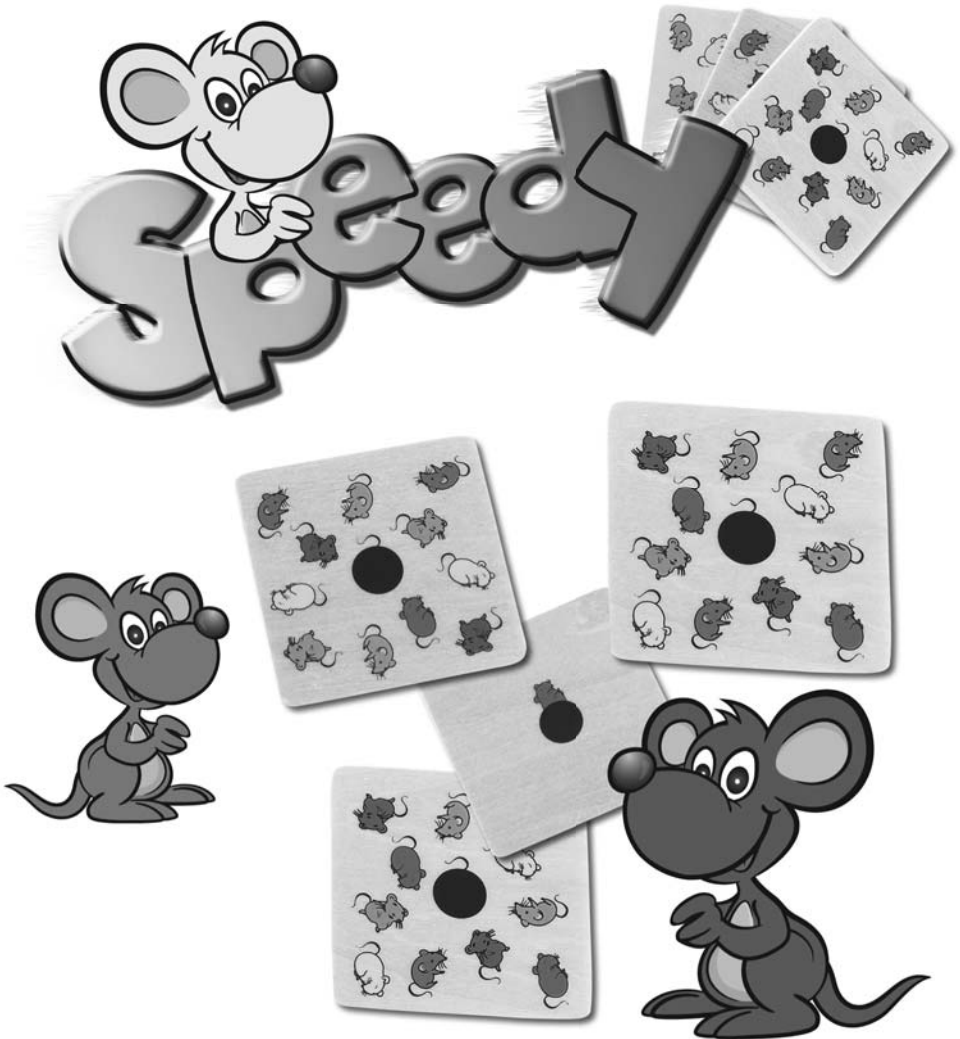


# Spielanleitung

Instruction \* Règle du jeu \* Regla del juego \* Spelregels \* Istruzione

D E N F E S N L I

Nr. 22306



belsduc

## SPEEDY

Viele bunte Mäuse tummeln sich auf den Holzkarten. Wer sieht wohl am schnellsten, welche Maus sich gerade durch das Mauselloch in der Mitte davonmacht?  
Ein Spiel zur Förderung von Farberkennung, Aufmerksamkeit und Reaktion.

