

Spielanleitung

Instruction • Règle du jeu • Spelregels

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

Nr. 4381

Hanna



Hase/nuss



HABA[®]

Copyright Habermaaß-Spiele Rodach 1997

Hanna Haselnuss

Ein Farbwürfelspiel für **2-4 Kinder ab 4 Jahren**.

Diese Spielidee stammt von zwei Schülerinnen des Arnold-Gymnasiums aus Neustadt bei Coburg. Eine 7. Schulkasse setzte die Textform "Beschreibung" in Spielregeln für Brettspiele um und schickte uns einen großen Karton mit Ideen.

"Hanna Haselnuss" ist eine davon und wird nun bei HABA veröffentlicht.

Spieldauer: ca. 15 Minuten
Spielidee: Kathrin Hein und Isabel Roos
Illustration: Anja Dreier-Brückner

Jeden Herbst müssen die Eichhörnchen einen großen Futtermvorrat anlegen: Bis zu 10.000 Nüsse, Eicheln, Kastanien und Zapfen muß ein Tier sammeln, um den Winter überleben zu können.

Wer sich diesem Spiel beim Nüssesammeln als besonders fleißig erweist, wird Eichhörnchenkönig oder -königin.

Spielinhalt:

- 20 Holznüsse
- 1 zweiteiliger Spielplan
- 4 Eichhörnchen
- 1 Farb-Symbol-Würfel

Kurzanleitung:

Spielziel:

Jedes Eichhörnchen versucht, als Erstes **5 Nüsse** zu sammeln.

Spielplan zusammensetzen, Nüsse in die Mitte, jede/r eine Figur

Spielvorbereitung:

Der **Spielplanring** wird zusammengesetzt. Alle **Nüsse** werden als Vorrat in den so entstandenen Kreis gelegt. Jedes Kind sucht sich ein **Eichhörnchen** aus und setzt es auf ein beliebiges unmarkiertes Feld. Die Eichhörnchen laufen im Uhrzeigersinn auf dem Spielplan. Der **Würfel** wird bereitgelegt.

Hannah Hazelnut

A colorful dice game for 2-4 players aged 4 and up.

Length of the game: 15 minutes approx.

Game idea by: Kathrin Hein and Isabel Roos

Illustrations: Anja Dreier-Brückner

Every autumn the squirrels have to lay in a big stock of food: an animal has to gather up to 10.000 nuts, acorns, chestnuts and cones to survive the winter.

Whoever shows him/herself industrious at collecting nuts will be the queen/king of the squirrels.

Contents of the game:

- 20 wooden nuts
- 1 game board (consisting of two parts)
- 4 squirrels
- 1 coloured dice with symbols

Aim of the game:

Each squirrel tries to be the first to collect 5 nuts.

Preparation of the game:

Put the two parts of the **game board together to form a ring**. All nuts are placed as provisions in the middle of the circle. Each player chooses a **squirrel** and places it on any unmarked square. The squirrels move round the game board in a clockwise direction. Get the **dice** ready.

How to play:

Squirrels usually live in ball-shaped nests which they make out of twigs. Make a bowl with your hands. Whoever has the smallest hands and builds the **smallest nest** may start by **throwing the dice once**.

Spielablauf:

Eichhörnchen leben in selbstgebauten, kugelrunden Nestern aus kleinen Ästen, die Kobel genannt werden. Verschränkt eure Hände so ineinander, dass eine kleine, runde Höhle entsteht. Wer die kleinsten Hände hat und so den **kleinsten Kobel** gebaut hat, darf beginnen und **einmal würfeln**.

1 x würfeln



gelb / rot / grün / blau



1 Nuss nehmen



1 Nuss nehmen



Nuss / Nüsse geschenkt

5 Nüsse

Auf dem Würfel erscheint ...

... **eine Farbe**. Das Eichhörnchen wird auf das nächste freie Feld der gewürfelten Farbe gesetzt.

Das nächste Kind ist an der Reihe und würfelt.

... **eine Nuss**. Wer die Nuss gewürfelt hat, darf sich eine Nuss aus dem Vorrat in der Mitte nehmen.

Der Würfel wird weitergegeben.

- Auf jedem Feld darf nur eine Spielfigur stehen.
- Ihr spielt nacheinander im Uhrzeigersinn.

Landet dein Eichhörnchen auf einem Feld mit ...

