

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, delightful accessories, jewelry, gifts and much more. HABA encourages big ideas for our diminutive explorers.

 **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.



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels

4229

Summerum

Buzzing Around • Vol d'abeilles • Zoem erom



HABA[®]

Habermaas GmbH • August-Grosch-Straße 28 - 38 • 96476 Bad Rodach
Tel.: 09564 929-113 • Fax: 09564 3513 • E-Mail: habermaass@haba.de • www.haba.de

TL 68625 1/05

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2005

Habermaab-Spiel Nr. 4229

Summ herum

Ein magnetisches Wettlaufspiel mit drehbarem Frosch.
Für 2 - 4 fleißige Honigsammler von 4 - 99 Jahren.

Spielidee: Christian Tiggemann
Illustration: Hartmut Bieber
Spieldauer: ca. 15 Minuten



Auf der Suche nach kostbarem Nektar fliegt die kleine Biene* über den großen Teich. Plötzlich hört sie ein lautes „Quaaak“. Der freche Frosch Frederik macht sich wieder einen Spaß und ärgert die Bienen mit seiner langen Froschzunge. Doch die kleine Biene weicht geschickt Frederiks Zunge aus. „Uff, das war knapp!“, summt sie und blickt noch einmal auf den großen, grünen, frechen Frosch im Teich.

Spielinhalt

- 1 Spielplan
- 1 Frosch
- 8 Bienen (je zwei Bienen in vier Farben)
- 1 Augwürfel
- 1 Froschwürfel
- 12 Honigtropfen (je drei Tropfen in vier Farben)
- 1 Spielanleitung

** Bienen sind fleißige Insekten, die über einen sehr ausgeprägten Geruchssinn verfügen. Sie fliegen täglich bis zu einhundert Mal aus ihrem Bienenstock, um Nektar von Blumenblüten zu sammeln. Aus dem gesammelten Nektar macht der Imker den leckeren Honig.*

*drei Honigtropfen
sammeln*

Spielziel

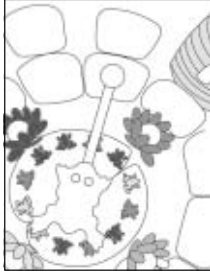
Wer sammelt mit seinen Bienen zuerst drei Honigtropfen und gewinnt das Spiel?

*Spielplan auslegen,
Frosch in
Ausstattung,
Froschzunge über
rotes Froschsymbol*

Spielvorbereitung

Legt den Spielplan in die Tischmitte.

Steckt den Frosch in die Ausstattung des Spielplans. Dreht ihn so, dass seine Zunge direkt über einem beliebigen, kleinen, roten Froschsymbol liegt.

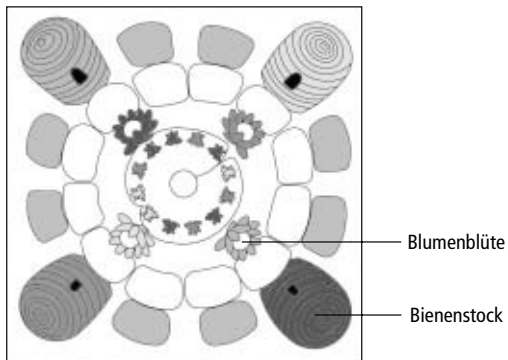


*Augenwürfel würfeln
und eine eigene
Biene ziehen*

*Biene nicht über
Froschzunge ziehen!*

*Bienen und
Honigtropfen auf
Spielplan*

Jeder Spieler erhält zwei Bienen und drei Honigtropfen einer Farbe. Stellt die beiden Bienen auf den Bienenstock der passenden Farbe. Die drei Honigtropfen legt ihr auf die Blumenblüte der entsprechenden Farbe.



Würfel bereit

Die beiden Würfel werden neben den Spielplan gelegt. Spielen weniger als vier Kinder, so kommen die übrigen Bienen und Honigtropfen zurück in die Schachtel.

Froschwürfel würfeln

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt einen hüpfenden Frosch gesehen hat, darf beginnen. Ihr könnt euch nicht einigen? Dann beginnt der jüngste Spieler.

Würfele zuerst mit dem Augenwürfel und ziehe eine deiner Bienen. Anschließend würfelst du mit dem Froschwürfel und führst die Bewegung des Frosches aus!

Der Augenwürfel

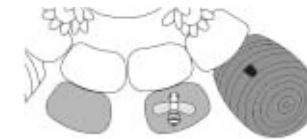
Der Augenwürfel zeigt dir, wie viele Felder du mit einer deiner Bienen ziehen darfst. Bewege eine deiner Bienen um die gewürfelte Augenzahl in eine beliebige Richtung.

