

# Spielanleitung

Instruction\* Règle du jeu\* Spelregels\* Regla del juego

Manuale\* 说明书

D E N F N L E S I C H N

Nr. 22370



beleduc

# Goldener Apfel

Ein spannendes Farbspiel mit Hindernissen!

|               |   |
|---------------|---|
| Alter:        | 3+  |
| Mitspieler:   | 2 bis 4   |
| Inhalt:       | 1 Holz-Spielbrett<br>4 Reiter<br>4 Pferde<br>1 Farbwürfel<br>1 goldener Apfel |
| Spielidee:    | Annette von der Bey   |
| Illustration: | Annette von der Bey   |

In einem idyllischen Dorf am Fuße des Goldberges wohnen Toni, Steve, Franzi und Lucas in ihren kleinen, bunten Häuschen. Oben, auf diesem Goldberg wächst ein Baum, der jeden Tag einen goldenen Apfel trägt. Die Geschichte des kleinen Dorfes besagt, dass derjenige, der diesen goldenen Apfel isst, einen Wunsch frei hat, welcher ihm erfüllt wird. Außerdem ist der goldene Apfel besonders lecker und die Kinder sowie deren Pferde, die auf der Goldbergkoppel weiden, sind ganz versessen darauf, von ihm zu kosten. Darum versucht natürlich jedes Kind, zusammen mit seinem Pferd die Bergkuppe zuerst zu erreichen.

Nachdem die Kinder früh morgens aufgestanden sind, geht es auch direkt los! Toni, Steve, Franzi und Lucas stürmen aus ihren Häuschen und laufen so schnell wie möglich zur Goldbergkoppel. Dort angekommen steigt jedes Kind auf sein Pferd und begibt sich auf dem Weg zur Spitze des Goldberges. Dort sieht man schon aus der Ferne den goldenen Apfel in der Sonne glänzen.

Doch der Aufstieg ist steil und beschwerlich, sodass die Pferde ab und zu mal eine Pause zum Fressen und Trinken machen müssen.

Wer wird wohl der Erste auf dem Goldberg sein und darf den goldenen Apfel genießen? Und was wird er sich wünschen?

Spielziel: Wer erreicht den Goldberg zuerst und bekommt den goldenen Apfel?

## D

**Spielvorbereitung:** Bevor das Spiel beginnt, werden die Pferde auf die Koppel gestellt. Die Reiter werden in das farblich passende Haus gesetzt und der goldene Apfel wird auf das holzfarbene Feld des Goldberges gelegt.

**Spielverlauf:** Nun kann das Spiel auch schon begingen. Der jüngste Spieler würfelt. Entsprechend der gewürfelten Farbe setzt er seinen Reiter auf das nächstliegende Farbfeld seines Weges. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Um vom Weg auf die Pferdekoppel zu kommen, muss die Farbe Grün gewürfelt werden. Steht der Reiter eines Spielers z.B. auf einem roten Feld und würfelt Grün, darf er direkt auf die Koppel zu seinem Pferd. Steht er jedoch auf dem letzten Feld des Weges, darf er 3-mal würfeln.

Wer die Weide erreicht, setzt sich auf sein gleichfarbiges Pferd und begibt sich auf den Weg zum goldenen Apfel. Wenn ein Pferd ein blaues Feld mit Wasser oder ein Feld mit einer Blume erreicht, so muss es eine kleine Rast machen und eine Runde aussetzen, da sein Pferd etwas trinken oder fressen möchte.

Holt ein Reiter einen anderen ein, sodass beide auf demselben Feld stehen, muss der Eingeholte wieder zur Weide zurück und seinen Aufstieg erneut beginnen.

Wer zuerst das rote Feld am goldenen Apfel ankommt, hat das Spiel gewonnen.

