



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels

4415



ZITTERNIX

Keep it Steady • L'équilibre instable • Bibberniet



Copyright

HABA[®]

- Spiele Bad Rodach 2000

Habermaß Spiel Nr. 4415

Zitternix

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

Spielidee: Heinz Meister

Illustration: Anja Dreier-Brückner

Spieldauer: ca. 10 Minuten



Spielinhalt:

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

Kurzanleitung:

Spielziel:

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

Spielfläche

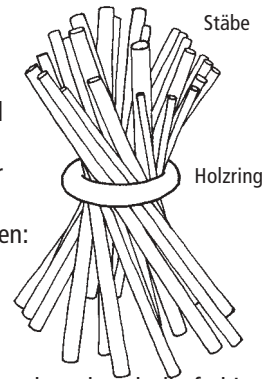
Spielvorbereitung:

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

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

Stäbe mit Ring aufstellen

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



Würfel

Spielablauf:

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

Grundsätzlich gilt:

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

würfeln

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

Stab herausziehen

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

- Ziehe vorsichtig einen Stab der gewürfelten Farbe aus dem Holzring heraus und lege ihn vor dir ab.
Die Stäbe bringen dir **wertvolle Punkte**:
Die blauen zählen drei Punkte, die roten Stäbe zählen zwei Punkte, die gelben einen Punkt.

Punktwerte

auf Herausziehen verzichten:
Stab abgeben

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

Kein Stab der gewürfelten Farbe?

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

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe.

Spielende:

Spielende:

Das Spiel endet ...

Bündel fällt zusammen ...

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

... nur noch 3 Stäbe

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

Punkte zählen

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

höchste Punktzahl = Sieg

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

Variante:

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

Tipp:

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

Habermaab Game No. 4415

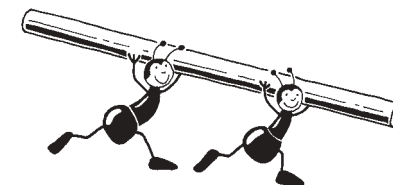
Keep It Steady

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

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

Contents:

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



Short instructions:

Aim of the game:

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

playing surface

Preparation of the game:

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

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

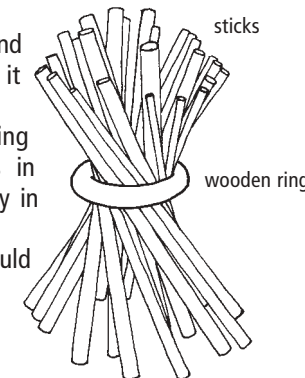
dress up sticks with ring

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

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

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

Get the **die** ready.



die

How to play:

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

General rules:

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

throw the die

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

pull out stick,
points

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

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

refuse to pull:
return stick

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

No stick of given
color left?

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

Then it's the turn of the next player.

End of the game:

End of the game:

The game ends ...

bundle collapses

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

only 3 sticks left

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

count points

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

most points =
winner

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

Game Variation:

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

Hint:

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

Jeu Habermaaß N° 4415

L'équilibre instable

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

Idée : Heinz Meister

Illustration : Anja Dreier-Brückner

Durée du jeu : env. 10 minutes

Contenu du jeu :

9 bâtonnets jaunes (1 point)

9 bâtonnets rouges (2 points)

9 bâtonnets bleus (3 points)

1 anneau en bois

1 dé de trois couleurs



Règle résumée :

But du jeu :

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

surface de jeu

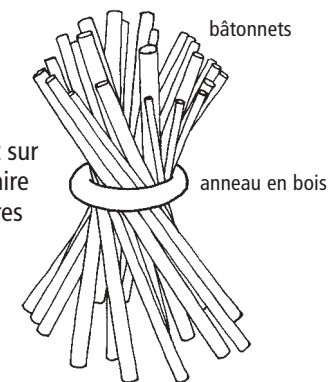
Préparatifs :

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

**poser les
bâtonnets debout
en les maintenant
avec l'anneau**

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

Le faire glisser jusqu'à mi-hauteur du tas de bâtonnets. Poser le tas de bâtonnets debout sur la surface de jeu et le serrer de manière à faire tourner les bâtonnets les uns contre les autres en éventail. L'anneau doit rester fixé à mi-hauteur en maintenant les bâtonnets. On peut alors lâcher le tas de bâtonnets qui doit tenir debout tout seul. Préparer le dé.



