

Ene Mene Muh

Mein erster Spielspaß!

# Wettlauf in den Stall

Course vers l'étable  
Corsa verso la stalla



**Das Spiel fördert: Gedächtnis, Konzentration, Sprache, Motorik**

**Favorise:** l'exercice de la mémoire, la concentration, le langage, la motricité fine

**Favorisce:** l'allenamento della memoria, concentrazione, linguaggio, motricità fine



# Wettlauf in den Stall

Ein kooperatives Spiel mit Einzelsieger-Variante  
für 2-4 kleine Tierfreunde ab 3 Jahren  
Spieldauer: 10 - 15 Minuten

Pferd Ben, Kuh Frida, Schaf Emma und Huhn Isabella genießen den sonnigen Tag auf der Wiese. Doch bevor es dunkel wird, wollen sie wieder in ihrem sicheren Stall sein. Gelingt es euch, die vier Tiere in den Stall zu bringen, bevor die Sonne untergeht? Ein spannender Wettlauf beginnt.



## Spielziel

Ziel des Spiels ist es, die vier Tiere vor Sonnenuntergang in den Stall zu bringen. Die Spieler treten dabei gemeinsam gegen den Lauf der Sonne an. Dabei sammelt jeder für sich Tier-Memokärtchen.

## Spielvorbereitung

Löst vor dem ersten Spielen vorsichtig Tiere und Tier-Memokärtchen aus den Stanztafeln und drückt die Laufschnitte aus dem Spielplan heraus. Stellt die Schachtelunterseite so vor euch, dass die abgebildeten Sonnen vorn zu sehen sind. Legt den Spielplan so in die Schachtelunterseite, dass die Zielfelder hinten und die Startfelder vorn zu sehen sind. Schiebt die Schachtelunterseite in den Schachteldeckel.

# Ene Mene Muh

Steckt die 4 Tiere in die ihnen zugehörigen Startfelder. Die Sonnen-Klammer steckt ihr auf den roten Startpfeil links. Stellt die Spieleschachtel für alle gut einsehbar vor euch auf den Tisch. Mischt die Memokärtchen und legt sie verdeckt neben der Spieleschachtel in Form eines Vierecks aus.

## Spielablauf

Mit dem Abzählreim **ENE MENE MUH UND DRAN BIST DU** bestimmt der jüngste Spieler, wer beginnt. Gewürfelt wird reihum.

Der Würfel entscheidet, ob ihr mit einem der 4 Tiere in Richtung Stall zieht, ob ihr die Sonne bewegt oder ob ihr Glück habt und frei wählen dürft, mit welchem Tier ihr voranzieht.



Würfelt ihr eines der **4 Tiere**, versucht ihr, das dem Tier zugehörige Memokärtchen zu ergattern. Nehmt dazu ein beliebiges Memokärtchen auf und zeigt es auch den anderen Spielern.



Ist auf dem Kärtchen das Tier abgebildet, das ihr gewürfelt habt, dürft ihr dieses Tier auf dem Spielplan ein Feld weiter in Richtung Stall stecken. Das Tier-Memokärtchen legt ihr vor euch ab, und der nächste Spieler ist dran mit Würfeln. Ist auf dem Kärtchen ein anderes Tier abgebildet als der Würfel zeigt, wird das Tier-Memokärtchen wieder umgedreht und zurück an seinen Platz gelegt. Das Tier auf dem Spielplan bleibt in diesem Fall auf seinem Feld stehen.



Würfelt ihr ein Tier, das bereits im Stall steht, dürft ihr noch ein Mal würfeln.



Würfelt ihr das **Kleeblatt**, dürft ihr ein beliebiges Tier-Memokärtchen umdrehen und anschließend das dazu passende Tier ein Feld in Richtung Stall bewegen. Das Kärtchen legt ihr dann auch vor euch ab.



Würfelt ihr die **Sonne**, schiebt ihr die Sonnen-Klammer zum nächsten Pfeil auf der Sonnenleiste (von Sonnenaufgang bis Sonnenuntergang).

## Spielende

Die Spieler haben **gewonnen**, wenn alle Tiere im Stall angekommen sind, bevor die Sonne untergegangen ist. **Einzelsieger** ist, wer die meisten Tier-Memokärtchen gesammelt hat.

Die Spieler haben **verloren**, wenn die Sonne auf dem letzten Sonnenfeld steckt, bevor alle Tiere den Stall erreicht haben.

