

MAMBA ZAMBA

Spielanleitung * Instruction



beleduc

BILDUNGSBEREICHE • EDUCATIONAL AREAS

All unsere Produkte sind Bildungsbereichen zugeordnet, die in der folgenden Übersicht erläutert sind.

All our products are classified in educational areas, which are represented in the following overview.



Das Spiel fördert

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



Erkennen und Zuordnen von Farben

Recognising and assigning colours
Reconnaitre et classer les couleurs
Reconocimiento y asignación de colores
Herkennen en sorteren van kleuren
Riconoscimento ed assegnazione di colori
识别和分配色彩



Spielübersicht, strategisches Spielen, Erkennen von Zusammenhängen, Regeln anwenden

Game overview, strategic playing; recognising correlations; applying rules
Compréhension du jeu, stratégie de jeu, reconnaissance des corrélations, appliquer les règles
Visión de juego, juego estratégico, identificación de relaciones, aplicación de reglas
Speloverzicht, strategisch spel, verbanden herkennen, regels toepassen
Panoramica di gioco, gioco strategico, riconoscimento di correlazioni, applicazione delle regole
游戏概述, 策略玩法; 辨认相关性; 适应规则



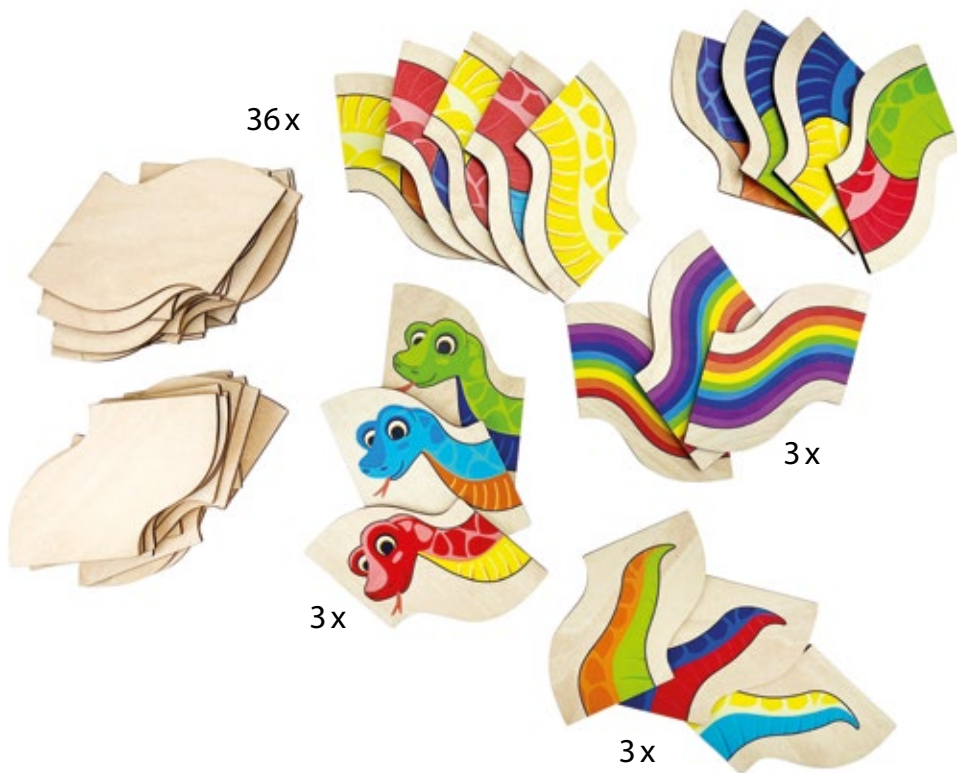
Feinmotorik: Auge-Hand-Koordination

Fine motor skills; Training hand-eye-coordination
Motricité fine: Coordination œil-main
Motricidad fina: coordinación entre los ojos y las manos
Fijne motoriek: Oog-hand coördinatie
Motricità fine, allenamento della coordinazione occhio-mano
锻炼精细动作: 锻炼手眼协调

MAMBA ZAMBA

Legt kunterbunte Schlangen!

Create colourful snakes!



Spielinformationen

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



Mehr Infos

More Infos



www.beleduc.de/mamba-zamba



22621 MAMBA ZAMBA

Das lustige und bunte Schlangen-Domino-Spiel begeistert schon die Kleinsten. Kennt ihr schon unsere lustigen, bunten Schlangen? Sie sind ganz freundlich und sie wissen es zu schätzen, wenn du ihnen helfen kannst, sehr lang zu werden. Werde als Erster alle deine Holzkarten los, indem du sie farblich passend an die Schlange anlegst.

Die Schlangenkarten

Es gibt drei verschiedene Arten von Schlangenkarten:

39 Schlangenkörper: 6 einfarbig, 30 zweifarbig und

3 in Regenbogenfarben (Joker),

3 zweifarbige Schlangenköpfe,

3 zweifarbige Schlangenschwänze.

