

Spielanleitung

Instruction • Règle du jeu

D GB F NL

Nr. 4371



HABA®

Copyright Habermaaß-Spiele Rodach 1996

Habermaaß-Spiel Nr. 4371

Detektiv Spürnase

Ein spannendes Suchspiel mit Knete für 3-6 Kinder ab 4 Jahren.

Spieldauer: ca. 15-20 Minuten

Spielidee: Stefanie Rohner und Christian Wolf

Grafik: Meinolf Nitsche

Eine geheimnisvolle Spur wird entdeckt: zu welcher Figur gehört sie? Für Detektiv Spürnase ist das kein Problem.

Spielinhalt:

30 Suchformen

1 Dose mit Knete

Kurzanleitung:

Suchformen in Schachtel
Knete bereit

Knete formen

Form abdrücken
- nur teilweise!

verdeckt!

Form zurücklegen

Abdruck weitergeben

Spielziel:

Wer schafft es zuerst, drei Spuren zu erraten?

Spielvorbereitung:

Alle **Suchformen** werden in den Schachteldeckel gelegt und diese in die Mitte gestellt.

Die **Knete** wird bereitgelegt.

Spielablauf:

Das jüngste Kind beginnt.

Nimm die Knete, forme sie zu einem Ball und drücke sie dann flach.

Danach nimmst du geheim ein **beliebiges** Tier oder eine andere Form aus der Schachtel und drückst es in die Knete. Drücke aber nicht die **ganze Form** hinein, sondern zum Beispiel nur den Kopf oder die Ohren oder den Schwanz. Je weniger der Abdruck von der Form zeigt, desto schwieriger ist das Raten.

Natürlich dürfen die anderen Kinder dir dabei nicht zuschauen. Am besten hältst du die Knete beim Abdrücken unter den Tisch.

Lege dann die verwendete Form in die Schachtel zurück und mische die Holzteile durcheinander.

Raten:

Gib die Knete mit dem Abdruck an das Kind, das **links** von dir sitzt. Dieses Kind ist jetzt **Detektiv oder Detektivin**.

Abdruck vergleichen

Spürnase. Spürnase muß nun herausfinden, zu welcher Figur der Abdruck gehört und vergleicht ihn mit den **Suchformen** in der Schachtel.

passendes Teil probieren
1 Versuch!

Sie oder er hat aber nur einen Versuch. Glaubt der Detektiv, die richtige Figur gefunden zu haben, nimmt er sie aus der Schachtel und probiert, ob sie in den Abdruck paßt. Er darf aber nur **einmal** in die Schachtel greifen.

Richtig:
Figur behalten

Richtig:
Paßt die Figur, so darf Spürnase sie als **Belohnung** behalten. Das nächste Kind bekommt die Knete, entfernt den alten Abdruck und drückt eine neue Form hinein.

Abdruck neu

Falsch:
Knete weitergeben

Falsch:
Paßt das ausgewählte Teil **nicht** in den Abdruck, so gibt das Kind die Knete mit dem Abdruck an das nächste Kind links von ihm weiter.

Neuer Detektiv:
1 mal raten

Dieses Kind ist nun der **neue Detektiv** und darf einmal raten, indem es eine neue Suchfigur aus der Schachtel auswählt.

Richtiges Teil
gefunden?

Reihum wird weitergeraten, bis das richtige Teil gefunden ist. Das Kind, welches den Abdruck hergestellt hat, wird natürlich beim Raten übersprungen.

3 Figuren

Spielende:
Hast du als erste oder erster **drei Figuren** gesammelt, bist du **Meisterdetektiv** und gewinnst das Spiel.

Habermaaß Game Nr. 4371

Sharpnose

An exciting seeking game with modelling clay for 3-6 players aged 4 and upward.

Length of the game: approximately 15 to 20 minutes

Game idea by: Stefanie Rohner and Christian Wolf

Graphics by: Meinolf Nitsche

A mysterious trace has been discovered: to which figure does it belong? No problem for a sharpnosed player!

