

# DIEREN-TUMULT

3 spellen in een beestachtig leuke spellenverzameling voor 2 - 4 kleine landbouwers van 3 - 8 jaar

**Auteur:** Edith Grein-Böttcher

**Illustraties:** Janina Görrissen

**Duur van het spel:** telkens ca. 5 minuten



Op de boerderij is er altijd immens veel werk. Elke morgen moet boer Bruno zijn dieren naar de weide brengen. Maar waar hebben de lammetjes, koeien, kippen, varkens en katten zich verstopt? Wat een geluk dat jullie de drukknop met dierengeluiden hebben: als je daarop drukt, kun je de dieren horen. Knorde daar niet net een varken? En hoor je geen poesje miauwen? Zoek snel de dieren bij het geluid dat je uit de drukknop hoort. Wie slaagt er als eerste in om alle dieren naar zijn weiland te brengen?

## Voor het eerste spel

Haal alle onderdelen uit het bord. Verwijder ook de kartonnen cirkels uit de vier kleine gaatjes in het midden van het spelbord. Op deze plaats wordt de drukknop met dierengeluiden bevestigd. Plak de sticker op de buitenkant van de drukknop.

## Inhoud van het spel

1 spelbord, 1 drukknop met dierengeluiden, 1 boer, 4 weidekaarten, 25 dierkaartjes, 1 mesthoopkaartje, 1 handleiding



spelbord



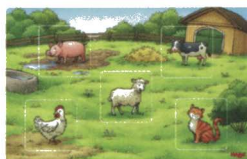
drukknop met dierengeluiden



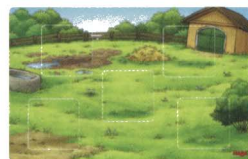
boer



mesthoopkaartje



5 x 5 dierkaartjes



4 weidekaarten

## Drukknop met dierengeluiden

In de spellenverzameling **Dierentumult** staat de drukknop met dierengeluiden centraal. Er zijn drie verschillende spelvarianten. Dankzij de drukknop met dierengeluiden waan je je meteen op een boerderij.

Kies om te beginnen een variant op de onderkant van de drukknop:

**A = spel 1: Naar de stal!**

**B = spel 2: Opgelet, mest!**

**C = spel 3: Waar zijn mijn dieren?**



(Informatie om de batterijen te plaatsen en andere tips voor het gebruik en de veiligheid vind je op pagina 27/28)



Zet de drukknop op het spelbord zodat deze in de gaatjes past (zie afbeelding). De twee velden met de dikkere golflijnen op de drukknop moeten tegen de velden met de mesthopen op het spelbord liggen.



## Spel 1: Naar de stal!

Voor dit spel heb je nodig:  
spelbord, drukknop met dierengeluiden, 4 weidekaarten, 25 dierkaartjes.

Zet de drukknop op positie A.



### Vorbereiding van het spel:

Leg het spelbord zo op tafel dat iedereen er goed bij kan. Zet de drukknop op het spelbord zodat deze in de gaatjes past (zie afbeelding). De twee velden met de dikkere golflijnen op de drukknop moeten tegen de velden met de mesthopen op het spelbord liggen.

Meng de dierkaartjes met de afbeelding naar beneden en leg telkens een dierkaartje open op de 8 velden van het spelbord. De rest leg je met de afbeelding naar beneden naast het spelbord. Kijk goed naar de 8 dierkaartjes op het spelbord en probeer deze te onthouden. Draai ze daarna om.

Elk kind neemt een weidekaart en legt deze met de dieren naar beneden voor zich.



### Verloop van het spel

Er wordt gespeeld met de wijzers van de klok mee. Wie het beste kan kraaien als een haan, mag beginnen en drukt op de drukknop.

#### Klinkt er een dierengeluid of gaat de drukknop op een veld branden?

→ **Een dierengeluid:** Denk na waar het dierplaatje ligt met het dier dat je net gehoord hebt. Draai dat kaartje om.

**Belangrijk!** Als je niet zeker bent welk dierengeluid je gehoord hebt, wacht je gewoon even. De drukknop herhaalt het dierengeluid tot je nog een keer drukt.

