

Come si arriva a Panama?

Svolgimento del gioco

Naturalmente si gioca girando sempre a sinistra. Inizia il giocatore più giovane, che tira il dado ma non può ancora mettersi in viaggio con la sua pedina di tigre. Prima, infatti, deve trovare 3 carte di Panama uguali. Quello che il giocatore deve cercare, glielo indica l'Orsetto, che aspetta su una carta di Panama. Se, ad esempio, l'Orso si trova su una carta raffigurante il pentolone rosso, il giocatore dovrà trovare altre 2 carte raffiguranti il pentolone rosso. Dà allora un'occhiata in lungo e in largo su Panama: dove sono le altre due carte? Se è fortunato, le carte che cerca sono già scoperte sul tavolo. In caso contrario, potrà girare un massimo di 3 carte a sua scelta, dato che probabilmente le figure che cerca sono nascoste sull'altro lato della carta. Se il giocatore riesce a trovare le altre due carte identiche, potrà fare avanzare la sua Tigre di tante caselle quanto è il punteggio che aveva ottenuto al dado. Se invece non le trova, il suo Tigrotto resta fermo e i punti ottenuti non sono più validi. In ogni caso, però, il giocatore posiziona l'Orsetto su una nuova carta di Panama a sua scelta. In questo modo darà l'indicazione di quello che dovrà cercare per altre due volte il giocatore successivo. Il suo turno termina qui e passa quindi al giocatore successivo.

Oh, com'è bella Panama!

Fine del gioco

Vince il giocatore che per primo riesce a ritornare alla casa sul fiume. Non è necessario che ci arrivi con un punteggio esatto. L'importante è che abbia trovato la sua terra dei sogni. Comunque vada, anche gli altri amici della tigre possono pur sempre continuare a sognare Panama!

Buon divertimento!

© 2001 Schmidt Spiele GmbH, 12359 Berlin

Made in Germany

© by JANOSCH / BAVARIA FILM,

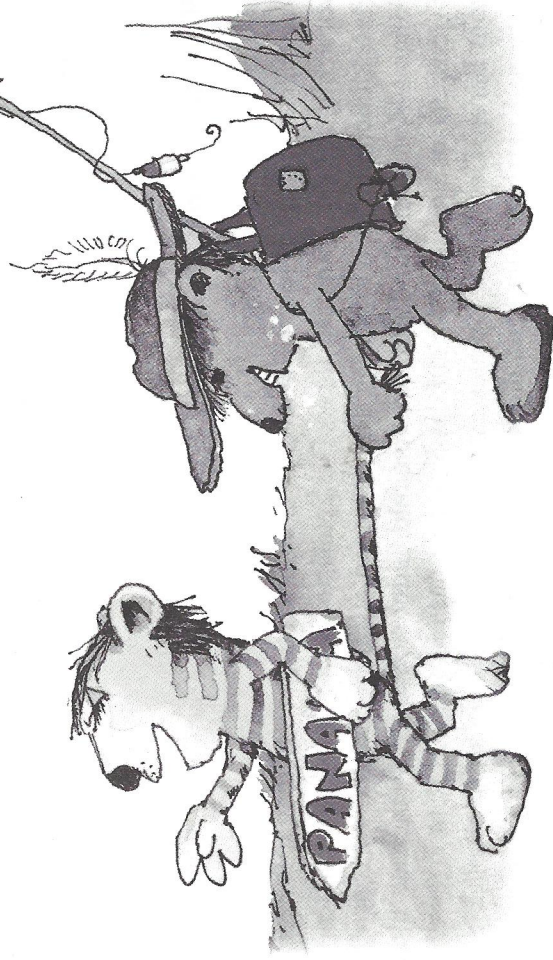
licensed by BAVARIA SONOR

Bavariafilmpfad 8, 82031 Geiselgasteig

Design: Motive [Agentur] · www.motive.de

PANAMALAND

Von Angelika und Jürgen Lange



Das raffinierte Such- und Merkspiel mit dem kleinen Tiger und dem kleinen Bär für 2 bis 4 Kinder ab 6 Jahren.

Einmal reisen der kleine Tiger und der kleine Bär nach Panama. Denn Panama riecht von oben bis unten nach Bananen. Natürlich muss die Tigrente mit und dann noch die Angel, der große rote Topf und alles, was sonst noch wichtig ist. Aber, wo geht's denn hier nach Panama? Immer links herum, ist doch klar! Denn wenn man immer links herum geht, kommt man haargenau dort hin, wo man hergekommen ist: zum kleinen Haus am Fluss. Wer von euch Tigerfreunden kommt am schnellsten ins Traumland Panama? Ihr braucht dazu nur ein gutes Gedächtnis und ein bisschen Tiger-Bären-Glück.

