

Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



Felix Farbenschaf

Conrad the
Color Sheep

Mimi
le mouton peintre

Karel
Kleurenschaap

Felisa,
la ovejita pintora

Lina la pecorella
dei colori



Habermaab-Spiel Nr. 4718

Felix Farbenschaf



Ein farbenfrohes Kartenspiel für 2 - 4 Kinder von 3 - 6 Jahren.

Spielidee: Imke Krämer
Illustration: Thies Schwarz
Spieldauer: ca. 10 Minuten

Felix, das berühmte Farbenschaf, ist wieder in Aktion! Voller Farbeifer taucht er seinen Pinsel abwechselnd in den roten, gelben, blauen und grünen Farbtopf: Felix malt alles, was er auf seinem letzten Ausflug gesehen hat. Und da kommt ganz schön was zusammen!



Spielinhalt

- 1 Felix Farbenschaf
- 1 Malerkarte
- 4 Farbtropfkarten
- 27 Bildkarten
- 1 Würfel
- 1 Spielanleitung

1 Malerkarte



4 Farbtropfkarten





27 Bildkarten



Spielidee

Jeder von euch erhält drei Bildkarten. Wer Felix auf einen Farbtopf zieht und ein Bild mit der entsprechenden Farbe vor sich liegen hat, darf diese Karte abgeben. Das Ziel des Spiels ist es, als Erster keine Bildkarte mehr vor sich liegen zu haben.

Spielvorbereitung

Legt die Malerkarte und die Farbtopfkarten beliebig zu einem Kreis in der Tischmitte aus. Stellt Felix Farbenschap auf die Malerkarte. Mischt alle Bildkarten und verteilt an jedes Kind drei Karten. Legt die Karten jeweils in einer Reihe offen vor euch ab. Die restlichen Bildkarten legt ihr als verdeckten Nachziehstapel in die Tischmitte. Haltet den Würfel bereit.

Spielablauf

Wer zuletzt ein Bild gemalt hat, darf beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt das jüngste Kind und würfelt. Ziehe Felix Farbenschaf um die gewürfelte Augenzahl im Uhrzeigersinn weiter.

Auf welcher Karte steht Felix jetzt?

- **Auf der Malerkarte?**

Ziehe eine Karte vom Nachziehstapel und lege sie offen vor dich.

- **Auf einer Farbtopfkarte?**

Sieh nach, ob du ein Bild vor dir liegen hast, auf dem diese Farbe zu sehen ist.

Ja?

Prima! Nimm die entsprechende Bildkarte und lege sie neben den Nachziehstapel in die Tischmitte (= Ablagestapel).

Nein?

Schade! Ziehe eine Karte vom Nachziehstapel. Wenn auf diesem Bild die richtige Farbe zu sehen ist, darfst du die Karte sofort in der Mitte ablegen. Ansonsten legst du die Karte vor dich.



Danach ist das nächste Kind im Uhrzeigersinn an der Reihe und würfelt.

Wichtige Farbenschaf-Regeln:

- Es spielt keine Rolle, ob auf der Bildkarte neben der gesuchten noch weitere Farben zu sehen sind.
- Du darfst immer nur eine passende Karte auf den Ablagestapel legen.
- Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Nachziehstapel bereitgelegt.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Kind keine Bildkarten mehr vor sich liegen hat. Dieses Kind gewinnt und darf ein Porträt vom berühmten Felix Farbenschaf malen.

Tipp:

Ältere Kinder können ihre Karten auch verdeckt auf die Hand nehmen.

Habermaab game nr. 4718

Conrad the Color Sheep



ENGLISH

A colorful game of cards for 2-4 players, ages 3-6.

Author: Imke Krämer
Illustrations: Thies Schwarz
Length of the game: approx. 10 minutes

The notorious color sheep, Conrad, is in action again! Driven by his passion for color he dips his brush alternately into the red, yellow, blue and green color pot. Then he paints everything he has seen on his last excursion, with quite amazing results.

Contents

- Color sheep Conrad
- Painter's card
- 4 color pot cards
- 27 picture cards
- 1 die
- Set of game instructions

Painter's card



4 color pot cards



27 picture cards



Game Idea

Each player is given three picture cards. The aim of the game is to be the first player to get rid of all their picture cards! Whoever can move Conrad to a color pot card and has a picture card in front of him where the same color appears, may return this card to the pile.

Preparation of the Game

Arrange the painter's card and the color pot cards, in any order, in a circle in the center of the table. Place Conrad on the painter's card. Shuffle the picture cards and deal out three to every player. Place them face-up in front of you. Pile the remaining picture cards face down in a provision pile in the center of the table. Get the die ready.

