

Spielanleitung

Instruction • Règle du jeu

(D) (GB) (F) (I) (NL)

Nr. 4151

Nachbars Kirschen



HABA®

Nachbars Kirschen

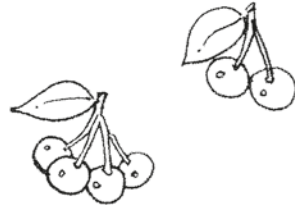
Ein Angelspiel für 2-4 geschickte Kinder ab 4 Jahren.

Spieldauer: ca. 10-15 Minuten

Spielidee: Stefanie Rohner und Christian Wolf

Grafik: Haralds Klavinus

Im Garten des griesgrämigen Nachbarn Herrn Knauser steht ein großer Kirschbaum - voll mit vielen roten Kirschen. Die köstlichen Früchte locken viele Kinder herbei. Doch der alte Geizkragen läßt seinen Baum von zwei Hunden streng bewachen - und um die zu überlisten, müßt ihr Mut und Geschicklichkeit beweisen.



Spielinhalt:

17 Kirschenpaare

1 Hundepaar

1 Sichtblende „Garten“

1 Angel

Spielziel:

Kurzanleitung:

Wer schafft es, die meisten Kirschen zu stibitzen, ohne von den Hunden erwischt zu werden?

Spielvorbereitung:

Zuerst muß der Garten aufgebaut werden.

Garten aufstellen

Dazu nehmt ihr die **Sichtblende** aus der Schachtel, klappt sie zu einem **Viereck** auseinander und stellt sie in die viereckige **Vertiefung** des Schachtelbodens.

Angel bereitlegen, Kirschen und Hunde in den Garten, kurz hineinschauen

Die **Angel** wird neben der Schachtel bereitgelegt.

Ihr werft zunächst die Kirschenpaare einzeln und dann auch noch die **Hunde** in den Garten.

Anschließend dürfen alle Kinder einmal in den Garten schauen. Merkt euch, wo die Kirschen liegen!

Spielablauf:

Das Kind mit den kleinsten Ohren beginnt, nimmt sich die Angel und hält sie in den Garten.

angeln

Ohne hineinzuschauen versuchst du nun durch Hin-und Herbewegen Kirschen zu angeln. Wenn du das Gefühl hast, es hängt etwas daran, ziehe die Angel wieder aus dem Garten.

zwei Versuche

Hängt nichts am Haken, so darfst du noch **einmal** probieren. Hängt dann wieder nichts am Haken, so hast du leider Pech gehabt. Du gibst die Angel im Uhrzeigersinn weiter.

Hängt eines oder hängen sogar mehrere Kirschenpaare an der Angel, so gehören die Kirschen dir.

Aufpassen!

Du hängst sie dir über die Ohren, aber paß auf, daß sie dir im Laufe des Spiels nicht herunterfallen! **Heruntergefallene Kirschen** müssen sofort wieder **zurück in den Garten** geworfen werden.

(Diese Regelung kann für kleinere Kinder oder Kinder mit Brille auch weggelassen werden.)

Hunde geangelt: zurück

Hängen die beiden Hunde am Haken, so mußst du sie und alle Kirschen, die an der Angel hängen, schnell in den Garten zurückwerfen.

Während du angelst, darfst du nicht in den Garten hineinschauen. Auch die anderen Kinder dürfen dann keinen Blick in den Garten werfen.

nach dem Angeln: Hineinschauen erlaubt

Bist du aber fertig mit dem Angeln - egal, ob du Kirschen erwischt hast oder nicht - darfst du einen kurzen Blick riskieren, bevor das nächste Kind zu angeln beginnt.

alle Kirschen geangelt

Spielende:

Das Spiel endet, wenn **alle Kirschen** geangelt sind und nur noch die Hunde im Garten Wache halten.

Ihr habt sie überlistet!

Das Kind, das die **meisten Kirschen** erwischt hat, ist Sieger.

11 Kirschenpaare

Zwei Spieler:

Spielen nur zwei Kinder, so ist es ratsam, die Anzahl der Kirschenpaare zu verringern: z.B. statt 17 Kirschenpaare nur 11 zu nehmen.

Variante

Spielvariante:

Zu Anfang kann folgendes vereinbart werden: wenn die Hunde geangelt werden, wird zusätzlich noch ein Kirschenpaar vom Ohr mit zurückgegeben.

The Neighbour's Cherries

A fishing game for 2 to 4 skilful children aged 4 years and up.