## Golden Apple

An exciting colour recognition game with obstacles!

|               |   |
|---------------|---|
| Age:          | 3+  |
| Players:      | 2 to 4  |
| Contents:     | 4 riders<br>4 horses<br>1 wooden playing board<br>1 dice with colours<br>1 golden apple |
| Game idea:    | Annette von der Bey   |
| Illustration: | Annette von der Bey   |

Toni, Steve, Franzi und Lucas live in small brightly-coloured cottages in a beautiful idyllic village at the foot of a mountain of gold. A tree which bears a golden apple every day grows on this mountain. According to the legend in this little village, anyone who eats this golden apple can make a wish and it will be fulfilled. Apart from that, the golden apple is particularly delicious and the children love the taste of it. Not only the children love these apples, the horses grazing on the gold mountain paddock do too. This is why every child wants to be the first to reach the top of the mountain on his/her horse.

As soon as the children get up in the early morning, the race starts. Toni, Steve, Franzi and Lucas dash out of their cottages and run as quickly as they can to the gold mountain paddock, where their horses are grazing. In a flash, each child jumps up on his/her horse and takes off along the route to the top of the mountain of gold. Even from afar the golden apple can be seen gleaming in the sun.

But it's a steep and difficult climb to the top and so the horses have to be allowed frequent breaks to take a drink.

Who'll be the first to make it to the top of the mountain of gold and enjoy the golden apple? And what will (s)he wish for?

|                  |  |
|------------------|--|
| Aim of the Game: | The winner is the first to climb the mountain of gold on his/her horse and get the golden apple. |
|------------------|--|

**Game Preparation:** Before beginning the game, the horses are placed in the paddock, each rider is put into the cottage of the same colour and the golden apple is placed on the wood-coloured field on the mountain of gold.

**How to Play:** The game can begin now. The youngest player throws the dice. Depending on the colour thrown, (s)he places his/her rider on the next square of that colour along the route. It is now the next player's turn.

To leave the path and enter the paddock to go to your horse, you must throw the colour green. If your rider is standing on a red square for example and the green colour comes up on the dice, you may go directly to your horse in the paddock; however if your rider is standing on the last square on the path, you may throw the dice 3 times.

On reaching the meadow, the rider mounts the horse of the same colour and sets off on the route to the golden apple. When a horse reaches a blue square with water or a field with a flower, he takes a short rest and the rider must miss a turn to let his/her horse drink or eat.

When a rider catches up with another rider and lands on the same square, the rider he has caught up with must go back to the meadow and begin the climb uphill all over again.

The winner is the first to reach the red field with the golden apple.

## pomme d'or

Un jeu passionnant parsemé d'obstacles pour développer la reconnaissance des couleurs.

Age : à partir de 3 ans

Joueurs : 2 à 4

Contenu : 4 cavaliers  
4 chevaux  
1 plateau de jeu en bois  
1 dé de couleur  
1 pomme d'or

L'idée du jeu : Annette von der Bey

Illustration : Annette von der Bey

Toni, Steve, Franzi et Lucas habitent dans des petites maisons colorées, dans un magnifique village idyllique, au pied de la Montagne d'Or. Sur cette montagne d'Or se trouve un arbre qui produit chaque jour une pomme d'or.

Selon la légende du petit village, quiconque mangera la pomme d'or formulera un vœu, qui sera exaucé.

En outre, la pomme d'or est particulièrement délicieuse et les enfants aiment beaucoup son goût; non seulement les enfants, mais aussi leurs chevaux qui paissent dans la prairie de la Montagne d'Or aimeraient manger cette pomme. C'est pourquoi chaque enfant veut arriver le premier avec son cheval au sommet de la montagne.

Dès leur lever matinal, les enfants s'agitent. Toni, Steve, Franzi et Lucas se précipitent hors de leur maison et courent le plus vite possible vers la prairie de la Montagne d'Or où paissent leurs chevaux. A peine arrivé, chaque enfant monte sur son cheval et prend la direction du sommet de la Montagne d'Or. Là-bas, on reconnaît de loin la pomme d'or qui brille au soleil.

