

Spielanleitung

Instruction • Règle du jeu • Spelregels

(D) (EN) (F) (NL)

Nr. 4387

Pasta-Pasta



HABA®

Pasta-Pasta

Ein Spiel ums „Nudelknobeln“ für **2-4 Kinder ab 4 Jahren** von Stephanie Rohner und Christian Wolf.

Spieldauer: ca. 10 Minuten

Illustration: Astrid Krömer

In der Küche blubbert und brodeln es. Ganz geschäftig läuft der Nudelkoch rund um den Topf herum. Ihr alle helft ihm dabei, die Nudeln in das sprudelnde Wasser zu werfen.

Spielinhalt:

- 1 Nudelkoch
- 12 Nudeln
- 1 Spielplan
- 4 Farbmerksteine

Spielziel:

Wer von euch schafft es am schnellsten, alle eigenen Nudeln in den großen Nudeltopf zu werfen?

Spielvorbereitung:

Der **Spielplan** wird in die Tischmitte gelegt. Jedes Kind nimmt sich einen **Farbmerkstein**. Spielt ihr zu zweit, so nehmt ihr beide euch jeweils 2 Steine. Spielen drei Kinder, so wird der übrigbleibende Farbmerkstein zurück in die Schachtel gelegt. Stellt den **Koch** auf eines der 12 Lauffelder.

Die **Nudeln** werden gleichmäßig unter euch aufgeteilt:

Spielen 2 Kinder, so erhält jedes Kind 6 Nudeln.

Spielen 3 Kinder, so erhält jedes Kind 4 Nudeln.

Spielen 4 Kinder, so erhält jedes Kind 3 Nudeln.

Spielablauf:

Alle Kinder veranstalten eine große Nudelknochelei. Dazu **versteckt** jedes Kind geheim beliebig viele der eigenen **Nudeln in der Faust**. Ihr könnt auch **gar keine** Nudel verstecken - dann bleibt die Faust leer.

Eure **restlichen Nudeln** haltet ihr vor den anderen Kindern verborgen.

Auf ein Kommando, ein Kind fragt z.B.: "Wohin läuft der Nudelkoch?", öffnet ihr alle gleichzeitig die Faust. Zählt nun **alle Nudeln**, die in euren Fäusten versteckt waren. Genau so viele Felder läuft der Koch **im Uhrzeigersinn** vorwärts.

Beispiel: *Felix hat 2 Nudeln in seiner Faust, Brigitte 1 und Anna 3. Der Koch läuft $2+1+3 = 6$ Felder weit.*

Ihr bewegt den **Nudelkoch abwechselnd**: Im Uhrzeigersinn setzt ihn der Reihe nach jedes Kind um die entsprechende Anzahl Felder vorwärts.

Jetzt wird geschaut, auf welcher **Farbe** der Koch stehenbleibt. Seht euch eure Farbmerksteine an: **Wem gehört diese Farbe?** Du darfst eine deiner Nudeln aus deinem Vorrat **in den Nudeltopf** auf dem Spielplan werfen.

Aufgepasst: Es kommt also nicht darauf an, **wie viele Nudeln** du in deiner Hand hältst. Du darfst immer nur **eine einzige Nudel** abgeben.

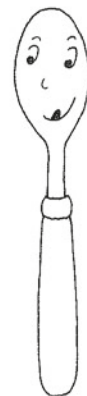
Danach wird wieder geknobelt. Ihr zählt die Nudeln in euren Fäusten und der Koch läuft entsprechend viele Felder weiter.

Hinweis: Weil dein Nudelvorrat im Laufe des Spiels immer mehr schrumpft, kannst du beim Knobeln immer weniger Nudeln in die Faust nehmen.

Tip: **Merke** dir, wer nur noch eine Nudel besitzt. Versuche dann so zu knobeln, dass der Koch nicht auf die Farbe dieses Kindes kommt.

Spielende:

Du hast als Erste/r alle deine Nudeln in den Topf werfen können? Du gewinnst das Spiel.



Pasta-Pasta

A game by Stephanie Rohner and Christian Wolf involving “guessing about noodles” for **2-4 players aged 4 and up**.

Game length: 10 minutes approx.

Illustrations: Astrid Krömer

A pan full of boiling water is bubbling away in the kitchen. The noodle chef is busy working his way round the pan. Everybody has to help him throw the noodles into the boiling water.

Contents of the game:

- 1 noodle chef
- 12 noodles
- 1 game board
- 4 colored memory aid counters

Aim of the game:

Who is the quickest at throwing all his/her noodles into the big pan?