Heb je het juiste dier gevonden?

- Geweldig! Je mag het dierkaartje nemen en op je weidekaart leggen. Neem dan een nieuw dierkaartje van de afneemstapel, toon het aan iedereen en leg het met de afbeelding naar beneden op het veld.
- Als het dierkaartje en het dierengeluid niet samen horen, draai je het dierkaartje weer om.

→ **Er gaat een lichtje op de drukknop branden:** Het lichtje wijst naar een omgekeerd dierkaartje. Weet jij welk dier zich hieronder verbergt? Noem het dier op het dierkaartje en draai het kaartje ter controle om.

Is dat het juiste dier?

- Prachtig, je hebt het juiste dier genoemd! Nu mag je het dierkaartje nemen en op je weidekaart leggen. Neem dan een nieuw dierkaartje van de afneemstapel, toon het aan iedereen en leg het met de afbeelding naar beneden op het spelbord.
- Jammer, je hebt een verkeerd dier genoemd. Draai het dierkaartje weer om.

Daarna is het de beurt aan de volgende speler, die op de drukknop drukt.

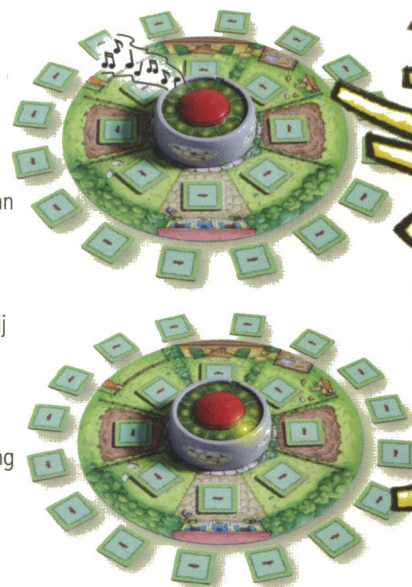
**Opgelet:** Van elk dier zijn er in totaal 5 kaartjes. Het kan gebeuren dat je een dierengeluid hoort, hoewel alle vijf kaartjes ervan al verzameld werden en op de weidekaarten liggen. In dat geval mag je gelijk welk ander dier kiezen en het nadoen. Vervolgens draai je een kaartje om en controleer je of het bij je dierengeluid past.

Als je een dierengeluid hoort dat niet verborgen op een dierkaartje op het spelbord ligt, hoewel nog niet alle 5 kaartjes verzameld werden, heb je pech.

### Einde van het spel:

Wie als eerste 5 willekeurige dierkaartjes op zijn weidekaart verzameld heeft, wint het spel.

**Tip:** Het spel wordt iets eenvoudiger als bij een foutief antwoord de dierkaartjes open blijven liggen.





## Spel 2: Opgelet, mest!

Voor dit spel heb je nodig:  
spelbord, drukknop met dierengeluiden, boer, 4 weidekaarten, 25 dierkaartjes, 1 mesthoopkaartje.

Zet de drukknop op positie B.



### Vorbereiding van het spel:

Leg het spelbord zo op tafel dat iedereen er goed bij kan. Zet de drukknop op het spelbord zodat deze in de gaatjes past (zie afbeelding). De twee velden met de dikkere golflijnen op de drukknop moeten tegen de velden met de mesthopen op het spelbord liggen.

Zet de boer op zijn veld voor de boerderij. Sorteert de dierkaartjes volgens de verschillende diersoorten, leg ze op een stapel en leg de stapel met het dier naar boven op een weideveld.

Het mesthoopkaartje leg je naast het spelbord. De beide mesthoopvelden blijven leeg.

Elk kind neemt een weidekaart en legt deze met de dieren naar boven voor zich.



### Verloop van het spel:

Er wordt gespeeld met de wijzers van de klok mee. Wie het beste kan miauwen als een kat, mag beginnen en drukt op de drukknop. Het licht van de drukknop draait nu steeds rond. Druk nogmaals op de drukknop om het licht te doen stoppen. **Maar pas op:** als je te lang wacht en de drukknop toetert, is de volgende speler aan de beurt. Het licht gaat nu langzamer en blijft ergens staan.

