

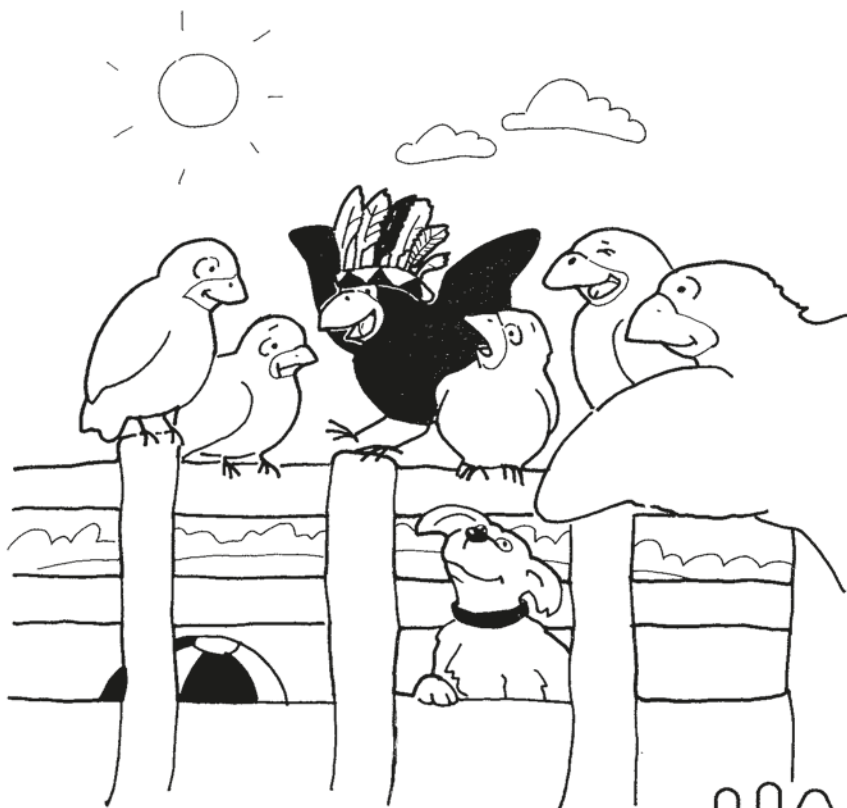
# Spielanleitung

Instruction • Règle du jeu • Spelregels

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

Nr. 4389

# BUNTSPATZ



HABA®

Copyright Habermas - Spiele Rodach 1998

# Buntspatz

Ein Würfel- und Knobelspiel für **2-4** Kinder **ab 3 Jahren**.

**Spieldauer:** ca. 10 Minuten

**Spielidee:** Rik van Even

**Grafik:** Anja Rieger

Heute ist ein wunderbarer Tag! Zwitschernd flattern die kleinen Vögel hervor. Sie versammeln sich, nach Farben geordnet, auf den bunten Gartenzäunen: Bald sind alle Plätze besetzt, und das große Konzert kann beginnen.

## Spielinhalt:

- 4 Spielpläne
- 24 Vögelchen in 4 Farben
- 1 Stoffbeutel
- 1 Symbolwürfel

## Kurzanleitung:

### Spielziel:

Wer von euch hat zuerst die **6 Vögelchen** der eigenen Farbe auf dem Spielplan sitzen?

Spielpläne  
verteilen  
Vögel in den  
Beutel, Würfel

### Spielvorbereitung:

Jedes Kind nimmt sich einen **Spielplan** und legt ihn vor sich hin. Übrige Spielpläne werden offen auf den Tisch gelegt. Alle **Vögelchen** kommen in den Stoffbeutel. Der **Würfel** wird bereitgelegt.

### Spielablauf:

Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt.  
Wer von euch kann schon richtig pfeifen? Du darfst beginnen.

1x würfeln



Vögel ziehen, auf  
Spielplan legen

Würfle einmal mit dem Symbolwürfel:

- **Es erscheint der Beutel** mit einem bzw. zwei Punkten: Nimm einen bzw. zwei **Vögel** aus dem Stoffbeutel - ohne zu schauen - und lege ihn/sie auf den **Spielplan** der **passenden Farbe**. Danach ist das nächste Kind an der Reihe.



Vögel ziehen

- **Es erscheint die Hand** mit einem bzw. zwei oder drei Punkten:
  - **Nimm einen / zwei / drei Vögel** aus dem Stoffbeutel und zeige sie den anderen Kindern.
  - Bringe dann deine **Hände unter den Tisch**, um die Vögel **geheim** in deine beiden **Hände** zu **verteilen**.

