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

Geißlein, versteck dich!

Little kid, hide!
Cache-toi vite !
Geitje, verstop je!
¡Escóndete cabritillo!
Nasconditi capretto!

Copyright HABA® - Spiele Bad Rodach 2003

Geißlein, versteck dich!

Ein märchenhaftes Gedächtnisspiel für 2 - 4 Spieler von 4 - 99 Jahren.
Mit Spielvariante für jüngere Kinder.

Spielidee: Christine & Wolfgang Lehmann
Illustration: Silvio Neuendorf
Spieldauer: ca. 15 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?

Wer etwas genauer erfahren möchte, was in dem Märchen „Der Wolf und die sieben Geißlein“ passiert, kann es am Ende dieser Spielregel nachlesen.

Spielinhalt

6 farbige Verstecke
30 Geißlein
1 Wolf
1 Farbwürfel mit sechs verschiedenen Farben
1 Farbwürfel mit drei Farben (für die einfache Spielversion)
1 Spielanleitung

** Eine Geiß ist eine Ziege, Geißlein sind Ziegenkinder.*

7 Geißlein retten

Spielziel

Welches Kind kann sich gut merken, wie viele Geißlein sich in welchem Versteck befinden, und schafft es, sieben von ihnen vor dem Wolf zu retten?

je 5 Geißlein unter Versteck, Wolf in die Mitte, Würfel bereitlegen

Spielvorbereitung

Es gibt sechs farbige Verstecke: Waschschüssel (grün), Spüle (gelb), Ofen (rot), Bett (orange), Tisch (lila), Schrank (blau). Ordnet sie zu einem Kreis an und legt fünf Geißlein unter jedes. Stellt den Wolf in die Kreismitte und legt den Farbwürfel mit den sechs Farben bereit.

Der dreifarbige Würfel wird nur für die einfache Spielvariante benötigt und zur Seite gelegt.

würfeln, Anzahl der Geißlein unter diesem Versteck sagen

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Das jüngste Kind beginnt und würfelt einmal.
Dann überlegt es, wie viele Geißlein sich unter dem Versteck der gewürfelten Farbe befinden, und sagt laut die vermutete Anzahl. Anschließend hebt es das Versteck hoch und zählt die Geißlein, um die Anzahl zu kontrollieren.

richtig: Geißlein nehmen

- **Hat es die richtige Anzahl genannt?**
  Es darf eines der gerade abgezählten Geißlein nehmen und vor sich ablegen. Danach stülpt es das Versteck wieder über die restlichen Geißlein.

falsch: Wolf nehmen

- **Hat es eine falsche Anzahl genannt?**
  Oje! Nun wird der Wolf aufmerksam! In dieser Runde kann leider kein Geißlein gerettet werden. Stattdessen muss das Kind den Wolf zu sich nehmen. Danach ist das nächste Kind an der Reihe.
  Der Wolf bleibt so lange bei dem Kind, bis ein anderes Kind eine falsche Anzahl nennt.

Achtung:
Nennt ein Kind eine falsche Anzahl und der Wolf steht gerade bei ihm?
Oje, oje!Nun muss es eines seiner bereits geretteten Geißlein abgeben. Der Wolf hat das Geißlein gefangen und es wird mit ihm zusammen in die Kreismitte gestellt.
Hat das Kind noch kein Geißlein, muss es auch keines abgeben. Der Wolf bleibt jedoch bei ihm stehen.

Ein zweites Mal falsch? Geißlein abgeben

Danach ist das nächste Kind an der Reihe und würfelt.

Später im Spiel gibt es auch leere Verstecke.
Hat ein Kind richtig vermutet, dass ein Versteck leer ist? Es darf erneut würfeln. Dies kann sich mehrmals wiederholen und zwar so lange, bis das Kind entweder ein Geißlein retten kann oder eine falsche Anzahl von Geißlein nennt.

Spielende

Das Spiel endet, ...

- sobald das erste Kind sieben Geißlein retten konnte und so gewinnt

  7 Geißlein gerettet = Sieg

  oder

- sobald der Wolf sechs Geißlein gefangen hat. In diesem Fall gewinnt der Wolf und alle Kinder verlieren gemeinsam.

  Wolf hat 6 Geißlein = alle verlieren!

Spielvariante für kleine Geißleinretter

Einfacher wird das Spiel, wenn nur mit dem gelben, roten und blauen Versteck und dem dreifarbigen Würfel gespielt wird. Auch hier werden je fünf Geißlein unter die Verstecke gelegt, der Wolf kommt aus dem Spiel. Gewonnen hat das Kind, das zuerst vier Geißlein gerettet hat.

Der Wolf und die sieben Geißlein

Es war einmal eine alte Geiß, die hatte sieben junge Geißlein.

Eines Tages musste sie in den Wald gehen und warnte ihre Kinder vor dem Wolf.
„Wenn er hereinkommt", sagte sie, „frisst er euch mit Haut und Haar.
Aber an seiner rauen Stimme und an seinen schwarzen Füßen werdet ihr ihn erkennen."
Es dauerte nicht lange, da klopfte auch schon jemand an die Tür und rief: „Macht auf, ihr lieben Kinder! Eure Mutter ist wieder da und hat jedem von euch etwas mitgebracht." Aber die Geißlein hörten an der rauen Stimme, dass es der Wolf war, und sie machten nicht auf.
Etwas später kam er wieder. Dieses Mal hatte er Kreide gefressen, um seine Stimme weich zu machen. Doch an seiner schwarzen Pfote erkannten ihn die Geißlein trotzdem.
Beim dritten Mal jedoch gelang es ihm, sie zu überlisten: Er zeigte seine mit Mehl gefärbte Pfote und da öffneten sie ihm die Tür.
Oje, das war schlimm: Obwohl sich alle schnell versteckten, fand er sechs von ihnen und schluckte sie mit einem einzigen Bissen herunter. Nur das Kleinste fand er nicht, denn es hatte sich in der Wanduhr verkrochen.

