

22600

LITTLE VILLAGE

Spielanleitung * Instruction * Règle du jeu * Regla del juego * Spelregels * Manuale * 说明书



beleduc

Das Spiel fördert:

The game develops/Le jeu favorise/El juego fomenta/Het spel stimuleert/Questo gioco stimola/ 游戏培养:



Mathematische Bildung: Strategisches Setzen der Spielfigur
Mathematical Education: Strategic placement of the game piece
Formation mathématique: Positionnement stratégique du personnage
Desarrollo matemático: Colocación estratégica de la figura
Rekenkundige ontwikkeling: Strategische plaatsing van de spelfiguur
Educazione matematica: Posizionamento strategico della pedina
数学教育: 游戏的战略部署



Sprachliche Bildung: Erkennen und Benennen von Farben; Kommunikation über das Spielgeschehen
Linguistic Education: Recognition and naming of colours; communication about the game events
Formation linguistique: Reconnaissance et dénomination des couleurs; communication sur les événements du jeu
Desarrollo del lenguaje: Reconocimiento y denominación de los colores; comunicación sobre el desarrollo del juego
Taalkundige ontwikkeling: Herkennen en benoemen van kleuren; communicatie over het spelverloop
Educazione linguistica: Riconoscimento e denominazione dei colori; comunicazione sulla scena del gioco
社会教育: 识别和命名颜色; 关于游戏过程的沟通



Soziale Bildung: Gemeinsames Spielen
Social Education: Playing together
Sociabilisation: Jeu collectif
Desarrollo social: Juego en común
Sociale ontwikkeling: Samen spelen
Educazione sociale: Gioco collettivo
语言教育: 和同伴一起愉快 地游戏

Spielinformationen:

Game informations/Informations sur le jeu/Información sobre el juego/Spelinformatie/
Informazioni sul gioco/ 游戏信息:



LITTLE VILLAGE



Inhalt

- a) 1 Spielbrett
- b) 4 Spielfiguren
- c) 1 Würfel
- d) 24 Spielkarten

b)



c)



a)



d)



Contents

- a) 1 game board
- b) 4 game pieces
- c) 1 die
- d) 24 playing cards



Contenido

- a) 1 tablero de juego
- b) 4 figuras
- c) 1 dado
- d) 24 cartas



Contenuto

- a) 1 tabellone
- b) 4 figure di gioco
- c) 1 dado
- d) 24 carte da gioco



Contenu

- a) 1 plateau de jeu
- b) 4 figurines de jeu
- c) 1 dé
- d) 24 cartes à jouer



Inhoud

- a) 1 speelbord
- b) 4 spelfiguren
- c) 1 dobbelsteen
- d) 24 spelkaarten



游戏配件

- a) 1 个游戏板
- b) 4 个捕鼠棋子
- c) 1 一个骰子
- d) 24 张游戏卡

Autor

Norbert & Judith Proena seit 1981 verheiratet. Norbert Proena geboren 1954. Ausbildung zum Werkzeugmacher und Studium zum Maschinenbautechniker. Das Entwickeln von Spielen war während der Berufstätigkeit ein Hobby. Jetzt im Ruhestand wurde es zum Beruf. Judith Proena geboren 1956. Nach der Geburt von zwei Töchtern wurde die Krankenschwester Familienmanagerin. Jetzt sind Handarbeiten, die Leitung eines Nähkurses und die Begleitung der Spielideen ihre Hobbys.



Author

Norbert & Judith Proena have been married since 1981. Norbert Proena was born in 1954. He was trained as a toolmaker studied mechanical engineering. Developing games was his hobby while working as a mechanical engineer. Now that he's retired, it's become his job. Judith Proena was born in 1956. After the birth of her two daughters, the certified nurse turned to the job of managing a family. Now her hobbies are handicrafts, teaching a sewing course and supervising the development of game ideas.

Auteur

Norbert & Judith Proena mariés depuis 1981. Norbert Proena né en 1954. Apprentissage en tant qu'outilleur et études en ingénierie mécanique. La création de jeux était son hobby durant ses années d'activité. Une fois à la retraite, il en a fait son métier. Judith Proena née en 1956. Après la naissance de ses deux filles, cette infirmière est devenue mère au foyer. Elle s'occupe désormais de travaux manuels, d'animer un cours de couture et de proposer des idées de nouveaux jeux.

Autor

Norbert y Judith Proena están casados desde 1981. Norbert Proena nació en 1954. Se formó como fabricante de herramientas y realizó sus estudios universitarios como ingeniero técnico mecánico. Cuando estaba en activo desarrollaba juegos en su tiempo libre. Ahora que está jubilado, su afición se ha convertido en una profesión. Judith Proena nació en 1956. Después del nacimiento de sus dos hijas, la enfermera pasó a dedicarse a la familia. Ahora, las manualidades, la dirección de un curso de costura y la colaboración en ideas para juegos forman parte de sus aficiones.

Auteur

Norbert & Judith Proena getrouwd sinds 1981. Norbert Proena geboren in 1954. Opgeleid als gereedschapsmaker met een studie werktuigbouwkunde. Het ontwikkelen van spellen was een hobby tijdens het professionele leven. Nu met pensioen, werd het een beroep. Judith Proena geboren in 1956. Na de geboorte van twee dochters werd het beroep van verpleegster gewisseld tot 'manager van het gezin'. Nu zijn haar hobby's de handenarbeid, het runnen van een naaicursus en het begeleiden van het spelideeën.

Autore

Norbert & Judith Proena, sposati dal 1981. Norbert Proena, nato nel 1954. Ha studiato come attrezzista, laureandosi come tecnico di ingegneria meccanica. Lo sviluppo dei giochi è sempre stato un hobby nel corso dell'attività lavorativa. Ora, in pensione, è divenuto un vero e proprio lavoro. Judith Proena, nata nel 1956. Dopo aver dato alla luce due figlie, da infermiera si è dedicata alla gestione della famiglia. Ora i suoi hobby includono lavori manuali, la direzione di un corso di cucito e l'aiuto nello sviluppo di idee di gioco.

游戏作者

Norbert & Judith Proena在1981年结为夫妇，是一对恩爱的夫妻。Norbert Proena出生于1954年，曾是一名接受过专业学习的机械工程师，爱好是开发游戏。现在他退休了，开发游戏是他目前的新工作。Judith Proena出生于1956年，曾是一名专业的护士。在二女儿出生之后，她辞去工作，全力照顾家庭，成为一名全职主妇。现在，她的爱好是制作手工艺品、教授缝纫机课程和监督游戏创意的开发。



Illustration

Daniel Döbner wurde 1974 geboren. Er ist Illustrator, Storyboarder, Maler und Spraycan Artist. 2005 hat er sein Studium der Illustration an der Fachhochschule in Münster erfolgreich abgeschlossen. Inzwischen wurden zahlreiche Kinderbücher sowie Brett- und Kartenspiele mit seinen Illustrationen bei verschiedenen Verlagen veröffentlicht. Seine vielseitigen Fertigkeiten, auf den unterschiedlichsten Gebieten bieten ihm einen abwechslungsreichen Beruf und seine freien Werke sind seit 1996 auf Ausstellungen und Fassaden weltweit zu finden. Seit 2005 lebt er mit seiner Familie in der Wahlheimatstadt Amsterdam.