#### Waar stopt het licht?

- **Op een dierveld:** neem het dierkaartje en leg het op het juiste dierveld van jouw weidekaart. **Maar let op:** Elke diersoort mag maar één keer op je weidekaart liggen. Als deze diersoort al op je weidekaart ligt, mag je deze niet nogmaals afleggen.
- **Op het mesthoopveld:** Neem het mesthoopkaartje. Dat ligt ofwel naast het spelbord ofwel bij een medespeler. Leg het op gelijk welk vrij veld van je weidekaart. Zolang het daar ligt, kun je er geen dierkaartje leggen. Als het mesthoopkaartje al op jouw weidekaart ligt, leg je het nu naast het spelbord.
- **Bij de boer:** De boer brengt het spel een beetje in de war. Zoek een stapel met dierkaartjes, bij voorkeur een stapel waarvan er bij jou nog een dier ontbreekt. Neem een kaartje van de stapel. Dan veranderen de boer en deze stapel van plaats, d.w.z. dat de boer naar het veld van de dierstapel wandelt; de dierstapel leg je nu op het veld waar de boer stond.

Daarna is het de beurt aan de volgende speler, die op de drukknop drukt.

### Einde van het spel:

Wie als eerste 5 verschillende dieren op zijn weidekaart verzameld heeft, wint het spel.



**Edith Grein-Böttcher** hield in haar kindertijd van gezelschapsspellen met het hele gezin, vooral met haar grootouders. Dat enthousiasme zette haar ertoe aan de eerste spellen voor haar vriendenkring te ontwikkelen. In 1987 werd haar eerste spel gepubliceerd. Sinds de geboorte van haar dochter wijdt ze zich vaker aan kinderspellen, die ze nog steeds met veel plezier bedenkt.



**Janina Görrissen** studeerde grafische kunsten in Barcelona en werkt sinds 2012 als zelfstandige illustratrice in Duitsland. Ze tekent het liefste voor kinderen, bijvoorbeeld voor spellen of boeken. Het spel *Dierentumult* is het tweede product dat ze voor HABA illustreert.



### Spel 3: Waar zijn mijn dieren?

Voor dit spel heb je nodig:  
drukknop met dierengeluiden, 4 weidekaarten, 25 dierkaartjes, boer.

Zet de drukknop op positie C.



#### Vorbereiding van het spel:

Zet de boer in het midden van de tafel en zet de drukknop klaar. Meng alle dierkaartjes met de afbeelding naar beneden en leg deze rond de boer. Elk kind neemt een weidekaart en legt deze met de dieren naar beneden voor zich.



#### Verloop van het spel:

Bij deze variant spelen alle kinderen tegelijk. Wie het beste kan loeien als een koe, mag beginnen en drukt op de drukknop. Nu klinkt een dierengeluid en elk kind raakt een dierkaartje aan, waarvan het denkt dat de afbeelding het gezochte dier toont.

##### Heb je het gezochte dier gevonden?

- Ja! Neem dan het dierkaartje en leg het op jouw weidekaart.
- Nee. Laat het dierkaartje open liggen.

Dan neemt het volgende kind (met de wijzers van de klok mee) de drukknop, drukt erop en de volgende ronde begint.

##### Opgelet:

Van elk dier zijn er in totaal 5 kaartjes. Je kunt dus altijd hetzelfde dier horen en verzamelen.

Als je een dier hoort dat al vijfmaal op de weidekaarten ligt, is er daarvan geen bijbehorend dierkaartje meer op tafel. Neem dan onmiddellijk de boer. Wie deze vasthoudt, mag een willekeurig kaartje uit het midden van de tafel nemen. Zet de boer daarna weer terug in het midden.

Als je niet zeker bent welk dierengeluid je gehoord hebt, wacht je gewoon even. Dan kun je het dier nogmaals horen.

#### Einde van het spel:

Wie als eerste zijn weidekaart met 5 dieren gevuld heeft, wint de leuke dierenzoektocht. Bij dit spel kunnen er ook meerdere winnaars zijn.

#### Variant:

Het spel wordt iets moeilijker als de verkeerd omgedraaide dierkaartjes weer omgedraaid worden nadat iedereen ze gezien heeft.