Wichtige Sachen für unterwegs:

Das Spielmaterial

- 1 runder Spielplan
- 4 Spielfiguren kleiner Tiger
- 1 Spielfigur kleiner Bär
- 5 Plastikfüßchen
- 12 Panama-Kärtchen, mit Bildern auf beiden Seiten
- 1 Würfel
- diese Spielanleitung

Vor der großen Reise:

Die Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel müsst ihr die 12 Panama-Kärtchen und die Spielfiguren vorsichtig aus der Stanztafel lösen. Die Spielfiguren steckt ihr auf die kleinen Plastikfüßchen. Dann faltet ihr den Spielplan auseinander und verteilt die Panama-Kärtchen rund um das Spielfeld. Jeder von euch sucht sich eine Tigerfigur aus und stellt sie auf das Startfeld, das kleine Haus vom Tiger und vom Bären. Der älteste Spieler stellt den kleinen Bären auf ein beliebiges Panama-Kärtchen. Nun kann die Reise losgehen!

Wie geht's nach Panama?

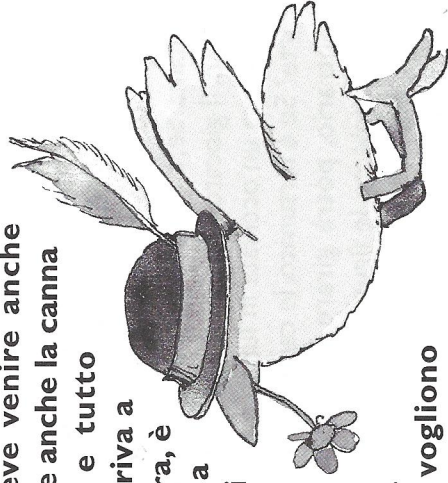
Der Spielverlauf

Gespielt wird natürlich gegen den Uhrzeigersinn und der jüngste Spieler beginnt. Er würfelt, darf aber noch nicht mit seiner Tigerfigur auf die Reise gehen.

Denn zuvor muss er 3 gleiche Panama-Kärtchen finden. Was der Spieler suchen muss, zeigt ihm der kleine Bär, der auf einem Panama-Kärtchen wartet. Steht der Bär zum Beispiel auf dem Kärtchen mit dem roten Topf, so muss der Spieler noch 2 weitere Karten mit dem roten Topf suchen. Also einmal rund um Panama geguckt: Wo sind die zwei anderen? Habt ihr Glück, so liegen sie

L'Orsetto e il piccolo Tigrotto si mettono in viaggio per Panama. Perché Panama è una terra dove si respira dappertutto il profumo delle banane. Naturalmente deve venire anche l'Anatra Tigrata e occorre portare anche la canna da pesca, il pentolone rosso e tutto quant'altro serve. Ma come si arriva a Panama? Si gira sempre a sinistra, è chiaro! Perché girando sempre a sinistra si ritorna prima o poi esattamente al punto da dove si era partiti: la casetta sul fiume.

Chi tra voi, amici della tigre, riuscirà ad arrivare per primo a Panama, la terra dei sogni? Ci vogliono soltanto un po' di buona memoria e un pizzico di fortuna da tigre!



L'occorrente per il viaggio:

Materiale di gioco

1 plancia di gioco rotonda, 4 pedine del piccolo Tigrotto, 1 pedina dell'Orsetto, 5 piedistalli, 12 carte di Panama, illustrate su entrambi i lati, 1 dado, queste regole del gioco.

Prima di partire:

Preparazione del gioco

Prima di giocare per la prima volta, occorre staccare con cura le 12 carte di Panama e le pedine dalla griglia di stampaggio. Si inseriscono le pedine sui piedistalli, poi si apre la plancia di gioco e si dispongono le carte di Panama tutt'intorno alla plancia di gioco. Ogni giocatore sceglie una pedina del Tigrotto e la posiziona sulla casella di partenza, la casetta della tigre e dell'orso. Il giocatore più anziano posiziona l'Orsetto su una carta di Panama a scelta. Finalmente siamo pronti per partire!

Il doit, en tout cas, déplacer le pion de l'ours et le poser sur une carte du Panama de son choix. L'ours indique alors le nouvel objet qui devra figurer sur les deux cartes que le joueur suivant devra chercher. Celui-ci peut alors, à son tour, lancer le dé.

Comme c'est beau, le Panama !

La fin de la partie

Le joueur qui réussit le premier à rejoindre la petite maison au bord de la rivière (sans être obligé de lancer le nombre exact) gagne la partie. Le voilà enfin dans son pays imaginaire et tous les amis du tigre peuvent, eux, continuer à rêver du Panama.

Amusez-vous bien!

Terra di Panama

Di Angelika e Jürgen Lange



Un raffinato gioco di scoperta con l'Orsetto e il piccolo Tigrotto, per 2 - 4 piccoli esploratori a partire dai 6 anni d'età.

