

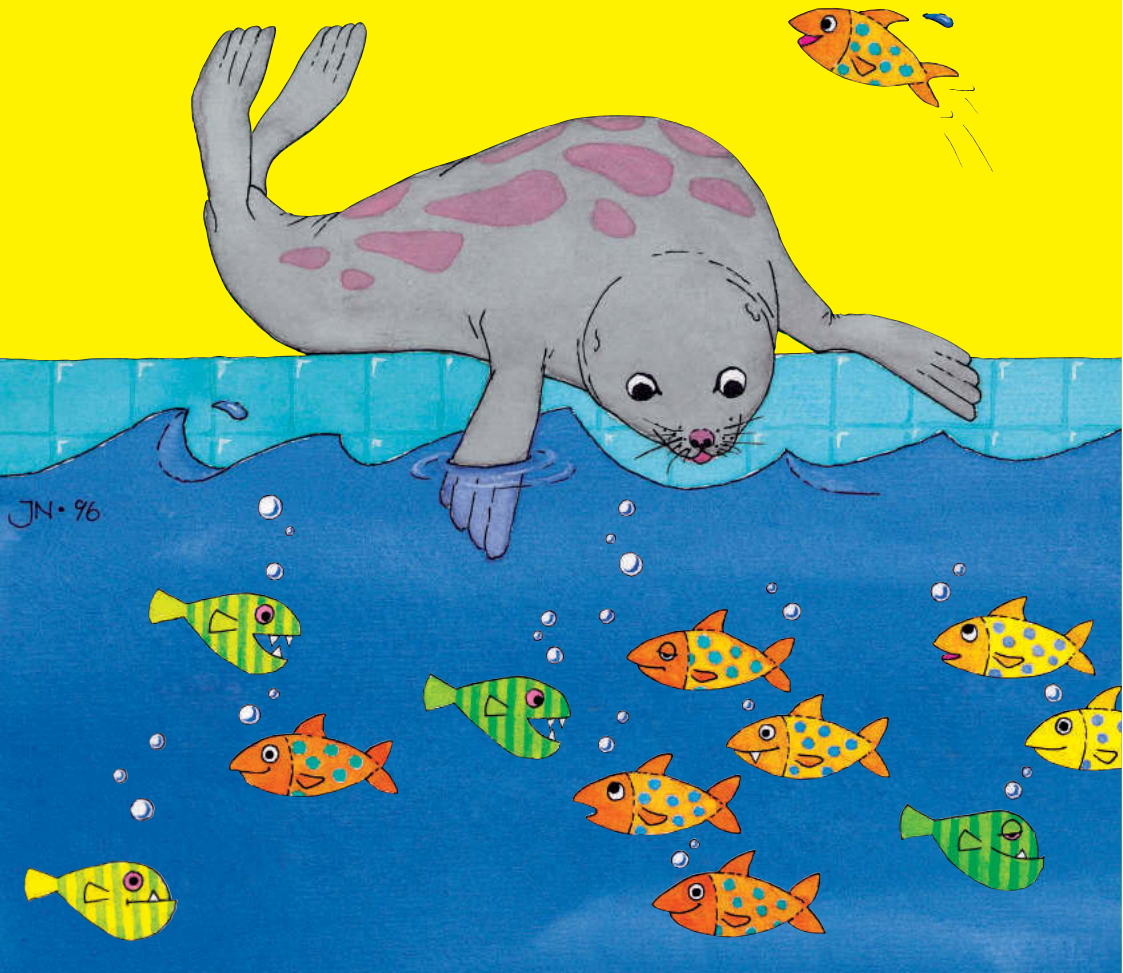


Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels

4570

Eins, Vier, Viele

One, Two, Many • Un, Deux, Trois, Beaucoup • Een, Vier, Veel



Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 1996

Eins, Vier, Viele

Spieleischer Einstieg in die Welt der Zahlen.

