

# BANDITTI

Spielanleitung \* Instruction \* Règle du jeu \* Regla del juego \* Spelregels \* Manuale \* 说明书



beleduc

## Das Spiel fördert:

The game develops/Le jeu favorise/El juego fomenta/Het spel stimuleert/Questo gioco stimola/ 游戏培养:



**Sprachliche Bildung:** Fragen formulieren und Räume bzw. Gegenstände benennen  
**Linguistic Education:** Wording questions and naming spaces and objects  
**Formation linguistique:** Formuler des questions et nommer les pièces ou les objets  
**Desarrollo del lenguaje:** Formular preguntas y nombrar espacios u objetos  
**Taalkundige ontwikkeling:** Vragen formuleren en kamers of voorwerpen benoemen  
**Educazione linguistica:** Formulazione di domande e denominazione di ambienti e/o oggetti  
**社会教育:** 语言描述能力、空间方位和事物的命名能力



**Soziale Bildung:** Gemeinsames Spiel durch Kommunikation  
**Social Education:** Playing together through communication  
**Sociabilisation:** Jeu collectif grâce à la communication  
**Desarrollo social:** Juego en común mediante la comunicación  
**Sociale ontwikkeling:** Gezamenlijk spel door communicatie  
**Educazione sociale:** Gioco collettivo mediante la comunicazione  
**语言教育:** 与同伴的沟通协调能力



**Mathematische Bildung:** Räumliche Orientierung, Merkfähigkeit  
**Mathematical Education:** Spatial orientation, memory retention  
**Formation mathématique:** Orientation spatiale, mémoire  
**Desarrollo matemático:** Orientación espacial, capacidad de memorizar  
**Rekenkundige ontwikkeling:** Ruimtelijke oriëntatie, goed geheugen  
**Educazione matematica:** Orientamento spaziale, capacità mnemoniche  
**数学教育:** 空间方位辨别能力、记忆力

---

## Spielinformationen:

Game informations/Informations sur le jeu/Información sobre el juego/Spelinformatie/  
Informazioni sul gioco/ 游戏信息:

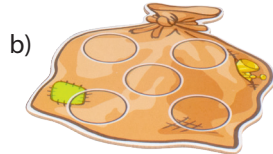


# BANDITTI



## Inhalt

- a) 4 Räuberhäuschen bestehend aus je 7 Teilen
- b) 4 Räubersäckchen
- c) 20 Chips (5 Motive: Öllampe, Hut, Schlüssel, Geld, Wurst)
- d) 1 Würfel



## Contents

- a) 4 robber houses, each consisting of 7 parts
- b) 4 robber sacks
- c) 20 chips (5 themes: oil lamp, hat, key, money, sausage)
- d) 1 die



## Contenu

- a) 4 petits repaires de cambrioleurs, tous composés de 7 pièces
- b) 4 petits sacs de voleurs
- c) 20 pions (5 motifs : lampe à pétrole, chapeau, clé, argent, saucisse)
- d) 1 dé



## Contenido

- a) 4 casitas de ladrón compuestas por 7 piezas
- b) 4 bolsas de ladrón
- c) 20 fichas (5 dibujos: lámpara de aceite, sombrero, llave, dinero, salchicha)
- d) 1 dado



## Inhoud

- a) 4 rooverhuisjes bestaand uit elk 7 delen
- b) 4 rooverzakjes
- c) 20 chips (5 motieven: olielamp, hoed, sleutel, geld, worst)
- d) 1 dobbelsteen



## Contenuto

- a) 4 casette dei banditi, ciascuna composta da 7 parti
- b) 4 sacchi da bandito
- c) 20 tessere (5 motivi: lucerna, cappello, chiavi, monete, salsiccia)
- d) 1 dado



## 游戏配件

- a) 4 所房子，每个房子由7个部分组成
- b) 4 个盗贼麻袋
- c) 20 个游戏卡，包含5个主题：油灯，帽子，钥匙，钱，香肠
- d) 1 个骰子



## Autor

Karin Hetling lebt in Osnabrück und ist hauptberuflich Lehrerin an einer Schule für körperliche und motorische Entwicklung, die sich auch auf den Bereich der Inklusion fokussiert hat. Ihre beruflichen Erfahrungen verhelfen Karin Hetling Spielideen zu entwickeln, die alle Kinder begeistern. Im Jahr 2010 gewann sie das Spielautoren-Stipendium der „Jury Spiel des Jahres“. Seit 2012 hat sie bereits acht Spiele veröffentlicht. Im Jahr 2015 wurde ein Spiel von ihr zum „Kinderspiel des Jahres“ nominiert. Neben „Find Monty“ veröffentlichte Karin Hetling auch das Spiel „Spiky“ bei beleduc.



## Author

Karin Hetling lives in Osnabruck and is primarily a teacher in a school for children with learning difficulties. The school specialises in helping children with bodily and motor deficiencies and focuses on the area of inclusion. Her professional experiences help Karin Hetling to create ideas for games that the children get excited about. In 2010 she won the game author's scholarship for "Jury game of the year". She has already published eight games since 2012. In 2015 one of her games was nominated for the prestigious German "Children's Game of the Year" award ("Kinderspiel des Jahres"). As well as "Find Monty", Karin Hetling has also published the game "Spiky" with beleduc.



## Auteur

Karin Hetling vit à Osnabrück et est enseignante à plein temps dans une école d'éducation spéciale. L'école est spécialisée dans les enfants ayant des déficits physiques et de développement moteur et se concentre sur le domaine de l'insertion. Ses expériences professionnelles aident Karin Hetling à développer des idées de jeux qui inspirent tous les enfants. En 2010, elle a remporté la subvention pour auteurs de jeux au „Prix du jeu de l'année“. Depuis 2012, elle a déjà publié 8 jeux. En 2015, l'un de ses jeux a été désigné « Jeu de l'année pour enfant », en Allemagne. Outre « Trouve Monty », Karin Hetling a également publié chez beleduc le jeu « Spiky ».



## Autor

Karin Hetling vive en Osnabrück y es profesora a tiempo completo en una escuela de educación especial. La escuela se especializa en niños con deficiencia física y de desarrollo de motricidad y se centra en el ámbito de la inclusión. Sus experiencias profesionales ayudan a Karin Hetling a desarrollar ideas de juegos que entusiasman a todos los niños. En el año 2010 ganó la beca para los autores de juegos „Juego jurado del año“. Desde 2012 ha publicado ocho juegos. Uno de sus juegos fue galardonado como „mejor juego infantil del año“ en 2015. Karin Hetling tiene publicados en beleduc „Find Monty“ y „Spiky“.



## Auteur

Karin Hetling woont in Osnabrück en haar hoofdberoep is lerares op een school voor lichamelijke en motorische ontwikkeling, die zich ook op het gebied van de inclusie gefocust heeft. Haar beroepservaringen helpen Karin Hetling bij het ontwikkelen van ideeën voor spelletjes die alle kinderen laaiend enthousiast maken. In 2010 won ze de studiebeurs voor auteurs van kinderspelletjes, die door de „Jury spel van het jaar“ werd toegekend. Sinds 2012 heeft ze reeds acht spelletjes gepubliceerd. In het jaar 2015 werd een van haar spelletjes tot „kinderspel van het jaar“ genomineerd. Behalve „Find Monty“ publiceerde Karin Hetling ook het spel „Spiky“ bij beleduc.



## Autore

Karin Hetling vive a Osnabrück ed è insegnante a tempo pieno in una scuola per lo sviluppo fisico e motorio incentrata nell'ambito dell'inclusione. Le sue esperienze professionali aiutano Karin Hetling a sviluppare idee di gioco molto apprezzate dai bambini. Nel 2010 ha vinto la borsa di studio per autori di giochi „Jury Spiel des Jahres“. Dal 2012 ha pubblicato ben otto giochi. Nel 2015 uno dei suoi giochi è stato nominato per il premio „Kinderspiel des Jahres“. Oltre a „Find Monty“, con beleduc Karin Hetling ha pubblicato anche il gioco „Spiky“.



