

Spielanleitung

Instruction • Règle du jeu • Spelregels

(D) (EN) (F) (NL)

Nr. 4156

Willi Waldwichtel



HABA®

Copyright Habermas - Spiele Rodach 1997

Willi Waldwichtel

Ein Gedächtnisspiel von Rik van Even für **2 bis 4** pfiffige Kinder **ab 5** Jahren.

Spieldauer: ca. 15 Minuten

Grafik: Petra Probst

Willi Waldwichtel läuft durch den Wald. Oh: Alles voller Pilze - ihm läuft das Wasser im Munde zusammen: Das wird ein leckeres Mittagessen! Wer ihm hilft, besonders viele gute Pilze zu finden, wird zum Hilfwichtel ernannt.

Spielinhalt:

- 1 Spielplan
- 1 Willi Wichtel
- 17 Pilze:
 - 5 gute (= 2 Punkte)
 - 6 wurmige (= 1 Punkt)
 - 6 ungenießbare (= -1 Punkt)
- 1 Würfel (1-3)



Kurzanleitung:
viele gute Pilze
einsammeln

Spielziel:

Alle Kinder versuchen, möglichst viele gute Pilze zu sammeln.

Pilze
Willi

Spielvorbereitung:

Stellt die **Pilze** neben den Spielplan. **Willi Waldwichtel** startet von einem beliebigen Wegfeld in der Mitte des Spielplanes.

Pilze verteilen:
Willi mit Würfel
bewegen,

Spielablauf:

1. Pilze verteilen

Das jüngste Kind beginnt und **würfelt** einmal. Welche Zahl hast du gewürfelt? Genau so viele Felder läuft Willi Waldwichtel **links oder rechts** herum.

Pilz setzen

Dorthin, wo er stehenbleibt, setzt du einen Pilz. Auf dem Spielplan sind die Stellen markiert, wo die Pilze wachsen. **Der erste Pilz wächst direkt neben dem Feld, auf dem Willi steht.** Die anderen Pilze wachsen dahinter - die letzten Pilze wachsen also später dann auf den Feldern am Spielfeldrand. Ist dort, wo Willi landet, kein Pilzfeld mehr frei, darf noch einmal gewürfelt werden.

Kein Feld frei? erneut würfeln

Pilz ansehen

Bevor du den Pilz setzt, **zeigst du die Unterseite.** Alle müssen sehen können, ob der Pilz:

- ein **guter Pilz** ist und später wertvolle 2 Punkte einbringt (keine Markierung).
- ein **wurmiger Pilz** ist und später noch einen Punkt wert ist (Wurm).
- oder als **ungenießbarer Pilz** nachher einen Minuspunkt einbringt (schwarzer Punkt).

Reihum wird gewürfelt, bis Willi **alle Pilze im Wald verteilt hat.**

Gute Pilze merken!

Versucht euch zu merken, wo die guten, wo die wurmigen und wo die ungenießbaren Pilze stehen.

Nun beginnt der zweite Teil des Spiels.

Pilze einsammeln: Willi mit Würfel bewegen, Pilz einsammeln

2. Pilze einsammeln

Das Kind, das nun an der Reihe ist, würfelt einmal und zieht den Waldwichtel wahlweise links- oder rechtsherum.

Dort, wo Willi landet, wird **ein Pilz eingesammelt.** Immer der Pilz, der am nächsten am Wegfeld steht! **Achtung: nicht unter den Pilz schauen!**

Du darfst nun überlegen:

- Du kannst den **Pilz behalten** und für dich zur Seite stellen.
- Du kannst den **Pilz aber auch an ein anderes Kind verschenken.**

Gute Gedächtniskünstler schauen auch jetzt noch nicht unter den Pilz - sondern erst am Ende des Spieles - ob es ein guter, ein wurmiger oder ein schlechter Pilz war.

Reihum würfelt ihr solange, bis alle Pilze eingesammelt sind.