## Hinweis für die Eltern

Die Spielzüge können auch von den zugehörigen Tierlauten begleitet werden. Das macht den Kindern sehr viel Spaß! Lassen Sie die Kinder erstes Wissen über das Leben auf dem Bauernhof austauschen und sie noch weitere Tiere auf dem Spielplan suchen.

Kleine Spieleinsteiger können das Spiel zunächst auch ohne die Tier-Memokärtchen spielen. In diesem Falle entscheidet nur der Würfel über die Fortbewegung von Tieren und Sonne.

# COURSE VERS L'ÉTABLE

Un jeu coopératif avec variante vainqueur individuel  
pour 2 – 4 petits amoureux des animaux à partir de 3 ans  
Durée du jeu 10 à 15 minutes

Le cheval Ben, la vache Frida, la brebis Emma et la poule Isabella savourent la journée ensoleillée dans la prairie. Cependant, ils voudraient se retrouver en sécurité dans leur étable avant la tombée de la nuit. Est-ce que vous arriverez à conduire les quatre animaux dans l'étable avant le coucher du soleil ? Une course excitante commence.



## But du jeu

Le but du jeu est d'amener les quatre animaux dans l'étable avant le coucher du soleil. Les joueurs engagent ensemble une course contre le soleil. Chacun collectionne pour soi des cartes mémo d'animaux.

## Préparatifs

Avant de commencer le jeu, vous devez détacher avec précaution les animaux et les cartes mémo d'animaux des feuilles prédécoupées et faire sortir les fentes de course de la planche de jeu en exerçant une pression. Placez le côté inférieur de la boîte de telle façon devant vous que les soleils se retrouvent à l'avant. Placez la planche de jeu dans la boîte comme indiqué sur la photo. L'arrivée doit être derrière, et le champs de départ devant.

Faites glisser le côté inférieur de la boîte dans le couvercle de la boîte.

Enfichez les 4 animaux dans les champs de départ correspondants. Pincez la pince soleil sur la flèche de départ rouge à gauche. Placez la boîte de jeu devant vous sur la table, de façon bien visible pour tout le monde. Mélangez bien les cartes mémo et placez-les à l'envers à côté du jeu.

## Déroulement du jeu

À l'aide de la comptine d'élimination **AM, STRAM, GRAM !**, le plus jeune des joueurs détermine qui commence. La partie se joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le dé décide si vous partez en direction de l'étable avec l'un des quatre animaux, si vous déplacez le soleil ou si vous avez la chance de pouvoir choisir librement avec quel animal vous allez de l'avant.



Si le dé désigne **un des 4 animaux**, vous devez essayer d'obtenir la carte mémo correspondante à l'animal. Pour ce faire, prenez n'importe quelle carte mémo et montrez-la également aux autres joueurs. Si la carte présente l'animal que vous avez joué au dé, vous pouvez enficher cet animal sur la planche de jeu dans le champ suivant en direction de l'étable. Déposez devant vous la carte mémo d'animal. Si un autre animal est représenté sur la carte que celui indiqué sur le dé, la carte mémo d'animal est de nouveau retournée et remise à sa place. Dans ce cas, l'animal sur la planche de jeu ne bouge pas.



Si le dé tombe sur un animal qui est déjà dans l'étable, vous pouvez relancer le dé.



Si le dé indique **le trèfle**, vous pouvez retourner n'importe quelle carte mémo d'animal et déplacer ensuite l'animal correspondant en avançant d'un champ en direction de l'étable. Déposez également la carte devant vous.



Si le dé indique **le soleil**, déplacez la pince soleil vers la flèche suivante sur le bandeau à soleils (du lever au coucher du soleil).

## Fin du jeu

**Les joueurs ont gagné** lorsque les animaux sont arrivés dans l'étable avant le coucher du soleil.

**Vainqueur individuel est celui** qui a collectionné le plus de cartes mémo d'animaux.

**Les joueurs ont perdu** lorsque le soleil s'est couché avant que tous les animaux n'aient atteint l'étable.

## Remarques destinées aux parents

Les mouvements de jeu peuvent également être accompagnés du cri de l'animal correspondant; cela amuse énormément les enfants ! Laissez-les s'échanger leurs connaissances en matière de vie des animaux à la ferme et chercher d'autres animaux sur la planche de jeu.

Les débutants de jeu peuvent jouer à ce jeu même sans cartes mémo d'animaux dans un premier temps. Dans ce cas, c'est le dé qui décide du déplacement des animaux et du soleil.

