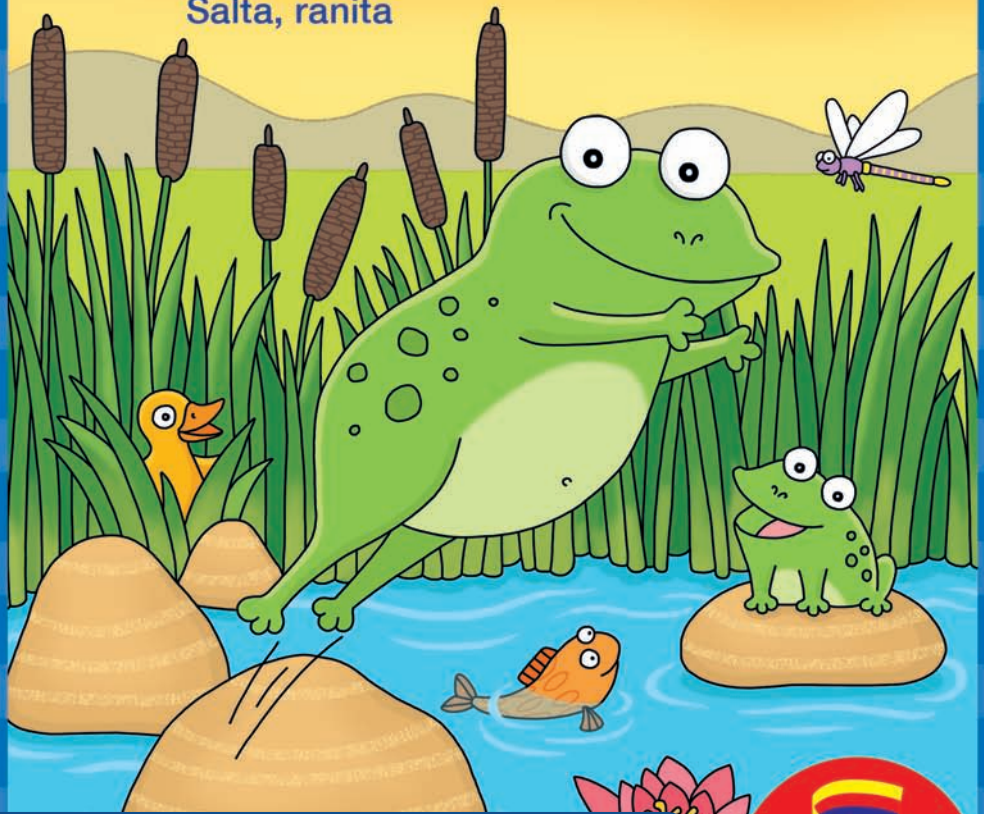


Ene Mene Muh

Mein erster Spielspaß!

Theo Teichhüpfer

Saute, petite grenouille
Salta, ranita



**Das Spiel fördert:
Geschicklichkeit, Formenverständnis und Konzentration**

Dextérité, reconnaissance et affectation des formes, concentration
Abilità, riconoscimento e associazione di forme, concentrazione



Theo Teichhüpfer

Ein Spiel für kleine Froschfreunde ab 3 Jahren
für 2-4 Spieler

Spieldauer: 10-15 Minuten

Frosch Theo springt mit seinen Freunden leidenschaftlich gern in den Teich. Dabei tauchen sie nach Fischen, Teichschnecken oder Muscheln und ruhen sich zwischendurch auf den Seerosenblättern aus. Theo wird euch mit seinen Freunden helfen, auch eure kleinen Teiche mit Leben zu füllen. Lasst eure Frösche dazu losspringen!



Spielziel

Lasst euren Frosch mit der Wippe in den Teich springen. Mit jedem gelungenen Sprung dürft ihr euch ein Teichplättchen nehmen und es in euren eigenen kleinen Teich einlegen. Wer als Erster alle 6 passenden Plättchen für seinen Teich gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung

Drückt vorsichtig die 4 Mini-Teiche und die 24 Teichplättchen aus den Stanzformen. Drückt ebenso vorsichtig zuerst die beiden Froschteiche aus dem Spielfeld heraus und erst dann die 4 Theo-Joker. Stellt die Spielschachtel für alle gut erreichbar in die Tischmitte und legt den Spielplan auf.



