

Hamsterei³

Ein hamstertolles Memo-Spiel für 2-4 Kinder ab 3 Jahren.

Autorin: Kristin Dittmann
Illustration: Cinzia Damonte
Redaktion: Lea Berger
Spieldauer: ca. 10 Minuten

Spielinhalt

- 1 Anni Hamster
- 8 rote Gegenstandsplättchen
- 8 blaue Gegenstandsplättchen
- 8 gelbe Gegenstandsplättchen
- 12 Haselnussplättchen
- 1 Würfel
- 1 Spielanleitung



Spielidee

Anni Hamster ist eine fleißige Sammlerin von allem, was ihr vor die Pfoten fällt. Dabei entsteht ein ziemliches Durcheinander. Kannst du ihr helfen, immer die drei Gegenstände zu finden, die zusammengehören?

Ziel des Spiels ist es, als Erster drei richtige Drillinge zu finden und dafür leckere Haselnüsse zu bekommen.

Vor dem ersten Spiel

Schaut euch die Gegenstände auf den Plättchen genau an. Benennt die Gegenstände und überlegt euch, welche drei davon zusammengehören; die Hintergrundfarbe gibt euch einen guten Tipp. Die drei Gegenstände mit der identischen Hintergrundfarbe bilden einen Drilling.

Spielvorbereitung

Nehmt die roten Plättchen und legt sie offen in einem Raster von 4 x 2 in die Tischmitte. Legt nun die blauen Plättchen ebenfalls offen im gleichen Raster daneben.

Die gelben Plättchen legt ihr offen als Kreis um die anderen Plättchen herum und stellt Anni Hamster auf ein beliebiges Plättchen.

Jedes Kind darf sich die Gegenstände in der Mitte anschauen. Versucht euch die abgebildeten Gegenstände zu merken.

Dreht nun die Plättchen in der Mitte um.

Die goldenen Haselnüsse bleiben vorerst als Vorrat in der Schachtel. Haltet den Würfel bereit.

Hoarding Hamsters

A hoarding memory game for 2 to 4 children from 3 years and older.

Game Designer: Kristin Dittmann
Illustrator: Cinzia Damonte
Game Developer: Lea Berger
Playtime: about 10 minutes

Contents

- 1 Anni Hamster
- 8 red item tiles
- 8 blue item tiles
- 8 yellow item tiles
- 12 hazelnut tiles
- 1 die
- 1 rulebook



Game Idea

Anni Hamster is an enthusiastic collector and takes anything she can lay her paws on. This creates quite a mess. Can you help her find the three items that belong together?

The aim of the game is to be the first player to find three matching items and get delicious hazelnuts as a reward.

Before the First Game

Take a close look at the items on the tiles. Name the items and think about which three belong together - the background color behind the items gives you a hint. The three items with the same background color form a group.

Game Setup

Take the red tiles and place them face up in a 4 x 2 grid in the center of the table. Now place the blue tiles face up next to them in the same grid.

Place the yellow tiles face up as a circle around the other tiles and place Anni Hamster on a tile of your choice.

Each child may look at the items in the middle. Try to remember the items shown.

Now turn over all of the red and blue tiles in the middle.

The golden hazelnuts initially start in the box as a stockpile. Have the die ready.



How to Play

Play in a clockwise direction. Who can puff their cheeks out the most? You start the game and roll the die. What did you roll?

- 1, 2 or 3 dots: Move Anni Hamster in a clockwise direction on the face-up yellow tiles according to the number rolled.
- Anni Hamster: You may choose which tile you move Anni to.

Which item does Anni stop on? Name it and turn over one red and one blue tile. Did you uncover three grouped items?

Yes? Well done! You get a golden hazelnut. No? Too bad. Unfortunately, you do not receive a golden hazelnut.

Try to remember the tiles that were uncovered and then turn them face down again. Then the next child in a clockwise direction takes their turn.

End of the Game

The game ends when a child has collected 3 golden hazelnuts.

