

# Bären-Domino

Ein Legespiel für 2 - 6 Kinder ab 4 Jahren.

**Illustration:** Ines Zeume

## **Spielinhalt:**

21 Dominokärtchen (mit 6 verschiedenen Bären)

## **Spielziel:**

Wer hat als Erstes alle eigenen Kärtchen **richtig angelegt**?

## **Spielvorbereitung:**

Alle Dominokärtchen werden mit der **Bildseite nach unten gemischt** und – je nach Anzahl der Mitspieler – wie folgt **verteilt**:

- Spielen **2 Kinder**, so erhält jedes **8 Karten**.
- Spielen **3 Kinder**, so erhält jedes **6 Karten**.
- Spielen **4 oder 5 Kinder**, so erhält jedes **4 Karten**.
- Spielen **6 Kinder**, so erhält jedes **3 Karten**.

Jedes Kind hält die eigenen Kärtchen **verdeckt** auf der Hand oder legt sie direkt vor sich auf den Tisch.

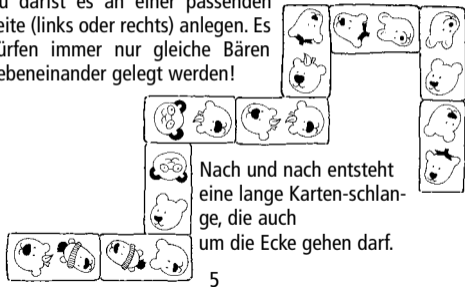
Alle übrigen Karten werden **verdeckt** in der **Tischmitte** verteilt.

### Spielablauf:

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Das Kind, das die meisten Doppelmotive (= zwei gleiche Bären nebeneinander auf einer Karte) hat, beginnt und legt eines seiner Bärenkärtchen offen auf den Tisch.

Nun ist das nächste Kind an der Reihe.

- Hast du ein Kärtchen, das einen der beiden Bären zeigt? Du darfst es an einer passenden Seite (links oder rechts) anlegen. Es dürfen immer nur gleiche Bären nebeneinander gelegt werden!



- **Hast du kein passendes Bären-Kärtchen?**  
Du musst stattdessen einmal ein neues Kärtchen aus der Mitte nehmen. Passt das neu aufgenommene Kärtchen? Du darfst es gleich anlegen.  
**Passt es nicht?** Nimm es mit zu deinen Karten.  
Das nächste Kind ist an der Reihe.  
Ist der Vorrat in der Mitte aufgebraucht und du kannst dennoch nicht anlegen? Das nächste Kind ist an der Reihe und versucht sein Glück.

### **Spielende:**

Das Spiel endet, ...

- sobald ein Kind sein **letztes Bären-Kärtchen** legen kann

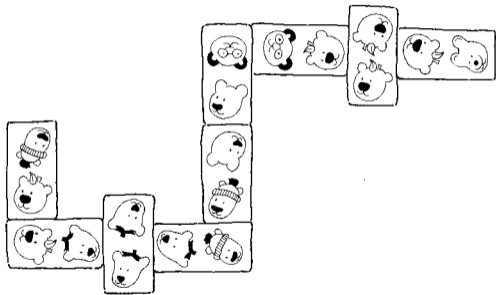
- und so das Spiel gewinnt.
- spätestens, wenn alle Kärtchen aus der Mitte aufgebraucht sind und kein Kind mehr anlegen kann. Wer nun die **wenigsten** Karten hat, gewinnt.

### **Tipp:**

Kleinere Kinder legen während des Spiels die eigenen Kärtchen offen vor sich hin.

### **Variante:**

**Doppel motive** werden immer **quer zur Kartenschlange** angelegt. Wer ein Doppelmotiv gelegt hat, darf **sofort** – wenn möglich – ein zweites, passendes Bärenkärtchen anlegen.



## Bear-Domino

A game with small cards for 2 - 6 players aged 4+.

**Illustrations:** Ines Zeume

### **Contents:**

21 small domino cards (with 6 different bears)

### **Aim of the game:**

Who will be the first to have placed his/her cards **correctly**?

### **Preparation of the game:**

**Shuffle** all cards **face down** and **distribute** them according

to the number of players:

- If there are **2 players**, each one gets **8 cards**.
- If there are **3 players**, each one gets **6 cards**.
- If there are **4 or 5 players**, each one gets **4 cards**.
- If there are **6 players**, each one gets **3 cards**.

The players keep their cards **hidden** in their hands or put them face up on the table in front of them.

The remaining cards are placed **face down** in the **centre of the table**.

## **How to play:**

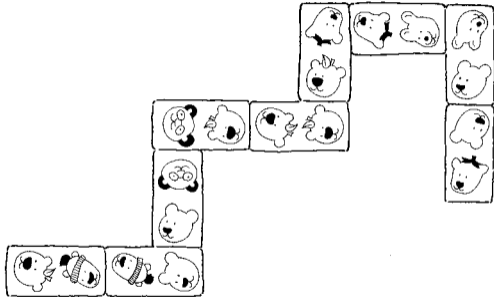
The game proceeds in a clockwise direction.

