

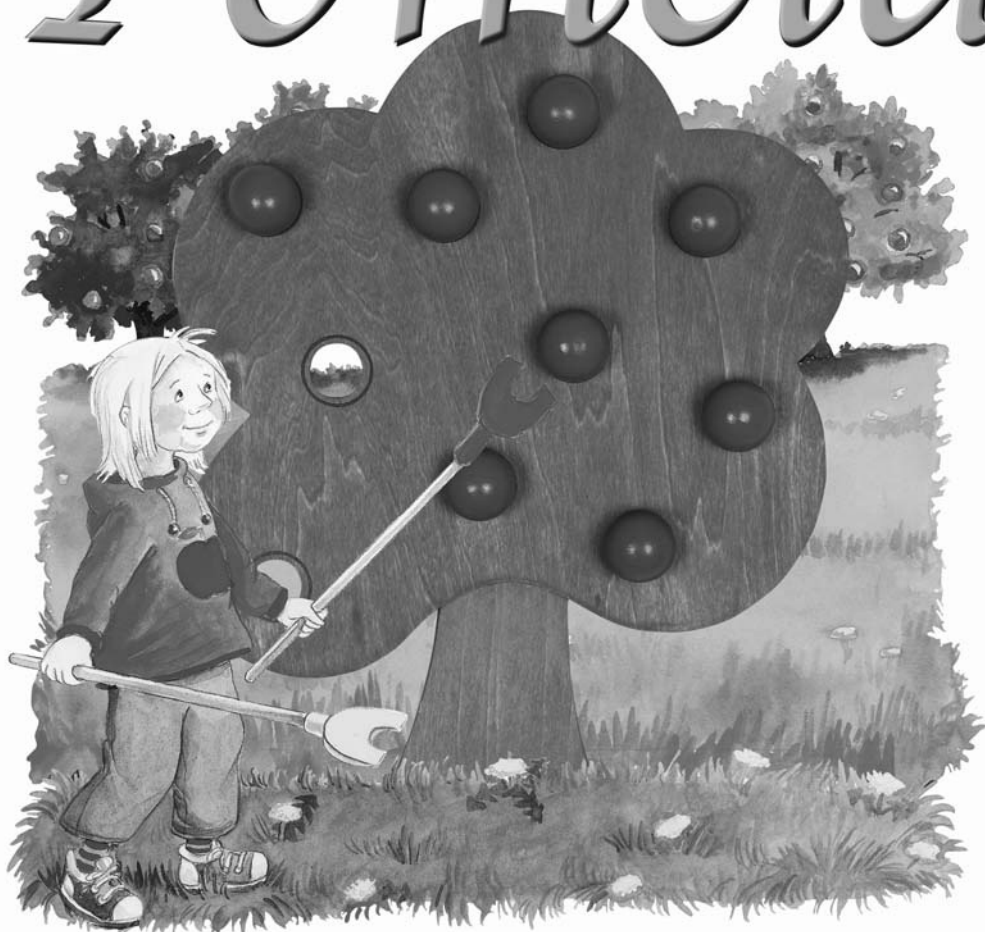
Spielanleitung
Instruction * Règle du jeu * Regla del juego * Spelregels

D E N F E S N L

Pomela

Nr. 22384

Pomela



belsduc

Pomela

Apfelmarmelade finden Kim und Andy sehr lecker, doch zuerst müssen die Äpfel gepflückt werden und das sieht viel leichter aus als es ist. Ein Spiel zur Förderung von Geschicklichkeit, Hand-Augen-Koordination und Konzentration.

Alter: 4 - 99
Mitspieler: ab 1
Inhalt: 1 Spielplan (Apfelbaum)
2 Obstpflücker
10 Holzkugeln (Äpfel)
30 Gewinnpunkte (Marmeladengläser)
1 Sanduhr
1 Korb

Spielidee: Peter Schunke
Illustration: Antje Flad

Heute mussten Kim und Andy besonders früh aufstehen, denn sie gehen mit ihrem Opa zur großen Wiese außerhalb des Dorfes. Dort stehen viele Obstbäume und da die Äpfel in den letzten Tagen eine dunkelrot glänzende Farbe bekommen haben, sind sie jetzt reif und können gepflückt werden. Der Opa hat den Beiden süße Marmelade versprochen, wenn sie fleißig pflücken.

