

Ene Mene Muh

Mein erster Spielspaß!

Fred im Beet

Julien au jardin • Gino nel giardino



Das Spiel fördert:

Farbverständnis, Feinmotorik und Interesse für Natur

Affectation des couleurs, motricité fine et découverte des fleurs

Associazione dei colori, motricità fine e conoscenza dei fiori



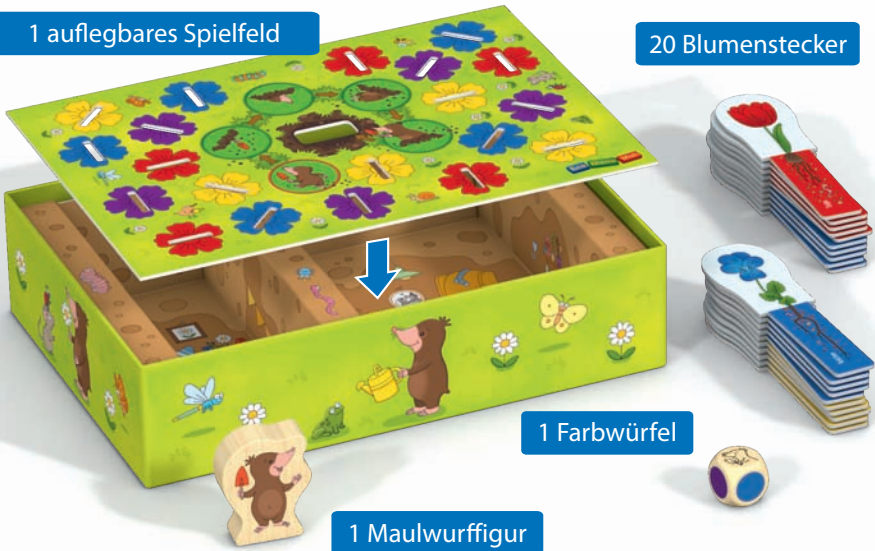
Fred im Beet

Ein Spiel für kleine Gartenfreunde ab 3 Jahren
für 2-6 Spieler
Spieldauer: 10-15 Minuten

Die kleinen Gärtner pflanzen mit viel Liebe bunte Blumen in ihr Beet. Wäre da nicht Maulwurf Fred, der unter der Erde seinen Bau buddelt und immer wieder frech aus seinen Hügeln herauschaut. So versuchen die Gartenfreunde schnell alle Blumen zu pflanzen, bevor der kleine Störenfried das ganze Blumenbeet umgräbt.

1 auflegbares Spielfeld

20 Blumenstecker



1 Farbwürfel

1 Maulwurffigur

Spielziel

Versucht euer Blumenbeet mit allen bunten Blumen zu bepflanzen, bevor Maulwurf Fred seinen letzten Maulwurfshügel erreicht hat.

Spielvorbereitung

Stellt die Spielschachtel für alle gut erreichbar in die Tischmitte und legt das Spielfeld auf. Löst vor dem ersten Spiel vorsichtig die Blumenstecker aus den Stanztafeln und legt sie dann für jeden gut erreichbar neben dem Spiel bereit. Setzt Maulwurf Fred auf das rot umrandete **Startfeld**.



Ene Mene Muh

Das Spiel kann kooperativ oder kompetitiv gespielt werden.

Kooperatives Spiel für 2-6 Spieler: Ihr spielt gemeinsam gegen Maulwurf Fred

Mit dem Abzählreim **ENE MENE MUH UND DRAN BIST DU** legt der jüngste Spieler fest, wer beginnt. Gewürfelt wird nacheinander im Uhrzeigersinn.



Würfelt ihr eine Farbe, dürft ihr eine Blume dieser Farbe in das Beet pflanzen. Dazu steckt ihr sie in den Schlitz einer Blüte der gleichen Farbe auf dem Blumenbeet.



Würfelt ihr **Maulwurf Fred**, so buddelt er sich jeweils um 1 Feld in Richtung Ziel - letzter Maulwurfshügel mit Loch - voran.



Würfelt ihr den **Marienkäfer** (Joker), dürft ihr eine Blume in der Farbe eurer Wahl pflanzen.



Hinweis: Sind alle Blumen der gewürfelten Farbe schon gepflanzt, könnt ihr leider keine Blume mehr einstecken. Der nächste Spieler ist an der Reihe und versucht sein Würfelglück.

Spielende

Ihr habt gewonnen, wenn ihr alle Blumen gepflanzt habt, **bevor** Maulwurf Fred in seinen Hügel in der Mitte des Blumenbeets gesprungen ist.

Der freche Maulwurf Fred hat gewonnen, wenn er seinen letzten Hügel erreicht hat, **bevor** ihr alle Blumen gepflanzt habt.