Ein Spiel für **2 - 4 kleine Seelöwen von 4 bis 6 Jahren**. Sie fangen, zählen und verteilen viele kleine Fische. Zwei einfache Lernspielideen, die einen ersten, spannenden Umgang mit den Zahlen von 1 - 10 ermöglichen.

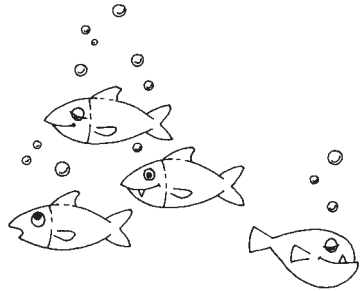
Spieldauer: ca. 10 Minuten

Spielidee: Anja Wrede

Grafik: Jutta Neundorfer

Spielinhalt:

- 1 Spielplan
- 4 Seelöwen
- 30 Fische
- 1 Augenzwürfel
- 1 Sonderwürfel
- 4 Zählkarten
- 1 Spielanleitung



Spiel 1:
ab 4 Jahren

**Fische suchen
und zählen**

**Fische auf
Wasserfläche**

**Figur auf
Startfeld**

Augenzwürfel

Fischerei

Spielziel:

Wer genau hinschaut, schon etwas zählen kann und die Fische mit der Farbe oder mit 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.

Der Augenzwürfel wird bereitgelegt.
Die Zählkarten und der Sonderwürfel werden nicht benötigt.

Würfeln,
Seelöwen
bewegen

Farben suchen,
zuordnen

Fisch(e) fangen

Spielablauf:

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

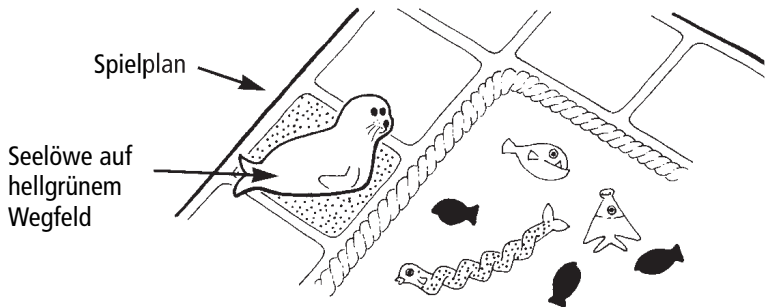
Jedem Wegfeld ist im Wasserfeld eine Anzahl Fische mit gleicher Farbe oder mit gleichem Muster zugeordnet.


Genau so viele Fische darfst du dir nehmen, wenn dein Zug dort endet.

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.

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:

Das Spiel endet, wenn **alle kleinen Holzfische aus dem Wasser gefischt** wurden. 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.

Alle Fische
gefangen?
Wer hat die meis-
ten?

Spiel 2:
ab 5 Jahren

Eins, Vier, Viele

Fische suchen,
zählen, teilen

Spielziel:

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

Fische verteilen

Spielvorbereitung:

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

Zählkarten,
Sonderwürfel

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

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.**

Würfeln, setzen

Spielablauf:

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.**

Der Würfel zeigt die Möwe:

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 seiner 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

2 Seelöwen auf
einem Feld:
Fische teilen

Nur 2 Seelöwen
pro Feld!

Alle Fische
gefangen:
Wer hat die
höchste Zahl?

Der Würfel zeigt den Seelöwen:

Würfelst du den Seelöwen, so darfst du dir einen anderen Seelöwen zum Teilen aussuchen. Alle Fische der beiden Seelöwen werden vermischt und neu verteilt – jeder bekommt 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:

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 sie neu:

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

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**.

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.

Spielende:

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

One, Two, Many

An easy approach to the world of numbers.

A game for **2 - 4 little sea lions aged 4 to 6**. They catch, count and distribute many little fish. Two very simple ideas for a learning game which provide an exciting first approach to the numbers 1 - 10.

