

Habermas Spiel Nr. 4415

Zitternix

Ein Geschicklichkeitsspiel für 2 – 4 Spieler von 6 – 99 Jahren.

Spielidee: Heinz Meister
Illustration: Anja Dreier-Brückner
Spieldauer: ca. 10 Minuten



Spielinhalt:
9 gelbe Stäbe (1 Punkt)
9 rote Stäbe (2 Punkte)
9 blaue Stäbe (3 Punkte)
1 Holzring
1 Farbwürfel

Kurzanleitung:

Spielziel:

Wer hat beim Herausziehen der Stäbe die ruhigste Hand und sammelt die meisten Punkte?

Spielfläche

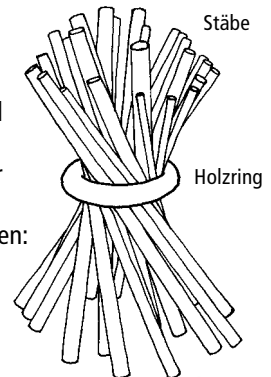
Spielvorbereitung:

Ihr spielt auf einer nicht zu glatten Fläche, z. B. auf einer Tischdecke oder auf dem Teppich.

Das Aufbauen ist gar nicht so einfach, darum übernimmt das älteste Kind diese Aufgabe:

Stäbe mit Ring aufstellen

Nimm alle **Stäbe** als Bündel in eine Hand und schiebe den **Holzring** darüber. Schiebe ihn bis in die Mitte des Stabbündels. Setze das Bündel senkrecht auf die Spielfläche und verdrehe die Stäbe fächerförmig so gegeneinander, dass der Ring fest in der Mitte sitzt und die Stäbe zusammenhält. Jetzt kannst du vorsichtig loslassen: Das Bündel soll von alleine stehen bleiben. Legt den **Würfel** bereit.



Würfel

Spielablauf:

Ihr würfelt reihum im Uhrzeigersinn und zieht nach und nach die farbigen Stäbe aus dem Holzring heraus.

Grundsätzlich gilt:

- **Ring und Stäbe** dürfen sich beim Herausziehen **bewegen**.
- Das **Spiel endet jedoch sofort**, wenn das ganze **Stabbündel in sich zusammenfällt** und der **Holzring die Spielfläche berührt**. Das Kind, welches das verursacht hat, verliert diese Runde.

würfeln

Wer von euch hat die kleinsten Hände? Du darfst beginnen und **einmal würfeln**.

Stab
herausziehen

Welche Farbe hast du gewürfelt: rot, gelb oder blau?

- Ziehe vorsichtig einen Stab der gewürfelten Farbe aus dem Holzring heraus und lege ihn vor dir ab.

Die Stäbe bringen dir **wertvolle Punkte**:

Punktwerte

Die blauen zählen drei Punkte, die roten Stäbe zählen zwei Punkte, die gelben einen Punkt.

auf Herausziehen
verzichten:
Stab abgeben

- **Erscheint es dir zu gefährlich**, einen Stab der gewürfelten Farbe herauszuziehen, weil das Stabbündel vielleicht zusammenfallen könnte? Wenn du bereits einen oder mehrere Stäbe der gewürfelten Farbe vor dir liegen hast, kannst du in dieser Runde **auf das Herausziehen verzichten**. Wenn du verzichtest, musst du allerdings **einen Stab der gewürfelten Farbe** zurück in die Schachtel legen ...

Hast du noch keinen Stab dieser Farbe, so kannst du leider nicht verzichten und musst versuchen, ganz, ganz vorsichtig zu sein ...

Kein Stab der
gewürfelten
Farbe?

- Hast du eine **Farbe** gewürfelt, von der **kein Stab mehr im Holzring** steckt? Du darfst einen beliebigen Stab herausziehen.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe.

Spielende:

Spielende:

Das Spiel endet ...

Bündel fällt
zusammen ...

... sofort, wenn das Bündel beim Herausziehen eines Stabes in sich zusammenfällt und der Holzring die Spielfläche berührt. Das Kind, welches das verursacht hat, verliert diese Runde. Die von ihm gesammelten Stäbe zählen nicht. Alle anderen zählen die Punktwerte ihrer gesammelten Stäbe zusammen.

... nur noch 3
Stäbe

... **spätestens**, wenn der Holzring **nur noch von drei Stäben** gehalten wird. Alle Kinder zählen ihre Punkte zusammen.