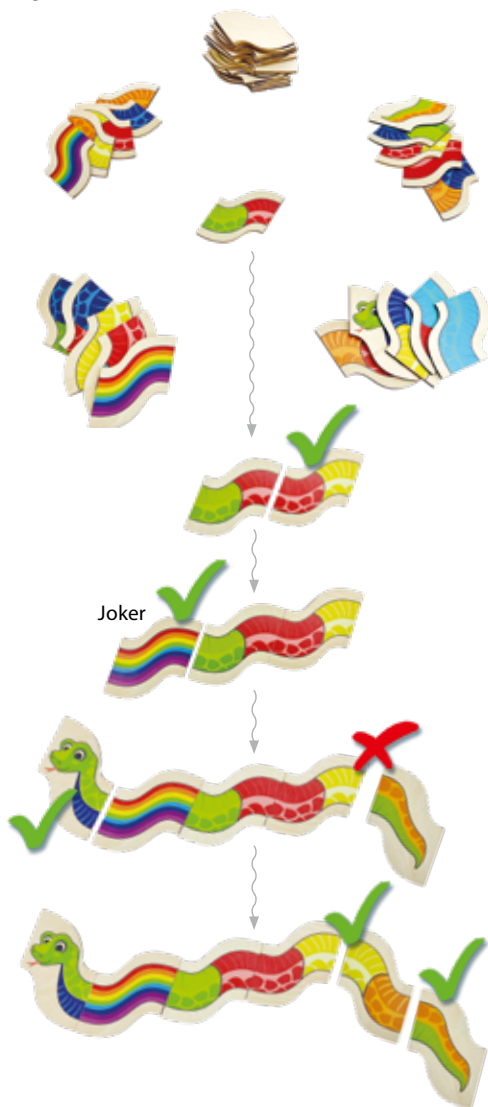
Spielvorbereitungen

Die Holzkarten werden alle gemischt. Danach erhält jeder Spieler 5 Karten, die er vor sich ablegt oder auf die Hand nimmt. Der Rest der Holzkarten wird in der Mitte des Spielfeldes gestapelt und auf mehrere Nachziehstapel aufgeteilt. Jetzt wird eine der Karten von einem Nachziehstapel gezogen und als Startkarte offen in die Tischmitte gelegt.

Spielverlauf

Der Spieler oder die Spielerin, die zuletzt eine Schlange gesehen hat, fängt an. Wenn noch niemand eine Schlange gesehen hat, beginnt der jüngste Spieler. Danach wechseln sich die Spieler im Uhrzeigersinn ab. Jeder Spieler versucht nacheinander eine seiner Holzkarten an die Schlange in der Mitte anzulegen. Es dürfen nur Karten angelegt werden, die farblich an den Schlangenkörper in der Tischmitte passen.

Die Karte mit dem Schlangenkörper in Regenbogenfarben ist ein Joker und kann an jede Farbe angelegt werden. Wer in seinem Zug keine Karte ablegen kann oder will, zieht stattdessen eine Karte von einem der Nachziehstapel. Danach ist der Zug beendet und der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.





Wenn ein Kopf oder ein Schwanz angelegt wird, müssen ALLE anderen Spieler eine Karte vom Nachziehstapel ziehen. Jede Schlange darf nur einen Schwanz und einen Kopf haben.

Falls der Nachziehstapel bereits aufgebraucht wurde und nicht alle Spieler eine Karte nehmen können, ist der Spieler nochmal an der Reihe.

Tauschen: Wenn du eine Holzkarte hast, die du nicht möchtest (zum Beispiel einen Schwanz, wenn es schon einen gibt), kannst du sie zurücklegen und dafür zwei neue Holzkarten ziehen – dies zählt als ein Zug.

Sobald eine Schlange fertig ist, also Kopf und Schwanz hat, wird eine neue Schlange angefangen. Dazu wird wieder eine beliebige Karte vom Nachziehstapel aufgedeckt und in die Tischmitte gelegt.

Spielende

Der Spieler, der als Erster alle seine Holzkarten ablegen konnte, gewinnt das Spiel.

Falls kein Spieler mehr eine Holzkarte anlegen kann, gewinnt der Spieler, der die wenigsten hat.



22621 MAMBA ZAMBA

Do you know our colourful and funny snakes? They are very friendly and they really like it if you can help them to grow very long. Be the first to get rid of all your wooden tiles by matching them to the snake.