Beachte dabei folgende Bienenflugregeln:

- Von anderen Bienen besetzte Felder zählst du beim Ziehen mit.
- Endet dein Zug auf einem mit einer Biene besetzten Feld, so setzt du deine Biene auf das nächste freie Feld.
- Du darfst nicht auf oder über das Feld ziehen, über dem sich gerade die Froschzunge befindet.
- Du darfst keine Würfelauagen verfallen lassen.
- Kannst du nicht ziehen, so bewegt sich deine Biene nicht.

Kleiner Tipp von Frosch Frederik:

Auf dem Spielplan seht ihr normale Stein-Felder und Verstecke. In den Verstecken seid ihr vor meiner langen Froschzunge in Sicherheit. Aber in jedem Versteck kann sich immer nur eine Biene ausruhen!



Der Froschwürfel

Nachdem du mit deiner Biene gezogen bist, würfelst du mit dem Froschwürfel.

Jetzt greift der freche Frosch Frederik ins Geschehen ein!

*schwarzer Frosch =
Frosch bleibt stehen*

*farbiger Frosch =
Frosch drehen*

*Zunge über Biene =
Frosch stoppt sofort,
Biene zurück in den
Bienenstock*

*Biene auf
Blumenblüte =
Honigtropfen ein-
sammeln*

*drei Honigtropfen
gesammelt = Sieg*

Welches Symbol zeigt der Froschwürfel?

Einen schwarzen, schlafenden Frosch?

Frosch Frederik schläft ganz tief und bewegt sich in dieser Runde nicht. Seid ganz still, damit ihr ihn mit eurem Gesumme nicht aufweckt!

Einen gelben, roten oder blauen Frosch?

Drehe den Frosch mit seiner Zungenspitze langsam im Uhrzeigersinn über das nächste Froschsymbol der gewürfelten Farbe.

Wichtig: Sobald Frederiks Zunge über einer Biene ist, wird diese magnetisch angezogen und Frederik stoppt sofort. Nimm die Biene vorsichtig von der Froschzunge und lege sie in den farblich passenden Bienenstock zurück. Frederik wird danach nicht weiterbewegt.

Honigtropfen einsammeln

Sobald du mit einer deiner Bienen auf deiner Blumenblüte angekommen bist, darfst du einen Honigtropfen einsammeln!

Wichtig: Du musst die Blumenblüte nicht mit der genauen Augenzahl erreichen. Es ist das einzige Feld, bei dem überzählige Würfelpunkte verfallen können.

Lege anschließend den gesammelten Honigtropfen und deine Biene wieder in den eigenen Bienenstock zurück.

Spielende

Das Spiel endet, sobald der erste Spieler die drei Honigtropfen seiner Farbe eingesammelt hat. Er gewinnt das Spiel und wird zur fleißigsten Biene des Tages gekürt.

Sogar der freche Frosch Frederik gratuliert jetzt dem fleißigsten Honigsammler ganz artig!

Variante für erfahrene Spieler:

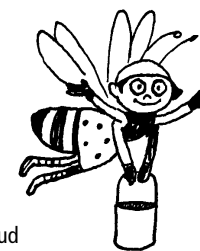
In dieser Spielvariante würfelt ihr mit den beiden Würfeln gleichzeitig. Ihr könnt somit auswählen, welchen Würfel ihr zuerst ausführen wollt.

Habermaab game nr. 4229

Buzzing Around

A magnetic competition with rotating frog.
For 2 - 4 busy honey gathering players ages 4 - 99.

Author: Christian Tiggemann
Illustrations: Hartmut Bieber
Length of the game: approx. 15 minutes



The little bee* is flying across the big pond in search of valuable nectar. Suddenly there is a loud "crooo-aak". Frederic, the cheeky frog is making fun of the bees again, annoying them with his long tongue. Little bee however skillfully avoids the tongue. "Wow, that was close!", the bee hums looking back at the big, green and cheeky frog in the pond.

Contents

- 1 game board
- 1 frog
- 8 bees (two bees each in four colors)
- 1 die with dots
- 1 die with frog
- 12 honey drops (three drops each in four colors)
- 1 set of game instructions

* Bees are busy insects with a very developed sense of smell. They leave their hive up to a hundred times every day in order to collect nectar from the blossoms of the flowers. The beekeeper then makes delicious honey from the nectar.

collect three honey drops

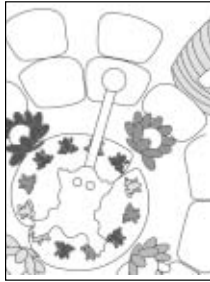
Aim of the Game

Whose bees will be the first to collect three honey drops, thus winning the game?