Punkte zählen

Jeder **gelbe Stab** zählt **einen Punkt**, jeder **rote Stab** zählt **zwei Punkte**, jeder **blaue Stab** zählt **drei Punkte**.

höchste
Punktzahl = Sieg

Wer so die **meisten Punkte** gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

Variante:

Ihr spielt mehrere Runden. Das Spiel endet, sobald ein Kind eine vorher vereinbarte Punktzahl erreicht hat.

Tipp:

Das Bündel bleibt länger stehen, wenn der Ring oberhalb der Mitte sitzt. So könnt ihr die einzelnen Spielrunden verlängern.

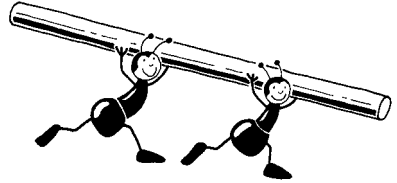
Keep It Steady

A game of skill for 2 to 4 players ages 6 to 99.

Author: Heinz Meister
Illustrations: Anja Dreier-Brückner
Length of the game: 10 minutes approx.

Contents:

- 9 yellow sticks (1 point)
- 9 red sticks (2 points)
- 9 blue sticks (3 points)
- 1 wooden ring
- 1 color die



Short instructions:

Aim of the game:

Who proves to have a calm hand at pulling out sticks and thus gets the most points?

playing surface

Preparation of the game:

You play on a surface that is not too slippery, for example on a table cloth or on the carpet.

Setting up the sticks is not as easy as it seems. Therefore this will be the task of the oldest player.

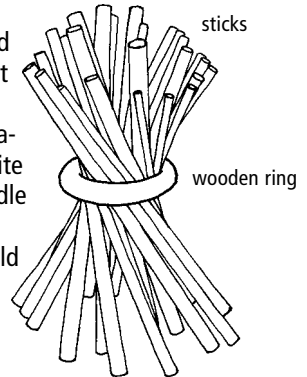
dress up sticks with ring

Gather all the **sticks** into a bundle in one hand and slide the **wooden ring** onto it, pushing it down to the middle of the bundle.

Hold the bundle vertically on the playing surface and twist the end of the sticks in opposite directions until the ring sits firmly in the middle and keeps the sticks together.

Now carefully loosen the bundle which should now stand on its own.

Get the **die** ready.



die

How to play:

You play in a clockwise direction and pull the colored sticks out of the wooden ring, one by one.

General rules:

- **Ring and sticks** may move while you pull.
- The **game, however, is over** as soon as the **bundle collapses** and the **wooden ring touches the playing surface**. The player who causes this incident loses the round.

throw the die

The player with the smallest hands starts the game and **throws the die**.

**pull out stick,
points**

Which color appears on the die? Red, yellow or blue?

- Carefully pull a stick of the corresponding color out of the wooden ring and place it in front of you.
The sticks count as **valuable points**.
The blue ones are worth three points, the red two points, and the yellow one point.

**refuse to pull:
return stick**

- Does it **appear too risky** to pull out a stick of the color shown on the die because the bundle may collapse?
If you have already one or more sticks of this color in front of you, you can **decide not to pull** out a stick this round. If you decide this, you have to **place one stick of the color in question back** into the game box.
If you do not have a stick of this color yet, you cannot refuse and have to try to be very very careful.

**No stick of given
color left?**

- Does the die show a **color** of which there are **no more sticks in the bundle**? Then you can choose freely which stick to pull out.

Then it's the turn of the next player.

**End of the game:
bundle collapses**

End of the game:

The game ends ...

... as soon as the bundle collapses while a stick is being pulled out and the wooden ring touches the playing surface. The player who caused this incident loses the round and the sticks he/she collected up to this point do not count. The other players count the value of their sticks.

only 3 sticks left

... **as soon as** the wooden ring is held by **only three sticks**. The players calculate their points.

count points

Each **yellow stick** counts **one point**, each **red stick** **two points** and each **blue stick** **three points**.

**most points =
winner**

Whoever scores **most points**, wins the game.

Game Variation:

Play multiple rounds towards a set point goal. The game ends when a player reaches the points goal.

Hint:

The bundle won't collapse as easily if the ring sits higher up on the bundle. Round play may be prolonged.

Equilibre instable

Un jeu d'adresse pour 2 à 4 joueurs de 6 à 99 ans.