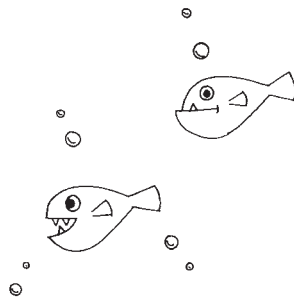
Length of the game: ca. 10 minutes

Game idea by: Anja Wrede

Graphic design: Jutta Neundorfer

Contents:

- 1 game board
- 4 sea lions
- 30 fish
- 1 dice with dots
- 1 special dice
- 4 counting cards
- 1 instruction



Game 1:
Aged 4 and up

look for fish
and count

put fish into
water

counter on the
starting space

dice with dots

Fishing

Aim of the game:

Whoever looks closely, can already count a little bit, and is able to find the fish in the color or the pattern sought for, may catch little wooden fish. Whoever fishes the most fish, wins the game.

Preparation:

The fish are distributed at random on the **big blue inner space (water surface)** on the game board.

They must not, however, cover up the colored fish pictured on the game board.

Each player chooses one **sea lion** and places it on one of the **spaces marked by a little sea lion**. Only one sea lion can start from each of these spaces. The marking indicates the direction in which to move.

Get the dice with the dots ready.
You don't need the counting cards and the special dice.

throw the dice,
move the sea
lion

color of game
space – look for
same color of
fish
catch fish

How to play:

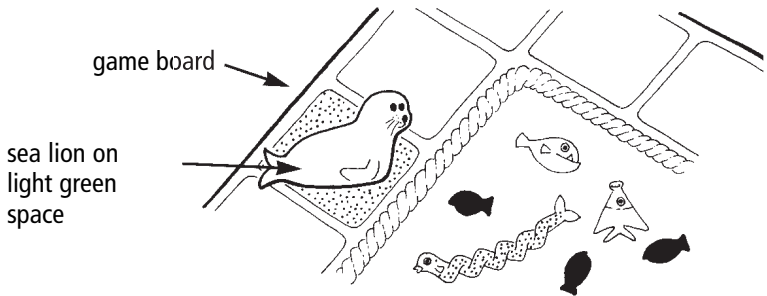
The player who last visited a swimming pool starts. He or she throws the dice and moves his sea lion the number of spaces shown on the dice.

To each space, there is a corresponding number of fish of the same color or the same pattern found in the inner (water) space. Take from the water exactly the number of fish which correspond to the color or pattern of the space where you landed.

So, if your sea lion arrives at a **light green space**, you look for the **light green fish** on the game board.

There is one light green fish on the game board.

Your sea lion catches it and you take one fish from the game board and lay it in front of you.



1 light green fish = take 1 

If there are spaces occupied, you pass over them and don't count them. You pass on the dice in a clockwise direction.

End of the game:

The game finishes when **all the little wooden fish have been caught**. Who has scored the highest?

In order to see which sea lion has made the biggest catch, you can lay the little fish one behind the other in a row. **Place your rows next to each other** and compare who has the longest chain of fish.

All fish caught?
Who scores the
highest?

Game 2:
aged 5 and up

One, Two, Many

look for fish,
count, join up
with another
player

Aim of the game:

Whoever looks closely, can already count a little, and is able to discover the fish in the color or pattern sought for, gets to catch little wooden fish. Whoever can collect the most fish on his counting card, wins the game.

distribute fish

Preparation:

The fish are placed on the **big blue inner space (pool) of the game board**.

counting card,
special dice

They must not hide the colored fish shown on the game board.

Each player gets a **counting card**.

Get the **special dice** with the seagull and the sea lion ready.

The dice with the dots is not needed.

start

Each player chooses a sea lion and places it on a **space which shows a little sea lion**. The little sea lions indicate the direction in which the counters have to move.

throw the dice,
move the counter

How to play:

Whoever **first throws the sea lion** marked on the dice, starts, and throws the dice again. You move your sea lion as many spaces as dots shown on the dice.

To each space corresponds a quantity of fish of the same color.

search,
take fish and
put them on
counting card

So, if you reach for example a **yellow space**, you have to look for the **yellow fish** on the game board. You'll find **three yellow fish** on the game board.