Illustration

Daniel Döbner was born in 1974. He is an illustrator, storyboard artist, painter and spray can artist. He successfully completed his studies in illustration at the University of Applied Sciences in Münster in 2005. Since then, numerous children's books as well as board and card games featuring his illustrations have been published by various publishers. His versatile skills, in the widest range of fields, offer him a varied profession and his works in the public domain have been found at exhibitions and on facades worldwide since 1996. He has been living with his family in his adopted city of Amsterdam since 2005.



Illustration

Daniel Döbner est né en 1974. Il est illustrateur, storyboarder, peintre et graffeur. En 2005, il termine avec succès ses études d'illustration à la Haute école spécialisée de Münster. Depuis, de nombreux livres pour enfants ainsi que des jeux de société et des jeux de cartes avec ses illustrations ont été publiés par différents éditeurs. Ses compétences polyvalentes, dans les domaines les plus divers, lui permettent de s'épanouir dans plusieurs domaines, et ses œuvres libres sont visibles depuis 1996 dans des expositions et des façades dans le monde entier. Depuis 2005, il vit avec sa famille dans sa ville d'adoption, Amsterdam.



Ilustración

Daniel Döbner nació en 1974. Es ilustrador, dibujante, pintor y artista de aerosol. En 2005 terminó con éxito sus estudios de ilustración en la Universidad de Ciencias Aplicadas de Münster. Mientras tanto, varios editores han publicado numerosos libros infantiles, así como juegos de mesa y de cartas, con sus ilustraciones. Sus versátiles habilidades, en los más diversos campos, le ofrecen una profesión variada y sus obras libres se pueden encontrar desde 1996 en exposiciones y fachadas de todo el mundo. Desde 2005 vive con su familia en la ciudad de Ámsterdam, su residencia por elección.



Illustratie

Daniel Döbner werd geboren in 1974. Hij is illustrator, storyboarder, schilder en spraycan-kunstenaar. In 2005 voltooide hij met succes zijn studie illustratie aan de Hogeschool voor Toegepaste Wetenschappen in Münster. Inmiddels zijn er talloze kinderboeken en bord- en kaartspellen met zijn illustraties uitgegeven door verschillende uitgevers. Zijn veelzijdige vaardigheden, in de meest uiteenlopende vakgebieden, bieden hem een gevarieerd beroep en zijn vrije werken zijn sinds 1996 te vinden op tentoonstellingen en gevels over de hele wereld. Sinds 2005 woont hij met zijn gezin in Amsterdam.



Illustrazione

Daniel Döbner è nato nel 1974. È un illustratore, storyboarder, pittore e graffitista. Nel 2005 ha concluso con successo i suoi studi di illustrazione presso l'Università di Scienze Applicate di Münster. Nel frattempo, le sue illustrazioni sono state utilizzate in numerosi libri per bambini, giochi da tavolo e di carte pubblicati da diversi editori. Le sue molteplici competenze, espresse nei più disparati settori, gli hanno permesso di svolgere la propria attività in maniera variegata, e fin dal 1996 è possibile ammirare le sue opere presso mostre e pareti urbane di tutto il mondo. Dal 2005 vive con la sua famiglia ad Amsterdam, sua città di elezione.



游戏设计

插画家Daniel Dobner 出生于1974年，他还是一位故事脚本艺术家、画家和喷雾艺术家。2005年，他在麻省理工大学成功地完成了插画专业的学习。之后，他的许多儿童书籍以及以插图为主题的故事脚本和纸牌游戏被各大出版商相继出版。他非常多才多艺，在多个领域都有发展，他本人也有着丰富而多样的职业生涯。自1996年以来，他的一些公共领域的作品在世界各地展览展示。2005年以后，他一直与家人住在他心仪的城市阿姆斯特丹。



22600 Little Village

Die Ratten müssen raus aus der Stadt und so zieht jeder Rattenfänger aus einer anderen Ecke der Stadt los, um seiner Aufgabe nachzukommen. Doch wenn man sich schon fast am Ziel wähnt kann es sein, dass die Ratten ihre Position ändern, oder eine Katze kommt und einige Ratten zurück in die Stadt jagt. Nur, wer alle Ratten einfangen und sicher aus der Stadt bringen konnte, gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung

Spielbrett in die Mitte des Tisches legen und die Rattenfänger-Figuren in der jeweiligen Ecke des Spielbrettes aufstellen. Anschließend erhält jeder Spieler die 6 Karten, deren Rückseite mit der Farbe der Spielfigur übereinstimmt und deckt die oberste Karte auf. Nun wird der Würfel bereitgelegt.



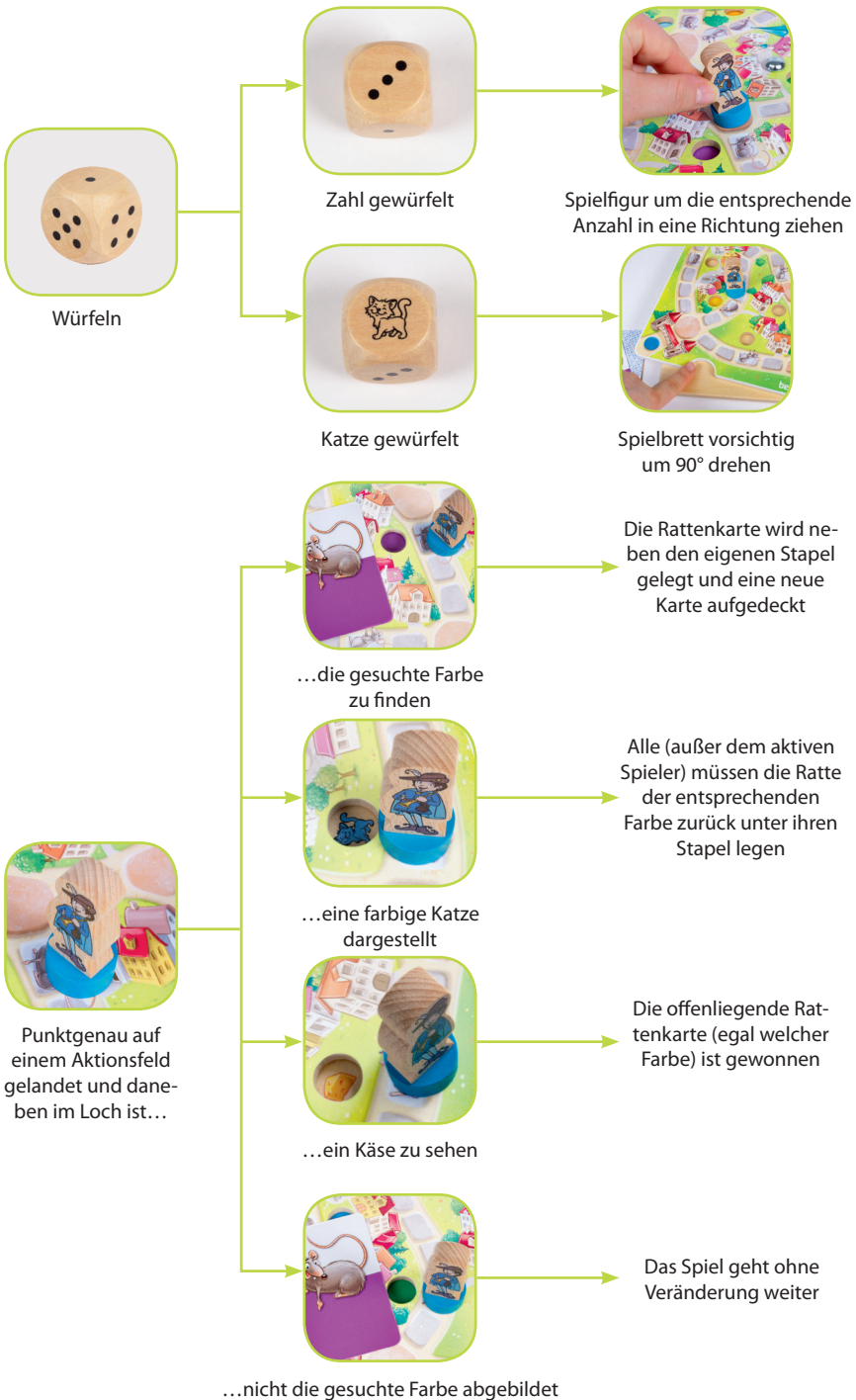
- Spielbrett und Würfel bereitlegen
- Rattenfänger-Figuren aufstellen
- Je 6 Karten (mit entsprechender Rückseite) pro Spieler bereitlegen
- Je oberste Karte des Stapels aufdecken

