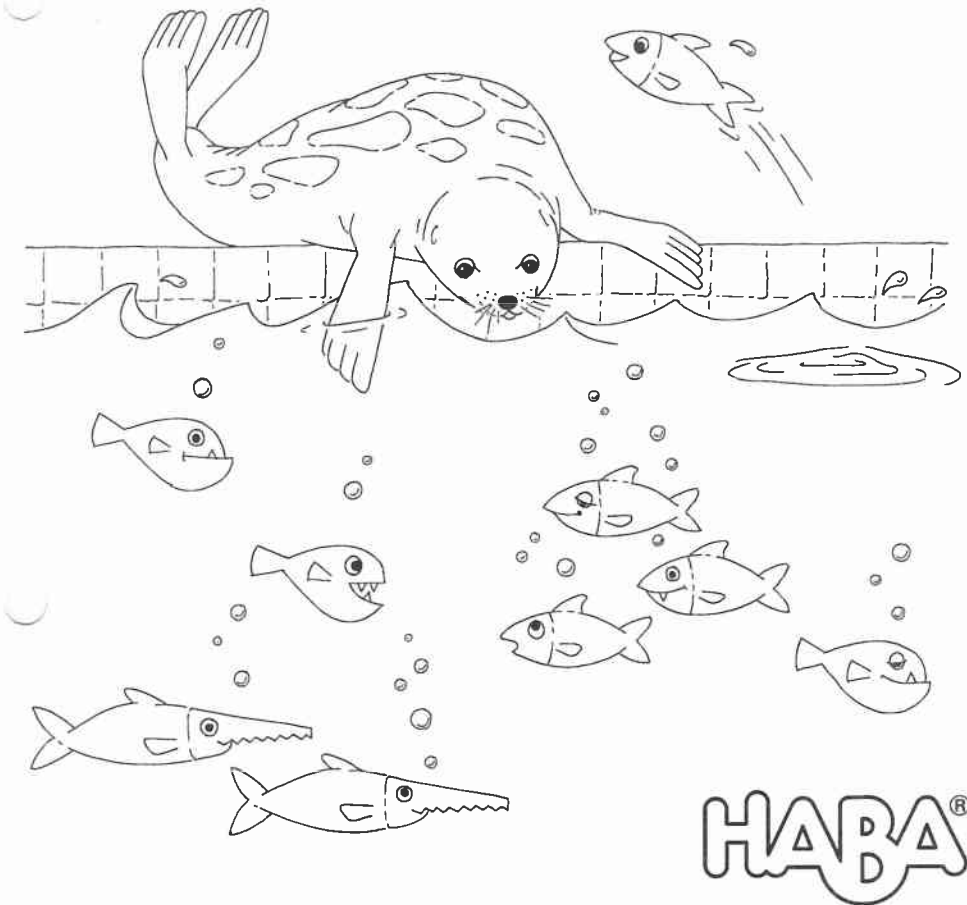
Spielanleitung

Instruction • Règle du jeu

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

Eins, Vier, Viele

Nr. 4570



Jeu Habermaaß N° 4570

Un, Deux, Trois, Beaucoup

Amusante introduction au monde des chiffres.

Pour **2 à 4 otaries de 4 ans et plus** qui savent chercher, pêcher, compter et se partager beaucoup de petits poissons. Deux idées de jeu éducatif très faciles permettant un premier contact amusant avec le monde des chiffres, du 1 au 10.

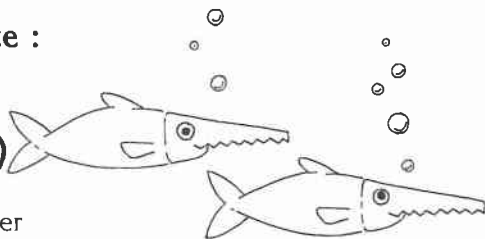
Durée du jeu : 10 minutes environ

Sur une idée de : Anja Wrede

Conception graphique : Jutta Neundorfer

Contenu de la boîte :

- 1 plateau de jeu
- 4 otaries
- 30 poissons
- 1 dé normal (→ 3)
- 1 dé spécial
- 4 cartes à calculer



Jeu n° 1
4 ans et +

chercher les
poissons et les
compter

les poissons
dans l'eau

l'otarie sur
la case départ

À la pêche

But du jeu :

Il faut faire bien attention à ce que l'on voit, savoir un petit peu compter et trouver les poissons de couleurs qu'il faut découvrir afin de gagner des petits poissons en bois. Celui qui en aura pêché le plus aura gagné la partie.