# CORSA VERSO LA STALLA

Un gioco di cooperazione con variante vincitore singolo per 2 - 4 piccoli amici degli animali, dai 3 anni in su  
Durata del gioco 10 – 15 minuti

Ben il cavallo, Frida la mucca, Emma la pecora e Isabella la gallina si godono la giornata di sole nel prato. Ma prima che venga buio vogliono tornare in stalla, al sicuro.  
Riuscirete a portare i quattro animali nella stalla prima che tramonti il sole? Inizia una corsa avvincente.



Scenario della fattoria

16 carte-memo animale

4 animali

1 plancia di gioco da posare

1 molletta con il sole

1 dado

## Obiettivo del gioco

L'obiettivo del gioco è di portare i quattro animali nella stalla prima che tramonti il sole. I giocatori si impegnano insieme in una corsa contro il sole. Ognuno raccoglie per sé le carte-memo animale.

## Preparazione del gioco

Prima di giocare per la prima volta, staccate con attenzione gli animali e le carte-memo animale dal cartoncino prefustellato premendo delicatamente le fessure di corsa al di fuori della plancia di gioco. Mettete poi il fondo della scatola davanti a voi in modo da vedere i soli disegnati. Appoggiate ora la plancia di gioco sul fondo della scatola avendo le caselle d'arrivo davanti e quelle di partenza in fondo. Inserite il fondo della scatola nel coperchio.

# Ene Mene Muh

Posizionate i 4 animali nelle rispettive caselle di partenza. Attaccate la molletta con il sole in corrispondenza della freccia rossa a sinistra. Mettete la scatola così composta su un tavolo, in modo che sia ben visibile per tutti. Mescolate le carte memo e lasciatele coperte accanto al gioco.

## Svolgimento del gioco

Con la filastrocca **ENE MENE MUH, A GIOCARE INIZI TU!** il giocatore più giovane determina chi inizia a tirare il dado. Poi il gioco si svolge in senso orario.

Il dado decide se dovete portare in stalla uno degli animali oppure muovere il sole o ancora – se siete così fortunati da poter scegliere – quale animale preferite.



Se il dado vi abbina uno dei **4 animali**, cercate di raccogliere le rispettive carte memo. Pescate una delle carte memo e mostratela anche agli altri giocatori: se è raffigurato l'animale del dado, potete infilare questo animale sulla casella successiva in direzione stalla. La carta memo resta davanti a voi. Se invece sulla carta è illustrato un animale diverso rispetto al dado, si gira la carta e la si rimette sul tavolo. In questo caso, l'animale resta fermo al suo posto.



Se sul dado compare il **quadrifoglio**, potete girare una carta memo a piacere e poi muovere l'animale corrispondente di una casella verso la stalla. Mettete poi la carta davanti a voi.



Se sul dado trovate il **sole**, spostate la molletta con il sole sulla freccia successiva della fila di soli (dal sorgere del sole fino al suo tramonto).

## Fine del gioco

**I giocatori hanno vinto** se gli animali sono arrivati in stalla prima del tramonto.

**Il singolo vincitore è colui** che ha raccolto il maggior numero di carte-memo animale.

**I giocatori hanno perso** se il sole è tramontato prima che tutti gli animali siano arrivati in stalla.

## Consigli per i genitori

I vari turni possono essere accompagnati dai versi dei rispettivi animali, e i bambini di sicuro si divertiranno un mondo! Raccontatevi a vicenda quello che sapete sulla vita di questi animali della fattoria, magari andando insieme a scoprire gli altri animali sulla plancia di gioco.

I principianti di gioco possono iniziare a giocare senza le carte memo: in questo caso, il dado decide se muovere gli animali o il sole.

# Ene Mene Muh

Art.-Nr. 51291

Art.-Nr. 51293

Art.-Nr. 51292

Art.-Nr. 51290



Art.-Nr. 51422

Art.-Nr. 40550

Art.-Nr. 40549

## Ene Mene Muh

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

© 2019 **ENE MENE MUH** ist eine eingetragene Marke der Lizenzagentur Ahrenkiel Hamburg  
[www.enemenemuh-spiele.de](http://www.enemenemuh-spiele.de)

Schmidt Spiele GmbH  
 Lahnstr. 21  
 D-12055 Berlin  
[www.schmidtspiele.de](http://www.schmidtspiele.de)  
[www.schmidtspiele-shop.de](http://www.schmidtspiele-shop.de)

Art.-Nr. 40558