Spielverlauf

Jeder Spieler schaut sich seine aufgedeckte Karte und die Farbe, die ausgewiesen ist, an. Ziel ist es, auf ein Aktionsfeld (mit einer Ratte) zu kommen, neben dem im Loch die entsprechende Farbe zu finden ist. Der jüngste Spieler beginnt und würfelt. Es ergeben sich folgende Möglichkeiten:

- Es wird eine Zahl gewürfelt: der Spieler kann sich in beliebige Richtung aufmachen, um die angezeigte Farbe zu erreichen (innerhalb eines Zuges darf die Richtung nicht geändert werden; im darauffolgenden Zug kann die Richtung allerdings neu ausgewählt werden).
- Es wird die Katze gewürfelt: der Spieler dreht das Spielbrett vorsichtig um 90° im Uhrzeigersinn, woraufhin sich eine neue Konstellation auf dem Spielbrett ergibt. Danach ist der Zug für den aktiven Spieler beendet.

Auf einem Feld des Spielplans darf immer nur eine Figur stehen. Kommt ein Spieler mit seinem Rattenfänger auf ein Feld, das bereits besetzt ist, muss der aktive Spieler auf das nächste freie Feld ziehen. Übersprünge Felder werden dabei nicht mitgezählt. Wurde eine Ratte „gefangen“ darf die Karte neben dem eigenen Stapel abgelegt werden und eine neue Karte wird aufgedeckt. Kommt ein Spieler während seines Zuges auf ein Aktionsfeld, neben dem ein Käse zu sehen ist, fängt er die Ratte auf seiner offenliegenden Karte – egal welche Farbe sie anzeigt. Sobald ein Spieler neben einem Aktionsfeld mit einer farbigen Katze landet, müssen alle, außer dem aktiven Spieler, die bereits eine Ratte mit der entsprechenden Farbe gesammelt haben, diese wieder unter ihren verdeckten Stapel legen – die Ratten sind also wieder entwischt.





Spielende

Das Spiel endet sobald ein Spieler seinen Stapel abgearbeitet hat und alle seine Ratten aus der Stadt gebracht hat – also wieder auf seinem Startfeld angekommen ist. Das Startfeld muss dabei punktgenau erreicht werden.

Gemeinsame Rattenjagd (Alter: 4+)

Für diese Variante wird nur ein Rattenfänger und die entsprechenden Rattenkarten benötigt. Die Spieler versuchen also nach und nach gemeinsam alle Ratten einzufangen und aus der Stadt zu bringen. Die Regeln bleiben identisch mit denen der Grundspielvariante – außer, dass durch das Ziehen auf ein Aktionsfeld mit einer farbigen Katze, eine eigene Karte entsprechender Farbe wieder unter den Stapel gemischt werden muss.

Tipps für Erzieher/-innen



Bewegungsspiel Katz & Maus (Alter: 4+)

Alle Kinder stellen sich in einen Kreis und halten sich an den Händen. Es wird eine „Maus“ bestimmt (Person, die wegläuft) und eine „Katze“ (Jäger). Ziel des Spiels ist es, dass die Katze die Maus fängt – die Katze kann jedoch nicht ins Mauseloch (das innere des Kreises) vordringen. Immer wieder halten 2 Kinder im Kreis ihre Arme etwas hoch, sodass die Maus nach draußen kommt, um vor der Katze zu fliehen. Mit derselben Vorgehensweise kann die Maus auch wieder in ihr Mauseloch verschwinden. Die Runde endet, sobald die Maus gefangen ist (oder nach einer vorgegebenen Zeit – z.B. 2min – wenn die Maus immer fliehen konnte). Anschließend werden die Rollen neu verteilt.



Tierkunde (Alter: 5+)

Nehmen Sie Ratten und Mäuse zum Anlass, um mit den Kindern über verschiedene Tiere zu sprechen. Welche Tiere kennen die Kinder? Was wissen die Kinder über diese speziellen Tiere (z.B. Größe, Aussehen, Fressverhalten,...). Entscheiden Sie sich gemeinsam für ein Tier, das besonders intensiv betrachtet wird und gestalten Sie in Ihrer Gruppe ein Poster zu diesem Tier.

Tipps für Eltern

Reden Sie mit Ihrem Kind über die natürliche Lebensart von Ratten und Mäusen. Welche Unterschiede gibt es? Was fressen die Nagetiere eigentlich? Wo halten sich Mäuse im Winter auf? Was bedeutet eigentlich Winterschlaf oder Winterruhe?



22600 Little Village

The rats have to leave the city and so every rat catcher sets out into the city from different corners to do his job. But just when you think you've almost achieved your goal, the rats might change their position, or a cat may come and chase some of the rats back into town. Only those who can catch all the rats and get them safely out of town will win the game.

Game preparation

Place the game board in the middle of the table and place the rat catcher pieces in each corner of the game board. Each player is then given the 6 cards that have backs matching the colour of the game piece, and turns over the top card. The die is now set out.



- Set out the game board and die
- Set up the rat catcher pieces
- Set out 6 cards (with corresponding backs) for each player
- Turn over the top card in the deck

How to play

Each player looks at his face-up card and the colour that is shown. The goal is to get to an action square (with a rat) next to which the corresponding colour can be found in the hole. The youngest player starts by rolling the die. The following possibilities exist:

- A number is rolled: the player can go in any direction to reach the colour shown (the direction cannot be changed within a turn, but the direction can be changed on the following turn).
- The cat is rolled: the player turns the game board gently 90° clockwise, resulting in a new setup on the game board. After that, the active player's turn is over.