This means that your sea lion catches three wooden fish out of the water. You put them onto your counting card.



The most fish?
Put back one fish

Throwing the seagull:

If your dice shows the seagull, be careful: the seagull steals fish.

The sea lion who has caught the **most fish** up to this point – the one with the largest number on his counting card occupied – has to put **one fish back** into the water.

If no player has caught any fish on his counting card yet, the seagull of course can't steal any.



**mix the fish,
redistribute them**

**2 sea lions on
one space:
divide your fish**

**Only 2 sea lions
on one space!**

**All fish caught:
who has got
the most?**

Throwing the sea lion:

If your dice shows a sea lion, you have to join up your fishes with another player of your choice. All of the fish of the two sea lions are combined and then redistributed – both sea lions get half the amount of combined fish.

Example:

Up to this point you have caught three fish. Now your dice shows the sea lion. Another player was luckier than you and has already caught five fish. You combine both your fish. You **each take alternately a fish** and put them on your counting card. Having redistributed the fish in this way each of you now has got **four fish**.

If the number of total combined fish is uneven and one fish is left over, this fish has to be put back into the pool.

Whenever your dice shows the sea lion, you have to join up with another player, even if the other players have less fish or none at all.

If two sea lions meet:

If two sea lions meet on the same space after a throw of the dice, then they play together.

The player whose counter has landed on a space where there is already another sea lion first takes the **amount of fish** corresponding to the color of the space.

Then you mix all your fish and redistribute them:

The players each **alternately take one fish** and place them on their counting cards.

After redistributing the fish, both players should have **an equal number of fish**.

If a fish is left over because the original amount of fish was uneven, it must be **put back into the pool**.

On each space you can have only two sea lions. If a third sea lion lands on a space where there are already two sea lions, he skips it and goes on to the next space.

End of the game:

The game ends, when a player has caught 10 fish or **all the little fish have been caught from the pool**. Look closely at your counting card and count the number of fish you have caught: whoever has got the most fish, wins the game.

Jeu Habermaaß N° 4570

Un, Deux, Trois, Beaucoup

Amusante introduction au monde des chiffres.

Pour **2 à 4 otaries de 4 à 6 ans** 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.

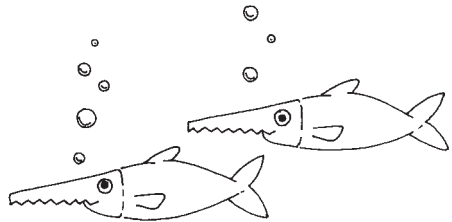
Durée du jeu : 10 minutes environ

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
- 1 dé spécial
- 4 cartes à calculer
- 1 règle du jeu



Jeu n° 1
4 ans et +

chercher les poissons et les compter

les poissons dans l'eau

l'otarie sur la case départ

dé normal

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 du 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.

Seul le dé normal est utilisé pour ce jeu.

On n'utilisera donc ni les cartes, ni le dé spécial.

**lancer le dé,
déplacer l'otarie**

**chercher la couleur,
comparer,
pêcher des poissons**

Déroulement du jeu :

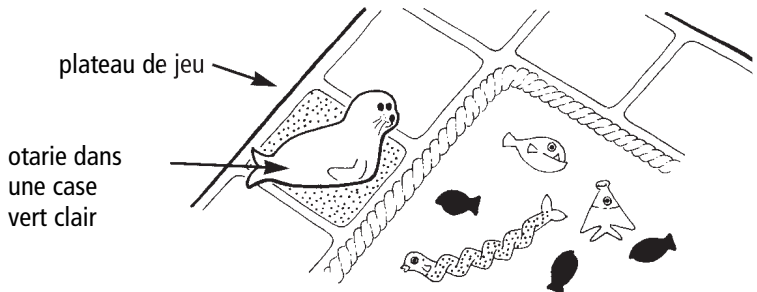
Le joueur qui est allé le plus récemment à la piscine commence. Il lance le dé et déplace l'otarie d'autant de cases qu'indique le dé.