Der Wolf ging davon, um sich auf einer Wiese schlafen zu legen.
Als die Geiß nach Hause kam und nur ein einziges Geißlein wiederfand, da war ihr Unglück groß. Gemeinsam mit ihrem letzten Kind ging sie hinaus und fand bald den schlafenden Wolf. Sein dicker Bauch wackelte mal hin, mal her und so hoffte sie, dass ihre sechs Kinder vielleicht noch am Leben seien. Kurzum schnitt die Geiß dem Wolf den Bauch auf, holte alle Geißlein hervor und gemeinsam legten sie dem Vielfraß schwere Steine in den Bauch. Dann nähte die Geiß ihm den Wanst wieder zu.
Als der Wolf aufwachte, hatte er großen Durst. Er ging zu einem Brunnen und beugte sich gierig über den Rand. Doch die Wackersteine waren so schwer! Sie zogen den Wolf ganz in den Brunnen hinein und dort ertrank er.
Die Geißlein und ihre Mutter jedoch, die waren nun wieder fröhlich vereint, tanzten um den Brunnen herum und sangen: „Der Wolf ist tot, der Wolf ist tot, vorbei ist es mit unsrer Not!"

Little kid, hide!

A fairy-tale memory game for 2 - 4 players aged 4 to 99.
Includes variation for younger players.

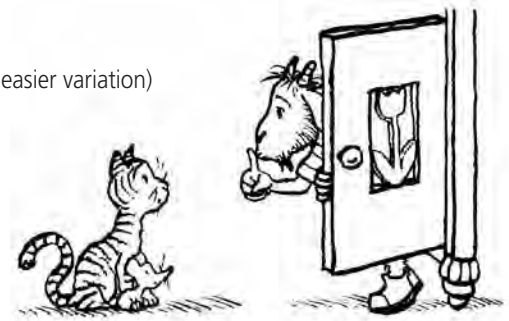
Author: Christine & Wolfgang Lehmann
Illustrations: Silvio Neuendorf
Length of the game: 15 minutes approx.

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 themselves quickly. Will the wolf find them?

Whoever wants to know the details of the fairy-tale "The wolf and the seven little kids", can read it at the end of these instructions.

Contents

6 colored hiding places
30 little kids
1 wolf
1 color die with six different colors
1 color die with three colors (for the easier variation)
1 set of game instructions



** Mother goats are called nanny-goats, daddy goats are billy goats and little baby goats are kids.*

Aim of the game

save 7 little kids

Who will remember well how many little kids are under which hiding place and succeed in saving seven of them from being caught by the wolf?

Preparation

place 5 little kids underneath each hiding place, wolf in the center, get ready die

There are six colored hiding places: wash bowl (green), kitchen sink (yellow), oven (red), bed (orange), table (purple), cupboard (blue). Arrange them in a circle and place 5 little kids underneath each of them. Place the wolf in the center and get the color die ready with the six colors.

The die with three colors is needed only for the easier variant and kept apart.

How to play

throw the die

say number of kids underneath the hiding place

Play in a clockwise direction. The youngest player starts and throws the die.
Then they try to remember how many little kids are under the hiding place of the color on the die and announce the number they think correct.
The player then lifts the hiding place to check their answer by counting the number of little kids that match the color on the die.

right: take goat

- **Was it the right number?**
  They may take one of the little kids there and place it in front of them. Then the remaining goats are hidden again.

wrong: take wolf

- **Was the number wrong?**
  Oh, dear! The wolf starts to take notice. In this round, unfortunately, no little kid can be saved. Instead, the player in question has to take the wolf, and it's the turn of the next player.
  The wolf stays with this player until another player guesses a wrong number.

Watch out:
A player says a wrong number and they have the wolf? Oh dear! They have to return one of the little kids they had already saved. The wolf has caught the little kid. Both, wolf and kid are placed in the center of the circle. If the player doesn't have any little kids yet they don't have to turn any in. The wolf however stays with the player.

2nd time wrong: turn in goat

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

Later during the game there will be empty hiding places.
Did a player guess right that a hiding place is empty? They may throw the die again. This type of play may be repeated various times until the player is able to save a little kid or guess incorrectly.

End of game

The game ends as soon as …

- a player has saved seven little kids thus winning the game

  7 kids saved: winner

  or

- the wolf has caught six little kids. Then the wolf wins and all the players lose together.

  wolf has 6 kids: all players lose!

Variant for younger saviors of little kids

The game becomes easier if only the yellow, red and blue hiding places and thus the die with the three colors are used. Again five little kids are hidden underneath the hiding places, the wolf is kept apart. The player who first saves four little kids, wins the game.

The Wolf and the Seven Little Goats

ENGLISH

Once upon a time there was an old goat and her seven little kids.

