

Reinhard Mensen

Benjamin[®] Blümchen



Schiebe-Memo

Pousse-mémo

Memo-Mobile





Schiebe-Memo

Inhalt

- 16 Tier-Kärtchen
- 16 Tier-Chips
- 1 Rahmen
- 15 Schiebekärtchen
- 1 Würfel



Benjamin und die Zootiere spielen Verstecken. Helft Benjamin, Tina Tiger, Pit Pinguin und die anderen Tiere zu finden. Der Würfel gibt euch vor, wie viele Kärtchen ihr verschieben dürft, um das gesuchte Motiv zu finden. Passt gut auf, sammelt die meisten Tier-Chips und gewinnt das Spiel.

Spielziel

Wer gut aufpasst, ein bisschen Würfelglück hat und sich gut merkt, wo seine gesuchten Motive liegen, sammelt die meisten Tier-Chips und gewinnt damit das Spiel.

Spielvorbereitung

Bevor ihr das Spiel zum ersten Mal spielt, drückt ihr alle Kärtchen und die Chips vorsichtig aus den Stanztafeln.

Achtung: Die Stanztafel mit den runden Löchern dient als Rahmen. Diesen bitte nicht wegwerfen. Ihr benötigt ihn zum Spielen.

Bevor das Spiel beginnt, baut ihr das Schiebe-Memo wie folgt auf:



Stellt das Spiel in die Mitte, sodass jeder es gut sehen und erreichen kann.

Mischt die runden Tier-Chips und legt sie dann als verdeckten Stapel neben das Spiel. Nun braucht ihr noch den Würfel, und schon kann es losgehen.

Spielablauf

Der jüngste Spieler beginnt. Dann spielt ihr im Uhrzeigersinn weiter. Zu Beginn zieht jeder Spieler einen Tier-Chip vom Stapel und legt ihn offen vor sich. Der Chip zeigt euch, nach welchem Tier ihr suchen müsst. Wer an der Reihe ist, würfelt und darf dann nacheinander so viele Schiebekärtchen verschieben, wie der Würfel anzeigt. Es ist nicht erlaubt, mehrere Kärtchen gleichzeitig zu verschieben.

Beispiel:

Du würfelst eine 4. In diesem Fall darfst du bis zu viermal je ein Schiebekärtchen verschieben und so versuchen, das Tier, das auf deinem Tier-Chip abgebildet ist, zu finden.

Hast du das gesuchte Tier unter den Schiebekärtchen gefunden, darfst du den entsprechenden Tier-Chip behalten und zur Seite legen. Dann ziehst du einen neuen Tier-Chip vom Stapel und legst ihn wieder offen vor dir ab. Dein Zug ist nun beendet, und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Hast du das gesuchte Tier nicht gefunden, ist dein Zug ebenfalls beendet, und der nächste Spieler würfelt. In der nächsten Runde versuchst du erneut, das Tier auf deinem Chip zu finden.

Ein kleiner Tipp: Passt gut auf, während die anderen Spieler an der Reihe sind. Vielleicht erscheint in ihrem Zug das Tier, das ihr sucht.

Spielende

Das Spiel endet, sobald kein Tier-Chip mehr vom Stapel gezogen werden kann. Es gewinnt der Spieler, der die meisten Tier-Chips sammeln konnte.

Variante für Schiebe-Profis

Wenn ihr euch vor dem Spiel auf diese Version einigt, müsst ihr nach dem Würfeln immer genauso viele Schiebekärtchen verschieben, wie der Würfel anzeigt. In diesem Fall dürft ihr den Tier-Chips erst behalten, wenn das gesuchte Tier am Ende Eures Zuges offen liegt.





Pousse-mémo

Contenu 16 cartes d'animaux
16 jetons d'animaux
1 cadre
15 cartes à pousser
1 dé



Benjamin et les animaux du zoo jouent à cache-cache. Aidez Benjamin à retrouver Tina Tigre, Pit Pingouin et les autres animaux. Le dé vous indique le nombre de cartes que vous devez déplacer pour trouver le motif recherché. Faites bien attention et rassemblez le plus de jetons d'animaux possibles pour remporter la partie.

But du jeu

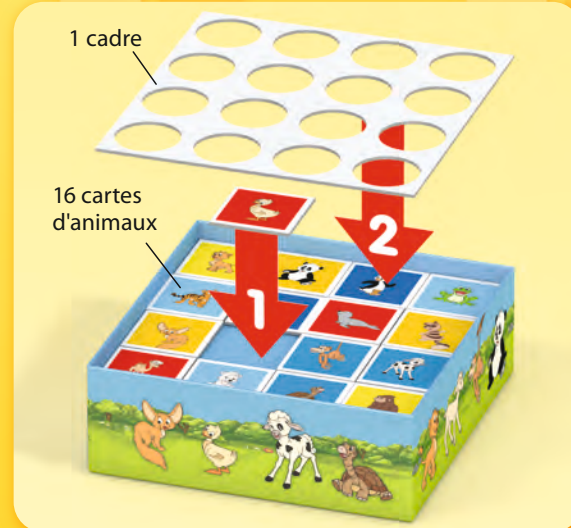
Qui fait bien attention, a un petit rien de chance aux dés et se rappelle bien l'endroit où se trouvent les motifs recherchés, rassemble le plus de jetons d'animaux et sort vainqueur de la partie.

Préparatifs

Avant de jouer pour la première fois, détachez avec précaution toutes les cartes et tous les jetons des planches prédécoupées.

Attention : le carton perforé avec les trous ronds sert de cadre. Ne pas le jeter ! Vous en

avez besoin pour jouer.
Avant que le jeu ne commence, préparez le pousse-mémo de la manière suivante :



Placez le jeu au milieu, de manière à ce que tous les joueurs puissent bien le voir et y accéder.