Only one piece at a time may be placed on a square on the game board. If a player moves his rat catcher to a square that is already occupied, the active player must move to the next free square. Skipped squares are not counted. If a rat has been "caught", the card can be placed next to your deck and a new card turned over. If a player reaches an action square with a piece of cheese next to it during his turn, he catches the rat on his face-up card – no matter what colour it shows. As soon as a player lands next to an action square with a coloured cat, all of the players, except the active player, who have already collected a rat with the corresponding colour must put it back under their face-down deck – so the rats have escaped again.



Roll the die



Number rolled



Move the game piece by the appropriate number in one direction



Cat rolled



Turn game board gently by 90°



...the colour you are looking for

The rat card is placed next to your deck and a new card is turned over



...a coloured cat

Everyone (except the active player) must put the rat of the corresponding colour back under their deck



Landed exactly on an action square and next to it in the hole is...



...some cheese

The face-up rat card (no matter which colour) is won



...not the colour you are looking for

The game continues without change



End of the game

The game ends as soon as a player has finished his deck and got all his rats out of town – i.e. he has returned to his starting square. The starting square must be reached precisely.

Communal rat hunt (age: 4+)

Only a rat catcher and the corresponding rat cards are needed for this version. So the players gradually try to catch all the rats together and get them out of the town. The rules remain identical to those of the basic game version – except that, by moving to an action square with a coloured cat, a separate card of the same colour must be shuffled back into the deck.

Tips for Educators



Cat & Mouse movement game (age: 4+)

All the children stand in a circle and hold hands. A “mouse” (person running away) and a “cat” (hunter) are chosen. The aim of the game is for the cat to catch the mouse – but the cat cannot go into the mouse hole (the inside of the circle). Again and again, 2 children in the circle hold their arms up a little so that the mouse comes outside to escape from the cat. The mouse can also disappear back into its mouse hole again in the same way. The round ends as soon as the mouse is caught (or after a given time – e.g. 2 min – if the mouse was always able to escape). The roles are then redistributed.



Zoology (age: 5+)

Use the rats and mice as an opportunity to discuss different animals with the children. Which animals do the children know? What do the children know about these specific animals (e.g. size, appearance, eating behaviour,...)? Decide together on an animal that will be looked at particularly closely and create a poster for this animal in your group.

Tips for parents

Talk to your child about the natural way of life of rats and mice. What are the differences? What do rodents actually eat? Where do mice live in winter? What does hibernation actually mean?



22600 Little Village

Les rats doivent quitter la ville et chaque joueur de flûte sort d'un autre coin de la ville pour faire son travail. Mais dès que l'on pense avoir atteint sa destination, les rats peuvent changer de position, ou un chat peut venir chasser des rats en ville. Seuls ceux qui peuvent attraper tous les rats et les faire sortir de la ville en toute sécurité gagneront la partie.

Préparation au jeu

Place la planche au milieu de la table et pose les figurines de joueurs de flûte dans chaque coin de la planche. Chaque joueur reçoit ensuite les 6 cartes dont le verso correspond à la couleur de la figurine et retourne la carte située sur le haut de la pile. On prépare ensuite le dé.



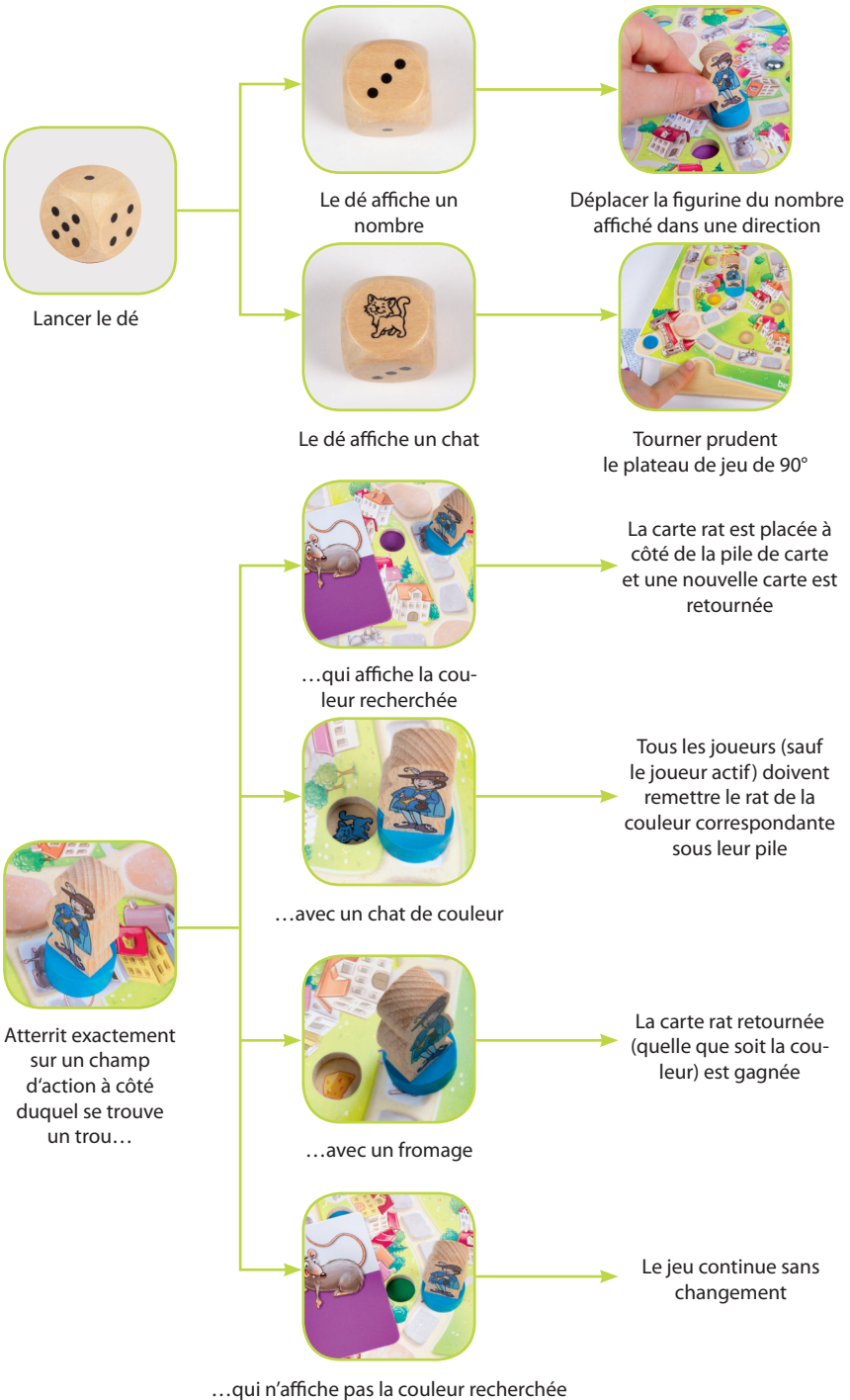
- Préparation du plateau de jeu et du dé
- Mettre en place les figurines de joueurs de flûte
- Préparer 6 cartes pour chaque joueur (verso assorti)
- Découvrir la carte du dessus de chaque pile

Déroulement du jeu

Chaque joueur regarde sa carte face visible et la couleur affichée. Le but est d'arriver à un champ d'action (avec un rat) à côté duquel un trou indique la couleur correspondante. Le joueur le plus jeune commence et lance le dé. Les possibilités suivantes se présentent :

- Le dé affiche un nombre : le joueur peut aller dans n'importe quelle direction pour atteindre la couleur indiquée (la direction ne peut pas être changée dans un coup, mais lors du coup suivant).
- Le dé affiche un chat : le joueur tourne prudemment la planche de 90° dans le sens des aiguilles d'une montre, ce qui donne une nouvelle constellation sur la planche. Ensuite, c'est au tour du joueur suivant.