Inhalt: 24 Holzkarten, beidseitig bedruckt

Alter: 4+

Mitspieler: 2-6

Autor: Dr. Thomas Daum

Kurzanleitung: Bunte Mäusepärchen tummeln sich auf den Karten. Der Startspieler deutet auf eine Karte und alle Mitspieler - außer ihm - raten, welche Maus fehlt. Der Erste, der die richtige Farbe der fehlenden Maus nennt, darf die Karte behalten.  
Wer am Ende die meisten Karten hat, gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung: Alle 24 Karten werden ungeordnet, mit den Abbildungen der Mäuse nach oben, auf dem Tisch verteilt. Auf jeder Karte befinden sich fünf Mäusepärchen, jedes Pärchen in einer anderen Farbe. Das sechste Pärchen ist nicht komplett, da eine Maus fehlt. Von der fehlenden Maus sieht man nur noch das Schwänzchen aus dem Mauselloch herauschauen.

**Spielverlauf:** Der jüngste Spieler tippt auf eine beliebige Karte und alle Mitspieler sehen sich die Karte genau an. Wer erkennt, welche Maus fehlt, sagt laut die Farbe der fehlenden Maus. Nun wird die Karte umgedreht und alle sehen, welche Maus aus dem Mauselloch schlüpft.

- Hat der Spieler die richtige Farbe genannt, darf er die Karte behalten.
- Hat er die falsche Farbe genannt, wird die Karte wieder gedreht und zurück auf den Tisch gelegt.

Nun deutet der nächste Spieler auf eine beliebige Karte. Der Spieler, der auf die Karte deutet, rät in dieser Spielrunde natürlich nicht mit.

**Spielende:** Sobald keine Karte mehr auf dem Tisch liegt, dürfen die Spieler ihre Kartenstapel vergleichen. Wer die meisten Karten hat, ist Gewinner des Spieles.

**Spielvariante für die Kleinsten:** Alle 24 Karten werden ungeordnet, mit den Abbildungen der Mäuse nach oben, auf dem Tisch verteilt. Alle spielen gleichzeitig und jeder Spieler versucht als Erster drei Karten mit der gleichen fehlenden Maus zu finden. Z. B. drei Karten, bei denen jeweils die blaue Maus fehlt.

## SPEEDY

A lot of brightly coloured mice are scurrying around on the wooden cards. Who'll be the quickest to spot which mouse is getting away through the mouse hole in the centre? This game develops colour recognition, attention and quick reactions.

Contents: 24 wooden cards, printed on both sides

Age: 4+

Number of players: 2-6

Author: Dr. Thomas Daum

Instructions in brief: Colourful pairs of mice scurry around on the cards. The player who starts off the game points to one card and all the players - except him/her - try to figure out which mouse is missing. The first to say the correct colour of the missing mouse may keep the card. The winner is the player with the most cards at the end of the game.

Game preparation: All 24 cards are spread out haphazardly but with the pictures of the mice face up. There are five pairs of mice on each card, each pair in another colour. The sixth pair is not complete because one mouse is missing. All you can see of the missing mouse is the tail still peeping out of the mouse hole.

Rules of the game: The youngest player points to any card and all players look at the card carefully. The player who recognises which mouse is missing calls out the colour of the missing mouse. The card is now turned around and everyone can see which mouse is slipping out of the mouse hole.

- If the player calls out the right colour, he may keep the card.
- If he says the wrong colour, the card is turned around again and put back on the table.

The next player points to any card. Of course the player whose turn it is to point to the card may not try to name the colour of the missing mouse.

End of the Game: When there are no cards left on the table, the players compare their stacks of cards. The winner is the player with the most cards.

Variant for very small children:

All 24 cards are spread out haphazardly with the pictures of the mice face up on the table. All the children play at the same time and each player tries to be the first to find three cards with the same missing mouse, e.g. three cards in which the blue mouse is missing.

