

Ene Mene Muh

Mein erster Spielspaß!

Eckig, rund, kunterbunt

Rond, carré, coloré • Angoloso, rotondo, colorato



Formen und Farben erkennen und zuordnen

La reconnaissance et l'affectation des formes et couleurs

Riconoscimento e assegnazione di forme e colori



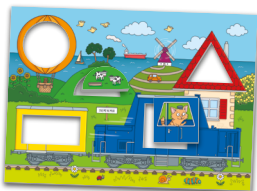


Eckig, rund, kunterbunt

**Ein farbenfrohes Formen-Einlegespiel
für 2– 4 Spieler ab 3 Jahren**

Seht euch mal den abenteuerlustigen Oskar an. Zusammen mit Katze Krümel probiert er alles aus. Sie fahren mit dem Zug durch die Landschaft, helfen auf dem Bauernhof, bringen das Kinderzimmer durcheinander und gleiten über die Wellen. Aber jetzt seid ihr gefragt, denn überall fehlt etwas auf den Bildern. Könnt ihr mit etwas Glück die fehlenden Teile erwürfeln und passend einlegen?

4 Legetafeln



1 Farbwürfel

20 beidseitig
bedruckte Formenteile

Spielvorbereitung

Sucht euch eine Legetafel aus und löst vor dem ersten Spielen ganz vorsichtig die Formenteile heraus.

Entscheidet euch vor Spielbeginn, mit welcher Seite der Formenteile ihr spielen wollt: mit der einfarbigen Seite oder mit der illustrierten Seite. Legt die Formenteile dann mit der ausgewählten Seite nach oben für jeden Spieler gut erreichbar in die Tischmitte.



Spielen zwei Spieler, so kann jeder mit zwei Legetafeln spielen.

Spielablauf



Mit dem Abzählreim **ENE MENE MUH UND DRAN BIST DU** legt der jüngste Spieler fest, wer beginnt. Gewürfelt wird dann reihum im Uhrzeigersinn.

Habt ihr eine Farbe gewürfelt, dürft ihr **das Formenteil in der gewürfelten Farbe** aufnehmen und an die passende Stelle in eurem Bild legen.

Je nachdem, wie ihr euch entschieden habt, ist es entweder die Seite mit der Illustration in der gewürfelten Farbe oder die einfarbige Seite.



Dann kommt der nächste Spieler an die Reihe. Habt ihr das Formenteil der gewürfelten Farbe bereits, gebt den Würfel weiter und versucht es in der nächsten Runde noch einmal.



Wer den Joker würfelt, darf sich **ein beliebiges Formenteil** nehmen, das in seinem Bild fehlt.

Spielende

Das Spiel endet, wenn der erste Spieler sein Bild vollständig hat. Er hat das Spiel gewonnen.

Übrigens

Auf euren Legetafeln gibt es viel zu entdecken. Wenn ihr sie fertig gelegt habt, erzählt euch gegenseitig, was Oskar und Krümel auf eurem Bild erleben.

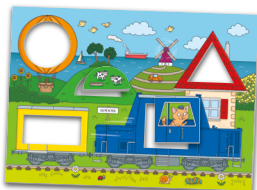
Rond, carré, coloré



Un jeu de pose de formes colorées
pour 2 à 4 joueurs à partir de 3 ans

Regardez l'aventureux Oscar. Avec son amie Miette, la chatte, il ne fait que ce qui lui passe par la tête. Ensemble, ils traversent le paysage en train, aident à la ferme, sèment le désordre dans la chambre d'enfant et glissent sur les vagues. À vous de jouer maintenant, car partout il manque quelque chose sur les images. Pouvez-vous, avec un peu de chance au dé, compléter les pièces manquantes?

4 planches de pose



1 dé de couleur

20 formes imprimées
des deux côtés

Préparatifs

Choisissez une planche et détachez-en avec précaution les pièces, avant de jouer pour la première fois.

Avant de commencer à jouer, décidez si vous souhaitez jouer avec la face de couleur unie ou la face illustrée des formes. En fonction de votre choix, posez les pièces au milieu de la table, de manière bien accessible à tous les joueurs.



