

# Beeren klau'n

Jacques  
Zeimet

mit Schnabel...  
grün®

Spielanleitung  
Rules  
Règle du jeu  
Istruzioni di gioco



noris

Art.-Nr. 60 6011071

# Beeren klau'n mit Schnabelgrün<sup>©</sup>

**Autor:** Jacques Zeimet  
**Illustration:** Johann Rüttinger  
**Redaktion:** Kathi Kappler  
© 2012 NORIS-SPIELE  
Lizenz: Drei Hasen in  
der Abendsonne GmbH

**Alter:** ab 4 Jahre  
**Spieler:** 2-4  
**Spieldauer:** ca. 10-15 min.

## ★ Spielmaterial

- ★ 1 Figur Schnabelgrün
- ★ 10 beidseitig bedruckte Spielplatten „Blaubeerstrauch/Sumpf“
- ★ 16 Riesenblaubeeren
- ★ 12 Karten mit den Werten 1, 2 und 3
- ★ 4 Klaukarten
- ★ Anleitung

## ★ Spielidee

Beim Versuch, seine Lieblingsbeeren schneller reifen zu lassen, hat Zauberabe „Schnabelgrün“ alle Blaubeeren versehentlich in **Riesenbeeren** verwandelt. Das Ernten der großen Früchte macht den Kindern Riesenspaß, denn hier wird nicht nur gepflückt und bei den anderen geklaut, sondern Schnabelgrün landet manches Mal auch ungewollt neben einem Blaubeerstrauch im Sumpf, verliert dabei seine Beute und muss von den Kindern gerettet werden!

Die Amulette mit mir  
★ könnt ihr euch umhängen oder  
als Siegmedaille verwenden!

MAGIE, MAGAH ★



## ★ Spielziel

Wer die meisten Blaubeeren einsammelt und diese am Ende des Spiels in seinem Vorrat hat, gewinnt das Spiel.

## ★ Spielvorbereitung

Zuerst werden alle 10 Spielplatten mit der sichtbaren Seite „Blaubeerstrauch“ im Kreis ausgelegt.

Der Rabe Schnabelgrün wird auf einen beliebigen Strauch gesetzt. Die 16 Blaubeeren werden unregelmäßig (1-3 Stück) auf die restlichen Sträucher verteilt.

Der gut gemischte Kartenstapel kommt verdeckt in die Mitte des Spielplattenkreises und los geht's.





- ★ Liegen dort schon 2 Blaubeeren, hat er Glück und muss keine eigenen abgeben.
- ★ Zeigt die Karte den Raben mit einer Beere im Schnabel (Klaukarte), bleibt Schnabelgrün stehen und der Spieler darf sich von einem beliebigen Mitspieler eine Beere stibitzen.

Ist der Kartenstapel aufgebraucht, wird er umgedreht und verdeckt wieder aufgelegt.

## ★ Spielende und Sieger

Das Spiel endet, wenn ein Spieler mit dem Raben im Sumpf landet und die erforderlichen Beeren nicht mehr ablegen kann. Schnabelgrün droht zu versinken.

Der Spieler mit den meisten Beeren in seinem Vorrat darf den Raben retten und gewinnt damit das Spiel!



grün um so viele Platten (im Uhrzeigersinn) weiter, wie auf der Karte vorgegeben ist.

- ★ Landet der Spieler dabei mit dem Raben auf einem Strauch mit Beeren, darf er diese alle pflücken und zu sich nehmen.
- ★ Landet er auf einem leeren Strauch, darf er einen beliebigen Strauch ohne Beeren umdrehen und in Sumpf verwandeln.
- ★ Landet der Rabe im Sumpf, muss der Spieler ihn retten. Er legt 2 Beeren aus seinem Vorrat auf die Sumpfplatte, damit Schnabelgrün nicht versinkt.

## ★ Spielverlauf

Es wird reihum gespielt.  
Ein Spielzug besteht aus:

- ★ eine Karte aufdecken und die vorgegebene Aktion ausführen

Der jüngste Spieler beginnt. Er dreht die oberste Karte des Stapels um und legt sie daneben ab.