La pente raide rend l'ascension difficile et les chevaux doivent parfois faire une pause pour boire et manger.

Qui arrivera le premier sur la Montagne d'Or et pourra déguster la pomme d'or ? ... et quel sera son souhait ?

Le but du jeu : Qui arrive le premier avec son cheval sur la Montagne d'Or et prend la pomme d'or ?

# F

- Préparation du jeu :** Avant de commencer, placer les chevaux dans la prairie. Placer les cavaliers dans les maisons de la couleur correspondante et poser la pomme d'or sur la case de la Montagne d'Or qui a la couleur du bois.
- Déroulement du jeu :** Maintenant, le jeu peut commencer. Le benjamin lance le dé. Sur son chemin, il place son cavalier sur la case la plus proche ayant la couleur indiquée par le dé. C'est alors le tour du joueur suivant.
- Pour pouvoir quitter le chemin et rejoindre son cheval dans la prairie, le joueur doit lancer le dé et obtenir la couleur verte. Si le cavalier d'un joueur se trouve par exemple sur une case rouge et si le dé s'arrête sur la couleur verte, il peut rejoindre immédiatement son cheval dans la prairie. Cependant, s'il se trouve sur la dernière case du chemin, il doit lancer 3 fois le dé.
- Lorsque le joueur arrive dans la prairie, il monte sur son cheval qui est de la même couleur que son cavalier et se dirige vers la pomme d'or. Lorsqu'un cheval s'arrête sur une case bleue avec de l'eau ou une case comportant une fleur, il doit se reposer et laisser passer un tour car son cheval veut boire ou manger.
- Lorsqu'un cavalier rattrape un autre cavalier et qu'ils se trouvent tous les deux sur la même case, le cavalier qui a été rattrapé doit retourner dans la prairie et recommencer l'ascension.
- Le premier qui atteint la case rouge comportant la pomme d'or a gagné.

## manzana de oro

¡Un emocionante juego de reconocimiento de colores lleno de obstáculos!

Edad: a partir de 3 años

Jugadores: de 2 a 4

Contenido: 4 jinetes  
4 caballos  
1 tablero de madera  
1 dado de colores  
1 manzana de oro

Idea del juego: Annette von der Bey

Ilustración: Annette von der Bey

Toni, Steve, Franzi y Lucas viven en casitas de diferentes colores, en un precioso pueblo idílico al pie de la montaña de oro. En esta montaña crece un árbol que cada día produce una manzana de oro.

La historia de este pequeño pueblo dice que aquél que coma la manzana, tendrá un deseo libre que le será concedido.

Además, esta manzana de oro es de lo más rica, y a los niños les encanta su sabor; pero no sólomente los niños están ansiosos por comérsela, sino también sus caballos que pastan en la dehesa de la montaña de oro. Es por ello que cada niño quiere llegar primero a la cumbre de la montaña.

Después de levantarse los niños muy temprano por la mañana, ¡ya empiezan a ponerse en marcha! Toni, Steve, Franzi y Lucas salen corriendo de sus casitas dirigiéndose lo más rápido que pueden a la dehesa, donde están pastando sus caballos. Nada más llegar ahí, cada niño monta su caballo y emprende el camino hacia la cima de la montaña de oro, donde se ve desde lejos como la manzana de oro brilla al sol.

Pero la subida es muy empinada y fatigosa, de manera que los caballos de vez en cuando tienen que hacer una pausa para comer y beber.

¿Quién será el primero en llegar arriba de la montaña de oro y en disfrutar de la manzana? ¿...y qué deseo formulará?

Objetivo del juego: Llegar primero con su caballo a la cima de la montaña de oro y hacerse con la manzana.



**Preparativos:** Antes de comenzar a jugar, se colocan los caballos en la dehesa. Cada jinete se sitúa en la casita cuyo color coincida con el suyo, y la manzana de oro se pone sobre la casilla de color madera.

