

Habermaab-Spiel Nr. 4458

Trüffel-Schnüffel

Ein turbulentes Such- und Geschicklichkeitsspiel

für 2 - 4 Schnüffelnasen von 5 - 99 Jahren.

Mit magnetischer Schweinenase zum Aufsetzen und „Spaß haben!“

Spielidee:	Markus Nikisch
Illustration:	Ulrike Fischer
Spieldauer:	ca. 10 - 15 Minuten

Wild schnüffelnd rennt Eddie Eber durch den dichten Wald. Überall steckt er seine Nase hinein um wertvolle Trüffel* zu finden. Plötzlich bleibt er stehen und sein Grunzen verstummt: Er hat den „Goldenen Trüffel“ entdeckt! Vorsichtig schnappt er sich den seltenen Pilz und rennt quer durch den Wald. Ob er noch rechtzeitig den Trüffel abliefern kann und damit den „Trüffel-Schnüffel-Wettbewerb“ gewinnt?

Spielinhalt

- 1 Pilzkiste (= Schachtelboden)
- 1 Schweinenase
- 1 Glückspilz
- 1 Spiegel
- 19 Pilze (= runde Karten)
- 48 Aufgabenkarten
 - 1 Sanduhr
 - 1 Spielanleitung

* Ein Trüffel ist ein seltener Speisepilz, der unter der Erde wächst. Für die Suche nach dem wertvollen Pilz werden häufig „Trüffel-Schweine“ eingesetzt. Der Trüffel besitzt einen ähnlichen Duft wie das weibliche Schwein. Daran orientiert sich das „Trüffel-Schwein“ bei seiner Suche.

Spielziel

Wer ist auf der Jagd nach den wertvollen Trüffeln am geschicktesten und erfüllt mit Glück, Verstand und Schweinenase die meisten Aufgaben?

Spielvorbereitung



- Mischt die Aufgabenkarten und legt sie verdeckt gestapelt in die Tischmitte.
- Stellt die Pilzkiste (= Schachtelboden) direkt vor den ältesten Spieler. Seht euch die Pilzkiste gemeinsam an. Sie hat zwei Fächer: ein rotes und ein gelbes Fach.
- Den Spiegel legt ihr links neben die Pilzkiste.
- Verdeckt die 19 Pilzkarten und verteilt sie auf der anderen Seite der Pilzkiste. Achtet darauf, dass die Karten nahe am Tischrand liegen.
- Die Schweinenase, die Sanduhr und den Glückspilz legt ihr in die Tischmitte.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn.

Der älteste Spieler beginnt und setzt die Schweinenase auf. Ziehe anschließend die oberste Aufgabenkarte und lege sie offen neben den Spiegel.

Die Aufgabenkarten:

Auf jeder Aufgabenkarte sind vier Pilze zu sehen. Diese Pilze sind auch auf den 19 Pilzkarten abgebildet.

Du musst jetzt die passenden Pilzkarten zu deiner Aufgabenkarte finden und von der Schweinenase in das gelbe Fach der Pilzkiste streifen.



Die Zeit läuft!

Ein Spieler bekommt die Sanduhr. Er ist jetzt der „Trüffel-Schnüffel-Zeitwächter“. Der Zeitwächter ruft das Kommando: „Trüffel-Schnüffel!“ und dreht die Sanduhr um. Jetzt darfst du mit dem Einsammeln der Pilze beginnen.

So sammelst du die Pilze ein:

Du darfst Pilzkarten nur mit deiner Schweinenase „erschnüffeln“. Wenn du mit der Schweinenase eine magnetische Pilzkarte berührst, bleibt sie an der Nase haften.

Um zu erkennen, welcher Pilz an deiner Schweinenase haftet, musst du in den Spiegel sehen. Beuge dich dazu über den Spiegel und sieh so hinein, dass du Form und Farbe des Pilzes erkennen kannst.

Vergleiche den Pilz an deiner Schweinenase mit den vier Pilzen deiner Aufgabenkarte:

- **Ist der Pilz nicht auf deiner Aufgabenkarte abgebildet?**
Streife den Pilz in das rote Fach der Pilzkiste.
- **Ist der Pilz auf deiner Aufgabenkarte abgebildet?**
Jetzt musst du ihn in das gelbe Fach der Pilzkiste streifen.

Aber Vorsicht:

Von jedem Pilz gibt es zwei Pilzkarten. Liegt bereits ein Pilz dieser Sorte im gelben Fach, musst du den zweiten Pilz dieser Sorte in das rote Fach legen!

Merk dir, welche Pilze du schon eingesammelt hast. Du darfst die Pilze in der Pilzkiste nicht mehr umdrehen und kontrollieren.

So kommen die Pilze in die Pilzkiste:

Du darfst die Pilzkarte nicht mit der Hand in die Pilzkiste legen!

Du musst die Pilzkarte an der Kante der Schachtel so von der Schweinenase abstreifen, dass sie direkt in das richtige Fach der Pilzkiste fällt.



- Sei vorsichtig: Eine Pilzkarte, die einmal in der Pilzkiste liegt, darf nicht wieder umsortiert werden.
- Fällt ein Pilz neben die Schachtel, darfst du ihn wieder mit der Nase aufsammeln und einen neuen Versuch starten.
- Die Hände darfst du nur zum Festhalten der Kiste benutzen oder wenn die Schweinenase verrutscht.

Der „Goldene Trüffel“:

Unter den 19 Pilzkarten gibt es einen goldenen Trüffel. Wenn du das Glück hast, ihn zu finden, lässt du ihn sofort in das gelbe Fach der Pilzkiste fallen.



