

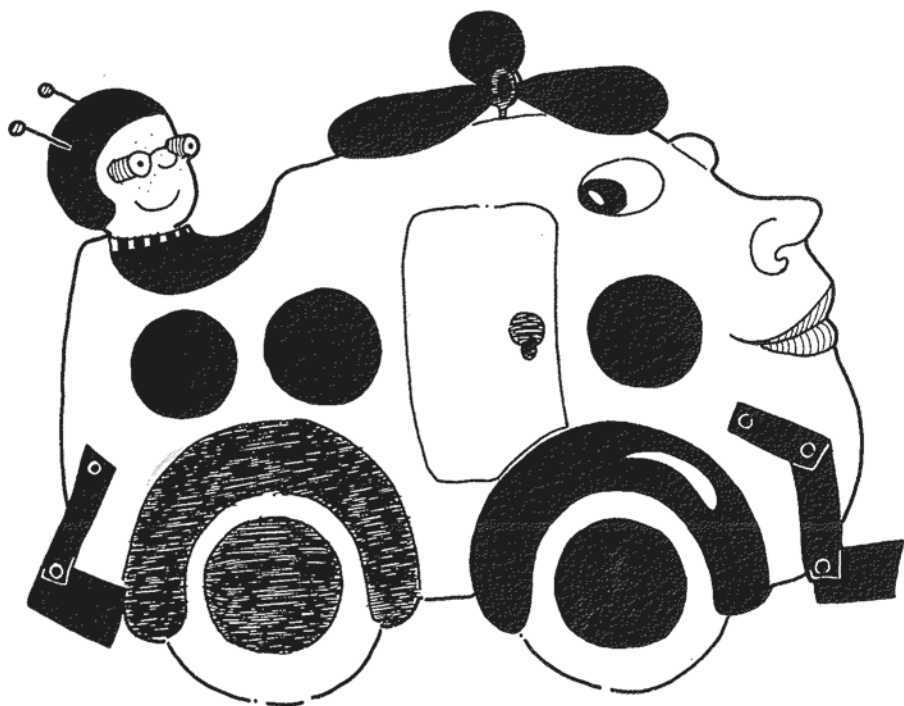
Spielanleitung

Instruction • Règle du jeu • Spelregels

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

Nr. 4390

Rund & bunt



HABA®

Copyright Habermas - Spiele Rodach 1998

Rund und bunt

Ein Farbwürfelspiel für **2-6** Kinder **ab 3 Jahren**.

Spieldauer: ca. 10 Minuten

Spielidee: Dirk Hanneforth

Illustration: Astrid Krömer

Auf den Karten seht ihr lustige, bunte Fahrzeuge - und überall fehlen die Räder. Mit etwas Glück beim Würfeln habt ihr bald viele vollständige Karten vor euch liegen.

Spielinhalt:

13 Karten mit Fahrzeugen

30 bunte Räder

1 Farbwürfel

Kurzanleitung:

Karten in die
Mitte, Räder und
Würfel bereit

1 x würfeln

Rad nehmen,
anlegen

orange = Joker

Farbe bereits
verbraucht:
2. Versuch

Spielziel:

Jedes Kind versucht, Fahrzeugkarten mit möglichst vielen Rädern zu sammeln.

Spielvorbereitung:

Die **Karten**, auf denen die Fahrzeuge abgebildet sind, werden in die Mitte des Tisches gelegt. Die **Räder** und der **Farbwürfel** liegen griffbereit.

Spielablauf:

Wer kann das „R“ beim Sprechen am längsten rollen lassen, ohne Luft zu holen? Du darfst beginnen. **Würfle einmal.**

- Nimm dir ein **Rad der erwürfelten Farbe**. Lege es an eine **farblich passende Stelle** (Schutzblech) an ein **beliebiges Fahrzeug** an.

- Zeigt der Würfel die **Farbe orange**? Das ist die **Jokerfarbe**. Suche dir ein **beliebiges Rad** aus und lege es farblich **passend an ein Fahrzeug** an.

- Liegen **keine Räder der erwürfelten Farbe** mehr auf dem Tisch? Du darfst dein **Würfelglück ein zweites Mal** versuchen. Wenn du auch dieses Mal eine Farbe würfelst, die nicht mehr auf dem Tisch liegt, so hast du leider Pech gehabt. Gib den Würfel an das nächste Kind weiter.

Fahrzeug vollständig: nehmen

Immer wenn du das **letzte Rad** an ein **Fahrzeug** legst, darfst du das nun vollständige Gefährt **zu dir nehmen**. Manche Fahrzeuge sind besonders schnell vollständig: Es genügt ein Rad und schon sind sie fertig.

Alle Räder weg? Wer hat die meisten?

Spielende:

Das Spiel endet, wenn **kein Rad** mehr **übrig** ist. Konntest du die **meisten Räder** sammeln? Dann gewinnst du das Spiel.

