

Spielanleitung

Instruction • Règle du jeu • Spelregels

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

Nr. 4388

Kleine LOK



HABA®

Kleine Lok

Ein Gedächtnisspiel für **2-6 Kinder ab 5 Jahren**.

Spieldauer: ca. 15-20 Minuten

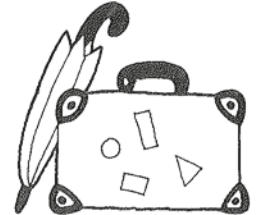
Spielidee: Heinz Meister

Illustration: Haralds Klavinus

Die kleine Lok dampft munter und setzt sich schnaufend in Bewegung. Wer weiß, wohin sie fährt?

Spielinhalt:

- 1 kleine Lok
- 15 Bahnhofskärtchen
- 15 Kohlestücke

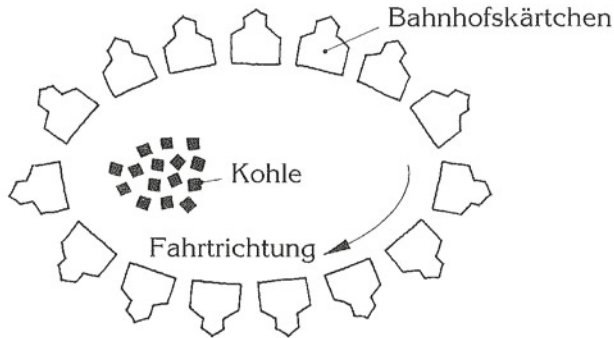


Spielziel:

Wer hat das beste Gedächtnis und gewinnt so die **meisten Kohlestücke**?

Spielvorbereitung:

Seht euch die **Bahnhofskärtchen** an: Auf der Vorderseite seht ihr verschiedene **kleine Bahnhöfe**, auf der Rückseite sind die Zahlen **1, 2 oder 3** abgebildet. Legt die Bahnhofskärtchen so im Kreis aus, dass **keine farbgleichen Kärtchen nebeneinander** liegen. Alle Zahlen sind verdeckt.



Legt die **Kohlestücke** in den Kreis. Stellt die Lok auf einen beliebigen Bahnhof. Die Lok **fährt vorwärts immer im Uhrzeigersinn** von Bahnhof zu Bahnhof.

Spielablauf:

Das jüngste Kind beginnt und dreht ein **Bahnhofskärtchen** um.

Achtung: Die drei direkt vor der Lok liegenden Kärtchen dürfen **nicht** umgedreht werden - denn die Lok fährt gleich einen, zwei oder drei Bahnhöfe weiter.

Welche Zahl ist auf dem umgedrehten Kärtchen zu sehen? Genau so viele Felder darfst du die Lok im Uhrzeigersinn vorwärtsziehen.

Welche Farbe hat das Feld, auf dem die Lok nun steht?

- Hat dieser Bahnhof eine **andere Farbe** als die von dir **aufgedeckte Karte mit Zahl**? Dann wird das Kärtchen mit der Zahl wieder umgedreht. Das nächste Kind im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

- Hat dieser Bahnhof **dieselbe Farbe** wie die Karte mit der **aufgedeckten Zahl**? Dann bekommst du ein Stückchen **Kohle** aus der Mitte als Belohnung. Die Zahl wird wieder verdeckt. Du darfst ein neues Kärtchen umdrehen. Du darfst **bis zu dreimal** in einer Runde Kärtchen aufdecken und die Lok ziehen.
- **Dabei gilt:** Immer wenn die Farbe des Bahnhofes, auf dem die Lok gelandet ist, mit der Farbe des zuvor umgedrehten Kärtchens übereinstimmt, gibt es ein Kohlestück und du hast eine zweite bzw. dritte Spielmöglichkeit.

Achtung: Das zuletzt umgedrehte Kärtchen darf im folgenden Zug nicht wieder aufgedeckt werden.

Tip: Auf den Kärtchen einer Farbe sind jeweils die Zahlen 1, 2 oder 3 abgebildet. Es ist darum sinnvoll, nur Kärtchen aufzudecken, die dieselbe Farbe haben wie eines der drei Felder vor der Lok.

Spielende:

Das Spiel endet, wenn **alle Kohlestücke verteilt** sind. Wer die meisten Kohlestücke vor sich liegen hat, gewinnt das Spiel und wird beste Lokführerin bzw. bester Lokführer.

The Little Steam Engine

A memory game for 2-6 players aged 5 and up.

Length of the game: 15-20 minutes approx.

Game idea: Heinz Meister

Illustrations: Haralds Klavinus

The little steam engine is puffing away happily and starts to move off. Who knows where it's headed?



