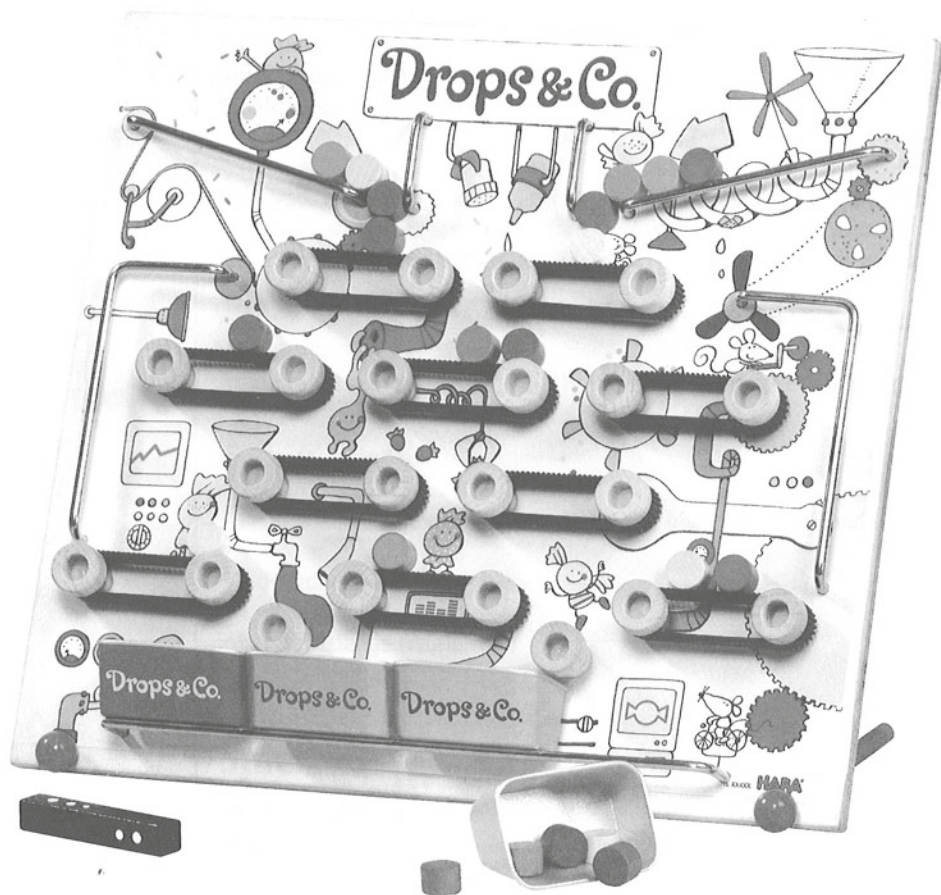


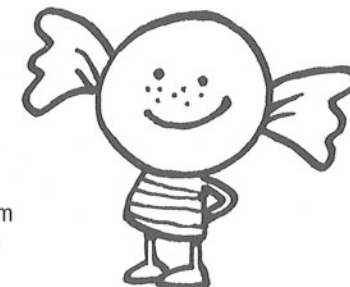
Drops & Co.



Habermäß-Spiel Nr. 4225

Drops & Co. – Die Bonbonfabrik

Ein dreh- und trickreiches
Sammelspiel
für 2 - 4 Bonbonexperten
von 5 - 99 Jahren.



Spielidee: Gunter Baars
Illustration: Martina Leykamm
Spieldauer: 10 - 20 Minuten

Dein Traum wird wahr: Du bist in einer richtigen Bonbonfabrik und darfst versuchen, so viele Drops wie möglich in deine Dose zu füllen. Schnell drehst du an einigen Knöpfen der großen Maschine, um die Drops auf den gewünschten Weg zu bringen. Doch aufgepasst: Die anderen Kinder möchten ebenfalls viele Drops ergattern und so landet nicht jedes Bonbon in der richtigen Dose.

Achtung: Die HABA-Drops sind aus Holz – und nicht zum Verzehr geeignet!