Kinder, die noch nicht so weit zählen können, nehmen alle **Räder** aus ihren **Karten** und **legen sie in eine Reihe**. Vergleicht eure Reihen. Wer die längste Reihe hat, gewinnt.

Haben mehrere Kinder gleich viele Räder gesammelt? Dann gewinnt das Kind mit den meisten Karten.

Zuordnungsspiel für ganz Kleine

weniger Spielmaterial, ohne Würfel Räder zuordnen

Acht beliebige Karten und die dazugehörigen **Räder** werden ausgewählt. Das restliche Spielmaterial bleibt in der Schachtel. Die Kinder schauen sich die Karten an und legen die **passenden Räder dazu**.



Habermas Game Nr. 4390

The Motley Mobile

A game with colored dice for **2-6** players **aged 3 and up**.

Length of the game: 10 minutes approx.

Idea of the game: Dirk Hanneforth

Illustration: Astrid Krömer

On the game cards you can see funny vehicles in many colors - but some wheels are missing. All you need is some luck with the dice to complete the vehicle cards.

Contents:

13 cards with vehicles

30 colored wheels

1 color dice

Short instructions:

cards in the center, get dice and wheels ready

throw dice 1x

take wheel, add it on vehicle

orange = joker

wheels of one color already used up: 2nd try

Aim of the game:

Each player tries to collect vehicle cards with as many wheels as possible.

Preparation of the game:

The **cards** with the vehicles are placed in the center of the table. Get the **wheels** and the **color dice** ready.

How to play:

Who of you can roll the "R" for the longest time without breathing? This person may start, by **throwing the dice once**.

- Take a **wheel which is the same color as that shown on the dice**. Choose **any vehicle** and add on the **wheel at the space (mudguard) indicated by the same color**.

- Does **orange** appear on the dice? That is the **joker color**. Choose **any of the wheels available** and add it on to a **vehicle** of your choice - of course, the **color should coincide**.

- If there are **no more wheels of the color shown on the dice** left on the table, you may **try your luck a second time**. If you roll a color which is no longer on the table again, you have been really unlucky. Pass the dice on to the next player.

vehicle complete: take it

Every time you join the **last wheel** to a **vehicle** you will also **get** this vehicle. Some vehicles are completed very quickly: only one wheel is needed and then they are ready.

All wheels used up? Who has got the most wheels?

End of the game:

The game ends when **no more wheels** are left. Whoever has collected the **largest amount of wheels**, wins the game.

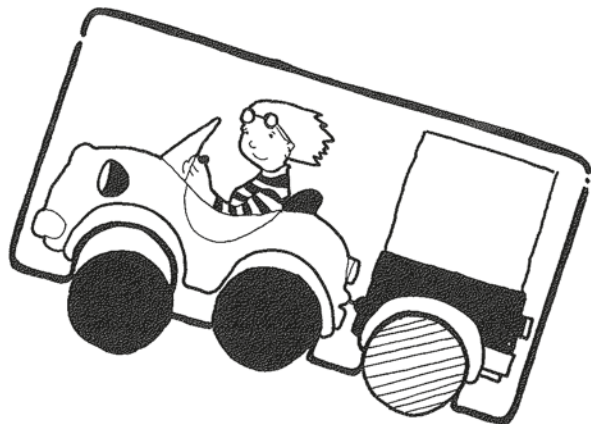
Players who cannot count that far take all the **wheels** from **their cards** and **put them in a row**. Whoever gets the longest row, wins the game.

If several players have the same amount of wheels then the player with the largest amount of cards wins the game.

less game material, match the wheels without using dice

Matching game for the very young

Choose **any eight cards** and the corresponding **wheels**. The remaining game material stays in the box. The children look at the cards, pick the **corresponding wheels** and try to **match them** with the vehicles.



Habermass-spiel Nr. 4390

Rond en bont

Een kleurig dobbelspel voor **2-6** kinderen **vanaf 3 jaar**.

Speelduur: ca. 10 minuten
Spelidee: Dirk Hanneforth
Vormgeving: Astrid Krömer

Op de kaarten zijn vrolijk gekleurde voertuigen te zien, maar overal ontbreken de wielen. Met een beetje hulp van de dobbelsteen hebben jullie al vlug een heleboel complete kaarten voor jullie liggen.

Spelinhoud:

13 kaarten met voertuigen
30 gekleurde wielen
1 gekleurde dobbelsteen

Korte inleiding:

kaarten in het midden, wielen en dobbelsteen klaar

1 x gooien

wiel pakken, aanleggen

oranje = joker

kleur al verbruikt: 2e poging

Doel van het spel:

Elk kind probeert om voertuigkaarten met zoveel mogelijk wielen te verzamelen.

Spelvoorbereiding:

De **kaarten**, waarop de voertuigen staan afgebeeld, worden in het midden op tafel gelegd. De **wielen** en de **dobbelsteen** liggen binnen handbereik.

