



Nanu?

D

Ravensburger® Spiele Nr. **20 572 1**

Ein spannendes Merkspiel
für **2–4** Heidi-Fans von **4–99** Jahren



Autor: Heinz Meister

Design: Stefanie Hahn, Produktmacherei

Inhalt:

24 runde Bildkärtchen, 5 bunte Deckel, 1 Farbwürfel

Ziel des Spiels ist es, die meisten Bildkärtchen zu gewinnen.

Wer sich gut merken kann, welche Bilder unter den bunten Deckeln versteckt sind, der hat die besten Chancen, das Spiel zu gewinnen.

Vorbereitung

Vor dem allerersten Spiel löst ihr die runden Bildkärtchen vorsichtig aus den Stanztafeln heraus. Verteilt alle Kärtchen offen auf dem Tisch, schaut euch gemeinsam die Bilder an und benennt sie!

Heidi



Peter



Großvater



Clara



Herr Sesemann



Tante Dete



Fräulein Rottenmeier



Peters Großmutter



Claras Großmama



Theresa



Karl



Willi



Josef



Minka



Pieple



Berni



Schwänli



Malla



Hase



Eichhörnchen



Wolf



Murmeltier



Schmetterling



Adler



Nanu? Es geht los!

Der älteste Spieler nimmt die bunten Deckel und versteckt fünf der Bildkärtchen darunter. Er sagt dabei laut an, welches Bildkärtchen unter den verschiedenfarbigen Deckeln liegt:

„Unter dem roten Deckel versteckt sich Heidi, unter dem blauen Deckel liegt Josef, ...“

Sind die fünf Bildkärtchen versteckt, ist der reihum nächste Spieler am Zug und würfelt mit dem Farbwürfel. Weißt du noch, welches Bild sich unter dem Deckel in der gewürfelten Farbe verbirgt? Nenne erst das Bild, das du unter dem Deckel vermutest, dann darfst du nachschauen!

Stimmt deine Vermutung bekommst du das Bildkärtchen und darfst es vor dir ablegen. Danach nimmst du den Deckel und versteckst ein neues Bildkärtchen darunter. Nun ist dein Zug beendet und der nächste Spieler darf würfeln.

Stimmt deine Vermutung nicht, bleibt das Bildkärtchen auf dem Tisch liegen und du versteckst es wieder unter dem Deckel. Damit ist dein Zug beendet und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Dazu ein Beispiel: Du würfelst die Farbe Rot. Sage laut, welches Bild sich unter dem roten Deckel versteckt.

Schau nach, indem du den Deckel anhebst. Liegst du richtig, bekommst du das Bildkärtchen und legst den Deckel über ein neues Bild. Liegst du falsch, bleibt das Bildkärtchen liegen und du deckst es wieder zu.

Würfelst du die Farbe Weiß, darfst du einen beliebigen Deckel auswählen und laut sagen, welches Bild sich darunter versteckt. Dann schaust du unter dem Deckel nach: Hast du es dir richtig gemerkt, gewinnst du das Bildkärtchen.

ABER: Es ist nicht erlaubt den Deckel zu wählen, der kurz zuvor (in der vorangegangenen Runde) gelüftet wurde!

Spielende

Das Spiel endet, wenn nur noch vier Bildkärtchen (verdeckt von den Deckeln) auf dem Tisch liegen.

Wer jetzt die meisten Bildkärtchen besitzt, gewinnt das Spiel.

© Studio 100 Animation / Heidi Productions

© 2020





Nanu?

F

Jeux Ravensburger® n° 20 572 1

Un captivant jeu de mémoire pour
2 à 4 fans de Heidi de 4 à 99 ans



Auteur : Heinz Meister

Design : Stefanie Hahn, Produktmacherei

Contenu :

24 tuiles rondes illustrées, 5 caches colorés,
1 dé Couleurs

Le but du jeu est de gagner le maximum de tuiles.

Celui qui réussira à mémoriser quelles images se trouvent sous les caches colorés aura de grandes chances de remporter la partie !

Mise en place

Avant la première partie, détachez soigneusement les tuiles des planches prédécoupées. Étalez toutes les tuiles sur la table, face visible, regardez ensemble les illustrations et nommez-les !

Heidi



Peter



Grand-père



Clara



M. Sesemann



Dete



Melle Rottenmeier



Grand-mère



Bonne-maman



Thérèse



Karl



William



Hercule



Frizzy



Pilou



Py



Blanchette



Turquoise



lapin



écureuil



loup



marmotte



papillon



aigle



La partie commence !

Le joueur le plus âgé commence. Il prend les 5 caches colorés et dissimule une tuile sous chacun d'eux. À chaque fois, il annonce la couleur du cache et la tuile sur laquelle il le pose :

« Je pose le cache rouge sur Heidi, le bleu sur Hercule, ... »

Lorsque les cinq tuiles sont recouvertes, c'est au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre de lancer le dé Couleurs. Quel dessin se trouve sous le cache de la couleur indiquée par le dé ? Le joueur doit d'abord nommer l'image qui, selon lui, est dissimulée sous le cache, puis vérifie.

