

Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni

Geißlein, versteck dich!

Das Kartenspiel



Little Kid, hide! The Card Game • Cache-toi vite ! Le jeu de cartes
Geitje, verstop je! Het kaartspel • ¡Escóndete, cabritilla! El juego de cartas
Nasconditi capretto! Il gioco con le carte

Copyright **HABA**® - Spiele Bad Rodach 2010



Geißlein, versteck dich!

Das Kartenspiel



Ein märchenhaftes Gedächtnisspiel für 2 - 4 Spieler von 5 - 99 Jahren.

Spielidee: Christine und Wolfgang Lehmann,
HABA-Spieleredaktion

Illustration: Silvio Neuendorf

Spieldauer: ca. 10 Minuten

Bevor die Geiß* in den Wald geht, sagt sie zu ihren Kindern: „Nehmt euch in Acht vor dem bösen Wolf!“ Doch obwohl die Geißlein gut aufpassen, schafft es der schlaue Wolf, ins Haus zu gelangen. Zum Glück können sich die Geißlein schnell verstecken. Wird der Wolf sie finden?

* Eine Geiß ist eine Ziege, Geißlein sind Ziegenkinder.



Spielinhalt

- 1 Wolf
- 6 Verstecke (Karten)
- 26 Geißlein-Karten
- 1 Farbwürfel
- 1 Spielanleitung

6 Verstecke (Karten)



26 Geißlein-Karten





Spielidee

Die Geißlein verstecken sich vor dem Wolf. Die Spieler können sie retten, indem sie sich gut merken, wie viele Geißlein jeweils auf den Karten unter den sechs farbigen Verstecken abgebildet sind. Der Farbwürfel gibt vor, unter welchem Versteck sie nach den Geißlein suchen. Wer jetzt auch noch die richtige Anzahl Geißlein nennen kann, bekommt die entsprechende Geißlein-Karte. Das Ziel des Spiels ist es, als erster sechs Geißlein-Karten vor sich liegen zu haben.

Spielvorbereitung

Mischt die Geißlein-Karten und stapelt sie verdeckt. Deckt sechs Karten davon auf und legt sie in einem Kreis in der Tischmitte aus. Jeder Spieler prägt sich die Anzahl der Geißlein auf den Karten gut ein. Anschließend legt ihr auf jede Karte ein Versteck. Den Wolf stellt ihr danach auf ein beliebiges Versteck. Haltet den Farbwürfel bereit.



Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Es beginnt der Spieler, der am besten wie ein Geißlein „meckern“ kann. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt der jüngste Spieler und würfelt.

Steht der Wolf auf dem Versteck, dessen Farbe du gewürfelt hast?

- **Ja?**

So ein Pech! Verjage den Wolf und stelle ihn auf ein anderes Versteck. Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe und würfelt.

- **Nein?**

Jetzt wird es spannend! Überlege, wie viele Geißlein sich unter dem Versteck der gewürfelten Farbe befinden und sage laut die vermutete Anzahl. Danach hebst du das Versteck hoch und kontrollierst:



Hast du die richtige Anzahl genannt?

Super! Du darfst die Geißlein-Karte nehmen und verdeckt vor dir ablegen. Danach ziehst du eine neue Karte vom Stapel, nennst die Anzahl der darauf abgebildeten Geißlein und legst das Versteck auf die Geißlein-Karte.

Hast du die falsche Anzahl genannt?

Schade! Du kannst in dieser Runde leider kein Geißlein retten und bekommst keine Belohnung. Lege das Versteck wieder auf die Geißlein-Karte.

Jetzt ist der nächste Spieler an der Reihe und würfelt.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler sechs Geißlein-Karten vor sich liegen hat und damit das Spiel gewinnt.

Little Kid, hide!

The Card Game



A fairy tale memory game for 2 - 4 players ages 5 - 99.

Authors: Christine and Wolfgang Lehmann,
HABA-editorial staff

Illustrations: Silvio Neuendorf

Length of the game: approx. 10 minutes

Before heading off to the forest, the nanny-goat warns her children: "Be aware of the malicious wolf!". Although the little kids take good care, the bold wolf manages to enter the house. Luckily the little kids can hide them-selves quickly. Will the wolf find them?

Contents

- 1 wolf
- 6 hiding places (cards)
- 26 little kid cards
- 1 color die
- Set of game instructions

6 hiding places (cards)



26 little kid cards





Game Idea

The little kids hide from the wolf. But the players can save them if they remember exactly how many little kids are hiding underneath the six colorful hiding places! The color die indicates under which hiding place the players should search for the little kids. Whoever states the correct number of kids hiding there, receives the little kid card as a reward. The aim of the game is to be the first player to collect six little kids cards.

