

Ene Mene Muh

Mein erster Spielspaß!

Wer holt die Kuh vom Eis?

Qui sort la vache de la glace ?
Chi salva la mucca dal ghiaccio?



Konzentration, Gedächtnis, Sprache

Concentration, mémoire, langage

Concentrazione, memoria, linguaggio



Wer holt die Kuh vom Eis?

Ein eisiges Memo-Lotto für 2–4 Spieler ab 3 Jahren

Bei einem Spaziergang auf dem zugefrorenen See bricht das Eis unter Kuh Hilda. Mit einem mutigen Sprung kann sie sich gerade noch auf eine Eisscholle retten. Um so schnell wie möglich wieder festen Boden unter ihre Hufe zu bekommen, hat sie verrückte Ideen. Wäre da nur nicht der eisige Wind, der alles durcheinander wirbelt. Wer von euch bringt Kuh Hilda zuerst an Land?

Eine spannende Rettungsaktion beginnt.



Spielvorbereitung

Löst vor dem ersten Spielen vorsichtig den Kuh-Hilda-Orden, die Rettungs- und Aktionskarten aus den Stanztafeln und verteilt die Legetafeln auf die Anzahl der Spieler (Spielen nur zwei Spieler mit, kann auch jeder Spieler mit zwei Legetafeln spielen).

Mischt die dazugehörigen Rettungs- und Aktionskarten und legt sie verdeckt in der Mitte aus. Der Kuh-Hilda-Orden wartet in der Box auf den Sieger.

Und schon kann es losgehen.

Spielablauf

Mit dem Abzählreim **ENE MENE MUH UND DRAN BIST DU** legt der jüngste Spieler fest, wer beginnt. Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Wenn du an der Reihe bist, decke eine beliebige Karte auf und beschreibe, was du siehst. Passt die Rettungskarte auf deine Legetafel, darfst du sie darauf ablegen. Passt sie nicht, legst du sie wieder verdeckt an ihren Platz zurück. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe, der wie alle anderen Spieler sehr schlaue beobachtet hat, an welche Stelle du die Karte zurückgelegt hast.

Die Aktionskarten und ihre Bedeutung

Deckt ein Spieler eine Windkarte auf, kommt ein eisiger Wind auf. Wer diese Karte aufgedeckt hat, mischt alle Karten auf der Tischmitte durcheinander. Die Windkarte wird anschließend aus dem Spiel genommen.



Deckt ein Spieler eine Frostkarte auf, wird es so bitterkalt, dass die Eisdecke gefriert und Kuh Hilda ein Stück Land gewinnt. Wer diese Karte aufgedeckt hat, darf anschließend noch zwei weitere Karten aufdecken. Auch diese Aktionskarte wird dann aus dem Spiel genommen.



Tipp für Spieleinsteiger

Lasst zunächst die Aktionskarten aus dem Spiel und spielt nur mit den Rettungskarten.

Spielende

Der Spieler, der zuerst seine Legetafel mit den passenden Rettungskarten belegt hat, hat Kuh Hilda von der Eisscholle gerettet und somit das Spiel gewonnen. Er wird mit dem Kuh-Hilda-Orden belohnt und darf ihn bis zum Ende der nächsten Spielrunde behalten.



Qui sort la vache de la glace ?

Un jeu glacé de mémo-loto pour
2 à 4 joueurs à partir de 3 ans

Au cours d'une promenade sur le lac gelé, la glace cède sous le poids de la vache Hilda. Grâce à un saut courageux, elle arrive de justesse à se mettre en sécurité sur une plaque de glace. Pour pouvoir poser aussi vite que possible ses pattes sur la terre ferme, les idées les plus farfelues lui traversent la tête. Si au moins il n'y avait pas là ce vent glacé qui vient contrecarrer tous ses plans ! Qui de vous est le premier à ramener la vache Hilda sur la terre ferme ?

Une opération de sauvetage palpitante commence.



Préparatifs

Avant de jouer pour la première fois, détachez avec précaution l'ordre de la vache Hilda, les cartes de sauvetage et d'action des planches prédécoupées et distribuez les chevalets aux joueurs (Si la partie se joue à deux, chacun des joueurs peut alors prendre deux chevalets).

Mélangez bien les cartes de sauvetage et d'action correspondantes et posez-les, face cachée, au milieu de la table. L'ordre de la vache Hilda attend bravement le vainqueur dans la boîte.

Et c'est parti !

Déroulement du jeu

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

La partie se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Une fois ton tour venu, retourne une carte quelconque et décris ce que tu vois. Si la carte de sauvetage convient sur ton chevalet, tu as le droit de l'y déposer. Si elle ne convient pas, tu la remets, face cachée, à sa place. Après quoi, c'est le tour du joueur suivant qui - comme tous les autres - a bien observé l'endroit où du as reposé ta carte.