Idée : Heinz Meister

Illustration : Anja Dreier-Brückner

Durée du jeu : env. 10 minutes

Contenu du jeu :

- 9 bâtonnets jaunes (1 point)
- 9 bâtonnets rouges (2 points)
- 9 bâtonnets bleus (3 points)
- 1 anneau en bois
- 1 dé de trois couleurs



Règle résumée :

But du jeu :

Qui va réussir à retirer les bâtonnets sans trembler et remporter le plus de points possible ?

surface de jeu

Préparatifs :

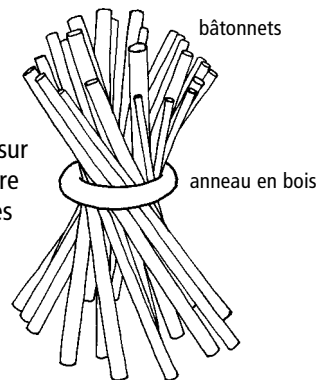
Jouer sur une surface qui ne soit pas trop lisse, p. ex. sur une nappe ou une moquette. Comme il n'est pas très facile de préparer le jeu, c'est le joueur le plus âgé qui le fera :

Prendre les **bâtonnets** tous ensemble dans une main pour en faire un paquet et passer l'**anneau en bois** dessus.

Le faire glisser jusqu'à mi-hauteur du tas de bâtonnets. Poser le tas de bâtonnets debout sur la surface de jeu et le serrer de manière à faire tourner les bâtonnets les uns contre les autres en éventail. L'anneau doit rester fixé à mi-hauteur en maintenant les bâtonnets.

On peut alors lâcher le tas de bâtonnets qui doit tenir debout tout seul.

Préparer le dé.



poser les
bâtonnets debout
en les maintenant
avec l'anneau

Déroulement du jeu :

Jouer dans le sens des aiguilles d'une montre en retirant l'un après l'autre les bâtonnets de couleur retenus par l'anneau en bois.

Bien retenir ce qui suit :

- On a le droit de faire **bouger l'anneau et les bâtonnets** lorsqu'on tire un bâtonnet.
- Mais la **partie sera terminée tout de suite** si le **tas de bâtonnets s'écroule** et si **l'anneau en bois touche la surface de jeu**. Le joueur qui a fait tomber le tas perd la partie.

lancer le dé

Le joueur qui a les plus petites mains commence à jouer en **lançant une fois le dé**.

Sur quelle couleur le dé est-il tombé : rouge, jaune ou bleu ?

retirer un bâton

- En t'y prenant doucement, retire un bâton correspondant à la couleur du dé dans le tas maintenu par l'anneau en bois et pose-le devant toi.

Les bâtonnets font rapporter des **points**.

points des bâtonnets

Les bâtonnets bleus comptent trois points, les bâtonnets rouges deux points et les bâtonnets jaunes un point.

passer son tour : remettre un bâtonnet dans la boîte

- **Tu penses qu'il est trop dangereux** de retirer un bâtonnet de la couleur du dé parce que le tas risque de s'écrouler ?

Si tu as déjà devant toi un ou plusieurs bâtonnets de cette couleur, tu as le droit de passer ton tour sans retirer de bâtonnet.

Si tu choisis cette possibilité, tu devras cependant remettre **un bâtonnet de la couleur du dé dans la boîte**.

Si tu n'as encore pas de bâtonnet de cette couleur, tu ne pourras malheureusement pas passer ton tour et devras donc faire très très attention ...

Pas de bâtonnet de la couleur du dé ?

- Le dé est tombé sur une **couleur qui n'est plus disponible dans le tas de bâtonnets** ? Tu as le droit de retirer n'importe quel autre bâtonnet.

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Fin du jeu :

Fin du jeu :

Le jeu est terminé ...

le tas s'écroule...

... tout de suite si le tas de bâtonnets s'écroule lorsqu'un joueur retire un bâtonnet et si l'anneau en bois touche la surface de jeu. Le joueur qui a fait tomber le tas perd la partie. Les bâtonnets qu'il aura déjà retirés ne comptent pas. Les autres joueurs comptent leurs points.

...plus que 3 bâtonnets

... **lorsque** l'anneau en bois ne tient plus que par trois bâtonnets. Tous les joueurs comptent leurs points.

compter les points

Un **bâtonnet jaune** compte **un point**, un **bâtonnet rouge** compte **deux points**, un **bâtonnet bleu** compte **trois points**.

Le plus grand nombre de points = victoire

Celui qui a le **plus de points** gagne la partie.

Variante :

Jouer plusieurs parties. Le jeu est terminé dès qu'un joueur obtient le nombre de points convenus au départ.

Conseil :

Le tas de bâtonnets restera plus longtemps debout si l'anneau est placé juste au-dessus de la mi-hauteur. On pourra ainsi prolonger les parties.

Habermaaß-spel Nr. 4415

Bibberniet

Een behendigheids spel voor 2 – 4 spelers van 6 – 99 jaar.