Preparation for the game:

The **game board** is placed at the center of the table. Each player takes one **colored memory aid counter**. If two children are playing, each one takes 2 counters. If three children are playing, one colored counter is put back into the box. Place the **chef** on one of the 12 game squares.

Share out the **noodles** in equal quantities.

If 2 children are playing, each child gets 6 noodles.

If 3 children are playing, each child gets 4 noodles.

If 4 children are playing, each child gets 3 noodles.

How to play:

The players have a big “noodle guessing round”. Each player **hides** as many **noodles** as he/she likes in **one fist**. Or you can choose **not** to hide **any** noodles and just clench the fist!

Keep the **remaining noodles** hidden.

When the signal is given, one player asks something like: “Where is the noodle chef going?”, and all of you open your fists at the same time. Add up **all the noodles** which had been hidden there. Then the chef moves the same number of squares **in a clockwise direction**.

Example: *Felix has 2 noodles in his hand, Brigitte 1 and Anna 3. The chef moves $2+1+3 = 6$ squares ahead.*

You move the **noodle chef by turns**. The players move the chef the corresponding number of squares in a clockwise direction.

Now you have to take note of the **color** of the square where the chef stops. Look at your colored memory aid counters: **Who does this color belong to?** The player in question may throw from his/her supply one noodle

into the noodle pan shown on the game board.

Watch out: It is not important **how many noodles** you hold in your hand - you can never get rid of more than **one single noodle** at a time.

Then you guess again. You count the noodles that were in your fists and the chef moves ahead the corresponding number of squares.

Comment: As your supply of noodles grows smaller during the game, you will have less noodles in your fist with each turn you take.

Hint: Try to **remember** which player has only one noodle left. Then try to guess in such a way that the chef does not land on the square corresponding to the color of this player.

End of the game:

Whoever is the first to throw all his/her noodles into the pan, is the winner of the game.



Pasta-Pasta

Jeu de devinettes conçu par Stephanie Rohner et Christian Wolf pour **2 à 4 joueurs à partir de 4 ans**.

Durée du jeu : 10 minutes environ

Illustration : Astrid Krömer

Une grande casserole bout à gros bouillons dans la cuisine. Le cuisinier s'affaire autour de la casserole. Chacun doit l'aider à jeter les nouilles dans l'eau bouillante.

Contenu de la boîte :

- 1 chef cuisinier
- 12 nouilles
- 1 plateau de jeu
- 4 aide-mémoires en couleur

But du jeu:

Qui jettera le plus vite toutes ses nouilles dans la grande casserole ?

Préparatifs :

Le **plateau de jeu** est placé au centre de la table. Chaque joueur prend **un aide-mémoire en couleur**. S'il y a deux joueurs, chacun prend 2 aide-mémoires. S'il y a trois joueurs, un aide-mémoire sera remis dans la boîte.

Placer le **chef cuisinier** sur l'une des 12 cases du jeu.
Distribuer les **nouilles** en quantités égales.

S'il y a 2 joueurs, chaque enfant recevra 6 nouilles.
S'il y a 3 joueurs, chaque enfant recevra 4 nouilles.
S'il y a 4 joueurs, chaque enfant recevra 3 nouilles.

Règle du jeu :

Chacun **dissimule dans sa main** un nombre de nouilles au choix prises parmi les siennes (on peut très bien n'en prendre aucune).
On cache **celles qui restent**.

Au signal, l'un des joueurs pose la question : "Où va donc le chef cuisinier ?" et tout le monde ouvre son poing en même temps. Additionnez **toutes les nouilles** qui y sont cachées et déplacez le chef cuisinier du même nombre de cases dans le **sens des aiguilles d'une montre**.

Exemple : *Félix a 2 nouilles dans sa main, Brigitte 1 et Anne en a 3. Le chef avancera de $2+1+3 = 6$ cases.*

A **tour de rôle**, les joueurs font avancer le **chef cuisinier** du nombre de cases correspondantes dans le **sens des aiguilles d'une montre**.

Il s'agit maintenant de prendre note de la **couleur** de la case où s'arrête le chef. Jette un coup d'œil à ton aide-mémoire en couleur : **à qui appartient cette couleur ?**

Le joueur en question peut jeter une nouille de sa provision **dans la grande casserole** qui figure sur le plateau de jeu.