The snake cards

There are three different snake cards:

39 snake bodies: 6 single-colour, 30 two-coloured and 3 in rainbow colour (Joker)

3 two-coloured snake heads

3 two-coloured snake tails

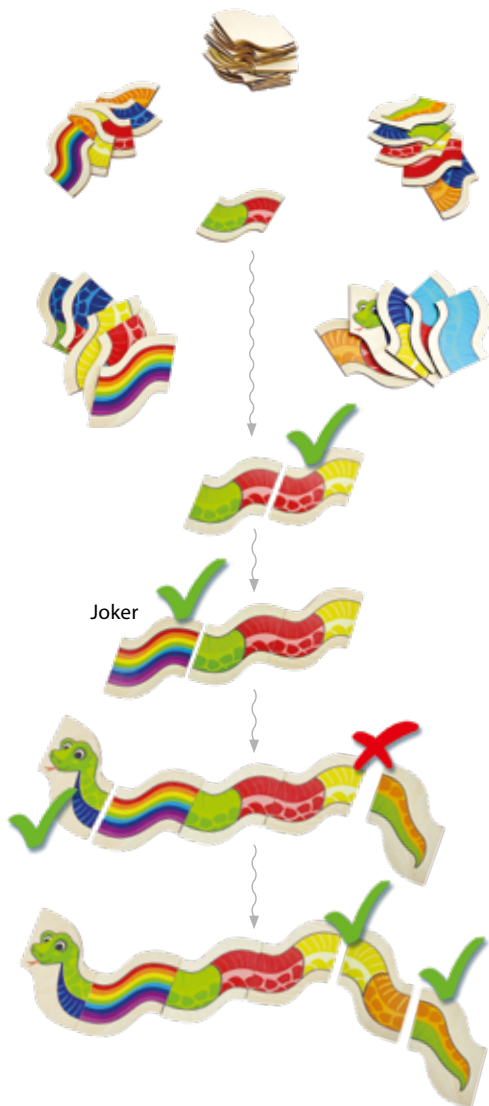
Game preparation

The wooden cards are all mixed. Then each player receives 5 cards, which they place in front of them or take into their hand. The rest of the wooden cards are stacked in the middle of the game field and divided into several piles. Now one of the cards is taken from the pile and placed face up in the middle of the table as the starting card.

Game process

The player who has seen a snake recently starts. If no one has seen a snake yet, the youngest player starts. After that it takes turn clockwise. Each player tries to place one of their wooden cards on the snake in the middle. Only cards that match the colour of the snake in the middle of the table may be placed on the snake.

The card with the snake's body in rainbow colours is a joker and can be attached to any colour. If you cannot or do not want to place a card on your turn, you take a card from one of the piles instead. After that your turn is over and the next player can continue the game.





When a head or tail is placed, ALL other players must take a card from the pile. Each snake can only have one tail and one head. If the pile is used up and there are not enough cards for all players, so the same player continues the round.

Play a swap: If you have a wooden card you do not want (for example a tail if there is already one), you can put it back to the pile and take two new wooden cards in change – however your turn you need to pass your turn. **As soon as the snake is finished, when it has a head and a tail, a new snake is started.** To do this, turn over any card from the pile and place it in the middle of the table.

End of the game

The player who was the first to place all the wooden cards wins the game. If no player can place any more wooden cards, the player who has the fewest wins.



22621 MAMBA ZAMBA

Connaissez-vous déjà nos serpents amusants et colorés ? Ils sont très gentils et ils apprécient que tu les aides à devenir très longs. Soyez le premier à vous débarrasser de toutes vos plaquettes de bois en les plaçant sur le serpent de la même couleur.

Les cartes du serpent

Il existe quatre types de cartes du serpent différents:

39 corps de serpent, 6 unicolores, 30 bicolores et 3 aux couleurs de l'arc-en-ciel (joker)

3 têtes de serpent bicolores

3 queues de serpent bicolores

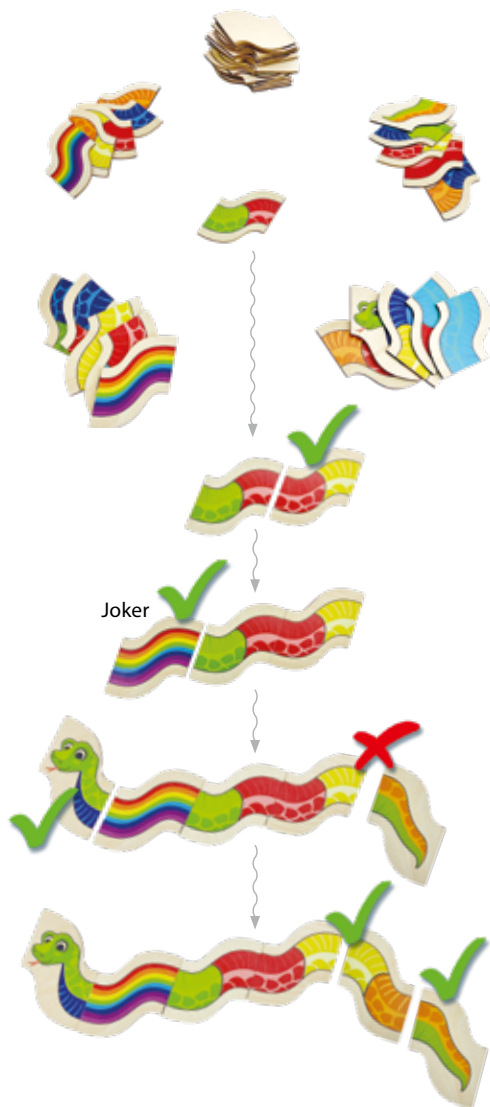
Préparations de jeu

Les cartes en bois sont toutes mélangées. Ensuite, chaque joueur reçoit 5 cartes qu'il pose devant lui ou qu'il prend en main. Le reste des cartes en bois est empilé au centre du plateau de jeu et réparti entre plusieurs piles de pioche. Maintenant, on tire une des cartes d'une pile de pioche et on la place face visible au centre de la table comme carte de départ.