Spelidee: Heinz Meister
Illustraties: Anja Dreier-Brückner
Speelduur: ca. 10 minuten



Spelinhoud:
9 gele stokjes (1 punt)
9 rode stokjes (2 punten)
9 blauwe stokjes (3 punten)
1 houten ring
1 gekleurde dobbelsteen
1 spelhandleiding

Korte inleiding:

Doel van het spel:

Wie heeft bij het eruit trekken van de stokjes een vaste hand en verzamelt de meeste punten?

Speelveld

Spelvoorbereiding:

Jullie spelen niet op een te glad oppervlak, b.v. op een tafelkleed of op het tapijt.

Het opstellen is niet zo gemakkelijk en daarom wordt deze taak door het oudste kind uitgevoerd:

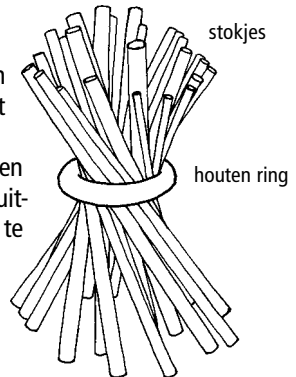
Stokjes met ring opstellen

Neem alle **stokjes** in een bundel in een hand en schuif de **houten ring** eromheen. Schuif hem tot aan het midden van de bundel stokjes.

Plaats de bundel loodrecht op het speelveld en verdraai de stokjes zodanig dat ze in het rond uitwaaiëren en de ring stevig in het midden komt te zitten en zo de stokjes bij elkaar houdt.

Nu kan je het geheel voorzichtig loslaten: de bundel moet uit zichzelf overeind blijven staan

Leg de **dobbelsteen** klaar.



Dobbelsteen

Spelverloop:

Jullie gooien kloksgewijs om beurten met de dobbelsteen en trekken het ene na het andere gekleurde stokje uit de houten ring.

In principe geldt:

- De **ring** en de **stokjes** mogen tijdens het eruit trekken **bewegen**.
- Het **spel is echter meteen afgelopen** wanneer de hele **bundel stokjes in elkaar stort** en de **houten ring** het speelveld aanraakt. Het kind dat dit heeft veroorzaakt, heeft de ronde verloren.

Gooien

Wie van jullie heeft de kleinste handen? Jij mag beginnen **en één keer met de dobbelsteen gooien.**

Stokje eruit trekken, puntenwaarde

Welke kleur heb je gegooid: rood, geel of blauw?

- Trek voorzichtig een stokje van de gegooidde kleur uit de bundel en leg het voor je neer.
De stokjes leveren **waardevolle** punten op:
De blauwe tellen voor drie punten, de rode stokjes tellen voor twee punten en de gele voor één punt.

Beurt verzaken: stokje afgeven

- **Denk je dat het te gevaarlijk is** om een stokje van de gegooidde kleur eruit te trekken omdat de bundel stokjes in elkaar kan storten?
Als je al een of meerdere stokjes van de gegooidde kleur voor je hebt liggen, mag je in deze ronde het **eruit trekken verzaken**. Wanneer je je beurt voorbij wilt laten gaan, moet je **een stokje van de gegooidde kleur** terug in de doos leggen.
Heb je nog geen enkel stokje van de betreffende kleur, dan kan je ook niet je beurt verzaken en zal je moeten proberen heel, heel voorzichtig te zijn.

Geen stokje van de gegooidde kleur?

- Heb je een **kleur** gegooid, waarvan er **geen enkel stokje meer in de bundel** steekt? Dan mag je een stokje van een kleur naar keuze trekken.

Daarna is het volgende kind aan de beurt.

Einde van het spel: bundel stort in elkaar ...

Einde van het spel:

Het spel is voorbij ...

... op het moment dat de bundel tijdens het trekken van een stokje in elkaar stort en de houten ring het speelveld raakt. Het kind dat dit heeft veroorzaakt, heeft deze ronde verloren. De door hem verzamelde stokjes tellen niet mee. Alle overigen tellen de punten van hun verzamelde stokjes bij elkaar op.

... nog maar 3 stokjes

... **wanneer** de houten ring **nog door slechts drie stokjes** overeind wordt gehouden. Alle kinderen tellen hun punten bij elkaar op.

Punten tellen: hoogste aantal punten = gewonnen

Elk **geel stokje** telt voor **één punt**, elk **rood stokje** telt voor **twee punten** en elk **blauw stokje** is **drie punten** waard.

Wie **de meeste punten** heeft verzameld, heeft het spel gewonnen.