Hints

The game is easier if you remove one or more of the item groups from the game.

The game is more difficult if you do not look at the tiles before starting.



Henry Hamster

Un jeu de mémoire amusant avec un hamster pour 2 à 4 enfants à partir de 3 ans.

Auteur : Kristin Dittmann
Illustration : Cinzia Damonte
Rédaction : Lea Berger
Durée du jeu : env. 10 minutes

Contenu du jeu

- 1 Henri le hamster
- 8 tuiles « objet » rouges
- 8 tuiles « objet » bleues
- 8 tuiles « objet » jaunes
- 12 tuiles noisette
- 1 dé
- 1 règle du jeu



But du jeu

Henry le hamster est un grand collectionneur. Il garde tout ce qui lui tombe sous les pattes. Chez lui, c'est un sacré bazar ! Peux-tu l'aider à trouver les trois objets qui vont ensemble à chaque fois ?

Le but du jeu est d'être le premier à trouver 3 trios d'objets et d'obtenir de délicieuses noisettes.

Avant de jouer pour la première fois

Regardez bien les objets sur les tuiles. Nommez les objets et réfléchissez pour identifier ceux qui forment des trios. Aidez-vous de la couleur du fond de l'illustration ! Les trois objets avec le fond de la même couleur forment un trio.

Préparation du jeu

Prenez les tuiles rouges et posez-les faces visibles au milieu de la table en formant 2 colonnes de 4 tuiles. Posez ensuite les tuiles bleues faces visibles en formant des colonnes identiques à côté.

Posez les tuiles jaunes faces visibles en cercle autour des autres tuiles et posez Henri le hamster sur une tuile jaune de votre choix.

Chaque enfant peut observer les objets au milieu. Essayez de mémoriser les objets représentés.

Retournez ensuite les tuiles du milieu.

Pour l'instant, les noisettes dorées restent dans la boîte (= la réserve). Préparez le dé.



Déroulement du jeu

On joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a mangé des noisettes en dernier commence en lançant le dé. Quel symbole indique le dé ?

- 1, 2 ou 3 points : avance Henri le hamster dans le sens des aiguilles d'une montre sur les tuiles faces visibles en fonction du nombre de points du dé.
- Henri le hamster : tu choisis la tuile sur laquelle tu fais avancer Henri.

Sur quel objet Henri s'arrête-t-il ? Nomme-le et retourne maintenant une tuile rouge et une tuile bleue.

As-tu retourné un trio d'objets ?

Oui ? Bien joué ! Tu reçois une noisette dorée.

Non ? Dommage ! Tu ne reçois malheureusement aucune noisette dorée.

Essayez de mémoriser les tuiles retournées, puis remplacez-les faces cachées !

Puis, c'est au tour de l'enfant suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Fin de la partie

Le jeu s'achève dès qu'un enfant a réuni 3 noisettes dorées.

Conseils

Le jeu est plus facile si vous retirez du jeu un ou plusieurs trios avant de jouer.

Le jeu devient plus difficile si vous ne regardez pas les tuiles avant de commencer.



Hazelnoot hamsteren

Een hamsterleuk geheugenspel voor 2 - 4 kinderen vanaf 3 jaar.

Auteur: Kristin Dittmann
Illustrator: Cinzia Damonte
Redactie: Lea Berger
Duur van het spel: ca. 10 minuten

Inhoud van het spel

- 1 Annie Hamster
- 8 rode voorwerpkaartjes
- 8 blauwe voorwerpkaartjes
- 8 gele voorwerpkaartjes
- 12 hazelnootkaartjes
- 1 dobbelsteen
- 1 handleiding



Spelidee

Fanatieke hamsteraar Annie Hamster verzamelt alles wat haar voor de pootjes valt. Dat verloopt nog al eens chaotisch. Kan jij haar helpen om telkens de drie voorwerpen te vinden die bij elkaar horen?