Une seule pièce à la fois peut être placée sur une case du plateau de jeu. Si un joueur arrive avec son joueur de flûte sur un terrain déjà occupé, le joueur actif doit passer au terrain libre suivant. Les champs sautés ne sont pas comptés. Si un rat a été « capturé », la carte peut être placée à côté de la pile du joueur et une nouvelle carte peut être retournée. Si, pendant son tour, un joueur entre dans un champ d'action à côté duquel un fromage est visible, il attrape le rat sur sa carte exposée - peu importe la couleur qu'elle montre. Dès qu'un joueur atterrit à côté d'un terrain d'action avec un chat de couleur, tous les joueurs, sauf le joueur actif, qui ont déjà récupéré un rat de la couleur correspondante doivent le remettre sous leur pile cachée - ainsi les rats se sont encore échappés.





Fin du jeu

Le jeu se termine dès qu'un joueur a terminé sa pile et qu'il a fait sortir tous ses rats de la ville, c'est-à-dire qu'il est revenu sur sa case de départ. Il faut impérativement retourner à la case de départ.

Chasse au rat commune (âge : 4+)

Pour cette variante, seul un chasseur de rats et les cartes de rats correspondantes sont nécessaires. Ainsi, les joueurs essaient progressivement d'attraper tous les rats ensemble et de les faire sortir de la ville. Les règles restent identiques à celles de la variante de base du jeu - sauf qu'en arrivant sur un champ d'action avec un chat de couleur, il faut mélanger une carte de la même couleur dans la pile.

Conseils pour les éducateurs



Jeu de mouvement Chat & Souris (âge : 4+)

Tous les enfants se tiennent en cercle et se tiennent la main. Il faut choisir une « souris » (personne fuyant) et un « chat » (chasseur). Le but du jeu est que le chat attrape la souris - mais le chat ne peut pas pénétrer dans le trou de la souris (l'intérieur du cercle). 2 enfants du cercle tiennent toujours leurs bras en hauteur, de sorte que la souris puisse sortir et fuir le chat. Cela permet également à la souris de disparaître rapidement dans son trou de souris. Le tour se termine dès que la souris est attrapée (ou après un certain temps - par exemple 2 min - si la souris arrive toujours à fuir). Les rôles sont ensuite redistribués.



Zoologie (âge : 5+)

Les rats et les souris vous permettent de parler d'animaux avec les enfants. Quels animaux les enfants connaissent-ils ? Que savent les enfants de ces animaux spéciaux (taille, apparence, comportement alimentaire, etc.) ? Décidez ensemble d'un animal qui fera l'objet d'un examen particulièrement intensif et créez une affiche pour cet animal dans votre groupe.

Conseils pour les parents

Parlez à votre enfant du mode de vie naturel des rats et des souris. Quelles sont les différences ? Que mangent les rongeurs ? Où vivent les souris en hiver ? Qu'est-ce que l'hibernation ?



22600 Little Village

Las ratas tienen que salir de la ciudad y cada flautista de Hamelín sale de un rincón distinto de la ciudad para hacer su trabajo. Pero cuando se cree que ya casi que se ha alcanzado el objetivo, las ratas pueden cambiar de posición o puede venir un gato y perseguir algunas ratas de vuelta a la ciudad. Solo aquel que pueda atrapar a todas las ratas y sacarlas a salvo de la ciudad ganará el juego.

Preparación del juego

Se pone el tablero en el centro de la mesa y se colocan las figuras del flautista de Hamelín en cada esquina del tablero. Cada jugador recibe entonces las 6 cartas, cuyo reverso coincide con el color de la ficha, y destapa la carta superior. Se coloca el dado encima de la mesa.



- Se preparan el tablero de juego y el dado
- Se colocan de pie las figuras del flautista de Hamelín
- 6 cartas (con el reverso correspondiente) para cada jugador
- Se destapa la carta superior de cada montón

Funcionamiento del juego

Cada jugador mira su carta destapada y el color que se muestra. El objetivo es llegar a una casilla de acción (con una rata) junto a la cual se puede encontrar el color correspondiente en el agujero. Empieza el jugador más joven. Tira el dado. Pueden darse las siguientes situaciones:

- Sale un número: el jugador puede ir en cualquier dirección para alcanzar el color mostrado (no se puede cambiar de dirección dentro de un mismo turno, pero se puede cambiar de dirección en el siguiente).
- Sale un el gato: el jugador gira el tablero 90° cuidadoso en el sentido de las agujas del reloj, lo que forma una nueva disposición en el tablero. Después de eso, termina el turno de dicho jugador.

Solo se puede colocar una ficha a la vez en cada casilla del tablero de juego. Si un jugador llega con su flautista de Hamelín a una casilla que ya está ocupada, dicho jugador debe pasar a la siguiente casilla libre. Los casillas de salto no se cuentan. Si un jugador «captura» una rata, coloca la carta al lado de tu montón y destapa una nueva carta. Si un jugador entra durante su turno en una casilla de acción al lado de la cual se ve un queso, atrapa a la rata en su carta expuesta, sin importar el color que muestre. En cuanto un jugador llegue a una casilla de acción con un gato de color, todos los jugadores, excepto el jugador activo, que ya han capturado una rata con el color correspondiente deben volver a ponerla debajo de su montón oculto. De este modo, las ratas han escapado de nuevo.



Se tira el dado



Sale un número



Mover la ficha en una dirección el número de pasos correspondiente



Sale un gato



Girar el tablero de juego 90° cuidadoso



...el color que busca

Coloca la carta de la rata al lado de tu montón y destapa una nueva carta



...un gato de color

Todos (excepto el jugador activo) deben poner la rata del color correspondiente debajo de su montón



Aterrizaste exactamente en una casilla de acción y junto a ella en el agujero se encuentra...



...un queso

Ganas la carta de la rata expuesta (no importa de qué color)



...un color que no buscas

El juego continúa sin cambios



Final del juego

El juego termina tan pronto como un jugador haya terminado su montón y sacado todas sus ratas de la ciudad - es decir, haya regresado a su casilla de salida. Hay que llegar justo a la casilla de salida.