S'il s'agit de l'image nommée, il gagne la tuile et la pose devant lui.

Il prend ensuite le cache et recouvre une nouvelle tuile. Son tour est maintenant terminé et c'est au joueur suivant de lancer le dé.

S'il se trompe, il laisse la tuile sur la table et replace le cache dessus. Son tour est terminé et c'est au tour du joueur suivant.

***Exemple :** Le dé indique « rouge ». Le joueur annonce à voix haute quelle tuile se trouve sous le cache rouge. Il vérifie en soulevant le cache. S'il a raison, il gagne la tuile et recouvre une autre tuile avec le cache. S'il se trompe, il laisse la tuile sur la table et replace le cache dessus.*

Si le dé indique « blanc », le joueur peut choisir n'importe quel cache et annoncer quelle image se trouve en dessous. Puis, il vérifie en soulevant le cache : S'il s'agit de la bonne tuile, il la gagne.

MAIS : Il est interdit de choisir un cache qui vient d'être découvert (lors du tour précédent) !

Fin de la partie

La partie s'arrête lorsqu'il ne reste plus que 4 tuiles (sous les caches) sur la table. Le joueur qui possède alors le plus de tuiles remporte la partie.

© Studio 100 Animation / Heidi Productions

© 2020





Nanu?



Gioco Ravensburger® n° 20 572 1

Divertente gioco di memoria per
2-4 fan di Heidi dai 4 ai 99 anni

Autore: Heinz Meister

Design: Stefanie Hahn, Produktmacheerei



Contenuto:

24 dischetti illustrati, 5 coperchietti colorati,
1 dado colorato

Obiettivo del gioco è conquistare il maggior numero di dischetti illustrati.

Chi ha buona memoria e riesce a ricordare quali figure si nascondono sotto i coperchietti colorati, ha migliori possibilità di vincere!

Preparazione

Prima di cominciare, staccate i dischetti illustrati dalle fustelle. Disponete sul tavolo tutti i dischetti, con il lato illustrato visibile, osservate bene tutte le figure e nominatele ad alta voce.

Heidi



Peter



Il Nonno



Clara



Signor Sesemann



Dete



Signorina Rottenmeier



Nonna di Peter



Nonna di Clara



Teresa



Karl



Thomas



Nebbia



Frizzy



Cip



Orso



Bianchina



Nerina



Coniglio



scoiattolo



Lupo



Marmotta



Farfalla



Aquila



Nanu? Si comincia!

Il giocatore più grande di età prende i coperchietti colorati e li posa uno dopo l'altro su cinque dischetti illustrati. Mentre compie questa azione, deve sempre indicare a voce alta quale coperchietto copre quale immagine, esempio:

“Metto il coperchietto rosso sulla figura di Heidi, quello blu sulla figura di Nebbia ...”

Dopo aver coperto i cinque dischetti illustrati, il turno passa al giocatore successivo. Al tuo turno, lancia il dado colorato. Ricordi quale figura si nasconde sotto il coperchietto del colore corrispondente a quello ottenuto con il lancio del dado? Allora prima nominala a voce alta, poi puoi alzare il coperchietto e guardare!

Se hai indovinato, conquisti il dischetto illustrato. Appoggialo sul tavolo, davanti a te. Ora prendi il coperchietto e mettilo sotto un nuovo dischetto.

Il tuo turno è terminato, tocca al prossimo giocatore lanciare il dado..

Se non hai indovinato, devi lasciare il dischetto sul tavolo. Coprilo di nuovo con il coperchietto.

Il tuo turno è terminato, tocca al giocatore successivo.

***Esempio:** con il lancio del dado hai ottenuto il colore rosso. Nomina ad alta voce quale figura si nasconde sotto il coperchietto rosso. Poi solleva il coperchietto e guarda. Se hai indovinato, puoi prendere il dischetto e*

mettere il coperchietto sopra a una nuova figura. Se, invece, hai sbagliato, devi lasciare la figura sul tavolo e coprirla di nuovo con il coperchietto.

Se con il lancio del dado ottieni il colore bianco, puoi scegliere un coperchietto qualsiasi e dire ad alta voce quale figura si nasconde lì sotto. Poi solleva il coperchietto e guarda: se hai indovinato, hai conquistato il dischetto illustrato.

MA: non puoi mai scegliere il coperchietto posato per ultimo (durante il turno precedente)!

Fine della partita

La partita termina quando sul tavolo rimangono quattro dischetti coperti.

A questo punto, vince chi possiede il maggior numero di dischetti illustrati.

© Studio 100 Animation / Heidi Productions

© 2020

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9 • CH-5436 Würenlos

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 2460 • D-88194 Ravensburg

www.ravensburger.com



238261