*Beispiel:*

*Du hast drei Vögel gezogen. Nun kannst du z.B. zwei Vögel in die eine Hand nehmen und einen Vogel in die andere. Oder du nimmst in die eine Hand drei Vögel und in die andere keinen.*

- Halte dann deine beiden **geschlossenen Hände** wieder **über den Tisch**.

Das **Kind links neben dir** darf sich jetzt eine **Hand aus-suchen**: Hältst du in dieser Hand Vögel, dann werden sie auf **die farblich passenden Spielpläne** gelegt. Die Vögel in der anderen Hand kommen zurück in den Stoffbeutel.

- Danach ist das nächste Kind an der Reihe.

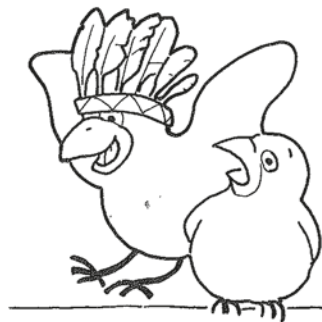
knobeln

auf Spielplan  
legen bzw. in den  
Beutel

6 Vögel auf  
Spielplan

### Spielende:

Wer zuerst alle **6 Vögelchen** auf seinem Spielplan liegen hat, gewinnt das Spiel.



Habermaaß Game Nr. 4389

# Spotted Sparrow

A dice and guessing game for **2-4 players aged 3 and up**.

**Length of the game:** 10 minutes approx.

**Game idea by:** Rik van Even

**Illustration:** Anja Rieger

What a marvellous day it is today! Little birds are twittering and fluttering around. They gather together, arranged by colors, on the colored garden fences. Soon all the places are occupied and the big concert can start.

### Contents:

- 4 game boards
- 24 little birds in 4 colors
- 1 cloth bag
- 1 dice with symbols

Short  
instructions:

### Aim of the game:

Whose **6 little birds** will sit on the game board first?

distribute game  
boards

### Preparation of the game:

Each player takes a **game board** and puts it in front of him/herself. The game boards which are not used are placed face up on the table.

birds into the  
bag, dice

All the **birds** are hidden in the cloth bag.  
Get the **dice** ready.

### How to play:

The game proceeds in a clockwise direction.  
Whoever is really good at whistling may start.

throw the dice 1x

Throw the dice with the symbols once:



pull out birds and  
put them on  
game board

- Let's say the **bag** with one or two points **appears**: draw one or two **birds** from the cloth bag -without looking- and put it/them on the **game board** of the **corresponding color**.  
Then it's the next player's turn.



pull out birds

guessing

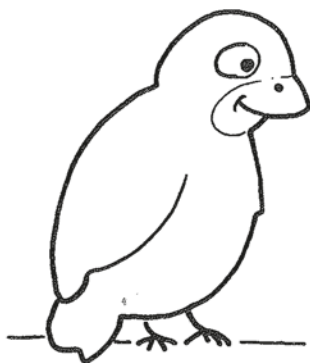
put on game board or in the bag

6 birds on game board

- A **hand** with one, two or three points **appears**:
  - Draw **one, two or three birds** from the bag and show them to the other players.
  - Then put your **hands under the table** and **distribute** the birds in both your **hands without letting the others see**.  
*Example:*  
*You have drawn three birds. You can for example hold two birds in one hand and one bird in the other. Or you can hold three birds in one hand and none in the other.*
  - Then hold both **hands, still closed, over the table**.  
The **player on your left chooses one hand**: if you are holding any birds in this hand, they are placed on the **boards of the corresponding color**. The birds in the other hand are put back into the bag.
  - Then it's the next player's turn.

### End of the game:

Whoever is the first to gather **6 little birds** on his/her game board, wins the game.



Règle résumée :

distribuer les plans de jeu, mettre les oiseaux dans le sachet, préparer le dé

jeter le dé 1 fois



prendre un ou deux oiseaux(x), le(s) placer sur le plan de jeu

Jeu Habermas N° 4389

## Le vol des moineaux

Un jeu de dé et de devinettes pour **2 à 4 enfants à partir de 3 ans**.

**Durée du jeu** : environ 10 minutes

**Idée** : Rik van Even

**Design** : Anja Rieger

Quelle belle journée ! Les petits oiseaux volètent de ci, de là. Ils se rassemblent selon leur couleur sur les clôtures colorées. Bientôt, toutes les places sont occupées et le grand concert peut commencer.

### Contenu de la boîte :

- 4 plans de jeu
- 24 oiseaux de 4 couleurs
- 1 sachet en tissu
- 1 dé spécial

### But du jeu:

Qui parviendra le premier à réunir les **6 oiseaux** de la même couleur sur son plan de jeu ?