How to Play

Whoever has painted a picture most recently may begin first. If you cannot agree the youngest player starts and rolls the die. Move Conrad the sheep the corresponding number of cards in a clockwise direction.

On which card does the sheep now stand?

- **The painter's card?**

Draw a card from the pile and place it face-up in front of you.

- **A color pot card?**

Have a look to see if this color appears on a picture card in front of you.

Yes?

Well done! Place the corresponding picture card next to the provision pile in the center of the table. This will be the discard pile.

No?

Pity! Draw a card from the provision pile. If the color searched for appears you can place the card immediately on the discard pile. If not, put the card in front of you.



Then it's the next player in a clockwise direction to roll the die.

Important rules for the color sheep:

- It does not matter if the picture card includes more colors than the one searched for.
- You can always only discard one card.
- Once the provision pile has run out the discard pile is shuffled and turned over ready to use as the provision pile.

End of the Game

The game ends as soon as a player is left without any picture cards. He wins the game and may draw a portrait of Conrad, the notorious color sheep.

Hint:

Elder children can hold the cards into their hands; the cards do not have to lie on the table.

Jeu Habermas n° 4718

Mimi le mouton peintre



Un jeu de cartes aux couleurs gaies pour 2 à 4 joueurs de 3 à 6 ans.

Idée : Imke Krämer
Illustration : Thies Schwarz
Durée de la partie : env. 10 minutes

Mimi, le célèbre mouton peintre, est de nouveau en pleine action ! Avec un entrain époustoufflant, il trempe ses pinceaux dans le pot de peinture rouge, dans le jaune, dans le bleu, puis dans le vert. Mimi peint tout ce qu'il a vu pendant sa dernière escapade. Et il en a des choses à colorier !



Contenu du jeu

- 1 Mimi le mouton peintre
- 1 carte de peintre
- 4 cartes de pots de peinture
- 27 cartes d'images
- 1 dé
- 1 règle du jeu

1 carte de peintre



4 cartes de pots de peinture



27 cartes d'images



Idée

Chaque joueur prend trois cartes d'images. Celui qui avance Mimi sur une carte de pot de peinture et trouve la couleur correspondante sur l'une de ses images a le droit de se débarrasser de cette carte d'image. Le but du jeu est de se débarrasser en premier de toutes ses cartes.

Préparatifs

Poser la carte de peintre et les cartes de pots de peinture en cercle au milieu de la table. Mettre Mimi sur la carte de peintre. Mélanger les cartes d'images et en distribuer trois à chaque joueur. Chacun les pose côte à côte faces images visibles. Les cartes d'images restantes sont empilées, faces cachées, et posées au milieu de la table comme pioche.



Déroulement de la partie

Celui qui a peint une image en dernier a le droit de commencer. Si les joueurs n'arrivent pas à se mettre d'accord c'est le joueur le plus jeune qui commence en lançant le dé. Avance Mimi dans le sens des aiguilles d'une montre du nombre de cartes correspondant au nombre de points du dé.

Sur quelle carte Mimi arrive-t-il ?

- **Sur la carte de peintre ?**

Tu tires une carte de la pile et la pose devant toi, face visible.

- **Sur une carte de pot de peinture ?**

Tu regardes si tu as une image sur laquelle figure cette couleur :

Oui ?

Super ! Tu prends la carte d'image correspondante et la pose à côté de la pile de pioche. Ce sera la pile de réserve pour former plus tard une nouvelle pile de pioche.

Non ?

Domage ! Tu tires une carte de la pile de pioche. Si la couleur recherchée se trouve sur cette carte, tu la poses sur la pile de réserve. Si elle ne s'y trouve pas, tu la poses devant toi.

C'est ensuite au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre de lancer le dé.

Règles importantes du mouton Mimi :

- Cela n'a pas d'importance s'il y a d'autres couleurs sur la carte d'images que celle recherchée.
- On ne pose qu'une seule carte de la bonne couleur à la fois sur la pile de réserve.
- Quand la pile de pioche est épuisée, on mélange la pile de réserve et la prend comme nouvelle pile de pioche.

Fin de la partie

La partie est terminée dès qu'un joueur n'a plus de cartes d'images devant lui. Il gagne la partie et a le droit de peindre un portrait du célèbre mouton peintre Mimi.

Conseil :

les joueurs plus âgés peuvent aussi tenir leurs cartes dans une main en les cachant.



Habermaaf-spel Nr. 4718

Karel Kleurenschaap



Een vrolijk gekleurd kaartspel voor 2 - 4 kinderen van 3 - 6 jaar.

