

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

D E N F E S N L

# HIWATAKA

Nr. 22387

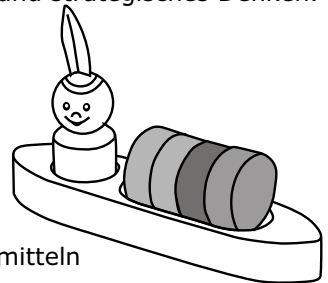


belsduc

## Hiwataka

Die Indianerkinder dürfen zum ersten Mal mit ihren Kanus über den großen Fluss paddeln, um ihre Waren gegen Lebensmittel einzutauschen. Das etwas andere „Einkaufen“ ist spannend und fördert Farberkennung und strategisches Denken.

Alter:	4 - 99
Mitspieler:	2 - 4
Inhalt:	1 Holz-Spielbrett 4 Indianerboote 4 Indianerkinder 1 Würfel 16 Motivplättchen mit Nahrungsmitteln (Mais, Fisch, Kräuter, Kürbis) 16 Motivplättchen mit Tauschwaren (Tonkrüge, Federschmuck, Tomahawks, Bekleidung)



Spielidee:	Monika Mulzer-Adam
Illustration:	Monika Mulzer-Adam + Antje Flad

Kleiner Wolf und seine Freunde dürfen zum ersten Mal für ihre Familien die nötigen Nahrungsmittel besorgen. Das ist aufregend, denn sie können dazu nicht in den nächsten Supermarkt gehen, sondern müssen mit ihren Booten verschiedene Marktstände am Flussufer ansteuern, um dort mitgebrachte Waren gegen die gewünschten Lebensmittel einzutauschen. Sie haben schön gearbeitete Tomahawks und Tonkrüge, Kleidungsstücke aus Leder und Federschmuck an Bord ihrer Kanus, um sie gegen Kürbisse, Kräuter, Mais und Fisch einzutauschen. Ein spannendes Abenteuer, denn der Fluss ist tückisch und nicht immer gelingt es sofort, den richtigen Marktstand anzusteuern.

Spielvorbereitung:	Das Spielbrett und der Würfel werden in die Tischmitte gelegt. Jeder Mitspieler sucht sich eine Indianerfigur aus und setzt diese in ein Boot. Dazu bekommt jeder Mitspieler vier gleiche Motivplättchen der Tauschwaren z.B. die Tonkrüge und reiht diese hintereinander, hochkant auf sein Boot. Die Nahrungsmittel Motivplättchen werden sortiert und jeweils nach Sorte zu den jeweiligen Marktständen am Flussufer gelegt. Sobald sich alle Indianerkinder in ihren Booten auf dem hellblauen Start/Zielfeld im Fluss befinden, kann die ganz besondere „Einkaufstour“ beginnen.
--------------------	---

**Spielverlauf:** Der jüngste Mitspieler beginnt zu würfeln und bewegt sein Boot entsprechend der gewürfelten Augenzahl auf den Spielfeldern den Fluss entlang. In welche Richtung der Fluss befahren wird, kann jeder Mitspieler bei jedem Spielzug neu entscheiden. Wichtig ist, dass jeder Mitspieler mindestens einmal an jeden Marktstand gelangt, um dort das jeweilige Nahrungsmittel gegen eines der mitgebrachten Waren aus dem eigenen Boot einzutauschen. Ist ein Mitspieler an einem Marktstand angelangt, nimmt er ein Plättchen mit seiner Ware aus dem Boot und legt es an den Stand. Für diese Ware bekommt er jetzt ein Plättchen mit dem jeweiligen Nahrungsmittel, das es an diesem Stand gibt, und legt es in sein Boot. Damit der Spieler an die Marktstände gelangt, muss die Punktzahl auf dem Würfel genau stimmen. Fährt der Spieler vorbei, kann er beim nächsten Spielzug die Fahrtrichtung ändern, um den Marktstand zu erreichen. Liegt bereits das Boot eines Mitspielers an dem angesteuerten Steg, darf ein weiterer Spieler sein Boot daneben legen, um seine Waren zu tauschen. Hat der Spieler alle vier Nahrungsmittel an Bord, heißt es auf dem schnellsten Weg zurück zum Start/Zielfeld um in der Bucht, vor der Insel anzulegen. Hierbei ist es nicht nötig, die genaue Punktzahl zu würfeln.

