

Spielanleitung

Instruction • Règle du jeu • Spelregels

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

Nr. 4400

Schummelchen



HABA[®]

Habermaaß Spiel Nr. 4400

Schummelchen

Ein Rate- und Schummelspiel für **2 - 4 Kinder ab 5 Jahren**.

Spieldauer: ca. 10 Minuten

Spielidee: Jürgen P.K. Grunau

Illustration: Gabie Hilgert

Die kleine, gefräßige Raupe frisst sich munter durch einige knackige Birnen. Bald wird sie dick, rund und satt sein. Sie wird sich verpuppen und nach einiger Zeit als Schmetterling hervorkrabbeln. Wir Menschen jedoch begeben ihr nicht gerne, wenn wir genüsslich in eine Birne beißen wollen.

Spielinhalt:

- 20 Birnen ohne Raupe
- 4 Birnen mit Raupe
- 3 Raupensteine (Rundenzähler)
- 4 Birnenverstecke



Spielziel:

Die Kinder versuchen, im Laufe des Spiels ihre Früchte so zu tauschen, dass sie nach drei Tauschrunden möglichst viele Birnen ohne Raupen vor sich liegen haben.

Spielvorbereitung:

Jedes Kind bekommt ein **Birnenversteck**, eine **Birne mit Raupe** und **fünf Birnen ohne Raupe**. Übrige Birnen werden zurück in die Schachtel gelegt. Die **drei Raupensteine** werden bereitgelegt.

Stellt das **Birnenversteck** auf und **versteckt eure Birnen** dahinter.

Vorsicht: Achtet darauf, dass die Mitspielenden Kinder nicht sehen, wo ihr eure Birne(n) mit Raupe versteckt haltet.

Spielablauf:

Wer kann besonders gut nachmachen, wie die nimmersatte Raupe schmatzt? Du darfst beginnen.

Nimm dir zunächst die **drei grünen Raupensteine**. Zum Zeichen, dass die erste Runde nun beginnt, schiebst du einen der Raupensteine in die Mitte des Tisches.

Die Raupen sind die Rundenähler: Das Spiel endet spätesten nach drei Runden.

Die anderen beiden Raupen behältst du bei dir: Wenn du wieder an der Reihe bist und die zweite, später dann auch noch die dritte und letzte Runde beginnst, legst du jeweils einen Raupenstein in die Mitte.

Biete nun dem links von dir sitzenden Kind eine deiner Birnen an. Schiebe ihm eine Birne zu und sage: "Ich schenke dir eine leckere Birne."

Nun hat das Kind, dem du eine Birne angeboten hast, zwei Möglichkeiten:

- **Es nimmt dein Geschenk an** und bedankt sich. Nun kann es sich die Unterseite der geschenkten Birne ansehen.
- Es sagt: "Du willst mir eine Raupe andrehen", nimmt dein Geschenk nicht an und dreht die angebotene Birne um.
 - **Stimmt die Behauptung?** Wolltest du wirklich eine Birne mit Raupe verschenken? Dann bekommst du dein **Geschenk zurück, und musst** zwei Birnen ohne Raupe an den Mitspieler abgeben.
 - **Stimmt die Behauptung nicht?** Wolltest du eine gute Birne verschenken? Dann darfst du nun deinen Einsatz wieder zu dir nehmen. Zusätzlich bekommst du von dem Kind, das dein gutgemeintes Geschenk angezweifelt hat, eine **Birne ohne Raupe** geschenkt.

Alle getauschten Birnen werden hinter die entsprechenden Birnenverstecke gelegt. Dieser Spielzug ist nun beendet.

Jetzt macht das Kind, das gerade ein Angebot erhalten hat, seinerseits ein Angebot an das links von ihm sitzende Kind. Es wählt eine Birne aus und sagt: "Ich schenke dir eine Birne".

Das Spiel setzt sich wie oben beschrieben fort.

Spielende:

Das Spiel endet ...

- sofort, falls eines der Kinder keine Birne mehr vor sich liegen hat.
- sobald die **dritte und letzte Tauschrunde** vorüber ist. (Alle drei Raupen liegen in der Mitte. Jedes Kind hat dem linken Nachbarkind **dreimal ein Tauschangebot** gemacht).