**Instrucciones:** Ahora ya puede empezar el juego. El jugador más joven tira el dado, avanzando su jinete hasta la correspondiente casilla en su camino, es decir, la próxima casilla cuyo color coincida con el que marque el dado. Después, el turno pasa al siguiente jugador.

Para poder pasar del caminito a la dehesa y a su caballo, el dado deberá marcar el color verde. Por ejemplo, si el jinete de un jugador se encuentra en una casilla roja, al tirar el dado y obtener el color verde podrá pasar directamente a la dehesa y montar su caballo; pero si se encuentra en la última casilla del camino, puede tirar hasta 3 veces.

El jinete que llega al pasto, puede montar su caballo del mismo color y emprender el camino hacia la manzana de oro. Si un caballo llega a una casilla azul con agua o una casilla con una flor, deberá hacer un pequeño descanso y el jugador pierde un turno, porque el caballo quiere beber o comer algo.

Si un jinete alcanza a otro, situándose en la misma casilla, el jinete alcanzado deberá volver al pasto y comenzar de nuevo el ascenso.

El que primero llegue a la casilla roja donde se halla la manzana de oro, gana el juego.

## gouden appel

Een spannend kleurherkenningspel met hindernissen!

|                 |  |
|-----------------|--|
| Leeftijd:       | vanaf 3 jaar   |
| Aantal spelers: | 2 t/m 4  |
| Inhoud:         | 4 ruiters<br>4 paarden<br>1 houten speelbord<br>1 kleurendobbelsteen<br>1 gouden appel |
| Spelidee:       | Annette von der Bey  |
| Illustratie:    | Annette von der Bey  |

Toni, Steve, Franzi en Lucas wonen in een klein kleurig huisje, in een prachtig schilderachtig dorpje aan de voet van de gouden berg. Op deze gouden berg groeit een boom, die iedere dag een gouden appel draagt.

De geschiedenis van het dorpje vertelt dat degene die deze gouden appel eet, een wens mag doen die dan voor hem in vervulling gaat. Bovendien is de gouden appel ook bijzonder lekker en de kinderen houden van zijn smaak, maar niet alleen de kinderen, ook hun paarden, die op de weide aan de gouden berg grazen, willen de appel best graag opeten. Daarom wil ieder kind natuurlijk met zijn paard als eerste de top van de berg bereiken.

Nadat de kinderen's morgens al heel vroeg zijn opgestaan, gaan ze er ook meteen op uit! Toni, Steve, Franzi en Lucas stormen uit hun huisje en rennen zo snel als ze kunnen naar de weide aan de gouden berg, waar hun paarden staan. Daar zijn ze nauwelijks angekommen of ze stappen op hun paard en gaan op weg naar de top van de gouden berg. Daar zie je al vanuit de verte de gouden appel in de zon glimmen.

De berg is stijl en de weg is moeilijk, zodat de paarden soms een pauze moeten maken om te kunnen eten en drinken.

Wie zal de eerste zijn die de top van de gouden berg bereikt en van de gouden appel mag genieten? ...en wat zal hij voor een wens doen?

|                    |  |
|--------------------|--|
| Doel van het spel: | Wie bereikt als eerste met zijn paard de top van de gouden berg en krijgt de gouden appel? |
|--------------------|--|