Alle Pilze eingesammelt? Auswertung

Wer hat die meisten Punkte?

Spielvariante für Jüngere: ohne Würfel, Pilze anschauen, verteilen,

einsammeln

Spielende:

Wenn **alle Pilze eingesammelt** sind, werden sie angeschaut. Nun wird ausgewertet:

- **jeder ungenießbare Pilz bringt einen Minuspunkt.** Für einen ungenießbaren Pilz müßt ihr einen wurmigen Pilz wegtun. Für zwei ungenießbare Pilze, die ihr erwischt - oder geschenkt bekommen habt - legt ihr einen guten Pilz weg.
- **jeder gute Pilz bringt zwei Punkte**
- **jeder wurmige Pilz bringt einen Punkt**

Wer dann die **meisten Punkte** hat, gewinnt das Spiel. Willi ernennt dich zum **Hilfswichtel.**

Spielvariante zum Kennenlernen/ für jüngere Kinder:

Der Würfel wird nicht benötigt.

Am Anfang werden alle Pilze gemeinsam angeschaut. Reihum stellt jedes Kind in jeder Runde einen Pilz auf ein beliebiges Pilzfeld.

Beim Einsammeln der Pilze stellt das Kind, das gerade an der Reihe ist, Willi auf ein beliebiges Feld und nimmt sich von dort einen Pilz. Den kann es verschenken oder behalten. Dann ist das nächste Kind im Uhrzeigersinn an der Reihe.

William Woodgoblin

A game of skill by Rik van Even for 2 to 4 sharp players aged 5 and up.

Length of the game: 15 minutes approx.

Graphic design: Petra Probst

William Woodgoblin is strolling through the woods. Look at that: all these mushrooms everywhere make his mouth water. They'll make a good lunch! Whoever helps him to find as many good mushrooms as possible, will be made assistant goblin.

Contents:

- 1 gameboard
- 1 William Woodgoblin
- 17 mushrooms:
 - 5 good ones (= 2 points)
 - 6 wormy ones (= 1 point)
 - 6 uneatable ones (= -1 point)
- 1 dice (1-3)



Aim of the game:

Every child tries to gather as many good mushrooms as possible.

Preparation of the game:

Put the mushrooms next to the gameboard. William Woodgoblin starts from any square in the centre of the gameboard.

How to play:

1. Distributing the mushrooms

The youngest player begins by **throwing** the dice once. What number have you thrown? William Woodgoblin walks just as many squares either to the **left** or to the **right**.

place mushroom

Where he stops you put down a mushroom. The spots where the mushrooms grow are marked on the gameboard. **The first mushroom grows right next to the square where William lands.** The other mushrooms grow behind the first mushroom. Hence the last mushrooms will grow later on the squares next to the edge of the gameboard. When William lands on a square with no free space for a mushroom left, you may throw the dice again.

No square left free? Throw again

show mushroom



Before putting down a mushroom, you **show its underside.** All players must be able to see if:

- it's a **good mushroom** and will later score 2 positive points (unmarked).
- it's a **wormy mushroom** that scores 1 positive point afterwards (worm).
- it's an **uneatable one** that counts at the end as a negative point (black mark).

The dice is thrown by turns until William has distributed **all the mushrooms throughout the woods.**

Remember the good ones!

Try to remember where the good, the wormy and the uneatable mushrooms have been put.

Now the second part of the game begins.

gathering mushrooms: throw the dice and move William, gathering mushrooms

2. Gathering mushrooms

The player whose turn it is, throws the dice once and moves the woodgoblin to the left or right at will.

Where William lands, **one mushroom is collected.** Always pick the one that is closest to the square! **Beware not to look underneath the mushroom!**

Now you can decide if:

- you **keep the mushroom** and place it in front of you
 - you **give the mushroom away to another player**
- Those with good memories don't look underneath the mushroom now - not until the end of the game - to check whether it's a good, a wormy, or a bad mushroom.