## 游戏作者

卡琳·海特林居住于奥斯纳布吕克，在一所学校为有学习障碍的孩子担任老师。这个学校专门帮助身体和运动发展上有困难的孩子。卡琳·海特林丰富的工作经验让她拥有很多游戏想法，这些游戏非常吸引孩子。2010年她获得了“年度陪审团游戏”的设计师奖学金。自2012年以来她已经发行了8款游戏。2015年她的其中一个游戏被德国著名的“最佳年度玩具奖”提名。除了“寻找蒙堤”，卡琳·海特林还发行了beleduc的“恐龙角游戏”。



## Illustration

Peter Braun wurde 1970 in München geboren und wuchs dort unter den bayrischen Weißwurstträubern auf. Schon früh verdiente er sein Geld mit dem Zeichnen von Goldmünzen, Wurst, Torte und anderen Schätzen. Heute zieht er mit Pinsel und Stift im Räubersack durch die weite Welt, immer auf der Suche nach neuen Abenteuern.



## Illustration

Peter Braun was born in Munich in 1970 and grew up there amongst a band of Bavarian white sausage thieves. Early on he started earning a living drawing gold coins, sausage, cake and other treasures. Now he travels the world with his pen and brush in his robber's sack, always on the lookout for new adventures.



## Illustration

Peter Braun est né en 1970 à Munich et a grandi en Bavière, dans la région des saucisses blanches. Très tôt, il a commencé à gagner de l'argent avec des dessins de pièces d'or, de charcuterie, de gâteaux et d'autres trésors. Aujourd'hui, il parcourt le monde, emportant dans son sac de voleur un pinceau et un crayon, toujours à la recherche de nouvelles aventures.



## Ilustración

Peter Braun nació en Múnich en 1970, donde se crió rodeado de ladrones de salchichas bávaras. Pronto empezó a ganar dinero dibujando monedas de oro, salchichas, pasteles y otros tesoros. Ahora viaja por el ancho mundo buscando nuevas aventuras con un lápiz y un pincel que guarda en su bolsa de ladrón.



## Illustratie

Peter Braun werd in 1970 in München geboren en groeide op in de stad in Beieren. Al vroeg verdiende hij zijn geld met het tekenen van gouden munten, worst, gebak en andere schatten. Tegenwoordig dwaalt hij met zijn penseel en potlood door de wijde wereld, altijd op zoek naar nieuwe avonturen.



## Illustrazione

Peter Braun è nato nel 1970 a Monaco ed è cresciuto tra i briganti di salsicce bavaresi. Si è da subito guadagnato da vivere disegnando monete d'oro, salsicce, dolci e altri tesori. Oggi gira per il mondo intero, sempre alla ricerca di nuove avventure, portando con sé matita e pennello nella borsa da bandito.



## 游戏设计

Peter Braun 于1970年出生在慕尼黑，在一群喜欢偷白香肠的巴伐利亚人中长大。早先，他以画金币、香肠、蛋糕和其他珍品谋生。现在，他用装在宝物袋里的画笔和画刷描绘世界、周游世界，总是在寻找新的冒险。



## 22390 Banditti

Warum liegt die Wurst im Schlafzimmer, der Schlüssel im Bad und das Geld in der Küche? Durch schlaue Fragen und logisches Kombinieren wird herausgefunden, wo die anderen Räuber ihre Beute versteckt haben. Denn nur, wer als Erster fünf Gegenstände der anderen Räuber ergaunern konnte, gewinnt das Spiel.

### Spielvorbereitung

Jeder Spieler sucht sich eine Rückwand für sein Räuberhäuschen aus. Anschließend erhält jeder Spieler je 2 unterschiedliche: Böden, Seitenwände und Dachteile. Jeder Spieler hängt zuallererst die Rückwand in die Außenwände ein, setzt das Dach obendrauf, schiebt die Böden in die dafür vorgesehenen Schlitze und dreht das Haus so zu sich, dass die anderen nicht hineinschauen können. Anschließend erhält jeder Spieler 5 Räuberchips einer Farbe, die er in seinen Räumen verteilen kann – jeweils ein Chip pro Raum, wobei die Gegenstände nicht zum Raum passen müssen (Es gibt folgende Räume: Oberste Etage: Schlafzimmer und Bad. Mittlere Etage: Küche und Wohnzimmer. Unterste Etage: Keller). Jeder Spieler erhält ein Räubersäckchen als Ablage, das für alle sichtbar sein sollte. Der Würfel wird bereitgelegt.



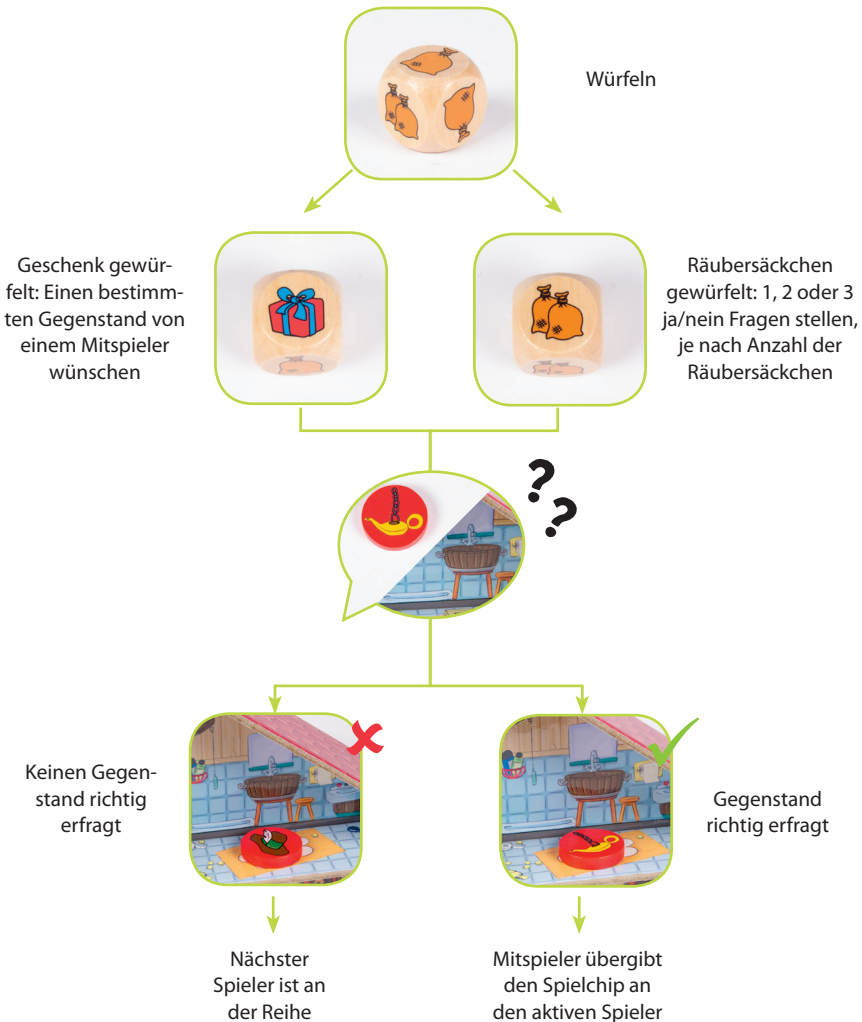
- Häuschteile verteilen, Räuberhäuschen zusammenbauen und zu sich drehen
- Farbgleiche Räuberchips austeilern und im eigenen Räuberhaus verteilen
- Räubersäckchen sichtbar auslegen
- Würfel bereitlegen

### Spielverlauf

Der jüngste Spieler beginnt und würfelt. Nun ergeben sich folgende Optionen:

- 1 Räubersäckchen gewürfelt: Der Spieler darf einem Mitspieler EINE ja/nein Frage stellen, wo sich ein bestimmter Gegenstand befindet. Z.B. Tom an Mia: Mia, befindet sich bei dir der Schlüssel im Badezimmer?
- 2 Räubersäckchen gewürfelt: Der Spieler darf insgesamt ZWEI ja/nein Fragen stellen. Entweder 2 Fragen an einen Spieler oder an 2 unterschiedliche Spieler jeweils eine.
- 3 Räubersäckchen gewürfelt: Der Spieler darf insgesamt DREI ja/nein Fragen stellen. Entweder an einen oder mehrere Spieler.
- Geschenk gewürfelt: Der Spieler darf sich einen bestimmten Gegenstand (unabhängig vom Raum) von einem Mitspieler wünschen. Aber aufgepasst, ob der Mitspieler diesen Gegenstand noch besitzt!

