

DER KLEINE SPRECHDACHS

Das Memo-Erzählspiel

Für 2 bis 5 Spieler ab 4 Jahren

Inhalt

- 5 Geschichtentafeln mit je zwei Abbildungen auf beiden Seiten
- 40 Bildkärtchen
- 1 Spielfigur „Sprechdachs“
- 1 Würfel



Der kleine Sprechdachs macht sich auf die Reise, um Geschichten zu sammeln. Wer kann sich merken, wo sich seine Freunde versteckt haben bzw. wo die Dinge liegen und erinnert sich an viele aufregende Abenteuer?

Spielziel

Wer die meisten Bildkärtchen gesammelt hat, weil er sich merken konnte, wer oder was sich neben den Geschichtentafeln versteckt hat, gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung

Legt die großen **Geschichtentafeln** nebeneinander auf den Tisch. Welche Seite ihr wählt, spielt keine Rolle. Überlegt euch, mit wie vielen **Bildkärtchen** ihr spielen

wollt (das könnten z.B. 20 Kärtchen für ein kürzeres Spiel sein). Mischt diese gut und legt sie als verdeckten Stapel daneben. **Sprechdachs** und **Würfel** werden ebenfalls bereitgelegt.



Das Spiel

Der jüngste Spieler beginnt. Danach geht das Spiel im Uhrzeigersinn reihum.

Bist du an der Reihe, nimmst du ein Bildkärtchen vom Stapel, zeigst es deinen Mitspielern und legst es zunächst offen neben eine beliebige Abbildung einer Geschichtentafel. Sag laut was du siehst und erzähle eine Geschichte, in der sowohl diese Abbildung, als auch das gerade aufgedeckte Bildkärtchen vorkommen.



Das könnte sich so anhören: „Es ist ein sehr heißer Tag. Ein langes, gestreiftes Tier mit einer Brille auf der Nase ist auf dem Weg ins Schwimmbad. Dummerweise hat es seine Badehose vergessen.“

Danach drehst du das Kärtchen um, so dass es an gleicher Stelle, aber **verdeckt**, neben der Tafel liegt. Merkt euch gut, wie die Geschichte lautet und wer darin vorkommt. Jetzt ist der nächste Spieler an der Reihe.

Auch er deckt ein Kärtchen auf, legt es zunächst offen neben eine noch freie Abbildung einer Geschichtentafel, sagt was er sieht, erzählt eine Geschichte und dreht das Kärtchen um. So geht es reihum, bis neben allen Abbildungen der fünf Tafeln jeweils ein Bildkärtchen liegt.



Auf jeder Geschichtentafel seht ihr zwei Abbildungen, neben denen nun jeweils ein Bildkärtchen liegt. Auf diesen Abbildungen bewegt sich der Sprechdachs im Kreis herum (s.u.).

Nun kommt der Sprechdachs ins Spiel

Er wird auf eine beliebige Abbildung einer Geschichtentafel gestellt. Wieder beginnt der jüngste Spieler. Er würfelt und zieht den Sprechdachs entsprechend im Uhrzeigersinn weiter. Kannst du dich noch erinnern, wer sich neben der Abbildung versteckt hat, auf die du den Sprechdachs gerade gezogen hast, und wie die Geschichte dazu lautet? Erzähl es deinen Mitspielern und decke **danach** das Bildkärtchen auf.

Du weißt, wer sich neben einer Abbildung versteckt hat
Hast du dich richtig erinnert, darfst du das Kärtchen an dich nehmen. Anschließend deckst du ein neues Kärtchen auf, zeigst es deinen Mitspielern und legst es offen auf den leeren Platz. Sag was du siehst, erzähle eine Geschichte dazu und drehe das Kärtchen um. Danach ist dein linker Nachbar an der Reihe. Er würfelt, zieht den Sprechdachs usw.

Die Geschichte soll dir dabei helfen, dich besser an das verdeckte Kärtchen zu erinnern. Es genügt aber, dass du weißt, wer oder was sich neben der Abbildung versteckt hat.