Spielinhalt

- 1 mehrteilige Bonbonmaschine aus Holz (1 Grundplatte, 2 Standfüße)
- 4 Dosen
- 16 Holzdrops (je 4 in den Farben Rot, Gelb, Orange und Grün)
- 4 lila Knallbonbons
- 1 Lakritzstange (Würfelstab)
- 1 Spielanleitung

Spielziel

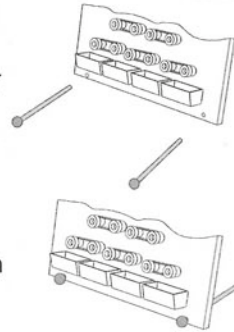
Wer hat am Ende des Spieles die meisten und wertvollsten Drops in seiner Dose?

Drops sammeln

Spielvorbereitung

Maschine aufbauen

Stellt die Grundplatte senkrecht auf den Tisch und schiebt die beiden Standfüße so durch die beiden unteren Bohrungen, dass die beiden Kugeln an der Vorderseite zu sehen sind: Schon steht die Maschine einsatzbereit vor euch!



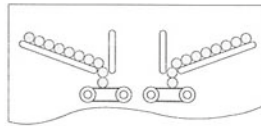
Farbe wählen

Jeder Spieler sucht sich eine farbige Dose aus. Setzt die vier Dosen auf die vier Felder des unteren Metalldrahtes. Stellt immer alle vier Dosen auf, auch wenn weniger als vier Personen spielen.

Dosen platzieren

Lakritzstange bereit
Holzdrops auf
Maschine

Legt die Lakritzstange bereit. Mischt die Holzdrops und die Knallbonbons. Legt je 10 oben an die beiden Eingänge der Bonbonmaschine.



Wichtig: Ihr dreht gleich an den Knöpfen der Maschine. Durch das Drehen setzt sich das über diesen Knopf gespannte Transportband in Bewegung: Die darauf liegenden Drops und auch die Knallbonbons werden durch die Maschine transportiert. Wenn die Drops und die Knallbonbons unten angekommen sind, fallen sie in die Dosen. Besonders wertvoll sind die Drops der eigenen Farbe. Versucht zu vermeiden, dass Knallbonbons in die eigene Dose fallen – sie bringen später Minuspunkte.

Spielablauf

Wer von euch hat besonders bonbonfarbige Kleidung an? Dieser Spieler darf beginnen. Ihr könnt euch nicht einigen? Dann beginnt der kleinste Spieler. Du nimmst die Lakritzstange zwischen deine Handflächen, drehst sie darin schnell hin und her und wirfst sie mit einer schwungvollen Bewegung auf den Tisch.

Welches Symbol zeigt sie?

- Zwei oder drei weiße Punkte.

Du darfst an entsprechend vielen Knöpfen drehen. Du drehst genau so lange, bis ein Drops nach unten fällt. Das ist ein Zug, er kostet genau einen Punkt.

→ Knallbonbons dürfen nur nach unten transportiert werden, wenn das entsprechende Symbol gewürfelt wird.



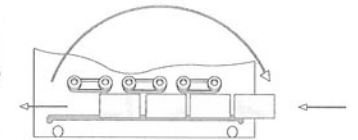
Punkte:
Knöpfe drehen

- In welche Richtung du die Knöpfe drehst, darfst du selbst entscheiden.
- Du entscheidest auch, in welcher Reihenfolge du die ausgewählten Knöpfe drehst.
- Du darfst auch mehrfach an einem Knopf drehen – also bis zwei oder gegebenenfalls drei Drops heruntergefallen sind. Das kostet dich dann zwei bzw. drei Punkte.
- Löst ein Drops eine Kettenreaktion aus, sodass weitere Drops herunterfallen, bleiben diese liegen. Die dabei fallenden Drops kosten keinen weiteren Würfelpunkt.