Ende der Spielrunde:

Sobald die Sanduhr abgelaufen ist, ruft der Zeitwächter: „Stopp!“ Damit endet deine Suche. Falls noch ein Pilz an deiner Schweinenase haftet, darfst du ihn jetzt nicht mehr in die Pilzkiste fallen lassen.

Jetzt folgt die Auswertung:

- Es zählen nur die Pilzkarten im gelben Fach der Pilzkiste. Lege sie neben deine Aufgabenkarte.
- Hast du einen oder mehrere der vier Pilze deiner Aufgabenkarte eingesammelt, darfst du sie auf die Aufgabenkarte legen.
- Ist einer dieser Pilze doppelt, darfst du nur einen davon auf die Aufgabenkarte legen.
- Nimm für jeden doppelten und jeden falsch eingesammelten Pilz wieder einen Pilz von der Aufgabenkarte herunter.
- Für jeden Pilz, der jetzt noch auf deiner Aufgabenkarte liegt, darfst du als Belohnung eine Aufgabenkarte vom Stapel nehmen und verdeckt vor dich legen. Das sind deine Punkte.
- Hast du keine Pilze mehr auf der Aufgabenkarte oder sogar mehr falsche als richtige Pilze eingesammelt, bekommst du keine Belohnungskarte. Du musst aber auch keine deiner schon eingesammelten Belohnungskarten abgeben.
- Die gerade gespielte Aufgabenkarte schiebst du verdeckt unter den Kartenstapel in der Tischmitte.

- **Hast du den goldenen Trüffel eingesammelt und in das gelbe Fach sortiert?**

Prima! Du darfst dir den Glückspilz nehmen und vor dich legen.

Hat ein anderer Spieler bereits den Glückspilz, muss er ihn dir geben. Der Pilz kann deshalb bis zum Spielende mehrfach den Besitzer wechseln.

Eine neue Runde beginnt:

Der nächste Spieler bekommt die Pilzkiste, den Spiegel und die Schweinenase. Alle Pilzkarten werden wieder gemischt und wie zu Spielbeginn ausgelegt. Dann beginnt eine neue „Schnüffel-Trüffel-Runde“.

Spielende

Sobald alle Spieler dreimal auf Pilzsuche gegangen sind, endet das Spiel.

- Alle zählen ihre gewonnenen Aufgabenkarten. Jede Karte zählt einen Punkt.
- Der Spieler mit dem Glückspilz erhält zur Belohnung einen zusätzlichen Punkt.

Der Spieler mit der höchsten Punktezahl gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Variante „Trüffel-Schnüffel-Memo“

Bis auf folgende Änderungen gelten die Regeln des Grundspiels:

- Du musst die Aufgabenkarte jetzt verdeckt vor dich legen. Erst wenn das Startsignal gerufen wird, darfst du die Aufgabenkarte umdrehen und ansehen.
- Nach dem Aufdecken der Aufgabenkarte musst du dir die abgebildeten Pilze gut merken und anschließend die Karte wieder umdrehen.
- Erst nach dem Verdecken der Karte darfst du mit der Pilzsuche beginnen.
- Wenn du einmal mit der Pilzsuche begonnen hast, darfst du die Aufgabenkarte nicht wieder aufdecken.
- Versuche, dir die Pilze so schnell wie möglich zu merken, denn während dieser Zeit läuft die Sanduhr.

Wer ist der beste Trüffel-Schnüffel-Memo-Spieler?

Truffle snuffle

A turbulent searching game demanding skill
for 2 - 4 snuffle noses ages 5 - 99.

Includes magnetic pig's nose to put on and have fun!

Author:	Markus Nikisch
Illustrations:	Ulrike Fischer
Length of the game:	approx. 10 - 15 minutes

All agog, Bob Boar runs snuffling through the dense woods. He sticks his nose into everything hoping to find precious truffles*. Suddenly he stops running and grunting: He has found the golden truffle!

Carefully he takes the rare mushroom and runs across the woods. Will he be in time to deliver the truffle thus winning the Truffle Snuffle Competition?

Contents

- 1 mushroom case (=bottom part of game box)
- 1 pig's nose
- 1 lucky mushroom
- 1 mirror
- 19 mushrooms (=round cards)
- 48 problem cards
- 1 hourglass
- 1 set of game instructions

* *A truffle is a rare mushroom growing in the earth. Often, special "truffle hogs" are used to search for this valuable mushroom. The truffle has a scent similar to a female pig and guides the truffle hog as he searches.*

Aim of the game

Who will be the most skillful hunter, in search of the precious truffles, to solve the most problems, helped by a bit of luck, common sense and a fine nose?

Preparation of the game



- Shuffle the problem cards and put them face down in a pile in the center of the table.
- Put the mushroom case (=bottom of game box) in front of the oldest player. Together have a look at the case. There are two compartments: a red and a yellow one.
- The mirror is placed on the left hand side of the case.
- Cover the 19 mushroom cards and spread them out on the other side of the case. Make sure that the cards are placed near the edge of the table.
- Get the pig's nose ready and place the hourglass and the lucky mushroom in the center of the table.

How to play

Play in a clockwise direction.

The oldest player starts and puts on the pig's nose. Then they draw the card from the top of the pile of problem cards and place it close to the mirror.

The problem cards:

Each problem card shows 4 mushrooms. The same mushrooms also appear on the 19 mushroom cards.

Now, you have to search for the mushroom card matching the problem card and slide it into the yellow compartment of the case.

Time runs out!