Spelverloop:

Wie kan het langst een rollende „R“ voortbrengen, zonder tussendoor naar adem te happen? Jij mag beginnen. **Gooi een maal met de dobbelsteen.**

- Neem een **wiel van de kleur die je gegooid hebt**. Leg het aan bij een **uitsparing** (spatbord) van een **kaart naar keuze**, die met **deze kleur overeenkomt**.
- Is op de dobbelsteen de **kleur oranje** te zien? Dat is de **joker-kleur**. Je mag nu een **wiel** van een willekeurige kleur uitzoeken en deze in een uitsparing van een **willekeurige kaart** leggen, die met de **kleur van het wiel overeenkomt**.
- Liggen er **geen wielen van de gegooide kleur** meer op tafel? Dan mag je je **geluk nog een keertje** op de proef stellen. Als je ook deze keer een kleur gooit, die niet meer op tafel ligt, dan-

heb je helaas pech gehad. Geef de dobbelsteen aan het volgende kind door.

voertuig
compleet: bij je
nemen

Telkens wanneer je het **laatste wiel** bij een **voertuig** aanlegt, mag je het vervolgens **bij je leggen**. Een hoop voertuigen zijn al heel snel compleet; er is maar een wiel voor nodig en klaar is Kees.

Einde van het spel:

Alle wielen op?
Wie heeft de
meeste?

Het spel is afgelopen, als er **geen enkel wiel** meer **over** is. Heb je de **meeste wielen** bij elkaar verzamelt? Dan heb jij het spel gewonnen.

Kinderen die nog niet zo goed kunnen tellen, halen alle **wielen** uit hun kaarten en **leggen ze op een rij**. Degen met de langste heeft gewonnen.

Hebben verschillende kinderen evenveel wielen verzamelt? Dan heeft het kind gewonnen, dat de meeste kaarten heeft.

Rangschikkingsspel voor de allerkleinsten

spelmateriaal
reduceren, zonder
dobbelssteen
wielen rangschik-
ken

Acht willekeurige kaarten en de bijbehorende **wielen** worden uitgezocht. Het overige spelmateriaal blijft in de doos.

De kinderen bekijken de kaarten en zoeken de **bijpassende wielen** uit en proberen om ze op de **juiste plaats neer te leggen**.



Jeu Habermas N° 4390

Drôles d'engins

Un jeu de dé à couleurs pour **2 à 6 enfants à partir de 3 ans**.

Durée du jeu : environ dix minutes
Conception du jeu : Dirk Hanneforth
Conception graphique : Astrid Krömer

Sur les cartes, vous voyez des véhicules rigolos - mais il leur manque les roues ! Avec un peu de chance au dé, vous complèterez bientôt vos cartes.

Contenu de la boîte :

13 cartes montrant des véhicules
30 roues colorées
1 dé à couleurs

Règle résumée :

But du jeu :

Chaque enfant s'efforce de réunir le plus grand nombre de roues sur les cartes.

Préparatifs :

cartes au milieu,
préparer roues et
dé

Les **cartes** montrant des véhicules sont placées au milieu de la table. Les **roues** et le **dé à couleurs** sont préparés.

Règle du jeu :

lancer une fois le
dé

Qui sait rouler le plus longtemps un „R“ sans reprendre son souffle ? Tu commences. **Lance une fois le dé.**

prendre une
roue, la poser

- Prends une **roue de la couleur montrée sur le dé**. Pose-la à un **endroit de la même couleur** (garde-boue) sur **n'importe quel véhicule**.

orange = joker

- Le dé montre du **orange** ? C'est la **couleur du joker**. Prends une des **roues préparées** et pose-la au **bon endroit sur n'importe quel véhicule**.

il n'y a plus de
roues de la
bonne couleur :
2ème essai

- S'il n'y a plus de **roues de la couleur montrée par le dé** sur la table, tu peux tenter une **deuxième fois ta chance**. Si le dé montre à nouveau une couleur qui n'est plus sur la table, alors tu n'as pas de chance : tu passes le dé à ton voisin.

le véhicule est complet : le prendre

Toutes les roues ont été utilisées ? Qui en a le plus grand nombre ?

moins d'objets en jeu, supprimer le dé, classer les roues

Lorsque tu poses la **dernière roue** sur un **véhicule**, tu peux **prendre** celui-ci. Certains véhicules sont rapidement complets : une roue suffit et ils sont prêts.

Fin du jeu :

Le jeu s'achève lorsqu'il **ne reste plus de roues**.

C'est toi qui en a rassemblé **le plus** ? Tu as gagné !

Les enfants qui ne savent pas encore compter aussi loin enlèvent toutes les **roues** de leurs **cartes** et **les placent en une longue rangée**. Comparer les rangées. L'enfant qui a la plus longue a gagné.

Plusieurs enfants ont rassemblé le même nombre de roues ? C'est celui qui a le plus grand nombre de cartes qui gagne.

Jeu de classement pour les tout-petits

On prend **huit cartes au hasard** et les **roues** qui leur correspondent. Les autres objets du jeu restent dans la boîte.

Les enfants observent les cartes et placent les **roues au bon endroit**.