Dreht nun alle eure Birnen um. Zählt, wie viele Birnen ohne und wie viele Birnen mit Raupe ihr seht. Für **jede Birne mit Raupe**, die ihr vor euch liegen habt, müsst ihr **eine gute Birne weglegen**.

Wer danach die **meisten Birnen ohne Raupe** vor sich liegen hat, gewinnt das Spiel.

Spielvariante für grössere Kinder:

Du kannst deinem Nachbarkind wahlweise **eine oder zwei Birnen** anbieten. Es darf jedoch **höchstens eine Birne mit Raupe** darunter sein!

Wenn **zwei Birnen** angeboten werden, müssen auch **beide Birnen angenommen oder zurückgewiesen** werden. Die "Strafzahlungen" bleiben so wie im Grundspiel beschrieben.

Habermaaß Game Nr. 4400

Little Rascal

A guessing and cheating game for **2 - 4 players aged 5 and up**.

Length of the game: 10 minutes approx.

Game idea by: Jürgen P.K. Grunau

Illustrations: Gabie Hilgert

This greedy little caterpillar is happily eating its way through a crunchy pear. Soon the caterpillar will be all round and fat, and full up. It will then pupate and after some time out it will come, as a butterfly. We human beings, however do not especially wish to see it when we bite into a pear.



Contents:

20 pears without caterpillar

4 pears with caterpillar

3 caterpillar game counters (to count the turns)

4 pear hiding-places

Aim of the game:

The players try to exchange their pears during the game so that after three turns they will have as many pears without caterpillars in them as possible.

Preparation of the game:

Each player gets a **pear hiding-place**, a **pear with a caterpillar** and **five pears without caterpillars**. Remaining pears are put back into the box. Get the **three caterpillar game counters ready**.

Pop up the **pear hiding-place** and **hide your pears** behind it.

Attention: Watch out and don't let the other players see where you are hiding those of your pear(s) which have caterpillars in them.

How to play:

Whoever gives the best imitation of the way the greedy caterpillar eats, may start.

Take the **three green caterpillar counters**. As a starting signal for the first round, push one counter into the center of the table.

Using the caterpillar counter, you count the rounds. The game ends after three rounds at the most. Keep the other two caterpillar counters. When it is your turn again, and the second and later the third and last round start, you should put one counter in the center of the table.

Now offer one pear to the player on your left. Push it in his/ her direction and say: "I'm offering you a delicious pear."

The player to whom you have offered your pear has two choices:

- **He/ she can accept your gift** and thank you. If this is the case he/ she may look at the bottom of the pear.
- He/ she might say: "Do you want to trick me with this pear?", and then not accept take your gift, turning the offered pear around.
 - **Is he or she right?** Did you really want to give away a pear with a caterpillar? If so, you **get back your gift**. Now you have to handover to this player two pears without caterpillar.
 - **And if he or she is not right**, and you really wanted to give away a good pear? You can then take back your pear and in addition get **a pear without a caterpillar** from the player who suspected your well-intentioned gift.

All the exchanged pears are hidden behind the pear hiding-places. This round is now finished.

Now the player who last got an offer makes a new offer to the player on his or her left. He or she chooses a pear and says: "I'm offering you a pear."

The game proceeds as described above.

End of the game:

The game ends ...

- immediately when one player doesn't have any

- as soon as the **third and last round is over** (all the three caterpillars are in the center and each player has made **three offers to exchange** pears with the partner on his or her left).

Turn your pears around and count how many pears there are with caterpillars in them, and how many without. For **each pear with a caterpillar in it** you have to put **a good pear to one side**.

Whoever has the **biggest amount of pears without caterpillar**, wins the game.

Game variant for older players:

You can offer **one or two pears** to your neighbour. But **only one pear may have a caterpillar in it**.

When **two pears** are offered **both have to be accepted or refused**. The "penalty" payment is as described in the basic game.

Jeu Habermäß N° 4400

La Petite Tricheuse

Un jeu de devinettes où il est permis de tromper les autres joueurs, pour **2 à 4 enfants à partir de 5 ans**.