Dose & Punkt:
Dosen verschieben
& Knopf drehen

- Die Dose mit einem weißen Punkt. Nimm die Dose, die ganz links steht, vom Metalldraht und schiebe sie von rechts wieder darauf. So rutschen alle Dosen genau ein Feld weiter. Anschließend darfst du noch einen beliebigen Knopf drehen.



alle frei liegenden
Knallbonbons
transportieren

- Das Knallbonbon. Nur bei diesem Symbol darfst du Knallbonbons eine Stufe nach unten transportieren. Drehe an den entsprechenden Knöpfen, um alle frei liegenden Knallbonbons zu bewegen.



Beispiele:

Dieses Knallbonbon kannst du nach links oder nach rechts unten transportieren.



Dieses Knallbonbon kannst du nur nach links unten transportieren.



Dieses Knallbonbon darf nicht transportiert werden.

Liegt kein Knallbonbon frei, darfst du in dieser Runde leider an keinem Knopf drehen.

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

Spielende

alle Drops weg =
Spielende

Sobald alle Drops in den Dosen gelandet sind, endet das Spiel. Auch, falls noch Knallbonbons auf den Transportbändern liegen.

Auswertung

Jeder Spieler nimmt sich die eigene Dose und wertet den Inhalt aus:

- Jeder Drops der eigenen Farbe zählt zwei Punkte.
 - Alle anderen Drops zählen je einen Punkt.
 - Jedes Knallbonbon zählt einen Minuspunkt.
- Wer noch nicht so gut rechnen kann, legt für jedes Knallbonbon einen Drops einer fremden Farbe beiseite.

die meisten Punkte =
Sieg

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt und wird zum besten Bonbonsammler der Bonbonfabrik „Drops & Co.“ ernannt.

Das Drops & Co. Bonbonrezept

Bereite die Bonbons bitte nur mit Unterstützung deiner Eltern zu, denn du musst am Herd arbeiten!

Diese Dinge benötigst du:

- 1 kleinen Topf
- 1 Suppenteller
- 1 Schneebesen
- 1 Eßlöffel
- 500 g Zucker
- 125 g Puderzucker
- den Saft einer halben Zitrone oder Orange

So machst du deine eigenen Fruchtbonbons:

- Schütte den Zucker auf den Suppenteller. Drücke mit einem Esslöffel kleine Mulden in den Zucker.
- Schütte den Puderzucker in den Topf, füge den Saft hinzu und verühre beides mit dem Schneebesen.
- Stelle den Topf auf den Herd und erwärme die Masse vorsichtig, bis sie dicker wird.
- Nimm den Topf vom Herd, tauche den Löffel in die Masse und lasse die Masse vom Löffel in die Zuckermulden tropfen. In jeder Mulde entsteht ein Bonbon.
- Wenn die Bonbons abgekühlt sind, kannst du sie ganz einfach vom Teller nehmen und probieren.

Guten Appetit!

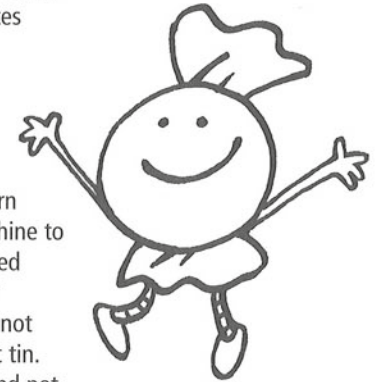
Habermaß-Spiel nr. 4225

Candy & Co. – the candy factory

A collecting game full
of tricks and turns
for 2 to 4 candy experts ages 5 - 99.

Author: Gunter Baars
Illustration: Martina Leykamm
Length of the game: 10-20 minutes

Your dream comes true. You find yourself in a delectable factory and you can try to fill your tin with as much candy as possible. Quickly turn some of the buttons of the big machine to make the candies move in the desired direction. But be careful! The other children also want lots of candy, so not all the candy will land in the correct tin.
Note: The HABA candy is wooden and not suitable for consumption.