- ★ Zeigt die aufgedeckte Karte den Wert 1, 2 oder 3, springt er mit Schnabel-

# Stealing berries

with Horngreen

**Author:** Jacques Zeimet  
**Illustration:** Johann Rüttinger  
**Editor:** Kathi Kappler  
© 2012 NORIS-SPIELE  
**License:** Drei Hasen in der Abendsonne GmbH

**Age:** 4 years up  
**Players:** 2 - 4  
**Duration:** about 10 - 15 minutes

## ★ Game material

- ★ 1 figure „Horngreen“
- ★ 10 game boards printed on both sides „Blueberry bush/Swamp“
- ★ 16 giant blueberries
- ★ 12 cards with the numbers 1, 2 and 3
- ★ 4 stealing cards
- ★ rules

## ★ Idea of the game

When trying to make his favourite berries ripen faster, the magic raven, „Horngreen,“ accidentally turned all his blueberries into **giant berries**. The harvesting of the large fruit means great fun for children because it is not only about picking berries and stealing them from the other players but also about „Horngreen“ landing unintentionally in the swamp next to a blueberry bush, losing his loot and having to be rescued by the children.



## ★ Goal of the game

Whoever collects the most blueberries and has these in his possession at the end of the game, wins the game.

## ★ Game preparation

First, all 10 game boards, with the visible „Blueberry bush“ side facing up, are spread out forming a circle.

Horngreen is put on any bush. The 16 blueberries are distributed irregularly (1-3 pieces) on the other bushes.

The well-mixed cards are put face down in the middle of the game board circle – and here we go!





- ✦ If the card shows the raven with a berry in its beak (Stealing Card), Horngreen remains where he is and the player can steal one berry from any other player.

When the stack of cards is used up, it is turned over and put back facing down.



## ★ End of the game and winner

The game ends when a player lands with the raven in the swamp and doesn't have enough berries to put on the board. Horngreen is about to sink.

The player with the most blueberries in his store may rescue the raven and wins the game!



## ★ Game

It is played in turns. A turn consists of:

- ✦ turn over a card and perform the given action

The youngest player starts.

He turns over the top card of the stack and places it next to the stack.

- ✦ If the card shows a 1, 2 or 3, he jumps (clockwise) with Horngreen to as many boards as dictated by the card.

- ✦ If the player lands with the raven on a bush with berries, he can collect them all and put them aside.

- ✦ If it's an empty bush he lands on, he can turn over any bush without berries and transform it into a swamp.

- ✦ If the raven lands in the swamp, the player has to rescue him. He places 2 berries from his store onto the swamp board so Horngreen doesn't sink.

- ✦ If there are already 2 blueberries on that board, he's lucky and doesn't need to give up any of his.



# Voler des baies

avec Bec'vert

**Auteur :** Jacques Zeimet  
**Illustration :** Johann Rüttinger  
**Rédaction :** Kathi Kappler  
© 2012 NORIS-SPIELE  
**Licence :** Drei Hasen in der Abendsonne GmbH

**Age :** à partir de 4 ans  
**Joueurs :** 2 - 4  
**Durée du jeu :** env. 10 - 15 minutes

## ★ Matériel de jeu

- ★ 1 figurine Bec'vert
- ★ 10 plaques imprimées recto/verso « Myrtillier/Marais »
- ★ 16 myrtilles géantes
- ★ 12 cartes avec les valeurs 1, 2 et 3
- ★ 4 cartes chapardeur
- ★ règle du jeu

## ★ Idée du jeu

En essayant de faire mûrir plus vite ses baies préférées, le corbeau magique Bec'vert a transformé par erreur toutes les myrtilles en **baies géantes**. La récolte des fruits géants amuse bien les enfants, car on ne fait pas que récolter et chaparder aux autres, mais Bec'vert atterrit aussi parfois à côté d'un myrtillier dans un marais, y perd son butin et doit être sauvé par les enfants !



## ★ But du jeu

Celui qui a récolté le plus de myrtilles à la fin du jeu a gagné.

## ★ Préparation

Les 10 plaques sont d'abord disposées en cercle avec la face « myrtillier » visible.

Le corbeau Bec'vert est placé au choix sur l'un des myrtilliers. Les 16 myrtilles sont placées sur le reste des myrtilliers (1-3 myrtilles par myrtilliers).

Le tas de cartes bien mélangées est placé au milieu du cercle face cachée, et c'est parti.