# FERME & CIE

Une collection de 3 jeux sur la ferme pour 2 à 4 apprentis fermiers de 3 à 8 ans.

**Auteure :** Edith Grein-Böttcher

**Illustration :** Janina Görrissen

**Durée du jeu :** env. 5 minutes chacun



Il y a toujours beaucoup de choses à faire à la ferme. Tous les matins, Bruno le fermier doit mener ses bêtes aux pâturages. Mais où les agneaux, vaches, poules, cochons et chats ont-ils bien pu se cacher ? Heureusement que vous êtes équipés d'un buzzer avec les cris des animaux : en appuyant dessus, vous entendez les animaux. Ne serait-ce pas un cochon que l'on vient d'entendre ? Et là un chat qui miaule ? Trouvez vite l'animal correspondant au bruit du buzzer ! Qui réussira à mener tous les animaux dans son pâturage en premier ?

## Avant de jouer pour la première fois :

Détachez toutes les pièces de la plaque en carton. Retirez aussi les cercles en carton des quatre petits trous au milieu du plateau de jeu. Ils servent à fixer le buzzer au plateau de jeu. Collez les autocollants sur le côté du bouton-poussoir.

## Contenu du jeu

1 plateau de jeu, 1 buzzer avec des cris d'animaux, 1 fermier, 4 cartons de pâturage, 25 plaquettes d'animaux, 1 plaquette tas de fumier, 1 règle du jeu



plateau de jeu



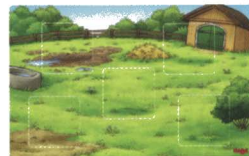
buzzer avec des cris d'animaux



fermier



plaquette tas de fumier



4 cartons de pâturage



5 x 5 plaquettes d'animaux

## Le buzzer avec des cris d'animaux

La collection de jeux **Ferme & Cie** est basée sur l'utilisation du buzzer. Il existe trois variantes du jeu. Le buzzer vous fait voyager directement au cœur de la ferme avec ses bruits d'ambiance.

Commencez par choisir une variante du jeu sous le buzzer :

**A = jeu 1 : Direction l'étable !**

**B = jeu 2 : Attention au fumier !**

**C = jeu 3 : Où sont mes animaux ?**

A  
B  
C  
Off



(Vous trouverez les informations relatives à l'insertion des piles et autres instructions d'utilisation et de sécurité à la page 27/28)



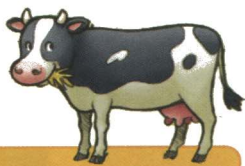
Placez le buzzer sur le plateau de jeu comme le montre l'illustration afin qu'il s'enclenche dans les trous. Les deux champs aux lignes ondulées épaisses sur le buzzer doivent border les cases de tas de fumier du plateau de jeu.



## Jeu 1 : Direction l'étable !

Pour jouer, vous avez besoin des éléments suivants :  
plateau de jeu, buzzer, 4 cartons de pâturage, 25 plaquettes d'animaux.

Placez le buzzer sur la position A.



### Préparation du jeu :

Placez le plateau de jeu sur la table de façon à ce que chacun puisse l'atteindre facilement. Placez le buzzer sur le plateau de jeu comme le montre l'illustration afin qu'il s'enclenche dans les trous. Les deux champs aux lignes ondulées épaisses sur le buzzer doivent border les cases de tas de fumier du plateau de jeu.

Mélangez les plaquettes d'animaux faces cachées et répartissez-en une, face visible, sur les 8 cases du plateau de jeu. Posez les plaquettes restantes faces cachées à côté du plateau de jeu. Regardez bien les 8 plaquettes d'animaux sur le plateau de jeu et essayez de les mémoriser. Ensuite, retournez-les. Chaque enfant prend un carton de pâturage et le pose devant lui, face animaux cachée.



### Déroulement du jeu :

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui arrive le mieux à caqueter comme une poule commence et appuie sur le buzzer.

**Entend-on un cri d'animal ? Ou le buzzer clignote-t-il au niveau d'une case ?**

→ **Un cri d'animal retentit** : réfléchis à l'endroit où se trouve la plaquette représentant l'animal que l'on vient d'entendre. Retourne la bonne plaquette.