Contents of the game:

30 shapes to be searched for

1 tin with modelling clay

Short instructions:

sought after shapes into the box, get clay ready

form the clay

press a shape to a mould - but only part of it!

don't show

put back shape

pass on mould

compare mould

Aim of the game:

Who is the first to guess the true shape of three traces?

Preparation for the game:

You put all **shapes** into the upper part of the game box and place the box in the middle.

Get the **modelling clay** ready.

How to play:

The youngest player starts.

Take the modelling clay, form it to a ball and flatten it.

Then you secretly pick any **animal** or another shape from the box and press it into the modelling clay. **Don't** press the whole form into the clay, but only the head or ears or tail for example. The less details the mould shows of the shape, the more difficult is it to guess.

The other player must not, of course, watch you doing this. The best thing to do is to hold the clay underneath the table when you make the mould.

Then you can put the used form back into the box and mix the wooden pieces.

Guessing:

Hand over the clay with the mould to the player on your **left**. This player is now the **sharpnosed player**. He or she has to find out to which form the mould belongs and compare it with the **shapes** in the box.

try shape

one try!

Right: keep
piece

new mould

Wrong: pass on
clay

new player: one
guess

found right
figure?

3 figures

He or she has only one try, however. When the player believes to have found the right form, he or she takes it from the box and sees, if it fits into the mould.
You may pick a piece from the box only **once**.

Right:

If the shape **fits**, the sharpnosed player keeps it as a **reward**. Then the next player gets the clay, removes the old mould and presses a new form into it.

Wrong:

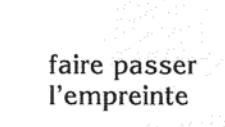
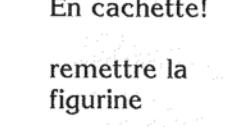
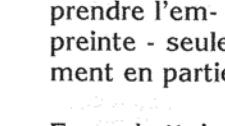
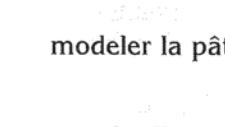
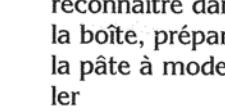
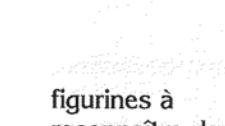
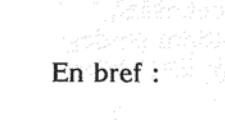
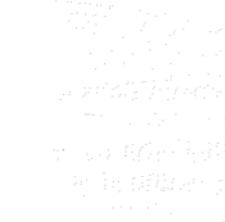
If the chosen piece **does not fit**, then the player hands the clay with the mould over to the child on his or her left.

This player is the **new sharpnosed player** and has one guess at taking a new sought after shape from the box.

You keep on guessing one after the other until you find the right piece. The player who has made the mould of course is skipped in the guessing round.

End of the game:

The first one to collect **three figures** has the sharpest nose and wins the game.



Jeu Habermaaß N° 4371

Un Flair de Déetective

Un jeu dénigmes passionnant avec de la pâte à modeler pour 3 à 6 enfants à partir de 4 ans.

Durée du jeu : 15-20 minutes environ

Idée du jeu : Stefanie Rohner et Christian Wolf

Graphisme : Meinolf Nitsche

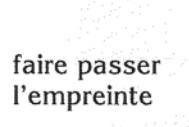
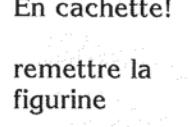
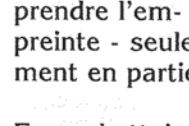
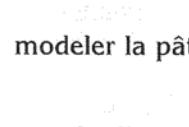
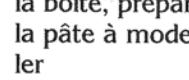
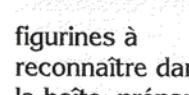
On découvre une empreinte mystérieuse : à quelle figurine appartient-elle ? Notre fin limier va élucider ce mystère.

Contenu du jeu :

30 figurines

1 boîte de pâte à modeler

En bref :



Préparation du jeu :

Toutes les figurines à reconnaître sont mises dans le couvercle de la boîte et celui-ci est posé au milieu de la table. On met la pâte à modeler à côté.