- ★ Si 2 myrtilles s'y trouvent déjà, quelle chance!, il ne doit en céder aucune.
- ★ Si la carte montre le corbeau avec une baie dans le bec (carte chapardeur), Bec'vert reste sur place et le joueur peut chaparder une baie du joueur de son choix.

Quand le tas de carte est épuisé, on retourne le tas à découvert et recommence.

## ★ Fin du jeu et gagnant

Le jeu est fini quand un joueur atterrit avec le corbeau dans un marais et qu'il ne peut plus donner les deux baies exigées pour le sauvetage. Bec'vert menace de se noyer.

Le joueur qui a le plus de baies peut sauver le corbeau et gagne ainsi la partie!



## ★ Déroulement du jeu

Chacun joue l'un après l'autre. Un tour se compose de :

- ★ retourner une carte et remplir l'action donnée

Le joueur le plus jeune commence. Il retourne une carte du tas et la dépose à côté du tas.

- ★ Si la carte retournée montre la valeur 1, 2 ou 3, il saute avec Bec'vert

d'autant de plaques (dans le sens des aiguilles d'une montre) qu'il est indiqué sur la carte.

- ★ Si le joueur arrive sur un myrtillier avec des baies, il peut les cueillir toutes et les prendre avec lui.
- ★ S'il atterrit sur un myrtillier vide, il doit retourner un des myrtilliers vides au choix et le transformer en marais.
- ★ Si le corbeau atterrit dans le marais, le joueur doit alors le sauver : il dépose 2 baies de sa réserve sur la plaque marais pour que Bec'vert ne coule pas.

# Ruba le bacche

con Becoverde

**Autore:** Jacques Zeimet  
**Illustrazione:** Johann Rüttinger  
**Redazione:** Kathi Kappler  
© 2012 NORIS-SPIELE  
**Licenza:** Drei Hasen in der Abendsonne GmbH

**Età:** da 4 anni  
**Giocatori:** 2-4  
**Durata:** ca. 10 - 15 minuti

## ★ Dotazione

- ★ 1 personaggio Becoverde
- ★ 10 basi da gioco con stampa su entrambi i lati «Cespuglio di mirtilli / Palude»
- ★ 16 mirtilli giganti
- ★ 12 carte con numeri 1, 2 e 3
- ★ 4 carte furto
- ★ istruzioni

## ★ Idea del gioco

Per cercar di far maturare prima le sue bacche preferite, Becoverde, il corvo magico, per sbaglio le ha trasformate tutte in **mirtilli giganti**. Per i bambini raccogliere i frutti giganti è un gran divertimento perché, oltre a raccogliarli e a rubarli agli altri, quando Becoverde finirà senza volerlo in una palude accanto a un cespuglio perdendo il suo bottino, loro lo dovranno salvare!



## ★ Scopo del gioco

Vince chi avrà raccolto e messo da parte il maggior numero di mirtilli.

## ★ Preparazione

Per prima cosa si dispongono in cerchio tutte le 10 basi da gioco dal lato «Cespuglio di mirtillo» e si posiziona il corvo Becoverde su di un cespuglio a scelta.

Poi si spargono in modo casuale i 16 mirtilli (a gruppetti di 1-3) sui cespugli restanti, si meschia il mazzo di carte e lo si dispone coperto al centro del cerchio. Il gioco può iniziare.





## ★ Svolgimento del gioco

Si gioca in cerchio.  
Per ogni turno si dovrà:

- ★ scoprire una carta e eseguire l'azione indicata.

Inizia il giocatore più piccolo che dovrà scoprire la carta in cima al mazzo e riporla a fianco.

- ★ Se la carta scoperta mostra 1, 2 o 3, avanzerà sulle basi insieme a Becco

verde secondo il numero indicato dalla carta (in senso orario).

- ★ Se il giocatore finisce con il corvo su di un cespuglio con mirtillo, potrà raccoglierci tutti e prenderli per sé.
- ★ Se invece finisce su di un cespuglio vuoto, dovrà girare una delle basi senza mirtillo a sua scelta per trasformarla in palude.
- ★ Se il corvo finisce nella palude, il giocatore dovrà salvarlo prelevando 2 mirtillo da quelli che ha raccolto e mettendoli sulla base con la palude, in modo che Beccoverde non sprofondi.