Variant:

Er worden meerdere ronden gespeeld. Het spel is voorbij, zodra één van de kinderen een vooraf bepaald aantal punten heeft behaald.

Tip:

De bundel blijft langer overeind, wanneer de ring boven het midden zit. Zo kunnen jullie de afzonderlijke speelrondes verlengen.

Juego Habermas Núm. 4415

Tiemblanada

Un juego de habilidad para 2 - 4 jugadores o jugadoras de 6 a 99 años.

Concepto del Juego: Heinz Meister
Ilustraciones: Anja Dreier-Brückner
Duración del Juego: unos 10 minutos



Contenido del Juego:
9 bastoncitos amarillos (1 punto)
9 bastoncitos rojos (2 puntos)
9 bastoncitos azules (3 puntos)
1 aro de madera
1 dado de colores

Instrucciones breves:

Objetivo del Juego:

Quién consiga retirar más bastones sin temblar, habrá conseguido la mayoría de puntos y ganar.

superficie de juego

Preparación del Juego:

Para el juego es necesaria una superficie plana, no muy lisa, por ejemplo sobre un mantel o sobre una alfombra.

El hacer los preparativos no es tan fácil como parece, así que será mejor que lo haga el jugador de más edad:

eregir bastoncitos con aro

Coge **todos los bastoncitos** como si fueran un manojo en una mano y coloca el **aro de madera** por encima.

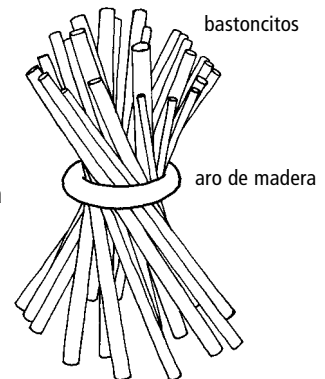
Desplazalos hasta la mitad.

Coloca los bastoncitos en posición vertical sobre la superficie de juego y gira los bastoncitos, como allanándolos unos contra otros de manera que el aro se quede en el centro sujetando los bastoncitos.

Ahora puedes soltarlos con cuidado:

El manojo debe quedarse en pie por sí solo.

Prepara el **dado**.



dado

Desarrollo del Juego:

Se tira el dado por turnos. En el sentido de las agujas del reloj se sacan poco a poco los batoncitos de colores del aro de madera.

Básicamente es posible:

- El **aro y los bastoncitos** se pueden mover, al retirarlos.
- El **juego termina inmediatamente** cuando **todo el manojo de bastoncitos se cae** y el **aro de madera toca la superficie de juego**. El jugador que lo haya tirado pierde esa ronda.

tirar el dado

¿Quién tiene las manos más pequeñas? Tú puedes comenzar **tirando el dado una vez**.

extraer
bastoncitos,
puntuación

¿Qué color ha salido: rojo, amarillo, azul?

- Saca un bastoncito del color que indica el dado del aro de madera y ponlo delante tuyo.
Los bastoncitos suponen **valiosos puntos**: Los azules valen tres puntos, los rojos valen dos puntos y los amarillos valen un punto.

renunciar a
extraer baston-
cito: pagar
bastoncito

- ¿Te parece demasiado peligroso, sacar un bastoncito del color que muestra el dado, porque tal vez pueda caerse todo el manajo de bastoncitos?

Si ya tienes uno o más bastoncitos del color sacado, podrás **renunciar a extraer el bastoncito** en esa ronda. Pero si renuncias, tendrás que devolver **uno de los bastoncitos de ese color** a la caja...

Si no tienes ningún bastón del color indicado en el dado, entonces no podrás renunciar y debes probar suerte, con mucho, mucho cuidado...

¿Faltan baston-
citos del color del
dado?

- ¿El dado indica un color del que ya **no quedan bastoncitos en el aro de madera**?

En tal caso podrás extraer un bastoncito de otro color.

A continuación le toca el turno al siguiente niño.

fin del juego: el
manajo se cae ...

Fin del Juego:

El juego termina...

... en el momento que cae la pila al retirar un bastoncito y el aro de madera toca la superficie de juego. El jugador que ha causado el derrumbamiento pierde la partida y no puede contar sus puntos. Los demás contarán sus puntos.

... sólo quedan
tres bastoncitos

... cuando el aro de madera tiene solamente tres bastoncitos. Todos los niños contarán los puntos.

recuento de
puntos

Cada **bastoncito amarillo vale un punto**, cada **bastoncito rojo vale dos puntos** y cada **bastoncito azul vale tres puntos**.

mayor cantidad
de puntos =
victoria

El que consiga reunir el **mayor número de puntos** habrá ganado el juego.