Préparation du jeu :

Poser les poissons sur le **grand bassin bleu qui est au centre** du plateau de jeu.

Important : ne pas cacher les poissons dessinés sur le plateau de jeu !

Chaque joueur choisit une **otarie** et la pose sur une **case** ayant le dessin d'une otarie. Cette case sera le point de départ de son otarie. Celle-ci suivra la direction indiquée.

dé normal

Seul le dé normal est utilisé pour ce jeu.
On n'utilisera donc ni les cartes, ni le dé spécial.

Déroulement du jeu :

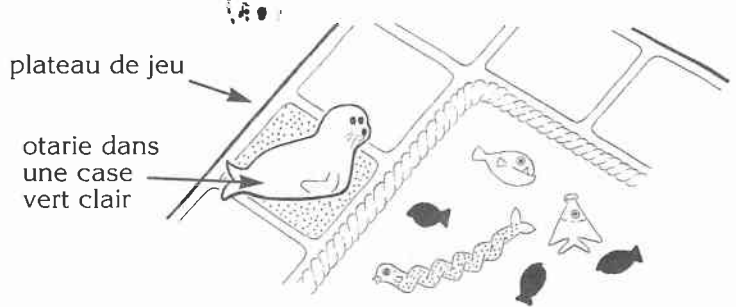
lancer le dé,
déplacer l'otarie

Le joueur qui est allé le plus récemment à la piscine commence. Il lance le dé et déplace l'otarie d'autant de cases qu'indique le dé.

À chaque case correspond un certain nombre de poissons de même couleur et de même dessin identiques à d'autres qui sont dans le bassin. Quand un joueur arrive sur une case, il doit prendre dans le bassin le nombre de poissons qui correspond à cette case.

chercher la couleur,
comparer,
pêcher des poissons

Par exemple, un joueur dont l'otarie arrivera à une case vert clair cherchera des poissons de la même couleur. Ainsi, il y a un poisson vert clair dans le bassin. L'otarie du joueur ira le pêcher. Ce joueur retirera un poisson en bois du plateau de jeu et le mettra devant lui.



1 poisson vert clair = prendre 1 

Les cases occupées doivent être sautées ; il ne faut donc pas les compter. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Fin du jeu :

Tous les poissons sont pêchés ?
Qui en a le plus ?

Le jeu se termine quand il ne reste plus de poissons dans le bassin. Qui en comptera le plus ?

Pour savoir quelle otarie est le meilleur pêcheur, on peut mettre les poissons en ligne. Chacun met les siens l'un à côté de l'autre. Celui qui a la rangée la plus longue a gagné.

Jeu n° 2
5 ans et +

Un, Deux, Trois, Beaucoup

chercher les
poissons,
les compter et
les partager

But du jeu :

Il faut faire bien attention à ce que l'on voit, savoir un petit peu compter et trouver les poissons de couleurs qu'il faut découvrir afin de gagner des petits poissons en bois. Celui qui en aura le plus sur sa "carte à calculer" aura gagné la partie.

placer
les poissons

Préparation du jeu :

Poser les poissons sur le **grand bassin bleu qui est au centre** du plateau de jeu.

Important : ne pas cacher les poissons dessinés sur le plateau de jeu !

carte à calculer,
dé spécial

Chaque joueur reçoit une **carte à calculer**. On joue avec le **dé spécial** sur lequel sont représentées une otarie et une mouette. On n'a pas besoin de l'autre dé.

départ

Chacun des joueurs prend une otarie et la met sur une **case sur laquelle est dessinée une petite otarie**. Les petites otaries indiquent la direction à suivre.

Déroulement du jeu :

lancer le dé,
déplacer l'otarie

On lance le dé chacun à son tour. **Le premier qui tombe sur l'otarie** commence. Il doit relancer le dé pour jouer. Il déplacera son otarie d'autant de cases que l'a indiqué le dé.