One player gets the hourglass. They are the truffle snuffle time keeper. The time keeper yells the command: "Truffle snuffle!" and turns the hourglass around. Now you start your search for the mushrooms.

How to collect mushrooms:

You may only snuffle for mushroom cards with the pig's nose. If a magnetic mushroom card is touched by the pig's nose, it will stick to the nose.

In order to see what kind of mushroom has stuck to your pig's nose, take a look in the mirror. Lean forward over the mirror and look hard to see if you can recognize the shape and color of the mushroom.

Compare the mushroom sticking to the pig's nose with the four mushrooms of the problem card next to the mirror:

- **The mushroom is not shown on your problem card?**
Let the mushroom slide into the red compartment of the case.
- **Does the problem card show the mushroom?**
You have to let the mushroom slide into the yellow compartment.

Watch out:

A mushroom is shown on two problem cards. If there is a mushroom of one kind already in the yellow compartment, the second one goes into the red compartment!

Memorize which mushrooms you have already collected. You may not check the mushrooms once they are in the compartments.

How to put the mushrooms in the case:

You may not touch the mushroom card!

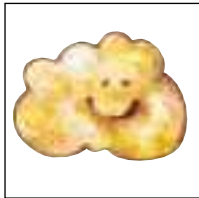
You have to cast them off the pig's nose at the edge of the box so that they fall into the right compartment of the case.

- Be careful: A mushroom card lying in the case may not be moved.
- If a mushroom falls off next to the case you can collect it with the pig's nose and have another go.
- You may use your hands only to hold the box steady or if the pig's nose slips.



The golden truffle:

There is a golden truffle amongst the 19 mushroom cards. If luck strikes and you happen to find it, you immediately let it fall into the yellow compartment.

**End of the round:**

As soon as the hourglass has run through, the time keeper yells "stop!" and your search is over. If there is still a mushroom sticking to your pig's nose, you may not let it fall into the mushroom case.

How scoring is done:

- Only the mushrooms in the yellow compartment count. Place them next to your problem card.
- If you have collected one or more of the four mushrooms shown on the problem card you place them on the problem card.
- If one of them is there twice, only one of them is placed on the problem card.
- For each mushroom collected twice or wrongly, one mushroom is taken off the problem card.
- As a reward for each mushroom left on your problem card, you may take a problem card from the pile and place it face down in front of you. These are your points.
- If no mushroom is left on the problem card or you collected more wrong mushrooms than right ones, you don't get a problem card as a reward. But also, you don't have to turn in any of the problem cards already collected.
- Push the problem card which was just played underneath the pile with the problem cards.

- **Have you collected the golden truffle and placed it in the yellow compartment?**

Perfect! You can take the lucky mushroom and keep it in front of you.

If the lucky mushroom is with another player they have to turn it over to you. So the lucky mushroom can change place various times and be passed from one player to the other during the game.

A new round starts:

The next player gets the mushroom case, the mirror and the pig's nose. The mushroom cards are shuffled and spread out as described at the beginning of the game. A new truffle snuffling round starts.

End of the game

As soon as each player has set off three times in search of mushrooms, the game ends.

- All players count the problem cards they have won. Each card counts one point.
- The player who has the lucky mushroom gets an additional point as a reward.

The player with the highest score wins the game. In the case of a draw there are various winners.

Truffle snuffling memory variation

The rules of the basic game apply, with the following exceptions:

- You have to place the problem card face down in front of you. You can turn it around and look at it only once, after the starting signal is given.
- After uncovering the problem card you have to memorize the mushrooms shown and then cover the card again.
- Only once the cards are covered again, can you start with the search.
- Once the search has started, you may not uncover the problem card again.
- Try to remember the mushrooms quickly as time slips by.

Who is the truffle snuffle player with the best memory?

Affaire de flair

Un turbulent jeu d'observation et d'adresse pour 2 à 4 chercheurs de truffes de 5 à 99 ans. Avec un groin magnétique pour renifler les truffes et bien s'amuser !

Idée : Markus Nikisch

Illustration : Ulrike Fischer

Durée de la partie : env. 10 - 15 minutes

Flairant dans tous les coins et recoins, Eddie, le cochon traverse les bois en courant à la recherche de truffes*. Soudain, il s'arrête et on ne l'entend plus grogner : il vient de trouver la « truffe d'or » ! Il prend le précieux champignon avec précaution et court à travers bois. Pourra-t-il livrer la truffe à temps et gagner ainsi le « concours de chercheur de truffes » ?

Contenu

- 1 boîte à champignons (= fond de la boîte)
- 1 groin de cochon
- 1 champignon porte-bonheur
- 1 miroir
- 19 champignons (= cartes rondes)
- 48 cartes d'actions
- 1 sablier
- 1 règle du jeu

* Une truffe est un champignon comestible rare qui pousse sous la terre. Pour chercher les truffes, on se sert souvent de porcs. La truffe a une odeur qui ressemble à celle de la truie. A la recherche de truffes, le cochon s'oriente donc avec cette odeur.

But du jeu

Qui sera le plus adroit pour trouver les précieuses truffes et, avec de la chance et en étant assez malin, pourra remplir le plus grand nombre d'actions avec le groin?

Préparatifs



- Mélanger les cartes d'actions et en faire une pile, faces cachées, posée au milieu de la table.
- Poser la boîte à champignons (= fond de la boîte) devant le joueur le plus âgé. Tous observent la boîte. Elle a deux compartiments: un rouge et un jaune.
- Poser le miroir à gauche de la boîte à champignons.
- Retourner les 19 cartes de champignons faces cachées et les répartir de l'autre côté de la boîte. Les poser bien au bord de la table.
- Mettre le groin, le sablier et le champignon porte-bonheur au milieu de la table.

