

Jeu Habermas n° 4341

Tino n'ira pas au dodo

Un jeu de couleurs et un jeu de mémoire
pour 2 à 4 enfants bien éveillés de 3 à 6 ans.

Idée : Markus Nikisch
Illustration : Marcus Pfister
Durée de la partie : env. 10 minutes par jeu

FRANÇAIS

La journée est presque terminée. Pour les petits hippopotames, c'est l'heure d'aller au lit !

Mais Tino ne veut pas du tout en entendre parler. Il n'arrête pas d'avoir de nouvelles idées pour jouer et ne pas aller au lit.

Contenu du jeu

- 1 plateau de jeu
Tino
- 1 lit
- 9 cartes
- 1 dé
- 1 règle du jeu



Idée de jeu n° 1 :

Tino n'ira pas au dodo ! - Le jeu de couleurs

Tino aimerait faire encore plein de choses avant d'aller au lit. Les neuf cartes indiquent ce qu'il aimerait bien faire. Aidez Tino à récupérer les cartes. A la fin de la partie, celui qui aura la plus grande pile de cartes sera le gagnant.

Préparatifs

Poser le plateau de jeu au milieu de la table. Mettre le lit au milieu du plateau de jeu. Sur le plateau de jeu, il y a neuf cases. Pour chaque case, il y a une carte correspondante. Poser les neuf cartes face visible sur les cases correspondantes. Mettre Tino sur n'importe quelle carte. Préparer le dé.

Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui aura dormi le plus longtemps aujourd'hui a le droit de commencer. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence en lançant le dé.

Sur quelle face est tombé le dé ?

- **Le lit ?**

Papa Hippo met Tino au lit.
Dis tout haut : « Au lit, Tino ! » et mets Tino dans le lit posé au milieu du plateau de jeu.
Si Tino est déjà au lit, il y reste.



- **Un point rouge, jaune ou bleu ?**

Tu avances Tino dans le sens des aiguilles d'une montre et le poses sur la prochaine case dont le bord est de la couleur correspondante. Si Tino est dans le lit, tu le sors et le poses sur n'importe quelle case parmi les trois de la couleur correspondante.

Dis tout haut ce qu'il y a sur la carte sur laquelle se trouve Tino. Ensuite, tu prends la carte et la poses devant toi. S'il n'y a plus de carte sur cette case, tu n'en prends pas.

- **Tino ?**

Quelle chance ! Tu poses Tino sur n'importe quelle case recouverte par une carte.
Dis tout haut ce qu'il y a sur la carte sur laquelle se trouve Tino. Ensuite, tu prends la carte et la poses devant toi.



C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer le dé.

Fin de la partie

La partie est terminée dès qu'il n'y a plus de cartes sur le plateau de jeu. Les joueurs empilent alors leurs cartes. Celui qui aura la plus grande pile gagne la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

Idée de jeu n° 2 :

Tino n'ira pas au dodo ! - Le jeu de mémoire

Pour aider Tino, il faut cette fois avoir de la chance mais aussi une bonne mémoire. A la fin de la partie, celui qui aura trouvé le plus grand nombre de cartes sera le gagnant.

Préparatifs

Poser le plateau de jeu au milieu de la table. Mettre le lit au milieu du plateau de jeu. Mélanger les neuf cartes et les poser autour du plateau de jeu, faces cachées. Mettre Tino sur n'importe quelle case du plateau de jeu. Préparer le dé.

Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur qui baillera le plus longtemps a le droit de commencer.

Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus âgé qui commence en lançant le dé.

Sur quelle face est tombé le dé ?

- **Le lit ?**

Papa Hippo met Tino au lit.

Dis tout haut : « Au lit, Tino ! » et mets Tino dans le lit posé au milieu du plateau de jeu.

Si Tino est déjà au lit, il y reste.



- **Un point rouge, jaune ou bleu ?**

Tu avances Tino dans le sens des aiguilles d'une montre et le poses sur la prochaine case dont le bord est de la couleur correspondante. Si Tino est dans le lit, tu le sors et le poses sur n'importe quelle case parmi les trois de la couleur correspondante.

Maintenant, tu dois trouver la carte qui a le même motif que la case sur laquelle se trouve Tino. Pour cela, retourne une des cartes posées à côté du plateau de jeu.

Si tu as trouvé la bonne carte, tu la prends et la poses devant toi, face visible.

Si ce n'était pas la bonne carte, tu la retournes.

- **Tino ?**

Quelle chance ! Tu poses Tino sur n'importe quelle case. Ensuite, tu essayes de retourner la carte correspondante.



Après cela, c'est au tour du joueur suivant de lancer le dé.

Fin de la partie

La partie est terminée dès qu'il n'y a plus de cartes à côté du plateau de jeu. Tous les joueurs empilent leurs cartes. Le gagnant est celui qui aura la plus grande pile. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

Niels wil nog niet slapen!