Wurde ein Gegenstand korrekt erfragt, muss der Mitspieler den Chip abgeben. Der aktive Spieler legt den Chip auf seinem Räubersäckchen ab. Wurden alle Aktionen ausgeführt ist der nächste Spieler an der Reihe. Auch wenn ein Mitspieler keine Chips mehr im Räuberhäuschen liegen hat, darf er weiter mitspielen.



## Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler 5 Gegenstände von anderen Räubern ergaunert hat. Dabei ist es egal, ob alle Gegenstände unterschiedlich sind, oder sich doppelte Gegenstände unter der Beute befinden.

## Profivariante (Alter: 5+)

Der Spielablauf bleibt derselbe, wie bei der Grundspielvariante beschrieben, außer, dass nicht ein Chip pro Raum verteilt wird, sondern in einem Raum auch mehrere Chips liegen können, wobei andere Räume dann leer bleiben. Auch hier ist das Spiel beendet, sobald ein „Räuber“ 5 Chips im Räubersäckchen liegen hat.



## Tipps für Erzieher/-innen



Räuber-Geschichte vorlesen (Alter: 3+):

Suchen Sie gemeinsam mit den Kindern eine Geschichte zum Thema Räuber aus und lesen Sie den Kindern diese Geschichte vor. Unterhalten Sie sich anschließend über die Inhalte der Geschichte.

---



Kreative Räuberhäuschen (Alter: 4+):

Wie leben Räuber wohl in ihren Häuschen? Lassen Sie die Kinder von Zuhause Schuhkartons mitbringen. Jedes Kind kann dann selbst ein Häuschen gestalten. Hier kann gezeichnet, geschnitten, gemalt und geklebt werden. Der Fantasie sind dabei keine Grenzen gesetzt!

---



Räuberbeute aufteilen (Alter: 5+):

Wie wird Beute eigentlich gleichmäßig aufgeteilt? Setzen Sie sich mit den Kindern in einen Kreis und legen Sie 20 Knöpfe in die Mitte. Wie können die Knöpfe gleichmäßig auf 2 (3, 4 oder 5) Räuber aufgeteilt werden? Wie sieht es bei 6 (7, 8 oder 9) Räuber aus? Kann die Beute hier noch gleichmäßig aufgeteilt werden?

## Tipps für Eltern

Nehmen Sie die Räuberhäuschen zur Hand und vergleichen Sie diese gemeinsam mit Ihrem Kind. Wie leben die Räuber in ihren Häuschen? Wie unterscheiden sich Küche, Schlafzimmer, Wohnzimmer, Bad und Keller? Versuchen sie gemeinsam so viele Details zu beschreiben wie möglich. Das fördert den Wortschatz und die Kommunikationsbereitschaft des Kindes.





## 22390 Banditti

Why is the sausage in the bedroom, the key in the bathroom, and the money in the kitchen? Find out where the other robbers have hid their loot by asking clever questions and thinking logically. Only by being the first to get the other robbers' five objects can you win the game.

### Game preparation

Each player selects a back wall for his robber house. Then each player receives 2 of the following: floor piece, side wall and roof piece. Each player first attaches the back wall to the side walls, puts the roof on top, then pushes the floor piece into the slots, and turns the house around so that the other players cannot look in. After that, each player is given 5 robber chips in one colour that he can distribute throughout his rooms – with one chip per room, whereby the objects do not have to match the room they are put in (each house has the following rooms: upper floor: bedroom and bathroom. middle floor: kitchen and living room. lower floor: cellar). Each player is given a robber sack as a place to store chips that should be visible to all of the players. The die is set nearby.



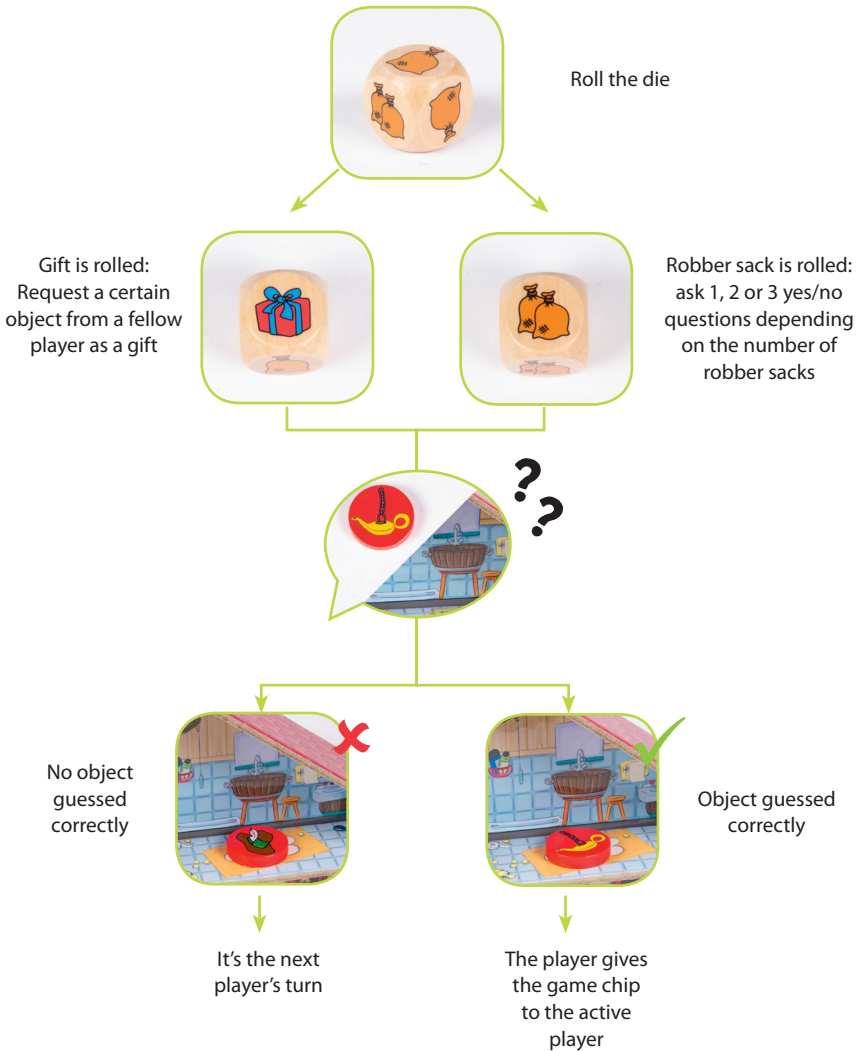
- Hand out the house parts, build the robber houses and turn them around
- Pass out the robber chips and distribute them in each house
- Put the robber sacks down so they are visible
- Place the die nearby

### How to play

The youngest player starts by rolling the die. The following can happen:

- 1 robber sack is rolled: The player may ask another player ONE yes/no question about where a particular object is located. E.g. Tom to Mia: Mia, is the key in the bathroom of your house?
- 2 robber sacks are rolled: The player may ask a total of TWO yes/no questions. Either 2 questions for one player or one question each addressed to 2 different players.
- 3 robber sacks are rolled: The player may ask a total of THREE yes/no questions. Either to one or several players.
- Gift is rolled: The player can request a particular object (independent of room) from a fellow player as a gift. But make sure the player is still in possession of that object!

If the object is guessed correctly, the other player must hand over the chip. The active player places the chip on top of his robber sack. Once everything has been taken care of, it's the next player's turn. Players who have no more chips left in their robber house may continue to play along.