Déroulement du jeu

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.
Le joueur le plus âgé commence et enfile le groin.
Prends ensuite la carte de tâche posée sur le dessus de la pile et pose-la à côté du miroir, face tournée vers le haut.

Les cartes d'actions:

Sur chaque carte d'actions, il y a quatre champignons. Ces champignons sont également représentés sur les 19 cartes de champignons. Il faut que tu trouves les cartes de champignons correspondant à ta carte d'actions et que tu les fasses glisser dans le compartiment jaune de la boîte à champignons.



Le temps est compté !

Un joueur prend le sablier. C'est lui le contrôleur de temps pendant la course aux truffes. Le contrôleur de temps donne le signal : « A vos truffes, prêt, partez »!° et retourne le sablier. Tu commences alors à récupérer les champignons.

Comment ramasser les champignons ?

Tu as seulement le droit de « renifler » les cartes de champignons en te servant du groin. Quand tu touches une carte de champignon magnétique avec le groin, elle reste « collée » dessus.

Pour savoir quel champignon est collé sur ton groin, il faut que tu regardes dans le miroir. Penche-toi un peu au-dessus du miroir de manière à reconnaître la forme et la couleur du champignon.

Compare le champignon collé sur ton groin avec les quatre champignons de ta carte d'actions:

- **Le champignon n'est pas dessiné sur ta carte ?**
Fais glisser le champignon dans le compartiment rouge de la boîte à champignons.
- **Le champignon est dessiné sur ta carte d'actions?**
Tu le fais glisser dans le compartiment jaune de la boîte à champignons.

Mais, prudence car chaque champignon est toujours représenté deux fois dans le jeu. S'il y a déjà un champignon de cette sorte-là dans le compartiment jaune, tu devras mettre le deuxième champignon dans le compartiment rouge !

Remarque bien quels champignons tu as déjà ramassés. Quand les champignons sont dans la boîte, tu n'as plus le droit de les retourner pour vérifier.

Comment mettre les champignons dans la boîte ?

Tu n'as pas le droit de mettre la carte de champignons dans la boîte avec la main ! Tu dois la faire glisser sur le bord de la boîte pour la détacher du groin de manière à ce qu'elle tombe directement dans le bon compartiment.



- Fais bien attention : une fois qu'une carte est tombée dans la boîte à champignons, elle ne peut plus être remise dans l'autre compartiment.
- Si un champignon tombe à côté de la boîte, tu as le droit de le ramasser avec le groin et d'essayer une nouvelle fois.
- Tu n'as le droit de te servir de tes mains que pour tenir la boîte ou pour remonter le groin s'il a glissé.

La « truffe d'or » :

Parmi les 19 cartes de champignons, il y a une truffe d'or. Si tu as la chance de la trouver, tu la fais tout de suite tomber dans la boîte à champignons.



Fin du tour :

Dès que le sablier est vide, le contrôleur de temps dit : « Stop ! ». Tu arrêtes de chercher. Si tu as encore un champignon de collé sur le groin, tu n'as plus le droit de le mettre dans la boîte à champignons.

Maintenant, compte tes points :

- Seules les cartes de champignons récupérées dans le compartiment jaune comptent. Pose-les à côté de ta carte d'actions:
- Si tu as récupéré un ou plusieurs des quatre champignons dessinés sur ta carte d'actions, tu le/les poses sur celle-ci.
- Quand des champignons sont en double, tu n'en poses qu'un seul sur la carte d'actions.
- Pour chaque champignon récupéré en double ou pour chaque mauvais champignon, retire un champignon posé sur la carte d'actions.
- Pour chaque champignon qui reste sur ta carte d'actions, tu prends en récompense une carte de tâche de la pile et la poses devant toi, face cachée. Ce sont tes points.
- Si tu n'as plus de champignons sur la carte d'actions ou si tu as même ramassé plus de mauvais champignons que de bons, tu ne prends pas de cartes en récompense, mais tu ne dois pas non plus redonner de cartes que tu as déjà récupérées en récompense.
- Tu remets la carte d'actions qui vient d'être jouée dans la pile posée au milieu de la table.

- **Tu as récupéré la truffe d'or et l'as mise dans le compartiment jaune ?**

Super ! Tu as le droit de prendre le champignon porte-bonheur et de le poser devant toi.

Si un autre joueur a déjà le champignon porte-bonheur, il doit te le donner. Le champignon peut donc changer de propriétaire plusieurs fois avant la fin de la partie.

Un nouveau tour commence :

Le joueur suivant prend la boîte de champignons, le miroir et le groin. Les cartes de champignons sont à nouveau mélangées et posées comme au début de la partie. Un nouveau tour commence.

Fin de la partie

Dès que tous les joueurs ont joué trois fois, la partie est finie.

- Tous comptent leurs cartes d'actions remportées. Chaque carte compte un point.
- Le joueur qui a le champignon porte-bonheur obtient un point en plus.

Le joueur qui a le plus grand nombre de points gagne la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

Variante mémoire

On joue comme dans le jeu précédent en appliquant les règles suivantes :

- Tu poses maintenant la carte d'actions devant toi face cachée. Tu n'as le droit de la retourner et de regarder ce qu'il y a dessus qu'après le signal de départ et une seule fois.
- Après avoir retourné la carte d'actions, mémorise bien les champignons qui sont dessinés dessus avant de la retourner à nouveau.
- Tu peux alors commencer à chercher les champignons.
- Essaie d'observer les champignons le plus vite possible car le temps s'écoule dans le sablier.