Preparation

Shuffle the little kid cards and pile them facedown. Turn six cards over and arrange them in a circle in the center of the table. The players observe the cards and memorize the number of little kids on each card. Then you place a hiding place on each card. Place the wolf on top of any one of the hiding places. Get the color die ready.

How to Play

Play in a clockwise direction. The player who is best at imitating the bleat of a little baby goat starts the game. If you can not agree, the youngest player starts and rolls the die.

Is the wolf standing on the hiding place of the same color as you have rolled with the die?

- **Yes?**

Bad luck! Chase the wolf away by putting it on another hiding place. Then it's the turn of the next player to roll the die.

- **No?**

Things get really thrilling now! Try to remember how many little kids are on the card underneath the hiding place of the color on the die and state the number. Then lift the hiding place and check:

**Did you name the right number?**

Great! Take the little kid card and place it facedown in front of you. Then draw a new card from the pile, tell the players how many little kids are shown on it and then cover it up with the hiding place

Did you say the wrong number?

Pity! Unfortunately you cannot save any little kids in this round and you also don't get a reward. Place the hiding place back on the card.

Now it's the turn of the next player to roll the die.

End of the Game

The game ends as soon as a player has collected six little kid cards thus winning the game.

Cache-toi vite !

Le jeu de cartes



Un jeu de mémoire fabuleux pour 2 à 4 joueurs de 5 à 99 ans.

- Idée :** Christine et Wolfgang Lehmann,
Service de rédaction des jeux HABA
- Illustration :** Silvio Neuendorf
- Durée de la partie :** env. 10 minutes

Avant que la chèvre ne parte dans la forêt, elle fait ses recommandations à ses chevreaux : « Faites surtout bien attention au méchant loup ! ». Bien que les chevreaux aient fait attention, le loup rusé est parvenue à rentrer dans la maison. Heureusement que les chevreaux ont vite pu se cacher. Le loup va-t-il les trouver ?

Contenu du jeu

- 1 loup
- 6 cachettes (cartes)
- 26 cartes de chevreaux
- 1 dé multicolore
- 1 règle du jeu

6 cachettes (cartes)



26 cartes de chevreaux





Idée

Les chevreux se cachent pour ne pas être attrapés par le loup. Les joueurs peuvent cependant se sauver si, après avoir été bien attentifs, ils savent combien de chevreux sont dessinés sur chacune des cartes posées en dessous des six cachettes en couleur. Le dé multicolore indique dans quelle cachette ils doivent chercher les chevreux. Celui qui pourra également annoncer le bon nombre de chevreux récupère la carte correspondante. Le but du jeu est de récupérer en premier six cartes de chevreux.

Préparatifs

Mélanger les cartes de chevreux et les empiler faces cachées. En retourner six et les poser en cercle au milieu de la table. Chaque joueur mémorise le nombre de chevreux représentés sur les cartes. Ensuite, poser une cachette sur chacune des cartes. Mettre le loup sur n'importe quelle cachette. Préparer le dé multicolore.

Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui peut le mieux bêler comme un chevreau commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence en lançant le dé.

Est-ce que le loup se trouve sur la cachette de la même couleur que le dé ?

- **Oui ?**

Quelle malchance ! Chasse le loup et pose-le sur une autre cachette. C'est alors au tour du joueur suivant de lancer le dé.

- **Non ?**

Le suspens commence ! Réfléchis bien et dis tout fort le nombre de chevreaux que tu penses trouver sur la carte recouverte par la cachette. Soulève la cachette et vérifie :



As-tu annoncé le bon nombre ?

Super ! Tu récupères la carte et la poses devant toi face cachée. Ensuite tu tires une autre carte de la pile, nommes le nombre de chevreaux représentés et poses la cachette dessus.

As-tu annoncé un mauvais nombre ?

Domage ! Tu ne peux pas sauver de chevreaux pendant ce tour et n'es donc pas récompensé. Repose la cachette sur la carte.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer le dé.

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur a récupéré six cartes de chevreaux: c'est lui le gagnant.

Geitje, verstop je!

Het kaartspel



Een sprookjesachtig geheugenspel voor 2 - 4 spelers van 5 - 99 jaar.