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.

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 :

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.

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

Jeu n° 2
5 ans et +

Un, Deux, Trois, Beaucoup

chercher
les poissons,
les compter
et les partager

But d 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 pois-
sons

Préparation du jeu :

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

carte à calculer,
dé spécial

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

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**.

lancer le dé,
déplacer l'otarie

Déroulement du jeu :

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 pois-
sons,
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.

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.



Le plus de pois-
sons?
En relancer un



réunir les poissons, les partager

2 otaries sur une même case : partager les poissons

Seulement 2 otaries sur une case !

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

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

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 joueur 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 :

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**.

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

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.

Habermaas spel Nr. 4570

Een, Vier, Veel

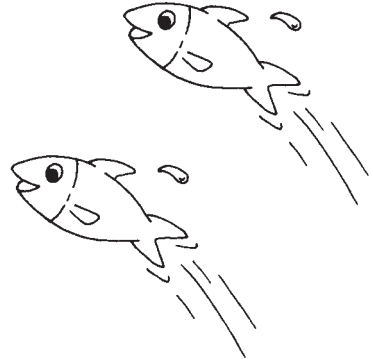
Speels opstapje naar de wereld der getallen.

Een spel voor **2 - 4 kleine zeeleeuwen van 4 - 6 jaar**. Zij vangen, tellen en verdelen een heleboel kleine vissen. Twee eenvoudige leerideeën die spelenderwijs een eerste, opwindende omgang met de getallen van 1 - 10 mogelijk maken.

Speelduur: ca. 10 minuten
Spelontwerp: Anja Wrede
Grafische vormgeving: Jutta Neundorfer

Spelinhoud:

- 1 speelbord
- 4 zeeleeuwen
- 30 vissenn
- 1 gewone dobbelsteen
- 1 bijzondere dobbelsteen
- 4 telkaarten
- 1 spelregels



Spel 1:
vanaf 4 jaar

**vissen zoeken
en tellen**

**vissen op het
wateroppervlak**

**speelstuk op het
startveld**

Visvangst

Doel van het spel:

Wie goed oplet, al een beetje tellen kan en de vissen met de kleur of het patroon ontdekt die gezocht moeten worden, kan kleine houten visjes buit maken. Wie de meeste vissen ophengelt, heeft gewonnen.

Spelvoorbereiding:

De vissen moeten willekeurig **over het grote blauwe binnenste veld (het wateroppervlak)** van het speelbord verspreid worden.

Maar deze mogen de op het speelveld afgebeelde gekleurde vissen niet bedekken!

Elk kind kiest een **zeeleeuw** uit en zet deze op een van de met **een zeeleeuw** **gemarkeerde vakje**. Op elk van deze vakjes kan maar een zeeleeuw tegelijk beginnen. Het merkteken geeft de richting aan waarin gespeeld wordt.

gewone dobbelsteen

gooien, zeeleuwen vooruit zetten

kleuren zoeken, bijeen zoeken

vis(sen) vangen

De gewone dobbelsteen wordt klaargelegd.
De telkaarten en de bijzondere dobbelsteen zijn niet nodig.

Spelverloop:

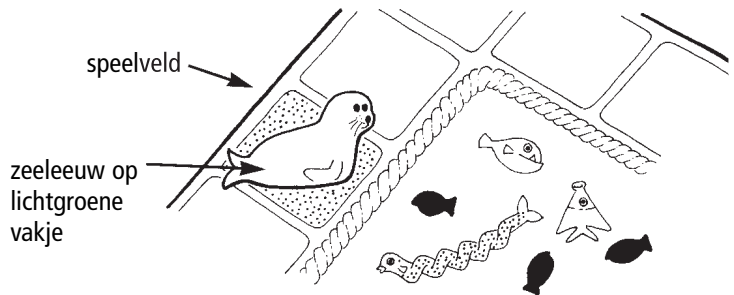
Het kind dat het laatst in het zwembad was, gooit met de dobbelsteen en zet zijn zeeleeuw net zoveel vakjes naar voren als hij ogen gooit.