Caza conjunta de ratas (edad: 4+)

Para esta versión solo se necesita un flautista de Hamelín y las cartas de ratas correspondientes. Los jugadores intentan poco a poco atrapar juntos a todas las ratas y sacarlas de la ciudad. Las reglas siguen siendo idénticas a las de la versión básica del juego - excepto que al llegar a una casilla de acción con un gato de color, debe volver a colocarse debajo del montón una carta propia del color correspondiente.

Consejos para educadores



Juego de movimiento Gato y Ratón (edad: 4+)

Todos los niños se ponen de pie en círculo y se cogen de las manos. Se elige a un «ratón» (persona que huye) y un «gato» (cazador). El objetivo del juego es que el gato atrape al ratón, pero el gato no puede entrar en el agujero del ratón (el interior del círculo). Una y otra vez 2 niños del círculo levantan un poco los brazos, de modo que el ratón sale hacia fuera para huir del gato. Siguiendo el mismo procedimiento, el ratón puede volver a desaparecer entrando por el agujero. La ronda termina en cuanto se atrapa el ratón (o después de un tiempo establecido, por ejemplo, 2 minutos, cuando el ratón consiga huir). A continuación, se redistribuyen los roles.



Zoología (edad: 5+)

Utilice las cartas como excusa para hablar con los niños de animales. ¿Qué animales conocen los niños? ¿Qué saben los niños sobre esos animales concretos (por ejemplo, tamaño, apariencia, comportamiento alimenticio, ...)? Decidan juntos qué animal tratar más en profundidad y creen un póster para dicho animal en su grupo.

Consejos para los padres

Hable con su hijo sobre el comportamiento natural de ratas y ratones. ¿Cuáles son las diferencias? ¿Qué comen los roedores? ¿Dónde pasan los ratones el invierno? ¿Qué significa realmente hibernación o letargo?



22600 Little Village

De ratten moeten de stad verlaten en dus gaat elke rattenvanger vanuit een andere hoek van de stad beginnen om zijn werk te doen. Maar als je denkt dat je bijna je doel hebt bereikt, kunnen de ratten van positie veranderen, of een kat kan komen en sommige ratten terug de stad in jagen. Alleen wie alle ratten kan vangen en ze veilig de stad uit kan krijgen, wint het spel.

Spelvoorbereiding

Plaats het speelbord in het midden van de tafel en plaats de rattenvangerfiguren in elke hoek van het bord. Elke speler krijgt dan de 6 kaarten, waarvan de rugzijde overeenkomt met de kleur van de spelfiguur en elke speler neemt de bovenste kaart van de stapel. Daarna wordt de dobbelsteen klaargelegd.



- Het spelbord en de dobbelsteen klaarleggen
- Rattenvangerfiguren plaatsen
- 6 kaarten per speler (met gelijke achterzijde) voor elke speler
- Iedereen neemt de bovenste kaart van de stapel

Spelwijze

Elke speler kijkt naar zijn open kaart en de kleur die getoond wordt. Het doel is om naar een actieveld (met een rat) te komen waarnaast de bijbehorende kleur in het gat te vinden is. De jongste speler begint en gooit. De volgende mogelijkheden ontstaan:

- Een getal wordt gegooid: de speler kan in elke richting gaan om de getoonde kleur te bereiken (de richting kan niet veranderd worden binnen een zet, maar de richting kan veranderd worden in de volgende zet).
- De kat wordt gegooid: de speler draait voorzichtig het speelbord 90° met de klok mee, wat resulteert in een nieuwe spelsituatie op het bord. Daarna is beurt van de speler voorbij.

Er mag maar één spelfiguur tegelijk op een vakje van het bord worden geplaatst. Als een speler met zijn rattenvanger naar een veld komt dat al bezet is, moet de actieve speler naar het volgende vrije veld gaan. Overgeslagen velden worden niet meegeteld. Als een rat is „gevangen“, kan de kaart naast de eigen stapel worden gelegd en een nieuwe kaart worden genomen. Als een speler tijdens zijn beurt op een actieveld komt waarbij een stuk kaas te zien is, vangt hij de rat op zijn open kaart - ongeacht de kleur. Zodra een speler naast een actieveld met een gekleurde kat komt te staan, moeten alle spelers (behalve de speler die aan de beurt is) die al ratten met de bijbehorende kleur hebben verzameld, deze weer onder hun verborgen stapel leggen. De ratten zijn weer ontsnapt...



Gooien



Aantal gegoid



Verplaats de spelfiguur volgens het geworpen getal in één richting



De kat is gegoid



Draai voorzichtig het speelbord 90°



...de gezochte kleur te vinden

De rattenkaart wordt naast de eigen stapel gelegd en er wordt een nieuwe kaart opgelegd



...een gekleurde kat

Iedereen (behalve de actieve speler) moet de rat van de overeenkomstige kleur weer onder de stapel leggen



Precies op een actieveld geland en ernaast in het gat is...



...een stuk kaas

De open rattenkaart (ongeacht welke kleur) is gewonnen



...niet de gezochte kleur

Het spel gaat verder zonder verandering



Einde van het spel

Het spel eindigt zodra een speler zijn stapel heeft uitgespeeld en al zijn ratten uit de stad heeft gebracht, d.w.z. is teruggekeerd naar het startveld. Het startveld moet precies worden bereikt.

Gezamenlijke rattenjacht (leeftijd: 4+)

Voor deze variant zijn alleen een rattenvanger en de bijbehorende rattenkaarten nodig. De spelers proberen geleidelijk alle ratten bij elkaar te vangen en uit de stad te brengen. De regels blijven identiek aan die van de basisspelvariant, behalve dat door het actiefeld met een gekleurde kat, een eigen kaart van dezelfde kleur weer in de stapel moet worden geschud.

Tips voor leerkrachten



Bewegingsspel kat & muis (leeftijd: 4+)

Alle kinderen staan in een cirkel en houden de handen vast. Een „muis“ (persoon die wegloopt) en een „kat“ (jager) worden bepaald. Het doel van het spel is voor de kat om de muis te vangen, maar de kat kan niet doordringen in het muizengat (de binnenkant van de cirkel). 2 kinderen in een cirkel houden hun armen een beetje omhoog, zodat de muis naar buiten komt om voor de kat te vluchten. Op dezelfde wijze kan de muis ook weer in het muizengat verdwijnen. De ronde eindigt zodra de muis wordt gevangen (of na een bepaalde tijd, bijvoorbeeld 2 min, als de muis steeds kon vluchten). De rollen worden dan opnieuw verdeeld.



Dierkunde (leeftijd: 5+)

Gebruik de muizen en de ratten om met de kinderen over dieren te praten. Welke dieren kennen de kinderen? Wat weten de kinderen over deze bijzondere dieren (bv. grootte, uiterlijk, eetgedrag,...). Beslis samen over een dier dat nader wordt bekeken en maak met de groep een poster over dit dier.

Tips voor ouders

Praat met het kind over de natuurlijke levensstijl van ratten en muizen. Wat zijn de verschillen? Wat eten knaagdieren? Waar blijven muizen in de winter? Wat betekent winterslaap eigenlijk?