**Spielende:** Jeder Mitspieler sollte bei der Ankunft am Anleger folgende Ware in seinem Boot haben:

Orange – Kürbis, grün – Kräuter, gelb – Mais und blau – Fisch.

Der Mitspieler, der als Erster mit allen vier Lebensmitteln in der Bucht angekommen ist, hat das Spiel gewonnen.

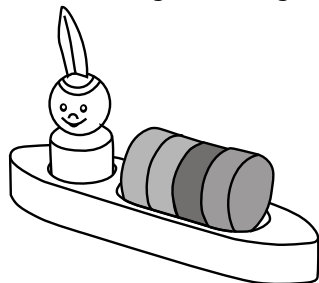
Viel Spaß beim „Einkaufen“ mit den Indianerkindern wünscht

beleduc Lernspielwaren GmbH  
Heinrich-Heine-Weg 2  
D-09526 Olbernhau

## Hiwataka

The Indian children are allowed for the first time to paddle over the large river in their canoes to exchange their goods for food. This somewhat different way of "shopping" is exciting and calls for colour recognition and strategic thinking.

Age:	4 to 99 years
Players:	2 - 4
Contents:	1 wooden playing board 4 Indian boats 4 Indian children 1 dice 16 motif chips with food (maize, fish, herbs, pumpkin) 16 motif chips with goods to exchange (earthenware jugs, feather headdresses, tomahawks, clothing)



Game Idea:	Monika Mulzer-Adam
Illustrations :	Monika Mulzer-Adam + Antje Flad

For the first time Little Wolf and his friends are allowed to get the necessary food for their families. They are thrilled because it's not just a case of going to the next supermarket, they have to make their way by boats to the various market stands along the banks of the river and exchange their goods for the food they need. They have beautifully made tomahawks and earthenware jugs, leather clothes and feather headdresses on board their canoes to exchange for pumpkins, herbs, maize and fish. It's an exciting adventure because the river is treacherous and it is not always immediately possible to steer to the right market stand.

Game Preperation:	The playing board and the dice are put into the middle of the table. Each player picks an Indian figure and puts it into a boat. In addition, each player is given four motif chips representing the bartering goods e.g. the earthenware jugs and he puts these in a row edgewise into his boat. The food motif chips are sorted and after sorting they are placed at the respective market stands on the banks of the river. As soon as all the Indian children are in their boats in the light-blue start/finish area in the river, the very special "shopping tour" can begin.
-------------------	--

Rules of the game: The youngest player begins by throwing the dice and moves his boat along the sections of the river according to the number of dots shown. Each player can decide at each go which direction he wishes to take along the river. The important thing is that each player arrive at each market stand at least once to exchange one of the goods from his own boat to get food there. When a player arrives at a market stand, he takes a chip with one of his goods out of the boat and puts it on the stand. In return, he now gets a chip representing the food from that stand and he puts this into his boat. The player needs the exact number of dots on the dice to move along the sections to get to the market stands. If the player paddles too far, he can change the paddling direction on his next go to reach the market stand. If he finds another player's boat at the landing stage he paddles to, he may still berth his boat beside it to barter his goods. Once the player has all four types of food on board, he must get back to the start/finish section as quickly as possible to berth in the bay in front of the island. It is not necessary here to throw the exact number of dots.

End of the game: On arriving at the landing stage, each player should have the following goods in his boat:

orange – pumpkin, green – herbs, yellow – maize and blue – fish.

The winner is the first player to arrive in the bay with all four types of food.

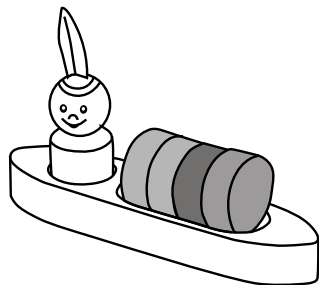
Have a lot of fun "shopping" with the Indian children

beleduc Lernspielwaren GmbH  
Heinrich-Heine-Weg 2  
D-09526 Olbernhau

## Hiwataka

C'est la première fois que les petits Indiens partent en canoë sur le grand fleuve pour échanger leurs marchandises contre des aliments. Cette façon amusante de "faire les courses" développe l'identification des couleurs et le raisonnement stratégique.