Si vous jouez à deux, chacun de vous peut prendre deux planches.

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.

La partie se joue alors dans le sens des aiguilles d'une montre. Si le dé vous indique une couleur, vous prenez alors **la forme de la couleur indiquée par le dé** et vous la placez à l'endroit voulu de votre image. Suivant la décision que vous avez prise au début du jeu, il s'agit soit de la face illustrée de la couleur indiquée par le dé, soit de la face unie.



C'est alors au tour du joueur suivant. Si vous avez déjà posé la forme de la couleur indiquée par le dé, donnez le dé au joueur suivant et retenez votre chance au prochain tour.



Si le dé indique le joker, vous **pouvez choisir une forme quelconque manquant encore dans l'image**.

Fin du jeu

Le jeu s'achève dès que le premier joueur a réussi à compléter son image. Et c'est lui qui gagne.

Du reste

Vos planches vous incitent à découvrir beaucoup plus de choses. Une fois que vous avez complété vos planches, racontez-vous mutuellement les aventures d'Oscar et Miette en fonction de votre image.

Angoloso, rotondo, colorato

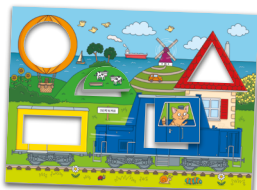


Un colorato gioco di riconoscimento e di inserimento delle forme per 2 - 4 giocatori a partire dai 3 anni di età

Guardate l'avventuroso Oscar. Con gatta Briciola, si lancia in qualsiasi impresa. Viaggiano in treno attraverso i paesaggi, aiutano nei lavori in fattoria, buttano tutto all'aria nella stanza dei bambini e scivolano sulle onde.

Ora sta a voi, perché in ogni illustrazione manca qualcosa. Con un po' di fortuna con il dado, potrete inserire le parti mancanti giuste nelle diverse tavolette.

4 tavolette da gioco



1 dado colorato

20 forme stampate
su entrambi i lati

Preparazione

Ciascun giocatore sceglie una tavoletta e rimuove attentamente le diverse forme prima di giocare per la prima volta.

Inoltre, sempre prima di iniziare il gioco, si decide con quale lato delle forme si vuole giocare: con quello con un solo colore o con quello illustrato. Disponete le varie forme con il lato scelto verso l'alto al centro del tavolo, in modo che siano ben raggiungibili da ciascun giocatore.



Se giocano due giocatori, ognuno può giocare con due tavolette.

Svolgimento del gioco:



Con la filastrocca **ENE MENE MUH, A GIOCARE INIZI TU!** il giocatore più giovane determina chi inizia. Dopodiché i giocatori lanciano il dado in senso orario.

Se il risultato del lancio è un colore, il giocatore può prendere **la forma del colore** uscito e inserirla correttamente nella tavoletta a seconda del lato scelto all'inizio (lato illustrato nel colore uscito o con un solo colore).



Quindi il turno passa al giocatore successivo. Se però la forma nel colore uscito è già stata inserita nella tavoletta, passate il dado al giocatore successivo e riprovateci di nuovo al turno prossimo.



Se lanciando il dado esce il jolly, il giocatore può prendere **una forma a piacere tra quelle mancanti nella propria tavoletta**.

Fine del gioco

Il gioco termina quando il primo giocatore ha completato la propria tavoletta. Questo giocatore ha vinto il gioco.

A proposito

Sulle tavolette c'è molto da scoprire. Al termine del gioco i giocatori possono raccontarsi l'un l'altro le diverse avventure di Oscar e Briciola riportate sulle proprie tavolette.

Art.- Nr. 51292



Art.- Nr. 51293



Art.- Nr. 51290

Art.- Nr. 51291

Ene Mene Muh

Spielidee / Idée du jeu / Ideazione:
Illustration / Graphiques / Illustrazioni:
Redaktion / Rédaction / Redazione:

Ingeborg Ahrenkiel
Eva Künzel
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. 51422