Contents of the game:

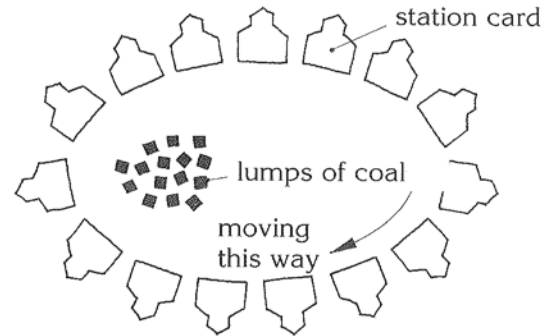
- 1 little steam engine
- 15 train station cards
- 15 lumps of coal

Aim of the game:

Who has the best memory and can therefore get the most lumps of coal?

Preparation of the game:

Look at the **station cards**: on the front you can see different **miniature train stations**, on the backs the numbers **1, 2 or 3** appear. Display the station cards in a circle with **no cards of the same color lying next to each other**, and the numbers face down.



Place the **lumps of coal** inside the circle. The steam engine is placed at any station. It will always **move from station to station in a clockwise direction**.

How to play:

The youngest player starts **and turns over one station card**.

Watch out: The three cards **ahead of the steam engine** may **not** be turned over - because the steam engine will move forward one, two or three stations.

Which number is shown on the card you have turned over? You move the steam engine forward the same number of squares in a clockwise direction.

What is the color of the square where the steam engine has landed?

- If the **color** of the station is **different** from that of the **card with number you have just turned over**, the card is put back again with the number face down. It's the next player's turn, in a clockwise direction.

- If the station has the **same color** as that of the **turned up card** you get a piece of **coal** from the center as a reward. You put the card back again. You may then turn over another card and go on **up to three times** in one turn and move forward the steam engine.
- **The following always applies:** Every time the color of the station where the steam engine has landed is identical with the color of the previously turned over card, you get one piece of coal and have a second or third go.

Watch out: The last card which has been turned over may not be turned over on the next turn.

Hint: The cards of one color set will always have a 1, 2 or 3 on the back. Therefore it makes sense only to turn over cards which are the same color as one of the three stations ahead of the steam engine.

End of the game:

The game ends when **all the pieces of coal** have been **given out**. Whoever gets the most pieces wins the game and is named the best engine driver.

En Voiture

Un jeu de mémoire pour **2 à 6 enfants** à partir de **5 ans**.

Durée du jeu : environ 15-20 minutes
Conception : Heinz Meister
Création graphique : Haralds Klavinus

Soufflante et sifflante, la petite locomotive se met en mouvement. Qui sait où elle va ?



Contenu de la boîte :

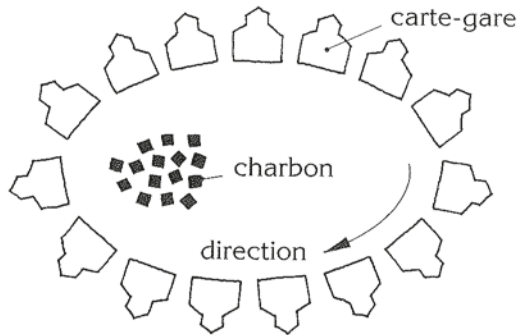
1 petite locomotive
 15 cartes-gares
 15 morceaux de charbon

But du jeu :

Qui a la meilleure mémoire et obtient ainsi le **plus grand nombre de morceaux de charbon** ?

Préparatifs :

Regardez les **cartes-gares** : au recto sont dessinées différentes **petites gares**, au verso sont indiqués les chiffres **1, 2 ou 3**. Placez les cartes-gares en cercle de façon à ce qu'il n'y ait pas deux cartes de même couleur l'une à côté de l'autre. Tous les chiffres sont cachés.



Déposez les **morceaux de charbon** à l'intérieur du cercle. Placez la locomotive sur l'une des cartes, au hasard. **Elle avance** d'une gare à l'autre, **toujours dans le sens des aiguilles d'une montre**.

Règle du jeu :

L'enfant le plus jeune commence et **retourne une carte-gare**.

Attention : les trois cartes-gares placées directement devant la locomotive ne doivent pas être retournées.

Quel chiffre lit-on sur la carte-gare retournée ? Il correspond au nombre de cases que la locomotive peut parcourir dans le sens des aiguilles d'une montre.

Quelle est la couleur de la case sur laquelle s'est arrêtée la locomotive ?

- Cette gare est-elle d'une **autre couleur** que la **carte découverte avec chiffre** ? La carte avec le chiffre est alors retournée. C'est au tour de l'enfant suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre.