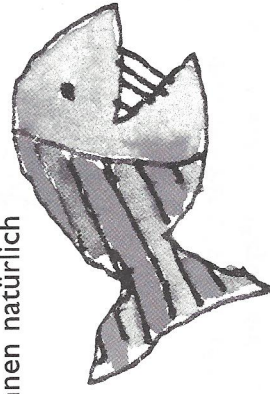
bereits offen auf dem Tisch. Wenn nicht, so dürft ihr bis zu 3 Panama-Kärtchen eurer Wahl umdrehen, denn vielleicht sind die Bilder ja auf der Rückseite versteckt. Gelingt es dem Spieler noch zwei gleiche Karten zu finden, so kann er nun mit seinem kleinen Tiger um so viele Felder weiterziehen, wie er zuvor gewürfelt hat. Gelingt es ihm nicht, so muss der kleine Tiger stehen bleiben und die Würfelpunkte verfallen. In jedem Fall aber stellt der Spieler den kleinen Bären auf eine neue Panama-Karte seiner Wahl. Damit gibt er das Motiv vor, das der nächste Spieler dann noch zweimal suchen muss. Der Spielzug ist nun beendet und der Nächste von euch ist an der Reihe.

Oh, wie schön ist Panama!

Das Spielende

Wer von euch als erster wieder am kleinen Haus am Fluss angekommen ist, ist Sieger. Dafür ist keine genaue Würfelzahl erforderlich. Er hat sein Traumland gefunden. Aber von Panama träumen können natürlich all die anderen Tigerfreunde auch!

Viel Spaß!



Der Spiele - Service von Schmidt

Du möchtest noch mehr wissen? Dann werde doch Schmidtspieler! Schicke einfach eine Postkarte mit deinem Namen, Geburtsdatum, Anschrift und Lieblingsspiel an:

Schmidt Spiele GmbH
Postfach 47 02 25
12311 Berlin

Du bekommst dann immer die neuesten Informationen per Post oder per E-Mail. Weitere Informationen findest du auch im Internet unter: www.schmidtspiele.de

Mon pays Panama

D'Angelika et Jürgen Lange



Un jeu astucieux de mémoire et de découverte avec le petit tigre et le petit ours, pour 2 à 4 joueurs à partir de 6 ans.

Le petit tigre et le petit ours ont décidé de découvrir leur pays imaginaire, le Panama, qui sent bon les bananes. Naturellement, le canard tigré s'est empressé de se joindre à eux et ils partent tous ensemble équipés d'une canne à pêche, du grand pot rouge et de toutes les autres choses indispensables à leur voyage. Mais quelle direction doivent-ils prendre pour se diriger vers le Panama? Il semble que le bon chemin les conduise toujours sur la gauche et qu'en le suivant il pourront atteindre le but et rejoindre la petite maison qui se trouve au bord de la rivière. Lequel d'entre eux réussira le premier à trouver le pays imaginaire? Pour participer vous aussi à ce jeu, vous n'aurez besoin que d'une bonne mémoire et d'un peu de chance.

L'équipement pour le voyage :

Le matériel

1 plan du jeu rond, 4 pions du petit tigre, 1 pion, 5 pieds pour les pions, 12 cartes du Panama avec des images des deux côtés, 1 dé, les règles du jeu.

Avant le grand voyage :

Les préparatifs

Avant de jouer à ce jeu pour la première fois, détachez soigneusement les 12 cartes du Panama et les pions. Mettez les pions dans les pieds en plastique qui leur serviront de support. Placez le plan du jeu sur la table et répartissez les cartes du Panama autour du plan. Chaque joueur choisit un pion du petit tigre et le place sur la case de départ - cette case correspond à la petite maison du tigre et de l'ours. L'aîné des joueurs pose le pion du petit ours sur la carte du Panama de son choix. Le voyage peut alors commencer.

Où est le Panama ?

Le déroulement du jeu

Les participants jouent à tour de rôle, en suivant le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus jeune commence et lance le dé. Il va, tout d'abord, devoir trouver trois cartes du Panama identiques pour pouvoir déplacer son pion du tigre. Le petit ours indique au joueur l'image qu'il doit chercher. Si l'ours apparaît sur la carte avec le pot rouge, le joueur va devoir trouver deux autres cartes sur lesquelles figure le pot rouge. Il faut donc regarder très attentivement les cartes du Panama pour savoir où se trouvent les deux cartes manquantes. Si le joueur a de la chance, les cartes recherchées sont déjà sur la table exposées du bon côté. Si ce n'est pas le cas, le joueur peut retourner trois cartes du Panama de son choix et chercher ainsi l'image manquante sur le côté verso des cartes. S'il réussit à trouver deux autres cartes avec l'image souhaitée, il peut déplacer son pion du petit tigre du nombre de cases indiqué par le dé qu'il a lancé avant de chercher les cartes. Si le joueur ne réussit pas à trouver les deux cartes qui représentent la même image que celle qui apparaît sur la carte avec le petit ours, il ne peut pas faire avancer son pion du tigre.