... **einer Nuss**, so gibt es eine Nuss aus dem Vorrat als Belohnung. Lege sie vor dich hin. Wer die meisten Nüsse vor sich liegen hat, darf sich **Eichhörnchenkönigin oder -könig** nennen.

... **einer Krone**, so winkt ein königliches Geschenk. Wer ist im Moment Eichhörnchenkönigin oder -könig? (Wer hat im Moment die meisten Nüsse vor sich liegen)? Dieses Kind gibt dir **eine Nuss** aus seinem Vorrat ab.

- Es kann vorkommen, dass es **mehrere Königinnen und Könige gibt**: In diesem Fall geben sie alle dir gnädig eine Nuss ab.
- Bist du **selbst gerade Königin oder König**, so geschieht nichts. Bescheiden verzichtest du auf weiteren Reichtum.

Spielende:

Das Spiel endet, wenn das erste Kind **5 Nüsse** gesammelt hat und so die Partie gewinnt.



Short instructions:

put together game board, nuts into the center, one game counter for everyone

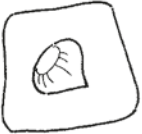
throw dice 1x



yellow / red /
green / blue



take one nut



take one nut



nut/nuts as a
gift

5 nuts

On the dice will appear ...

... **a color**. The squirrel is placed on the next free square which has this color.

It's the next player's turn to throw the dice.

... **or a nut**. When your dice shows a nut you can grab a nut from the stock in the middle.

You pass on the dice to the next player.

- There can only be one game counter on a square at any one time.
- You play one by one in a clockwise direction.

If your squirrel lands on a square with ...

... **a nut**, you get a nut from the provision as a reward. Put it in front of you. Whoever gathers the biggest amount of nuts is named the **queen/king of squirrels**.

... **a crown**, then you will receive a royal gift.

The player who is the queen/king of squirrels at the time (*who has at present the biggest amount of nuts lying in front of him/her*) gives away **one nut** to you.

- If there are **several queens/kings** at the same time they should all kindly hand over one nut to you.
- If you are **yourself queen or king at that moment**, nothing happens. You modestly refuse to increase your wealth.

End of the game:

The game is over when the first player has gathered **5 nuts**. He/she is the winner.



Jeu Habermas No. 4381

Provisions de Noisettes

Un jeu de dé en couleurs pour 2 à 4 enfants à partir de 4 ans.

Durée du jeu : environ 15 minutes

Conception : Kathrin Hein et Isabel Roos

Création graphique : Anja Dreier-Brückner

Chaque automne, les écureuils doivent faire une énorme réserve : ils accumulent jusqu'à 10000 noix, glands, châtaignes et pommes de pin pour pouvoir survivre à l'hiver.

L'enfant qui parvient à rassembler le plus grand nombre de noisettes devient le roi ou la reine des écureuils.

Contenu de la boîte :

20 noisettes en bois

1 plan de jeu en deux parties

4 écureuils

1 dé de couleur

Règle résumée : **But du jeu :**

Chaque écureuil tente de rassembler le premier **5 noisettes**.

Préparatifs :

Les **deux parties du plan de jeu** sont assemblées pour former un **anneau**. Toutes les noisettes, qui représentent la réserve, sont placées au milieu de l'anneau.

Chaque enfant choisit un **écureuil** et le place sur n'importe quelle case vide. Les écureuils se déplacent dans le sens des aiguilles d'une montre.

Règle du jeu :

Les écureuils vivent dans des nids ronds qu'ils fabriquent eux-mêmes avec des branchettes. Croisez les doigts et formez un creux de vos mains. L'enfant qui a les plus petites mains et formé le **plus petit creux** commence et lance **une fois le dé**.

lancer le dé 1x



jaune / rouge /
vert / bleu



prendre
1 noisette



prendre
1 noisette



donner une /
des noisette(s)

5 noisettes

Le dé indique ...

... **une couleur.** L'écureuil est placé sur la case la plus proche de la même couleur. C'est au suivant, qui lance le dé à son tour.

... **une noisette.** L'enfant peut prendre une noisette de la réserve au milieu de l'anneau. Il passe le dé à son voisin.

- Sur une case ne peut toujours se trouver qu'un seul écureuil.
- Les enfants jouent dans le sens des aiguilles d'une montre.

Si un écureuil arrive sur une case indiquant ...