One day when she had to to set off to the forest, she warned her children to be beware of the wolf. "If he manages to get in, he will swallow you up whole", she says. "But you will recognize him by his rough voice and his black feet."
Indeed, not long had passed before somebody knocked at the door and shouted: "Open up, you darling little children! Your mother has returned and has brought a little present for you all". The little kids however knew by the rough voice that it was the wolf and did not open the door.
Some time later he returned. This time he had eaten chalk in order to soften his voice. But once again the kids recognized him by his black paws.
The third time however he outwitted them. He showed them his paws which were snowy white after he had dipped them in lour. The wolf fooled the little kids and they opened they door for him.
Oh dear, disaster! Even though they all hid away as quickly as they could, he found six of them and swallowed them up in one big bite. Only the smallest one managed to escape as the wolf didn't find it as it had crept into the wall clock.

The wolf satisfied and sleepy, slunk away to rest in a meadow.
When the nanny goat returned home and only found a single little kid she was very upset. Together with the only little kid left to her, she went off and soon found the sleeping wolf. His big belly was wriggling from one side to the other side and suddenly she hoped that her six little kids were still alive. Without a second thought she sliced open the wolf's belly and extracted all the little kids. Then together they put heavy stones into the wolf's belly and sewed up his tummy again.
When the wolf woke up, he was very thirsty. He went to a fountain and full of thirst lent himself over the edge. But the lumps of rock were very heavy! Weighed down by the stones the wolf toppled into the fountain, where he drowned.
The little goats and their mother, on the other side, were happily united again, danced around the font and sang: "The wolf is dead, the wolf is dead, our troubles have fled".

Cache-toi vite !

Un fabuleux jeu de mémoire pour 2 à 4 joueurs de 4 à 99 ans.
Avec une variante pour les joueurs les plus jeunes.

Idée : Christine & Wolfgang Lehmann
Illustration : Silvio Neuendorf
Durée d'une partie : env. 15 minutes

FRANÇAIS

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 parvenu à rentrer dans la maison. Heureusement que les chevreaux ont vite pu se cacher. Le loup va-t-il les trouver ?

Celui qui voudra connaître la réponse pourra lire la suite de l'histoire « Le loup et les sept chevreaux » à la fin de la règle.

Contenu

6 cachettes de couleur
30 chevreaux
1 loup
1 dé multicolore (6 couleurs)
1 dé multicolore (3 couleurs, pour la variante simplifiée)
1 règle du jeu

But du jeu

sauver 7 chevreaux

Quel joueur devinera le nombre de chevreaux cachés sous une cachette et pourra en sauver sept avant qu'ils ne tombent entre les pattes du loup ?

Préparatifs

mettre 5 chevreaux sous une cachette, le loup au milieu, préparer le dé

Il y a six cachettes de différentes couleurs : la baignoire (verte), le lavoir (jaune), le poêle (rouge), le lit (orange), la table (violette), l'armoire (bleue).
Les poser en cercle et mettre cinq chevreaux sous chaque cachette. Mettre le loup au centre du cercle et préparer le dé multicolore à 6 couleurs.

Le dé multicolore à 3 couleurs sera utilisé pour la variante plus simple

Déroulement de la partie

lancer le dé, annoncer le nombre de chevreaux cachés

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus jeune commence et lance une fois le dé.
Il réfléchit alors avant d'annoncer combien de chevreaux sont dans la cachette de la couleur du dé. Il soulève la cachette et vérifie s'il a annoncé le bon nombre en comptant les chevreaux.

bon nombre : prendre un chevreau

- **Il a annoncé le bon nombre ?**
  I a le droit de prendre l'un des chevreaux qu'il vient de compter et le pose devant lui. Il le pose devant lui. Ensuite, il remet la cachette sur les chevreaux restants.

mauvais nombre : prendre le loup

- **Il s'est trompé ?**
  Aïe ! Le loup va pointer son museau ! Le joueur ne pourra pas sauver de chevreau pendant ce tour et devra prendre le loup. C'est alors au tour du joueur suivant.
  Ce joueur gardera le loup jusqu'à ce qu'un joueur se trompe à son tour.

Attention :
Est-ce que c'est le joueur qui a déjà le loup qui annonce à nouveau un mauvais nombre ?
Pas de chance ! Il redonne l'un des chevreaux qu'il avait déjà sauvés. Comme le loup vient d'enlever le chevreau, on les pose tous les deux au milieu du cercle.
Si le joueur n'a encore pas de chevreaux, il n'en donne pas, mais garde le loup.

encore une fois le mauvais nombre : redonner le chevreau

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

Plus tard au cours de la partie, il y aura des cachettes vides.
Un joueur a-t-il bien deviné que la cachette était vide ? Il lance le dé encore une fois. Cela peut se répéter plusieurs fois, c'est-à-dire jusqu'à ce que le joueur sauve un chevreau ou devine mal le nombre de chevreaux.

Fin de la partie

La partie est terminée ...

- dès qu'un joueur a pu sauver en premier sept chevreaux, il gagne la partie ;

7 chevreaux sauvés = victoire !

ou

- dès que le loup a enlevé sept chevreaux. Dans ce cas, c'est le loup qui gagne et les joueurs perdent tous ensemble !

Le loup a enlevé 6 chevreaux = tous ont perdu !