Spielvorbereitung: Zunächst sollte entschieden werden, ob die Mitspieler einzeln oder als Pärchen spielen. (Paarweise spielen erfordert noch mehr Geschick).
Der Obstbaum wird vor den ersten Spieler oder das erste Spielerpaar gelegt und mit den 10 Äpfeln (Holzkugeln) gefüllt, der Korb wird in einem Abstand von ca. 20 cm zum Baum gestellt, die Sanduhr und die Marmeladengläser werden in die Tischmitte gelegt. Der erste Spieler nimmt die beiden Obstpflücker in die Hand. Wird als Pärchen gespielt, nimmt jeder der beiden Mitspieler einen Obstpflücker in die Hand.

Spielverlauf: Die Spielzeit pro Spieler oder Spielerpaar beträgt 1/2 Minute. Das bedeutet, die Sanduhr muss 1-mal ablaufen. Für jüngere Mitspieler kann die Spielzeit auf eine Minute verlängert werden, das heißt die Sanduhr muss 2-mal ablaufen. Diejenigen, die nicht direkt Obst pflücken, sind die Zeitnehmer, das heißt, sie müssen die Sanduhr beobachten und gegebenenfalls drehen, sobald sie abgelaufen ist.

Wenn alles vorbereitet ist, dreht der Zeitnehmer die Sanduhr und der erste Spieler oder das erste Spielerpaar muss nun versuchen, die Äpfel mithilfe der Obstpflücker vom Baum in den Korb zu balancieren. Dabei dürfen sie die Äpfel nicht im hohen Bogen werfen und Äpfel, die vor dem Korb herunterfallen, werden aus dem Spiel genommen.

Währenddessen beobachten die Zeitnehmer die Sanduhr, denn sobald diese einmal abgelaufen ist, ist die Spielrunde beendet, es sei denn die Spielzeit wurde auf eine Minute verlängert. In diesem Fall wird die Zeituhr nach einmaligem Ablauf nochmal gedreht.

Spielende:

Sobald die Zeitnehmer melden, dass die Sanduhr abgelaufen ist, hört der Spieler oder das Spielerpärchen auf und die gesammelten Äpfel werden gezählt. Für jeden Apfel bekommt der Spieler oder das Spielerpaar 1 Marmeladenglas.

Nun wird der Apfelbaum wieder gefüllt und der nächste Spieler oder das nächste Spielerpaar ist an der Reihe. Wenn jeder Mitspieler oder jedes Spielerpaar einmal an der Reihe war, ist die Spielrunde beendet.

Wer die meisten Marmeladengläser, ob als Spielerpaar oder als Einzelspieler sammeln konnte, hat die Spielrunde gewonnen.

Viel Spaß beim lustigen Äpfel Pflücken wünscht

beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich-Heine-Weg 2
D-09526 Olbernhau

Pomela

Kim and Andy love apple jam but the apples have to be picked first and that looks a lot easier than it actually is. This game develops dexterity, hand-eye co-ordination and concentration.

Age: 4 to 99 years
Players: 1 or more
Contents: 1 playing board (apple tree)
2 fruit pickers
10 wooden balls (apples)
30 winning tokens (jam jars)
1 sand glass
1 basket

Game idea: Peter Schunke
Illustrations: Antje Flad

Today Kim and Andy have to get up particularly early because they are going with their grandad to the large meadow outside the village. There are a lot of fruit trees there and as the apples have turned a dark-red shiny colour over the last few days, they are now ripe for picking. Grandad has promised to make sweet jam for the two of them if they pick a lot of apples.

Game Preparation: The players must first decide if they want to play alone or in pairs. (Playing in pairs requires more skill). The fruit tree is placed down in front of the first player or first pair of players and filled with the 10 apples (wooden balls), the basket is placed approx. 20 cm away from the tree and the sand glass and jam jars are put in the centre of the table. The first player takes the two fruit pickers in his hand. If the game is played by a pair of players, each of the two players takes one fruit picker.