## SPEEDY

Parmi toutes les souris colorées se trouvant sur la tuile, une a réussi à s'échapper. Qui sera le plus rapide à découvrir quelle souris manque?  
Ce jeu développe la reconnaissance des couleurs, la concentration et la capacité de réaction.

Contenu : 24 tuiles en bois imprimées recto-verso

Age : 4 et +

Nombre de joueurs: 2-6

Auteur: Dr. Thomas Daum

Aperçu du jeu : Sur les tuiles se trouvent des paires de souris de couleur. Le joueur qui commence montre une tuile et tous les joueurs - sauf lui - essayent de deviner quelle souris s'est échappée.

Le premier à trouver la couleur de la souris manquante garde la tuile. A la fin de la partie le joueur ayant obtenu le plus de tuiles est déclaré vainqueur.

Préparation du jeu : On dispose au hasard les 24 tuiles sur la table du côté où plusieurs souris sont visibles. Il existe 5 paires de souris sur chaque tuile, chacune de couleurs différentes. La sixième paire est incomplète car une souris s'est échappée, seule sa queue dépasse du trou.

Règle du Jeu: Le plus jeune joueur commence la partie en désignant la tuile de son choix. Tous observent cette tuile attentivement. Celui qui trouve la souris qui s'est échappée, dis à haute voix la couleur de celle-ci. La tuile est alors retournée ainsi tout le monde peut découvrir la bonne réponse.

- Si le joueur a trouvé la bonne couleur, il garde la tuile
- Si sa proposition est fausse, la tuile est retournée et remise en jeu.

Le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre, désigne une nouvelle tuile et ainsi de suite.

Rappel : Le joueur qui montre la tuile ne donne aucune proposition pour ce tour.

Fin du jeu : Quand il n'y a plus de tuiles sur la table, la partie s'arrête. Le joueur avec le plus de tuiles gagne la partie.

Variante pour les plus petits : On dispose au hasard les 24 tuiles sur la table du côté où plusieurs souris sont visibles. Tous les joueurs essayent en même temps d'être le premier à découvrir 3 tuiles avec la même souris manquante (par exemple 3 tuiles avec une souris bleue qui s'est échappée).

## SPEEDY

Veel kleurige muisjes zijn op de houten kaarten afgebeeld. Wie zal er het snelste zien welke muis net door het muizengaatje in het midden probeert te glippen? Een spel ter bevordering van kleurherkenning, aandacht en reactie.

Inhoud: 24 houten kaarten, aan twee kanten bedrukt

Leeftijd: 4+

Aantal spelers: 2-6

Auteur: Dr. Thomas Daum

**Korte beschrijving:** Kleurige muizenstelletjes staan op de kaarten afgebeeld. De startspeler wijst naar een kaart en alle andere spelers - behalve hijzelf - raden, welke muis ontbreekt. De eerste die de juiste kleur van de ontbrekende muis noemt, mag de kaart houden. Wie uiteindelijk de meeste kaarten heeft, die heeft het spel gewonnen.

**Vorbereiding van het spel:** Alle 24 kaarten worden door elkaar heen met de afbeeldingen van de muizen naar boven op tafel verdeeld. Op iedere kaart bevinden zich vijf muizensteltjes en ieder stelletje heeft een andere kleur. Het zesde stelletje is niet compleet omdat er een muisje ontbreekt. Van de ontbrekende muis is alleen nog het staartje te zien dat uit het muizenholletje steekt.

Verloop van  
het spel:

De jongste speler tikt een willekeurige kaart aan en alle andere spelers bekijken de kaart precies. Wie kan zien welke muis ontbreekt, noemt hardop de kleur van de ontbrekende muis. Nu wordt de kaart omgedraaid en iedereen kan zien, welke muis uit het muizenholletje kruipt.

- Wanneer de speler de juiste kleur heeft genoemd, mag hij de kaart houden.
- Wanneer hij de verkeerde kleur heeft genoemd, wordt de kaart weer omgedraaid en terug op tafel neergelegd.