**Important !** Si vous n'êtes pas sûrs d'avoir reconnu le cri de l'animal que vous venez d'entendre, il suffit d'attendre un petit moment. Le buzzer répète le cri d'animal sans cesse jusqu'à ce qu'on appuie à nouveau dessus.

As-tu trouvé le bon animal ?

- Génial, tu peux alors prendre la plaquette d'animal et la poser sur ton pâturage. Tire ensuite une nouvelle plaquette d'animal de la pile de pioche, montre-la à tout le monde et pose-la face cachée sur la case devenue vide.
- Si la plaquette d'animal ne correspond malheureusement pas au cri d'animal, retourne-la face cachée.

→ **Un voyant du buzzer clignote** : le voyant du buzzer indique une plaquette d'animal cachée. Sais-tu quel animal se cache dessous ? Prononce le nom de l'animal qui figure sur cette plaquette, puis retourne-la pour vérifier.

Est-ce le bon animal ?

- Super, tu as nommé le bon animal. Tu peux maintenant prendre la plaquette et la poser sur ton pâturage. Tire ensuite une nouvelle plaquette d'animal de la pile de pioche, montre-la à tout le monde et pose-la face cachée sur le plateau de jeu.
- Dommage, tu n'as pas nommé le bon animal. Retourne la plaquette d'animal face cachée.

C'est ensuite au tour du joueur suivant, qui appuie sur le buzzer.

**Attention** : il y a 5 plaquettes de chaque animal au total. Il arrive rarement qu'un cri d'animal retentisse alors que les cinq animaux de cette sorte ont déjà été placés sur les cartons de pâturage. Dans ce cas, tu peux choisir librement un autre animal et l'imiter. Tu retournes ensuite une plaquette pour contrôler qu'elle correspond bien au cri que tu as fait.

S'il arrive que tu entendes le cri d'un animal qui n'est pas caché sur le plateau de jeu, bien que les 5 plaquettes n'aient pas encore été collectées, tu joues simplement de malchance.

### Fin de la partie :

Le joueur qui aura amené 5 animaux de son choix sur son pâturage en premier a gagné la partie.

**Astuce** : le jeu est un peu plus facile lorsque les animaux restent faces visibles en cas de mauvaise réponse.





## Jeu 2 : Attention au fumier !

Pour jouer, vous avez besoin des éléments suivants : plateau de jeu, buzzer, fermier, 4 cartons de pâturage, 25 plaquettes d'animaux et 1 plaquette tas de fumier.

Placez le buzzer sur la position B.



### Préparation du jeu :

Placez le plateau de jeu sur la table de façon à ce que chacun puisse l'atteindre facilement. Placez le buzzer sur le plateau de jeu comme le montre l'illustration afin qu'il s'enclenche dans les trous. Les deux champs aux lignes ondulées épaisses sur le buzzer doivent border les cases tas de fumier du plateau de jeu.

Placez le fermier sur sa case devant la ferme. Triez les plaquettes d'animaux par espèce, formez des piles que vous placez, animal visible, sur les cases prairie.

Posez la plaquette tas de fumier à côté du plateau de jeu. Les deux cases tas de fumier restent vides.

Chaque enfant prend un carton de pâturage et le pose devant lui, face animaux visible.



### Déroulement du jeu :

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui miaule le mieux comme un chat joue en premier et appuie sur le buzzer. Le voyant du buzzer s'allume de façon continue en tournant sur les cases du buzzer. Appuie encore une fois sur le buzzer pour stopper le voyant. **Mais attention** : si tu attends trop longtemps avant de réappuyer sur le buzzer et que celui-ci émet un son, c'est alors au tour du joueur suivant ! Lorsque tu as appuyé sur le buzzer, le voyant progresse plus lentement et finit par s'arrêter.