Déroulement du jeu

Le joueur ou la joueuse qui a vu un serpent en dernier commence. Si personne n'a encore vu de serpent, c'est le plus jeune joueur qui commence. Ensuite, les joueurs se relaient dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque joueur essaie l'un après l'autre d'attacher une de ses cartes en bois au serpent situé au centre. Seules les cartes dont la couleur correspond au corps du serpent au milieu de la table peuvent être posées.

La carte avec le corps du serpent aux couleurs de l'arc-en-ciel est un joker et peut être attachée à n'importe quelle couleur. Celui qui ne peut pas ou ne veut pas poser de carte pendant son tour, pioche à la place une carte d'une des piles de pioche.





Ensuite, le tour est terminé et c'est au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Lorsqu'une tête ou une queue est posée, TOUS les autres joueurs doivent tirer une carte de la pioche. Chaque serpent ne peut avoir qu'une seule queue et une seule tête.

Si la pioche est déjà épuisée et que tous les joueurs ne peuvent pas prendre une carte, c'est à nouveau au joueur de jouer.

Échanger : Si tu as une carte en bois que tu ne veux pas (par exemple une queue s'il y en a déjà une), tu peux la remettre à sa place et piocher **deux** nouvelles cartes en bois en échange - cela compte pour un tour. **Dès qu'un serpent est terminé, c'est-à-dire qu'il a une tête et une queue, on commence un nouveau serpent.** Pour cela, on retourne une carte quelconque de la pioche et on la place au centre de la table.

Fin du jeu

Le premier joueur à avoir placé toutes ses cartes en bois remporte la partie. Si aucun joueur ne peut plus poser de carte en bois, le joueur qui en a le moins gagne.

Kennen jullie onze vrolijke, kleurrijke slangen al? Ze zijn erg vriendelijk en waarderen het als je ze kunt helpen heel erg lang te worden. Raak als eerste al je houten tegels kwijt door ze met de passende kleur aan de slang te hangen.

De slangenkaarten

Er zijn drie verschillende soorten slangenkaarten:

39 slangenlichamen, 6 eenkleurig, 30 tweekleurig en 3 in regenboogkleuren (joker)

3 tweekleurige slangenkoppen

3 tweekleurige slangenstaarten

Spelvoorbereidingen

De houten tegels worden allemaal geschud. Vervolgens krijgt elke speler 5 tegels, die hij voor zich neerlegt of in de hand neemt. De rest van de houten tegels wordt in het midden van het speelveld gestapeld en verdeeld in meerdere trekstapels. Nu wordt één van de tegels van één van de trekstapels getrokken en met de afbeelding naar boven in het midden van de tafel gelegd als startkaart.

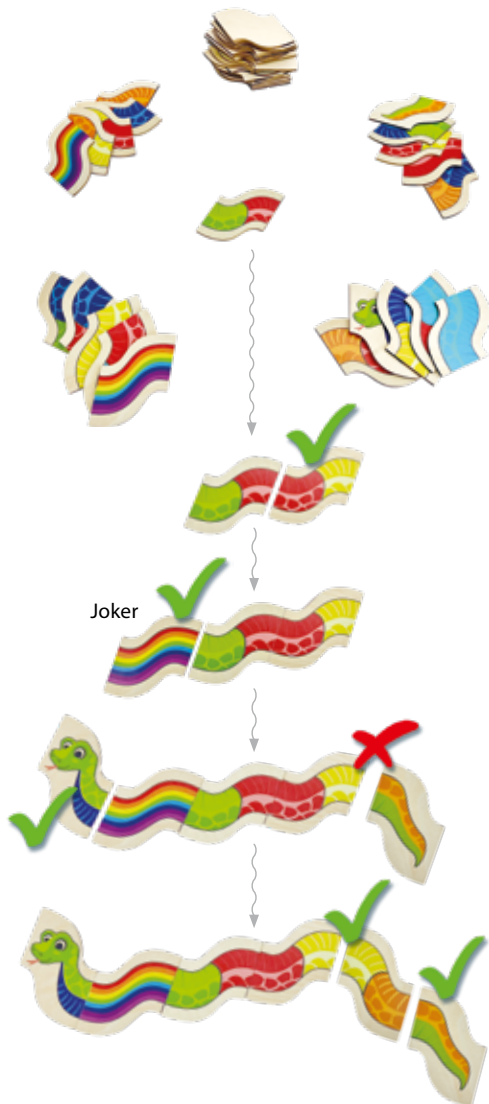
Spelverloop

De speler die als laatste een slang zag, begint. Als nog niemand een slang zag, begint de jongste speler. Na de eerste speler gaat het om de beurt verder, met de klok mee.