By turns, you throw the dice until every mushroom has been gathered.

Short instructions: gathering many good mushrooms

mushrooms William

distributing mushrooms: throw the dice and move William

All mushrooms collected?

Draw up score

Who's got most points?

Game variant for younger players:

without dice, look over and distribute,

gather mushrooms

End of the game:

When all the mushrooms have been gathered, it's time to check them. Now you can add up the score by:

- counting every uneatable mushroom as a negative point. For every uneatable mushroom you must put aside one wormy mushroom. For every two uneatable ones, that you have chosen - or have been given - you lay aside one good mushroom.
- every good mushroom scores two points
- every wormy mushroom scores one point

Whoever has scored the **highest amount of points**, wins the game and is assigned **assistant goblin** by William.

Variant for getting acquainted with the game/ for younger players:

The dice is not used.

At the start, all mushrooms are looked over. Turn by turn, in each round the players put one mushroom upon whatever mushroom square.

While gathering the mushrooms, the player whose turn it is, puts William on any square and takes a mushroom from one of the corresponding mushroom squares. He/she can keep it or give it away. Then, clockwise, the next child's turn is up.

Jeu Habermas N° 4156

Willi le lutin de la forêt

Un jeu de mémoire de Rik van Even pour 2 à 4 enfants à partir de 5 ans.

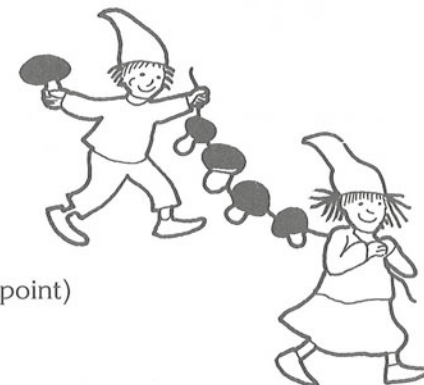
Durée du jeu: env. 15 minutes

Création graphique: Petra Probst

Willi le lutin court à travers les bois. Oh! tous ces champignons! L'eau lui en vient à la bouche. Il se réjouit d'un bon déjeuner! Celui qui l'aidera à trouver le plus grand nombre de bons champignons sera nommé aide-lutin.

Contenu du jeu:

- 1 plateau de jeu
- 1 lutin
- 17 champignons:
 - 5 bons (= 2 points)
 - 6 véreux (= 1 point)
 - 6 non comestibles (= -1 point)
- 1 dé (1-3)



Abrégé:
ramasser le plus de bons champignons possible

champignons,
Willi

distribuer les champignons:
déplacer Willi en jetant le dé

But du jeu:

Tous les enfants essaient de ramasser le plus de bons champignons possible.

Préparation du jeu:

Placez les **champignons** à côté du plateau de jeu. **Willi le lutin** démarre d'une case quelconque au milieu du plateau de jeu.

Déroulement du jeu:

1. Distribuer les champignons

Le joueur le plus jeune commence et jette le dé une fois. Quel chiffre as-tu obtenu? Willi le lutin avance du nombre de cases indiqué vers la gauche ou vers la droite.

placer un champignon

Aucune case libre? Relancer le dé

examiner le champignon



Repérer les bons champignons!

déplacer Willi avec le dé, ramasser les champignons

Garder le champignon? Faire cadeau du champignon?

Place un champignon là où il s'arrête. Les endroits où les champignons poussent sont marqués sur le plateau de jeu. Le premier champignon pousse directement à côté de la case sur laquelle se trouve Willi. Les autres champignons poussent derrière, les derniers champignons poussent donc plus tard sur les cases en bordure du plateau de jeu. S'il y a déjà des champignons sur toutes les cases là où Willi s'arrête, le joueur peut lancer une nouvelle fois son dé.

Avant de placer le champignon, montre sa partie inférieure: tous les joueurs doivent pouvoir voir si le champignon:

- est **bon** et rapporte plus tard 2 points (pas de marque).
- est **véreux** et rapporte plus tard 1 point (vers).
- ou rapporte un point en moins (point noir) comme **champignon non comestible**.