The player with the most doubles (= two identical bears next to each other on one card) starts and puts one of his/her cards face up on the table.

Then it's the next player's turn.

- If this player has a card showing one of the two bears of the card on the table, he/she can join it in the matching direction (to the right or left). There must always be two identical bears next to each other.

In this way, bit by bit the cards will form a long row. The cards can also be placed at right angles in order to make the row bend round.



- **If the player does not have a card that matches,** he/she has to take one from the centre. If the new card matches, it can be joined immediately to the row. If it **does not match**, it is added to one's cards. Then it's the next player's turn. If there are no more cards in the centre and none of your cards matches, it's again the next player's turn to try his/her luck.

### **End of the game:**

The game ends:

- ... as soon as a player has placed his/her **last card** and

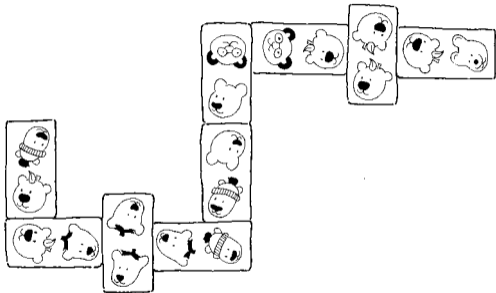
- thus wins the game, or
- ... if all cards have been taken from the centre and nobody can place any more cards. Then the player with the **smallest amount** of cards left wins the game.

**Hint:**

Smaller players place the cards face up in front of them on the table.

**Variant:**

**Doubles** are placed **crossways** in relation to the row of cards. Whoever places a card with a double, may immediately place another card if he can.



## Domino d'oursons

Un jeu de dominos pour 2 à 6 joueurs dès 4 ans.

Illustration : Ines Zeume

**Contenu :** 21 dominos (illustrés avec 6 oursons différents)

### But du jeu :

Qui va poser tous ses dominos en premier **sans se tromper** ?

### Préparatifs :

Mélanger tous les dominos en les **retournant** pour ne pas

voir le motif et les **distribuer** comme suit selon le nombre de joueurs :

- S'il y a **2 joueurs**, chacun aura **8 dominos**.
- S'il y a **3 joueurs**, chacun aura **6 dominos**.
- S'il y a **4 ou 5 ou joueurs**, chacun aura **4 dominos**.
- S'il y a **6 joueurs**, chacun aura **4 dominos**.

Chaque joueur prend ses dominos : il les tiendra dans sa main de manière à ce que les autres **ne puissent pas les voir** ou les posera sur la table sans les cacher.

Les autres dominos sont posés au **milieu de la table** et **retournés** pour l'on voit seulement le verso des dominos.

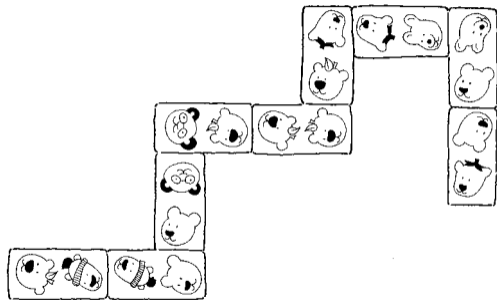
## Déroulement :

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.  
Le joueur qui aura le plus de motifs commence en posant n'importe lequel de ses dominos sur la table.

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

- Est-ce que tu as un domino avec l'un des deux ours ?  
Tu le poses à côté (à droite ou à gauche) de l'ours identique. On ne pourra aligner que les mêmes ours les uns à côté des autres.

Petit à petit on obtient un long serpent de dominos que l'on peut faire tourner en coin.



- **Tu n'as pas de domino qui convient ?**  
Alors tu en pioches un dans le milieu de la table.  
Le domino convient-il ? Tu le poses.  
**Le domino ne convient pas ?** Tu le mets avec tes autres dominos.  
C'est au tour du joueur suivant.  
Il n'y a plus de dominos au milieu de la table et tu ne peux pas jouer ? Le joueur suivant essaie de poser un domino.

### **Fin de la partie :**

La partie est terminée :

- ... dès qu'un joueur a posé son **dernier domino**, il gagne la partie;

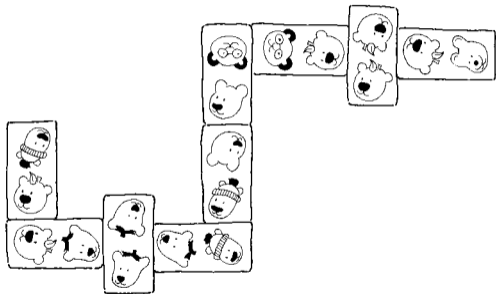
- ... quand il n'y a plus de dominos au milieu de la table et qu'aucun des joueurs ne peut plus en poser. Le gagnant est celui qui a le **moins** de dominos à la fin de la partie.