Elke speler probeert om de beurt een van zijn houten tegels aan de slang in het midden van de tafel te leggen.

Alleen tegels die overeenkomen met de kleur van het lichaam van de slang in het midden van de tafel mogen er worden aangehangen.

De kaart met het slangenlichaam in regenboogkleuren is een joker en kan aan gelijk welke kleur gehangen worden.





Wie bij zijn of haar beurt geen kaart kan of wil aan de slang hangen, moet in plaats daarvan een kaart van één van de trekstapels trekken. Dan is de beurt voorbij en is de volgende speler aan de beurt, nog steeds met de klok mee.

Als een kop of staart wordt aan het lichaam wordt gehangen, moeten ALLE andere spelers een kaart trekken van één van de trekstapels. Elke slang mag maar één staart en één kop hebben. Als de trekstapels al opgebruikt zijn en niet alle spelers een tegel kunnen trekken, is de speler opnieuw aan de beurt.

Ruilen: Als je een houten tegel hebt die je niet wilt (bijvoorbeeld een staart als er al een staart gelegd is), kun je die terugleggen en er **twee** nieuwe houten tegels voor trekken - dit telt als één beurt. **Zodra een slang klaar is, d.w.z. een kop en staart heeft, wordt een nieuwe slang gestart.** Opnieuw wordt een kaart van één van de trekstapels omgedraaid en midden op de tafel gelegd.

Einde van het spel

De speler die als eerste al zijn houten tegels aan de slang kon hangen, wint het spel. Als geen enkele speler meer houten tegels aan de slang kan hangen, wint de speler die de minste tegels heeft.



22621 MAMBA ZAMBA

你听说过我们趣味多彩的小蛇吗？它们很友善，并且希望你能够帮助它们变得更长。使用手中的小蛇卡片拼接出小蛇，争取成为第一个放完手中所有卡片的玩家吧！

小蛇卡片

一共有三种不同的蛇卡片：

39张小蛇身体卡片，其中6张为单色卡，30张为双色卡，还有3张彩虹卡（百搭卡）

3张双色蛇头卡

3张双色蛇尾卡

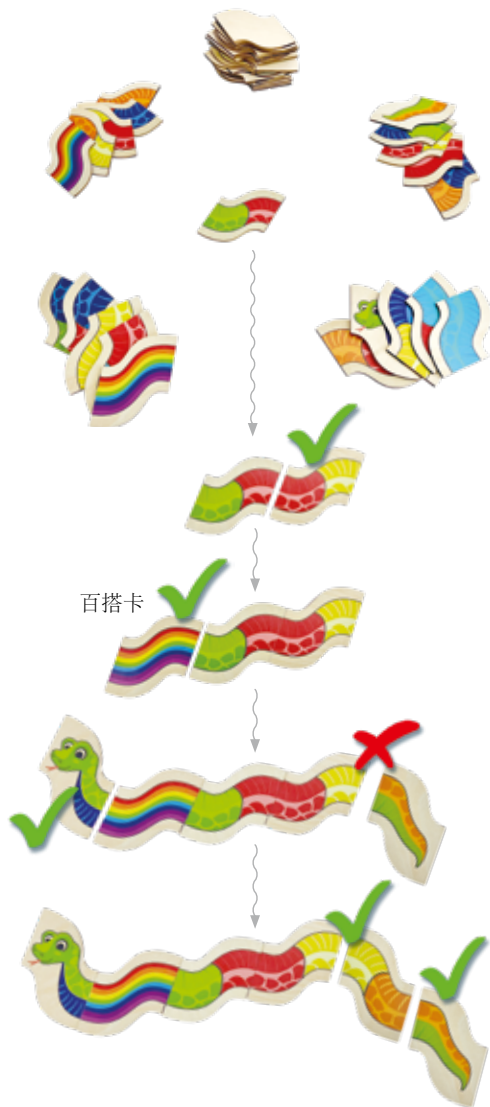
游戏准备

将所有小蛇卡片洗好背面朝上，每位玩家先各自抽取5张卡片，放在自己的面前，也可拿在手里。剩下的卡片分成几堆，放在中间。随后，从卡牌堆中抽取一张，正面朝上放在桌子中央，作为起始卡片。

游戏过程

最近有谁见过真正的蛇呢？如果有人最近有见过蛇的话，那么就从这个开始游戏。如果没有，那么就从年龄最小的玩家开始。然后，按照顺时针次序进行。每位玩家都需要选择一张自己手中的卡片放到桌子上，与已放置的蛇卡片进行拼接。只能选择与桌上蛇卡片相同颜色的卡片，才能放置上去进行拼接。