### End of the game

The game ends once one player has managed to get 5 objects from the other robbers. It doesn't matter if all of the objects are different or whether there are some duplicates amongst the player's loot.

### Expert version (Age: 5+)

The game is played in the same way as described in the basic version, but the chips do not have to be distributed one to a room. One room may contain several chips, and others may remain empty. In this version the game also ends once one "robber" has 5 chips in his robber sack.



## Tips for Educators



Reading robber stories (Age: 3+):

Find a story about robbers together with the children and read it to them. Afterwards talk about what happened in the story.

---



Creative robber houses (Age: 4+):

How do the robbers live in their houses? Have the children bring shoeboxes from home. Each child can then design this own. The children can draw, cut, paint and glue. There are no limits to what their imagination can produce!

---



Dividing up the loot (Age: 5+):

How is the loot actually divided evenly? Sit in a circle with the children and place 20 buttons in the middle. How can the buttons be evenly divided between 2 (3, 4 or 5) robbers? How about 6 (7, 8 or 9) robbers? Can the loot still be evenly divided then?

## Tips for parents

Pick up the robber houses and look them over together with your child. How do the robbers live in their house? What are the differences between the kitchen, bedroom, living room, bathroom and cellar? Try to describe as many details as you can together. That builds vocabulary and improves your child's willingness to communicate.



## 22390 Banditti

Pourquoi la saucisse se trouve-t-elle dans la chambre, la clé dans la salle de bain et l'argent dans la cuisine ? Découvrez où les autres voleurs ont caché leur butin, en posant des questions habiles et en établissant des combinaisons logiques. Le premier joueur qui parvient à soutirer cinq objets aux autres voleurs remporte la partie.

### Préparation au jeu

Chaque joueur choisit une paroi arrière pour son repaire. Chaque joueur reçoit ensuite deux exemplaires différents de : sols, murs latéraux et toits. Chaque joueur accroche d'abord le mur arrière dans les murs latéraux, positionne le toit par-dessus, glisse le sol dans les fentes prévues à cet effet et tourne la maison vers soi, de façon à ce que les autres ne puissent pas voir ce qui s'y trouve. Chaque joueur reçoit ensuite 5 pions voleur d'une même couleur, qu'il peut répartir dans ses pièces : un pion par pièce, en sachant que les objets ne doivent pas correspondre aux pièces (Les différentes pièces sont les suivantes : Étage supérieur : Chambre et salle de bain. Étage intermédiaire : Cuisine et salon. Étage inférieur : Cave). Chaque joueur reçoit un petit sac de cambrioleur qui servira de dépôt et être visible de tous. On prépare le dé.



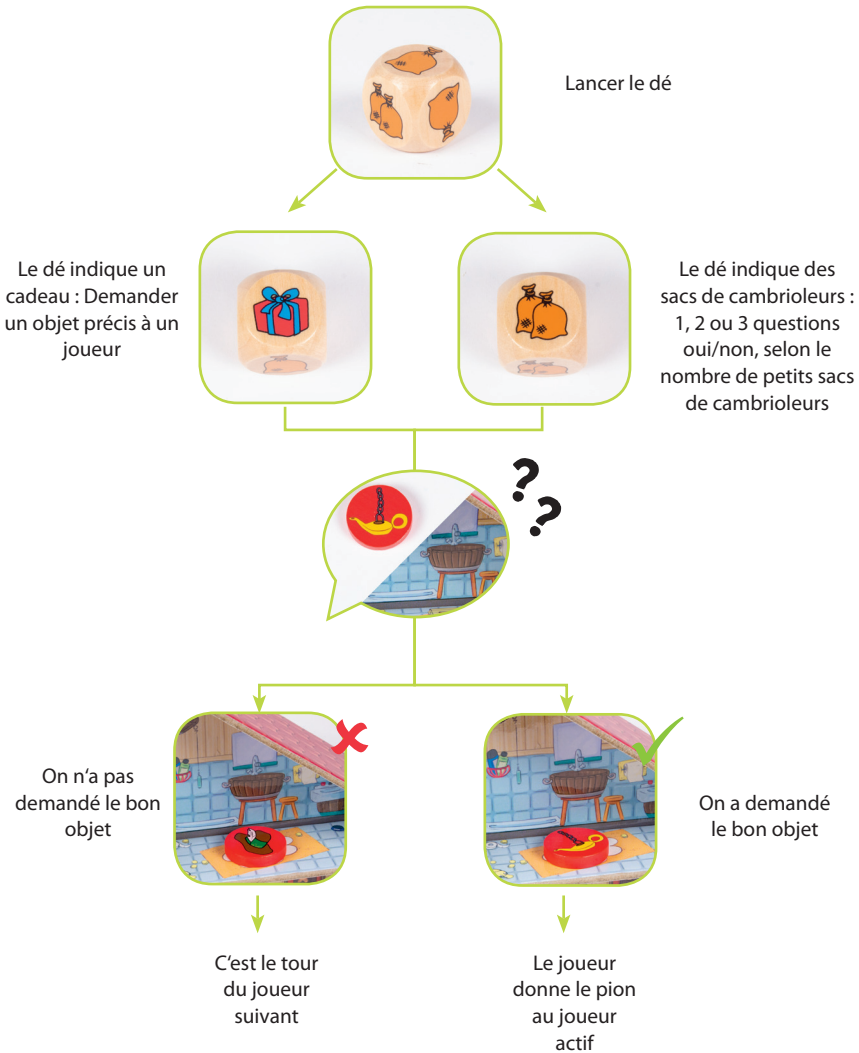
- Distribuer les éléments de la maison, construire les repaires des cambrioleurs et les tourner vers soi
- Distribuer les pions cambrioleurs de même couleur et les répartir dans son repaire
- Disposer les petits sacs de cambrioleurs de manière à les laisser visibles
- Préparer le dé

### Déroulement du jeu

Le joueur le plus jeune commence et lance le dé. Il a alors les possibilités suivantes :

- 1. Le dé indique un sac de cambrioleurs : Le joueur peut poser à l'un des autres UNE question oui/non, pour savoir où se trouve un objet défini. Par exemple Tom demande à Mia : Mia, la clé se trouve-t-elle dans la salle de bain dans ta maison ?
- 2. Le dé indique deux sacs de cambrioleurs : Le joueur peut poser en tout DEUX questions oui/non. Soit 2 questions à un joueur ou une à 2 joueurs différents.
- 3. Le dé indique les sacs de cambrioleurs : Le joueur peut poser en tout TROIS questions oui/non. Soit à un ou à plusieurs joueurs.
- Le dé indique un cadeau : Le joueur peut demander à un autre joueur un certain objet (indépendamment de la pièce). Mais attention : le joueur concerné possède-t-il encore cet objet ?

Si la question est correcte, le joueur concerné doit lui donner le pion. Le joueur actif pose le pion sur son sac de cambrioleur. Une fois toutes les actions terminées, c'est au tour du joueur suivant. Même si un joueur n'a plus de pions dans son repaire, il peut continuer à jouer.



## Fin du jeu

Le jeu prend fin dès qu'un joueur a reçu 5 objets des autres cambrioleurs. Peu importe ici si tous les objets sont différents ou si certains objets se trouvent en double dans le butin.

## Variante pour les pros (Âge : 5+)

Le déroulement du jeu reste le même comme décrit dans la variante de base du jeu, sauf que l'ont peut disposer plusieurs pions par pièce au lie d'un, de façon à laisser des pièces vides. Ici on remporte également la partie quand un « cambrioleur » a 5 pions dans son sac.



## Conseils pour les éducateurs



Lire une histoire de cambrioleurs (Âge : 3+) :  
Recherchez avec les enfants une histoire sur le thème des cambrioleurs et lisez-la aux enfants. Discutez ensuite du contenu de l'histoire.