Het doel van het spel is om als eerste drie juiste drietallen te vinden en er heerlijke hazelnoten voor terug te krijgen.

Voor het eerste spel

Kijk goed naar de voorwerpen op de kaartjes. Benoem de voorwerpen en bedenk welke drie bij elkaar horen. Tip: kijk naar de achtergrondkleur. De drie voorwerpen met dezelfde achtergrondkleur vormen een drietel.

Spelvoorbereiding

Neem de rode kaartjes en leg ze open in een rooster van 4 x 2 kaarten in het midden van de tafel. Leg er nu de blauwe kaartjes naast, ook open en in eenzelfde rooster.

Leg de gele kaartjes er in een kring omheen en zet Annie Hamster op een kaartje naar keuze.

Elk kind mag de voorwerpen in het midden bekijken. Probeer de afgebeelde voorwerpen te onthouden.

Draai nu de kaartjes in het midden om.

De voorraad gouden hazelnoten blijf in eerste instantie in de doos liggen. Houd de dobbelsteen bij de hand.

Avellanas al Cubo

Un juego de memoria y recolección, para 2 - 4 niños y niñas a partir de 3 años.

Autora: Kristin Dittmann
Ilustración: Cinzia Damonte
Redacción: Lea Berger
Duración de la partida: aprox. 10 minutos

Contenido del juego

- 1 Anita Hámster
- 8 fichas rojas
- 8 fichas azules
- 8 fichas amarillas
- 12 avellanas
- 1 dado
- 1 instrucciones de juego



Idea de juego

Anita Hámster es una recolectora muy avispada que guarda todo lo que cae entre sus patas. Esto provoca un caos absoluto. ¿Puedes ayudarla a encontrar los tres objetos relacionados entre sí?

El objetivo del juego es ser el primero/a en encontrar tres tríos correctos y conseguir avellanas como recompensa.

Antes de jugar por primera vez

Observad detenidamente los objetos de las fichas. Nombrad los objetos y pensad cuáles están relacionados entre sí; el color del fondo os da una pista. Los objetos con el mismo fondo forman un trío.

Preparación del juego

Coged las fichas rojas y colocadlas boca arriba en el centro de la mesa, formando una cuadrícula de 4 x 2. A continuación, colocad al lado las fichas azules formando otra cuadrícula igual.

Por último, situad las fichas amarillas boca arriba en torno a las demás fichas y colocad a Anita Hámster en una de ellas.

Los jugadores/as observan los objetos que aparecen en las fichas del centro y los memorizan.

Seguidamente, dan la vuelta a estas fichas.

Las avellanas doradas se dejan en la caja. Preparad el dado.

Criceti acchiappa tutto

Un fantastico gioco di memoria, per 2-4 bambini a partire da 3 anni.

Autrice: Kristin Dittmann
Illustrazioni: Cinzia Damonte
Testo: Lea Berger
Durata del gioco: circa 10 minuti

Dotazione del gioco

- 1 criceto Anni
- 8 tessere oggetto rosse
- 8 tessere oggetto blu
- 8 tessere oggetto gialle
- 12 tessere nocciola
- 1 dado
- 1 istruzioni di gioco



Idea di gioco

Il criceto Anni è un avido collezionista di tutto quello che si ritrova tra le zampe. Così però finisce per crearsi una bella confusione. Riesci ad aiutarlo a trovare tutti i tris di oggetti abbinati?

Lo scopo del gioco è trovare per primi tre tris di oggetti giusti e ottenere in ricompensa deliziose nocciole.

Prima di giocare per la prima volta

Osservate con attenzione gli oggetti raffigurati sulle tessere. Nominate gli oggetti e provate a capire con quali è possibile formare un tris; il colore dello sfondo vi aiuterà nella scelta. I tre oggetti con lo sfondo dello stesso colore formano un tris.