Les joueurs lancent le dé à tour de rôle, jusqu'à ce que Willi ait distribué tous les champignons de la forêt.

Essayez de retenir l'endroit où se trouvent les différents champignons.

On passe alors à la seconde partie du jeu.

2. Ramasser les champignons

Le joueur dont c'est le tour jette une fois le dé et avance Willi le lutin vers la gauche ou vers la droite.

Un champignon est ramassé là où Willi atterrit. Toujours ramasser le champignon le plus proche de la case du chemin! Attention: ne pas regarder sous le pied du champignon!

A toi maintenant de décider:

- Tu peux **garder le champignon**.
- Mais tu peux également **faire cadeau du champignon à un autre joueur**.

Les joueurs à la mémoire infallible ne regardent pas sous le champignon, mais attendent la fin du jeu pour savoir s'il s'agit d'un bon champignon, véreux ou non comestible.

Jetez le dé à tour de rôle jusqu'à ce que tous les champignons aient été ramassés.

Tous les champignons ramassés? compter les points

Qui a obtenu le plus de points?

Variante du jeu pour les plus jeunes: sans le dé, regarder, distribuer, ramasser les champignons

Fin du jeu:

Lorsque tous les champignons sont ramassés, on les retourne et on compte les points:

- chaque champignon non comestible rapporte un point en moins. Pour un champignon non comestible, vous devez jeter un champignon véreux. Pour deux champignons non comestibles que vous avez ramassés ou qui vous ont été offerts, jetez un champignon comestible.
- Chaque bon champignon rapporte deux points.
- Chaque champignon véreux rapporte un point.

Celui qui obtient le plus de points gagne le jeu. Willi le nomme aide-lutin.

Variante du jeu pour s'initier/ pour enfants plus jeunes:

Le dé ne sera pas utilisé.

Au début du jeu, regardez tous les champignons. Chaque joueur place à tour de rôle un champignon sur une case à champignon quelconque.

Lors du ramassage des champignons, le joueur dont c'est le tour place Willi sur une case quelconque et prend un champignon qui s'y trouve. Il peut faire cadeau de son champignon ou le garder. C'est ensuite au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Bertus Boskabouter

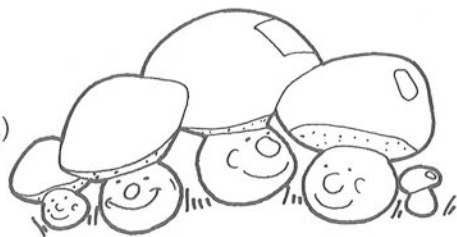
Een geheugenspel voor 2 tot 4 bijdehante kinderen vanaf 5 jaar door Rik van Even.

Speelduur: ca. 15 minuten
Grafiek: Petra Probst

Bertus Boskabouter loopt door het bos. Kijk nu toch 's: overal paddestoelen; het water loopt hem in de mond. Dat zal een lekker middagmaaltje worden! Wie hem helpt om zo veel mogelijk goede paddestoelen te vinden, wordt tot hulpkabouter benoemd.

Spelinhoud:

- 1 speelbord
- 1 Bertus Boskabouter
- 17 paddestoelen:
 - 5 goede (= 2 punten)
 - 6 wormige (= 1 punt)
 - 6 oneetbare (= -1 punt)
- 1 dobbelsteen (1-3)



Korte inleiding:
veel goede paddestoelen verzamelen

paddestoelen Bertus

paddestoelen verdelen

Doel van het spel:

Alle kinderen proberen om zoveel mogelijk goede paddestoelen te verzamelen.

Spelvoorbereiding:

Leg de paddestoelen naast het speelbord. Bertus Boskabouter begint op een vakje naar keuze in het midden van het speelbord.

