

Spielanleitung

Instruction • Règle du jeu • Spelregels

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

Nr. 4385



HABA[®]

Apfelhexe

Ein Versteckspiel für **3 oder 4 Kinder ab 4** Jahren von Stefanie Rohner und Christian Wolf.

Spieldauer: ca. 10-15 Minuten
Grafik: Renate Seelig

Hmmm, lecker: Einen ganzen Korb voller Äpfel hat die kleine Apfelhexe gepflückt. Heute besucht sie euch und gibt einige davon ab. Aber Vorsicht: **Verstecke deine Früchte gut** - die diebische Elster versucht zu stibitzen!

Spielinhalt:

- 1 Spielplan
- 1 Apfelhexe
- 8 Äpfel
- 1 Farbwürfel mit Elster



Spielziel:

Jedes Kind versucht, **fünf Äpfel** zu sammeln.

Spielvorbereitung:

Legt den **Spielplan** in die Mitte des Tisches. Stellt die Apfelhexe darauf.

Jedes Kind bekommt **einen Apfel**. Versteckt ihn gut - z.B. auf dem Schoß unter dem Tisch!

Die übrigen Äpfel gebt ihr der Apfelhexe: Legt sie auf den **Apfelkorb**, der auf dem Spielplan abgebildet ist.

Spielablauf:

Das jüngste Kind beginnt. Nimm den Würfel und würfele zunächst einmal.

Was erscheint oben auf dem Würfel?



- **Rot:** Die kleine **Apfelhexe** kommt zu dir. Verstecke sie unter dem Tisch. Gib den Würfel an das nächste Kind weiter.

- **Grün:** Du darfst dir einen **Apfel** aus dem Korb der Apfelhexe nehmen. **Aber aufgepaßt:** Wenn der Korb leer ist, mußt du einen der Äpfel aus deinem Vorrat hineinlegen!



- **Elster:** Die Elster hilft dir, einen **Apfel zu stibitzen**. Wähle ein Kind aus - es muß dir einen Apfel aus seinem Vorrat geben.

Aufgepaßt: Wenn das Kind, das du dir ausgewählt hast, gerade die **Apfelhexe zu Besuch** hat, kommt sie nun zu dir. Du nimmst die Hexe und gibst den Würfel an das nächste Kind weiter. Hat das ausgewählte **Kind weder Hexe noch Apfel** versteckt, so mußt du ihm einen Apfel aus deinem Vorrat geben.

Nach jeder Aktion entscheidest du neu, ob du weiterwürfeln willst. **Du darfst maximal dreimal würfeln** und kannst so bis zu drei Äpfel in einer Runde sammeln. Kommt aber die Apfelhexe zu dir, so ist sofort

das nächste Kind im Uhrzeigersinn an der Reihe.
Vorsicht - wenn der Korb der Apfelhexe leer ist, ist es gefährlich weiterzuwürfeln!

Halte deine **Äpfel** und die Hexe immer **gut versteckt**, so daß dir kein anderes Kind so leicht einen Apfel stibitzen kann!

Spielende:

Du hast **fünf Äpfel** gesammelt? Dann gewinnst du das Spiel. Die Apfelhexe darf allerdings nun nicht mehr bei dir sein - wenn sie noch bei dir ist, mußt du warten, bis sie zum nächsten Kind wandert. Dann zeigst du deine fünf Äpfel und gewinnst.

Apple Witch

A hiding game for **3 or 4 players aged 4** and up. Game idea by Stefanie Rohner and Christian Wolf.

Length of the game: 10-15 minutes approximately
Graphics: Renate Seelig

Mmm, delicious: the little Apple Witch has collected a whole basket full of apples. Today she is visiting you and gives some of them away to you . But watch out: **hide your fruit well** - the thieving magpie is trying to steal from you.

Contents:

- 1 game board
- 1 Apple Witch
- 8 apples
- 1 color dice with magpie

Aim of the game:

Each player tries to collect **five apples**.

Preparation of the game:

Place the **game board** in the middle of the table. Put the Apple Witch on it.

Each player gets **one apple**. Hide it well - i.e. in your lap, under the table!

The Apple Witch gets the remaining apples. Put them into the **apple basket** shown on the game board.

How to play:

The youngest player starts. Take the dice and throw it once.

What appears on the dice?



- **Red:** The little **Apple Witch comes up to you**. Hide her under the table. Pass on the dice to the next player.
- **Green:** You can take **one apple** from the basket of the Apple Witch. **But watch out:** When the basket is empty, you have to put in one apple from your stock.





• **Magpie:** The magpie is helping you to **steal an apple**. Choose another player who then has to give you one apple from his/her stock.

Watch out: if the player you have chosen is at this moment being **visited by the Apple Witch**, she'll come to you now. You take the Witch and pass on the dice to the next player. If the chosen player doesn't have **either the Witch or any apples** hidden, you have to give to him/her one apple from your own stock.

After each throw you can decide if you want to go on throwing the dice. **You may throw the dice at most three times** and thus collect up to three apples in one round. If you get the Apple Witch however, it's the turn of the next player in a clockwise direction.

Be careful - when the basket of the Apple Witch is empty, it is dangerous to go on rolling the dice!

Always keep your **apples** and the apple witch **well hidden** so that it is difficult for the other players to pinch an apple from you.

End of the game:

You have collected **five apples**? Then you are the winner. You must not have the Apple Witch, however if you've got her still, you have to wait until she will be past on to the next player. Only then you show your five apples and win.

La sorcière aux pommes

Un jeu de cache-cache pour **3 ou 4 enfants à partir de 4 ans** de Stefanie Rohner et Christian Wolf.