... **une noisette** : il est récompensé par une noisette prélevée sur la réserve. L'enfant la place devant lui. Celui ou celle qui a devant soi le plus grand nombre de noisettes a le droit de se proclamer **roi ou reine des écureuils**.

... **une couronne** : un cadeau royal attend le joueur. Qui est, à ce moment-là, roi ou reine des écureuils ? (*Qui a devant soi le plus grand nombre de noisettes ?*) Il ou elle donne une **noisette** à l'enfant qui vient de jouer.

- Il arrive qu'il y ait **plusieurs rois et reines** : dans ce cas, ils offrent chacun une noisette à l'enfant qui vient de jouer.
- Si **l'enfant qui joue est lui-même le roi ou la reine**, il ne se passe rien. Il renonce modestement à accroître ses richesses.

Fin du jeu :

Le jeu se termine lorsqu'un enfant a accumulé le premier **5 noisettes** : il gagne le jeu.



Habermass-spiel Nr.4381

Hanna Hazelnoot

Een kleurig dobbelspel voor 2-4 kinderen vanaf 4 jaar.

Speelduur: ca. 15 minuten
Spelidee: Kathrin Hein en Isabel Roos
Illustraties: Anja Dreier-Brückner

Elk najaar moeten de eekhoortjes een grote wintervoorraad aanleggen. Om de winter door te kunnen komen, moet een dier zo'n 10.000 nootjes, eikels, kastanjes en denneappels verzamelen.

Wie zich tijdens het spel als de vlijtigste hazelnotenverzamelaar bewijst, wordt tot eekhoortjeskoning of -koningin benoemd.

Spelinhoud:

- 20 houten noten
- 1 tweedelig speelbord
- 4 eekhoortjes
- 1 speciale dobbelsteen

Korte inleiding:

Doel van het spel:

Elke eekhoorn probeert als eerste **5 nootjes** te verzamelen.

speelbord in
elkaar zetten,
noten in het
midden, ieder
een figuurtje

Spelvoorbereiding:

Het cirkelvormige **speelveld** wordt in elkaar gezet. Alle **nootjes** worden bij wijze van voorraad in het midden gelegd. Elk kind kiest een **eekhoortje** uit en zet deze op willekeurig een van de ongemerkte vakjes. De eekhoortjes bewegen zich kloksgewijs over het speelveld. De **dobbelsteen** wordt klaargelegd.

Spelverloop:

Eekhoortjes wonen in zelfmaakte kogelvormige nesten gebouwd van kleine takjes. Sla jullie handen ineen zodat er een kleine, ronde holte ontstaat. Wie de kleinste handen heeft en dus het **kleinste nest** gemaakt heeft, mag beginnen door **eenmaal met de dobbelsteen te gooien**.

1 x gooien



geel / rood /
groen / blauw

De dobbelsteen vertoont ...

... een kleur. Het eekhoortje gaat verder naar het eerstvolgende vakje van die kleur dat **onbezet** is. Het volgende kind is aan de beurt en gooit met de dobbelsteen.



1 nootje nemen

... een noot. Wie een hazelnoot geworpen heeft, mag een nootje uit de voorraad in het midden nemen. De dobbelsteen wordt aan de volgende speler doorgegeven.

- Op elk vakje mag slechts één speelstuk tegelijk staan.
- Jullie spelen om de beurt volgens de wijzers van de klok.



1 nootje nemen

Komt je eekhoortje op een vakje terecht met ...

... een hazelnoot; dan krijg je een nootje uit de voorraad als beloning. Leg die voor je neer. Wie de meeste nootjes voor zich heeft liggen, mag zich **eekhoortjeskoning of -koningin** noemen.

... een kroon, dan wacht jou een koninklijk geschenk. Wie is op dit ogenblik eekhoortjeskoning of -koningin? (Wie heeft op dit moment de meeste nootjes voor zich liggen)? Dit kind geeft jou een nootje uit zijn eigen voorraad.

- Het kan gebeuren, dat er meerdere koningen en koninginnen tegelijk zijn. In dat geval geven ze je allemaal genadig een nootje.
- Ben jij zelf al koning of koningin, dan gebeurt er niets. Nederig zie je af van verdere rijkdom.



noot / noten
gegeven

Einde van het spel:

5 noten

Het spel is voorbij, wanneer een van de kinderen als eerste 5 nootjes bij elkaar verzameld heeft, en dus de partij wint.