Contents

- 1 wooden candy machine consisting of various parts (1 base, 2 feet)
- 4 tins
- 16 wooden candy pieces (four of each color: red, yellow, orange and green)
- 4 purple crackers
- 1 licorice bar (rod which functions as a die)
- 1 set of game instructions

Aim of the game

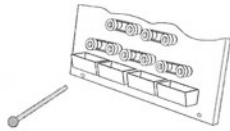
Who will have at the end of the game the biggest number and most valuable candies in their tin?

collect drops

Preparation of the game

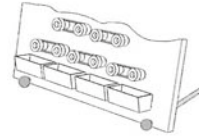
assemble machine

Place the base vertically on the table and insert both feet through the holes so that both balls may be seen on the front side of the base plate. Now the machine is ready for use.



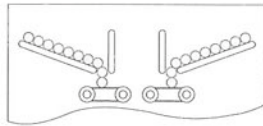
place tins

Place the four tins on the four squares marked on the metal bar. Always place the four tins even if less than four players are playing the game.



choose color,
get licorice bar ready

Each player chooses a colored tin. Get the licorice bar ready.



wooden drops on
machine

Mix the wooden drops and crackers and place 10 on each of the two machine entrances.



tin & dot: push on
tin and turn at
button



transport individual
crackers on belt

Important: As you turn the buttons of the machine the transmission belts which are tightened over the buttons will start moving. In this way the drops and crackers on the belts are transported through the machine. The drops of one's own color are, of course, especially valuable! Try to avoid the crackers falling into your tin as they later will score minus points.

How to play

throw licorice bar

Whichever player is wearing clothes of especially candy like colors starts. If you can't agree the youngest player starts.

They take the licorice bar between the palms of their hands, rub it quickly to and fro and throw it with verve on to the table.

Which symbol appears on top?

- **Two or three white dots.**

You may turn the same number of buttons. You are free to choose in which direction you want to turn the buttons.

You turn until a drop falls down onto the next belt. That corresponds for one dot on the licorice.

→ Crackers should only be transported downwards when the corresponding symbol is rolled on the die.

→ You are free to choose in which direction you want to turn the buttons.

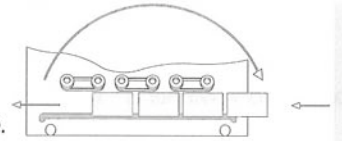
→ You are also free to choose in which order you want to turn the buttons.

→ You also may turn one button various times - until two or even three candies have fallen down. That corresponds than to two or three dots of the dice.

→ If a candy triggers off a chain reaction and other candies fall down, these stay where they land and don't correspond to any of the dots on the die.

- **A tin with a white dot.**

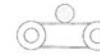
Take the tin on the far left from the metal bar and push it again onto the wire from the right hand side. In this way all tins move on one square. Now you can turn any button you like.



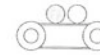
- **The cracker.**

Only with this symbol can you transport crackers down a level. Turn the corresponding buttons in order to move all the crackers which are lying on the belt without candy.

Examples:



This cracker can be transported downwards towards the left or the right.



This cracker can only be transported down and towards the left.



This cracker can not be transported.

If there is no cracker lying alone on a belt, then unfortunately you can not move any button.

Then it's the turn of the next player.



dots:
turn buttons

*all drops fallen =
end of game*

score

most points = winner

End of the game

Once all the candy has landed in the tins, the game is over – even if there are crackers left on the belts.

Each player takes their tin and adds up the score of its contents.

Scores are calculated as follows:

- each candy of one's own color scores two points.
- all other candy scores one point.
- each cracker scores one minus point.

Those who can not yet do the arithmetic must put aside a candy of another player's color for each cracker.

Whoever has the most points, wins the game and is named best candy collector of the factory "Candy & Co."

The candy recipe of Candy & Co.

Prepare this candy recipe only with the help of an adult as you will have to use the cooker.

