



**mix the fish,
redistribute them**

**2 sea lions on
one space:
divide your fish**

**Only 2 sea lions
on one space!**

**All fish caught:
who has got
the most?**

Throwing the sea lion:

If your dice shows a sea lion, you have to join up your fishes with another player of your choice. All of the fish of the two sea lions are combined and then redistributed – both sea lions get half the amount of combined fish.

Example:

Up to this point you have caught three fish. Now your dice shows the sea lion. Another player was luckier than you and has already caught five fish. You combine both your fish. You **each take alternately a fish** and put them on your counting card. Having redistributed the fish in this way each of you now has got **four fish**.

If the number of total combined fish is uneven and one fish is left over, this fish has to be put back into the pool.

Whenever your dice shows the sea lion, you have to join up with another player, even if the other players have less fish or none at all.

If two sea lions meet:

If two sea lions meet on the same space after a throw of the dice, then they play together.

The player whose counter has landed on a space where there is already another sea lion first takes the **amount of fish** corresponding to the color of the space.

Then you mix all your fish and redistribute them:

The players each **alternately take one fish** and place them on their counting cards.

After redistributing the fish, both players should have **an equal number of fish**.

If a fish is left over because the original amount of fish was uneven, it must be **put back into the pool**.

On each space you can have only two sea lions. If a third sea lion lands on a space where there are already two sea lions, he skips it and goes on to the next space.

End of the game:

The game ends, when a player has caught 10 fish or **all the little fish have been caught from the pool**. Look closely at your counting card and count the number of fish you have caught: whoever has got the most fish, wins the game.

Jeu Habermab N° 4570

Un, Deux, Trois, Beaucoup

Amusante introduction au monde des chiffres.

Pour **2 à 4 otaries de 4 à 6 ans** qui savent chercher, pêcher, compter et se partager beaucoup de petits poissons. Deux idées de jeu éducatif très faciles permettant un premier contact amusant avec le monde des chiffres, du 1 au 10.

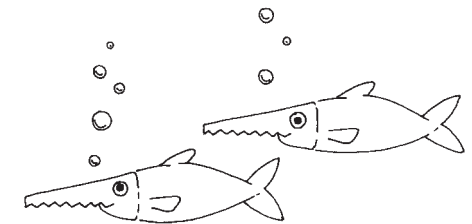
Durée du jeu : 10 minutes environ

Sur une idée de : Anja Wrede

Conception graphique : Jutta Neundorfer

Contenu de la boîte :

- 1 plateau de jeu
- 4 otaries
- 30 poissons
- 1 dé normal
- 1 dé spécial
- 4 cartes à calculer
- 1 règle du jeu



**Jeu n° 1
4 ans et +**

**chercher les poissons
et les compter**

**les poissons dans
l'eau**

**l'otarie sur la
case départ**

dé normal

À la pêche

But du jeu :

Il faut faire bien attention à ce que l'on voit, savoir un petit peu compter et trouver les poissons de couleurs qu'il faut découvrir afin de gagner des petits poissons en bois. Celui qui en aura pêché le plus aura gagné la partie.

Préparation du jeu :

Poser les poissons sur le **grand bassin bleu qui est au centre** du plateau du jeu.

Important : ne pas cacher les poissons dessinés sur le plateau de jeu !

Chaque joueur choisit une **otarie** et la pose sur une **case** ayant le dessin **d'une otarie**. Cette case sera le point de départ de son otarie. Celle-ci suivra la direction indiquée.

Seul le dé normal est utilisé pour ce jeu.

On n'utilisera donc ni les cartes, ni le dé spécial.