Durée du jeu : env. 10 minutes

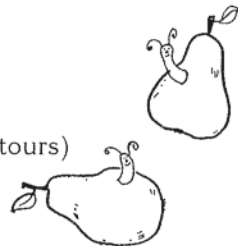
Conception du jeu : Jürgen P.K. Grunau

Illustration : Gabie Hilgert

La petite chenille gourmande s'est logée dans quelques-unes des belles poires pour les goûter à son aise. Bientôt elle sera bien grasse, rondelette et repue. Elle va alors se transformer en chrysalide et, quelque temps après, elle deviendra un papillon. Mais qui aime mordre dans une poire habitée par une telle chenille!

Contenu du jeu :

- 20 poires sans chenille
- 4 poires avec chenille
- 3 pions-chenilles (pour compter les tours)
- 4 cache-poire



But du jeu :

Les joueurs essaient au cours du jeu d'échanger leurs fruits de manière à avoir le plus possible de poires sans chenille après le troisième tour.

Préparatifs :

Chaque joueur prend **un cache-poire, une poire avec chenille et cinq poires sans chenille**. Les autres poires restent dans la boîte. Préparer les **trois pions-chenilles**. Chacun met son cache-poire debout devant soi et **y cache ses poires derrière**.

Attention : Prenez garde que les autres joueurs ne voient pas où vous avez caché votre poire (vos poires) avec la chenille.

Déroulement du jeu :

Qui peut particulièrement bien imiter notre gloutonne chenille ? Tu as le droit de commencer.

Prends d'abord les **trois pions-chenilles verts**. Pour montrer que le premier tour commence, pose l'un des pions au milieu de la table.

Les pions-chenilles servent à compter les tours : le jeu est terminé au bout de trois tours.

Garde les autres pions-chenilles : lorsque ce sera à nouveau à toi de jouer et que le deuxième et, ensuite, le troisième et dernier tour commencera, tu poseras un pion-chenille à chaque fois au milieu.

Propose une de tes poires au joueur assis à ta gauche. Avance une poire vers lui et dis-lui : "Tiens, voilà une poire délicieuse".

Le joueur auquel tu viens de proposer ta poire a alors deux possibilités :

- **Soit il accepte ton cadeau** et te remercie. Il peut regarder ce qu'il y a en dessous de la poire que tu viens de lui donner.
- Soit il te dit : "Tu veux me refiler une chenille". Il ne prend pas ton cadeau et retourne la poire.
 - **Est-ce qu'il a raison ?** Tu voulais vraiment lui donner une poire avec une chenille ? Dans ce cas-là tu **reprends ton cadeau**. Tu dois alors lui donner deux poires sans chenille.
 - **Est-ce qu'il a tort ?** Tu voulais lui donner une bonne poire ? Dans ce cas-là, tu reprends la poire. Le joueur qui a douté de ta bonne foi te donne en plus **une poire sans chenille**.

Toutes les poires échangées sont posées derrière le cache-poires. Ce tour est terminé.

Maintenant c'est le joueur auquel on vient de proposer une poire qui fait à son tour une proposition au joueur assis à sa gauche. Il choisit une poire et dit : "Tiens, voilà une poire".

Le jeu est ensuite répété comme décrit ci-dessus.

Fin du jeu :

Le jeu est terminé ...

- tout de suite si l'un des joueurs n'a plus de poires,
- dès que le **troisième et dernier tour** est terminé. (Les trois pions-chenilles sont au milieu. Chaque joueur a proposé des poires et les a **échangées trois fois** avec son voisin de gauche).

Maintenant retournez tous vos poires. Chacun compte combien il a de poires avec une chenille et combien sans chenille. Pour **chaque poire avec chenille** que vous avez, **enlevez une bonne poire**. Celui qui a le **plus de poires sans chenille** a gagné le jeu.

Variante pour enfants plus âgés :

Tu peux proposer **une poire ou deux poires** à ton voisin. Si tu lui en proposes deux, tu ne prendras cependant **qu'une seule poire avec chenille**.

Si tu proposes **deux poires**, le joueur doit alors **prendre les deux poires ou les refuser toutes les deux**. Les "pénalités" sont les mêmes que celles du jeu de base.

Habermaaß-spel Nr. 4400

Sjoemelaartje

Een raad- en sjoemelspel voor **2 - 4 kinderen vanaf 5 jaar**.