Spelidee: Christine en Wolfgang Lehmann,
HABA-spellenredactie

Illustraties: Silvio Neuendorf

Speelduur: ca. 10 minuten

Voordat de geit het bos ingaat, zegt ze tegen haar kinderen: "Passen jullie op voor de boze wolf!". Maar hoewel de geitjes goed oppassen, slaagt de sluwe wolf er in om het huis binnen te dringen. Gelukkig kunnen de geitjes zich snel verstoppem. Zal de wolf hen vinden?

Spelinhoud

- 1 wolf
- 6 schuilplaatsen (kaarten)
- 26 geitenkaartjes
- 1 gekleurde dobbelsteen
- spelregels

NEDERLANDS

6 schuilplaatsen (kaarten)



26 geitenkaartjes



Spelidee

De geitjes verstoppen zich voor de wolf. De spelers kunnen ze echter redden door te onthouden hoeveel geitjes er op de kaarten onder de zes gekleurde schuilplaatsen staan afgebeeld. De gekleurde dobbelsteen geeft aan onder welke schuilplaats er naar de geitjes wordt gezocht. Wie nu ook nog 'ns het juiste aantal geitjes kan noemen, krijgt de bijpassende geitenkaart. Het doel van het spel is om als eerste zes geitenkaartjes voor zich te hebben liggen.

Spelvoorbereiding

Schud de geitenkaarten en leg ze verdekt op een stapel. Pak zes kaarten van de stapel en leg ze open in een cirkel in het midden van de tafel. Iedere speler probeert het aantal geitjes op de kaarten goed in zijn/haar geheugen te prenten. Vervolgens leggen jullie op iedere kaart een schuilplaats. Daarna wordt de wolf op een schuilplaats naar keuze gezet. Leg de gekleurde dobbelsteen klaar.



Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. De speler die het best als een geitje kan „mekkeren“, begint. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint de jongste speler en gooit met de dobbelsteen.

Staat de wolf op de schuilplaats met dezelfde kleur als de kleur die je hebt gegooid?

- **Ja?**

Wat een pech! Jaag de wolf weg en zet hem op een andere schuilplaats. Daarna is de volgende speler aan de beurt en gooit met de dobbelsteen.

- **Nee?**

Nu wordt het spannend! Probeer te herinneren hoeveel geitjes er op de kaart onder de schuilplaats staan afgebeeld en zeg dit getal hardop. Daarna pak je de schuilplaats op en controleer je het genoemde aantal:

Heb je het juiste aantal genoemd?

Geweldig! Je mag het geitenkaartje pakken en verdekt voor je neerleggen. Daarna pak je een nieuwe kaart van de stapel, noemt het aantal op de kaart afgebeelde geitjes en legt de schuilplaats op het geitenkaartje.

Heb je een verkeerd aantal genoemd?

Helaas! Je kunt in deze ronde jammer genoeg geen geitje redden en krijgt geen beloning. Leg de schuilplaats weer op het geitenkaartje.

Daarna is de volgende speler aan de beurt en gooit met de dobbelsteen.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als één van de spelers zes geitenkaartjes voor zich heeft liggen en daarmee het spel wint.



¡Escóndete, cabritilla!

El juego de cartas



Un fabuloso juego de memoria para 2 - 4 jugadores de 5 a 99 años.

Autores: Christine y Wolfgang Lehmann,
Redacción de juegos de la casa HABA

Ilustraciones: Silvio Neuendorf

Duración de una partida: aprox. 10 minutos

Antes de encaminarse al bosque, la mamá de las cabritillas avisó a sus hijas: «¡Tened mucho cuidado con el lobo malo!» Pero pese a que las cabritillas vigilaron con todos los sentidos, el astuto lobo consiguió finalmente entrar en la casa. Por suerte, a las cabritillas les dio tiempo de esconderse rápidamente. ¿Acabará encontrándolas el lobo?



Contenido del juego

- 1 lobo
- 6 escondites (cartas)
- 26 cartas de cabritillas
- 1 dado de colores
- 1 instrucciones del juego

6 escondites (cartas)



26 cartas de cabritillas



El juego

Las cabritillas se esconden del lobo. Los jugadores las pueden salvar recordando bien cuántas cabritillas hay debajo de cada una de las seis cartas escondite de color. El dado de colores indica bajo qué escondite buscar a las cabritillas. Quien sea capaz ahora de acertar el número exacto de cabritillas conseguirá la correspondiente carta. El objetivo del juego es ser el primero en reunir seis cartas de cabritillas.

Preparativos

Barajad las cartas de cabritillas y apiladlas boca abajo. Descubrid seis cartas del mazo y colocadlas boca arriba en el centro de la mesa formando un círculo. Cada jugador se graba bien en la memoria el número de cabritillas que aparece en las cartas. A continuación poned un escondite encima de cada una de ellas. Colocad después al lobo sobre un escondite cualquiera. Tened preparado el dado de colores.