Variante pour les joueurs les plus jeunes

On pourra simplifier le jeu en ne jouant qu'avec les cachettes jaune, rouge et bleue et le dé aux trois couleurs. Ici aussi, cacher cinq chevreaux sous chaque cachette, on ne joue pas avec le loup.
Le gagnant sera celui qui aura sauvé en premier 4 chevreaux.

Le loup et les sept chevreaux

Il était une fois une vieille chèvre qui avait sept chevreaux.

Un jour qu'elle devait partir dans la forêt, elle fit ses recommandations à ses petits en leur disant de se méfier du loup.
« S'il rentre dans la maison », dit-elle, « il ne va faire de vous qu'une seule bouchée. Mais vous le reconnaîtrez à sa grosse voix et à ses pattes noires ».
Elle était à peine partie qu'on frappa à la porte. Quelqu'un dit tout fort : « Ouvrez-moi la porte, mes petits chéris ! Votre maman est de retour et elle a rapporté quelque chose pour chacun d'entre vous ». Mais les chevreaux reconnurent à la grosse voix que c'était le loup et ils n'ouvrirent pas la porte.
Un peu plus tard, il frappa à nouveau à la porte. Cette fois, il avait mangé de la craie pour adoucir sa voix. Mais les chevreaux le reconnurent à ses grosses pattes noires.
A sa troisième tentative, il réussit cependant à les tromper. Il montra ses pattes qu'il avait passées dans la farine et les chevreaux lui ouvrirent la porte.
Quelle catastrophe ! Bien qu'ils aient tous pu se cacher, il en trouva six et les avala d'une seule bouchée. Seul le dernier qui s'était caché dans l'horloge ne fut pas mangé.
Le loup sortit et alla s'allonger dans un pré pour faire une sieste.

Lorsque la chèvre revint à la maison et ne trouva qu'un seul chevreau, son chagrin fut grand. Avec son petit dernier, elle sortit de la maison et trouva bientôt le loup endormi. Comme son énorme ventre n'arrêtait pas de bouger, elle pensa que ses chevreaux étaient encore vivants. Elle lui ouvrit le ventre et en sortit les six chevreaux. Puis, tous ensemble, ils mirent de gros cailloux à la place et elle lui recousit la panse.
Lorsque le loup se réveilla, il avait très soif. Il alla vers un puits et se pencha par dessus la margelle. Comme les pierres pesaient lourd dans son ventre, il perdit l'équilibre et tomba dans le puits où il se noya.
Heureux d'être à nouveau réunis, les chevreaux et la chèvre dansaient de joie autour du puits en chantant : « Le loup est mort, le loup est mort, fini nos soucis ! »

Geitje, verstop je!

Een sprookjesachtig geheugenspel voor 2 - 4 spelers van 4 - 99 jaar.
Met spelvarianten voor jongere kinderen.

Spelidee: Christine & Wolfgang Lehmann
Illustraties: Silvio Neuendorf
Speelduur: ca. 15 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 verstoppen. Zal de wolf hen vinden?

Wie precies te weten wil komen, wat er in het sprookje “De wolf en de zeven geitjes“ gebeurt, kan het aan het einde van deze spelregels nalezen.

Spelinhoud

6 gekleurde schuilplaatsen
30 geitjes
1 wolf
1 gekleurde dobbelsteen met zes verschillende kleuren
1 gekleurde dobbelsteen met driekleuren
(voor de eenvoudige spelvariant)
spelregels

Doel van het spel

7 geitjes redden

Welk kind kan goed onthouden hoeveel geitjes zich in welke schuilplaats bevinden en slaagt er in om er zeven van de wolf te redden?

Spelvoorbereiding

5 geitjes onder elke schuilplaats, wolf in het midden, dobbelsteen klaar

Er zijn zes gekleurde schuilplaatsen: wasteil (groen), aanrecht (geel), fornuis (rood), bed (oranje), tafel (lila), kast (blauw).
Leg ze in een cirkel uit en doe telkens vijf geitjes onder elke schuilplaats.
Zet de wolf in het midden van de cirkel en leg de dobbelsteen met de zes kleuren klaar.

De dobbelsteen met drie kleuren is alleen voor de eenvoudigere spelvariant nodig en wordt apart gelegd.

NEDERLANDS

Speelverloop

Gooien, aantal geitjes onder deze schuilplaats zeggen

Er wordt kloksgewijs om beurten gespeeld. Het jongste kind begint en gooit één keer met de dobbelsteen.
Daarna denkt het na over hoeveel geitjes er zich onder de schuilplaats van de gegooide kleur bevinden, en zegt hardop het vermoede aantal.
Vervolgens pakt het de schuilplaats op en telt de geitjes om zijn vermoeden te controleren.

Goed: geitje pakken

- **Heb je het juiste aantal genoemd?**
  Het mag één van de zojuist nagetelde geitjes pakken en voor zich neerleggen. Daarna plaatst het de schuilplaats weer over de overgebleven geitjes.

Fout: wolf pakken

- **Heb je een verkeerd aantal genoemd?**
  Ojee: nu gaat de wolf opletten! Gedurende deze beurt kan helaas geen geitje worden gered en in plaats hiervan moet het kind de wolf bij zich neerzetten. Daarna is het volgende kind aan de beurt. De wolf blijft net zolang bij het kind staan, tot een ander kind een verkeerd aantal noemt.