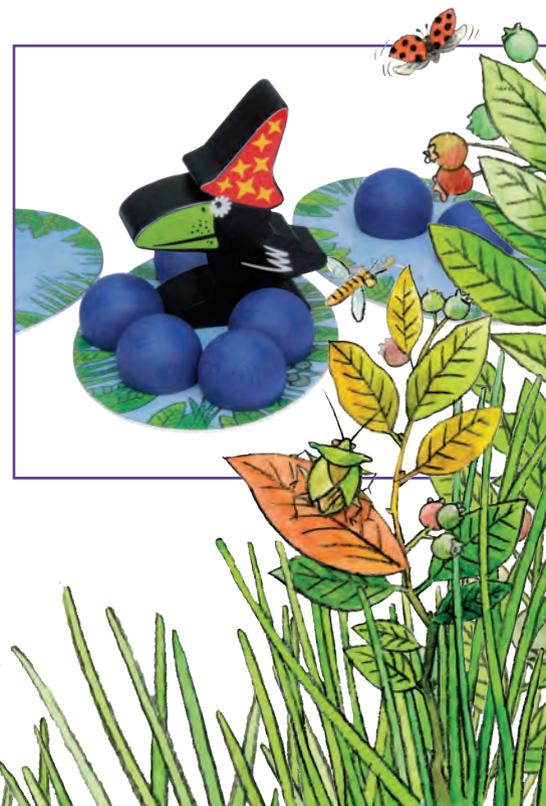
- ★ Se però su quella base ci sono già 2 mirtillo, sarà fortunato e non dovrà prelevarli dai suoi.
- ★ Se la carta mostra il corvo con un mirtillo nel becco (carta furto), Beccoverde resta fermo e il giocatore di turno potrà rubare un mirtillo da un altro giocatore a sua scelta.

Se il mazzo di carte finisce, dovrà essere girato, coperto e riposto al centro del cerchio.

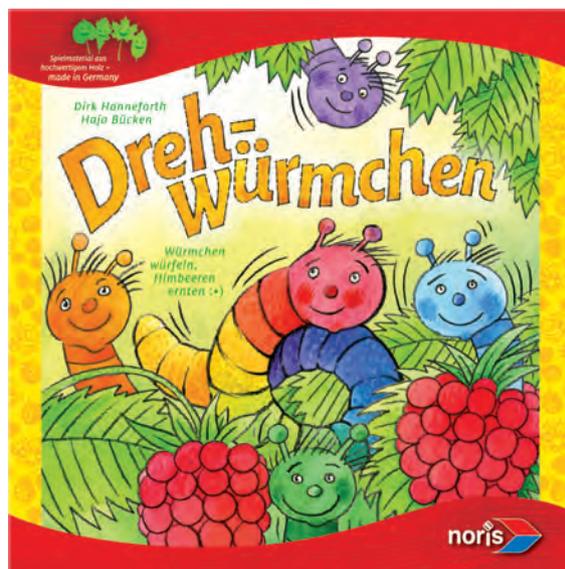
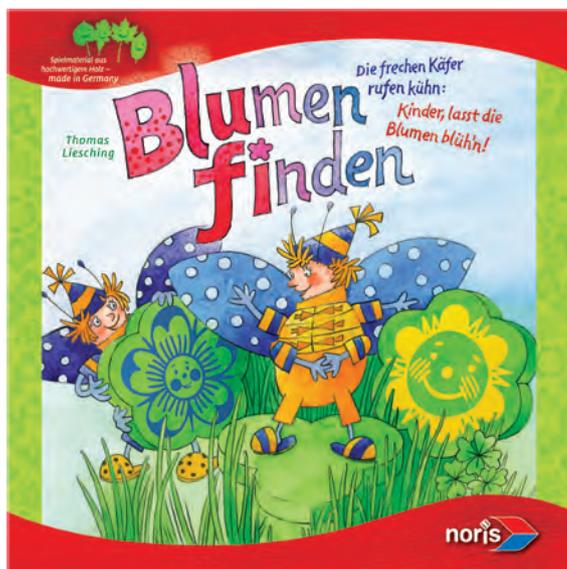
## ★ Fine del gioco e vincitore

Il gioco termina quando un giocatore finisce nella palude insieme al corvo, ma non ha e non trova i mirtillo necessari: Beccoverde sta per sprofondare.

Il giocatore che avrà raccolto il maggior numero di mirtillo potrà salvare il corvo vincendo così la partita!