**lancer le dé,
déplacer l'otarie**

**chercher la couleur,
comparer,
pêcher des poissons**

**Tous les poissons
sont pêchés ?
Qui en a le plus ?**

Déroulement du jeu :

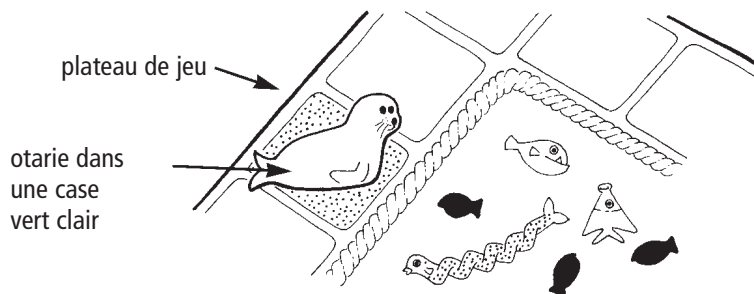
Le joueur qui est allé le plus récemment à la piscine commence. Il lance le dé et déplace l'otarie d'autant de cases qu'indique le dé.


À chaque case correspond un certain nombre de poissons de même couleur et de même dessin identiques à d'autres qui sont dans le bassin. Quand un joueur arrive sur une case, il doit prendre dans le bassin le nombre de poissons qui correspond à cette case.

Par exemple, un joueur dont l'otarie arrivera à une **case vert clair** cherchera des **poissons de la même couleur**.

Ainsi, il y a **un poisson vert clair dans le bassin**.

L'otarie du joueur ira le pêcher. Ce joueur retirera un poisson en bois du plateau de jeu et le mettra devant lui.



1 poisson vert clair = prendre 1 

Les cases occupées doivent être sautées ; il ne faut donc pas les compter. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Fin du jeu :

Le jeu se termine quand **il ne reste plus de poissons dans le bassin**.

Qui en comptera le plus ?

Pour savoir quelle otarie est le meilleur pêcheur, on peut mettre les poissons en ligne. **Chacun met les siens l'un à côté de l'autre**. Celui qui a la rangée la plus longue a gagné.

**Jeu n° 2
5 ans et +**

**chercher
les poissons,
les compter
et les partager**

placer les poissons

**carte à calculer,
dé spécial**

départ

**lancer le dé,
déplacer l'otarie**

**chercher,
prendre des poissons,
les mettre
sur la carte**



**Le plus de poissons ?
En relancer un**

Un, Deux, Trois, Beaucoup

But d jeu :

Il faut faire bien attention à ce que l'on voit, savoir un petit peu compter et trouver les poissons de couleurs qu'il faut découvrir afin de gagner des petits poissons en bois. Celui qui en aura le plus sur sa «carte à calculer» aura gagné la partie.

Préparation du jeu :

Poser les poissons sur le **grand bassin bleu qui est au centre** du plateau du jeu.

Important : ne pas cacher les poissons dessinés sur le plateau de jeu !

Chaque joueur reçoit une **carte à calculer**. On joue avec le **dé spécial** sur lequel sont représentées une otarie et une mouette. On n'a pas besoin de l'autre dé.

Chacun des joueurs prend une otarie et la met sur une **case sur laquelle est dessinée une petite otarie**. Les **petites otaries indiquent la direction à suivre**.

Déroulement du jeu :

On lance le dé chacun à son tour. **Le premier qui tombe sur l'otarie** commence. Il doit relancer le dé pour jouer. Il déplacera son otarie d'autant de cases que l'a indiqué le dé.

À chaque case correspond un certain nombre de poissons de la même couleur.

Par exemple, un joueur dont l'otarie arrive à une **case jaune** devra chercher les **poissons jaunes** qui sont sur le plateau de jeu. Il y a **trois poissons jaunes** dessinés sur le plateau.

Ce joueur pêchera donc trois poissons en bois dans le bassin et les posera sur sa carte à calculer.

Si le dé tombe sur la mouette :

Si c'est le côté sur lequel se trouve la mouette qui apparaît, attention ! Elle vole les poissons.

L'otarie qui a pêché **le plus de poissons** – c'est-à-dire le joueur qui a le plus de poissons sur sa carte à calculer – devra **remettre un poisson** à l'eau.

Si plusieurs joueurs ont le même nombre de poissons, ils remettront tous un poisson à l'eau.



réunir les poissons, les partager

2 otaries sur une même case : partager les poissons

Seulement 2 otaries sur une case !

Tous les poissons sont pêchés : qui en a le plus ?

Si personne n'a encore pêché un poisson, la mouette ne pourra rien voler.