Spelidee: Imke Krämer
Illustraties: Thies Schwarz
Speelduur: ca. 10 minuten

Karel, het beroemde kleurenschaap, is weer flink op dreef. Vol enthousiasme doopt hij zijn penseel afwisselend in de rode, gele, blauwe en groene verfpot. Karel schildert alles wat hij op zijn laatste uitstapje heeft gezien. En dat is nogal wat!



Spelinhoud

- 1 Karel Kleurenschaap
- 1 schilderkaart
- 4 verfpotkaarten
- 27 prentkaarten
- 1 dobbelsteen
- spelregels

1 schilderkaart



4 verfpotkaart



27 prentkaarten



Spelidee

Iedere speler krijgt drie prentkaarten. Wie Karel op een verfpotkaart zet en de bijpassende kleur op één van zijn/haar afbeeldingen ontdekt, mag deze prentkaart afgeven. Het doel van het spel is om als eerste geen enkele prentkaart meer voor zich te hebben liggen.

Spelvoorbereiding

Leg de schilderkaart en de verfpotkaarten in willekeurige volgorde in een cirkel in het midden van de tafel. Zet Karel Kleurenschaap op de schilderkaart. Schud de prentkaarten en geef aan ieder kind drie kaarten. Ieder legt ze naast elkaar en met de beeldzijde omhoog voor zich neer. De overige prentkaarten worden verdekt als voorraad op een stapel in het midden van de tafel gelegd. Leg de dobbelsteen klaar.



Spelverloop

Wie als laatste een tekening heeft gemaakt, mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint het jongste kind en gooit met de dobbelsteen. Zet Karel Kleurenschaap kloksgewijs het aantal gegooide ogen vooruit.

Op welke kaart staat Karel nu?

- **Op de schilderkaart?**
Neem een kaart van de voorraadstapel en leg hem open voor je neer.
- **Op een verfpotkaart?**
Controleer of je een afbeelding voor je hebt liggen waarop deze kleur is te zien.

Ja?

Goed zo! Pak de bijpassende prentkaart en leg hem naast de voorraadstapel in het midden van de tafel. Dit is nu de aflegstapel.

Nee?

Helaas! Neem een kaart van de voorraadstapel. Als op deze kaart de gevraagde kleur te zien is, mag je hem direct op de aflegstapel leggen. In het andere geval leg je de kaart voor je.

Daarna is kloksgewijs het volgende kind aan de beurt en gooit met de dobbelsteen.

Belangrijke kleurenschaapregels:

- Het maakt geen verschil als op de prentkaarten ook andere kleuren dan de gezochte kleur te zien zijn.
- Je mag altijd maar één kaart op de aflegstapel leggen.
- Als de voorraadstapel is opgebruikt, wordt de aflegstapel geschud en als nieuwe voorraadstapel klaargelegd.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra één van de kinderen geen prentkaarten meer voor zich heeft liggen. Dit kind wint en mag een portret van Karel het beroemde kleurenschaap schilderen.

Tip:

oudere kinderen kunnen hun kaarten ook verdekt in hun hand nemen.



Juego Habermaaß núm. 4718

Felisa, la ovejita pintora



Un juego de cartas de rico colorido para 2 - 4 niños de 3 a 6 años.

Autora:	Imke Krämer
Ilustraciones:	Thies Schwarz
Duración de una partida:	aprox. 10 minutos

Felisa, la famosa ovejita pintora, ¡vuelve a la carga! Con todas las ganas del mundo moja el pincel en los botes de pintura de color rojo, amarillo, azul y verde: y es que Felisa quiere pintar todo lo que vio en su última excursión. Y son muchas las cosas que vio.



Contenido del juego

- Felisa, la ovejita pintora
- 1 carta del pintor
- 4 cartas botes de pintura
- 27 cartas cuadro
- 1 dado
- Instrucciones del juego

1 carta del pintor



4 cartas botes de pintura



27 cartas cuadro



El juego

Cada jugador recibe tres cartas cuadro. Quien mueva a la ovejita Felisa hasta un bote de pintura y tenga una carta que contenga el mismo color del bote, podrá quitarse esa carta. La meta del juego es ser el primero en descartarse por completo.

Preparativos

Poned la carta del pintor y las de los botes de pintura formando un círculo en el centro de la mesa. Colocad a Felisa, la ovejita pintora, encima de la carta del pintor. Barajad las cartas cuadro y repartid tres a cada jugador que las colocará delante suyo una al lado de la otra y boca arriba. Las demás cartas cuadro se colocan boca abajo en el centro de la mesa formando un mazo. Tened el dado preparado.



Cómo se juega

Comienza quien haya pintado un cuadro recientemente. Si no os podéis poner de acuerdo, comienza el niño de menor edad tirando el dado y moviendo a la ovejita Felisa el número de puntos que hayan salido en el dado, siguiendo siempre el sentido de las agujas del reloj.