Déroulement du jeu :

C'est l'enfant le plus jeune qui commence.

Tu prends la pâte à modeler, tu fais une boule et tu l'aplatis. Après, tu prends **n'importe quel animal** ou figurine sans le montrer aux autres et tu l'enfonces dans la pâte. Mais attention ! Ne l'enfonce **pas en entier** : ne mets que la tête, ou les oreilles, ou la queue, par exemple. Moins l'empreinte dans la pâte à modeler sera grande, plus il sera difficile de reconnaître à quel objet elle correspond.

Pendant ce temps, les autres enfants ne doivent pas regarder. Tu peux éventuellement cacher tes mains sous la table ! Après, tu remets la figurine dans la boîte et tu mélanges bien le tout.

Deviner :

Tu passes la pâte avec l'empreinte à l'enfant qui est assis à ta gauche. Cet enfant sera maintenant le **fin limier**. Il doit découvrir à quelle figurine appartient l'empreinte et la com-

la comparer

parer avec les figurines à reconnaître qui se trouvent dans la boîte.

vérifier si la figurine correspond à l'empreinte

1 essai!

Bien deviné : garde la figurine

nouvelle empreinte

Trompé : au suivant !

nouveau détective : deviner du premier coup
La bonne figurine es trouvée?

3 figurines

Tu as deviné :

Si la figurine **correspond** à l'empreinte, le fin limier peut la garder comme **récompense**. On donne la pâte au joueur suivant, qui efface l'ancienne empreinte et enfonce une autre figurine dedans.

Tu t'es trompé :

Si la figurine **ne correspond pas** à l'empreinte, l'enfant passe la pâte marquée de l'empreinte au joueur qui se trouve à sa gauche. Celui-ci est le **nouveau détective**: il aura lui aussi droit à un seul essai. Tous les joueurs, l'un après l'autre, essaient de deviner à quel objet correspond l'empreinte (sauf, bien sûr, l'enfant qui a fait l'empreinte).

Fin du jeu :

Si tu es le premier à avoir deviné trois figurines, tu deviens le **détective en chef** et tu as gagné !

Habermaaß-Spel Nr. 4371

Detective Speurneus

Een spannend zoekspel met kneedgom voor 3-6 kinderen vanaf 4 jaar.

Speelduur: ca. 15-20 minuten

Spelidee: Stefanie Rohner en Christian Wolf

Grafiek: Meinolf Nitsche

Er wordt een geheimzinnig spoor ontdekt: bij welk figuurtje hoort het? Voor detective Speurneus is het geen probleem.

Spelinhoud:

30 zoekvormen

1 doos met kneedgom

Korte inleiding:

passend stuk
proberen

1 poging!

goed: figuur
houden

nieuwe afdruk

fout: kneedgom
doorgeven

nieuwe detective:
1keer raden

juiste stuk
gevonden?

3 figuren

Hij of zij heeft echter maar een beurt. Als de detective denkt de juiste vorm gevonden te hebben, haalt hij deze uit de doos en probeert of hij in de afdruk past.
Hij mag echter maar een keer in de doos grijpen.

Goed:

Als het figuurtje **past**, dan mag speurneus deze houden bij wijze van **beloning**. Het volgende kind krijgt de kneedgom, verwijdert de oude afdruk en drukt er een nieuwe vorm in.

Fout:

Past het uitgezochte stuk **niet** in de afdruk, dan geeft het kind de kneedgom met de afdruk door aan het eerstvolgende kind dat links van hem zit.

Dit kind is nu de **nieuwe detective** en mag één keer raden, waarbij het een ander zoekstuk uit de doos uit kiest.

Om de beurt wordt verder geraden, net zolang totdat het juiste stuk is gevonden. Het kind dat de afdruk had gemaakt, wordt bij het raden natuurlijk overgeslagen.

Einde van het spel:

Heb je als eerste **drie figuurtjes** verzameld, dan ben je **super-detective** en heb je het spel gewonnen.