---



Repaires de cambrioleur créatifs (Âge : 4+) :  
Comment vivent les cambrioleurs dans leur petite maison ? Demandez aux enfants de rapporter de chez eux des cartons à chaussures. Chaque enfant peut ensuite créer sa propre petite maison. Ils peuvent dessiner, découper, peindre et faire un collage. Laissez donc libre cours à votre créativité !

---



Répartir le butin des cambrioleurs (Âge : 5+) :  
Comment peut-on diviser le butin en parts égales ? Asseyez-vous en rond avec les enfants et déposez 20 boutons au milieu. Comment peut-on répartir les boutons entre 2 cambrioleurs (3, 4 ou 5) ? Et avec 6 cambrioleurs (7, 8 ou 9) ? Peut-on encore diviser le butin en parts égales ?

## Conseils pour les parents

Prenez les petits repaires de cambrioleurs dans la main et comparez-les avec vos enfants. Comment vivent les cambrioleurs dans leur petite maison ? Quelles sont les différences entre la cuisine, la chambre à coucher, le salon, la salle de bain et la cave ? Essayez de décrire les maisons ensemble, avec autant de détails que possible. Cela développe le vocabulaire et la communication de l'enfant.

## 22390 Banditti

¿Por qué está la salchicha en el dormitorio, la llave en el cuarto baño y el dinero en la cocina? Formulando preguntas astutas y combinaciones lógicas se averigua dónde ha escondido su botín el resto de ladrones. El primero que pueda conseguir cinco objetos de los otros ladrones será el ganador del juego.

### Préparation au jeu

Cada jugador elige un parte trasera para su casita de ladrón. A continuación, cada jugador recibe 2 piezas de una de las partes: suelos, paredes laterales y piezas del tejado. En primer lugar, cada jugador engancha la pared posterior en las paredes exteriores, coloca el techo en la parte superior, introduce el suelo en las ranuras provistas y gira la casa para que los demás no puedan ver lo que hay dentro. Después, cada jugador tomará las 5 tarjetas de un mismo color que deberá distribuir por las habitaciones (una tarjeta por habitación). Los objetos no deben corresponderse con las habitaciones. (Contiene las siguientes habitaciones: Piso superior: dormitorio y cuarto de baño. Piso medio: cocina y salón. Piso inferior: sótano). Cada jugador recibe una bolsa de ladrón a modo de archivo que debe quedar a la vista de todos. Se prepara el dado.



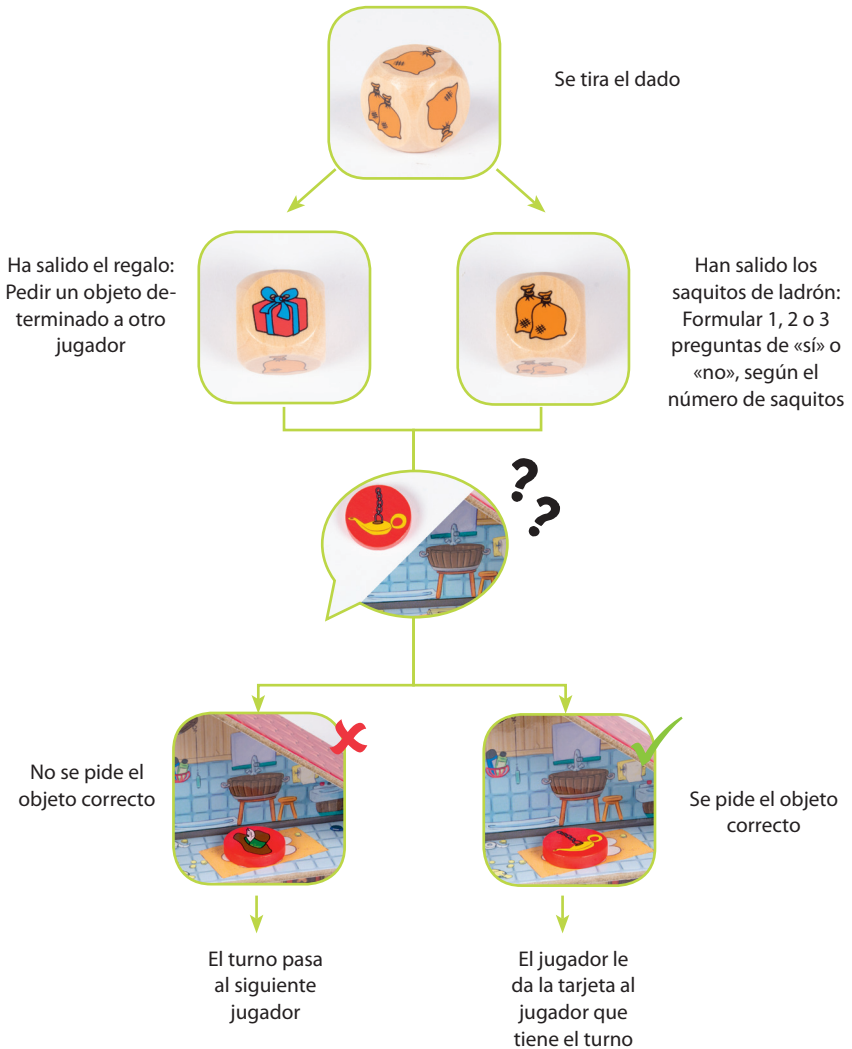
- Repartir las piezas de las casas, construir las casitas de los ladrones y girar cada casa hacia su jugador
- Repartir las tarjetas del mismo color y distribuir las en la casa
- Dejar los sacos de ladrón a la vista
- Colocar el dado sobre la mesa

### Funcionamiento del juego

Empieza el jugador más pequeño. Tira el dado. Surgen las siguientes opciones:

- Ha salido 1 saquito de ladrón: el jugador debe hacerle UNA pregunta de «sí» o «no» a otro jugador sobre dónde se encuentra un objeto en concreto. Por ejemplo, Tom le pregunta a Mia: Mia, ¿en tu casa, la llave está en el cuarto de baño?
- Han salido 2 saquitos de ladrón: el jugador deberá hacer en total DOS preguntas de «sí» o «no». Puede hacer las 2 preguntas a un jugador o una pregunta a 2 jugadores diferentes.
- Han salido 3 saquitos de ladrón: El jugador deberá hacer en total TRES preguntas de «sí» o «no», o bien a un jugador o a varios.
- Ha salido el regalo: El jugador puede pedir uno de los objetos a otro jugador (sin importar la habitación en la que esté). ¡Pero, ojo! ¿El jugador tiene todavía ese objeto?

Si ha pedido el objeto correcto, el otro jugador deberá darle la tarjeta. El jugador que tiene el turno coloca la tarjeta en su saquito de ladrón. Pasa el turno al siguiente jugador cuando se hayan realizado todas las acciones. El jugador que ya no tenga ningún objeto en su casita puede seguir jugando.



## Final del juego

El juego termina cuando un jugador consigue 5 objetos de los otros jugadores. No es necesario que todos los objetos sean diferentes, en la bolsa pueden haber objetos repetidos.

## Variante avanzada (Edad: 5+)

El juego se desarrolla como se ha descrito en la variante básica, salvo que no se coloca una tarjeta en cada habitación, si no que pueden haber varias tarjetas en la misma habitación y quedar otras vacías. En esta variante, el juego termina también en cuanto un «ladrón» consigue colocar 5 tarjetas en su saco.





## Consejos para educadores



Leer una historia de ladrones (Edad: 3+):

Escoja junto con los niños, una historia sobre ladrones y lea la historia a los niños. Hablen a continuación sobre el contenido de historia.

---



Casitas de ladrones creativas (Edad: 4+):

¿Cómo viven los ladrones en sus casas? Pida a los niños que traigan de casa una caja de zapatos. Cada niño puede crear su propia casa. Aquí pueden dibujar, recortar, pintar y pegar. ¡La imaginación no tiene límites!