Met elk vakje van het speelveld komt in het waterveld een aantal vissen van dezelfde kleur of met hetzelfde patroon overeen. Je mag net zoveel vissen pakken als er vissen in het water zitten die met de kleur overeenkomen van het vakje waarop je terecht bent gekomen.

Komt je zeeleeuw bijvoorbeeld op een **lichtgroen vakje**, dan moet je de **lichtgroene vissen** op het speelveld zoeken.

Op het speelveld staat b.v. één lichtgroene vis.

Die wordt dan door jouw zeeleeuw gevangen: je mag een van de houten visjes van het bord pakken en voor je op tafel neerleggen.



1 lichtgroene vis = 1  pakken

Bezette vakjes worden overgeslagen en niet meegeteld.
De dobbelsteen wordt volgens de wijzers van de klok doorgegeven.

Einde van het spel:

Het spel is afgelopen, wanneer **alle houten visjes uit het water gevist** zijn. Wie heeft er nu de meeste?

Om te zien welke zeeleeuw de grootste vangst gedaan heeft, kunnen jullie je eigen vissen ook op een rij achter elkaar neerleggen. **Leg alle rijen naast elkaar.** Vergelijk wie de langste vissenketting heeft.

**Alle vissen gevangen?
Wie heeft er het meest?**

Spel 2:
vanaf 5 jaar

vissen zoeken,
tellen, verdelen

vissen verdelen

telkaarten,
bijzondere dobbelsteen

op van de
van begin

gooien, zetten

zoeken, vis(sen)
pakken, op je
kaart leggen



De meeste vis-
sen?
Eentje terug

Een, Vier, Veel

Doel van het spel:

Wie goed oplet, al een beetje tellen kan en de vissen met de kleur of het patroon ontdekt die gezocht moeten worden, kan kleine houten visjes buit maken. Wie de meeste vissen op zijn eigen telkaart verzamelt, heeft gewonnen.

Spelvoorbereiding:

De vissen moeten worden verdeeld **over het grote blauwe binnenste gedeelte** van het speelbord.

Maar deze mogen de op het speelveld afgebeelde gekleurde vissen niet bedekken!

Elk kind krijgt een **telkaart**. De **bijzondere dobbelsteen** met de meeuw en de zeeleeuw erop wordt kaargelegd. De normale dobbelsteen is niet nodig.

Alle kinderen kiezen een zeeleeuw uit en zetten die op een **vakje waarop een klein zeeleeuwkje staat afgebeeld**. De zeeleeuwjes geven de **richting aan waarin wordt gespeeld**.

Spelverloop:

Degene die als **eerste met de dobbelsteen een zeeleeuw gooit**, mag beginnen en gooit opnieuw met de dobbelsteen. Je mag je eigen zeeleeuw net zoveel vakjes vooruit zetten als je ogen gooit.

Elk vakje komt overeen met een aantal vissen van dezelfde kleur.

Komt een van de spelstukken bijvoorbeeld op een **geel vakje** terecht, dan moeten op het bord de **geel vissen** worden gezocht. Op het speelbord staan **drie geel vissen** afgebeeld. Je zeeleeuw vangt dus drie houten visjes uit het water. Die leg je op je telkaart.

Een meeuw gooien:

Als de meeuw boven komt te liggen, is het oppassen geblazen, want die **gapt je vissen**.

De zeeleeuw die tot nu toe de **meeste vissen** heeft gevangen – en dus het grootste aantal op zijn telkaart heeft staan – moet een **vis terug in het water** gooien.

Wanneer meerdere kinderen evenveel vissen hebben, moeten zij allemaal een vis terug leggen. Als nog geen enkel kind een vis heeft, kan de meeuw natuurlijk ook niets gappen.