彩虹卡，即印有五种颜色的蛇身卡，是能够与任何颜色卡片拼接的百搭卡。当轮到你放置卡片时，如果你的手中没有相应的卡片能够放置进行拼接，或者你还不想出掉手中的牌的话，那么你就需要从卡牌堆中再抽取一张卡片。然后，轮到下一个玩家出牌。





如果有玩家放置了一张蛇头或者蛇尾卡的话，那么其他所有玩家都需要从卡牌堆中再抽取一张卡片。每条蛇都只能有一个头和一个尾巴。如果卡牌堆被抽光了，所有人都没有牌可以抽取的话，那么所有玩家就继续轮流开始出牌，如果没有人可以再出牌了，那么手中牌数最少的玩家获胜

卡片置换：如果你手里有一张不想要的卡片（例如你手里面有一张蛇尾卡，但是桌子上已经放置了蛇尾卡片），那么你可以把这张卡片丢弃，放回卡牌堆里面，但是你需要再抽取两张卡片作为交换。只要当蛇头和蛇尾都放置完成，那么这条蛇就完成了，就可以再开始拼接新的一条蛇。只需从卡牌堆中再抽一张蛇卡，并将其正面朝上放在桌子中央，开始新一条蛇的拼接。

游戏结束

谁能够先将手中的蛇卡全部出完，谁就获得游戏的胜利！如果没有玩家能够把手里卡片全部出完，那么谁手中的卡片最少，谁就获胜！



22621 MAMBA ZAMBA

Conosci già i nostri divertenti e coloratissimi serpenti? Sono molto simpatici e adorano essere aiutati ad allungarsi. Sbarazzati per primo di tutte le tessere di legno abbinandole al serpente.

Le carte serpente

Esistono tre diversi tipi di carte serpente:

39 corpi di serpente, 6 monocolori, 30 bicolore e 3 nei colori dell'arcobaleno (jolly)

3 teste di serpente bicolore

3 code di serpente bicolore

Preparazione del gioco

Mescolare tutte le carte di legno.
Ogni giocatore riceve 5 carte, che poggia davanti a sé o prende in mano.
Il resto delle carte viene impilato al centro dello spazio di gioco e suddiviso in diversi mazzetti. Per iniziare il gioco, una delle carte viene estratta da un mazzo e poggia a faccia in su al centro del tavolo.

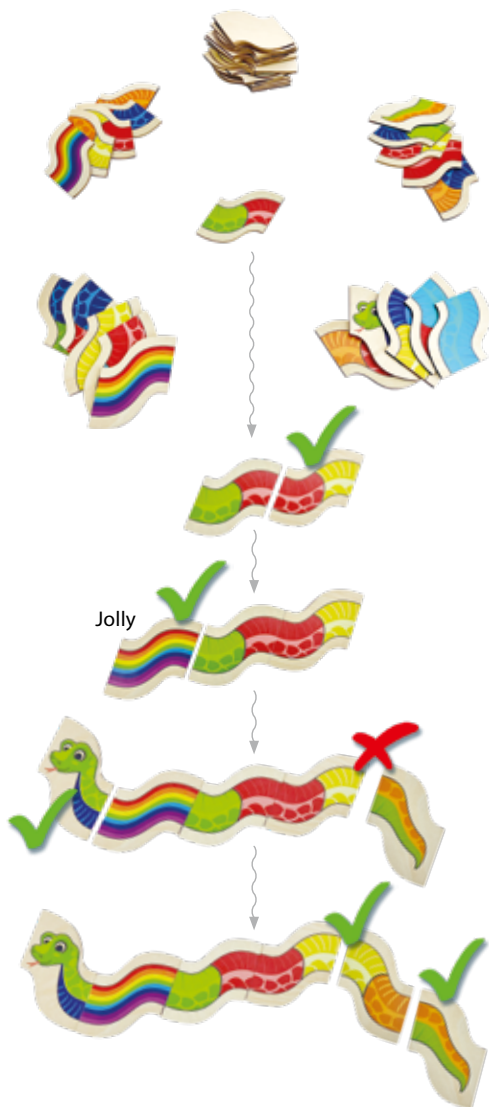
Come si gioca

Inizia il giocatore che ha visto un serpente più di recente. Se nessuno lo ha visto, inizia il giocatore più giovane. Il gioco prosegue in senso orario.

Ogni giocatore, a turno, cerca di piazzare una delle sue carte di legno sul serpente al centro.

Si possono utilizzare solo le carte che corrispondono al colore del corpo del serpente al centro del tavolo.

La carta con il corpo del serpente nei colori dell'arcobaleno è un jolly e può essere abbinata a qualsiasi colore. Se non si può o non si vuole scartare una carta durante il proprio turno, è possibile pescarne una da uno dei mazzetti. Quindi, il turno passa al giocatore successivo in senso orario.