Rules of the game: The time allowed to each player or pair of players is 1/2 minute. That means the sand must run through the glass once. For younger players the time allowed can be increased to one minute, i.e. the sand must run through the glass twice.
The ones who are not picking fruit in this go are the time-keepers, that means they must watch the sand glass and end the game or turn the sand glass as soon as all the sand has run through.

Once everything has been set up, the timekeeper turns the sand glass and the first player or the first pair of players must now take the apples from the tree with the fruit pickers and try to bring them over to the basket and put them in without letting them fall. It is not permissible to lob the apples and any apples that fall outside the basket will be taken out of the game.

Meanwhile, the timekeepers watch the sand glass and the go is over as soon as the sand has run through, unless the time had been extended to one minute, in which case the timer is turned over again.

End of the game: As soon as the timekeepers say the sand has run through completely, the player or pair of players stop and the collected apples are counted. The player or pair of players are given 1 jam jar for every apple.

The apple tree is filled again now and the next player or the next pair of players can take their go.

The game is over when every player or pair of players has taken his/her/their go. The player or pair of players with the most jam jars wins.

Wishing you lots of merriment picking the funny apples

beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich-Heine-Weg 2
D-09526 Olbernhau

Pomela

Kim et Andy aiment beaucoup la confiture de pommes mais il faut d'abord cueillir les pommes et cela est plus difficile qu'on ne croit. Ce jeu développe l'adresse, la coordination entre les gestes et la vue, et la concentration.

Age : 4 - 99 ans
Joueurs : 1 et plus
Contenu : 1 plateau de jeu (pommier)
2 cueilloirs
10 boules en bois (pommes)
30 points (pots de confiture)
1 sablier
1 panier

Idée de jeu : Peter Schunke
Illustration : Antje Flad

Aujourd'hui, Kim et Andy ont dû se lever très tôt car ils vont avec leur grand-père dans le grand verger qui se trouve en dehors du village. Les arbres fruitiers y sont nombreux et les pommes, d'un beau rouge foncé, sont maintenant mûres et peuvent être récoltées. Le grand-père leur a promis de la confiture sucrée s'ils l'aident activement à la cueillette.

Préparation du jeu : Tout d'abord, décider si les joueurs jouent individuellement ou par équipes de deux (jouer par deux demande encore plus d'adresse).
Le premier joueur ou la première équipe pose l'arbre fruitier et le garnit avec les 10 pommes (boules de bois). Il/elle pose également le panier à environ 20 cm de l'arbre. Placer le sablier et les pots de confiture au milieu de la table. Le premier joueur prend les deux cueilloirs. Si les joueurs jouent en équipes, chacun des deux joueurs prend un cueilloir.

Déroulement du jeu : Chaque joueur ou chaque équipe joue 1/2 minute. Cela signifie que la partie supérieure du sablier doit être complètement vide. Pour les plus jeunes, on peut doubler le temps et retourner deux fois le sablier.
Les joueurs qui ne ramassent pas les fruits sont les chronométrés. Ils doivent surveiller le sablier et, le cas échéant, le retourner dès que le temps est écoulé.

Lorsque tout est prêt, le chronométrateur retourne le sablier et le premier joueur ou la première équipe de joueurs doit essayer de mettre les pommes dans le panier, avec le cueilloir. Ils ne doivent pas faire tomber les pommes de haut, et les pommes qui sont tombées à côté du panier sont retirées du jeu.

Pendant ce temps, les chronométrateurs surveillent le sablier car dès que le temps est écoulé, le tour passe au joueur suivant, sauf si l'on a doublé le temps. Dans ce cas, retourner encore une fois le sablier.

Fin du jeu :

Dès que les chronométrateurs annoncent que le temps est écoulé, le joueur ou l'équipe de joueurs arrête de jouer et on compte les pommes récoltées. Le joueur ou l'équipe de joueurs reçoit un pot de confiture pour chaque pomme. Replacer les pommes dans le pommier.