Mehr schöne Spiele für Kinder:



Formen erkennen,  
passende Blüten aufdecken,  
Spaß haben, gewinnen!

Am Anfang sind alle Blumen grün – und doch nicht gleich, denn sie unterscheiden sich in der Anzahl ihrer Blütenblätter.

Mit Hilfe des Farbwürfels geht es auf die Suche nach roten, blauen und gelben Blüten, die sich unter dem Grün verbergen. Und im Verlauf des Spiels helfen die Formen der Blumen, die farblich richtigen Blüten zu finden!

Wenn da nur nicht die frechen Käfer wären, die sich mitten hinein geschmuggelt haben ...

Art.-Nr. 60601-1073



Die leckeren Himbeeren sind reif geworden. Aber was ist das?

Schon wollen sich bunte Würmchen über die süßen Früchtchen hermachen! Da hilft alles nichts, die Kinder müssen zusammenhalten und die Würmchen sammeln.

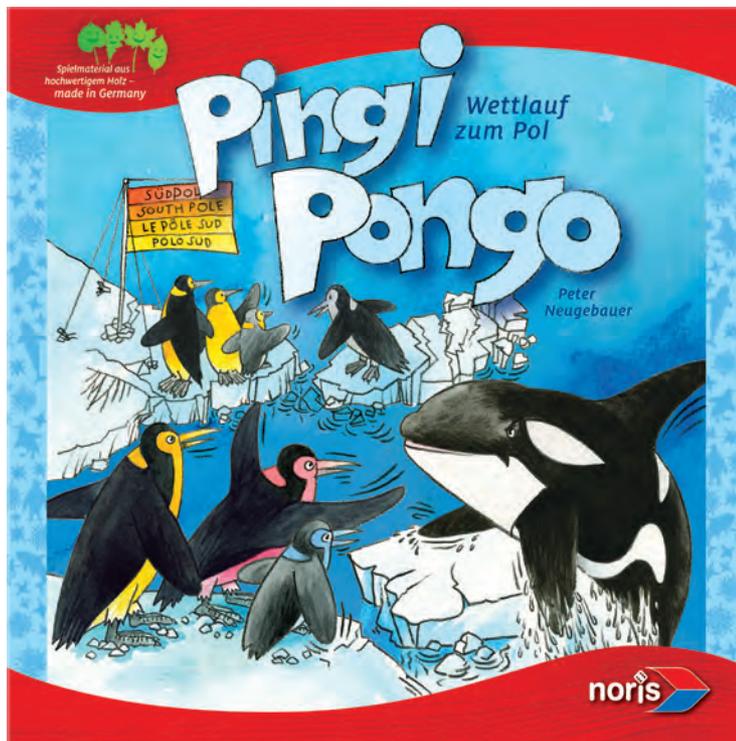
Wenn der Würfel das „Drehwürmchen-Symbol“ zeigt, darf ein Kind so viele Würmchen wie möglich aufdecken – und immer, wenn drei in derselben Farbe sichtbar werden, zu sich nehmen.

Aber: die anderen Kinder würfeln zur gleichen Zeit weiter und wenn wieder das Drehwürmchen kommt, ist Schluss mit aufdecken!

Denn jeder möchte für jeweils drei gleiche Würmchen eine feine Himbeere bekommen ...

Art.-Nr. 60601-1074





Die Pinguinfamilien sind unterwegs zum Südpol. Sie haben es schon fast geschafft, aber das schwerste Stück Weg liegt noch vor ihnen, denn hier zieht der hungrige Orca seine Bahnen. Vor ihm müssen sie sich hüten – und so springen sie von einer Scholle zur nächsten, um auf Nummer sicher zu gehen. Nur wenn der Orca gerade nicht in der Nähe ist, können sie manchmal den kürzeren Wasserweg nehmen. Welche Pinguinfamilie erreicht gemeinsam zuerst den rettenden Pol?

Art.-Nr. 60601-1072





★ Die Amulette sind eine Zugabe  
und nicht für das Spiel erforderlich.  
Bändchen sind nicht enthalten.



NORIS-SPIELE Georg Reulein GmbH + Co.KG  
Werkstraße 1  
D-90765 Fürth/Bay.  
[www.noris-spiele.de](http://www.noris-spiele.de)