Si le dé tombe sur l'otarie :

Si c'est le côté sur lequel se trouve l'otarie qui apparaît, le joueur partage ses poissons avec les poissons d'un autre joueur de son choix. On rassemblera tous les poissons pêchés par les deux otaries et on les partagera entre les deux joueurs.

Exemple :

Un joueur qui déjà trois poissons obtient une otarie avec le dé. Le joueur qui est en face de lui a eu plus de chance : il a déjà cinq poissons. Les poissons de deux seront réunis, puis **chacun prendra un poisson à tour de rôle** et le déposera sur sa carte à calculer. À la fin du partage, chacun aura **quatre poissons**.

S'il reste un poisson parce que **le nombre total est impair**, il sera remis dans le bassin.

On est **toujours** obligé de **partager** ses poissons quand c'est le côté du dé sur lequel est représentée une **otarie** qui apparaît, même si les autres joueurs en ont moins ou pas du tout !

Si deux otaries se rencontrent :

Si deux otaries se retrouvent sur la même case parce que le dé l'a voulu ainsi, elles joueront en équipe.

L'otarie qui est arrivée la deuxième pêchera la **quantité de poissons** que lui indique la couleur de la case.

Tous les poissons gagnés par les deux joueurs seront alors réunis pour être partagés :

À tour de rôle, chacun des deux joueurs prendra **un poisson**. Les poissons seront placés à nouveau sur les cartes.

Si le nombre est pair, les deux joueurs auront **la même quantité de poissons**.

Si le nombre est impair, on **remettra** le dernier poisson **dans le bassin**.

Une case ne pourra être occupée, au plus, que par deux otaries. Si une troisième otarie arrive, elle devra aller sur la case suivante.

Fin du jeu :

Le jeu se termine quand un joueur a obtenu 10 poissons ou quand **tous les poissons ont été pêchés**. Chaque joueur comptera les poissons qui se trouvent sur sa carte à calculer en faisant bien attention de ne pas se tromper. Celui qui aura le plus de poissons aura gagné la partie.

Habermaab spel Nr. 4570

Een, Vier, Veel

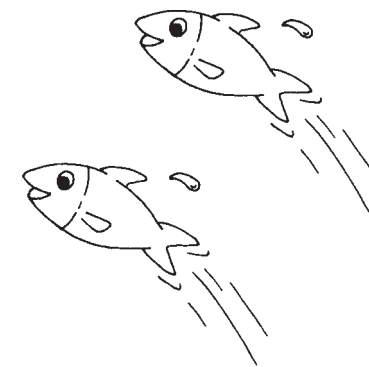
Speels opstapje naar de wereld der getallen.

Een spel voor **2 - 4 kleine zeeleeuwen van 4 - 6 jaar**. Zij vangen, tellen en verdelen een heleboel kleine vissen. Twee eenvoudige leerideeën die spelenderwijs een eerste, opwindende omgang met de getallen van 1 - 10 mogelijk maken.

Speelduur: ca. 10 minuten
Spelontwerp: Anja Wrede
Grafische vormgeving: Jutta Neundorfer

Spelinhoud:

- 1 speelbord
- 4 zeeleeuwen
- 30 vissenn
- 1 gewone dobbelsteen
- 1 bijzondere dobbelsteen
- 4 telkaarten
- 1 spelregels



Spel 1:
vanaf 4 jaar

vissen zoeken en tellen

vissen op het wateroppervlak

spelstuk op het startveld

Visvangst

Doel van het spel:

Wie goed oplet, al een beetje tellen kan en de vissen met de kleur of het patroon ontdekt die gezocht moeten worden, kan kleine houten visjes buit maken. Wie de meeste vissen ophengelt, heeft gewonnen.

Spelvoorbereiding:

De vissen moeten willekeurig **over het grote blauwe binnenste veld (het wateroppervlak)** van het speelbord verspreid worden.

Maar deze mogen de op het speelveld afgebeelde gekleurde vissen niet bedekken!

Elk kind kiest een **zeeleeuw** uit en zet deze op een van de met **een zeeleeuw** tegelijk beginnen. Het merkteken geeft de richting aan waarin gespeeld wordt.