Kompetitives Spiel für 2-4 Spieler: Ihr spielt einzeln gegen Maulwurf Fred

Dazu sucht ihr euch zuerst beliebige Blumen, gleich welcher Farbe, aus.

bei 4 Spielern erhält jedes Kind **5** Blumen

bei 3 Spielern erhält jedes Kind **6** Blumen

bei 2 Spielern erhält jedes Kind **10** Blumen

Gewürfelt wird reihum. Der Würfel entscheidet, welche Blumenfarbe ihr in das Beet pflanzen dürft. Auch hier ist Maulwurf Fred euer Gegenspieler und der Marienkäfer der Joker. Sieger ist, wer zuerst alle seine Blumen gepflanzt hat. Maulwurf Fred hat gewonnen, wenn er in den letzten Hügel gesprungen ist, bevor der erste Spieler alle seine Blumen gepflanzt hat.

Hinweis für die Eltern:

Nennen Sie die Namen der Blumen und sagen Sie den Kindern, in welchen Farben sie blühen. Beim nächsten Spaziergang werden die Kinder dann bestimmt die eine oder andere Blume wiedererkennen. Und vielleicht sehen sie sogar Fred, der gerade in seinen Maulwurfshügel springt. Übrigens: Auf den Blumensteckern können die kleinen Gärtner auch erkennen, welche Blumen Wurzeln und welche Zwiebeln haben.

Julien au jardin

Un jeu pour 2 à 6 petits jardiniers à partir de 3 ans

Durée du jeu : 10 à 15 minutes

Les petits jardiniers plantent leur jardin avec énormément d'amour. Tout serait parfait sans la présence de la taupe Julien, qui passe son temps à creuser sa taupinière et à en sortir son musée de manière effrontée. C'est pourquoi les jardiniers essaient de cueillir aussi vite que possible toutes les fleurs, avant que le trouble-fête ne retourne tout le parterre de fleurs.

1 planche de jeu à poser

20 fleurs à insérer



1 dé de couleur

1 taupe

But du jeu

Les joueurs essaient de planter leurs fleurs de diverses couleurs dans leur parterre, avant que la taupe Julien n'atteigne sa dernière taupinière.

Préparatifs

Posez la boîte de jeu de manière bien accessible au milieu de la table et placez-y la planche de jeu. Avant de jouer pour la première fois, détachez avec précaution les fleurs à insérer des planches prédécoupées et placez-les à côté du jeu, de manière bien accessible pour tous les joueurs. Placez la taupe Julien sur la **case départ** entourée en rouge.



Le jeu peut se jouer de manière coopérative ou compétitive.

Déroulement du jeu coopératif : vos jouez tous ensemble contre la taupe Julien.

À l'aide de la comptine d'élimination **ÉNE, MÈNE, MÉ, C'EST TOI QUI Y ES !**, le plus jeune des joueurs détermine qui commence.



La partie se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Si le dé que vous avez lancé indique une couleur, vous avez le droit de planter une fleur de cette couleur dans votre parterre. Pour cela, vous insérez la fleur de la couleur voulue dans la fente pratiquée sur la planche de jeu.



Si votre dé indique la **taupe**, cette dernière avance d'1 case en direction de la cible.



Si votre dé indique la **coccinelle** (joker), vous avez le droit de planter une fleur de votre choix.

Remarque : une fois toutes les fleurs de la couleur indiquée par le dé plantées, vous ne pouvez malheureusement plus en ajouter. C'est alors au tour du joueur suivant de lancer le dé et de tenter sa chance.

Fin du jeu

Vous avez gagné, si vous êtes arrivé à planter toutes les fleurs **avant** que la taupe Julien ne saute dans sa taupinière au milieu de la planche de jeu. La taupe Julien effrontée remporte la partie, si elle est arrivée à sauter dans sa taupinière **avant que vous** n'ayez planté toutes les fleurs.



Déroulement du jeu compétitif : vous jouez chacun contre la taupe Julien.

Pour cela, vous composez tout d'abord votre bouquet de fleurs dans les couleurs de votre choix.

Pour une partie à **4**, chacun des joueurs prend **5** fleurs

Pour une partie à **3**, chacun des joueurs prend **6** fleurs

Pour une partie à **2**, chacun des joueurs prend **10** fleurs

Le dé est lancé à tour de rôle. C'est le dé qui décide la couleur de la fleur devant être plantée dans le parterre. Dans ce cas aussi, la taupe Julien est votre adversaire et la coccinelle votre joker. Gagne celui d'entre vous étant le premier à n'avoir plus aucune fleur. La taupe Julien remporte la partie si elle est arrivée à sauter dans la dernière taupinière, avant que le premier joueur n'ait planté toutes ses fleurs.