#### Où le voyant s'arrête-t-il ?

- **Sur une case d'animal** : prends la plaquette d'animal correspondante et pose-la sur la case de ton carton de pâturage avec le même animal. **Mais attention** : tu ne dois avoir qu'un seul animal de chaque sorte sur ton pâturage. Si l'animal se trouve déjà sur ton carton, tu ne peux pas le poser à nouveau.
- **Sur la case tas de fumier** : prends la plaquette tas de fumier. Elle se trouve soit à côté du plateau de jeu, soit chez un joueur. Tu dois la placer sur une case libre de ton carton de pâturage. Tant que tu as la plaquette tas de fumier, tu ne peux pas placer de plaquette d'animal à cet emplacement. Si la plaquette tas de fumier se trouve déjà sur ton carton de pâturage, elle retourne à côté du plateau de jeu.
- **Sur le fermier** : le fermier vient compliquer le jeu. Choisis un tas de plaquette d'animaux, de préférence d'une sorte qui te manque encore. Prends une plaquette du tas pour mettre sur ton pâturage. Ensuite, la figurine fermier et ce tas de plaquette échangent de place : le fermier se retrouve sur la case du tas d'animaux, et le tas d'animaux est maintenant posé sur la case où le fermier se trouvait auparavant.

C'est ensuite au tour du joueur suivant, qui appuie sur le buzzer.

### Fin de la partie :

Celui qui collecte 5 animaux différents sur son pâturage en premier a gagné !



**Edith Grein-Böttcher** adorait, dans sa jeunesse, les jeux partagés en famille et surtout avec ses grands-parents. Forte de cet enthousiasme, elle développa ses premiers jeux pour son cercle d'amis. En 1987, son premier jeu est publié. Depuis la naissance de sa fille, elle se consacre davantage aux jeux pour enfants, qu'elle crée toujours avec beaucoup de plaisir.



**Janina Görrissen** a étudié les arts graphiques à Barcelone et travaille en tant qu'illustratrice indépendante en Allemagne depuis 2012. Elle préfère particulièrement les illustrations pour enfants comme les jeux ou les livres par exemple. *Le jeu Ferme & Cie* est le deuxième produit qu'elle illustre pour HABA.



### Jeu 3 : Où sont mes animaux ?

Pour jouer, vous avez besoin des éléments suivants :  
buzzer, 4 cartons de pâturages, 25 plaquettes d'animaux, le fermier.

Placez le buzzer sur la position C.



#### Préparation du jeu :

Placez le fermier au milieu de la table et installez le buzzer.  
Mélangez toutes les plaquettes d'animaux faces cachées et répartissez-les autour du fermier. Chaque enfant prend un carton de pâturage et le pose devant lui, face animaux cachée.



#### Déroulement du jeu :

Dans cette variante, tous les enfants jouent en même temps. Celui qui arrive à meugler comme une vache le plus fort commence la partie et appuie sur le buzzer. Un cri d'animal retentit et chaque enfant indique une plaquette d'animal face cachée sous laquelle il pense trouver l'animal recherché.

##### As-tu trouvé l'animal recherché ?

- Oui ! Alors prends la plaquette d'animal et pose-la sur ton carton de pâturage.
- Non ! Repose la plaquette d'animal face visible.

Ensuite, le prochain enfant dans le sens des aiguilles d'une montre prend le buzzer et appuie dessus : le tour suivant commence.

##### Attention :

il y a 5 plaquettes de chaque animal au total. Vous pouvez donc toujours réentendre le même animal et le ramasser à nouveau.

Si vous entendez un animal qui se trouve déjà en 5 exemplaires sur les cartons de pâturage, cela veut dire qu'il n'y a plus de plaquettes d'animaux correspondantes sur la table. Emparez-vous alors aussitôt de la figurine fermier. Le premier à l'attraper peut prendre une plaquette de son choix sur la table. Remplacez ensuite le fermier au milieu des plaquettes.

Si vous n'êtes pas sûr d'avoir reconnu l'animal que vous venez d'entendre, il suffit d'attendre un peu. Vous pouvez alors l'entendre de nouveau.

#### Fin de la partie :

Le premier à avoir amené 5 animaux dans son pâturage gagne cet amusant jeu de cache-cache à la ferme ! Il peut également y avoir plusieurs vainqueurs.

#### Variante:

Le jeu est un peu plus difficile si les animaux retournés qui ne correspondaient pas sont ensuite placés faces cachées une fois que tout le monde les a vus.