Una volta posizionata una testa o una coda, TUTTI gli altri giocatori devono pescare una carta dal mazzo. Ogni serpente può avere solo una coda e una testa. Se il mazzo è esaurito e non tutti i giocatori possono prendere una carta, il turno spetta di nuovo al giocatore.

Scambio: Se si pesca una carta indesiderata (ad esempio una coda se ce n'è già una), è possibile rimetterla a posto e pescare **due** nuove carte - questa operazione equivale a una mossa.

Una volta completato un serpente con la testa e la coda, si inizia a costruirne uno nuovo. Anche in questo caso viene scoperta una carta qualsiasi del mazzo e posta al centro del tavolo.

Fine del gioco

Il giocatore che per primo riesce a posizionare tutte le sue carte, vince la partita. Se nessun giocatore riesce a sbarazzarsi di tutte le carte, vince colui che ne ha di meno.



22621 MAMBA ZAMBA

¿Conocéis a nuestras divertidas serpientes de colores? Son muy simpáticas y estarán encantadas de que les ayudes a avanzar. Sé el primero en quedarte sin fichas de madera formando una serpiente entera del mismo color.

Las fichas

Hay tres tipos diferentes de fichas que configuran las serpientes:

39 con partes del cuerpo, 6 de un solo color, 30 de dos colores y 3 con los colores del arco iris (comodines)

3 con cabezas de dos colores

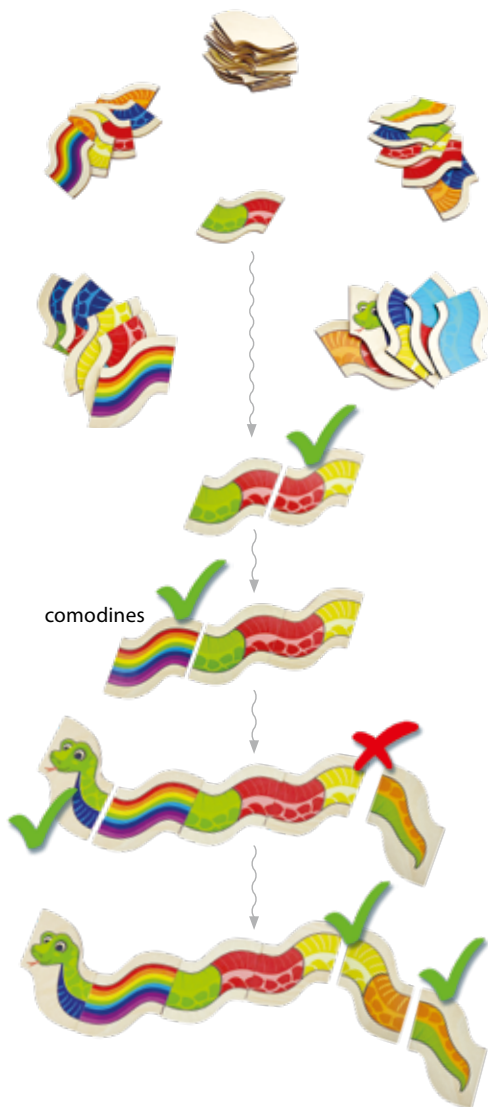
3 con colas de dos colores

Preparación del juego

Se barajan todas las fichas de madera. A continuación, cada jugador recibe 5 fichas y se las coloca delante o las coge en la mano. El resto de las fichas se apilan en el centro de la mesa y se dividen en varios montones para robar. Ahora se saca una ficha del montón y se coloca boca arriba en el centro de la mesa.

Desarrollo del juego

Empieza el jugador que haya sido el último en sacar una serpiente. Si nadie ha sacado ninguna serpiente, empieza el jugador más joven. A continuación, los jugadores van turnándose en el sentido de las agujas del reloj. Por turnos, cada jugador debe intentar enganchar una de sus fichas a la serpiente que se irá formando en la mesa. Solo se pueden colocar las fichas que coincidan con el color del cuerpo de la serpiente. Las fichas con los colores del arco iris son comodines y se pueden unir a cualquier color. Si, cuando te toque, no puedes o no quieres que te quiten una ficha, roba una de los montones para robar.





Ahí se acaba tu turno y le toca al siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj.

Cuando se pone una cabeza o una cola, TODOS los demás jugadores deben robar una ficha del montón para robar. Cada serpiente solo puede tener una cola y una cabeza. Si se termina el montón de fichas de robar y no todos los jugadores pueden coger una, el jugador que jugaba vuelve a tirar.

Intercambio de fichas: Si te ha tocado una ficha de madera que no quieres (por ejemplo, una cola cuando ya hay una), puedes devolverla al montón y robar **dos** nuevas fichas. Esto cuenta como un turno. **Cuando la serpiente se termina, es decir, tiene cabeza y cola, se inicia una nueva serpiente.** De nuevo, damos la vuelta a cualquier ficha del montón para robar y la colocamos en el centro de la mesa.