Speelduur: ca. 10 minuten
Spelidee: Jürgen P.K. Grunau
Vormgeving: Gabie Hilgert

De kleine, gulzige rups vreet zich vrolijk een weg door een stel knapperige peren. Spoedig wordt ze dik en rond. Ze gaat zich verpoppen en komt na een tijdje als een vlinder weer tevoorschijn. Wij mensen komen haar echter niet graag tegen, wanneer we zin hebben om onze tanden in zo'n lekkere peer te zetten.

Spelinhoud:

- 20 peren zonder rupsen
- 4 peren met een rups
- 3 rupsenstenen (rondentellers)
- 4 perenbergplaatsen



Doel van het spel:

De kinderen proberen om in de loop van het spel hun peren te ruilen, zodat ze na drie ruilbeurten zo veel mogelijk peren zonder rupsen voor zich hebben liggen.

Spelvoorbereiding:

Elk kind krijgt een perenbergplaats, een peer met een rups en vijf peren zonder rupsen. De overgebleven peren gaan weer terug in de doos. De drie rupsenstenen liggen klaar.

Stel de perenbergplaats op en verstop jullie peren erachter.

Voorzichtig: Letten jullie wel goed op dat de overige kinderen niet kunnen zien waar de peer of peren met een rups verborgen zijn.

Spelverloop:

Wie kan het best het smakken van een gulzige rups nadoen? Jij mag beginnen. Neem vervolgens de drie groene rupsenstenen. Ten teken, dat de eerste ronde gaat beginnen, leg je één van de rupsenstenen in het midden op tafel.

De rupsen zijn rondentellers: het spel duurt op z'n hoogst drie rondes.

De andere twee rupsen hou je bij je. Wanneer je opnieuw aan de beurt bent en met de tweede, en later ook nog 's met de derde en laatste ronde begint, leg je telkens een rupsenstein in het midden op tafel.

Vervolgens bied je het kind dat links van je zit één van je peren aan. Schuif het een peer toe en zeg: "Ik doe jou een lekkere peer cadeau."

Nu heeft het kind, aan wie je de peer hebt aangeboden, de keus uit twee mogelijkheden:

- **Het neemt het geschenk aan** en bedankt je. Vervolgens mag het de onderkant van de aangeboden peer bekijken.
- Het zegt: "Jij wil mij een rups aansmeren", en neemt je geschenk niet aan, waarna het de peer omdraait.
 - **Klopt zijn bewering?** Wilde je het kind werkelijk een peer met een rups aansmeren? Dan krijg je je **geschenk weer terug**. Bovendien moet je twee peren zonder rups afgeven.
 - **Klopt de bewering niet?** Had je werkelijk een goede peer cadeau willen geven? Dan mag je je inzet weer bij je nemen. Bovendien krijg je van het kind, dat je goedbedoelde geschenk in twijfel heeft getrokken, een **peer zonder rups** cadeau.

Alle geruilde peren worden achter de betreffende perenbergplaatsen gelegd. Deze speelbeurt is nu voorbij.

Nu biedt het kind, dat zojuist een peer aangeboden heeft gekregen, op zijn beurt een peer aan het links van hem zittende kind aan. Het kiest een peer uit zijn voorraad en zegt: "Ik geef jou een peer cadeau."

Het spel gaat vervolgens op de hierboven beschreven wijze verder.

Einde van het spel:

Het spel is voorbij ...

- op het moment dat een van de kinderen geen enkele peer meer voor zich heeft liggen.
- zodra de **derde en laatste ruilronde** is afgelopen. (Alle drie de rupsen liggen in het midden op tafel; elk kind heeft z'n linker buurman drie keer een **aanbod** gedaan).

Draai nu al jullie peren om en tel hoeveel peren met, en hoeveel zonder rupsen te zien zijn. Voor **elke peer met een rups**, die voor je ligt, moet je een **goede peer opzij leggen**.

Wie daarna de **meeste peren zonder rupsen** voor zich heeft liggen, heeft gewonnen.

Spelvariant voor al wat oudere kinderen:

Je mag je buurman naar keuze **één of twee peren** aanbieden. Maar daar mag echter **hoogstens één peer met een rups** bij zitten!

Wanneer er **twee peren** tegelijk worden aangeboden, moeten deze ook **allebei tegelijk worden aangenomen of afgewezen**. De 'strafbepalingen' blijven dezelfde als bij het basisspel.