

**Ene Mene Muh**

Mein erster Spielspaß!

# Zugepackt, weggeschnappt!

Piqué, raflé! • Visto e soffiato!



**Aufmerksamkeit, Reaktionsfähigkeit**

L'attention et les capacités de réaction

L'attenzione e la capacità di reazione



# Zugepackt, weggeschnappt

Ein pfffiges Reaktionsspiel für  
2–4 Spieler ab 3 Jahren

Blitzschnell gesehen und auch schon gleich zugepackt!  
Die beiden Vögel Anton und Adele haben sich ein lustiges Spiel  
für euch ausgedacht: Sie wollen wissen, wer von euch zuerst das  
Farbenpaar der beiden Würfel auf den Bildern erkennt und die  
richtige Karte wegschnappt.

24 Karten



2 Farbwürfel

## Spielvorbereitung

Bevor ihr mit dem Spiel beginnt, legt fest, welche Variante ihr spielen möchtet:

- das Farbspiel für die Kleinsten oder
- das Spiel für kleine Spielprofis



Legt je nach Spielvariante die Karten mit den abgebildeten Gegenständen oder mit der Farbseite nach oben für jeden sichtbar in die Mitte. Dabei könnt ihr beschreiben, was ihr seht.

## Spielablauf

Mit dem Abzählreim **ENE MENE MUH UND DRAN BIST DU** legt der jüngste Spieler fest, wer beginnt. Würfelt mit den beiden Farbwürfeln reihum im Uhrzeigersinn.

Die beiden Würfelfarben zeigen euch, nach welcher Karte alle Spieler gleichzeitig suchen.

Dabei kommt es auf Reaktionsfähigkeit und gute Beobachtungsgabe an. Nur wer zuerst „**Schnapp**“ sagt und dazu mit seinen Fingern auf die richtige Karte patscht, darf sie an sich nehmen.



## Spielende

Legt vor Beginn des Spiels fest, wann die Spielrunde beendet ist. Sieger ist dann entweder, wer zuerst:

bei 2 Spielern: 8 Karten

bei 3 Spielern: 6 Karten oder

bei 4 Spielern: 4 Karten gesammelt hat,

**oder** wenn nur noch 5 Karten in der Mitte liegen.

Wer bis dahin die meisten Karten gesammelt hat, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand kann es auch mehrere Gewinner geben.

# Piqué, raflé !

Un jeu de réaction malin  
pour 2 à 4 joueurs à partir de 3 ans

Sitôt vu, sitôt pris ! Les deux oiseaux Anton et Adèle ont cogité un jeu amusant pour vous : ils veulent savoir qui de vous sera le premier à reconnaître la paire de couleurs des deux dés sur les images et à s'emparer de la bonne carte.

24 cartes



2 dés de couleur

## Préparatifs

Avant de commencer à jouer, déterminez la variante du jeu :

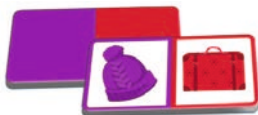
- le jeu de couleurs pour les petits ou
- le jeu des petits pros



Suivant la variante du jeu, posez au milieu les cartes avec les objets illustrés ou le côté couleur, face visible, de manière à ce que tous puissent bien les voir. Vous pouvez alors décrire ce que vous voyez.

## Déroulement du jeu

À l'aide de la comptine d'élimination **ÉNE, MÈNE, MÉ, C'EST TOI QUI Y ES !** le plus jeune des joueurs détermine qui commence. Lancez les deux dés tour à tour, dans le sens des aiguilles d'une montre. Les deux couleurs indiquées par les dés vous indiquent la carte devant être recherchée par tous les joueurs en même temps. Il faut alors réagir vite et bien observer en même temps. Qui est le premier à dire « **raflé** », en mettant son doigt sur la bonne carte, a le droit de la prendre.



## Fin du jeu

Avant de commencer à jouer, à vous de décider quand la partie doit se terminer. Remporte alors la partie qui a réuni :

- 8 cartes pour un jeu à 2
- 6 cartes pour un jeu à 3 ou
- 4 cartes pour un jeu à 4,

**ou bien** lorsque 5 cartes seulement restent au milieu. Gagne dans ce cas celui des joueurs ayant accumulé le plus grand nombre de cartes. À égalité, il y peut y avoir plusieurs vainqueurs.

# Visto e soffiato!

Un entusiasmante gioco di abilità e reazione per 2–4 giocatori a partire dai 3 anni di età

Individuate e soffiate le carte con la rapidità di un fulmine! I due uccellini Anton e Adele hanno ideato per voi un gioco davvero divertente: cercare di impadronirsi il più velocemente possibile della carta giusta a seconda della coppia di colori che compare sui dadi.

24 carte



2 dadi colorati

## Preparativi

Prima di iniziare il gioco, decidete a quale tipo di gioco intendete giocare:

- versione con solo colori per i più piccoli oppure

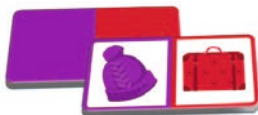
- versione per i più esperti



A seconda della variante di gioco prescelta, posate al centro le carte con gli oggetti raffigurati, oppure con il lato colorato verso l'alto, in modo che siano visibili a tutti. Il gioco consiste nel descrivere quello che vedete.

## Svolgimento del gioco

Con la filastrocca **ENE MENE MUH, A GIOCARE INIZI TU!** il giocatore più giovane determinerà chi inizia. I giocatori lanceranno i due dadi colorati in senso orario. I colori dei due dadi indicano quali carte devono cercare contemporaneamente tutti i giocatori. Il gioco è incentrato sulla capacità di reazione e sulle doti di osservazione. Solo chi dice „**Presa**“ battendo con le dita sulla carta corretta, potrà aggiudicarsi la carta.



## Fine del gioco

Prima di iniziare, decidete come terminare il gioco. Vince il gioco colui che per primo ha raccolto:

8 carte quando si gioca con 2 giocatori

6 carte quando si gioca con 3 giocatori, oppure

4 carte quando si gioca con 4 giocatori,

**oppure** se rimangono solo più 5 carte al centro. Vince il gioco chi fino a quel momento ha raccolto il maggior numero di carte.

In caso di parità possono esserci anche più vincitori.



Art.- Nr. 51291



Art.- Nr. 51292



Art.- Nr. 51290

## Ene Mene Muh

Spielidee / Idée du jeu / Ideazione: **Ingeborg Ahrenkiel**

Illustration / Graphiques / Illustrazioni: **Imke Kretzmann, Eva Künzel**

Design / Design / Design: **Torsten Reinecke, Martina Bieringer**

Redaktionelle Mitarbeit / Collaboratrice de rédaction / Collaborazione redazionale: **Angelika Au, Kristian Peetz**

Redaktion / Rédaction / Redazione: **Nina Temme**

© 2015 **ENE MENE MUH** ist eine eingetragene Marke der Lizenzagentur Ahrenkiel, Hamburg

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

Art.-Nr. 51293

