
Spielanleitung

Nr. 4165



HABA®

Manege frei

Ein Zirkusspiel für 3 bis 6 Kinder ab 3 Jahren von Tom Schoeps.

Die Vorstellung beginnt, die Zirkustiere treten auf. Ein Tusch – und dann heißt es: „Manege frei!“

Bringt die Tiere in die Manege, aber Vorsicht, eines ist schlecht gelaunt – dieses möchte nicht auftreten. Man darf es auch nicht anfassen!

Grafik: Christiane Heise
Regelbearbeitung: Ulrike Schiefer
Spieldauer: ca. 15 Minuten

Spielinhalt:

8 Tierkarten
8 Zirkustiere
1 Manegen-Plan
80 Gewinnsteine

Spielziel:

Wer am Schluß die meisten Steine gesammelt hat, gewinnt.

Spielvorbereitungen:

Der Spielplan wird auf den Tisch gelegt, die Zirkustiere warten außerhalb der Manege auf ihren Auftritt. Die Tierkarten werden gemischt und verdeckt neben den Plan gelegt.

Die Gewinnsteine bleiben in dem geöffneten Beutel. Das ist die Kasse.

Spielablauf:

Wer am schönsten lachen kann, darf anfangen.

Ein Spieler – umdrehen!

Alle anderen: oberste Tierkarte ansehen

Dieser Spieler dreht sich um, die anderen Spieler ziehen die oberste Karte und schauen sich das abgebildete Tier an. Dieses Tier hat gerade schlechte Laune!

Die Karte wird verdeckt zur Seite gelegt.

Jetzt geht's richtig los!

Der Spieler darf sich wieder umdrehen und ein beliebiges Zirkustier auswählen. Dieses stellt er in die Manege. Die anderen Kinder passen genau auf. Sobald der Spieler die schlechtgelaunte Figur berührt, rufen alle ganz laut: „HALT!“

HALT!

Wenn die anderen „HALT“ rufen, muß der Spieler dieses Tier auf seinem Platz stehenlassen. Es möchte nicht in die Manege! Der Spielzug ist damit beendet. Er erhält aber für jedes Tier, das bereits in der Manege ist, einen Gewinnstein aus der Kasse.

Belohnung!

Alle Zirkustiere verlassen die Manege wieder und werden außerhalb des Planes aufgestellt.

Dann ist der im Uhrzeigersinn folgende Spieler am Zug. Er muß sich umdrehen, die Karten werden neu gemischt, die oberste wird aufgedeckt und von allen angesehen.

Der Spieler, der gerade am Zug ist, versucht möglichst viele Tiere in die Manege zu stellen. Die anderen Kinder passen genau auf und schreien schnell „HALT“, sobald er das schlechtgelaunte Tier anfaßt.

So geht das Spiel reihum weiter.

Spielende:

Man einigt sich auf eine Rundenzahl. (Zum Beispiel: zwei Runden. Das Spiel ist dann beendet, wenn jeder zweimal Tiere in die Manege gesetzt hat.) Oder man einigt sich, daß das Spiel beendet ist, wenn die Gewinnsteine aufgebraucht sind. Wer die meisten Steine hat, gewinnt.

Übrigens, es geht auch noch spannender!

Man darf seinen Spielzug jederzeit beenden. Denn wer das schlechtgelaunte Tier berührt, erhält diesmal keine Gewinnsteine. Da heißt es: Rechtzeitig aufhören!

Habermaaß Game 4165

MANEGE

A circus game for 3 to 6 children

Ages: 3 years and up

Author: Tom Schoeps

Graphic: Christiane Heise

Duration of the Game: approx. 15 minutes

The show starts, the circus animals appear. A flourish of trumpets – and then „Manége is ready!“

Get the animals into the manége, but watch out – one is in a bad mood and does not want to appear. Do not even touch it!

Contents:

8 Animal Cards

8 Circus Animals

1 Manége Board

80 game pieces

Object of the Game:

The player who has collected the most game pieces, wins.

Preparation of the Game:

The game board is placed on the table, the circus animals wait outside of the manége for their performance.