¿Encima de qué carta se encuentra ahora Felisa?

- **¿Encima de la carta del pintor?**

Saca una carta del mazo y ponla boca arriba delante tuyo.

- **¿Encima de un bote de pintura?**

Mira si tienes delante tuyo una carta con una imagen que contenga ese color.

¿Sí?

¡Bravo! Coge la carta correspondiente y colócala junto al mazo en el centro de la mesa. Éste será ahora el mazo de los descartes.

¿No?

¡Lástima! Saca una carta del mazo. Si en esta carta se puede ver el color buscado puedes dejarla inmediatamente en el mazo de los descartes. Si no es así, deja la carta delante tuyo.

A continuación tirará el dado el siguiente niño en el sentido de las agujas del reloj.

Reglas importantes:

- No importa si en la carta cuadro pueden verse otros colores además del buscado.
- Sólo puedes dejar una carta en el mazo de los descartes.
- Si se agotara el mazo, se barajarán las cartas del mazo de los descartes y servirá entonces como mazo nuevo de cartas.

Final del juego

La partida acaba cuando a un niño no le quede ninguna carta cuadro. Este niño es el ganador y está autorizado a pintar un retrato de Felisa, la famosa ovejita pintora.



Consejo:

Los niños mayores pueden mantener sus cartas tapadas en la mano.

Gioco Habermaaß nr.4718

Lina la pecorella dei colori



Un variopinto gioco di carte per 2-4 bambini da 3 a 6 anni.

Ideazione: Imke Krämer
Illustrazioni: Thies Schwarz
Durata del gioco: circa 10 minuti

Lina, la famosa pecorella dei colori, è di nuovo in azione! In piena attività creativa intinge il pennello nella cassetta dei colori: un tocco di rosso, uno di giallo e poi blu e verde! Lina dipinge tutto quello che ha visto durante la sua ultima passeggiata, vedrai cosa ne vien fuori!



Contenuto del gioco

- Pecorella Lina
- Carta del pittore
- 4 carte dei vasetti di colore
- 27 carte di immagini
- Dado
- Istruzioni per giocare

Carta del pittore



4 carte dei vasetti di colore



27 carte di
immagini



Ideazione

Ognuno riceve tre carte di immagini. Chi avanza Lina su una carta dei vasetti dei colori e scopre in una delle sue immagini il colore corrispondente, può scartare questa sua carta. Scopo del gioco è scartare per primi tutte le proprie carte di immagini.

Preparativi del gioco

Disponete liberamente in cerchio al centro del tavolo la carta del pittore e le carte dei vasetti di colore. Mettete la pecorella Lina sulla carta del pittore. Mescolate le carte delle immagini e distribuitene tre ad ogni bambino che le mette una accanto all'altra con la figura verso l'alto. Le carte restanti formeranno un mazzo coperto al centro del tavolo. Preparate il dado.



Svolgimento del gioco

Inizia chi per ultimo ha fatto un disegno. Se non riuscite ad accordarvi inizia il più piccolo e tira il dado. Avanza la pecorella Lina in senso orario secondo il punteggio uscito al dado.

Su quale carta è arrivata Lina?

- **Sulla carta del pittore?**

Prendi una carta dal mazzo e mettila scoperta davanti a te.

- **Su una carta dei vasetti di colore?**

Guarda se su una delle tue carte c'è un'immagine in cui appare questo colore.

Sì?

Magnifico! Prendila e mettila a lato del mazzo al centro del tavolo, iniziando così il mazzo delle carte scartate.

No?

Peccato! Prendi una carta dal mazzo, se c'è il colore in questione puoi deporla subito nel mazzo delle carte scartate.

In caso contrario la metterai davanti a te.

Il turno passa poi al bambino che segue in senso orario e tira il dado.

Importanti regole per giocare con Lina:

- Non importa se sulla carta delle immagini compaiono anche altri colori oltre a quello richiesto.
- Puoi deporre solo una carta alla volta sul mazzo delle carte scartate.
- Se nel mazzo non ci sono più carte, si mescolano le carte scartate che formeranno il nuovo mazzo.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando un bambino non ha più carte davanti a sé. Vince e può dipingere un ritratto della famosa pecorella Lina.

Nota bene:

I bambini più grandicelli possono prendere in mano le proprie carte coperte.



Bitte alle Informationen aufbewahren!
Please keep all the information!
Veuillez conserver toutes les notices !
A.u.b. alle gegevens bewaren!
¡Por favor, conserve todo el material informativo!
Si prega di conservare tutto il materiale informativo!

Habermaab GmbH
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany

www.haba.de

Made in Germany

1/09

TL 73659