Qui aura la meilleure mémoire de chercheur de truffes ?

Truffel-snuffel

Een stormachtig zoek- en behendigheids spel voor 2 - 4 snuffel-neuzen van 5 - 99 jaar.

Met magnetische varkenssnuut om op te zetten en „pret te maken!“

- Spelidee:** Markus Nikisch
Illustraties: Ulrike Fischer
Speelduur: ca. 10 - 15 minuten

Wild snuffelend rent Eddie Everzwijn door het dichtbegroeide bos. Overall steekt hij zijn neus in om waardevolle truffels* te vinden. Plotseling blijft hij staan en zijn geknor verstomt: hij heeft de „gouden truffel“ ontdekt! Voorzichtig snapt hij de zeldzame paddestoel en rent dwars door het bos. Maar of hij de truffel nog op tijd kan afleveren en zo de „truffel-snuffel-wedstrijd“ wint?

Spelinhoud

- 1 paddestoelenkist (= bodem van de doos)
- 1 varkenssnuut
- 1 gelukspaddestoel
- 1 spiegel
- 19 paddestoelen (= ronde kaarten)
- 48 opgavenkaarten
- 1 zandloper
- spelregels

* Een truffel is een zeldzame, eetbare paddestoel die onder de grond groeit. Om naar die waardevolle paddestoel te zoeken, worden vaak „truffelzwijnen“ gebruikt. Een truffel heeft een vergelijkbare geur als een vrouwtjesvarken. Dit is waar het „truffelzwijn“ zich bij zijn zoektocht door laat leiden.

Doel van het spel

Wie jaagt het behendigst op de waardevolle truffels en vervult met geluk, verstand en varkensneus de meeste opgaven?

Spelvoorbereiding



- Schud de opgavenkaarten en leg ze op een verdeckte stapel in het midden van de tafel.
- Zet de paddestoelenkast (= bodem van de doos) vlak voor de oudste speler. Bekijk met z'n allen de paddestoelenkast. Hij heeft twee vakken: een rood en een geel vak.
- De spiegel links naast de paddestoelenkast leggen.
- Leg de 19 paddestoelenkaarten verdeckt aan de andere zijde van de paddestoelenkast. Zorg dat de kaarten vlakbij de tafelrand liggen.
- De varkenssnuif, de zandloper en de gelukspaddestoel in het midden van de tafel leggen.

Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld.

De oudste speler begint en zet de varkenssnuif op, trekt daarna de bovenste opgavenkaart en legt deze open naast de spiegel.

De opgavenkaarten:

Op iedere opgavenkaart zijn vier paddestoelen te zien. Deze paddestoelen staan ook op de 19 paddestoelenkaarten afgebeeld. De speler moet nu de paddestoelen zoeken die op zijn opgavenkaart staan



en met behulp van de varkenssnuif, de paddestoelen in het gele vak van de paddestoelenkist leggen.

De tijd loopt!

Eén van de spelers krijgt de zandloper. Hij is nu de „truffel-snuffel -tijdbewaker“. De tijdbewaker roept het bevel: „truffel -snuffel!“ en draait de zandloper om.

Nu mag de speler beginnen met het verzamelen van de paddestoelen.

Zo worden de paddestoelen verzameld:

De speler mag de paddestoelenkaarten alleen met zijn varkenssnuif „besnuffelen“. Als nu met de varkenssnuif een magnetische paddestoelenkaart wordt aangeraakt, blijft deze aan de snuif hangen.

Om te weten te komen welke paddestoel aan zijn varkensneus hangt, moet de speler in de spiegel kijken. Hij buigt zich over de spiegel en kan zo de vorm en kleur van de paddestoel bekijken.

Vergelijk de paddestoel aan de varkenssnuit met de vier paddestoelen op de opgavenkaart:

- **Staat de paddestoel niet op de opgavenkaart afgebeeld?**
Laat de paddestoel in het rode vak van de kist vallen.
- **Staat de paddestoel op de opgavenkaart afgebeeld?**
Nu moet de speler hem in het gele vak van de paddestoelenkist laten vallen.

Maar opgelet:

Van iedere paddestoel zijn er twee paddestoelenkaarten. Als een van de twee paddestoelen al in het gele vak ligt, moet de tweede in het rode vak gelegd worden!

De speler moet onthouden welke paddestoelen hij al heeft verzameld. De paddestoelen in de paddestoelenkist mogen niet worden omgedraaid en gecontroleerd.

Zo worden de paddestoelen in de kist gedaan.

De speler mag de paddestoelenkaart niet met zijn handen in de paddestoelenkist leggen!

De paddestoelenkaart moet aan de rand van de doos van de varkenssnuit worden afgeschud zodat hij in het juiste vak van de paddestoelenkist valt.



- Wees voorzichtig: een paddestoelenkaart die eenmaal in de kist ligt, mag niet meer van plaats worden veranderd.
- Als de paddestoel naast de doos valt, mag hij met de snuit worden opgepakt om het nog eens te proberen.
- De handen mogen alleen gebruikt worden om de kist vast te houden of als de varkenssnuit verschuift.

De „gouden truffel“:

Tussen de 19 paddestoelenkaarten zit een gouden truffel. Wie het geluk heeft om hem te vinden, laat hem snel in het gele vak van de paddestoelenkist vallen.



Einde van de speelronde:

Zodra de zandloper leeg is, roept de tijdbewaker: „stop!“ Hiermee is de zoekbeurt afgelopen. Als er nog een paddestoel aan de varkenssnuit hangt, mag deze ook niet meer in de paddestoelenkist worden gedaan.