---



Repartir las bolsas de ladrón (Edad: 5+):

¿Cómo pueden distribuirse las bolsas por igual? Siéntese junto con los niños formando un círculo y coloque las 20 tarjetas en el centro. ¿Las tarjetas se pueden repartir a partes iguales entre 2 (3, 4 o 5) ladrones? ¿Y cómo queda entre 6 (7, 8 o 9) ladrones? ¿Se pueden repartir las bolsas equitativamente?

## Consejos para los padres

Tome las casitas de ladrones y compárelas junto con los niños. ¿Cómo viven los ladrones en sus casitas? ¿Cómo se diferencian la cocina, el dormitorio, el salón, el cuarto de baño y el sótano? Intenten describir juntos el mayor número de detalles posible. Esto ampliará el vocabulario y fomentará las habilidades comunicativas de los niños.



## 22390 Banditti

Waarom ligt de worst in de slaapkamer, de sleutel in de badkamer en het geld in de keuken? Door slim te vragen en logisch te combineren, ontdekken de spelers waar de andere rovers hun buit verborgen houden. Degene die als eerste vijf voorwerpen van de andere rovers kan bemachtigen, wint het spel.

### Spelvoorbereiding

Elke speler kiest een achterwand voor zijn roverhuisje. Vervolgens krijgt elke speler 2 verschillende: vloeren, zijwanden en dakdelen. Elke speler haakt eerst de achterwand in de buitenmuren, legt het dak erop, duwt de vloeren in de daarvoor bestemde sleuven en draait het huis om, zodat de anderen niet naar binnen kunnen kijken. Vervolgens ontvangt elke speler 5 roverchips van één kleur die over zijn kamers kan verdelen; één chip per kamer, waarbij de voorwerpen niet bij de kamer hoeven te passen (er zijn de volgende kamers: Bovenste etage: slaapkamer en badkamer. Middelste etage: keuken en woonkamer. Onderste etage: kelder). Elke speler krijgt een roverzak om de chips te bewaren die voor iedereen zichtbaar moet zijn. Leg de dobbelsteen klaar.



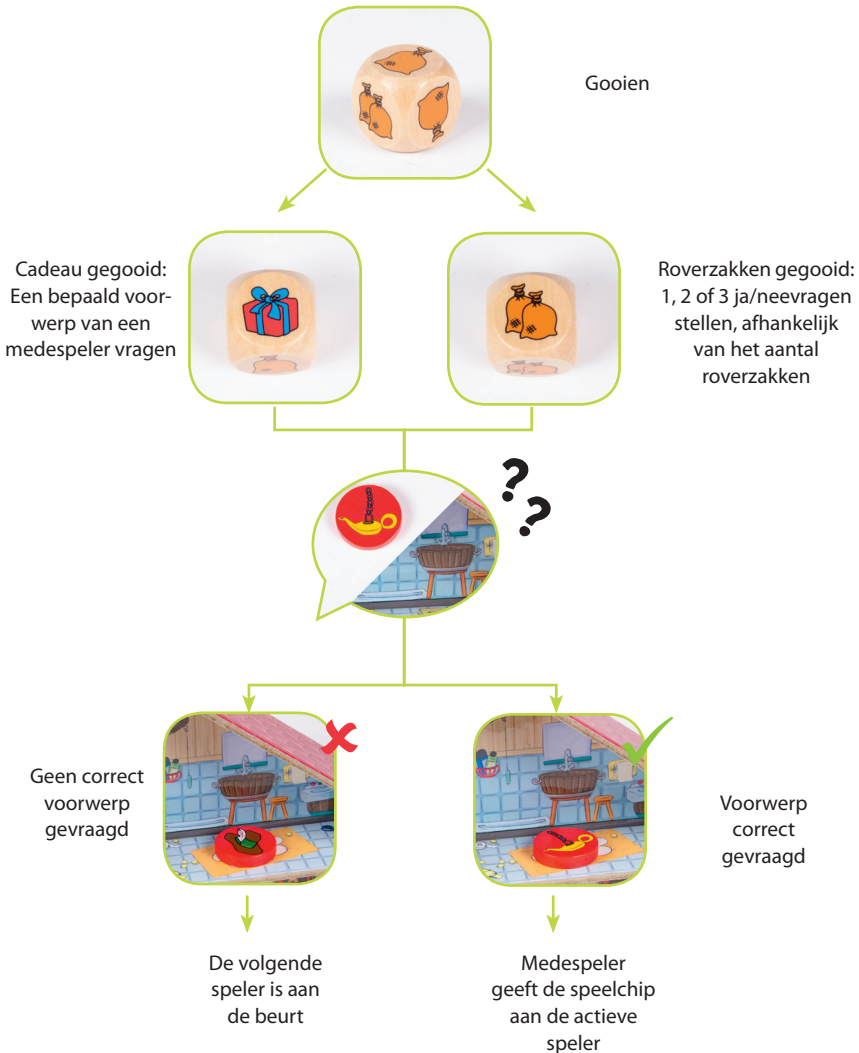
- Huisonderdelen verdelen, roverhuisje opbouwen en naar je toe draaien
- Roverchips met dezelfde kleur uitdelen en over eigen roverhuisje verdelen
- Roverzak zichtbaar neerleggen
- Leg de dobbelsteen klaar

### Spelwijze

De jongste speler begint en gooit. Er zijn nu de volgende opties:

- 1 roverzak gegooid: De speler mag nu een medespeler EEN ja/nee-vraag stellen over waar een bepaald voorwerp zich bevindt. Bijvoorbeeld Tom aan Mia: Mia, ligt de sleutel bij jou in de badkamer?
- 2 roverzakken gegooid: De speler mag nu TWEE ja/nee-vragen stellen. Ofwel 2 vragen aan een speler of aan 2 verschillende speler elk één vraag.
- 3 roverzakken gegooid: De speler mag nu DRIE ja/nee-vragen stellen. Ofwel aan één of aan meerdere spelers.
- Cadeau gegooid: De speler kan een bepaald voorwerp (ongeacht de kamer) van een medespeler vragen. Maar let goed op of de medespeler het voorwerp nog heeft!

Als er correct naar een voorwerp is gevraagd, moet de medespeler de chip afgeven. De actieve speler legt de chip dan op zijn roverzak. Zodra alle acties zijn uitgevoerd, is de volgende speler aan de beurt. Ook wanneer een medespeler geen chips meer in zijn roverzak heeft liggen, mag hij blijven meespelen.



## Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra een speler 5 voorwerpen van andere rovers heeft bemachtigd. Het maakt niet uit of alle voorwerpen anders zijn of dat er dubbele voorwerpen onder de buit zijn.

## Gevorderde variant (Leeftijd: 5+)

Het spelverloop blijft hetzelfde zoals beschreven in de basisspelvariant, behalve dat er niet één chip per kamer wordt verdeeld, maar er ook meerdere chips in een kamer kunnen liggen terwijl andere kamers leeg blijven. Ook hier is het spel voltooid zodra een "rover" 5 chips in de roverzak heeft.



## Tips voor leerkrachten



Rover-verhalen voorlezen (Leeftijd: 3+):

Zoek samen met de kinderen een verhaal over rovers en lees het verhaal voor aan de kinderen. Praat vervolgens over de inhoud van het verhaal.

---



Creatieve roverhuisjes (Leeftijd: 4+):

Hoe wonen rovers in hun huisjes? Laat de kinderen de schoenendozen van thuis meenemen. Elk kind kan dan zelf een huisje maken. Er mag worden getekend, geknipt, geverfd en geplakt. Geef de fantasie alle ruimte!

---



Roverbuit verdelen (Leeftijd: 5+):

Hoe wordt de buit gelijkmatig verdeeld? Ga met de kinderen in een kring zitten en leg 20 knoppen in het midden. Hoe kunnen de knoppen gelijkmatig over 2 (3, 4 of 5) rovers worden verdeeld? En bij 6 (7, 8 of 9) rovers? Kan de buit dan nog steeds gelijkmatig worden verdeeld?

## Tips voor ouders

Neem een roverhuisje en bekijk dit samen met uw kind. Hoe wonen de rovers in hun huisjes? Wat is het verschil tussen de keuken, slaapkamer, woonkamer, badkamer en kelder? Probeer samen zoveel mogelijk details te beschrijven. Dit bevordert de woordenschat en de communicatiebereidheid van het kind.