Variante:

Podéis jugar varias rondas. El juego termina, tan pronto como un jugador obtiene el número de puntos previamente acordado.

Consejo:

La pila es más estable, cuando el aro de madera se coloca por encima de la mitad. Así se pueden alargar cada una de las rondas del juego.

Gioco Habermas n. 4415

Zitternix

Un gioco d'abilità per 2 – 4 giocatori di 6 – 99 anni.

Ideatore del gioco: Heinz Meister

Illustrazione: Anja Dreier-Brückner

Durata del gioco: 10 minuti circa

Componenti del gioco:

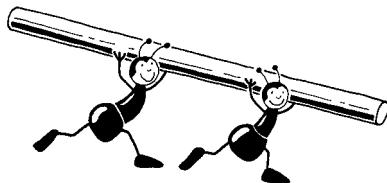
9 bastoncini gialli (1 punto)

9 bastoncini rossi (2 punti)

9 bastoncini blu (3 punti)

1 anello di legno

1 dado a colori



Istruzioni in breve

Obiettivo del gioco:

Chi ha la mano più ferma durante l'estrazione dei bastoncini e raccoglie il maggior numero di punti?

superficie di gioco

Preparazione del gioco:

Si gioca su una superficie non troppo liscia, p. es. su una tovaglia o sul tappeto.

La preparazione non è così facile, sarà quindi il bambino più grande ad assolvere a questo compito:

predisporre bastoncini e anello

Riunisci **tutti i bastoncini** in una mano e infilali nell'anello di legno. Spingi l'**anello** fino al centro del fascio di bastoncini e posiziona quest'ultimo verticalmente sul piano di gioco contorcendolo e aprendolo a mo' di ventaglio fino a quando l'anello trattiene saldamente i bastoncini al centro.

Ora puoi lasciare la presa: il fascio deve reggersi da solo.

Preparare il **dado**.



dado

Svolgimento del gioco:

Ognuno tira il dado procedendo in senso orario ed estrae uno dopo l'altro i bastoncini colorati dall'anello di legno.

In linea di massima vale:

- Durante l'estrazione **anello e bastoncini** possono **muoversi**;
- il **gioco termina tuttavia immediatamente** se l'intero **fascio di bastoncini crolla** e l'**anello di legno tocca la superficie di gioco**. Il bambino che ha causato il crollo, perde questo giro.

tirare il dado

Chi di voi ha le mani più piccole può iniziare e **tirare una volta il dado**.

estrarre il bastoncino, punteggio

Che colore è uscito: rosso, giallo o blu?

- Estrai con precauzione dall'anello di legno un bastoncino del colore uscito e mettilo davanti a te.

I bastoncini fruttano **punti preziosi**: i bastoncini blu valgono 3 punti, quelli rossi 2 punti e quelli gialli 1 punto.

rinunciare ad estrarre: consegnare bastoncino

- **Ti sembra troppo pericoloso** estrarre un bastoncino del colore uscito perché il fascio di bastoncini potrebbe crollare?

Se hai già davanti a te uno o più bastoncini del colore uscito, in questo giro puoi **rinunciare ad estrarne** ma devi rimettere nella scatola un **bastoncino del colore uscito...**

Se non hai ancora bastoncini di questo colore, purtroppo non puoi rinunciare e devi cercare di essere molto, molto attento...

nessun bastoncino del colore uscito?

- Tirando il dado è uscito il **colore** di un **bastoncino non più presente nell'anello di legno**? Puoi prendere un bastoncino qualsiasi.

Successivamente tocca al prossimo giocatore.

fine del gioco: il fascio crolla

Fine del gioco:

Il gioco termina ...

... **immediatamente** quando, durante l'estrazione di un bastoncino, il fascio crolla e l'anello di legno viene in contatto con la superficie di gioco. Il bambino che ha causato il crollo perde questo giro. Il bastoncini da lui raccolti non vengono considerati. Tutti gli altri contano i punti dei bastoncini raccolti;

... ancora solo 3 bastoncini

... **al più tardi** quando l'anello di legno viene ancora trattenuto da **tre soli bastoncini**. Tutti i bambini contano i loro punti.

contare i punti

Ogni **bastoncino giallo** vale **1 punto**, ogni **bastoncino rosso** **2 punti** e ogni **bastoncino blu** **3 punti**.

punteggio più alto = vittoria

Vince il gioco chi ha raggiunto il **punteggio più alto**.