Opgelet:
noemt een kind een verkeerd aantal en staat de wolf al bij hem?
Ojee, ojee: nu moet het één van zijn al geredde geitjes afstaan. De wolf heeft het geitje gevangen en beide worden samen in het midden van de cirkel neergezet.
Als een kind nog geen geitje heeft, hoeft het er ook geen een af te staan. De wolf blijft echter bij hem staan.

2e keer fout: geitje wegleggen

Daarna is het volgende kind aan de beurt en gooit met de dobbelsteen.

Later in het spel zijn er ook lege schuilplaatsen.
Heeft een van de kinderen juist vermoed dat een schuilplaats leeg is? Het mag nog eens gooien. Dit kan zich verschillende keren herhalen, en wel net zo lang tot het kind ofwel een geitje kan redden, dan wel een verkeerd aantal geitjes noemt.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen, ...

- zodra een van de kinderen als eerste zeven geitjes heeft gered en zo het spel wint

  7 geitjes gered = gewonnen

  of

- zodra de wolf zes geitjes heeft gevangen. In dat geval heeft de wolf gewonnen en hebben de kinderen met z'n allen tegelijk verloren.

  wolf heeft 6 geitjes = allen verloren!

Spelvarianten voor kleinere geitenreddertjes

Het spel wordt eenvoudiger, wanneer er slechts met de gele, rode en blauwe schuilplaats en de driekleurige dobbelsteen gespeeld wordt. Ook hier worden er telkens vijf geitjes onder elke schuilplaats gelegd, de wolf wordt uit het spel genomen. Het kind dat als eerste vier geitjes heeft gered, heeft gewonnen.

De wolf en de zeven geitjes

Er was eens een oude geit, die zeven jonge geitjes had.

Op een dag moest ze het bos ingaan en waarschuwde haar kinderen voor de wolf. „Als hij naar binnen komt, eet hij jullie met huid en haar op. Maar jullie kunnen hem herkennen aan zijn rauwe stem en aan zijn zwarte voeten."
Het duurde niet lang, of daar werd aan de deur geklopt en een stem riep: „Doe open, lieve kinderen! Jullie moeder is weer terug en heeft voor ieder van jullie wat meegebracht." Maar de geitjes hoorden aan zijn rauwe stem dat het de wolf was en deden niet open.
Even later kwam hij weer terug. Dit keer had hij krijt gegeten om zijn stem zacht te maken. Maar desondanks herkenden de geitjes hem aan zijn zwarte poten.
De derde keer slaagde hij er echter in om hen te slim af te zijn: hij liet zijn met meel gekleurde poten zien en zo deden ze de deur voor hem open.
Ojee, dat was pas erg. Hoewel ze zich allemaal snel verstopten, vond hij er zes en slokte hen in één hap naar binnen. Slechts het kleinste kon hij niet vinden, want het was in de hangklok gekropen.

De wolf ging weg om in de wei te gaan liggen slapen.
Toen moeder geit thuiskwam en maar een enkel geitje terugvond, was ze erg ongelukkig. Samen met haar laatste kind ging ze naar buiten en vond al snel de slapende wolf. Zijn dikke buik bewoog zich nu eens naar links, dan weer naar rechts en daarom dacht ze dat haar zes kinderen misschien nog in leven waren. Om kort te gaan, de geit sneed de buik van de wolf open, haalde alle geitjes tevoorschijn en gezamenlijk legden ze zware stenen in de buik van de veelvraat. Daarna naaide de geit zijn dikke pens weer dicht.
Toen de wolf wakker werd, had hij heel erge dorst. Hij liep naar een put en boog zich gretig over de rand. Maar de rotsblokken waren o zo zwaar! Ze trokken de wolf helemaal over de rand van de put waarin hij verdronk.
De geitjes en hun moeder waren echter weer vrolijk herenigd, dansten rond de put en zongen: „De wolf is dood, de wolf is dood, voorbij is onze nood!"

¡Escóndete cabritillo!

Un juego fabuloso de memoria para 2 a 4 jugadores de 4 a 99 años.
Con una variante del juego para niños más pequeños.

Idea del juego: Christine & Wolfgang Lehmann
Ilustraciones: Silvio Neuendorf
Duración de la partida: 15 minutos aprox.

Antes de que mamá cabra vaya al bosque, avisa a sus hijos diciendo: "Tened cuidado con el lobo." Aunque los cabritillos están muy atentos, el lobo es muy astuto y logra entrar en la casa. Por suerte, los cabritillos pueden esconderse rápidamente. ¿Los encontrará el lobo?

Quien desee saber lo que pasa en el cuento de "El lobo y los siete cabritillos" , puede leerlo al final de estas instrucciones de juego.

Contenido del juego

6 escondites de color
30 cabritillos
1 lobo
1 dado de seis colores diferentes
1 dado de tres colores (para la versión sencilla del juego)
Instrucciones de juego

ESPAÑOL

Objetivo del juego

salvar 7 cabritillos

¿Qué niño puede memorizar bien cuántos cabritillos se encuentran en los escondites y logra salvar a siete de ellos del astuto lobo?

Preparación

5 cabritillos escondidos, lobo en medio, dado preparado

Existen seis escondites de color (bañera verde, pica amarilla, horno rojo, cama naranja, mesa lila, armario azul).
Colocad los escondites en un círculo y poned cinco cabritillos debajo de cada uno.
Situad al lobo en el centro del círculo y preparad el dado de seis colores.