Attention : Le nombre de nouilles que les joueurs ont dans la main n'a pas d'importance - en effet, ils ne peuvent se débarrasser que **d'une seule nouille** à la fois.

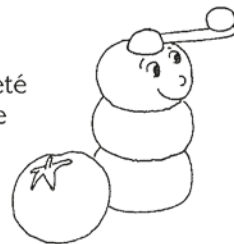
Le jeu de devinettes continue. On compte les nouilles que les joueurs ont dans leurs poings fermés et le chef avance à nouveau du nombre de cases correspondant.

Remarque : Comme la provision de nouilles des joueurs diminuera au fur et à mesure, ils auront à chaque fois moins de nouilles dans leur poing.

Un petit truc : Essaie de **te rappeler** quel était le joueur qui n'avait plus qu'une seule nouille. Fais alors en sorte que le chef n'atterrisse pas sur la case correspondante à la couleur de ce joueur.

Fin du jeu :

Le premier ou la première à avoir jeté toutes ses nouilles dans la casserole gagne le jeu.



Pasta-Pasta

Een gokspel waarbij de pasta het middelpunt vormt voor **2-4 kinderen vanaf 4 jaar** door Stephanie Rohner en Cristian Wolf.

Speelduur: ca. 10 minuten

Illustraties: Astrid Krömer

In de keuken is het een geborrel en gepruttel van jewelste. Bedrijvig loopt de noedelkok zijn rondjes rond de kookpot. Jullie helpen hem om de noedels in het schuimende water te gooien.

Spelinhoud:

- 1 noedelkok
- 12 noedels
- 1 speelbord
- 4 gekleurde stenen

Doel van het spel:

Wie van jullie slaagt er als eerste in om al z'n noedels in de grote pastapan te krijgen?

Spelvoorbereiding:

Het **speelbord** wordt in het midden op tafel gelegd. Elk kind kiest een **gekleurde steen** uit. Wanneer jullie met z'n tweeën zijn, dan nemen jullie allebei 2 stenen. Als er drie kinderen meedoen, dan gaat de overgebleven steen terug in de doos. Plaats de **kok** op een van de 12 velden van het bord.

De **noedels** worden evenredig onder alle spelers verdeeld:

Doen er 2 kinderen mee, dan krijgt ieder kind 6 noedels.
Doen er 3 kinderen mee, dan krijgt ieder kind 4 noedels.
Doen er 4 kinderen mee, dan krijgt ieder kind 3 noedels.

Spelverloop:

Alle kinderen doen nu mee aan de eerste ronde van het grote noedel gokspel.

Daartoe **verstopt** elk kind in het geheim een willekeurig aantal van z'n eigen **noedels in z'n vuist**. Je kunt ook **geen enkele** noedel verstoppen - dan blijft je hand dus leeg.

Jullie **overgebleven noedels** houden jullie voor de andere spelers verborgen.

Op een teken - een kind vraagt b.v.: „Waar loopt de noedelkok naartoe?“ - openen jullie allemaal tegelijk je vuist. Nu moeten jullie **alle noedels** die in jullie vuisten verstopt zitten, bij elkaar optellen. De kok loopt in de **richting van de wijzers van de klok** net zoveel velden naar voren als er noedels zijn.

Voorbeeld: *Felix heeft 2 noedels in zijn vuist, Brigitte 1 en Anna 3. De kok gaat $2+1+3 = 6$ velden naar voren.*

Om beurten en kloksgewijs verplaatsen jullie de **kok** het corresponderende aantal velden naar voren.

Nu moeten jullie kijken op welke **kleur** de kok terecht komt. Bekijk nu jullie gekleurde schijven: **wie heeft**

dezelfde kleur? Nu mag jij een van je noedels uit je voorraad in de grote pastapan op het speelbord leggen.

Opgelet: Het maakt dus niets uit hoeveel noedels je in je hand houdt. Je mag elke keer **slechts een noedel** tegelijk wegleggen.

Vervolgens gaat het spel opnieuw verder. Jullie tellen de noedels in jullie vuisten bij elkaar op en de kok gaat net zoveel velden naar voren.

Aanwijzing: Naarmate je noedelvoorraad in de loop van het spel afneemt, kan je steeds minder noedels in je vuist nemen.

Tip: Let op wie nog maar een noedel over heeft. Probeer dan met zoveel noedels uit te komen, dat de kok niet op de kleur van dat kind kan komen.

Eind van het spel:

Heb je als eerste al je noedels in de pan kunnen werpen? Dan heb jij het spel gewonnen.