Variante:

Si giocano più giri. Il gioco termina non appena un bambino ha raggiunto il punteggio concordato in precedenza.

Consiglio:

Il fascio rimane in piedi più a lungo se l'anello viene collocato al di sopra del centro. In questo modo potete prolungare i singoli giri.

Habermas, jogo no. 4415

Zitternix

Um jogo de habilidade para 2 a 4 jogadores(as) de 6 a 99 anos.

Criador do jogo : Hans Meister

Ilustração : Anja Dreier-Brückner

Duração do jogo : aprox. 10 minutos

Conteúdo do jogo :

- 9 varetas amarelas (1 ponto)
- 9 varetas vermelhas (2 pontos)
- 9 varetas azuis (3 pontos)
- 1 anel de madeira
- 1 dado colorido



Instrução resumida :

Objectivo do jogo :

Quem tem a mão mais calma ao retirar as varetas e coleta a maioria dos pontos ?

superfície de jogo

Preparação para o jogo :

Será jogado numa superfície não muito plana, p.ex., sobre uma toalha de mesa ou sobre um tapete.

A montagem não é muito fácil, por isso, a criança mais velha assume esta tarefa :

montar as varetas com o anel de madeira

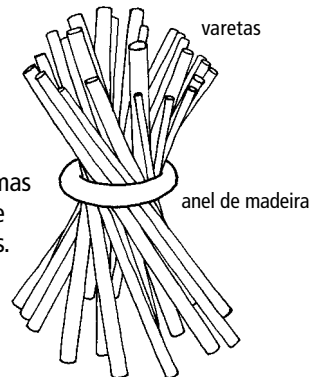
Pega em **todas as varetas** num feixe com uma mão e enfia-as por dentro do **anel de madeira**. Empurra o anel até ao meio do feixe das varetas.

Coloca o feixe na vertical sobre a superfície do jogo e torçe as varetas como um leque umas contra as outras, de maneira que o anel fique firme no centro e mantenha as varetas juntas.

Agora poderás soltar tudo cuidadosamente :

O feixe deverá permanecer sozinho em pé.

Coloca o **dado** pronto para lançar.



dado

Decurso do jogo :

Lançar o dado um após o outro no sentido dos ponteiros do relógio e retirar uma após a outra as varetas coloridas do feixe preso pelo anel de madeira.

Basicamente é válido :

- O anel e as varetas podem **movimentar-se** durante a retirada.
- **jogo termina, entretanto, imediatamente** quando o **feixe de varetas cai em si mesmo** e o **anel de madeira toca a superfície de jogo**. A criança, responsável por isso, perde esta rodada.

lançar o dado

Quem entre vocês possui a menor mão ? Podes iniciar o jogo e **lançar o dado**.

retirar as varetas

Qual a cor que tiraste no dado : vermelho, amarelo ou azul ?

- Retira cuidadosamente uma vareta da cor desejada do anel de madeira e coloca-a na tua frente.

valores dos pontos

A vareta te fornece **pontos valiosos** :

As azuis contam três pontos, as vermelhas contam dois pontos e as amarelas um ponto.

renunciar à retirada : entregar vareta

- **Parece-te muito perigoso** retirar uma vareta da cor tirada no dado, pois o feixe ameaça cair ?

Se já tiveres uma ou mais varetas da cor tirada pelo dado na tua frente, poderás também **renunciar à retirada** nesta rodada. Quando quiseres renunciar, deverás, entretanto, depositar de volta **uma vareta da cor tirada pelo dado** na caixa do jogo ...

Se ainda não tiveres nenhuma vareta desta cor, não poderás, infelizmente, renunciar e deves tentar ser muito cuidadoso...

nenhuma vareta da cor tirada pelo dado

- Tiraste uma **cor** com o dado da qual não se encontra mais **nenhuma vareta no feixe** ? Podes retirar uma outra vareta qualquer.

A seguir, joga a próxima criança na sequência.

final do jogo : o feixe cai...

Final do jogo :

O jogo termina...

... imediatamente, quando o feixe, na retirada de uma vareta, cai sobre si mesmo e o anel de madeira toca a superfície do jogo. A criança, responsável por isso, perde a rodada. As varetas recolhidas por ela não contam. Todas as outras contam os valores dos pontos e suas varetas.

... somente ainda 3 varetas

... **o mais tardar**, quando o anel de madeira somente for mantido por três varetas. Todas as crianças contam os seus pontos.

contar os pontos

Cada **vareta amarela** conta **um ponto**, cada **vareta vermelha** conta **dois pontos**, cada **vareta azul** conta **três pontos**.

número de pontos mais alto = vitória

Quem tiver, assim, coletado a **maioria dos pontos**, ganha o jogo.