Les cartes d'action et leur signification

Si un joueur retourne une carte de vent, un vent glacé se met à souffler. Celui qui a retourné cette carte, mélange bien toutes les cartes au milieu de la table. La carte de vent est ensuite retirée du jeu.



Si un joueur retourne une carte de gel, il se met à faire tellement froid que la couche de glace se solidifie et que la vache Hilda s'approche de la terre ferme. Qui a retourné cette carte, a le droit d'en retourner deux autres en plus. Cette carte d'action est, elle aussi, retirée ensuite du jeu.



Conseil pour les débutants

Laissez tout d'abord les cartes d'action de côté et ne jouez qu'avec les cartes de sauvetage.

Fin du jeu

Le joueur arrivant en premier à mettre sur son chevalet toutes les cartes de sauvetage qui conviennent, a sorti la vache Hilda de la glace et remporte la partie. En récompense, il reçoit l'ordre de la vache Hilda, qu'il conserve jusqu'à la fin de la partie suivante.



Chi salva la mucca dal ghiaccio?

Un simpatico gioco di memoria per 2-4 giocatori a partire dai 3 anni di età

Durante una passeggiata sul lago ghiacciato, il ghiaccio si rompe sotto la mucca Hilda. Con un salto coraggioso riesce a salvarsi su di una lastra di ghiaccio. Per raggiungere il più rapidamente possibile il prato, escogita le idee più pazzo. Purtroppo il vento gelido complica la situazione. Chi di voi riesce a riportare la mucca Hilda sana e salva sul prato? Un'emozionante azione di salvataggio ha inizio!



Preparativi

Prima di giocare per la prima volta staccate con attenzione la decorazione con la mucca Hilda, le carte-salvataggio e le carte-azione dalle tavole prefustellate, e distribuite le tavolette a secondo il numero di giocatori (se giocano solo due giocatori, ciascuno di essi può giocare anche con due tavolette). Mescolate le carte-salvataggio e le carte-azione e ponetele coperte al centro. La decorazione con la mucca Hilda rimane nella scatola, ed è destinata al vincitore del gioco. Dopodiché si potrà iniziare il gioco.

Svolgimento del gioco

Con la filastrocca **ENE MENE MUH, A GIOCARE INIZI TU!** il giocatore più giovane determinerà chi inizia. Il gioco si svolge in senso orario. Il giocatore di turno scopre una carta a piacere e descrive quello che vede. Se la carta-salvataggio corrisponde alla tavoletta del giocatore di turno, egli potrà posarla sopra quest'ultima. Se la carta-salvataggio non corrisponde alla tavoletta del giocatore di turno, la rimetterà coperta al suo posto. Il turno passa quindi al giocatore successivo, il quale, come tutti gli altri giocatori, cercherà di ricordare dove si trova la carta appena posata.

Le carte d'azione e il loro significato

Se un giocatore scopre una carta-vento, si alzerà un vento gelido. Il giocatore che ha scoperto questa carta mescolerà tutte le carte poste sul tavolo. Dopodiché la carta-vento sarà tolta dal gioco.



Se un giocatore scopre una carta-gelo, il manto di neve si gela e la mucca Hilda riuscirà a guadagnare un po' di terreno. Il giocatore che ha scoperto questa carta potrà scoprirne altre due. Dopodiché, anche la carta-gelo sarà tolta dal gioco.



Consiglio per i principianti

Togliete le carte-azione dal gioco e giocate solamente con le carte-salvataggio.

Fine del gioco

Il giocatore che per primo è riuscito a trovare tutte le carte corrispondenti alla sua tavoletta, ha salvato la mucca Hilda dal ghiaccio e ha vinto il gioco. Egli sarà premiato con la decorazione Hilda, che potrà tenere fino alla fine del giro successivo.





Art.- Nr. 51291



Art.- Nr. 51293



Art.- Nr. 51290

Ene Mene Muh

Spielidee / Idée du jeu / Ideazione: **Ingeborg Ahrenkiel**

Illustration / Graphiques / Illustrazioni: **Imke Kretzmann, Eva Künzel**

Design / Design / Design: **Torsten Reinecke, Martina Bieringer**

Redaktionelle Mitarbeit / Collaboratrice de rédaction / Collaborazione redazionale: **Angelika Au, Kristian Peetz**

Redaktion / Rédaction / Redazione: **Nina Temme**

© 2015 **ENE MENE MUH** ist eine eingetragene Marke der Lizenzagentur Ahrenkiel, Hamburg

Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437
D-12313 Berlin
www.schmidtspiele.de

Art.-Nr. 51292