## 22390 Banditti

Perché la salsiccia è in camera da letto, le chiavi sono in bagno e le monete in cucina? Attraverso domande intelligenti e combinazioni logiche si scopre dove gli altri banditi hanno nascosto il loro bottino. Infatti, vince il gioco solo chi riesce a procurarsi per primo cinque oggetti appartenenti agli altri banditi.

### Preparazione del gioco

Ciascun giocatore seleziona una parete posteriore per la sua casetta da bandito. In seguito, ciascun giocatore riceve 2 dei seguenti oggetti: pavimenti, pareti laterali e pezzi di tetto. Ciascun giocatore attacca per prima cosa la parete posteriore alle pareti esterne, vi posiziona sopra il tetto, inserisce i pavimenti nelle apposite fessure e ruota la casa verso di sé, in modo che gli altri non riescano a guardarvi all'interno. Successivamente, ciascun giocatore riceve 5 tessere da bandito di un colore, che può distribuire all'interno delle sue stanze: una tessera per ciascuna stanza, in modo che gli oggetti non corrispondano alla stanza. (Le stanze sono le seguenti: piano superiore: camera da letto e bagno. Piano intermedio: cucina e soggiorno. Piano inferiore: cantina). Ciascun giocatore riceve un sacco da bandito per riporre gli oggetti. Il sacco deve essere visibile a tutti. Si prepara il dado.



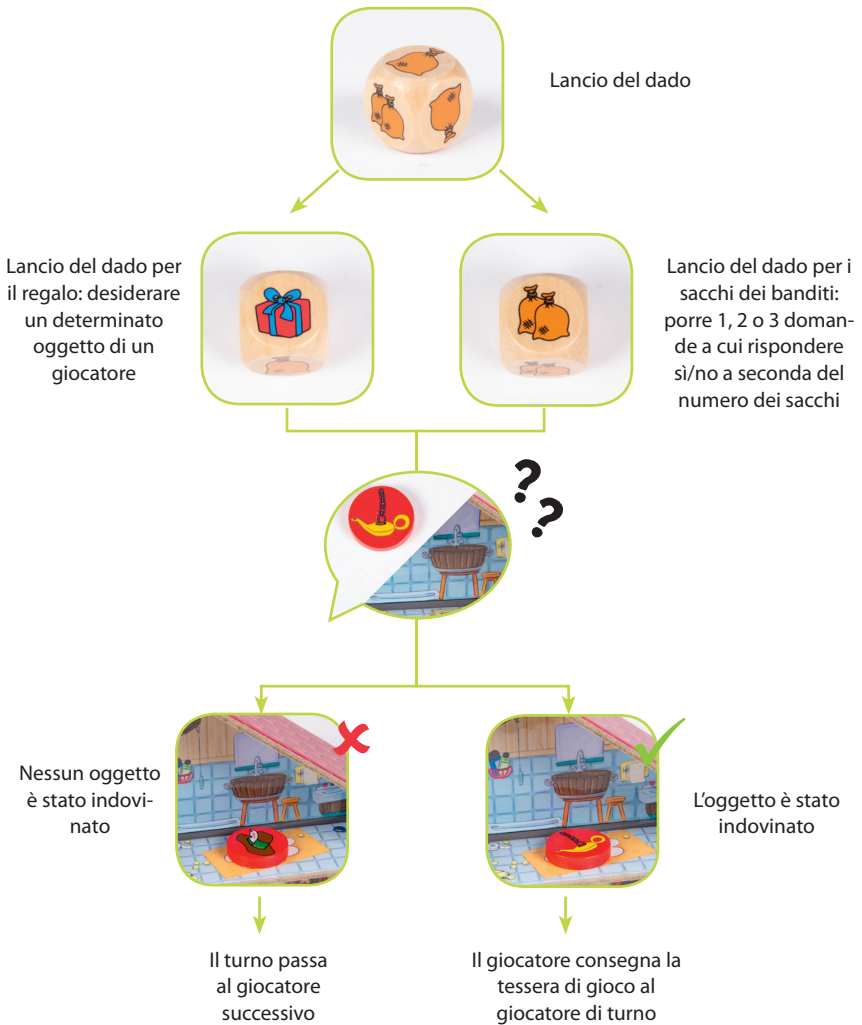
- Distribuire le parti delle casette, costruire le casette dei banditi e ruotarle verso la propria persona
- Distribuire le tessere dal colore uguale e ripartirle nella propria casa dei banditi
- Predisporre il sacco dei banditi in maniera visibile
- Preparare il dado

### Svolgimento del gioco

Inizia il giocatore più giovane e lancia il dado. Si prospettano le seguenti opzioni:

- 1 Lancio del dado per i sacchi dei banditi: il giocatore può porre UNA SOLA domanda a un altro giocatore a cui rispondere sì/no, chiedendo dove si trova un determinato oggetto. Ad esempio, Tom chiede a Mia: Mia, le tue chiavi sono in bagno?
- 2 Lancio del dado per i sacchi dei banditi: il giocatore può porre complessivamente DUE domande a cui rispondere sì/no. Porre 2 domande a un giocatore oppure una domanda a 2 giocatori diversi.
- 3 Lancio del dado per i sacchi dei banditi: il giocatore può porre complessivamente TRE domande a cui rispondere sì/no. Ugualmente a uno o più giocatori.
- Lancio del dado per il regalo: il giocatore può desiderare un determinato oggetto (indipendentemente dalla stanza) di un giocatore. Ma attenzione: il giocatore possiede ancora questo oggetto?

Se la domanda relativa a un oggetto è stata formulata correttamente, il giocatore deve consegnare la tessera corrispondente. Il giocatore di turno deposita la tessera nel suo sacco da bandito. Dopo aver eseguito tutte le operazioni, è il turno del giocatore successivo. Un giocatore può continuare a giocare anche quando non ha più alcuna tessera rimanente nella casetta.



## Fine del gioco

Il gioco termina quando uno dei giocatori ha carpito 5 oggetti dagli altri banditi. Non ha importanza se tutti gli oggetti sono diversi o se il bottino contiene oggetti doppi.

## Variante professionale (Età: 5+)

Lo svolgimento del gioco rimane lo stesso della variante di base, ad eccezione del fatto che non viene distribuita una tessera per ogni stanza, bensì all'interno di ogni stanza possono trovarsi anche più tessere, per cui altre stanze rimarranno vuote. Anche in questo caso, il gioco termina quando uno dei "banditi" ha depositato 5 tessere nel sacco.

## Consigli per educatori/educatrici



Lettura storia dei banditi (Età: 3+):  
cercare insieme ai bambini una storia incentrata sui banditi e leggerla ad alta voce.  
Discutere in seguito circa il contenuto della storia.

---



Casetta creativa dei banditi (Età: 4+):  
come vivono i banditi nelle loro casette? Chiedete ai bambini di portare da casa una scatola da scarpe. Ogni bambino potrà quindi costruire una propria casetta. Potrà disegnare, tagliare, colorare e incollare. La fantasia non ha limiti!

---



Distribuzione del bottino dei banditi (Età: 5+):  
in che modo viene distribuito equamente il bottino? Disporre i bambini in cerchio e collocare 20 bottoni al centro. In che modo è possibile distribuire equamente i bottoni tra 2 (3, 4 o 5) banditi? E nel caso di 6 (7, 8 oppure 9) banditi? In questo caso è ancora possibile distribuire equamente il bottino?

## Consigli per i genitori

Prendere le casette dei banditi e confrontarle insieme al bambino. Come vivono i banditi nelle loro casette? Quali sono le differenze tra cucina, camera da letto, soggiorno, bagno e cantina? Cercare di descrivere insieme il maggior numero di dettagli. Ciò promuove il vocabolario e la capacità comunicativa del bambino.