### **Conseil :**

Les tout-petits pourront poser leurs dominos devant eux sans les cacher.

### **Variante :**

Les **dominos à double motif** sont posés **en travers**. Celui qui a un double motif a le droit, s'il peut, de rejouer **tout de suite**.



## Berendomino

Een legspel voor 2 - 6 kinderen vanaf 4 jaar.

Illustraties : Ines Zeume

**Spelinhoud:** 21 dominokaartjes (met 6 verschillende beren)

**Doel van het spel:**

Wie heeft als eerste al zijn kaartjes juist gelegd?

**Spelvoorbereiding:**

Alle dominokaartjes worden met de afbeelding naar

**beneden geschud** en – al naar het aantal medespelers – als volgt verdeeld:

- Als er **2 kinderen** spelen, krijgt elk kind **8 kaartjes**.
- Als er **3 kinderen** spelen, krijgt elk kind **6 kaartjes**.
- Als er **4 of 5 kinderen** spelen, krijgt elk kind **4 kaartjes**.
- Als er **6 kinderen** spelen, krijgt elk kind **3 kaartjes**.

Elk kind houdt zijn eigen kaartjes gedekt in zijn hand of legt ze **direct voor zich neer op de tafel**.

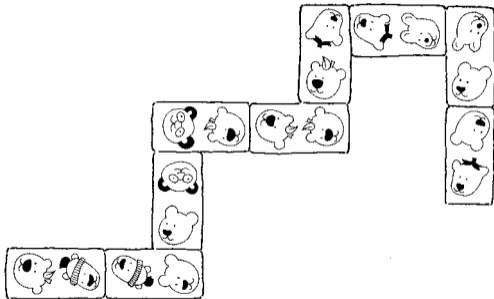
Alle overige kaartjes worden met de **afbeelding naar beneden in het midden van de tafel verdeeld**.

## **Spelverloop:**

Er wordt om de beurt met de wijzers van de klok mee gespeeld. Het kind dat de meeste dubbele motieven heeft (= twee dezelfde beren naast elkaar op een kaart) mag beginnen en legt een van zijn berenkaartjes met de afbeelding naar boven op tafel.

Nu is het volgende kind aan de beurt.

- Heb je een kaartje waarop een van de twee beren afgebeeld is? Dan mag je de passende beer aan de passende kant leggen. Je mag enkel dezelfde beren aanleggen! Er ontstaat geleidelijk een lange rij met kaartjes die ook dwars gelegd kunnen worden.



- **Heb je geen passend berenkaartje?**

Dan moet je een nieuw kaartje uit het midden nemen. Past het nieuwe kaartje? Dan mag je het direct leggen.

**Past het nieuwe kaartje niet?** Dan moet je het bij je andere kaartjes voegen.

Nu is het volgende kind aan de beurt.

Zijn de kaartjes in het midden op en kan je geen passend kaartje leggen? Dan mag het volgende kind dat aan de beurt is zijn geluk beproeven.

## **Einde van het spel:**

Het spel is gedaan

- ... zodra een kind zijn laatste berenkaartje kan leggen.

Dit kind is de winnaar van het spel.

- ... als alle kaartjes in het midden op zijn en geen enkel kind meer een kaartje kan leggen. Dan wint het kind dat de **minste kaartjes** heeft.

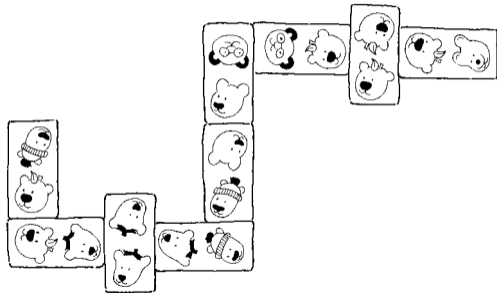
**Tip:**

Kleinere kinderen kunnen hun kaartjes tijdens het spel met de afbeelding naar boven voor zich neerleggen.

**Spelvariant:**

**Dubbele motieven** moeten steeds **dwars t.o.v. de rij met kaartjes** gelegd worden. Als er een kind een dubbel motief gelegd heeft, mag hij of zij **onmiddellijk** een tweede

passende berenkaart leggen (indien mogelijk).





Anschrift aufbewahren! Retain address!  
Adresse à conserver! Adres bewaren!

Habermaab GmbH  
August-Grosch-Straße 28 - 38  
96476 Bad Rodach, Germany

[www.haba.de](http://www.haba.de)

Made in Germany

TL 60803 2/07



Nº16



ab 4

**HABA**®