Age :	à partir de 4 ans
Joueurs :	2 à 4
Contenu :	1 plateau de jeu en bois 4 canoës indiens 4 petits Indiens 1 dé 16 pions aliments (maïs, poisson, fines herbes, citrouille) 16 pions de marchandises à échanger (cruches en terre, bijoux à plumes, tomawaks, vêtements)



Idée de jeu :	Monika Mulzer-Adam
Illustration :	Monika Mulzer-Adam + Antje Flad

Pour la première fois, Petit Loup et ses amis vont chercher les aliments nécessaires à leurs familles. Cela est source d'agitation car ils ne peuvent pas aller au supermarché, ils doivent prendre leur bateau et accoster différents stands sur la rive pour y échanger leurs marchandises contre les aliments souhaités. A bord de leurs canoës, ils ont de jolis tomawaks et cruches en terre, des vêtements de cuir et des bijoux à plumes qu'ils aimeraient échanger contre des citrouilles, des fines herbes, du maïs et du poisson. Une aventure palpitante, car le fleuve est sournois et il n'est pas toujours possible d'aborder directement le bon stand.

Préparation du jeu :	Placer le plateau de jeu et le dé au centre de la table. Chaque joueur choisit un Indien et le place dans un bateau. De plus, chaque joueur reçoit quatre pions du même type de marchandises à échanger (par exemple les cruches en terre) et les aligne debout sur son bateau. Trier les pions aliments et attribuer une catégorie d'aliments à chacun des stands situés sur la rive. Dès que les petits Indiens se trouvent tous dans leurs bateaux sur la case bleue ciel Départ/Arrivée sur le fleuve, les achats peuvent commencer.
----------------------	--

Déroulement du jeu : Le benjamin lance le dé et déplace son bateau sur les cases le long du fleuve, en fonction du nombre de points indiqué par le dé. Chaque joueur peut décider à chaque fois dans quelle direction il souhaite se déplacer. Il est important que chaque joueur accède au moins une fois à chaque stand pour y échanger les aliments contre l'un des objets qu'il a apportés sur son bateau. Lorsqu'un joueur est arrivé sur un stand, il prend dans son bateau un pion représentant un objet et le pose sur le stand. Pour cette marchandise, il reçoit un pion avec l'aliment vendu sur ce stand et le pose dans son bateau. Pour pouvoir accéder aux stands, le nombre de points figurant sur le dé doit correspondre exactement au nombre de cases à parcourir. Si le joueur passe devant le stand, il peut changer de direction au prochain tour pour accéder au stand. Si le bateau d'un autre joueur se trouve déjà sur le ponton accosté, un autre joueur peut garer son bateau à côté pour échanger sa marchandise. Lorsqu'un joueur détient les quatre aliments sur son bateau, il doit se rendre le plus vite possible sur la case Départ/Arrivée pour pouvoir accoster dans la baie, face à l'île. Pour cela, il n'est pas nécessaire d'obtenir le nombre exact de points avec le dé.

Fin du jeu : Lorsqu'il arrive sur l'appontement, chaque joueur doit avoir les marchandises suivantes dans son bateau :

Orange – citrouille, vert – fines herbes, jaune – maïs et bleu – poisson.

Le gagnant est le premier qui est arrivé dans la baie avec ces quatre aliments.

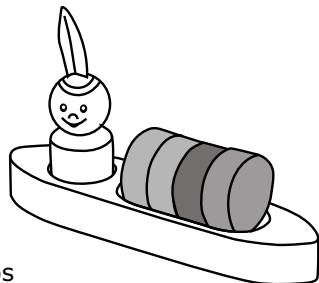
Amusez-vous bien à faire les courses avec les petits Indiens !

beleduc Lernspielwaren GmbH  
Heinrich-Heine-Weg 2  
D-09526 Olbernhau

## Hiwataka

Por primera vez, los niños indios pueden cruzar solos el gran río en sus canoas, para ofrecer a trueque sus productos por alimentos. Este "ir de compras", algo distinto y muy emocionante, estimula el reconocimiento de los colores y el razonamiento estratégico.