You need the following utensils:

- 1 small pan
- 1 soup plate
- 1 whisk
- 1 tablespoon
- 2 cups sugar
- 1/2 cup powdered sugar
- the juice of half a lemon or orange

How to make your own fruit candies:

- Pour the sugar on to the soup plate. Using the table-spoon press little hollows into the sugar.
- Pour the icing sugar into the pan, add the juice and stir both with the whisk.
- Put the pan on the cooker and heat up the mixture until it gets thicker.
- Withdraw the pan from the cooker, dip the spoon in the mixture and let the mixture drop into the sugar hollows. In each hollow a candy will be formed.
- Once the candies have cooled down, you can take them from the plate and try them.

Enjoy your candies!

Drops & Co. – L'usine à bonbons

Un jeu où il faut avoir recours
à de nombreux « tours »,
pour 2 à 4 experts en bonbons de 5 à 99 ans.

Idée : Gunter Baars
Illustration: Reiner Grunwald
Durée d'une partie : 10 - 20 minutes

Ton rêve va devenir réalité : tu te trouves dans une vraie usine à bonbons et tu as le droit d'en mettre le plus possible dans ta boîte. Tu vas tourner quelques boutons de la grosse machine pour faire circuler les bonbons dans la bonne voie. Mais attention : les autres joueurs veulent aussi récupérer beaucoup de bonbons et ces derniers ne tombent pas toujours dans la bonne boîte. Attention : les bonbons HABA sont en bois, ils ne sont pas consommables !



Contenu

- 1 machine à bonbons en plusieurs parties (1 plateau de base, 2 pieds d'appui)
- 4 boîtes
- 16 bonbons acidulés en bois (4 rouges, 4 jaunes, 4 orange et 4 verts)
- 4 bonbons pétards violet
- 1 bâton de réglisse (bâton-dé)
- 1 règle du jeu

But du jeu

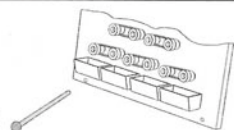
Lequel des joueurs aura à la fin de la partie le plus de bonbons acidulés dans sa boîte, qui lui rapporteront le plus de points ?

*récupérer des
bonbons*

monter la machine

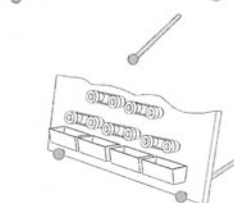
Préparatifs

Posez le plateau debout sur la table et enfoncez les deux pieds d'appui dans les deux trous inférieurs de manière à ce que les deux billes soient visibles du côté avant : la machine est prête à fonctionner !



placer les boîtes

Posez les quatre boîtes sur les quatre compartiments formés par le fil métallique placé en bas. Posez toujours les quatre boîtes, même s'il y a moins de quatre joueurs.



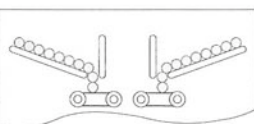
choisir une couleur

Chaque joueur choisit maintenant la boîte d'une couleur.

préparer le bâton de réglisse, de réglisse, bonbons sur la machine

Préparez le bâton de réglisse.

Mélangez les bonbons en bois et les bonbons pétards. Posez 10 bonbons sur chacune des deux entrées supérieures de la machine à bonbons.



N.B. : vous faites alors tourner tout de suite les boutons de la machine.

En tournant un bouton, le tapis roulant tendu sur ce bouton se met en marche : les bonbons acidulés posés dessus et les bonbons pétards sont transportés par la machine.

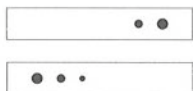
Quand les bonbons acidulés et les bonbons pétards arrivent en bas, ils tombent dans les boîtes. Les bonbons acidulés de la propre couleur rapportent beaucoup de points. Essayez de ne pas faire tomber de bonbons pétards dans votre boîte, car ils vous feront perdre des points.

Déroulement du jeu

Lequel d'entre vous porte des vêtements aux couleurs « acidulées » comme les bonbons ? Ce joueur a le droit de commencer. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus petit qui commence.

lancer le bâton 1 x

Tu prends le bâton de réglisse entre les paumes de tes mains, tu le frottes très vite et le lances d'un coup sur la table.



points : tourner les boutons

Quel symbole montre-t-il ?