Remarque à l'attention des parents :

Dites aux enfants le nom des fleurs et leur couleur. Au cours de la prochaine promenade, les enfants reconnaîtront sans aucun doute l'une ou l'autre des fleurs. Et – qui sait ? – peut-être verront-ils même Julien qui vient de disparaître dans sa taupinière ! Sur les fleurs à insérer, les enfants voient également les fleurs ayant des racines et celles ayant des bulbes.

Gino nel giardino

Un gioco per i piccoli amanti del giardinaggio,
per 2 – 6 giocatori a partire dai 3 anni
Durata del gioco: 10 – 15 minuti

I piccoli giardinieri curano con amore le loro aiuole fiorite. A rovinare tutto ci pensa però la talpa Gino che scava gallerie sotto terra, formando cumuli nelle aiuole, e spuntando fuori ogni tanto con aria impertinente. I giardinieri cercano così di piantare rapidamente tutti i fiori prima che la piccola guastafeste scavi per tutta l'aiuola.



Obiettivo del gioco

I giocatori cercano di piantare fiori di colori diversi nell'aiuola prima che la talpa Gino raggiunga l'ultimo cumulo di terra.

Preparativi

Posizionate la scatola del gioco al centro del tavolo in modo che sia ben raggiungibile da tutti, e posate la plancia di gioco su di essa. Prima di giocare, staccate con cautela i fiori da inserire dalle tavole pretranciate, e disponetele accanto al gioco in modo che siano ben raggiungibili da tutti. Posizionate la talpa Gino sulla **casella di partenza** contornata di rosso.



Il gioco può essere svolto sia con spirito cooperativo oppure competitivo.

Svolgimento del gioco con spirito cooperativo: giocate insieme contro la talpa Gino.

Con la filastrocca **ENE MENE MUH, A GIOCARE INIZI TU!** il giocatore più giovane determina chi inizia.



Il gioco si svolge in senso orario. Il colore ottenuto lanciando il dado determina il colore del fiore da piantare nell'aiuola. Per questo s'inserisce quindi il fiore nella fessura della plancia da gioco del colore corrispondente.



Se lanciate il dado e compare la **talpa**, la sua pedina avanza di 1 casella in direzione del cumulo di terra.



Se lanciate il dado e compare la **coccinella** (jolly), potete piantare un fiore nel colore di vostra scelta.



Nota: se tutti i fiori del colore uscito lanciando il dado sono già stati piantati, purtroppo non potete piantare più altri fiori. Quindi è il turno del giocatore successivo a lanciare il dado e a tentare la fortuna.

Fine del gioco

Avete vinto voi, se avete piantato tutti i fiori **prima** che la talpa Gino abbia raggiunto il cumulo di terra sul centro della plancia da gioco. L'impertinente talpa Gino vince invece se raggiunge il cumulo di terra **prima che avete** piantato tutti i fiori.



Svolgimento del gioco con spirito competitivo: giocate singolarmente contro la talpa Gino.

In questo caso scegliete per prima il proprio mazzo di fiori nei colori di vostra scelta.

Con 4 giocatori, ogni bambino riceve 5 fiori

Con 3 giocatori, ogni bambino riceve 6 fiori

Con 2 giocatori, ogni bambino riceve 10 fiori

Il dado viene lanciato in cerchio. Il dado decide di quale colore devono essere i fiori da piantare nell'aiuola. Anche in questo caso la talpa Gino è il vostro avversario, e la coccinella è il jolly.

Il vincitore è il giocatore che esaurisce per primo tutti i fiori. La talpa Gino vince se è riuscito a raggiungere l'ultimo cumulo di terra prima che il primo giocatore abbia piantato tutti i suoi fiori.

Un consiglio per i genitori:

Potete dire ai bambini come si chiamano i fiori, di che colore sono e in quale stagione fioriscono. Alla prossima passeggiata, i bambini riconosceranno sicuramente l'uno o l'altro fiore. E forse vedono anche a Gino, che salta nel suo cumulo di terra. Su i fiori da inserire i bambini imparano anche a distinguere i fiori con radici e quelli con i bulbi.

Art.-Nr. 51291

Art.-Nr. 51293



Ene Mene Muh

Spielidee / Idée du jeu / Ideazione: **Ingeborg Ahrenkiel**
 Illustration / Graphiques / Illustrazioni: **Eva Künzel**
 Redaktion / Rédaction / Redazione: **Henriette Polak**

© 2017 **Ene Mene Muh** ist eine eingetragene Marke der Lizenzagentur Ahrenkiel Hamburg
www.enemenemuh-spiele.de

Schmidt Spiele GmbH
 Lahnstr. 21
 D-12313 Berlin
www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de

Art.-Nr. 40550