### Préparatifs :

Chaque enfant prend un **plan de jeu** et le place devant lui. Les plans de jeu non utilisés sont posés ouvertement sur la table. Tous les **oiseaux** sont introduits dans le sachet. Le **dé** est préparé.

### Règle du jeu :

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Qui d'entre vous sait déjà siffler ? Tu commences !

### Jette une fois le dé spécial :

- **Il montre le sachet** avec un ou deux points : prends un ou deux **oiseaux** dans le sachet - sans regarder - et pose-le(s) sur la **bonne couleur** sur le **plan de jeu**. C'est au tour du suivant.



prendre des  
oiseaux

- **Il montre la main** avec un, deux ou trois points :
    - **Prends un, deux ou trois oiseaux** dans le sachet et montre-le(s) aux autres enfants.
    - Place ensuite tes **mains sous la table** pour y **cacher** les oiseaux.
- Exemple :*  
*Tu as pris trois oiseaux. Tu peux garder deux oiseaux dans une main et un dans l'autre, ou bien les trois dans une main et rien dans l'autre.*
- Tiens ensuite tes deux **mains fermées au-dessus de la table. L'enfant à ta gauche choisit une main** : si tu as des oiseaux dans cette main, ils sont posés sur la **couleur correspondante sur le bon plan de jeu**. Les oiseaux placés dans l'autre main sont remis dans le sachet.
  - C'est au tour du suivant.

deviner,  
placer sur le plan  
de jeu ou dans le  
sachet

6 oiseaux sur le  
plan de jeu

#### Fin du jeu :

Le premier enfant à avoir réuni les **6 oiseaux** sur son plan de jeu a gagné.



#### Korte inleiding:

speelborden ver-  
delen, vogels in  
de zak, dobbel-  
steen

1 x gooien



vogel trekken, op  
het bord leggen

Habermass-spiel Nr. 4389

## Musje bontgekleurd

Een dobbelspel voor **2-4** kinderen **vanaf 3 jaar**.

**Speelduur:** ca. 10 minuten

**Spelidee:** Rik van Even

**Grafiek:** Anja Rieger

Het is een prachtige dag vandaag! De kleine vogeltjes fladderen vrolijk af en aan. Ze verzamelen zich, volgens hun kleuren, op het kleurige tuinhek. Al gauw zijn alle plaatsen bezet en kan het grote concert beginnen.

#### Spelinhoud:

- 4 speelborden
- 24 vogeltjes in 4 kleuren
- 1 stoffen zakje
- 1 dobbelsteen met symbolen

#### Doel van het spel:

Wie van jullie heeft als eerste **6 vogeltjes** van je eigen kleur op het speelbord zitten?

#### Spelvoorbereiding:

Elk kind kiest een eigen **speelbord** uit en legt het voor zich neer. Als er borden overblijven, blijven deze open op tafel liggen, Alle **vogeltjes** gaan in het stoffen zakje. De **dobbelsteen** wordt klaargelegd.

#### Spelverloop:

Er wordt om de beurt gespeeld in de richting van de wijzers van de klok.

Wie van jullie kan er al echt goed fluiten? Jij mag beginnen.

#### Gooi een keer met de dobbelsteen.

- De dobbelsteen **toont het zakje** met respectievelijk een, of twee stippen. Neem een, respectievelijk twee **vogeltjes** uit het zakje - zonder te kijken - en leg het/ze op het **speelbord van de desbetreffende kleur**.

Daarna is het volgende kind aan de beurt.



vogel trekken

- De dobbelsteen **vertoont een hand** met respectievelijk een, twee of drie stippen:

- **Haal een / twee / drie vogel(s)** uit de zak en laat hem/ze aan alle kinderen zien.
- Doe daarna je **handen onder tafel**, zodat je de vogels **in het geheim** over je **beide handen** kunt verdelen.

*Voorbeeld:*

*Je hebt drie vogels getrokken. Dan kan je bv. twee vogels in de ene en een vogel in de andere hand houden. Of je houdt in je ene hand drie vogels en in de andere geen enkele.*

- Houdt vervolgens je beide **gesloten handen boven tafel**. Het **kind dat links van je** zit, mag nu een **hand uitkiezen**. Als je in deze hand vogels hebt verborgen, dan moeten deze op het **speelbord van de overeenkomstige kleur** gezet worden. De vogels in de andere hand gaan terug in de zak.
- Daarna is het volgende kind aan de beurt.

tossen

op het bord,  
resp. in de zak  
leggen

6 vogels op het  
bord

### Einde van het spel:

Wie als eerste alle **6 de vogeltjes** op z'n speelbord heeft zitten, heeft gewonnen.