Cómo se juega

tirar dado, decir número de cabritillos en este escondite

Se juega por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Empieza el niño más pequeño y tira el dado una vez.
Di a tus compañeros cuántos cabritillos se encuentran debajo del escondite del color que te ha salido.
Seguidamente levanta el escondite y, para comprobarlo, cuéntalos.

correcto: coger cabritillo

- **¿Has dicho el número correcto?**
  Entonces puedes coger uno de los cabritillos del escondite y colocarlo delante de ti. Seguidamente vuelve a colocar el escondite encima de los cabritillos que quedan.

falso: coger lobo

- **¿Has dicho un número equivocado?**
  ¡Vaya! El lobo se da cuenta. Lamentablemente no puede salvarse ningún cabritillo y el niño debe quedarse con el lobo. Después le toca el turno al siguiente niño.
  El lobo se quedará con el niño hasta que otro niño diga un número equivocado.

Atención:
Si un niño dice un número equivocado y tiene el lobo tendrá que devolver uno de sus cabritillos ya salvados. El lobo ha cogido al cabritillo y se pone en el centro del círculo con el cabritillo. Si el niño todavía no tiene ningún cabritillo no pasa nada, pero se queda de nuevo con el lobo.

¿Segundo error? Devolver cabritillo

Ahora es el turno del siguiente jugador y tira el dado.

Más tarde en el juego también encontraréis escondites vacíos.
Si un niño ha dicho correctamente que un escondite está vacío, entonces puede tirar de nuevo el dado. Esto puede repetirse varias veces, hasta que el niño pueda salvar a un cabritillo o diga un número equivocado de cabritillos.

Fin del juego

El juego termina...

- en cuanto el primer niño haya salvado siete cabritillos y gane la partida

  7 cabritillos salvados = ganador

  o

- en cuanto el lobo haya cogido seis cabritillos. En este caso gana el lobo y los niños pierden todos juntos.

  Lobo tiene 6 cabritillos = ¡todos pierden!

Variante del juego para pequeños salvadores de cabritillos

El juego se hace más sencillo si sólo se juega con los escondites amarillo, rojo y azul y el dado de tres colores. En este caso se colocan cinco cabritillos debajo de cada escondite pero se saca al lobo del juego. Gana el niño que salva primero a cuatro cabritillos.

Cuento “El lobo y los siete cabritillos”

Érase una vez una cabra que tenía siete jóvenes cabritillos.

Un día tuvo que ir al bosque y avisó a sus hijos por si venía el lobo: “Si entra”, dijo, “¡os comerá enteros!, pero lo reconoceréis por su voz ronca y sus patas negras”.
No pasó mucho tiempo y ya llamó alguien a la puerta y dijo: “Abrid, queridos niños. Vuestra madre ya ha vuelto y os trae una sorpresa para cada uno de vosotros.” Pero los cabritillos se dieron cuenta, por su voz ronca, de que era el lobo y no abrieron.
Un poco más tarde, volvió. Esta vez había comido tiza para suavizar su voz. Pero los cabritillos lo reconocieron por sus patas negras.
Pero logró engañarlos la tercera vez. Enseñó su pata teñida con harina y entonces le abrieron la puerta.
¡Vaya! Que mala suerte. Aunque todos se escondieron rápidamente, encontró a seis de ellos y los devoró enteros de un solo bocado. Al último y más pequeño de los cabritillos, que se había escondido en el reloj de pared, no lo encontró.

El lobo salió para echarse una siesta en el césped.
Cuando la mamá cabra volvió a casa y encontró un solo cabritillo, se puso muy triste. Junto con su último hijo salió y encontró al lobo durmiendo. Su abultada barriga se balanceaba de un lado al otro, así que ella supuso que sus seis hijos todavía estaban vivos.
Sin pensárselo un momento, la mamá cabra abrió la barriga del lobo con un cuchillo, sacó a todos los cabritillos y todos juntos colocaron pesadas piedras dentro de la barriga del comilón. Entonces la mamá cabra volvió a cerrar la barriga con hilo de coser.
Cuando el lobo se despertó, tuvo mucha sed. Fue a un pozo y se inclinó sediento por el borde. Pero las piedras eran tan pesadas que arrastraron al lobo dentro del pozo y se ahogó.
Los cabritillos y su madre están de nuevo todos reunidos, bailando alrededor del pozo y cantando: “Ha muerto el lobo, ha muerto el lobo”.

Nasconditi capretto!

Un favoloso gioco di memoria favoloso per 2 - 4 giocatori dai 4 ai 99 anni.
Con variante di gioco per i più piccoli.

Ideatore: Christine & Wolfgang Lehmann
Illustratore: Silvio Neuendorf
Durata del gioco: ca. 15 minuti

Prima di andare nel bosco, la mamma capra dice ai suoi figlioletti: "Fate attenzione al lupo cattivo!". Ma nonostante i capretti stiano in guardia, il lupo furbastro é riuscito ad entrare nella casa. Per fortuna i capretti si sono nascosti. Riuscirà il lupo a scovarli?

Chi vuole sapere con esattezza come si svolge la favola "Il lupo e i sette capretti", può leggerlo alla fine del regolamento.

Contenuto del gioco

6 nascondigli colorati
30 capretti
1 lupo
1 dado con sei colori diversi
1 dado con tre colori (per la variante di gioco più facile)
1 istruzioni di gioco

Durata del gioco

Salvare 7 capretti

Quale bambino riesce a memorizzare quanti capretti si trovano nello stesso nascondiglio e a salvarli dal lupo?