Nu worden de punten geteld:

- Alleen de paddestoelenkaarten in het gele vak van de kist zijn punten waard. Leg ze naast de opgavenkaart.
- Heeft de speler één of meer van de vier paddestoelen op de opgavenkaart verzameld, dan legt hij of zij ze op de opgavenkaart.
- Zit er een dubbele paddestoel bij, dan legt men slechts één hiervan op de opgavenkaart.
- Neem voor iedere dubbele en verkeerde paddestoel een paddestoel van de opgavenkaart weg.
- Voor iedere paddestoel die nu nog op de opgavenkaart ligt, mag de speler als beloning een opgavenkaart van de stapel pakken en verdekt voor zich neerleggen. Dit zijn de punten.
- Als de speler geen enkele paddestoel meer op zijn opgavenkaart heeft liggen of zelfs meer foute dan goede paddestoelen verzameld heeft, dan krijgt hij of zij geen kaart als beloning. De speler hoeft echter niet een van zijn al behaalde kaarten af te geven.
- De zojuist gebruikte opgavenkaart wordt verdekt onderop de stapel in het midden op de tafel gelegd.

- **Heeft hij de gouden truffel verzameld en in het gele vak laten vallen?**

Goed zo! Hij mag de gelukspaddestoel pakken en voor zich leggen.

Als een van de andere spelers de gelukspaddestoel heeft, moet hij hem aan de speler geven. De paddestoel kan gedurende het spel meerdere keren van eigenaar verwisselen.

Er begint een nieuwe ronde:

De volgende speler krijgt de paddestoelenkist, de spiegel en de varkenssnuit. Alle paddestoelenkaarten worden opnieuw geschud en zoals aan het begin neergelegd. Nu begint een nieuwe „truffel-snuffel-ronde“.

Einde van het spel

Zodra alle spelers drie keer op paddestoelenjacht zijn geweest, is het spel afgelopen.

- Alle spelers tellen hun behaalde opgavenkaart. Iedere kaart telt voor één punt.
- De speler met de gelukspaddestoel krijgt als beloning een extra punt.

De speler met het hoogste aantal punten wint. Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.

Variant „Truffel - snuffel - memorie“

Afgezien van de volgende wijzigingen gelden dezelfde regels als bij het basisspel.

- De spelers leggen de opgavenkaart nu verdekt voor zich. Pas als het startsignaal wordt geroepen, mag de speler die aan de beurt is, de opgavenkaart omdraaien en bekijken.
- Nadat de opgavenkaart is omgedraaid, moet de speler de afgebeelde paddestoelen goed onthouden en daarna de kaart weer verdekt neerleggen.
- Pas als de kaart is teruggelegd, mag op paddestoelenjacht worden gegaan.
- Eenmaal begonnen met paddestoelen zoeken, mag de opgavenkaart niet meer worden omgedraaid.
- Probeer om de paddestoelen zo snel mogelijk te onthouden, want de zandloper loopt ondertussen gewoon door.

Wie is de beste Truffel-snuffel-memoriespeler?

Juego Habermas n° 4458

Olor a trufa

Un alocado juego de observación y acción para 2-4 jugadores de 5-99 años.

Incluye una nariz magnética para oler las trufas.

Autor: Markus Nikisch
Ilustraciones: Ulrike Fischer
Duración de la partida: 10-15 minutos aprox.

Eduardo "el cerdito" sale en búsqueda de trufas. De repente se para y empieza a rascar la tierra, ¡ha encontrado la trufa de oro! La coge y se la lleva corriendo a través del campo. ¿Llegará a tiempo para ganar el concurso de búsqueda de trufas?*

Contenido:

- 1 caja de setas (parte de debajo de la caja)
- 1 nariz de cerdo
- 1 seta de la suerte
- 1 espejo
- 19 setas (cartas redondas)
- 48 cartas de acción
- 1 reloj de arena
- Instrucciones del juego

**Una trufa es una seta comestible que solo se encuentra debajo de la tierra. Para encontrarlas a veces se usa a los cerdos ya que el olor es similar a la hembra del cerdito. Y así los cerdos las encuentran rápidamente.*

Concepto del juego:

¿Quién será el más rápido en encontrar las preciadas trufas y podrá hacer más acciones con las cartas?

Preparación del juego:



- Barajar las cartas de acción y colocarlas en medio de la mesa en un montón.
- Colocar la caja de las setas en frente del jugador más mayor. Hay que observar la caja, veréis que hay dos compartimentos: uno rojo y otro amarillo.
- Colocar el espejo en la parte derecha de la caja.
- Repartir las 19 cartas seta boca abajo al lado del otro compartimento de la caja. Aseguraos que están en el borde de la mesa.
- Dejar la nariz, el reloj de arena y la seta de la suerte en medio de la mesa.

Desarrollo del juego:

Empieza el juego el jugador más mayor, y seguirá el juego en el sentido de las agujas del reloj. El que empieza se pone la nariz, coge la carta de encima del montón y la coloca cerca del espejo.

Las cartas acción:

En cada carta acción hay 4 setas, que también están en las 19 cartas redondas. Ahora debes encontrar las cartas seta que corresponden a la carta acción que te ha salido y dejarlas en el compartimento amarillo.



¡El tiempo empieza!

Un jugador coge el reloj de arena y será el que controle el tiempo. Éste dará la señal "A buscar trufas" y girará el reloj. EL jugador que lleva la nariz empezará a buscar setas.

¿Cómo encontrar setas?