Edad:	a partir de 4 años
Jugadores:	2 - 4
Contenido:	1 tablero de madera 4 canoas indias 4 niños indios 1 dado 16 fichas ilustradas con alimentos (maíz, pescado, hierbas, calabaza) 16 fichas ilustradas con objetos de trueque (jarras de barro, adornos de pluma, hachas "tomahawks", prendas de vestir)



Ideado por:	Monika Mulzer-Adam
Ilustración:	Monika Mulzer-Adam + Antje Flad

Pequeño Lobo y sus amigos deben ocuparse por primera vez de proveer los alimentos necesarios para sus familias. Es una tarea emocionante, porque no pueden acercarse simplemente al supermercado más próximo, sino que tienen que ir en sus canoas rumbo a los diferentes puestos de mercado situados en las orillas del río, a fin de trocar sus géneros por los alimentos deseados. A bordo de sus canoas llevan preciosas hachas tomahawk elaboradas con gran esmero, jarras de barro, prendas de vestir realizadas en cuero, así como adornos de pluma, para entregarlos a cambio de calabazas, hierbas, maíz y pescado. Es una aventura muy emocionante, porque el río es traidor y no siempre consiguen a la primera llegar al puesto de mercado deseado.

**Preparación del juego:** El tablero y el dado se disponen en el centro de la mesa. Cada jugador escoge una figura de indio y la coloca en una de las canoas. Además, cada jugador recibe cuatro fichas con el mismo dibujo de objeto de trueque, por ejemplo, las jarras de barro, y las pone en fila y de pie sobre su canoa. Las fichas de alimentos se separan por tipos y se colocan en los puestos de mercado correspondientes que se hallan en las orillas del río. Una vez todos los niños indios estén sentados en sus canoas sobre la casilla de salida/llegada de



de color azul claro, podrá comenzar el “paseo de compras” muy especial.

Instrucciones:

El jugador de más corta edad tira el dado y mueve su canoa a lo largo del río, avanzando tantas casillas como puntos marque el dado. En cada tirada, el jugador puede decidir nuevamente en qué dirección desea recorrer el río. Pero es importante que cada jugador llegue al menos una vez a cada puesto de mercado para cambiar el correspondiente alimento por uno de los objetos de trueque que lleva en la canoa. Llegado a un puesto de mercado, el jugador coge una ficha de su canoa y la deposita en el puesto. Por el objeto entregado recibe una ficha con el alimento disponible en este puesto, la cual guardará en su canoa. Para poder acceder a los puestos de mercado, el jugador tiene que sacar el número exacto al tirar el dado. Si el jugador se ve obligado a pasar de largo, puede cambiar de dirección en la próxima tirada para llegar al puesto de mercado. Si en un puesto ya hay una canoa de un jugador, otro jugador puede arrimar su canoa junto a la primera para poder proceder al trueque. Una vez el jugador haya reunido los cuatro alimentos a bordo, deberá volver por el camino más rápido a la casilla de salida/llegada, a fin de alcanzar la bahía delante de la isla. Para ello, no es necesario sacar el número de puntos exacto.

Fin de la partida:

Al entrar en el embarcadero, los jugadores deberán tener a bordo de sus canoas los siguientes alimentos:

calabaza (ficha naranja), hierbas (ficha verde), maíz (ficha amarilla) y pez (ficha azul).

El jugador que primero llegue a la bahía, ganará la partida.

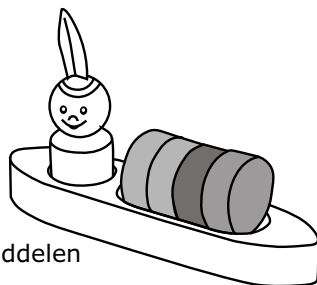
¡Que os divirtáis mucho al “salir de compras” con los niños indios! Esto os desea:

beleduc Lernspielwaren GmbH  
Heinrich-Heine-Weg 2  
D-09526 Olbernhau

## Hiwataka

De indianenkindertjes mogen voor het eerst met hun kano 's over de grote rivier varen om hun goederen tegen levensmiddelen te ruilen. Dat een beetje anders "boodschappen doen" is spannend en bevordert de kleurherkenning en het strategische denken.