C'est maintenant le tour du joueur ou de l'équipe de joueurs suivant(e). Le jeu est terminé lorsque chaque joueur ou chaque équipe a joué une fois.

Le joueur ou l'équipe de joueurs qui a obtenu le plus grand nombre de pots de confiture a gagné.

Amusez-vous bien en ramassant les pommes !

beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich-Heine-Weg 2
D-09526 Olbernhau

Pomela

A Kim y Andy les encanta la mermelada de manzana, pero primero hay que recoger las manzanas, y esto es más difícil de lo que parece. Un juego para estimular la destreza, la coordinación mano-ojo y la concentración.

Edad: a partir de 4 años
Jugadores: a partir de 1
Contenido: 1 tablero de juego (manzano)
2 recogedores de fruta
10 bolas de madera (manzanas)
30 puntos de ganancia (botes de mermelada)
1 reloj de arena
1 cesta

Ideado por: Peter Schunke
Ilustración: Antje Flad

Hoy, Kim y Andy han tenido que madrugar mucho, porque van con el abuelo al gran prado fuera del pueblo. Ahí hay muchos árboles frutales, y las manzanas que en los últimos días han adquirido un color rojo oscuro brillante ya están listas para ser recogidas. El abuelo ha prometido a los dos mermelada caliente si recogen muchas manzanas.

Preparación del juego: En primer lugar, deberá decidirse si los jugadores juegan solos o en pareja. (El juego en pareja requiere más destreza aún.)
El manzano se coloca delante del primer jugador o pareja de jugadores, y se llena con 10 manzanas (bolas de madera); la cesta se sitúa a una distancia de unos 20 cm del árbol, el reloj de arena y los botes de mermelada se depositan en el centro de la mesa. El primer jugador coge los dos recogedores con las manos. Si se juega en pareja, cada jugador coge un recogedor con la mano.

Instrucciones: El tiempo de juego para cada jugador o pareja de jugadores es de 1/2 minuto. Esto significa que el reloj de arena tiene que vaciarse una vez. Para los jugadores más pequeños, puede prorrogarse el tiempo de juego a 1 minuto, es decir, que el reloj de arena tiene que vaciarse 2 veces. Los jugadores que no están recogiendo las frutas, son los cronometradores, es decir, que tienen que observar el reloj de arena y darle la vuelta cuando sea necesario.

Una vez todo está preparado, el cronometrador le da la vuelta al reloj de arena y el primer jugador o la primer pareja de jugadores deberá intentar recoger las manzanas con ayuda de los recogedores y, guardando el equilibrio, depositarlas en la cesta. En esta operación, las manzanas no deberán lanzarse a lo lejos, y todas las manzanas que se caigan antes de entrar en la cesta, deberán retirarse del juego.

Mientras tanto, los cronometradores deberán observar el reloj de arena, porque en cuanto éste esté vacío, se dará por finalizada la partida, a no ser que se haya prorrogado el tiempo de juego a un minuto. En este caso, se le dará una segunda vuelta al reloj.

Fin de la partida: En cuanto los cronometradores avisen que el reloj de arena está vacío, el jugador o la pareja de jugadores pararán de recoger manzanas, y se contarán todos los puntos obtenidos. Por cada manzana, el jugador o la pareja de jugadores recibirá 1 bote de mermelada.

A continuación, se vuelve a llenar el manzano, y le toca el turno al siguiente jugador o pareja de jugadores. La partida termina cuando todos los jugadores o parejas de jugadores han jugado una vez. Gana el juego quien más botes de mermelada ha podido acumular, ya sea como jugador individual o en pareja.

¡Que os divirtáis mucho con la entretenida cosecha de manzanas! Esto os desea:

beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich-Heine-Weg 2
D-09526 Olbernhau

Pomela

Appeljam vinden Kim en Andy erg lekker, maar eerst moeten de appels geplukt worden en dat ziet er eenvoudiger uit dan het is. Een spel ter bevordering van handigheid, hand-ogen coördinatie en concentratie.