Nu wijst de volgende speler een willekeurige kaart aan. De speler die de kaart aanwijst, raadt in deze ronde natuurlijk niet mee.

Einde van  
het spel:

Zodra er geen kaart meer op tafel ligt, mogen de spelers hun kaartstapel vergelijken. Wie de meeste kaarten heeft is de winnaar van het spel.

Variant voor de  
kleintjes:

Alle 24 kaarten worden door elkaar heen met de afbeeldingen van de muizen naar boven op tafel verdeeld. Er wordt gezamenlijk gespeeld en iedere speler probeert als eerste drie kaarten met dezelfde ontbrekende muis te vinden. Bijv. drie kaarten, waarop telkens de blauwe muis ontbreekt.

## SPEEDY

Las fichas de madera están repletas de ratones de colores. ¿Quién será el primero en detectar cuál de los ratones está a punto de escaparse por el agujero en el centro? El juego estimula la discriminación de colores, así como la capacidad de atención y de reacción.

Contenido: 24 fichas de madera, ilustradas por ambas caras

Edad: 4+

Jugadores: 2-6

Autor: Dr. Thomas Daum

**Instrucciones breves:** Las fichas están repletas de parejitas de ratones de varios colores. El jugador que comienza señala con el dedo sobre una ficha y los demás jugadores - menos el que señala - tienen que adivinar qué ratón falta. El primero en acertar el color del ratón que falta, puede quedarse con la ficha. Gana el jugador que al final de la partida haya conseguido reunir el mayor número de fichas.

**Preparación del juego:** Las 24 fichas se mezclan y se reparten de forma desordenada sobre la mesa, con los dibujos de las parejas de ratones hacia arriba.

En cada ficha hay cinco parejas de ratones, cada pareja de un color distinto. La sexta pareja no está completa, porque falta un ratón. De éste sólo se ve la colita asomándose por el agujero

**Cómo se juega:** El jugador más joven señala con el dedo sobre una ficha cualquiera, y los demás jugadores la observan con detenimiento. El jugador que crea que sabe cuál de los ratones falta, debe pronunciar en voz alta el color correspondiente. Después, se da la vuelta a la ficha para que todos vean qué ratón sale de la ratonera.

- Si el jugador acierta el color, puede quedarse con la ficha.
- Si el jugador dice un color equivocado, se vuelve a girar la ficha dejándola sobre la mesa.

A continuación, le toca al siguiente jugador señalar sobre una ficha a su discreción. Naturalmente, el jugador que señala no puede participar en adivinar en este turno.

**Fin de la partida:** Cuando ya no queden fichas sobre la mesa, los jugadores pueden comparar sus pilas de fichas. Gana el jugador con el mayor número de fichas.

**Variante para los más pequeños:** Las 24 fichas se reparten de forma desordenada sobre la mesa, con los dibujos de las parejas de ratones hacia arriba. Todos juegan al mismo tiempo, y cada jugador intenta ser el primero en encontrar tres fichas en las que falte el ratón del mismo color, por ejemplo, tres fichas en las que falte el ratón azul.

## SPEEDY

Tanti topolini colorati gironzolano sulle tesserine di legno. Chi è il primo a vedere quale topo sta scappando nel buco al centro?

È un gioco che aiuta a riconoscere i colori, stimolando l'attenzione e la prontezza dei riflessi.

Contenuto: 24 tesserine di legno, stampate su entrambi i lati

Età: 4+

Giocatori: 2-6

Autore: Dott. Thomas Daum

### Breve spiegazione del gioco:

Le copie di topolini colorati gironzolano sulle tesserine di legno. Il primo giocatore indica una carta e gli altri giocatori (escluso il primo) devono indovinare quale topolino manchi. Il primo che dice ad alta voce il colore giusto del topo mancante può prendere la tesserina. Vince il giocatore che alla fine avrà il maggior numero di tesserine.