Mélangez les jetons ronds d'animaux et empilez-les, face cachée, à côté du jeu. Il ne vous reste plus qu'à prendre le dé et la partie peut commencer.

Déroulement du jeu

Le joueur le plus jeune commence. La partie se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Au début, chaque joueur prend un jeton d'animal et le pose, face visible, devant lui. Le jeton vous indique l'animal que vous devez rechercher.

Une fois le tour d'un joueur venu, ce dernier lance le dé et a le droit de déplacer, les uns après les autres, autant de cartes à pousser que le dé indique de points. Il n'est pas permis de déplacer plusieurs cartes en même temps.

Exemple :

Tu fais un 4 avec le dé. Dans ce cas, tu as le droit de déplacer quatre fois une carte à pousser et d'essayer de trouver l'animal représenté par ton jeton d'animal.

Une fois que tu as trouvé l'animal recherché parmi les cartes à pousser, tu as le droit de conserver le jeton d'animal correspondant et de le mettre de côté. Tu tires de nouveau un jeton d'animal de la pile et tu le poses face visible devant toi. Ton tour s'achève ainsi et

le joueur suivant prend la relève.

Si tu n'as pas trouvé l'animal recherché, ton tour s'achève également et c'est au tour du joueur suivant de lancer le dé. Quand c'est de nouveau à toi de jouer, tu essaies de nouveau de trouver l'animal illustré sur ton jeton.

Un bon conseil : faites bien attention lorsque c'est au tour des autres joueurs. Il est possible qu'ils trouvent en jouant l'animal que vous recherchez.

Fin du jeu

Le jeu s'achève lorsqu'il ne reste plus aucun jeton d'animal dans la pile. Celui des joueurs ayant recueilli le plus de jetons d'animaux remporte la partie.

Variante pour les pros du mémo

Si vous optez en faveur de cette version avant de commencer la partie, il vous faut - après avoir lancé le dé - déplacer exactement autant de cartes que le dé indique de points. Dans ce cas, vous ne pouvez conserver le jeton d'animal que lorsque l'animal recherché est retourné à la fin de votre tour.



Benjamin Blümchen

Memo-Mobile

Contenuto 16 tessere animali
16 gettoni animali
1 base di gioco
15 tessere mobili
1 dado

Benjamin e gli animali dello zoo giocano a nascondino. Aiutate Benjamin a trovare Tina Tigre, Pit Pinguino e gli altri animali. Il dado vi indicherà quante tessere potrete muovere per trovare l'animale da ricercare. State bene attenti, conquistate il maggior numero possibile di gettoni animali e... sarete i vincitori del gioco!

Scopo del gioco

Chi sta ben attento, memorizza dove si trovano i suoi animali da ricercare e, con un pizzico di fortuna al dado, riesce a conquistare il maggior numero di gettoni, alla fine vincerà il gioco.

Preparativi del gioco

Prima di giocare per la prima volta, staccate con cura le tessere e i gettoni dalle tavole pretranciate.

Attenzione: La tavola pretranciata con i fori tondi serve da base di gioco. Quindi non gettatela via. Vi servirà per giocare.

Prima di iniziare il gioco, preparate il Memo-Mobile in questo modo:



Posizionate il gioco al centro in modo che tutti lo possano vedere e vi possano accedere facilmente.

Mischiate i gettoni tondi raffiguranti gli animali, impilateli l'uno sull'altro con il motivo a faccia in giù e disponete la pila accanto al gioco. Ora non vi resta che prendere il dado e... si parte!

Svolgimento del gioco

Inizia a giocare il giocatore più giovane. Dopo si procede in senso orario. All'inizio, ogni giocatore pesca un gettone animale dalla pila e lo mette scoperto davanti a sé. Il gettone vi indica quale animale dovreste cercare.

Il giocatore di turno lancia il dado e quindi sposta una dopo l'altra tante tessere mobili quanti sono i punti realizzati. Non è consentito spostare più tessere contemporaneamente.

Esempio:

Con il dado ottieni un 4. In questo caso puoi effettuare fino a quattro spostamenti di tessera per tentare di trovare l'animale che è illustrato sul tuo gettone.

Se sotto le tessere mobili spostate trovi l'animale ricercato, puoi tenerti e mettere da parte il gettone dell'animale corrispondente. Quindi peschi un nuovo gettone dalla pila e lo deponi ancora scoperto davanti a te. La giocata termina qui e il turno passa al giocatore successivo.

La tua giocata termina anche nel caso in cui **non hai trovato l'animale da ricercare,** e il turno passa al giocatore successivo. Al turno successivo, dovrai nuovamente tentare di trovare l'animale raffigurato sul tuo gettone.

Un piccolo consiglio: prestate molta attenzione alle giocate dei vostri avversari. E' possibile che durante il loro turno di gioco venga scoperto l'animale che state cercando voi.

Fine del gioco

Il gioco termina quando non sarà più possibile pescare i gettoni animale dalla pila. Vince il giocatore che è riuscito a conquistare il maggior numero di gettoni animali.

Variente per professionisti di Memo-Mobile

Se prima della partita si può raggiungere un accordo su questa versione, dovete - dopo aver lanciato il dado - spostare sempre lo stesso numero di tessere mobili, come indica il dado. In questo caso, potete tenervi il gettone animale solo se l'animale ricercato alla fine del vostro turno è scoperto.



© 2014 KIDDINX Studios GmbH, Berlin



Art.-Nr. 40564

Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437
D-12313 Berlin
www.schmidtspiele.de