Sólo podrás coger las setas oliendo las cartas seta con la nariz del cerdo. Si una carta magnética se pega a tu nariz, ¡las has encontrado! Para saber qué seta ha encontrado tu nariz, tendrás que mirarte en el espejo.

Compara la seta que tienes en la nariz con las 4 que tienes en tu carta acción:

- **¿No está en la carta acción?**
Deja la seta en el compartimento rojo.
- **¿Está en la carta acción?**
Deja la seta en el compartimento amarillo

Pero atención:

Si hueles una seta que ya está en el compartimento amarillo la tendrás que dejar en el rojo. Memoriza bien qué setas ya has depositado en el compartimento amarillo. Cuando las setas estén ya en la caja no se podrán sacar.

Cómo poner las setas en la caja:

No podrás usar las manos, tendrás que usar la nariz y el borde del compartimento

- Cuidado: Si la seta cae en el compartimento equivocado no podrás sacarla y si cae fuera podrás volver a olerla e intentarlo de nuevo.



La trufa de oro:

Hay una trufa de oro entre las 19 cartas seta, si la encuentras la metes inmediatamente en el compartimento amarillo.



Fin de la ronda:

Se acaba la ronda cuando se acaba el tiempo en el reloj de arena, entonces el jugador que se ocupa del el tiempo grita "STOP". Si aún tienes una seta en la nariz no puedes dejarla en la caja, no vale.

Contar los puntos:

- Cuentan las cartas que están en el compartimento amarillo, ponlas al lado de tu carta acción.
- Si has encontrado una o más setas las colocas encima de la carta acción. Pero si hay dos iguales sólo cuenta una.
- Por cada seta equivocada o repetida retiras una seta de la carta acción.
- Por cada seta que tengas en tu carta acción coges una carta acción y la dejas delante de ti boca abajo. Serán tus puntos.
- Si no tienes ninguna seta no obtienes ninguna carta como premio.
- Colocas la carta acción con la que has jugado debajo del montón.

- **¿Has encontrado la trufa de oro y está en el compartimento amarillo?**

¡Muy bien! Colocas la carta delante de ti. Si ya la tenía otro jugador debe dártela. Así pues, la seta de la suerte puede cambiar de propietario muchas veces antes de terminar el juego.

Empieza una nueva ronda:

El siguiente jugador coge la caja, la nariz y el espejo. Se barajan las cartas setas y se vuelven a colocar al lado de la caja, en el borde de la mesa. Empieza otra ronda.

Fin del juego:

El juego se termina cuando todos los jugadores han buscado setas tres veces.

Cuentan las cartas acción que tiene cada uno. Cada carta vale un punto, y el que tiene la seta de la suerte suma un punto extra.

El jugador con más puntos es el ganador. Si hay empate ganan juntos.

Variante de memoria:

Se juega igual pero con las siguientes normas:

- Cuando coges tu carta acción la colocas boca abajo, la mirarás sólo una vez cuando empiece tu turno.
- Antes de volver a tapar la carta memoriza bien las setas que salen.
- Sólo empezarás a oler cuando la carta esté boca abajo.
- Una vez empieces la búsqueda, ya no podrás volver a mirarla.
- Intenta memorizar rápidamente las setas pues el tiempo pasa.

¿Quién tendrá más memoria para encontrar las trufas?

Gioco Habermäß nr. 7258

Il maialino cerca funghi

Un turbolento gioco d'osservazione e abilità

per 2 - 4 fiutatori da 5 a 99 anni.

Con naso maiale magnetico da indossare e per "divertirsi!"

Ideazione: Markus Nikisch

Illustrazioni: Ulrike Fischer

Durata del gioco: 10 - 15 minuti circa

Fiutando come un matto, il cinghiale Edoardo sfreccia attraverso il bosco. Infila dappertutto il naso alla ricerca dei pregiati tartufi*. D'improvviso si blocca e cessa di grugnire: ha scoperto il "tartufo d'oro"! Afferra con delicatezza lo strano fungo e sfreccia attraverso il bosco. Riuscirà a consegnare in tempo il tartufo e vincere così la "gara di fiuta il tartufo"?

Contenuto del gioco

1 contenitore per i funghi (= fondo della scatola)

1 naso maiale

1 fungo fortunello

1 specchio

19 funghi (= carte rotonde)

48 carte obiettivi

1 clessidra

Istruzioni di gioco

* *Il tartufo è un fungo raro e commestibile che cresce sottoterra. Per la sua ricerca si impiegano spesso "maiali da tartufo". Il tartufo ha un odore analogo a quello della femmina del maiale. Ed è questa la traccia odorosa seguita dal maiale nella sua ricerca.*

Finalità del gioco

Chi è il più abile nella caccia ai preziosi tartufi e riesce a portare a termine la maggior parte degli obiettivi assegnati?

Preparativi per il gioco



- Mescolare le carte obiettivi e porre il mazzo coperto al centro della tavola.
- Il contenitore dei funghi (= fondo della scatola) starà davanti al giocatore più grandicello. Osservate insieme il contenitore dei funghi. Ha due scomparti: uno rosso e uno giallo.
- Lo specchio starà sulla sinistra del contenitore dei funghi.
- Coprire le 19 carte dei funghi e spargiarle alla destra del contenitore.
- Fare in modo che le carte risultino vicine al bordo del tavolo.
- Naso maiale, clessidra e il fungo fortunello staranno al centro del tavolo.

Svolgimento del gioco

Si gioca in senso orario.

Inizia il giocatore più grandicello e si mette il naso maiale.

Scoprire la prima carta obiettivi e posarla scoperta vicino allo specchio.