• Deux ou trois points blancs.

Tu as le droit de tourner le nombre correspondant de boutons jusqu'à ce qu'un bonbon acidulé arrive en bas. C'est un tour : il coûte un point.

- On ne fera descendre les bonbons que si le bâton de réglisse est tombé sur le symbole correspondant.
- C'est à toi de décider dans quel sens tu vas tourner les boutons.
- Tu décides également toi-même dans quel ordre tu vas tourner les boutons que tu as choisis.
- Tu as le droit de tourner un bouton plusieurs fois, donc jusqu'à ce que deux ou éventuellement trois bonbons acidulés soient tombés. Cela te coûtera cependant deux ou trois points.
- Si un bonbon acidulé déclenche une réaction en chaîne et que d'autres bonbons acidulés sont entraînés vers le bas, on laisse ces derniers là où ils sont. Pour ces bonbons, on ne déduit pas de points du dé



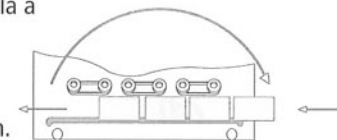
boîte avec point : pousser la boîte et tourner le bouton



transporter tous les bonbons pétards tout seuls sur le tapis roulant

• **La boîte au point blanc.**

Prends la boîte qui est posée tout à gauche sur le fil métallique et repose-la à droite. Les boîtes sont ainsi toutes poussées d'un compartiment. Après cela, tu as le droit de tourner encore une fois n'importe quel bouton.



• **Le bonbon pétard.**

Lorsque le bâton réglisse tombe sur ce symbole, tu as le droit de faire descendre des bonbons pétards d'un étage. Tourne les boutons correspondantes afin de déplacer tous les bonbons pétards qui n'ont pas de voisins sur la bande.



Exemples :

Tu vas pouvoir transporter ce bonbon pétard vers le bas en tournant le bouton vers la gauche ou vers la droite



Ce bonbon pétard ne peut être transporté qu'en tournant le bouton vers la gauche.



Ce bonbon pétard ne peut pas être transporté.

S'il n'y a pas de bonbon pétard tout seul sur un tapis roulant, tu n'as pas le droit de tourner de boutons pendant ce tour. Après cela, c'est au tour du joueur suivant.

plus de bonbons
acidulés =
fin de la partie

compter les points

le plus de points =
victoire

Fin de la partie

Dès que tous les bonbons acidulés sont dans les boîtes, la partie est terminée, même s'il y a encore des bonbons pétards sur les tapis roulants.

Chaque joueur prend sa boîte et compte ses points :

- Chaque bonbon acidulé de la bonne couleur compte deux points.
- Tous les autres bonbons acidulés comptent chacun un point.
- Chaque bonbon pétard fait perdre un point.

Celui qui ne sait encore pas trop bien compter mettra de côté un bonbon acidulé d'une autre couleur pour chaque bonbon pétard.

Celui qui aura le plus de points gagne la partie et est nommé le meilleur collectionneur de bonbons de l'usine « Drops & Co. ».

Recette de bonbons acidulés « Drops & Co. »

Préparez les bonbons uniquement avec l'aide de vos parents, car il faudra allumer la cuisinière !

Tu auras besoin des articles:

- 1 petite casserole
- 1 assiette creuse
- 1 fouet
- 1 cuillère

500 g de sucre cristallisé

125 g de sucre en poudre

jus d'un demi-citron ou d'une demi-orange

Pour réaliser toi-même tes bonbons :

- Mets le sucre cristallisé dans l'assiette creuse. Avec la cuillère, fais quelques creux dans la masse de sucre.
- Verse le sucre en poudre dans la casserole, ajoute le jus et remue le tout avec le fouet.
- Mets la casserole sur la cuisinière et chauffe la masse lentement jusqu'à ce qu'elle épaississe.
- Retire la casserole de la cuisinière, plonge la cuillère dans la masse et fais tomber la masse dans les creux que tu as faits dans le sucre : il y aura un bonbon dans chaque creux.
- Quand les bonbons sont refroidis, tu peux les retirer de l'assiette pour les goûter.