Déroulement du jeu :

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

Bien retenir ce qui suit :

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

lancer le dé

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

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

retirer un bâton

- En t'y prenant doucement, retire un bâton correspondant à la couleur du dé dans le tas maintenu par l'anneau en bois et pose-le devant toi. Les bâtonnets font rapporter des **points**. Les bâtonnets bleus comptent trois points, les bâtonnets rouges deux points et les bâtonnets jaunes un point.

points des bâtonnets

passer son tour : remettre un bâtonnet dans la boîte

- **Tu penses qu'il est trop dangereux** de retirer un bâtonnet de la couleur du dé parce que le tas risque de s'écrouler ? Si tu as déjà retiré un ou plusieurs bâtonnets que tu auras posé(s) devant toi, tu as le droit de **passer ton tour en ne retirant pas de bâtonnet** au cours de cette partie. Si tu choisis cette possibilité, tu devras cependant remettre **un bâtonnet de la couleur du dé dans la boîte**. Si tu n'as encore pas de bâtonnet de cette couleur, tu ne pourras malheureusement pas passer ton tour et devras donc faire très très attention ...

Pas de bâtonnet de la couleur du dé ?

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

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Fin du jeu :

Fin du jeu :
Le jeu est terminé ...

le tas s'écroule...

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

...plus que 3 bâtonnets

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

compter les points

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

Le plus grand nombre de points = victoire

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

Variante :

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

Conseil :

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

Habermaaf-spiel Nr. 4415

Bibberniet

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

Spelidee: Heinz Meister

Illustraties: Anja Dreier-Brückner

Speelduur: ca. 10 minuten



Spelinhoud:

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

Korte inleiding:

Doel van het spel:

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

Speelveld

Spelvoorbereiding:

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

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

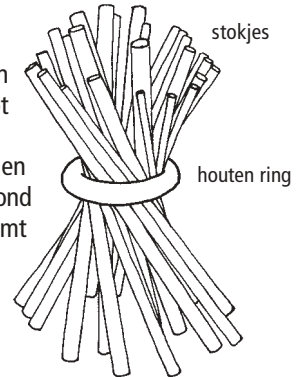
Stokjes met ring opstellen

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

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

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

Leg de **dobbelsteen** klaar.



Dobbelsteen

Spelverloop:

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

In principe geldt:

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

Gooien

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

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

Stokje eruit trekken, puntenwaarde

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

Beurt verzaken: stokje afgeven

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

Geen stokje van de gegooide kleur?

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

Daarna is het volgende kind aan de beurt.

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

Einde van het spel:

Het spel is voorbij ...

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

... nog maar 3 stokjes

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

Punten tellen: hoogste aantal punten = gewonnen

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

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

Variant:

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

Tip:

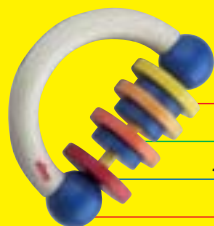
De bundel blijft langer overeind, wanneer de ring boven het midden zit. Zo kunnen jullie de afzonderlijke speelrondes verlengen.

Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs

Uitvinders voor kinderen



Baby & Kleinkind
Infant Toys
Jouets premier âge
Baby & kleuter



Geschenke
Gifts
Cadeaux
Geschenken





Kinderschmuck
Children's jewelry
Bijoux d'enfants
Kindersieraden





Kinderzimmer
Children's room
Chambre d'enfant
Kinderkamers



 **Kinder begreifen spielend die Welt.** HABA begleitet sie dabei mit Spielen und Spielzeug, das ihre Neugier weckt, mit fantasievollen Möbeln, Accessoires zum Wohlfühlen, Schmuck, Geschenken und vielem mehr. Denn kleine Entdecker brauchen große Ideen.

 **Children learn about the world through play.** HABA makes it easy for them with games and toys which arouse curiosity, with imaginative furniture, accessories to delight, jewelry, gifts and much more. Because diminutive explorers need big ideas.

 **Les enfants apprennent à comprendre le monde en jouant.** HABA les accompagne sur ce chemin en leur offrant des jeux et des jouets qui éveillent leur curiosité, des meubles pleins d'imagination, des accessoires pour se sentir à l'aise, des bijoux, des cadeaux et bien plus encore. Car les petits explorateurs ont besoin de grandes idées!

 **Kinderen begrijpen de wereld spelenderwijs.** HABA begeleidt hen hierbij met spellen en speelgoed dat nieuwsgierig maakt, fantasievolle meubels, knusse accessoires, sieraden, geschenken en nog veel meer. Want kleine ontdekkers hebben grote ideeën nodig.

HABA®

Habermaab GmbH • Erfinder für Kinder • Postfach 11 07 • 96473 Bad Rodach
Tel.: 09564 929-113 • Fax: 09564 3513 • E-Mail: habermaass@haba.de • www.haba.de

TL 60235