The animal cards are mixed and placed on a pile next to the board, pictures facing down.

The game pieces remain in the opened bag. This is the cash register.

The player who can laugh best, starts the game.

One player turn the back This player turns his back, the other players pull the card on top of the pile and look at the animal on the card.
This animal is just in a bad mood!

All others – look at animal card

This card is put aside picture facing down.

Now the show begins!

Select circus animal and place into the manege

The player may turn around again and he may select an animal of his choice.

If there is no protest, he places it into the manége.

Stop!

The other players watch closely, as soon as the player touches the animal with the bad mood, they say altogether: „Stop“

The player must not move this figure, the animal refuses to go into the manége, and the move is terminated.

Reward!

For each animal he could move into the manége the player receives a game piece from the cash register.

All animals leave the manége again and are placed outside the board.

Then the next player follows clockwise.

He has to turn his back, the cards are mixed again, the upper one is turned around and the other players look at the animal. Now everybody knows the animal being in a bad mood and has to yell „Stop“ if the player wants to place this animal into the manége.

The game continues this way.

End of the Game:

All players agree on a number of game cycles. (e.g. 2 cycles: The game is finished when every player has moved animals into the manége twice.)

Or the players agree that the game will be finished when the game pieces have been used up.

The player who has collected the most game pieces, wins.

The more exciting version:

The players may terminate their move anytime.

But watch out – the player who has touched the animal in the bad mood does not receive game pieces at all.

This means: Terminate your move at the right time.

EN PISTE! No. 4165

Un jeu de cirque pour 3 à 6 enfants, à partir de 3 ans.

Le numéro des animaux va commencer. Roulements de tambour et „en piste!“.

A vous d'amener les animaux sur la piste mais, attention, l'un d'eux est de mauvaise humeur et refuse d'y entrer. Il n'est pas question de le toucher!

Durée de la partie: env. 15 minutes.

Contenu:

- 8 cartes d'animaux
- 8 animaux en bois
- 1 support (la piste)
- 80 jetons

But du jeu:

Celui qui parvient à récupérer le plus de jetons remporte la partie.

Au préalable:

On pose le support sur une table. Les animaux sont placés en attente à côté.

On mélange les cartes et on les place à l'envers près du support. Les jetons restent dans le sac ouvert. C'est la caisse.

Déroulement de la partie:

Le joueur au rire le plus amusant commence.

un joueur se retourne, les autres regardent la carte du dessus

Il se retourne, les autres tirent la carte du dessus et regardent de quel animal il s'agit. C'est lui l'animal de mauvaise humeur! La carte est ensuite mise de côté, toujours à l'envers.

Maintenant, c'est parti!

choisir un animal et le poser sur la piste

Le joueur qui s'était retourné revient en situation initiale. Il saisit un animal de son choix et le place sur la piste, puis un deuxième et ainsi de suite...

Les autres doivent faire très attention car, dès que le joueur touche l'animal de mauvaise humeur, ils doivent crier „STOP!“

STOP!

Dans ce cas, il laisse l'animal qui ne voulait pas entrer en piste sur place et il obtient de la caisse autant de jetons qu'il y a d'animaux sur la piste.

récompense!

Ensuite, on remet tous les animaux sur le côté et c'est au suivant (dans le sens des aiguilles d'une montre) de jouer. Il se retourne, on mélange à nouveau les cartes, on regarde bien celle du dessus, etc.

Fin de la partie:

Soit on convient au préalable du nombre de tours à jouer. Par exemple 2 tours: on s'arrête alors lorsque chacun a essayé 2 fois de faire entrer les animaux en piste.

Soit on s'arrête lorsque la caisse est vide.

Celui qui a récupéré le plus de jetons l'emporte.

Pour plus de suspense!

Pendant son tour, c'est-à-dire lorsqu'il est en train de faire entrer les animaux en piste, un joueur décide quand il veut de s'arrêter. S'il touche l'animal récalcitrant, il n'obtient aucun jeton.

Il faut donc savoir s'arrêter à temps!