Bon appétit !

Habermaspiel Nr. 4225

Zuurtjes & Co. – De snoepjesfabriek

Een verdraaid lastig verzamelspel
voor 2 - 4 snoepjeskenners
van 5 - 99 jaar.

Spelidee: Gunter Baars

Illustraties: Martina Leykamm

Speelduur: 10 - 20 minuten

Je droom komt uit: je bent in een heuse snoepjesfabriek en mag proberen je doos met zoveel mogelijk zuurtjes te vullen. Snel draai je aan een paar knoppen van de grote machine om de zuurtjes op hun juiste weg te helpen. Maar opgelet: de overige kinderen willen ook een hele hoop zuurtjes verzamelen en dus komt niet elk snoepje in de juiste doos terecht.

Opgelet: de HABA-zuurtjes zijn van hout – en dus niet geschikt voor consumptie!



Spelinhoud

- 1 houten snoepjesmachine uit verschillende onderdelen (1 grondplaat, 2 steunvoetjes)
- 4 dozen
- 16 houten zuurtjes (telkens 4 van de kleuren rood, geel, oranje en groen)
- 4 lila knalbonbons
- 1 dropstaaf (doppelstaaf)
- spelregels

Doel van het spel

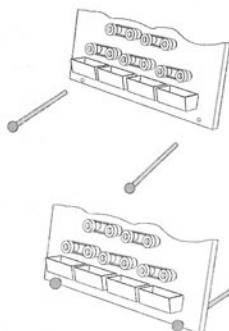
Wie heeft aan het eind van het spel de meeste en meest waardevolle zuurtjes in zijn doos?

zuurtjes verzamelen

machine opbouwen

Spelvoorbereiding

Zet de grondplaat loodrecht op tafel en schuif de twee steunvoetjes door de beide onderste gaten, zodat beide knikers aan de voorkant komen te zitten: daar hebben jullie de machine al klaar voor gebruik staan!



dozen neerzetten

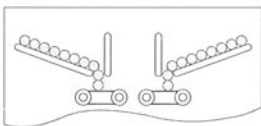
Zet de vier dozen op de vier velden van de onderste ijzerdraad. Stel altijd alle vier de dozen op, ook als er minder dan vier personen meespelen.

kleur kiezen, dropstaaf klaar

Iedere speler kiest nu een gekleurde doos uit. Leg de dropstaaf klaar.

houten zuurtjes op de machine

Meng de houten zuurtjes en de knalbonbons door elkaar. Leg er telkens 10 bovenaan in de beide aanvoerbanen van de snoepjesmachine.



Belangrijk: jullie draaien zo dadelijk aan de knoppen van de machine.

Door het draaien zet de, over de knop gespannen, transportband zich in beweging. De zuurtjes en de knalbonbons die hierop liggen, worden door de machine getransporteerd.

Als de zuurtjes en de knalbonbons beneden zijn aangekomen, vallen ze in de dozen. De zuurtjes van de eigen kleur zijn bijzonder veel waard. Probeer te voorkomen dat er knalbonbons in je eigen doos vallen – die leveren later minpunten op.

Spelverloop

Wie van jullie heeft bijzonder zuurtjeskleurige kleren aan? Deze speler mag beginnen. Kunnen jullie het niet eens worden? Dan begint de jongste speler.

Je pakt de dropstaaf tussen je beide handpalmen, draait hem hierin snel heen en weer en gooit hem met een zwierige beweging op tafel.

1 x gooien



punten:
knoppen draaien

Welke afbeelding komt boven te liggen?

• Twee of drie punten.

Je mag aan hetzelfde aantal knoppen draaien. Je draait net zo lang, tot er een zuurtje naar beneden valt. Dat is een beurt, en dat kost exact een punt.