Spelverloop:

1. Paddestoelen verdelen

Het jongste kind mag beginnen en gooit eenmaal met de dobbelsteen. Welk getal heb je gegooid? Precies zoveel vak-

Bertus met dobbelsteen verplaatsen, paddestoel neerzetten

Geen vakje vrij? opnieuw gooien

paddestoel bekijken



Goede paddestoelen onthouden!

paddestoelen

verzamelen:

Bertus met dobbelsteen verzetten, paddestoelen plukken

Paddestoel houden?

Paddestoel weggeven?

jes loopt Bertus Boskabouter naar links of naar rechts.

Daar waar hij blijft staan, zet je een paddestoel neer. Op het speelbord zijn de plaatsen aangegeven, waar de paddestoelen groeien. De eerste paddestoel groeit direct naast het vakje waarop Bertus staat. De andere paddestoelen groeien daarachter; deze paddestoelen groeien dus later dan die op de vakjes aan de rand van de speelvakjes. Is naast het vakje, waar Bertus op terecht komt, geen paddestoelenvakje meer vrij, dan mag er nog een keer gegooid worden.

Voordat je de paddestoel op het bord plaatst, laat je de onderkant zien. Iedereen moet goed kunnen zien of de paddestoel:

- een goede paddestoel is en later 2 waardevolle punten opbrengt (zonder merkteken).
- een wormige paddestoel is en later maar een punt waard is (worm).
- als oneetbare paddestoel later een minpunt oplevert (zwarte stip).

Er wordt om de beurt gegooid, net zolang tot Bertus alle paddestoelen over het bos verdeeld heeft.

Proberen jullie goed op te letten waar de goede, waar de wormige, en waar de oneetbare paddestoelen staan.

Nu begint het tweede deel van het spel.

2. Paddestoelen verzamelen

Het kind dat nu aan de beurt is, gooit eenmaal met de dobbelsteen en beweegt Bertus naar keuze links- of rechtsom. Van de plek waar Bertus op terecht komt, mag een paddestoel worden geplukt. Altijd de paddestoel die het dichtst bij het speelvakje staat! Let op: niet onder de paddestoel kijken!

Nu mag je beslissen:

- Je kan de paddestoel houden en voor je naast het speelbord neerzetten.
- Je mag de paddestoel echter ook aan een ander kind weggeven.

Goede geheugenkunstenaars kijken ook nu nog niet onder de paddestoel of het een goede, een wormstekige, of een slechte paddestoel is, maar pas aan het einde van het spel.

Om beurten gooien jullie net zo lang tot alle paddestoelen zijn geplukt.

Einde van het spel:

Wanneer alle paddestoelen zijn geplukt, mag je ze bekijken. Nu worden alle punten geteld:

- elke oneetbare paddestoel levert een minpunt op. Voor elke oneetbare paddestoel moeten jullie een wormige wegleggen. Voor twee oneetbare paddestoelen, die jullie hebben gepakt - of gekregen - leggen jullie een goede paddestoel opzij.
- elke goede paddestoel levert twee punten op
- elke wormige paddestoel levert een punt op

Alle paddestoelen geplukt? punten tellen

Wie heeft de meeste punten?

Wie vervolgens de meeste punten heeft, wint het spel. Bertus benoemt jou tot hulpkabouter.

Spelvariant voor de jongsten: zonder dobbelsteen, paddestoelen bekijken, verdelen, plukken

Spelvariant ter kennismaking / voor jongere kinderen:

De dobbelsteen wordt niet gebruikt.

Aan het begin worden alle paddestoelen tegelijk bekeken. In elke ronde zetten alle kinderen om de beurt een paddestoel op een paddestoelenvakje naar keuze.

Tijdens het plukken van de paddestoelen zet het kind dat aan de beurt is Bertus op een vakje naar keuze en neemt een paddestoel. Deze kan hij weggeven of zelf houden. Daarna is het volgende kind aan de beurt volgens de wijzers van de klok.