Preparazione del gioco

5 capretti nel nascondiglio, lupo al centro, dado pronto

Ci sono sei nascondigli colorati: bacinella per lavarsi (verde), lavabo (giallo), forno (rosso), letto (arancione), tavolo (viola) , armadio (blu).
Disponeteli in cerchio e nascondete 5 capretti sotto ogni nascondiglio.
Posizionate il lupo al centro del cerchio e tenete pronto il dado con i sei colori.

Il dado con i tre colori viene utilizzato solo per la variante di gioco più facile.

Svolgimento del gioco

lanciare il dado, comunicare il numero di capretti nascosti sotto nel nascondiglio

Si gioca in senso orario. Inizia il bambino più piccolo, che lancia il dado una volta.
Ora deve ricordarsi il numero di capretti che si trovano nel nascondiglio corrispondente al colore del dado e deve comunicarlo agli altri. Poi scopre il nascondiglio; per verificare la sua risposta, deve contare i capretti.

giusto: prendere il capretto

- **Ha indovinato il numero giusto?**
  Può prendere uno dei capretti contati e deporlo davanti a se. Poi nasconde di nuovo i restanti capretti.

sbagliato: prendere il lupo

- **Non ha indovinato il numero giusto?**
  Ahimé: Ora il lupo li ha scovati! Purtroppo per questo giro non si salva nessun capretto, ma il bambino deve prendere il lupo. Poi tocca al prossimo giocatore.
  Il lupo resta dal bambino fino a quando un altro bambino sbaglia il numero dei capretti.

Attenzione:
se un bambino sbaglia il numero dei capretti, ma detiene già il lupo?
Ahimé, Ahimé: Ora deve cedere uno dei capretti che aveva sal vato. Il lupo ha catturato il capretto e viene posizionato al centro insieme al capretto.
Se il bambino non ha ancora salvato un capretto, non dovrà cederlo. Comunque il lupo rimane in suo possesso.

Sbagliato per l a seconda volta? cedere capretto

Poi tocca al prossimo giocatore lanciare i dadi.

Durante il gioco ci sono anche nascondigli vuoti.
Un bambino è riuscito ad indovinare che il nascondiglio era vuoto? A questo punto può lanciare ancora i dadi finche riesce a salvare un capretto oppure sbaglia il numero dei capretti.

Fine del gioco

Il gioco finisce, ...

- quando il primo bambino è riuscito a salvare i capretti e quindi vince

7 capretti salvati = vittoria

oppure

- quando il lupo è riuscito a catturare 6 capretti. In questo caso vince il lupo e tutti i bambini perdono insieme.

Il lupo ha 6 capretti = tutti perdono

Varianti di gioco per salvatori più piccoli

Il gioco si fa più facile, se si gioca solo con i nascondigli giallo, rosso e blu e con il dado a tre colori. Anche qui vengono posizionati 5 capretti sotto ogni nascondiglio e il lupo esce dal gioco. Vince il bambino che salva per primo i capretti.

Il lupo e i sette capretti

C'era una volta una vecchia capra che aveva sette piccoli capretti.

Un giorno dovette andare nel bosco e mise i suoi figli in guardia dal lupo. "Se arriva", disse, "vi divora in un solo boccone. Ma voi lo riconoscerete dalla voce rauca e dalle zampe nere."
Non passò molto tempo, quando qualcuno bussó alla porta dicendo: "Aprite, cari bambini! La mamma è tornata e ha portato una sorpresa a ciascuno di voi." Ma i capretti riconobbero il lupo dalla voce e non gli aprirono.
Poco dopo il lupo ritornò. Questa volta aveva inghiottito del gesso, per rendere più morbida la sua voce. Ma i capretti lo riconobbero dalle zampe nere.
Alla terza volta riuscì a ingannarli: Mostrò la sua zampa imbiancata con la farina e loro aprirono la porta.
Ahimé, che terrore: Anche se tutti riuscirono a nascondersi rapidamente, lui ne scovò sei e li divorò in un solo boccone. Solo il più piccolo riuscì a salvarsi perché si era nascosto nell'orologio a muro.

Il lupo se ne andò per schiacciare un pisolo pisolino sul prato.
Quando mamma capra tornò a casa e ritrovò un solo capretto, fu grande la sua disperazione. Insieme al capretto rimastole uscì dalla casa e trovò il lupo che dormiva. La sua pancia grande si muoveva a destra e a sinistra e lei sperava che i suoi sei figli fossero ancora vivi. A quel punto tagliò la pancia del lupo, tirò fuori tutti i capretti e, insieme, riempirono la pancia del lupo con pietre pesanti. Poi la capra ricucì la pancia.
Quando il lupo si risvegliò, ebbe una gran sete. Andò al pozzo e si chinò oltre il bordo. Ma le pietre erano tanto pesanti che tirarono il povero lupo giù per il pozzo e lui annegò.
I capretti e la loro mamma erano di nuovo uniti, felici e contenti, e ballarono intorno al pozzo, cantando: "il lupo è morto, il lupo è morto, è finita la nostra cattiva sorte!"

Liebe Kinder, liebe Eltern,
nach einer lustigen Spielerunde fehlt diesem HABA-Spiel plötzlich ein Teil des Spielmaterials und es ist nirgendwo wiederzufinden? Kein Problem! Unter **www.haba.de/Ersatzteile** können Sie nachfragen, ob das Teil noch lieferbar ist.