22600 Little Village

Bisogna condurre i ratti fuori dalla città e il compito è affidato a ciascun pifferaio magico che si incammina dal fronte opposto. Ma attenzione: quando ormai la meta sembra essere vicina, i ratti possono cambiare posizione o arriva un gatto che ne rincorre qualcuno in direzione della città. Vince il gioco colui che riuscirà a condurre tutti i ratti sani e salvi fuori dalla città.

Preparazione del gioco

Posizionare il tabellone al centro del tavolo e piazzare le pedine del pifferaio magico ad ogni angolo. Ogni giocatore riceve quindi 6 carte, il cui dorso corrisponde al colore della pedina, e scopre la carta superiore. Quindi si procede a lanciare il dado.



- Preparazione del tabellone e del dado
- Piazzare le pedine del pifferaio magico
- Distribuire 6 carte (con il dorso del colore corrispondente) ad ogni giocatore
- Scoprire la carta superiore di ogni mazzo

Svolgimento del gioco

Ogni giocatore osserva la propria carta a faccia in su e il colore indicato. L'obiettivo è quello di raggiungere una casella di azione (con un ratto) e trovare nella buca accanto il colore corrispondente. Inizia il giocatore più giovane e lancia il dado. Si presentano le seguenti possibilità:

- Dal lancio si ottiene un numero: il giocatore può andare in qualsiasi direzione per raggiungere il colore indicato (la direzione non può essere cambiata durante una mossa, ma solo in quella successiva).
- Dal lancio del dado si ottiene un gatto: il giocatore gira il tabellone di 90° prudente in senso orario, dando luogo ad una nuova configurazione dell'area di gioco. Dopo di che, il turno del giocatore attivo termina.

È possibile piazzare una sola pedina alla volta all'interno di una casella del tabellone. Se il pifferaio magico giunge in una casella già occupata, deve essere piazzato in quella libera successiva. Le caselle saltate non vengono conteggiate. Se un ratto viene „catturato“, la carta deve essere posizionata accanto al proprio mazzo e bisogna scoprirne una nuova. Se un giocatore, durante il proprio turno, giunge in una casella di azione raffigurante un pezzo di formaggio, può prendere i ratti raffigurati sulla sua carta scoperta indipendentemente dal colore indicato. Se il giocatore giunge in una casella di azione raffigurante un gatto colorato, tutti i giocatori (tranne quello di turno) che hanno già catturato un ratto del colore corrispondente devono ricollocarlo in fondo al mazzo coperto: i topi sono scappati di nuovo.



Lanciare il dado



Si ottiene un numero



In base al numero ottenuto, spostare la pedina verso una direzione



Si ottiene un gatto



Girare prudente il tabellone di 90°



... il colore che si sta cercando

La carta con i ratti viene posizionata accanto al proprio mazzo e si scopre una nuova carta



Si giunge in una casella di azione e nella buca accanto ad essa si trova ...



...un gatto colorato

Tutti (tranne il giocatore di turno) devono ricollocare il ratto del colore corrispondente in fondo al proprio mazzo



...un pezzo di formaggio

Si ottiene la carta scoperta raffigurante i ratti (indipendentemente dal colore)



... un colore diverso da quello che si sta cercando

Il gioco prosegue senza cambiamenti



Fine del gioco

Il gioco termina quando un giocatore esaurisce tutte le carte del proprio mazzo, portando tutti i ratti fuori dalla città e tornando quindi alla casella di partenza. La casella di partenza deve essere raggiunta con precisione.

Caccia ai ratti (età: 4+)

Per questa variante è previsto solo un pifferaio magico e le relative carte con i ratti. I giocatori cercano insieme di catturare man mano tutti i ratti e di condurli fuori dalla città. Le regole rimangono identiche a quelle della variante di base del gioco, a parte il fatto che quando si giunge in una casella di azione raffigurante un gatto colorato bisogna riporre in fondo al mazzo una carta del colore corrispondente.

Consigli per educatori/educatrici



Gioco di movimento Gatto & topo (età: 4+)

Tutti i bambini in piedi formano un cerchio e si tengono per mano. Si determinano un „topo“ (bambino in fuga) e un „gatto“ (cacciatore). Lo scopo del gioco è che il gatto prenda il topo, ma il gatto non può entrare nella tana del topo (l'interno del cerchio). 2 bambini nel cerchio spostano ripetutamente le braccia in alto per permettere al topo di uscire dal cerchio e fuggire dal gat-to. Allo stesso modo, il topo può rientrare nella sua „tana“ per sfuggire al gatto. Il turno termina quando il topo viene catturato (o dopo un tempo pre-stabilito, ad es. 2 minuti, entro il quale il topo deve continuare a scappare). I ruoli vengono poi ridistribuiti.



Conoscere gli animali (età: 5+)

Prendete spunto dal gioco dei ratti e dei topi per discutere insieme ai bambini sui diversi animali. Quali animali conoscono? Cosa sanno i bambini di questi animali speciali (ad es. dimensioni, aspetto, comportamento alimentare, ...)? Decidete insieme un animale su cui approfondire la conoscenza e realizzate un cartellone su di esso.

Consigli per i genitori

Parlate con vostro figlio dello stile di vita naturale di ratti e topi. Quali sono le differenze? Cosa mangiano i roditori? Dove vivono i topi in inverno? Qual è il significato di letargo o sonno invernale?



22600 Little Village

老鼠必须离开这个城镇，所以每个捕鼠者要从不同角落进入城市捕捉和追赶老鼠。但是当人们你认为自己你几乎达到目标时，老鼠可能会改变他们的位置，也可能或者猫会可能回来追赶一些老鼠再回到城镇里。只有那些能够抓住所有老鼠并安全地离开城镇的人才能够赢得比赛。

游戏准备

将游戏板放在桌子中间，四个捕鼠者放在游戏板的各个角落，然后给每个游戏者发6张游戏卡，所发卡片背面颜色要与游戏者的颜色相匹配，然后翻开第一张游戏卡，现在开始掷骰子。