- Vorbereiding: Voordat het spel kan beginnen worden de paarden op de weide geplaatst. De ruiters worden in het huis met de juiste kleur geplaatst en de gouden appel wordt op het houtkleurige veld van de gouden berg gelegd.
- Verloop van het spel: Nu kan het spel al beginnen! De jongste speler gooit de dobbelsteen. Nu zet hij zijn ruiter op het dichtsbijzijnde kleurveld op zijn weg dat de kleur heeft die werd gegooid. Daarna is de volgende speler aan de beurt.
- Om van de weg naar de weide en bij zijn paard te komen, moet er groen worden gegooid. Staat de ruiter van een speler bijvoorbeeld op een rood veld en gooit hij groen, mag hij dus meteen naar de weide en naar zijn paard. Wanneer hij echter op het laatste veld van de weg staat, mag hij 3 keer gooien.
- Wie de weide bereikt, gaat op het paard zitten dat dezelfde kleur heeft als de ruiter zelf en gaat op weg naar de gouden appel. Wanneer een paard een blauw veld met water of een veld met een bloem bereikt, dan moet hij even rusten en een ronde overslaan, omdat zijn paard iets moet drinken of eten.
- Wanneer een ruiter een andere inhaalt, zodat ze beide op één veld staan, dan moet de ingehaalde weer terug naar de weide en opnieuw met de klim beginnen.
- Wie als eerste het rode veld met de gouden appel bereikt, heeft het spel gewonnen.



## La mela d'oro

Un gioco entusiasmante basato sui colori e sugli ostacoli!

|                |  |
|----------------|--|
| Età:           | 3+   |
| Giocatori:     | da 2 a 4   |
| Contenuto:     | 1 tavola da gioco in legno<br>4 cavalieri<br>4 cavalli<br>1 dado con i colori<br>1 la mela d'oro |
| Idea di gioco: | Annette von der Bey  |
| Illustrazione: | Annette von der Bey  |

In un idilliaco villaggio ai piedi della Montagna Dorata, abitano Toni, Steve, Franzi e Lucas, nella loro variopinta casetta. In cima alla Montagna Dorata, cresce un albero sul quale spunta ogni giorno una mela d'oro. La leggenda di questo villaggio dice che chi mangia questa mela d'oro può esprimere un desiderio, che sarà esaudito. Per di più questa mela è particolarmente deliziosa e sia i bambini sia i cavalli, che pascolano nel loro recinto, non vedono l'ora di assaggiarla. Ecco perché ogni bambino cerca di raggiungere la vetta per primo, insieme al suo cavallo.

I bambini si svegliano presto al mattino e partono subito! Toni, Steve, Franzi e Lucas escono di casa veloci come il vento e corrono più in fretta che possono per raggiungere il recinto dei cavalli. Una volta arrivati, prendono ognuno il proprio cavallo e intraprendono il percorso per salire in cima alla Montagna Dorata. In lontananza, si vede già la mela d'oro luccicare al sole. Ma la salita è ripida e difficoltosa, perciò i cavalli devono sostare di quando in quando per mangiare e bere. Chi sarà il primo ad arrivare in vetta e a gustare la mela d'oro? E quale sarà il suo desiderio?

Obiettivo del gioco: chi raggiunge per primo la cima della Montagna Dorata e mangia la mela d'oro?



**Preparazione del gioco:** prima di iniziare il gioco, disporre i cavalli nel recinto. I cavalieri devono essere collocati nelle cassette del colore corrispondente, mentre la mela d'oro deve essere collocata sull'area color legno, sulla Montagna Dorata.

**Come si gioca:** adesso si può iniziare a giocare. Il giocatore più giovane lancia il dado. A seconda del colore che esce, sposta il suo cavaliere sull'area dello stesso colore più vicina, sul proprio percorso. Tocca ora al giocatore successivo. Per lasciare il percorso ed entrare nel recinto, è necessario che esca il verde. Se per esempio esce il verde e il cavaliere si trova su un'area rossa, allora può entrare direttamente nel recinto e prendere il suo cavallo. Se invece il cavaliere si trova nell'ultima area colorata prima del recinto, ha diritto a tirare il dado tre volte.

Chi raggiunge il pascolo, può salire sul cavallo del proprio colore e partire alla volta della mela d'oro. Quando raggiungono un'area azzurra o un'area con il fiore, i cavalli devono fare un riposino e stare fermi un giro, per bere o per mangiare qualcosa. Se un cavaliere raggiunge un altro cavaliere, cosicché entrambi si trovano nella stessa area, il cavaliere arrivato per primo e raggiunto dal secondo cavaliere deve tornare al recinto e ricominciare la sua salita. Vince chi raggiunge per primo l'area rossa e quindi la mela d'oro.