¿Cómo se juega?

Vais a jugar por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza el jugador que mejor sepa „berrear“ como una cabritilla. Si no os podéis poner de acuerdo, comienza el jugador más joven tirando el dado.

¿Se encuentra el lobo en el escondite del color que te ha salido en el dado?

- ¿Sí?

¡Qué mala pata! Ahuyenta al lobo y colócalo encima de otro escondite. A continuación es el turno del siguiente jugador que tirará el dado.

- ¿No?

¡La cosa se pone emocionante! Piensa cuántas cabritillas se encuentran dibujadas bajo la carta de escondite y pronuncia en voz alta el número supuesto. A continuación levanta el escondite y realiza el control:

¿Has pronunciado el número correcto?

¡Bravo! Coge la carta de cabritillas y colócala delante de ti boca abajo. A continuación toma una carta nueva del mazo, pronuncia el número de cabritillas que aparecen dibujadas en ella y coloca el escondite sobre esta carta.

¿Has pronunciado un número equivocado?

¡Lástima! No puedes salvar a ninguna cabritilla en esta ronda y te quedas sin premio. Vuelve a colocar el escondite encima de esta carta.

Es el turno ahora del siguiente jugador que tirará el dado.

Final del juego

La partida acaba en el momento en que un jugador reúne seis cartas de cabritillas convirtiéndose en el ganador de la partida.



Nasconditi capretto!

Il gioco con le carte



Un gioco di memoria fiabesco per 2 - 4 giocatori da 5 a 99 anni.

Ideazione: Christine e Wolfgang Lehmann,
redazione HABA

Illustrazioni: Silvio Neuendorf

Durata del gioco: circa 10 minuti

Uscendo per andare nel bosco mamma capra raccomanda ai suoi capretti: "Attenti al lupo cattivo!". Ma nonostante i capretti facciano attenzione, l'astuto lupo riesce a intrufolarsi in casa. Per fortuna i capretti possono nascondersi in fretta. Il lupo riuscirà a trovarli?



Contenuto del gioco

Lupo

6 nascondigli (carte)

26 carte con capretto

Dado a colori

Istruzioni per giocare

6 nascondigli (carte)



26 carte con capretto



Ideazione

All'arrivo del lupo i capretti si nascondono. I giocatori potranno metterli in salvo se memorizzano bene il numero di capretti rispettivamente raffigurati sulle carte sotto i sei nascondigli colorati. Il dado a colori indica sotto quale nascondiglio devono cercare i capretti. Chi è in grado di dire il numero esatto di capretti, ne riceve la carta. Scopo del gioco è raccogliere per primi sei carte con capretti.

Preparativi del gioco

Mescolate le carte dei capretti e formate un mazzo coperto. Scoprite sei carte e disponetele in cerchio al centro del tavolo. Ogni giocatore memorizza il numero dei capretti sulle carte. Coprite poi le carte con un nascondiglio. Mettete il lupo su uno dei nascondigli. Preparate il dado a colori.



Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario. Inizia il giocatore che bela meglio. Se non riuscite ad accordarvi inizia il giocatore più piccolo e tira il dado.

Il lupo è sul nascondiglio del colore che hai tirato al dado?

- **Sì?**

Che peccato! Caccia il lupo e spostalo su un altro nascondiglio. Il turno passa poi al giocatore seguente che tira il dado.

- **No?**

Adesso sì che inizia il bello! Cerca di ricordare quanti capretti ci sono sulla carta sotto il nascondiglio e dinne ad alta voce il numero. Scopri poi il nascondiglio per controllare:

Hai indovinato il numero giusto?

Perfetto! Puoi prendere la carta con capretto e metterla coperta davanti a te. Prendi poi un'altra carta dal mazzo, comunichi il numero dei capretti raffigurati e la copri con il nascondiglio.

Non hai indovinato?

Peccato! Durante questo giro non potrai mettere in salvo dei capretti e non avrai premio. Colloca nuovamente il nascondiglio sulla carta con capretto.

Il turno passa al giocatore seguente che tira il dado.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando un giocatore ha raccolto sei carte con capretto vincendo così il gioco.



Bitte alle Informationen aufbewahren!
Please keep all the information!
Veuillez conserver toutes les notices !
A.u.b. alle gegevens bewaren!
¡Por favor, conserve todo el material informativo!
Si prega di conservare tutto il materiale informativo!

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

www.haba.de