Final del juego

El jugador que coloque todas sus fichas primero habrá ganado el juego. Si ninguno de los jugadores puede colocar más fichas, gana el jugador que se haya quedado con menos fichas.



Autor



Martin Nedergaard Andersen, geboren 1965, lebt in Kopenhagen zusammen mit seiner Frau und seinen zwei Kindern. In den letzten 9 Jahren hat er mehr als 200 Spiele entwickelt. Neben seiner großen Leidenschaft für Spiele, liebt er das Reisen und hat schon mehrere Bücher über seine Erfahrungen, sowie erstaunlichen Geschichten und Menschen aus aller Welt geschrieben.

Author

Martin Nedergaard Andersen, born in 1965, lives in Copenhagen with his wife and two children. In the last 9 years, he has developed more than 200 games. Besides his great passion for games, he loves to travel and has written several books about his experiences, as well as amazing stories about people from all over the world.



Illustration



Entwicklung und Umsetzung der Illustration durch internen beleduc Designer/in.

Development and implementation of the illustration by internal beleduc design.

Wo leben
die meisten
Schlangenarten?

Where do most
snake species
live?

Was
fressen sie?

What do
they eat?

Können
Schlangen
schwimmen?

Can snakes
swim?

Wie fühlen
sie sich an?

How do
they feel?

TIPPS FÜR ELTERN · TIPS FOR PARENTS

Sprechen Sie mit ihrem Kind über Schlangen. Besprechen Sie auch besondere Eigenschaften, wie z.B. den Lebensraum, besondere Fähigkeiten oder ihren Nutzen für die Natur.

Talk to your child about snakes. Also talk about special characteristics like habitat, special abilities or their usefulness in nature.

Wie groß
ist die größte
Schlange?

How big is the
biggest snake?

TIPPS FÜR ERZIEHER/-INNEN · TIPS FOR EDUCATORS



Einzelbeschäftigung oder als Gruppe:

Eine superlange Schlange durch den ganzen Raum legen. Hier kann man z.B. die Zeit stoppen oder Hindernisse einbauen.

Individual activity or as a group:

Make a super-long snake through the whole room. Here you can stop the time or put barriers for example.



Wer legt am schnellsten eine Schlange? 1-3 Spieler, ab 3+

Jeder erhält einen Kopf und einen Schwanz plus 5 Körperteile. Alle beginnen gleichzeitig eine Schlange vor sich zu legen und dabei alle Teile ordentlich und richtig aneinander zu legen. (Kopf > Körperteile > Schwanz) Wer es als Erster schafft, hat gewonnen. Die Farben spielen hier keine Rolle.

Who can create a snake the fastest? 1-3 players, Age 3+

Every child gets a head and a tail and 5 body parts. At the same time everyone starts to put a snake in front of them and put all the parts together. The person to do this wins.



Memospiel, 2-4 Spieler, ab 3+

Alle 30 zweifarbigen Körperkarten umgedreht auf dem Tisch verteilen. Der Spieler deckt zwei Karten auf. Wenn eine Farbe zweimal zu sehen ist, dann gilt das als Pärchen und die Karten dürfen genommen werden und der Spieler ist noch einmal an der Reihe. Ist kein Farbenpaar zu sehen, müssen die Karten wieder umgedreht werden. Danach geht es reihum weiter. Wer zum Schluss die meisten Farbenpaare gefunden hat, ist der Sieger.

Memo game, 2-4 players, Age 3+

All 30 two-colour body cards are placed face down on the table. The player turns two cards face up. If a colour is seen two times, this is counted as a pair and the cards may be taken and it is the player's turn again. If no pair of colours can be seen, the cards must be turned over again. Then the cards are turned over again. The player who has found the most colour pairs at the end is the winner.



LIKE US ON FACEBOOK!
@BELEDUC.LERNSPIELWAREN



MORE INFORMATION UNDER:
WWW.BELEDUC.DE



LIKE US ON INSTAGRAM!
@BELEDUC_LERNSPIELWAREN ,
@BELEDUC_EUROPE



GAME VIDEOS ON YOUTUBE!
YOUTUBE.COM/PLAYEXPERIENCELEARN

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 2023

Bitte Anschrift für Rückfragen aufbewahren.

Please retain for information.

Informations à conserver.

请保留包装材料上的产品信息。

Informatie te bewaren.

Conservare per future reference.

Guardar esta información para futuras referencias.



EN71 and ASTM tested

Achtung! Für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet. Enthält ablösbare Kleinteile.

Warning! Not suitable for children under 3 years. Contains removable little pieces.

Avertissement! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Contient de petites pièces détachables.

Waarschuwing! Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar i.v.m kleine onderdelen.

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

Attenzione! Non adatto ai bambini di età inferiore a tre anni. Contiene parti piccole che possono staccarsi.

注意! 不适合3岁以下儿童，产品包含小配件，小孩可能吞咽。