Verteilt die Mini-Teiche an die Spieler und steckt die Theo-Joker in die Schlitzze. Im Spiel zu zweit kann jeder Spieler auch mit 2 Mini-Teichen spielen. Befüllt die beiden Teichlöcher des Spielfelds etwa hälftig und unsortiert mit allen Teichplättchen.

Spielablauf

Mit dem Abzählreim **ENE MENE MUH UND DRAN BIST DU** legt der jüngste Spieler fest, wer beginnt. Entscheidet euch, welche Froschfarbe ihr spielen wollt.

Gespielt wird im Uhrzeigersinn.

Wenn ihr an der Reihe seid, setzt euren Frosch auf die Wippe und lasst ihn in eines der beiden Teichlöcher springen. Bevor ihr ihn springen lasst, dürft ihr die Spielschachtel bewegen, sie zu euch drehen oder sie in eine Position rücken, mit der ihr den Sprung wagen wollt.



Tipp: Probiert das Froschspringen erst einmal aus und verabredet vor Spielbeginn wie viele Sprungversuche jeder hat.

Nach jedem gelungenen Froschsprung holt ihr euren Frosch wieder aus dem Teich. Greift aus dem Teichloch ein Teichplättchen und legt es an passender Stelle in euren Mini-Teich ein. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Tipp: Wenn ihr es spannender machen wollt, ertastet ihr die Teichplättchen mit geschlossenen Augen ohne vorher in das Teichloch hineinzuschauen. Passt es nicht, legt ihr es in den Teich zurück.

Gelingt eurem Frosch der Sprung nicht, wandert die Wippe weiter und der nächste Spieler ist an der Reihe. Oder ihr setzt euren Theo-Joker ein, indem ihr ihn vor euch auf den Tisch legt, und dürft euch dafür ein passendes Teichplättchen nehmen.

Ausnahme: Zum Ergattern der letzten beiden Teichplättchen darf der Joker nicht eingesetzt werden!

Spielende

Das Spiel endet, wenn der erste Spieler **6** passende Teichplättchen für seinen Teich ergattert hat.

Saute, petite grenouille

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

Durée du jeu : 10 à 15 minutes

Théo, la grenouille, adore sauter dans l'étang avec ses amis. Ils plongent à la recherche de poissons, d'escargots d'eau ou de coquillages et se reposent entretemps sur les feuilles de nénuphars. Avec ses amis, Théo veut également vous aider à remplir vos petits étangs de vie. Pour cela, faites sauter vos grenouilles !



But du jeu

À l'aide de la bascule, les joueurs font sauter leurs grenouilles dans l'étang et reçoivent pour chaque saut réussi une plaquette qu'ils doivent placer dans leur propre petit étang. Qui réussit en premier à placer 6 plaquettes dans son étang, gagne la partie.

Préparatifs

Détachez avec précaution les 4 petits étangs et les 24 plaquettes-étang prédécoupés. Détachez, avec tout autant de précaution, d'abord les deux étangs à grenouilles de la planche de jeu, puis les 4 jokers Théo. Posez la boîte de jeu de manière bien accessible au milieu de la table et placez-y la planche de jeu.



Distribuez les mini-étangs aux joueurs et introduisez les jokers Théo dans les fentes. Si vous jouez à deux, chacun de vous peut prendre 2 mini-étangs.

Remplissez, à peu près de moitié, les deux trous d'étang de la planche de jeu de plaquettes-étangs en vrac.

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. Choisissez la couleur de grenouille avec laquelle vous voulez jouer. La partie se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Une fois votre tour venu, posez votre grenouille sur la bascule et faites-la sauter dans l'un des deux trous de l'étang. Avant de faire sauter votre grenouille, vous avez le droit de tourner la boîte de jeu dans votre direction ou dans une position vous facilitant le saut.

Astuce : si vous souhaitez mettre davantage de suspens dans le jeu, prenez vos plaquettes-étang à tâtons, les yeux fermés, sans regarder préalablement dans le trou de l'étang. Qui n'a pas jamais utilisé la « bascule » auparavant, peut l'essayer avant le début de la partie.



Une fois que la grenouille a réussi son saut, vous la repêchez de l'étang. En passant votre main dans le trou de l'étang, retirez-en une plaquette-étang pour votre mini-étang. Si elle ne va pas, vous la remettez dans l'étang. La bascule est ensuite transmise et c'est au tour du joueur suivant.