Dear Children and Parents,
After a fun round, you suddenly discover that a part of this HABA game is missing and nowhere to be found? No problem! At **www.haba.de/Ersatzteile** you can find out whether this part is still available for delivery.

Chers enfants, chers parents,
Après une partie de jeu amusante, vous vous rendez compte qu'il manque soudain une pièce au jeu HABA et vous ne la trouvez nulle part. Pas de problème ! Vous pouvez demander via **www.haba.de/Ersatzteile** si la pièce est encore disponible.

Beste ouders, lieve kinderen,
Na een leuke spelronde ontbreekt plotseling een deel van het spelmateriaal en is niet meer te vinden. Geen probleem! Onder **www.haba.de/Ersatzteile** kunt u altijd navragen of het nog verkrijgbaar is.

Queridos niños, queridos padres:
Después de una entretenida ronda de juego se descubre repentinamente que falta una pieza del material de juego que no se puede encontrar en ninguna parte. ¡Ningún problema! En **www.haba.de/Ersatzteile** podrá consultar si esta pieza está disponible como repuesto.

Cari bambini e cari genitori,
dopo una divertente partita improvvisamente manca un pezzo di questo gioco HABA e non si riesce a trovare da nessuna parte? Nessun problema! Sul sito **www.haba.de/Ersatzteile** (ricambi) potete chiedere se il pezzo è ancora disponibile.

Queridos pais, queridas crianças,
Depois de alguns jogos engraçados verficou-se a falta de algumas peças que não conseguem ser encontradas. Não faz mal! Sob **www.haba.de/Ersatzteile** pode perguntar se a peça ainda é disponível.

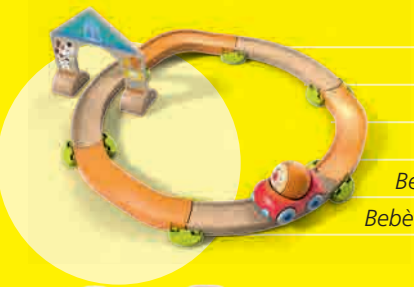
Kære børn, kære forældre,
det kan forekomme at man efter en sjov omgang med dette HABA-spil ikke kan finde reglerne mere. Intet problem! Du kan spørge om nogle nye såfremt de stadigvæk kan leveres på hjemmesiden **www.haba.de/Ersatzteile**.

Kära barn, kära föräldrar!
Efter en skojig spelrunda saknas plötsligt en bit ur spelmaterialet från detta HABA-spel och vi kan inte hitta det.Ingetproblem! Titta på webbsidan **www.haba.de/Ersatzteile** och fråga om biten kan levereras.

Kedves Gyerekek! Kedves Szülők!
Egy vidám játék után hirtelen hiányzik ennek a HABA játéknak egy darabja és sehol sem találják. Semmi gond! A **www.haba.de/Ersatzteile** alatt megkérdezhetik, hogy raktáron van-e még az a darab.

Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds
Créateur pour enfants joueurs · Uitvinders voor kinderen
Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini



Baby & Kleinkind
Infant Toys
Jouets premier âge
Baby & kleuter
Bebé y niño pequeño
Bebè & bambino piccolo

Geschenke
Gifts
Cadeaux
Geschenken
Regalos
Regali

Kugelbahn
Ball Track
Toboggan à billes
Knikkerbaan
Tobogán de bolas
Pista per biglie

Kinderzimmer
Children's room
Chambre d'enfant
Kinderkamers
Decoración habitación
Camera dei bambini

Kinder sind Weltentdecker!
Wir begleiten sie auf all ihren Streifzügen – mit Spielen und Spielsachen, die fordern, fördern und vor allem viel Freude bereiten. Bei HABA finden Sie alles, was Kinderaugen zum Leuchten bringt!

Children are world explorers!
We accompany them on their journey with games and toys that challenge and foster new skills, as well as being above all lots of fun. At HABA you will find everything that brings a special glint to your child's eyes!

Les enfants sont des explorateurs à la découverte du monde !
Nous les accompagnons tout au long de leurs excursions avec des jeux et des jouets qui les invitent à se surpasser, les stimulent et surtout leur apportent beaucoup de plaisir. HABA propose tout ce qui fait briller le regard d'un enfant !

Kinderen zijn wereldontdekkers!
We begeleiden ze op al hun zoektochten met uitdagende en stimulerende, maar vooral erg leuke spelletjes en speelgoed. Bij HABA vindt u alles waarvan kinderogen gaan stralen!

¡Los niños son descubridores del mundo! Nosotros los acompañamos en sus exploraciones con juegos y juguetes que les ponen a prueba, fomentan sus habilidades y, sobre todo, les proporcionan muchísima alegría. ¡En HABA ustedes encontrarán todo eso que pone una lucecita brillante en los ojos de los niños!

I bambini esplorano il mondo!
Noi li accompagniamo nelle loro scorribande con giochi e giocattoli che ne stimolano la curiosità, ne aumentano le potenzialità e che, soprattutto, li rendono felici! Da HABA troverete tutto quello che fa brillare gli occhi di un bambino!

HABA®
Habermaaß GmbH • August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany • www.haba.de

⚠ **WARNING:**
CHOKING HAZARD -
Small parts. Not for children under 3 years.

TL 66414 1/17 Art. Nr.: 4449