Length of the game: 10-15 minutes approx.
Game idea by: Stefanie Rohner and Christian Wolf
Graphic design: Haralds Klavinus

In the garden of grouchy neighbour Mr. Snooge there is a big cherry tree - laden with red cherries. Many children are attracted by such delicious-looking fruit ... But the old skinflint has his two dogs keep a watchful guard over his cherry tree - and to outwit them you have to be both brave and clever.



Contents of the game:

17 pairs of cherries
1 pair of dogs
1 garden fence
1 fishing line

Aim of the game:

Who will be able to pinch the largest amount of cherries without being caught by the dogs?

Preparation of the game:

First of all the garden must be set up.
To do this, take the **fence** out of the box, unfold it into a **rectangle** and fit it into the **slot** that runs around the box.

The fishing line should lie ready next to the box.

Now throw all the pairs of cherries one by one, and then the two **dogs** into the garden.

After that all the players should have a look into the garden. Try to remember where the cherries are lying!

How to play the game:

The child with the smallest ears begins, takes the fishing line and holds it over the garden.

fish!

Without looking into the garden, try to fish for the cherries by moving the fishing line back and forth. When you feel something has been caught, pull the fishing line back.

two tries

If there is nothing on the hook, you may try **again**. If nothing is hanging on the hook the second time, you've had bad luck. Now pass on the fishing line in a clockwise direction.

If one or even more pairs of cherries are hanging on the hook, those cherries are yours.

Hang them over your ears, but watch out they don't fall down during the game. **Cherries that fall down** have immediately to be thrown **back into the garden**.

(This rule may be omitted for smaller children or children with glasses)

watch out!

if dogs are fished: back into garden

If the two dogs are hanging on the hook, then you must quickly throw those as well as all cherries which might also be hanging on the hook back into the garden.

after fishing: you can look again

While fishing you are not allowed to look into the garden. The same is true for all the other players. But once you have finished - whether you have pinched any cherries or not - you may have a quick look into the garden before the next player begins fishing.

all cherries fished

End of the game:

The game is over, when **all the cherries** have been fished out and only the dogs are left guarding the garden.

You have outwitted them!

The child who has caught the **largest number of cherries** is the winner.

11 pairs of cherries

Two players:

If only two children are playing the number of pairs of cherries should be reduced, e.g. 11 pairs instead of 17.

variation

Variation:

At the beginning of the game the following can be accorded: if you catch the dogs, you have to give back one pair of the cherries hanging over your ears.

Short instructions:

install garden

**prepare fishing line,
put cherries and dogs into the garden,
have a quick look**

A la pêche aux cerises

Un jeu de pêche pour 2 à 4 enfants à partir de 4 ans.

Durée du jeu: environ 10 à 15 minutes

Auteurs: Stefanie Rohner et Christian Wolf

Graphisme: Haralds Klavinius

Dans le jardin du voisin grognon, Monsieur Avare, il y a un magnifique cerisier plein de belles cerises toutes rouges. Ces fruits savoureux sont très tentants pour tous les enfants du coin. Mais le vieil avare a deux chiens qui montent la garde. Pour les tromper, il faut être habile et courageux.

Contenu du jeu:

17 cerises jumelles

1 couple de chiens

1 écran représentant le jardin

1 canne à pêche



Le but du jeu:

Qui parvient à dérober le plus grand nombre de cerises sans être surpris par les chiens?

Instructions
sommaires:

La préparation du jeu:

Il faut d'abord mettre le jardin en place.

A cet effet, sortez l'écran de la boîte et dépliez-le de façon à former un carré. Ainsi déplié, l'écran doit être glissé dans le fond de la boîte.

mettre en place
l'écran avec le
jardin

Mettez la canne à pêche à côté de la boîte.

mettre la canne
à pêche à côté
de la boîte, les
cerises et les
chiens dans le
jardin, jeter un
coup d'oeil

Ensuite jetez les cerises jumelles une par une dans le jardin. Mettez-y aussi les deux chiens.

Tous les enfants ont maintenant le droit de jeter un coup d'oeil dans le jardin. Regardez où se trouvent les cerises!

Déroulement du jeu:

L'enfant qui a les oreilles les plus petites commence, il prend la canne à pêche et la tend vers le jardin.

pêchez!