Preparazione del gioco

Prendete le tessere rosse e formate con esse una griglia scoperta da 4 x 2, che sistemate al centro del tavolo. Accanto alla griglia formate una un'altra uguale con le tessere blu scoperte.

Disponete le tessere gialle scoperte in cerchio intorno alle altre tessere e posizionate Anni il criceto su una tessera a piacere.

Ogni bambino può guardare gli oggetti al centro. Cercate di tenere a mente gli oggetti raffigurati.

Coprite ora le tessere al centro.

Lasciate in un primo momento la scorta delle nocciole d'oro nella scatola. Tenete pronto il dado.



Spelverloop

Jullie spelen om de beurt, met de wijzers van de klok mee. Wie kan zijn wangen het grootst opblazen? Jij begint en gooit de dobbelsteen. Wat heb je gegooid?

- 1, 2 of 3 ogen: zet Annie het aantal gegooide ogen met de klok mee vooruit op de open kaartjes.
- Annie Hamster: je mag kiezen op welk kaartje je Annie zet.

Bij welk voorwerp blijft Annie staan? Benoem het en draai nu 1 rood en 1 blauw kaartje om. Heb je drie bij elkaar horende voorwerpen omgedraaid?

Ja? Goed gedaan! Je krijgt een gouden hazelnoot. Nee? Jammer! Je krijgt helaas geen gouden hazelnoot.

Probeer de omgedraaide kaartjes te onthouden en draai ze vervolgens weer om. Hierna is het volgende kind aan de beurt.

Speleinde

Het spel is afgelopen zodra één kind 3 gouden hazelnoten heeft verzameld.

Tips

Het spel wordt eenvoudiger als je vóór het begin een of meer drietallen zoekt.

Het spel wordt lastiger wanneer je de kaartjes van te voren niet bekijkt.



Desarrollo del juego

Se juega por turnos en el sentido de las agujas del reloj. ¿Quién puede inflar más los carrillos? Tú empiezas tirando el dado. ¿Qué has sacado?

- 1, 2 ó 3 puntos: mueve a Anita Hámster el número de fichas que corresponda en el sentido de las agujas del reloj.
- Anita Hámster: puedes elegir la ficha en la que dejas a Anita.

¿En qué ficha la has dejado? Menciona la ficha y destapa una ficha roja y otra azul. ¿Has encontrado los tres objetos?

¿Sí? ¡Perfecto! Recibes una avellana dorada. ¿No? ¡Lástima! No obtienes ninguna avellana dorada.

Intentad memorizar las fichas destapadas y dadles la vuelta de nuevo. Ahora es el turno del siguiente jugador/a en el sentido de las agujas del reloj.

Finalización del juego

La partida termina cuando uno de los jugadores/as haya reunido 3 avellanas doradas.

Consejos

El juego será más fácil si retiráis uno o más tríos antes de empezar. La dificultad aumentará si no miráis las fichas del centro antes de comenzar.



Svolgimento del gioco

Giocate a turno in senso orario. Chi è il più bravo a gonfiare le guance inizia e tira il dado. Cosa è uscito sul dado?

- 1, 2 o 3 punti: fai avanzare Anni il criceto in senso orario di un numero di tessere scoperte uguale ai punti usciti sul dado.
- Anni il criceto: scegli una tessera a piacere dove piazzare Anni.

Su quale oggetto si è fermato? Nominalo e scopri una tessera rossa e una blu. Hai scoperto tre oggetti abbinati?

Sì? Bravissimo! Ricevi una nocciola d'oro. No? Peccato. Purtroppo non ottieni nessuna nocciola d'oro.

Cercate di tenere a mente le tessere scoperte e copritele di nuovo! Il turno passa quindi al giocatore successivo in senso orario.

Fine del gioco

Il gioco finisce non appena un bambino ha raccolto 3 nocciole d'oro.

Consigli

Il gioco diventa più semplice se togliete uno o più tris prima di iniziare a giocare.

Il gioco diventa più difficile se decidete di non osservare le tessere prima di iniziare.