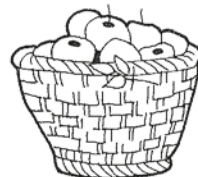
Durée du jeu: env. 10 à 15 minutes

Design: Renate Seelig

Miam, miam: la petite sorcière a cueilli un panier entier de pommes. Aujourd'hui, elle vous rend visite et vous en offre quelques unes. Mais, prudence: **cachez bien vos fruits** - la pie essaie de les voler!

Contenu du jeu:

- 1 plateau de jeu
- 1 sorcière aux pommes
- 8 pommes
- 1 dé



But du jeu:

Chaque joueur essaie de récupérer **cing pommes**.

Préparation du jeu:

Placez **le plateau de jeu** au milieu de la table. Placez la sorcière aux pommes dessus.

Chaque joueur reçoit **une pomme**. Cachez-la bien - par exemple sur vos genoux, sous la table! Donnez les autres pommes à la sorcière: déposez-les dans le **panier de pommes** qui est représenté sur le plateau de jeu.

Déroulement du jeu:

Le plus jeune joueur commence. Prends le dé et jette-le une fois tout d'abord.

Qu'est-ce qui apparaît sur le dé?



- **Rouge:** la petite sorcière aux pommes vient te rejoindre. Cache-la sous la table. Passe le dé au joueur suivant.

- **Vert:** tu peux prendre une pomme dans le panier de la sorcière. **Mais attention:** si le panier est vide, tu dois y déposer l'une des pommes de ta réserve!



- **Pie:** la pie t'aide à voler une pomme. Choisis un joueur - il doit te donner une pomme de sa réserve.

Attention: si la sorcière est justement en visite chez le joueur que tu as choisi, c'est elle que tu récupères au lieu d'une pomme. Ensuite, tu passes le dé au joueur suivant. Si le joueur choisi n'a caché ni sorcière ni pomme, tu dois lui donner une pomme de ta réserve.

Après chaque action, tu décides si tu veux continuer à jeter le dé. **Tu peux jeter le dé trois fois au maximum** et tu peux ainsi ramasser jusqu'à trois pommes dans un tour. Mais si la sorcière vient chez toi, c'est immédiatement le tour du joueur suivant (dans le sens des aiguilles d'une montre).

Prudence - si le panier de la sorcière est vide, il est dangereux de continuer à jeter le dé!

Cache bien tes pommes et la sorcière pour que les autres joueurs hésitent à te voler des pommes!

Fin du jeu:

Tu as ramassé **cinq pommes**? Alors tu as gagné à condition que la sorcière soit chez un autre joueur - si elle est encore chez toi, tu dois attendre de pouvoir la céder.

Appelheks

Een verstopspel **3 of 4 kinderen vanaf 4 jaar**, door Stefanie Rohner en Christian Wolf.

Speelduur: ca. 10-15 minuten

Grafiek: Renate Seelig

Hmmm, wat lekker: het appelheksje heeft een hele mand vol appels geplukt. Vandaag komt ze bij jullie op bezoek en geeft er een paar weg. Maar voorzichtig: **verstop de vruchten goed**, want de roofzuchtige ekster probeert ze te gappen.

Spelinhoud:

- 1 speelveld
- 1 appelheks
- 8 appels
- 1 gekleurde dobbelsteen met ekster



Doel van het spel:

Elk kind probeert om **vijf appels** te verzamelen.

Spelvoorbereiding:

Leg het **speelbord** in het midden op tafel. Plaats de **appelheks** erop.

Elk kind krijgt **een appel**. Verstop hem goed, bijvoorbeeld op schoot onder de tafel.

De overige appels geven jullie aan de appelheks. Leg ze op de **mand met appels** die op het speelbord staat afgebeeld.

Spelverloop:

Het jongste kind mag beginnen. Neem de dobbelsteen en gooi vervolgens een keer.

Wat verschijnt er op de dobbelsteen?



- **Rood:** Het **appelheksje** komt bij je langs. Verstop haar onder tafel. Geef de dobbelsteen door aan het volgende kind.
- **Groen:** Je mag een **appel** uit de mand van de appelheks nemen. **Opgelet:** wanneer de mand leeg is, moet je een appel uit je eigen voorraad erin terugleggen!



- **Ekster:** De ekster helpt je om **een appel te gappen**. Kies een kind uit - deze moet je een appel uit zijn eigen voorraad geven.

Opgelet: Als het kind, dat je hebt uitgezocht, de **appelheks op bezoek** heeft, komt ze bij jou langs. Je neemt de heks en geeft de dobbelsteen door aan het volgende kind. Wanneer het uitgekozen **kind noch appels, noch de heks** verborgen houdt, dan moet jij het een appel uit je eigen voorraad geven.

Na elke handeling beslis je opnieuw, of je nog een keer wilt gooien. **Je mag maximaal drie keer achter elkaar gooien**, en kunt op die manier wel drie appels per beurt verzamelen. Komt echter de appelheks bij je langs, dan is direct het volgende kind aan de beurt.

Voorzichtig - als de mand van de appelheks leeg is, is het gevaarlijk om verder te gooien!

Houd je **appels** en de heks altijd **goed verborgen**, zodat een ander kind niet zo makkelijk een appel van je kan snaaien!

Einde van het spel:

Heb je **vijf appels** verzameld? Dan heb je het spel gewonnen. Maar je mag evenwel niet de appelheks op bezoek hebben. Als die nog bij je is, zal je moeten wachten tot ze bij het volgende kind langs gaat. Pas dan laat je je vijf appels zien en heb je gewonnen.