À chaque case correspond un certain nombre de poissons de la même couleur.

chercher,
prendre des
poissons,
les mettre sur
la carte

Par exemple, un joueur dont l'otarie arrive à une **case jaune** devra chercher les **poissons jaunes** qui sont sur le plateau de jeu. Il y a **trois poissons jaunes** dessinés sur le plateau. Ce joueur pêchera donc trois poissons en bois dans le bassin et les posera sur sa carte à calculer.



Le plus de poissons ? En relancer un

Si le dé tombe sur la mouette :

Si c'est le côté sur lequel se trouve la mouette qui apparaît, attention ! Elle vole les poissons.

L'otarie qui a pêché **le plus de poissons** – c'est-à-dire le joueur qui a le plus de poissons sur sa carte à calculer – devra **remettre un poisson** à l'eau.

Si plusieurs joueurs ont le même nombre de poissons, ils remettront tous un poisson à l'eau.

Si personne n'a encore pêché un poisson, la mouette ne pourra rien voler.



réunir les poissons, les partager

Si le dé tombe sur l'otarie :

Si c'est le côté sur lequel se trouve l'otarie qui apparaît, le joueur partage ses poissons avec les poissons d'un autre jeu de son choix. On rassemblera tous les poissons pêchés par les deux otaries et on les partagera entre les deux joueurs.

Exemple:

Un joueur qui déjà trois poissons obtient une otarie avec le dé. Le joueur qui est en face de lui a eu plus de chance: il a déjà cinq poissons. Les poissons de deux seront réunis, puis **chacun prendra un poisson à tour de rôle** et le déposera sur sa carte à calculer. À la fin du partage, chacun aura quatre **Poissons**.

S'il reste un poisson parce que le **nombre total est impair**, il sera remis dans le bassin.

On est **toujours** obligé de **partager** ses poissons quand c'est le côté du dé sur lequel est représentée une **otarie** qui apparaît, même si les autres joueurs en ont moins ou pas du tout!

Si deux otaries se rencontrent :

2 otaries sur une même case : partager les poissons

Si deux otaries se retrouvent sur la même case parce que le dé l'a voulu ainsi, elles joueront en équipe.

L'otarie qui est arrivée la deuxième pêchera la **quantité de poissons** que lui indique la couleur de la case. **Tous les poissons gagnés par les deux joueurs seront alors réunis pour être partagés :**

À tour de rôle, chacun des deux joueurs prendra **un poisson**. Les poissons seront placés à nouveau sur les cartes.
Si le nombre est pair, les deux joueurs auront **la même quantité de poissons**.
Si le nombre est impair, on **remettra** le dernier poisson **dans le bassin**.

Seulement 2 otaries sur une case !

Une case ne pourra être occupée, au plus, que par deux otaries. Si une troisième otarie arrive, elle devra aller sur la case suivante.

Tous les poissons sont pêchés : qui en a le plus ?

Fin du jeu :

Le jeu se termine quand un joueur a obtenu 10 poissons ou quand **tous les poissons ont été pêchés**. Chaque joueur comptera les poissons qui se trouvent sur sa carte à calculer en faisant bien attention de ne pas se tromper. Celui qui aura le plus de poissons aura gagné la partie.

Eins, Vier, Viele

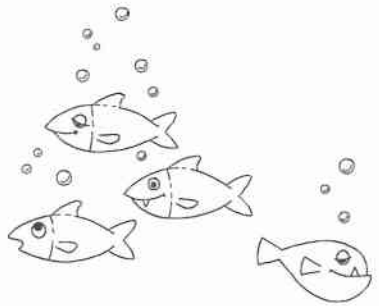
Spieleischer Einstieg in die Welt der Zahlen.

Ein Spiel für 2-4 **kleine Seelöwen** ab 4 Jahren. Sie fangen, zählen und verteilen viele kleine Fische. Zwei einfache Lernspielideen, die einen ersten, spannenden Umgang mit den Zahlen von 1-10 ermöglichen.