→ Knalbonbons mogen alleen naar beneden worden getransporteerd, als de bijbehorende afbeelding gegooid wordt.

→ In welke richting je de knop verdraait, mag je zelf beslissen.

→ Je beslist ook in welke volgorde je aan de uitgekozen knoppen draait.

→ Je mag ook meerdere keren aan dezelfde knop draaien – dus tot er twee of eventueel drie zuurtjes naar beneden zijn gevallen. Dat kost je dan twee, respectievelijk drie punten.

→ Als één van de zuurtjes een kettingreactie veroorzaakt, zodat er extra zuurtjes naar beneden vallen, dan blijven deze liggen. De zuurtjes die naar beneden zijn gevallen, kosten je geen extra punten.

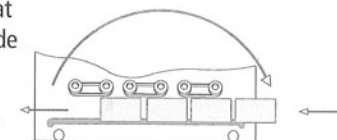


doos & punt: dozen
verschuiven & knop
draaien

• De doos met een witte stip.

Neem de doos die helemaal links staat van de ijzerdraad en schuif hem aan de rechterkant weer aan. Zo glijden alle dozen exact een veld verder.

Vervolgens mag je nog aan een knop naar keuze draaien.



• De knalbonbon.

Alleen bij deze afbeelding mag je de knalbonbons een verdieping naar beneden transporteren. Draai aan de bijbehorende knoppen om alle vrij liggende knalbonbons in beweging te zetten.



Voorbeelden:

Deze knalbonbon kan je naar links of rechts naar beneden transporteren



Deze knalbonbon kan je alleen aan de linkerkant naar beneden transporteren.



Deze knalbonbon mag niet worden getransporteerd.

Als er geen enkele knalbonbon vrij ligt, dan mag je in deze ronde helaas aan geen enkele knop draaien.

Daarna is de volgende speler aan de beurt.

*alle zuurtjes weg =
einde v/h spel*

punten tellen

*de meeste punten =
gewonnen*

Einde van het spel

Zodra alle zuurtjes in de dozen zijn beland, is het spel afgelopen. Ook wanneer er nog knalbonbons op de transportbanden liggen.

Iedere speler pakt zijn eigen doos en telt de inhoud bij elkaar op:

- Ieder zuurtje van de eigen kleur telt voor twee punten.
- Alle andere zuurtjes tellen ieder voor één punt.
- Iedere knalbonbon telt voor een minpunt.

Wie nog niet zo goed kan rekenen, legt voor iedere knalbonbon een zuurtje van een vreemde kleur aan de kant.

Wie de meeste punten heeft, heeft gewonnen wordt tot beste bonbonverzamelaar van de snoepjesfabriek "Zuurtjes & Co." benoemd.

Het snoepjesrecept van Zuurtjes & Co.

Bereid de snoepjes alsjeblieft alleen met hulp van je ouders, want je gaat met het fornuis aan de slag!

Deze dingen heb je:

- 1 kleine pan
- 1 soepbord
- 1 garde
- 1 eetlepel
- 500 g. suiker
- 125 g. poedersuiker
- het sap van een halve citroen of sinaasappel

Zo maak je je eigen vruchtenzuurtjes:

- Strooi de suiker in het soepbord. Druk met een eetlepel kleine kuiltjes in de suiker.
- Strooi de poedersuiker in de pan, voeg het sap eraan toe en meng beide met de garde.
- Zet de pan op het fornuis en verwarm de massa voorzichtig, tot deze dikker wordt.
- Neem de pan van het vuur, dompel de lepel in de massa en laat de massa van de lepel in de suikerkuiltjes druppelen. In elk kuiltje ontstaat een zuurtje.
- Als de zuurtjes zijn afgekoeld, kan je ze gewoon van het bord pakken en proeven.

Eet smakelijk!

Anschrift aufbewahren! Retain address!
Adresse à conserver! Adres bewaren!

Habermaab GmbH
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany

www.haba.de

Made in Germany

TL 67258

1/04 - 8000