Een kleurenspeel en een geheugenspeel
voor 2 - 4 wakkere kinderen van 3 - 6 jaar.

Spelidee: Markus Nikisch
Illustraties: Marcus Pfister
Speelduur: ieder spel ca. 10 minuten

De dag is al bijna voorbij. Voor kleine nijlpaarden geldt nu:
hup naar bed!
Maar Niels wil allesbehalve slapen. Steeds bedenkt het nijlpaardje
iets wat hij nu weer per se moet gaan doen.

Spelinhoud

- 1 speelbord
Niels
- 1 bed
- 9 kaarten
- 1 dobbelsteen
spelregels



Spelidee 1:

Hup naar bed, Niels! - Het kleurenspeel

Niels zou het liefst nog van alles ondernemen voordat hij naar bed gaat. Wat hij graag nog wil doen, kan je op de negen kaarten zien. Help Niels met het verzamelen van de kaarten. Wie aan het eind de hoogste stapel kaarten heeft, wint het spel.

Spelvoorbereiding

Leg het speelbord in het midden van de tafel. Het bed komt in het midden van het speelbord. Op het speelbord zijn negen velden te zien. Bij ieder veld hoort een bepaalde kaart. Leg de negen kaarten open op de bijpassende velden van het speelbord en zet Niels op een willekeurige kaart. Leg de dobbelsteen klaar.

Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Het kind dat het langst heeft geslapen, mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint het jongste kind en gooit met de dobbelsteen.

Wat is er op de dobbelsteen te zien?

• Het bed?

Papa nijlpaard brengt Niels naar bed. Zeg hardop: „Hup naar bed, Niels!“ en steek Niels in zijn bed in het midden van het speelbord. Als Niels al in bed ligt, blijft hij daar liggen.



• Een rode, gele of blauwe stip?

Je mag Niels kloksgewijs op het eerstvolgende veld met de bijpassend gekleurde rand zetten. Als Niels in bed ligt, mag je hem eruit halen en naar keuze op één van de drie velden met de bijpassend gekleurde rand zetten. Zeg hardop wat er staat afgebeeld op de kaart waar Niels staat. Daarna mag je de kaart pakken en voor je leggen. Licht op dit veld geen kaart meer, dan kan je helaas ook geen kaart pakken.

• Niels?

Wat een bof! Je mag Niels op een veld met een kaart naar keuze zetten. Zeg hardop wat je op de kaart ziet waar Niels op staat. Daarna mag je de kaart pakken en voor je leggen.



Vervolgens is het volgende kind aan de beurt om te gooien.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra er geen enkele kaart meer op het speelbord ligt. Nu leggen alle kinderen hun kaarten op een stapel. Het kind met de hoogste stapel wint. Bij gelijkspel winnen deze kinderen gezamenlijk.

Spelidee 2:

Hup naar bed, Niels! - Het geheugenspel

Om Niels te helpen, hebben jullie dit keer niet alleen geluk maar ook een goed geheugen nodig. Wie aan het eind de meeste kaarten heeft gevonden, wint!

Spelvoorbereiding

Leg het speelbord in het midden van de tafel. Het bed komt in het midden van het speelbord. Schud de negen kaarten en leg ze verdukt rondom het speelbord. Zet Niels op een veld naar keuze van het speelbord. Leg de dobbelsteen klaar.

Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Het kind dat het langst kan gapen, mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint het oudste kind en gooit met de dobbelsteen.

Wat is er op de dobbelsteen te zien?

- **Het bed?**

Papa nijlpaard brengt Niels naar bed. Zeg hardop: „Hup naar bed, Niels!“ en steek Niels in zijn bed in het midden van het speelbord. Als Niels al in bed ligt, blijft hij daar liggen.



- **Een rode, gele of blauwe stip?**

Je mag Niels kloksgewijs op het eerstvolgende veld met de bijpassend gekleurde rand zetten. Als Niels in bed ligt, mag je hem eruit halen en naar keuze op één van de drie velden met de bijpassend gekleurde rand zetten.

Nu moet je de kaart vinden waarop hetzelfde te zien is als het veld waarop Niels staat. Draai daartoe één van de kaarten naast het speelbord om.

Heb je de juiste kaart gevonden, dan mag je deze pakken en open voor je leggen.

Als het niet de juiste kaart is, keer je hem weer om.

- **Niels?**

Wat een bof! Je mag Niels op een veld naar keuze zetten. Daarna probeer je de bijpassende kaart om te draaien.



Vervolgens is het volgende kind aan de beurt om te gooien.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra er geen enkele kaart meer naast het speelbord ligt. Nu leggen alle kinderen hun kaarten op een stapel. Het kind met de hoogste stapel wint. Bij gelijkspel winnen deze kinderen gezamenlijk.