Sans jamais regarder à l'intérieur du jardin, tu essaies de pêcher les cerises par des mouvements de ta canne dans toutes les directions. Si tu as l'impression d'avoir fait une touche, sors la canne à pêche du jardin.

deux essais

S'il n'y a rien au crochet, tu peux essayer une **seconde fois**. Si de nouveau il n'y a rien, tu n'as plus le droit d'essayer; tu dois passer ta canne à l'enfant suivant. On passe la canne dans le sens des aiguilles de la montre.

faire attention à
ne pas perdre
ses cerises!

S'il y a une ou plusieurs cerises jumelles à ton crochet, elles sont à toi.

Tu les pends à tes oreilles, mais fais attention à ce qu'elles ne tombent pas au cours du jeu. **Les cerises tombées** doivent être tout de suite **retournées au jardin**.

(Cette règle peut être omise s'il y a des petits ou des enfants qui portent des lunettes).

As-tu pêché les
chiens? Retour
au jardin!

Si tu as pêché les deux chiens, tu dois les remettre au jardin avec les éventuelles cerises qui pendent au crochet.

après avoir
pêché: on peut
regarder

Pendant que tu pêches, tu n'as pas le droit de regarder dans le jardin. Les autres enfants non plus n'ont pas le droit de regarder.

Après avoir pêché - que tu aies pêché des cerises ou non - tu peux jeter un coup d'oeil avant de passer la canne à l'enfant suivant.

toutes les ceri-
ses sont
pêchées

La fin du jeu:

Le jeu se termine lorsque **toutes les cerises** ont été pêchées, et que seuls les chiens restent au jardin pour monter la garde. Vous les avez trompés!
L'enfant qui a **le plus de cerises**, a gagné.

11 cerises
jumelles

Avec deux joueurs:

S'il n'y a que deux enfants, il est souhaitable de réduire le nombre de paires de cerises: par exemple, n'en prendre que 11 au lieu de 17.

variante

Variante:

Au début on peut se mettre d'accord sur ceci: quand les chiens ont été pêchés, on doit remettre au jardin une paire de cerises qui pendent aux oreilles.

Gioco di Habermas nr. 4151

Le ciliegie del vicino

Un gioco con canna da pesca per 2-4 bambini particolarmente abili a partire dai 4 anni.

Durata del gioco: 10-15 minuti circa
Autori: Stefanie Rohner e Christian Wolf
Grafica: Haralds Klavinius

Nel giardino del vicino burbero, il signor Spilocio, c'è un grande ciliegio carico di ciliegie rosse. Le frutta squisite attirano tanti bambini. Ma questo vecchietto avaro fa sorvegliare il suo albero da 2 cani e per ingannarli dovete far prova di tutto il vostro coraggio e della vostra abilità.

Contenuto:

17 paia di ciliegie
1 coppia di cani
1 schermo protettivo "giardino"
1 canna da pesca



Scopo del gioco:

Chi riesce a "rubare" più ciliegie senza essere preso dal cane?

Preparativi:

Per primo va costruito il giardino. Prendere lo schermo protettivo dalla scatola, piegarlo in forma rettangolare e metterlo nella scanalatura rettangolare nel fondo della scatola.

disporre la canna da pesca, La canna da pesca viene messa a portata di mano accanto alla scatola.

ciliegie e cani nel giardino, Prima le singole paia di ciliegie, poi anche i cani vengono buttate nel giardino.

gettare un'occhiata nel giardino, Dopo tutti i bambini possono guardare ancora una volta nel giardino. Ricordatevi dove si trovano le ciliegie!

Svolgimento del gioco:

Il bambino con le orecchie più piccole comincia, afferra la canna e pesca nel giardino.

pescare Senza guardare dentro cerchi di pescare ciliegie muovendo la canna da pesca su e giù. Se hai la sensazione che vi sia qualche cosa appeso, ritiri la canna da pesca dal giardino.

due tentativi **Se non c'è nulla all'amo**, puoi provare ancora una volta. Se anche in questo caso non c'è nulla all'amo, sei stato sfortunato. Passi la canna da pesca in senso orario.

attenti! **Tutte le ciliegie appese alla canna da pesca** ti appartengono.

Le appendi alle tue orecchie, però fai attenzione che non cadano giù durante il gioco. **Le ciliegie cadute** vanno subito ributtate nel giardino.

(E' possibile sopprimere questa norma per i bambini più piccoli o con occhiali).

pescati i cani: indietro **Se entrambi i cani pendono all'amo** devi lanciare questi e tutte le ciliegie che pendono all'amo velocemente nel giardino.