Spieldauer: ca. 10 Minuten
Spielidee: Anja Wrede
Grafik: Jutta Neundorfer

Spielinhalt:

- 1 Spielplan
- 4 Seelöwen
- 30 Fische
- 1 Augenwürfel
- 1 Sonderwürfel
- 4 Zählkarten



Spiel 1:
ab 4

Fische suchen
und zählen

Fische auf
Wasserfläche

Figur auf
Startfeld

Fischerei

Spielziel:

Wer genau hinschaut, schon etwas zählen kann und die Fische mit der Farbe oder dem Muster entdeckt, die es zu suchen gilt, kann kleine Holzfische erbeuten. Wer die meisten Fische angeln kann, gewinnt.

Spielvorbereitung:

Die Fische werden **auf dem großen blauen Innenfeld (Wasserfläche)** des Spielplanes beliebig verteilt.

Dabei dürfen sie die auf dem Spielplan abgebildeten bunten Fische nicht verdecken!

Jedes Kind sucht sich einen **Seelöwen** aus und stellt ihn auf ein mit einem **kleinen Seelöwen markiertes Feld**. Von jedem dieser Felder aus startet nur ein Seelöwe. Die Markierung zeigt die Laufrichtung an.

Augenwürfel

Der Augenwürfel wird bereitgelegt.

Die Zählkarten und der Sonderwürfel werden nicht benötigt.

würfeln,
Seelöwen
bewegen

Spielablauf:

Das Kind, das zuletzt im Schwimmbad war, beginnt zu würfeln und bewegt dann den eigenen Seelöwen um die erwürfelte Augenzahl vorwärts.

Jedem Wegfeld ist im Wasserfeld eine Anzahl Fische mit gleicher Farbe oder mit gleichem Muster zugeordnet. Genau so viele Fische darfst du dir nehmen, wenn dein Zug dort endet.

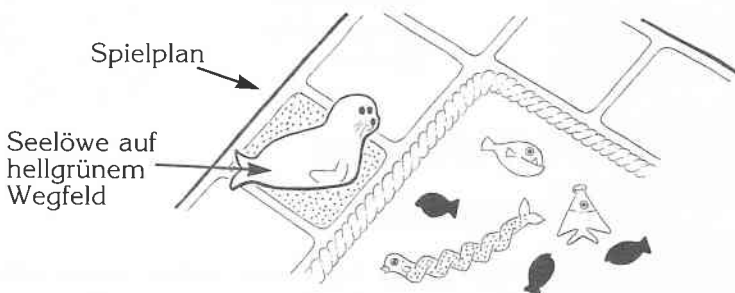
Farbe suchen,
zuordnen,


Landet dein Seelöwe so z.B. auf einem **hellgrünen Spielfeld**, suchst du **hellgrüne Fische** auf dem Spielplan.

Auf dem Spielplan ist z.B. ein hellgrüner Fisch.

Fisch(e) fangen

Den fängt sich dein Seelöwe: Du darfst dir einen kleinen Holzfish vom Spielplan nehmen und vor dich hinlegen.



1 hellgrüner Fisch = 1  nehmen

Besetzte Felder werden übersprungen und nicht mitgezählt. Der Würfel wird im Uhrzeigersinn weitergegeben.

Spielende:

Alle Fische
gefangen?
Wer hat
die meisten?

Das Spiel endet, wenn **alle kleinen Holzfische aus dem Wasser gefischt** sind. Wer zählt nun die meisten?

Um zu sehen, welcher Seelöwe den größten Fang gemacht hat, könnt ihr die eigenen Fische auch hintereinander in eine Reihe legen. **Legt alle eure Reihen untereinander.** Vergleicht, wer die längste Fischkette hat.

Spiel 2:
ab 5

Eins, Vier, Viele

Spielziel:

Fische suchen,
zählen, teilen

Wer genau hinschaut, schon etwas zählen kann und die Fische mit der Farbe oder dem Muster entdeckt, die es zu suchen gilt, kann kleine Holzfische erbeuten. Wer die meisten Fische auf der eigenen Zählkarte sammeln kann, gewinnt.

Spielvorbereitung:

Fische verteilen

Die Fische werden auf dem großen blauen Innenfeld (Becken) des Spielplanes verteilt.

Dabei dürfen sie die auf dem Spielplan abgebildeten bunten Fische nicht verdecken!

Zählkarten,
Sonderwürfel

Jedes Kind bekommt eine **Zählkarte**. Der **Sonderwürfel** mit Möwe und Seelöwe wird bereitgelegt. Der Augwürfel wird nicht benötigt.