- Cette gare est-elle de la **même couleur** que la carte retournée avec chiffre ? Le joueur est récompensé par un morceau de **charbon** pris au milieu. La carte est à nouveau retournée et cachée. Le joueur retourne une autre carte. Il peut retourner **jusqu'à trois cartes** pour faire avancer la locomotive.

- **Remarque** : lorsque la couleur de la gare où est arrivée la locomotive est identique à celle de la carte retournée auparavant, le joueur obtient un morceau de charbon et peut rejouer jusqu'à trois fois.

Attention : la carte avec chiffre retournée en dernier ne doit pas être retournée à nouveau au tour suivant.

Un petit truc : les cartes d'une même couleur portent chacune le chiffre 1, 2 ou 3. Il est donc judicieux de ne retourner que les cartes qui sont de la même couleur que l'une des trois cases précédant la locomotive.

Fin du jeu :

Le jeu est terminé lorsque tous les morceaux de charbon ont été distribués. L'enfant qui a devant lui le plus grand nombre de morceaux de charbon est le gagnant et est proclamé meilleur(e) conducteur/conductrice de locomotive.

De kleine lok

Een geheugenspel voor 2-6 kinderen vanaf 5 jaar.

Speelduur: ca. 15-20 minuten
Spelidee: Heinz Meister
Illustraties: Haralds Klavinus

De kleine lok staat vrolijk te stomen en zet zich snuivend en blazend in beweging. Wie weet waar hij naar toe gaat?



Spelinhoud:

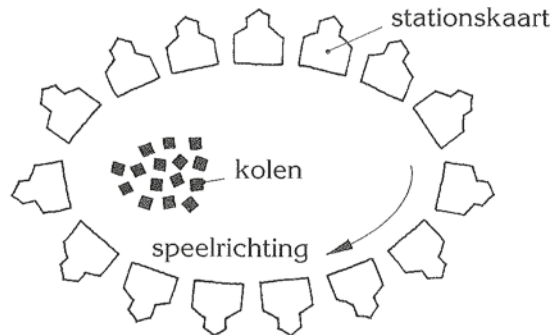
1 kleine lok
15 stationskaarten
15 houten kolen

Doel van het spel:

Wie heeft het beste geheugen en wint dus de **meeste kolen**?

Spelvoorbereiding:

Kijk eerst eens goed naar de **stationskaarten**: aan de voorkant is telkens een klein station te zien, terwijl aan de achterkant de getallen **1, 2 of 3** staan afgebeeld. Leg de stationskaarten in een cirkel op tafel, terwijl je er voor zorgt dat er **nergens twee kaarten van dezelfde kleur naast elkaar liggen**. Alle kaarten zijn gedekt, dus met het station naar boven.



Leg de **kolen** in het midden van de cirkel. Zet de locomotief op een willekeurig station. De trein **rijdt altijd volgens de wijzers van de klok** van het ene station naar het andere.

Spelverloop:

Het jongste kind mag beginnen en draait een van de **stationskaarten om**.

Let op: De eerste drie stationskaarten die direct **vóór de lok** liggen mogen **niet** omgedraaid worden, want de trein gaat zo direct een, twee of drie stations naar voren.

Welk getal staat er op de omgedraaide kaart afgebeeld? Net zoveel velden mag jij de locomotief naar voren zetten.

Welke kleur heeft het vakje waarop de locomotief terecht is gekomen?

- Heeft dit station een **andere kleur** dan het door jou **gedraaide kaart**? Dan moet de kaart met het getal weer worden omgekeerd en is het volgende kind - in de richting van de klok - aan de beurt.

- Heeft dit station **dezelfde kleur** als het **gedraaide kaart**? Dan krijg je een **kolenstuk** uit het midden als beloning. Het kaart met getal wordt weer omgekeerd teruggelegd. Je mag nu een nieuwe kaart omdraaien. Je mag in dezelfde beurt **tot maximaal drie keer** een kaart omdraaien en de trein verplaatsen.
- **Daarbij geldt:** Telkens wanneer de kleur van het station waar de locomotief op terecht is gekomen, met de kleur van het zoëven gedraaide kaart overeenkomt, krijgt deze speler een stuk kolen en een tweede, respectievelijk derde speelkans.

Let op: De als laatst omgedraaide kaart mag bij de volgende beurt niet opnieuw worden omgedraaid.

Tip: Op de kaarten van een kleur staan telkens de getallen 1, 2 of 3 afgebeeld. Het heeft daarom alleen zin die kaarten om te draaien die dezelfde kleur hebben als de drie vakjes die juist voor de locomotief liggen.

Einde van het spel:

Het spel is voorbij, wanneer **alle kolen zijn verdeeld**. Wie de meeste kolen voor zich heeft liggen, wint het spel en wordt tot oppermachinist benoemd.