Se stai pescando non puoi guardare nel giardino. Anche gli altri bambini non possono sbirciare nel giardino.

dopo la pesca: è permesso guardare dentro Ma se hai finito la pesca - indipendentemente dal fatto se hai preso delle ciliegie o no - puoi buttare un'occhiata, prima che cominci a pescare il prossimo bambino.

Fine del gioco:

pescate tutte le ciliegie Il gioco è finito quando **tutte le ciliegie** sono state pescate e quando restano solo i cani nel giardino.

Li avete ingannati!

Vince il bambino che ha preso il **maggior numero** di ciliegie.

Due giocatori:

11 paia di ciliegie Se giocano solo due bambini, è consigliabile ridurre il numero delle paia di ciliegie, p.es. prenderne solo 11 invece di 17 paia.

Variante:

variante Prima di iniziare il gioco si può stabilire che se si pescano i cani si restituisce anche un paio delle ciliegie appese all'orecchio.

De kersen van de buurman

Een hengelspel voor 2 tot 4 kinderen vanaf vier jaar.

Duur van het spel: ongeveer 10 tot 15 minuten
Makers: Stefanie Rohner en Christian Wolf
Grafiek: Haralds Klavinius

In de tuin van Meneer Krent, een knorpot van een buurman, staat een prachtige kerselboom vol heerlijke rode kersen. Die sappige vruchten trekken veel kinderen naar de tuin. Maar de ouwe gierigaard heeft twee honden, die de wacht houden. Om ze te slim afte zijn, moet je handig zijn en dapper.

Spelinhoud:

17 paar kersen
1 paar honden
1 scherm dat de tuin voorstelt
1 hengel



Doel van het spel:

Wie gapt het grootste aantal kersen zonder gesnapt te worden door de honden?

Korte instructies:

Spelvoorbereiding:

Eerst moet je de tuin aanleggen. Daartoe neem je het **scherm** waarop de tuin is afgebeeld, uit de doos en vouwt het open zodat het een **vierkant** vormt dat je makkelijk in de **bodem** van de doos kunt opstellen.

het scherm
rechttop in de
doos zetten

de hengel naast
de doos,
de kersen en de
honden in de
tuin,
werp een blik in
de tuin

Leg de **hengel** naast de doos.

Gooi nu één voor één de kersenparen in de tuin, en tenslotte ook de **twee honden**.

Alle kinderen mogen nu even in de tuin kijken. Kijk goed waar de kersen liggen.

Spelverloop:

Het kind met de kleinste oren mag beginnen. Het neemt de hengel en gaat vissen in de tuin.

hengelen maar!

Zonder in de tuin te kijken, probeer je je kersen eruit te vissen door met je hengel heen en weer te bewegen. Heb je het gevoel dat je beet hebt, trek dan je hengel maar op!

twee keer proberen

Hangt er niets aan je **haak**, dan mag je 't nog een keer proberen. Hangt er dan weer niets aan, dan moet je het voorlopig opgeven en de hengel doorgeven aan het volgende kind. De hengel wordt in de richting van de wijzers van de klok doorgegeven.

zorg dat je je kersen niet verliest!

Hangen er een of meer kersenparen aan je **haak**, dan zijn die voor jou.

Hang ze aan je oren, maar zorg ervoor dat ze niet vallen tijdens de rest van het spel. **Gevallen kersen** moeten weer te **tuin in worden gegooid**.

(Deze regel mag gewijzigd worden als er kleine kinderen of kinderen met een bril bij zijn).

honden gevist? de tuin in gooien

Als je de twee honden hebt opgevist, dan moet je die samen met de eventuele kersen die ook aan je haak hangen, weer in de tuin gooien.

na het hengelen, mag je kijken

Terwijl je vist, mag je niet in de tuin kijken. Ook de andere kinderen mogen dan niet in de tuin kijken.

Na je hengelbeurt mag je, of je nu wat hebt opgevist of niet, even een blik werpen in de tuin, voor je de hengel doorgeeft aan de volgende.

aller kersen zijn opgevist

Einde van het spel:

Hel spel eindigt als **alle kersen** uit de tuin zijn gevist, en alle en de honden achterblijven om de wacht te houden.

Jullie hebben ze weten te verschalken!

Het kind met de **meeste kersen** heeft gewonnen.

11 paar kersen

Twee spelers:

Als er maar twee kinderen zijn, is het goed om met minder kersen te spelen, bv. 11 paar in plaats van 17.

variant

Variant:

Aan het begin kan worden afgesproken dat wanner er een hond wordt opgevist, je ook nog 's een kersenpaar van je oor moet halen en in de tuin terugleggen.