**vissen bij elkaar,
opnieuw verdelen**

**2 zeeleeuwen op
hetzelfde vakje:
vis verdelen**

**Maar 2 zeeleeu-
wen per vakje!**

**Alle vis gevangen:
wie heeft er
het meest?**

Een zeeleeuw gooien:

Gooi je met doppelsteen een zeeleeuw, dan mag je je **eigen speelstuk bij een andere zeeleeuw naar eigen keuze** leggen:

beide zeeleeuwen gaan met elkaar spelen.

Alle vissen van beide zeeleeuwen worden samen gelegd en opnieuw verdeeld – beide spelers krijgen de helft.

Voorbeeld:

Tot nu toe heb je drie vissen gevangen en je gooit een zeeleeuw. Het kind dat tegenover je zit heeft meer geluk gehad en heeft er al vijf. Al jullie vissen worden op een hoop gelegd. Vervolgens **nemen jullie om de beurt een vis** die je op je eigen telkaart legt. Na afloop van de verdeling hebben jullie allebei **vier vissen**.

Blijft er een vis over, omdat het **begingetal oneven** was, dan gaat die terug in het zwembad.

Wanneer je een **zeeleeuw** gooit, moet er **altijd worden gedeeld** – ook als alle andere kinderen minder of zelfs helemaal geen vissen hebben!

Wanneer twee zeeleeuwen elkaar tegenkomen:

Als door het gegooide aantal ogen met de dobbelsteen twee zeeleeuwen op het zelfde vakje terechtkomen, dan gaan ze met elkaar spelen.

Eerst neemt het kind, wiens speelstuk het laatst is aangekomen, het **aantal vissen** dat met de kleur van het veld overeenkomt.

Vervolgens leggen jullie al jullie vissen bij elkaar om ze opnieuw te verdelen:

Elk kind neemt **om de beurt een vis**. De vissen leggen jullie weer terug op de kaarten.

Aan het eind van de verdeling hebben beide kinderen **evenveel vissen**.

Vissen die overblijven en niet verdeeld kunnen worden omdat het begingetal oneven was, gaan **terug in het water**.

Op elk vakje kunnen niet meer dan twee zeeleeuwen staan. Komt een derde zeeleeuw op een vakje terecht waar al twee zeeleeuwen staan, dan gaat deze door naar het volgende vakje.

Einde van het spel:

Het spel is afgelopen wanneer een van de kinderen 10 vissen heeft, of als **alle kleine vissen uit het water zijn opgevist**. Bekijk goed jullie telkaarten en tel je vangst: wie het hoogste aantal heeft, wint het spel.

Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs

Uitvinders voor kinderen



Baby & Kleinkind

Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter



Geschenke

Gifts

Cadeaux

Geschenken



Kinderschmuck

Children's jewelry

Bijoux d'enfants

Kindersieraden



Kinderzimmer

Children's room


Chambre d'enfant

Kinderkamers




 **Kinder begreifen spielend die Welt.**

HABA begleitet sie dabei mit Spielen und Spielzeug, das ihre Neugier weckt, mit fantasievollen Möbeln, Accessoires zum Wohlfühlen, Schmuck, Geschenken und vielem mehr. Denn kleine Entdecker brauchen große Ideen.

 **Children learn about the world through play.**

HABA makes it easy for them with games and toys which arouse curiosity, with imaginative furniture, delightful accessories, jewelry, gifts and much more. HABA encourages big ideas for our diminutive explorers.

 **Les enfants apprennent à comprendre le monde en jouant.**

HABA les accompagne sur ce chemin en leur offrant des jeux et des jouets qui éveillent leur curiosité, des meubles pleins d'imagination, des accessoires pour se sentir à l'aise, des bijoux, des cadeaux et bien plus encore. Car les petits explorateurs ont besoin de grandes idées!

 **Kinderen begrijpen de wereld spelenderwijs.**

HABA begeleidt hen hierbij met spellen en speelgoed dat nieuwsgierig maakt, fantasievolle meubels, knusse accessoires, sieraden, geschenken en nog veel meer. Want kleine ontdekkers hebben grote ideeën nodig.

HABA[®]

Habermaab GmbH • August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany • www.haba.de