## 金苹果游戏

一款锻炼孩子颜色识别能力的障碍游戏

适合年龄：3岁以上  
游戏人数：2-4人  
游戏配件：1块游戏板  
4个小木偶  
4匹马  
1个金苹果  
1个棉布袋  
1颗颜色骰子

游戏作者：安妮塔·冯·德贝  
绘 画：安妮塔·冯·德贝

托妮、史蒂夫、弗朗茨和卢卡斯生活在一个非常美丽的小村庄里，小村庄座落一座金山下，金山顶长着一棵苹果树，树上每天会长出一个金苹果。传说谁吃了这个金苹果，谁就能实现一个愿望。另外，这个苹果特别好吃，每个孩子都爱咬上一口。不仅孩子喜欢，连在金山牧场里放养的马也喜欢。所以孩子们都想骑着马第一个到达金山山顶摘得苹果。

一大早，孩子们就起床出发了。托妮、史蒂夫、弗朗茨和卢卡斯冲出他们的小木屋，以最快速度跑到金山牧场，各自骑上马，然后沿着通往金山的路前进，尽管离得很远，但还是能看到金苹果在闪闪发光。山上的道路很陡峭，很难攀登，因此马儿们有时需要休息和喝水。究竟谁能第一个到达山顶摘到金苹果并实现愿望呢？他有什么愿望要实现呢？

游戏目标：谁第一个骑马到达山顶并摘到金苹果，谁就获胜了。

游戏准备：将马儿们放在牧场上，每个游戏参与者选一位骑手并将它分别放在和它相同颜色的小木屋内，把金苹果放在金山上木色的区域内。

## 游戏规则：

现在游戏开始了。从年龄最小的游戏者开始掷骰子，根据掷到的颜色，在小路上往前移动小木偶，移到离自己最近的同骰子颜色一样的区域。然后轮到下一个游戏者。

沿着小路向牧场进发，只有掷到绿色，小木偶才能骑上自己的马。比如你的小木偶站在红色一格，掷骰子掷到绿色，小木偶就可以直接骑上自己的马（相同颜色）。如果小木偶到达小路上的最后一格，可连续掷三次骰子，如果还是没有掷到绿色，只能等下一轮了。

一旦小木偶们进入牧场，骑上相应颜色的马匹，就可以开始金山之旅了。如果到达蓝色区域或者印有花的区域，这表示马要休息喝水，暂停一轮。当两匹马走到同一区域时，先到者需返回草坪重新开始登山。

第一个到达放有金苹果的红色区域内的游戏者获得胜利！

贝乐多祝小朋友玩得开心，并有所收获！

# beleduc

beleduc Lernspielwaren GmbH  
Heinrich-Heine-Weg 2  
09526 Olbernhau, Germany  
Tel.: 0049 37360 162 0  
Fax: 0049 37360 162 29  
Mail: info@beleduc.de  
www.beleduc.de

© beleduc 2004



Bitte Anschrift für Rückfragen aufbewahren.  
Please retain for information.  
Informations á conserver.  
Guardar esta información para futuras referencias.  
Informatie te bewaren.  
Conservare per future referenze.  
请保留包装材料上的产品信息。

**Achtung!** Für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr.

**Warning!** Not suitable for children under 3 years. Small parts. Choking hazard.

**Avertissement!** Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Risque d'ingestion de petits éléments.

**¡Atención!** No apto para menores de 3 años. Peligro de atragantarse. Contiene pequeñas piezas.

**Waarschuwing!** Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Verstikkingsgevaar. Bevat kleine onderdelen.

**Attenzione!** Non adatto ai bambini di età inferiore a 3 anni. Rischio di ingestione. Piccole parti.

**注意!** 不适合3岁以下儿童，产品包含小配件，小孩可能吞咽。