Leeftijd: vanaf 4 jaar
Aantal spelers: vanaf 1
Inhoud: 1 spelbord (appelenboom)
2 fruitplukkers
10 houten bolletjes (appels)
30 winstpunten (jampotjes)
1 zandloper
1 mandje

Spelidee: Peter Schunke
Illustratie: Antje Flad

Vandaag moeten Kim en Andy bijzonder vroeg opstaan, want ze gaan met hun opa naar de grote wei buiten het dorp. Daar staan veel fruitbomen en omdat de appels in de afgelopen dagen een donkerrood glanzende kleur hebben gekregen, zijn ze nu rijp en kunnen geplukt worden. Opa heeft aan alle twee zoete jam beloofd als ze stevig meehelpen bij het plukken.

Vorbereiding: Eerst moet er worden beslist of de spelers apart of als paartje spelen. (Samen spelen vergt nog meer handigheid). De fruitboom wordt voor de eerste speler of het spelerspaar geplaatst en met de 10 appels (houten bolletjes) gevuld. Het mandje wordt ongeveer 20 cm van de boom vandaan neergezet en de zandloper en de jampotjes midden op tafel. De eerste speler pakt de twee fruitplukkers. Wanneer er met zijn tweeën wordt gespeeld, pakt iedere speler één fruitplukker.

Verloop van het spel: De speeltijd per speler of per paar is 1/2 minuut. Dat wil zeggen dat de zandloper 1 keer afloopt. Voor jongere spelers kan de speeltijd tot een minuut worden verlengd, dat betekent dat de zandloper dus twee keer moet lopen. Degenen die net geen fruit plukken meten de tijd. Dat wil zeggen dat zij op de zandloper moeten letten en indien nodig om moeten draaien, zodra die afgelopen is.

Wanneer alles voorbereid is, draait de tijdneer de zandloper om en de eerste speler of het eerste spelerspaar moet nu proberen om de appelen met de fruitplukker van de boom naar het mandje te balanceren. Hierbij mogen ze de appelen niet met een hoge boog het mandje in gooien en de appels die vóór het mandje naar beneden vallen, worden uit het spel genomen.

Ondertussen houden de tijdneers de zandloper in de gaten, want zodra die één keer is afgelopen is de ronde af wanneer de speeltijd niet tot een minuut werd verlengd. In dat geval wordt de zandloper na één keer aflopen nog een keer omgedraaid.

Einde van het spel: Zodra de tijdmeters melden dat de zandloper is afgelopen, staakt de speler of het spelerspaar het spel en de verzamelde appelen worden geteld. Voor iedere appel krijgt de speler of het spelerspaar 1 jampotje.

Nu wordt de appelenboom weer opgevuld en de volgende speler of het volgende spelerspaar is aan de beurt. Wanneer iedere speler of ieder spelerspaar één keer aan de beurt is geweest is de ronde afgelopen.

Wie de meeste jampotjes als aparte speler of als spelerspaar heeft weten te verzamelen heeft de ronde gewonnen.

Veel plezier bij het vrolijke appelen plukken wenst jullie

beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich-Heine-Weg 2
D-09526 Olbernhau

beleduc

beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich-Heine-Weg 2
D- 09526 Olbernhau
www.beleduc.de

Tel. + 49 37360 162 0
Fax + 49 37360 162 29
beleduc@t-online.de

© 2005



Für Kinder unter drei Jahren nicht geeignet. Enthält verschluckbare Kleinteile.
Diese Angaben bitte aufbewahren.

Attention! Not suitable for children under 3 years. Contains little pieces which can be
swallowed by a small child. Please retain address.

Attention! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Contient de petites pièces pouvant
présenter un risque d'étouffement. Conservez les informations, s'il vous plaît.

Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar i.v.m. kleine onderdelen. Deze informatie goed
bewaren.

¡Atención! No apto para menores de 3 años. Contiene piezas pequeñas que podrían ser
tragados o inhalados por niños pequeños. Rogamos guarden esta advertencia.