## 22390 Banditti

为什么香肠出现在卧室里，钥匙出现在浴室里，而钱又放在厨房里呢？一起来问一些聪明的问题，通过有逻辑的推理找出藏匿物品的位置吧。第一个找到五个物品的小侦探，获得游戏的胜利。

### 游戏准备

游戏开始之前，每名游戏者都要搭建一所盗贼的房间，这个房间在接下来的游戏中是主要的道具。游戏者选择1面后墙、2块楼层板、2面侧墙和2块屋顶板，先将后墙附在侧墙上，再将屋顶放在顶部，最后安装好楼层板。完成后，将房间的内部空间朝向自己，不要让其其他玩家看到。接下来，每个游戏者拿5个同一颜色的游戏卡片，并将它们分布在自己的房间中，每个房间只能放置一个游戏卡片，游戏卡片不需要根据功能与对应的房间放在一起，可以任意放置（每所房子都有5个房间，上层：卧室和浴室；中层：厨房和起居室；下层：地下室）。游戏者都要拿取一个物品袋作为存放收集到游戏卡片的地方。骰子放在旁边。



- 分发房屋部件，建造房屋并正确放置
- 把游戏卡片分发给每一个房间中
- 将物品袋正面朝上便于看到袋子里物品
- 骰子放在物品袋旁边

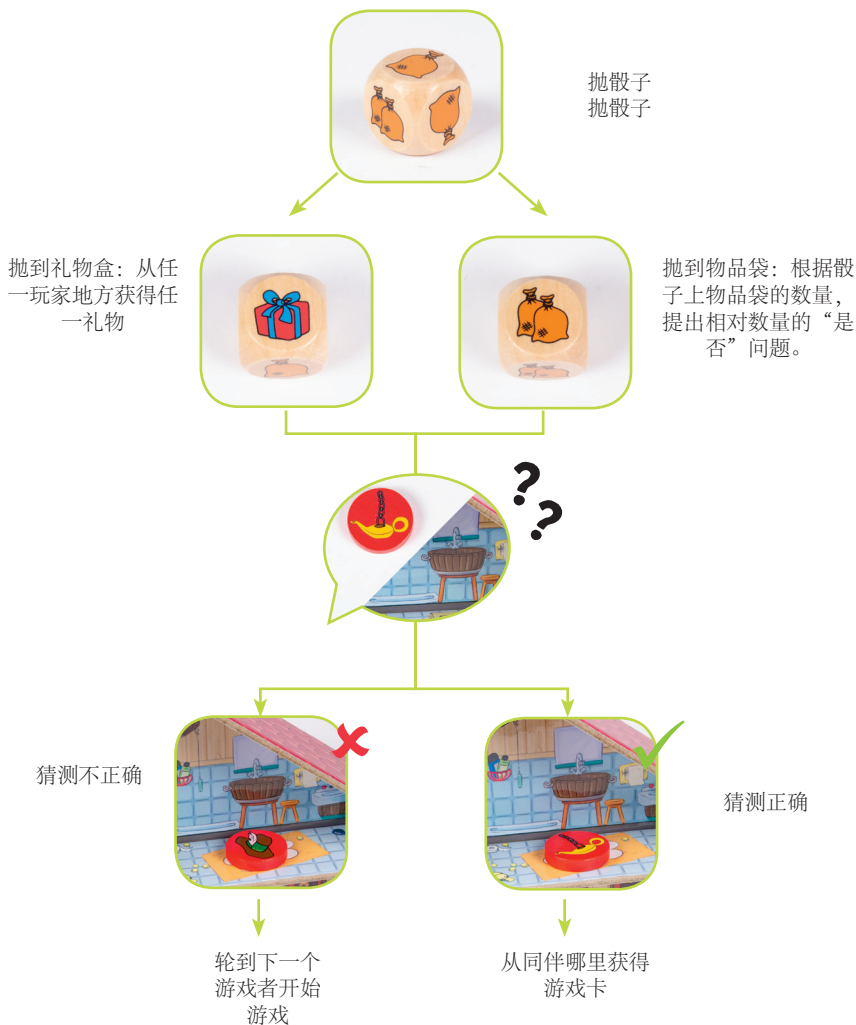
### 游戏规则

请年龄最小的游戏者先开始游戏，游戏有以下可能：

- 骰子抛出1个物品袋：游戏者可以向任何一个同伴提出一个关于特定物品是不是在某个位置的问题，同伴用“是”或“不是”来回答。例如，汤姆问米娅：米娅，钥匙是在你家的洗手间吗？
- 骰子抛出2个物品袋：游戏者可以询问两个“是”或“不是”的问题，可以询问一个同伴两个问题，也可以是询问两个同伴一人一个问题。
- 骰子抛出3个物品袋：游戏者可以询问三个“是”或“不是”的问题，可以询问一个同伴两个同伴或三个同伴。
- 骰子抛出礼物盒：游戏者可以指定任何一个同伴的任意房间中的游戏卡片作为礼物。但是要确保同伴还拥有这个礼物。

如果游戏者的问题得到了“是”的回答，同伴必需将这个游戏卡片交出。获得游戏卡片的游戏者就将卡片放在自己的物品袋里。完成这些步骤，就轮到下一名游戏者开始游戏了。房间里没有了游戏卡片的游戏者仍可以继续参与游戏。





## 游戏结束

当有一名游戏者从同伴那里获得5个物品游戏卡片之后, 游戏就结束了。游戏者不需要获得5种不同的材料, 即使获得的游戏卡片中有重复, 也不影响游戏的结果。

## 游戏升级版 (年龄: 5+)

这个版本的游戏玩法和基础版的玩法描述基本相同, 但在布置房间物品的时候, 不必把所有的物品都分开放置, 可以在一个房间放几个物品, 而空置其他房间。在这个版本的游戏, 一旦有侦探在自己的物品袋中收集到5个游戏卡片, 游戏就结束了。

## 幼儿园老师贴士



阅读关于侦探的故事(年龄: 3+):

与孩子一起找一些关于侦探的故事, 并讲给孩子们听。然后讨论故事中发生的事情。

---



房间设计创意(年龄: 4+):

我们该如何装饰自己居住的房间呢? 让孩子们从家里带上鞋盒, 每个人都可以通过画画、剪贴、涂色和粘贴来创意和设计自己满意的房间, 因为, 孩子们想象力是无限的!

---



平均分配(年龄: 5+):

怎样才能平均分配呢? 和孩子们围坐在一起, 在中间放20个纽扣, 如何在2(3,4或5)个同伴之间平均分配这些纽扣呢? 如果是6(7,8或9)个同伴又怎样平均分配呢? 纽扣是不是每次都可以平均分配呢?

## 给家长的小建议

拿出一所房子, 和孩子一起观察。房间的主人是在房间里居住和生活的呢? 厨房、卧室、客厅、浴室和地下室有什么区别? 请孩子尽可能多地描述细节, 这会增加词汇量并提高孩子的沟通意愿。



beleduc Lernspielwaren GmbH  
Heinrich-Heine-Weg 2  
09526 Olbernhau, Germany  
Tel.: 0049 37360 162 0  
Fax: 0049 37360 162 29  
Mail: info@beleduc.de  
www.beleduc.de

© beleduc 2019



Bitte Anschrift für Rückfragen aufbewahren.  
Please retain for information.  
Informations á conserver.  
Guardar esta información para futuras referencias.  
Informatie te bewaren.  
Conservare per future referenze.  
请保留包装材料上的产品信息。

**Achtung!** Für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr.

**Warning!** Not suitable for children under 3 years. Small parts. Choking hazard.

**Avertissement!** Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Risque d'ingestion de petits éléments.

**¡Atención!** No apto para menores de 3 años. Peligro de atragantarse. Contiene pequeñas piezas.

**Waarschuwing!** Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Verstikkingsgevaar. Bevat kleine onderdelen.

**Attenzione!** Non adatto ai bambini di età inferiore a 3 anni. Rischio di ingestione. Piccole parti.

**注意!** 不适合3岁以下儿童，产品包含小配件，小孩可能吞咽。