### Preparazione del gioco:

Tutte le 24 tesserine devono essere disposte sul tavolo in ordine sparso, con le figure dei topolini rivolte verso l'alto. Su ogni carta, sono disegnate cinque coppie di topolini, ognuna con un colore diverso. La sesta coppia non è completa, perché manca un topolino. Si vede solo la coda del topo che sta scappando nel buco.

Come si gioca: Il giocatore più giovane tocca una tesserina a piacere e tutti gli altri giocatori la osservano con attenzione. Il primo che pensa di avere capito quale topolino manchi, dice il colore ad alta voce. Poi si volta la tesserina e tutti possono vedere qual è il topo che spunta dal buco.

- Se ha detto il colore giusto, il giocatore può tenere la tesserina.
- Se ha detto un colore sbagliato, si rivolta la tesserina e la si rimette sul tavolo.

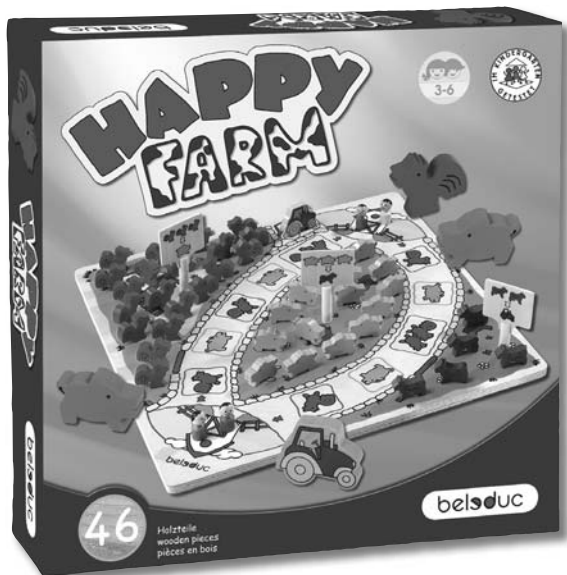
Il giocatore successivo indica quindi una carta a piacere. Naturalmente, il giocatore che indica la carta, non può giocare a indovinare insieme agli altri nel turno in corso.

Fine del gioco: Quando non ci sono più carte sul tavolo, i giocatori possono confrontare la quantità di carte vinte. Vince il gioco chi ha più carte.

Variante per i più piccoli:

Tutte le 24 tesserine devono essere disposte sul tavolo in ordine sparso, con le figure dei topolini rivolte verso l'alto. Tutti i giocatori giocano contemporaneamente e ognuno cerca di trovare per primo tre carte con lo stesso topolino mancante. Per esempio: tre carte in ognuna delle quali manchi il topolino blu.

## 22302 Happy Farm



## 22303 Torreta



## 22304 Flower Power



## 22305 Flip Flop



# beleduc

beleduc Lernspielwaren GmbH  
Heinrich-Heine-Weg 2  
D- 09526 Olbernhau  
[www.beleduc.de](http://www.beleduc.de)

Tel. + 49 37360 162 0  
Fax + 49 37360 162 29  
[beleduc@t-online.de](mailto:beleduc@t-online.de)

© 2009



Für Kinder unter drei Jahren nicht geeignet. Enthält verschluckbare Kleinteile. Diese Angaben bitte aufbewahren.

Attention! Not suitable for children under 3 years. Contains little pieces which can be swallowed by a small child. Please retain address.

Attention! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Contient de petites pièces pouvant présenter un risque d'étouffement. Conservez les informations, s'il vous plaît.

¡Atención! No apto para menores de 3 años. Contiene piezas pequeñas que podrían ser tragados o inhalados por niños pequeños. Rogamos guarden esta advertencia.

Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar i.v.m. kleine onderdelen. Deze informatie goed bewaren.

Non adatto ai bambini di età inferiore ai tre anni. Contiene elementi di piccole dimensioni che possono staccarsi. Conservare il presente documento.