Variante :

Joguem várias rodadas. O jogo termina quando uma criança tiver atingido um número de pontos anteriormente combinado.

Conselho :

O feixe permanece mais tempo em pé, quando o anel for colocado acima do meio. Assim poderão ser aumentadas as rodadas de jogo individuais.

Habermaaß spil nr. 4415

Ryst ikke

Et færdighedsspil for 2 – 4 spillere fra 6 – 99 år.

Spilidé: Heinz Meister
Illustration: Anja Dreier-Brückner
Spillevarighed: ca. 10 minutter



Indhold:

- 9 gule pinde (1 point)
- 9 røde pinde (2 point)
- 9 blå pinde (3 point)
- 1 træring
- 1 farveterning

kort vejledning:

Spillets formål:

Hvem har den mest rolige hånd og samler de fleste point, når pindene trækkes ud?

spilleflade

Forberedelse af spillet:

Man spiller på en flade, som ikke er for glat, f.eks. på en dug eller på et tæppe.

Det er ikke så nemt at opstille spillet, derfor bør det ældste barn overtage denne opgave:

opstilling af pinde med ring

Alle pinde holdes sammen i et bundt med den ene hånd og **træringen** skubbes ned over pindene med den anden hånd.

Ringens skubbes ned til midt på pindene.

Bundtet placeres lodret på spillefladen og

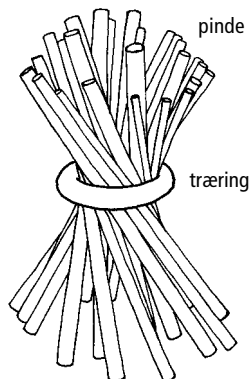
pindene drejes vifteformet mod hinanden, således at ringen sidder fast i midten og

holder pindene sammen.

Nu kan bundtet forsigtigt slippes:

Bundtet skal kunne stå selv.

Terningen lægges frem.



terning

Sådan spilles spillet:

Der spilles med uret. På omgang kaster spillerne terningerne og trækker de kulørte pinde ud af træringen.

Principielt gælder:

- **Ring og pinde** må bevæge sig, når pindene trækkes ud.
- **Spillet slutter dog omgående**, hvis **pindebundtet falder sammen** og **træringen berører spillefladen**. Den spiller, som har forårsaget dette, har tabt denne runde.

terningkast

Det barn med de mindste hænder må starte med at kaste terningen.

pind trækkes ud

Hvilken farve er blevet kastet: rød, gul eller blå?

- Forsigtigt trækker spilleren en pind i den kastede farve terningen viser ud af træringen og lægger den foran sig.

Pindene bringer de **værdifulde point**:

De blå tæller tre point, de røde pinde to point og de gule et point.

pointværdier

give afkald på at spille: Aflevering af pind

- **Ser det ud til at være for farligt** at trække en pind ud i den kastede farve terningen viser, fordi pindebundtet muligvis vil falde sammen?

Hvis du allerede har en eller flere pinde i den kastede farve terningen viser liggende foran dig, **behøver du ikke at spille** i denne runde. Hvis du vil give afkald, skal du dog **lægge en pind i den farve terningen viser** tilbage i æsken ...

- Hvis du endnu ikke har en pind i denne farve, må du ikke give afkald, men skal trække pinden meget, meget forsigtig ud ...

ingen pind i den kastede farve?

- Har du kastet en **farve**, og der er **ingen pind** i denne farve **tilbage i træringen**, må du trække en vilkårlig pind ud.

Nu er det den næste spillers tur.

spillet slutning: bundtet falder sammen ...

Spillets afslutning:

Spillet ender ...

... omgående, hvis bundtet falder sammen træringen berører spillefladen, når en pind trækkes ud. Den spiller, som har forårsaget dette, har tabt denne runde. Pindene, som han eller hun har samlet, tæller ikke. De andre børn tæller alle deres pindes point sammen.

... kun 3 pinde tilbage

... **senest**, når der er **tre pinde tilbage i træringen**. Alle børn tæller deres point sammen.

tælle point

Hver **gul pind** tæller **et point**, hver **rød pind** **to point** og hver **blå pind** **tre point**.

højeste point-antal = vundet

Den som har de **fleste point**, vinder spillet.

Variation:

Man spiller flere runder. Spillet slutter, så snart et barn har opnået det forinden aftalte pointantal.

Tip:

Bundtet bliver længere stående, når ringen placeres oven over midten. Således kan de enkelte spillerunder forlænges.