Du weißt nicht mehr, wer sich neben einer Abbildung versteckt hat

Hast du das Bildkärtchen nicht richtig genannt, drehst du es um, so dass es wieder verdeckt liegt und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Spielende

Ist der Kartenstapel aufgebraucht, könnt ihr natürlich keine neuen Bildkärtchen mehr auslegen. Neben manchen Abbildungen liegen nun keine Kärtchen mehr. Ihr spielt noch solange weiter, bis der Sprechdachs auf eine Abbildung zieht, neben der kein Kärtchen liegt. Dann endet das Spiel. Der Spieler mit den meisten Kärtchen gewinnt.

Variante für jüngere Kinder

Jüngeren Kindern fällt es manchmal schwer, Geschichten zu erfinden. Es genügt, wenn sie beschreiben, was sie auf den Bildkärtchen sehen. Besser ist es natürlich, wenn ein älterer Spieler oder ein Spielleiter zusammen mit den Kindern eine kurze Geschichte erfindet, nachdem das Kind das Motiv genannt hat.

© 2006 HUCH & friends
www.huchandfriends.de

Vertrieb: Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg

Autor: Reiner Knizia
Illustration: Irene Wanitschke

GAMEMOB.DE
DIE SPIELE COMMUNITY

DAS INTERNET-MAGAZIN RUND UMS SPIEL

Blaireau Culot

Le jeu de mémo à raconter

Pour 2 à 5 joueurs à partir de 4 ans

Contenu

- 5 planches Histoire avec deux illustrations
- 40 cartes illustrées
- 1 pion Blaireau Culot
- 1 dé



Blaireau Culot part en voyage, à la recherche d'histoires. Qui mémoriserà où se cachent ses amis et se souviendra de leur histoire palpitante ?

But du jeu

Le joueur qui aura gagné le plus de cartes après s'être souvenu des personnages cachés à côté des planches Histoire remportera la partie.

Préparation

Alignez les grandes **planches Histoire** les unes à côté des autres sur la table. Choisissez le nombre de **cartes** avec lesquelles vous allez jouer (par exemple, 20 pour une

partie courte). Mélangez-les bien et posez la pile à côté, face cachée. Gardez également **Blaireau Culot** et le **dé** à portée de main.



Le jeu

Le plus jeune joueur commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient son tour, le joueur pioche une carte, la montre aux autres, puis la pose, d'abord face visible, à côté d'une illustration au choix des planches Histoire. Il annonce à voix haute ce qu'il voit et raconte une histoire mettant en scène à la fois l'illustration de la planche et celle de la carte retournée.



Elle peut ressembler, par exemple, à ceci :
« Il fait très chaud. Un long animal à rayures, portant des lunettes, va à la piscine. Mais cet étourdi a oublié son maillot de bain ! »

Le joueur retourne ensuite la carte sans la changer de place, cette fois-ci **face cachée**. Retenez bien l'histoire et ses personnages. C'est maintenant au tour du joueur suivant.

Lui aussi retourne une carte, la pose d'abord face visible à l'extrémité d'une planche encore libre, annonce ce qu'il voit, invente une histoire, puis retourne la carte. Le jeu se poursuit ainsi jusqu'à ce qu'il y ait une carte à côté de chaque illustration des cinq planches.



Chacune des cinq planches Histoire montre deux illustrations, à côté desquelles est maintenant posée une carte.
 Blaireau Culot se déplace en cercle sur ces illustrations (voir ci-dessous).

Blaireau Culot entre en jeu

Il est placé au hasard sur une illustration de l'une des planches. C'est de nouveau le plus jeune joueur qui commence. Il lance le dé et déplace Blaireau Culot du nombre indiqué dans le sens des aiguilles d'une montre. Il s'agit de se souvenir du personnage qui se cache à côté de cette illustration et de son histoire. Raconte-la aux autres, **puis** retourne la carte.

Le joueur sait qui se cache à côté de l'illustration

S'il s'en est bien souvenu, il gagne la carte. Il en retourne ensuite une nouvelle, la montre aux autres et la pose face visible à l'emplacement devenu libre. Il annonce ce qu'il voit, raconte une histoire, puis retourne la carte face cachée. C'est maintenant à son voisin de gauche de jouer. Il lance le dé, déplace Blaireau Culot.

L'histoire doit aider le joueur à mieux se souvenir de l'image cachée. Mais il suffit de retrouver le personnage pour gagner la carte.