Start

Alle Kinder suchen sich einen Seelöwen aus und stellen ihn jeweils auf ein **Wegfeld**, das mit einem kleinen Seelöwen markiert ist. Die kleinen Seelöwen zeigen die Laufrichtung der Spielfiguren an.

Spielablauf:

würfeln, setzen

Wer zuerst den Seelöwen würfelt, beginnt das Spiel und würfelt gleich noch einmal. Der eigene Seelöwe wird um die erwürfelte Augenzahl vorwärts bewegt.

Jedem Wegfeld ist eine Anzahl gleichfarbiger Fische zugeordnet.

suchen,
Fisch(e)
nehmen, auf
Karte legen

Landet deine Spielfigur z.B. auf einem **gelben Spielfeld**, müssen auf dem Spielplan die **gelben Fische** gesucht werden. Auf dem Spielplan sind **drei gelbe Fische** abgebildet. Also fängt sich dein Seelöwe drei Holzfische aus dem Wasser. Du legst sie auf deine Zählkarte.



**Die meisten Fische?
Einen zurück**

Möwe würfeln:

Wird die Möwe gewürfelt, heißt es aufpassen: Sie stibitzt Fische.

Der Seelöwe, der bis jetzt die **meisten Fische** fangen konnte - also die höchste Zahl auf der Zählkarte belegt hat - muß **einen Fisch zurück** ins Wasser werfen.

Haben mehrere Kinder gleich viele Fische, legen sie alle einen zurück.

Wenn noch kein Kind einen Fisch hat, kann die Möwe natürlich auch keinen stibitzen.



**Fische mischen,
neu verteilen**

Seelöwe würfeln:

Würfelst du den Seelöwen, so darfst du dir einen anderen Seelöwen zum Teilen aussuchen. Alle Fische der beiden Seelöwen werden vermischt und neu verteilt – beide bekommen die Hälfte.

Beispiel:

Du hast jetzt drei Fische gefangen und würfelst den Seelöwen. Das Kind, das dir gegenüber sitzt, hatte mehr Glück und hat schon fünf Fische. Du suchst dir diesen Seelöwen zum Teilen aus. Alle eure Fische werden auf einen Haufen gelegt. Dann nehmt ihr beide **abwechselnd je einen Fisch** und legt ihn auf die eigene Karte. Am Ende der Neuverteilung habt ihr beide vier **Fische**.

Ist ein Fisch übrig, weil die **Ausgangszahl ungerade** war, so kommt er zurück ins Becken.

Wenn du den **Seelöwen** gewürfelt hast, mußt du **immer teilen** - auch wenn alle anderen Kinder weniger oder noch gar keine Fische haben!

Wenn sich zwei Seelöwen treffen:

**2 Seelöwen auf
einem Feld:
Fische teilen**

Treffen sich zwei Seelöwen durch Würfeln auf einem Spielfeld, so spielen sie miteinander.

Zuerst nimmt sich das Kind, dessen Figur neu hinzugekommen ist, die **Anzahl Fische**, die der Farbe des Wegfeldes entspricht. **Dann mischt ihr beide alle eure Fische und verteilt neu :**

Jedes Kind nimmt sich **abwechselnd einen Fisch**. Die Fische werden wieder auf die Karten abgelegt.

Am Ende der Neuverteilung haben beide Kinder **gleich viele Fische**.

Fische, die übrig sind und nicht mehr geteilt werden können, weil die Ausgangszahl ungerade war, kommen **zurück ins Becken**.

Nur 2 Seelöwen pro Feld!

Auf jedem Feld können höchstens zwei Seelöwen stehen. Kommt ein dritter Seelöwe auf ein Feld, auf dem bereits zwei Seelöwen stehen, so rückt er weiter bis zum nächsten Feld.

**alle Fische gefangen:
Wer hat die höchste Zahl?**

Spielende:

Das Spiel endet, wenn ein Kind 10 Fische hat oder **alle kleinen Fische aus dem Wasser gefischt** sind. Schaut euch eure Zählkarte genau an und zählt euren Fang: Wer die höchste Zahl hat, gewinnt das Spiel.