Le carte obiettivi

Su ogni carta obiettivi sono raffigurati 4 funghi, che sono anche raffigurati sulle 19 carte rotonde.



Adesso si deve trovare la carta dei funghi corrispettiva alla carta

obiettivi che è stata scoperta; la si introdurrà poi nello scomparto giallo, strusciando il naso sul bordo del contenitore dei funghi.

Il tempo scorre!

Un giocatore riceve la clessidra, trasformandosi così in "controllore del tempo della fiutata tartufesca". Esclamando "Fiuta il tartufo!", gira la clessidra dando così inizio alla caccia ai funghi.

Raccolta dei funghi

Si possono "fiutare" le carte dei funghi soltanto con il naso maiale. Quando col naso maiale si sfiora una carta dei funghi magnetica, essa resterà attaccata al naso.

Per sapere quale fungo è rimasto attaccato al naso bisognerà guardarsi allo specchio. Ci si china allora sullo specchio cercando di riconoscere forma e colore del fungo.

Confrontare il fungo attaccato al naso con i 4 funghi della propria carta obiettivi.

- **Se il fungo fiutato non è raffigurato sulla carta obiettivi**, lo si struscierà sul bordo del contenitore dei funghi per farlo cadere nello scomparto rosso.
- **Se invece vi è raffigurato**, lo si struscierà sul bordo del contenitore dei funghi per farlo cadere nello scomparto giallo.

Attenzione!

Per ogni fungo ci sono due carte dei funghi. Se nello scomparto giallo c'è già un fungo di questo tipo, il secondo fungo dovrà finire nello scomparto rosso!

Memorizzate i funghi che già avete raccolto, perché non si possono più girare e controllare i funghi depositati nel contenitore.

Depositare i funghi nel contenitore

Non si possono introdurre con le mani i funghi nel contenitore!

Strusciare la carta dei funghi sul bordo della scatola in modo tale da farla cadere direttamente nello scomparto corretto.



- **Attenzione: una volta nel contenitore dei funghi,**
una carta dei funghi non può più essere spostata.
- Se un fungo cade di fianco alla scatola, si può recuperare col naso magnetico e si ripete poi il tentativo.
- Le mani possono usarsi solo per reggere il contenitore o se scivola il naso maiale.

Il "tartufo d'oro"

Tra le 19 carte dei funghi c'è un tartufo d'oro. Avendo la fortuna di trovarlo, lo si introdurrà immediatamente nello scomparto giallo del contenitore dei funghi.



Fine del turno di gioco

Scaduto il tempo della clessidra, il controllore del tempo esclama "Stop!", ponendo così fine alla ricerca. Nel caso sul naso maiale sia ancora attaccato un fungo, non si potrà più depositarlo nel contenitore dei funghi.

È ora il momento della valutazione

- Valgono solo le carte dei funghi nello scomparto giallo del contenitore dei funghi. Sistemale accanto alle tue carte obiettivi.
- Se hai raccolto uno o più dei quattro funghi della carta obiettivi, li puoi mettere sulla carta obiettivi.
- Se uno di questi funghi è doppio, non puoi porne che uno soltanto sulla carta obiettivi.
- Per ogni fungo doppio o raccolto sbagliato, eliminare un fungo dalla carta obiettivi.
- Per ogni fungo che sarà ancora sulla tua carta obiettivi, come ricompensa potrai prendere dal mazzo una carta obiettivi che metterai coperta davanti a te. Questi saranno i tuoi punti.
- Se sulla carta obiettivi non ci sono più funghi o ci sono più funghi sbagliati che giusti, non si riceve la carta di ricompensa. Ma non si deve comunque consegnare nessuna delle carte di ricompensa che sono già state raccolte.
- La carta obiettivi già giocata si infila coperta sotto il mazzo di carte al centro del tavolo.

- **Hai raccolto il tartufo d'oro e lo hai messo nello scomparto giallo?**

Magnifico! Puoi prendere il fungo fortunello e metterlo davanti a te.

Nel caso il fungo fortunello sia in mano di un altro giocatore, questi deve consegnarlo. Il fungo fortunello può cambiare proprietario più volte nel corso del gioco.

Inizia un nuovo turno

Il seguente giocatore riceve il contenitore dei funghi, lo specchio e il naso maiale. Si mescolano di nuovo tutte le carte dei funghi, disponendole poi come all'inizio del gioco. Ha così inizio un nuovo "turno di fiuta il tartufo".

Conclusione del gioco

Il gioco si conclude quando tutti i giocatori sono andati a caccia di funghi per tre volte.

- Tutti contano le carte obiettivi che hanno vinto. Ogni carta vale un punto.
- Il giocatore con il fungo fortunello riceve in compenso un ulteriore punto.

Vince il giocatore che ha accumulato più punti. In caso di pareggio ci saranno più vincitori.

Versione “memory fiuta il tartufo”

A parte le variazioni sotto riportate, valgono le regole del gioco finora esposte.

- Disporre la carta obiettivi coperta davanti a sé. Soltanto quando è dato il segnale d'inizio la si può girare e guardare.
- Si devono memorizzare bene i funghi che vi sono illustrati e poi si copre di nuovo la carta.
- La caccia al fungo avrà inizio soltanto dopo aver coperto la carta.
- Una volta iniziata la caccia al fungo non è più possibile scoprire ancora una volta la carta obiettivi.
- È bene cercare di memorizzare i funghi il più rapidamente possibile, perché nel frattempo la clessidra segna il tempo.

Chi sarà il miglior giocatore del “memory fiuta il tartufo”?