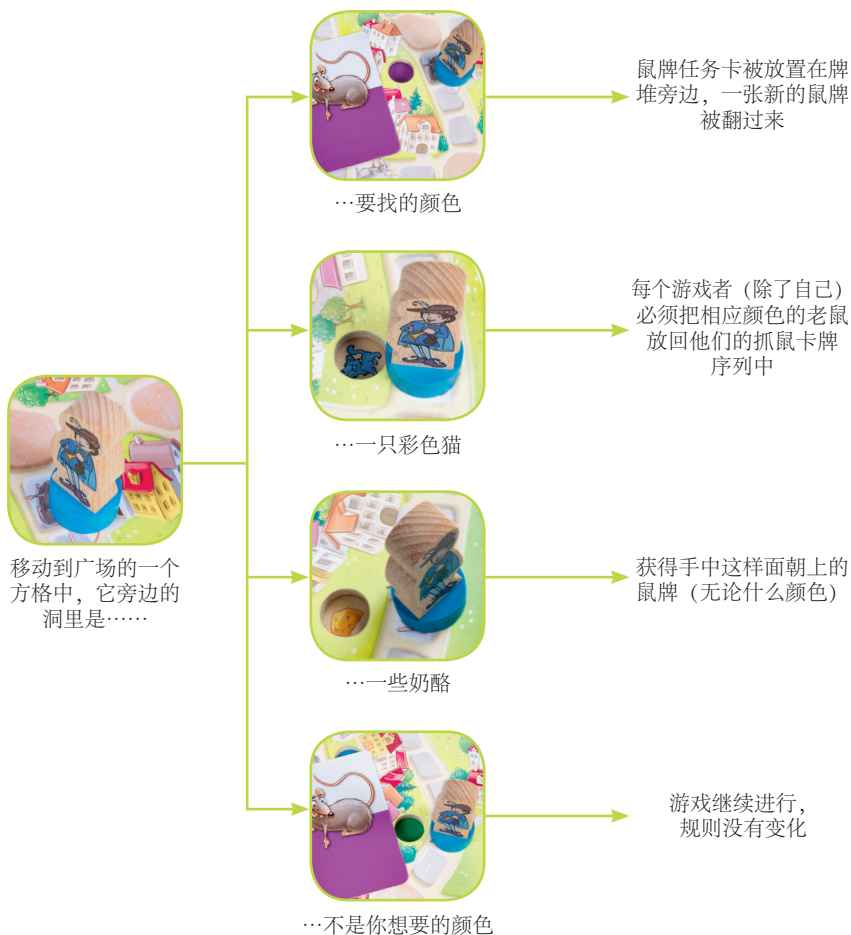
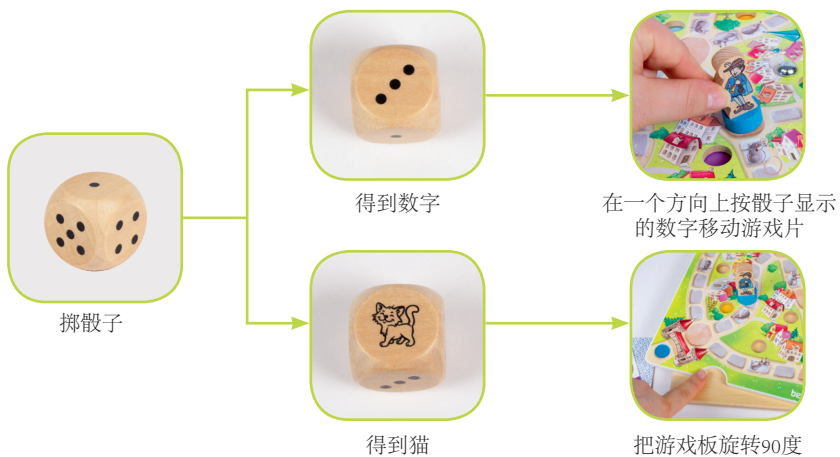
- 放置游戏板和骰子
- 放置捕鼠者棋子
- 每个游戏者分发6张游戏卡
(卡的背面颜色与游戏者颜色一致)
- 翻开最上面的一张游戏卡

游戏开始

每个游戏者都会看到自己正面朝上的游戏卡中所显示的老鼠和土堆的颜色。游戏者的目标是让自己的游戏小人移动到和卡片上土堆相同颜色的老鼠洞旁边抓住老鼠。最小的游戏者先开始掷骰子，骰子抛出后存在以下可能性：

- 骰子显示数字：游戏者可以向任意方向前进以尽快到达相同颜色的老鼠洞旁边。
(方向不能在一个回合中改变，但可以在下一回合改变。)
- 骰子显示猫：游戏者顺时针旋转游戏板上层90度，使游戏板上的老鼠洞产生一个新的位置。然后，轮到下一个游戏者抛骰子。

游戏板上的方块只能放一个角色人偶在上面，如果游戏者角色人偶移动到已被占用的方格，他就必须移动到下一个空着的方格里，占用的方格不计算步数。当一个游戏者到达一个带有一块奶酪的广场时，他就算抓到了手中的这只老鼠，不论这只老鼠下面的土堆标志什么颜色，游戏者都可以获得这张卡片了。当游戏者走到有一只彩色猫的广场时，除了抛骰子人本身，剩余的玩家要从已经获得的老鼠卡片中拿取一张和猫颜色相同的卡片在放回到抓老鼠的任务卡序列中。很不幸，老鼠们又逃出来了。





游戏结束

当一个游戏者完成所有的捕鼠任务，带着他所有的6只老鼠出城时，也就是说，他回到了他开始的地方（必须精准地到达起点）。这时，游戏就结束了。

集体捕鼠（年龄：4+）

这个版本只需要游戏者人偶和彩色的捕鼠卡。游戏开始后，游戏者们要尝试着把所有的老鼠都抓起来，并把它们带出小镇。游戏规则与基本游戏版本相同，只有在在移动到有颜色猫的广场时略有改变。这时只需要放一张和猫颜色相同的卡片到捕鼠序列中，但是要重新洗牌。

给老师的小贴士



猫鼠运动游戏（年龄：4+）：

所有的孩子手拉手围成一个大圆圈。教师选中一只“老鼠”（逃跑的人）和一只“猫”（猎人）。这个游戏的目的是让猫抓住老鼠，但是猫是不能进入老鼠洞（圆圈里面）的。圆圈上的孩子们手拉手把他们的胳膊高高举起的时候，老鼠就可以出来觅食了。同样的，老鼠也可以再次钻回到它的洞里。一旦老鼠被捕获，（或在给定的时间后，如2分钟后，如果老鼠总是能够逃脱，则这轮游戏结束）游戏就要重新分配角色开始新一轮。然后重新分配角色。



动物学（年龄：5+）：

以捕鼠能手这个游戏为契机，与孩子们讨论不同的动物。孩子们都知道那些动物？孩子们对这些特定的动物知道些什么（例如，大小，外貌，饮食行为，……）每个小组一起决定一种动物作为观察研究的对象，并创建一张关于它的动物海报。

给家长的小建议

和你的孩子谈谈自然界各种鼠类的生活方式。它们之间有什么不同？啮齿类动物到底吃什么？冬天老鼠住在哪里？冬眠到底是什么意思？

beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich-Heine-Weg 2
09526 Olbernhau, Germany
Tel.: 0049 37360 162 0
Fax: 0049 37360 162 29
Mail: info@beleduc.de
www.beleduc.de

© beleduc 2019



Bitte Anschrift für Rückfragen aufbewahren.
Please retain for information.
Informations à conserver.
Guardar esta información para futuras referencias.
Informatie te bewaren.
Conservare per future referenze.
请保留包装材料上的产品信息。

Achtung! Für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr.

Warning! Not suitable for children under 3 years. Small parts. Choking hazard.

Avertissement! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Risque d'ingestion de petits éléments.

¡Atención! No apto para menores de 3 años. Peligro de atragantarse. Contiene pequeñas piezas.

Waarschuwing! Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Verstikkingsgevaar. Bevat kleine onderdelen.

Attenzione! Non adatto ai bambini di età inferiore a 3 anni. Rischio di ingestione. Piccole parti.

注意! 不适合3岁以下儿童，产品包含小配件，小孩可能吞咽。