Si votre grenouille n'a pas réussi son saut, soit c'est directement au tour du joueur suivant, soit vous sortez votre joker Théo pour prendre la plaquette voulue.

Exception : pour récupérer les deux dernières plaquettes d'étang, il est interdit d'utiliser le joker !

Fin du jeu

La partie s'achève dès que le premier joueur a réussi à rassembler les 6 plaquettes-étang voulues pour son étang.

Salta, ranita

Un gioco per i piccoli amanti delle rane,
per 2 – 4 giocatori a partire da 3 anni

Durata del gioco: 10 – 15 minuti

Alla rana Teo piace tuffarsi nello stagno assieme ai suoi amici a caccia di pesciolini, lumache d'acqua dolce o molluschi, per riposarsi poi ogni tanto sulle foglie delle ninfee. Teo e i suoi amici vi aiuteranno a riempire di vita il vostro stagno. Fate saltare le vostre rane!



Obiettivo del gioco

I giocatori fanno saltare le loro rane con l'altalena a bilico. Ad ogni salto riuscito possono prelevare una piastrina-stagno da inserire nel loro piccolo stagno. Vince chi riesce a riempire per primo il proprio stagno con 6 piastri.

Preparativi

Staccate con cura i 4 mini-stagni e le 24 piastrine-stagno dalle tavole pretranciate. Staccate con cura anche i due stagni dalla plancia da gioco e infine i 4 jolly Teo. Posizionate la scatola del gioco al centro del tavolo in modo che sia ben raggiungibile da tutti i giocatori, e posate la plancia da gioco su di essa.



Distribuite i mini-stagni ai giocatori e inserite i jolly Teo nelle fessure. Se si gioca in due, ciascun giocatore può giocare anche con 2 mini-stagni.

Riempite i due fori dei due stagni della plancia da gioco circa la metà con le piastrine-stagno senza ordinarle.

Svolgimento del gioco

Con la filastrocca **ENE MENE MUH, A GIOCARE INIZI TU!** il giocatore più giovane determina chi inizia. Scegliete il colore della rana con quale volete giocare. Il gioco si svolge in senso orario. Quando è il vostro turno, mettete la propria rana sull'altalena a bilico facendola saltare in uno dei due stagni. Prima di far saltare la rana è possibile muovere la scatola del gioco, ruotarla verso di sé o spostarla.

Suggerimento: Chi non ha mai giocato prima, può provare l'altalena prima di iniziare il gioco. I giocatori più piccoli possono anche accordarsi nel provare l'altalena due o più volte.

Dopo ogni salto di rana riuscito, prelevate la propria rana dallo stagno. Prendete quindi dallo stagno una piastrina-stagno per il proprio mini-stagno. Se la piastrina non è adatta per il proprio mini-stagno, rimettetela nello stagno. L'altalena può quindi spostarsi e la mano passa al giocatore successivo.

Suggerimento: se volete rendere il gioco più emozionante, toccate le piastrine-stagno, con gli occhi chiusi, senza prima di guardare dentro il foro dello stagno.

Se il salto con la vostra rana non riesce, la mano passa direttamente al giocatore successivo, oppure il giocatore di turno può giocare il jolly Teo e prendere le piastrine-stagno adatte.

Eccezione: il jolly non può essere giocato per prendere le ultime due piastrine-stagno.

Fine del gioco

Il gioco termina quando uno dei giocatori riesce a raccogliere per primo le 6 piastrine-stagno adatte per il proprio stagno.



Art.-Nr. 51291

Art.-Nr. 51290



Art.-Nr. 51293



Art.-Nr. 40550



Art.-Nr. 51292

Ene Mene Muh

Spielidee / Idée du jeu / Ideazione: **Ingeborg Ahrenkiel**
Illustration / Graphiques / Illustrazioni: **Eva Künzel**
Redaktion / Rédaction / Redazione: **Henriette Polak**

© 2017 **Ene Mene Muh** ist eine eingetragene Marke der Lizenzagentur Ahrenkiel Hamburg
www.enemenemuh-spiele.de

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstr. 21
D-12313 Berlin
www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de

Art.-Nr. 40549