Leeftijd:	vanaf 4 jaar
Aantal spelers:	2 - 4
Inhoud:	1 houten spelbord 4 indianenboten 4 indianenkindertjes 1 dobbelsteen 16 motiefsteentjes met levensmiddelen (maïs, vis, kruiden, pompoen) 16 motiefsteentjes met ruilgoederen (aardewerken kruiken, vedertooien, tomahawks, kleding)
Spelidee:	Monika Mulzer-Adam
Illustratie:	Monika Mulzer-Adam + Antje Flad



Kleine Wolf en zijn vrienden mogen voor het eerst voor hun gezinnen de noodzakelijke levensmiddelen gaan bezorgen. Dat is spannend, want ze kunnen hiervoor niet gewoon naar de eerstbeste supermarkt gaan, maar moeten met hun boten naar de verschillende marktkraampjes aan de oever van de rivier zien te komen om daar de meegebrachte spullen tegen de gewenste levensmiddelen te ruilen. Ze hebben mooie tomahawks en aardewerken kruiken, leren kleding en vedertooien aan boord van hun kano 's om ze tegen pompoenen, kruiden, maïs en vis te ruilen. Een spannend avontuur, want de rivier is nogal geniepig en het lukt niet altijd even gemakkelijk om aan de juiste marktkraam terecht te komen.

**Vorbereiding:** Het spelbord en de dobbelsteen worden in het midden van de tafel geplaatst. Iedere speler kiest een indiaantje uit en zet die in een boot. Bovendien krijgt iedere speler vier gelijke motiefsteentjes van de te ruilen goederen, bijv. aardewerken kruiken, en plaatst die achter elkaar recht op zijn boot. De motiefsteentjes met de levensmiddelen worden gesorteerd en aan de passende marktkraampjes aan de oever van de rivier neergelegd. Zodra alle indianenkindertjes in hun boten op het lichtblauwe start/doelveld op de rivier bevinden kan het bijzondere "boodschappen doen" beginnen.

Verloop van het spel: De jongste speler begint met dobbelen en beweegt zijn boot volgens het gegooid aantal ogen op de speelvelden de rivier op. In welke richting de rivier wordt bevaren kan iedere speler bij iedere zet opnieuw beslissen. Belangrijk is wel dat iedere speler ten minste één keer bij één marktkraam terecht komt om daar de nodige spullen tegen één van de meegebrachte goederen uit de eigen boot te kunnen ruilen. Wanneer een speler de marktkraam heeft bereikt, pakt hij een steentje naar zijn keus uit de boot en legt het aan het kraampje neer. Voor deze waar krijgt hij nu een steentje met het levensmiddel dat aan deze kraam wordt aangeboden en legt het in zijn boot. Zodat de speler de marktkraampjes kan bereiken moet het aantal ogen op de dobbelsteen precies kloppen. Wanneer hij te ver komt, kan hij bij de volgende zet de vaarrichting wijzigen om het marktkraampje te bereiken. Wanneer er al een boot van een andere speler aan de stijger ligt, mag een verdere speler ernaast gaan liggen om zijn goederen te ruilen. Wanneer een speler alle vier levensmiddelen aan boord heeft, moet hij de snelste weg terug naar het start/doelveld nemen om in de baai voor het eiland aan te leggen. Hierbij is het niet noodzakelijk om het nauwkeurige aantal ogen te gooien.

Einde van het spel: Iedere speler moet bij aankomst aan de stijger de volgende spullen in zijn boot hebben:

Oranje – pompoen, groen – kruiden, geel - maïs en blauw – vis.

De speler die als eerste met alle vier levensmiddelen in de baai is gearriveerd heeft het spel gewonnen.

Veel plezier bij het "boodschappen doen" met de indianenkindertjes wenst:

beleduc Lernspielwaren GmbH  
Heinrich-Heine-Weg 2  
D-09526 Olbernhau

# 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)

© 2006



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.

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

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