Le joueur ne sait plus qui se cache à côté de l'illustration

S'il n'a pas nommé le bon personnage, il remet la carte face cachée et c'est au tour du joueur suivant de jouer.

Fin de la partie

Une fois la pioche épuisée, les joueurs continuent jusqu'à ce que Blaireau Culot atterrisse sur un emplacement vide. Le jeu est terminé. Le joueur qui possède le plus de cartes gagne la partie.

Variante pour les plus jeunes

Les plus jeunes enfants ont parfois du mal à inventer des histoires. Ils se contenteront de décrire ce qu'ils voient sur la carte. Bien sûr, il est préférable qu'un joueur plus âgé ou un meneur de jeu les aide à inventer une petite histoire, une fois qu'ils ont décrit le dessin.

© 2006 HUCH & friends
www.huchandfriends.de

Distribué par: Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg

Auteur: Reiner Knizia
Illustrations: Irene Wanitschke
Adaptation française: Éric Bouret

GAMEMOB.DE
DIE SPIELE COMMUNITY

DAS INTERNET-MAGAZIN RUND UMS SPIEL

Little word rascal

The memory and story-telling game

For 2 to 5 players, aged 4 years and up

Contents

- 5 story boards with two illustrations per board
- 40 image tiles
- 1 piece "talking badger"
- 1 die



The little talking badger travels around collecting stories. Who can remember where his friends are hiding and who still knows their exciting adventures?

Aim of the game

The player who has collected the most image cards as he was able to remember who was hiding next to the story boards wins the game.

Preparation

Place the big **story boards** on the table, side by side. Decide on the number of **image tiles** you want to use during the game (e.g. 20 tiles for a shorter game). Shuffle

them, form a draw pile and place it next to the story board, face down. Lay out **talking badger** and the **die**.



How to play

The youngest player starts. Then play in a clockwise direction.

The player whose turn it is draws a tile from the draw pile, shows it to the other players and places it next to any illustration on one of the story boards at first. Say loud what you see and tell a story which involves this illustration and the image tile that you have drawn as well.



Example: "It's a hot day. A long, striped animal with glasses goes to the swimming pool. Unfortunately, it has forgotten its bathing trunks."



Then you turn over the tile so that it lies in the same position but **face down** next to the board. Remember the story and its

protagonists. Now, it is the next player's turn.

He also turns over a tile, places it at first next to a still unoccupied illustration on one of the story boards, says what he sees, tells a story and turns over the tile. Continue in turns until one image tile lies next to each illustration on the five boards.



On each story board there are two illustrations, and there is now one image tile next to each illustration. The talking badger moves around these illustrations in a circle (see below).

The appearance of the talking badger

Place the talking badger on any illustration of any story board. The youngest player starts. He rolls the die and moves the talking badger forward in a clockwise direction by the number indicated on the die. Do you remember who is hiding next to the illustration on which the talking badger is now standing and can you tell his story? Tell it to the other participants in the game and **then** turn over the image tile.

You know who is hiding next to an illustration

If you have remembered correctly, you may take the tile. Then you draw a new tile, show it to the other players and place it on the unoccupied position, face up. Say what you see, tell a story and turn over the tile. Then, it is the next player's turn. He rolls the die, moves the talking badger, and so on.

The story should help you to remember the covered tile. But it is sufficient if you know who is hiding next to the illustration.

You don't know who is hiding next to an illustration

If you have said a wrong image tile, you turn it over so that it is face down again. Then, it is the next player's turn.

End of the game

When the draw pile is finished, you continue until the talking badger moves on to an illustration next to which no tile is lying. The game is now over. The player with the most tiles wins the game.

Variation for younger children

Younger children sometimes find it difficult to invent a story. It is sufficient if they describe what they see on the image tiles. But it would be better if older players or a game master invent a short story together with the child after it has given the motif.

© 2006 HUCH & friends
www.huchandfriends.de

Distributor: Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg

Author: Reiner Knizia
Illustrations: Irene Wanitschke
Translation: Birgit Irgang

GAMEMOB.DE
DIE SPIELE COMMUNITY

DAS INTERNET-MAGAZIN RUND UMS SPIEL