*spread game board
slot in the frog,
tongue of frog above
red symbol of
tongue*

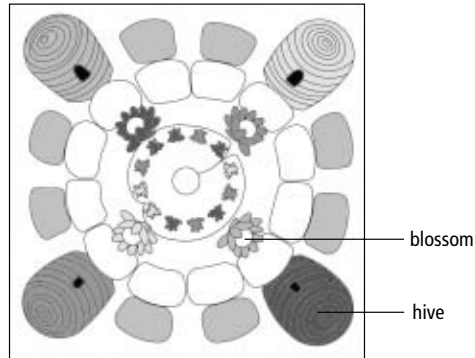
Preparation of the Game

Put the game board in the center of the table.
Slot the frog into the game board. Rotate it so that its tongue coincides with any little red frog symbol.



bees and honey drops on game board

Each player gets two bees and three honey drops of the corresponding color. Place the bees on the hive of the corresponding color. The three honey drops are placed on the blossom of the corresponding colored flower.



get dice ready

Get both dice ready next to the game board.
If there are less than four players, the remaining bees and honey drops are placed back in the box.

*roll die with dots and
move own bee*

*don't move bee past
tongue of frog!*

roll frog die

*black frog = frog
does not move*

How to Play

Play in a clockwise direction. Whoever has most recently seen a leaping frog, may start. If you can't agree, the youngest player starts.

First roll the die with the dots and move one of your bees. Then roll the die with the frog and move it accordingly.

The Die with the Dots

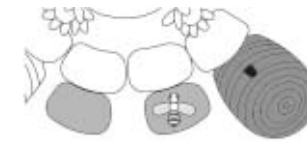
This die indicates how many squares you can move one of your bees. Move your bee in any direction.

In doing so respect the following bee flying rules:

- Squares occupied by other bees are counted.
- If your move ends on a square occupied by a bee move your bee on to the next free square.
- You can not move on to or past a square above which the tongue of the frog is at that moment.
- You can not renounce any dots on the dice.
- If you can not move, your bee stays where it is.

Frog Frederic's Little Hint:

The game board shows stone shaped squares and hiding places. On the hiding places you are protected from the long tongue of the frog. However, there can be only one bee in each hiding place!



The Die Showing the Frog

After moving the bee, you then roll the frog die as it is now that the cheeky frog intervenes!

Which Symbol Appears on the Die?

A Black and Sleeping Frog?

Frederic frog sleeps deeply and won't move in this round. Be absolutely quiet so not to wake him up with your buzzing!

colored frog =
turn frog

tongue above bee =
frog stops, bee back
into hive

bee on flower square
= collect honey drop

A Yellow, Pink or Blue Frog?

Slowly rotate the frog and the tip of his tongue in a clockwise direction towards the next frog symbol of the color rolled on the die.

Important! As soon as Frederic's tongue is above a bee, the bee will be attracted by the magnet and Frederic stops immediately. Take the bee carefully off the tongue and place it back in the hive of its color. Frederic is not moved any further.

Collecting Honey Drops

As soon as one of your bees reaches your blossom you can collect a honey drop.

Important! You don't have to reach the blossom with the exact number of dots on the die. Remaining dots don't have to be used.

Put the drop and your bee back in its hive.

End of the Game

The game ends as soon as the first player has collected three honey drops of one color. They win the game and are elected the most eager bee of the day.

Even cheeky Frog Frederic now behaves well and congratulates the most eager bee!

Variation for Experienced Players

In this variation you roll both dice simultaneously. So you can choose which action you want to do first.

three drops collected
= victory

Jeu Habermas n° 4229

Vol d'abeilles

Une course magnétique avec une grenouille tournante.
Pour 2 à 4 apiculteurs de 4 à 99 ans.

Idée : Christian Tiggemann
Illustration : Hartmut Bieber
Durée de la partie : env. 15 minutes



À la recherche de délicieux nectar, la petite abeille* vole au-dessus de l'étang. Soudain, elle entend un bruyant coassement. Chloé, l'impertinente grenouille, prend plaisir à embêter les abeilles en les taquinant avec sa grande langue de grenouille. Mais la petite abeille est maligne et elle ne se laisse pas happer par la langue de Chloé. « Ouf ! j'ai eu chaud ! » dit-elle en jetant encore une fois un regard sur la grosse grenouille verte posée sur la berge de l'étang.

Contenu

- 1 plateau de jeu
- 1 grenouille
- 8 abeilles (deux abeilles d'une couleur, quatre couleurs différentes)
- 1 dé
- 1 dé-grenouille
- 12 gouttes de miel (trois gouttes d'une couleur, quatre couleurs différentes)
- 1 règle du jeu

* *Les abeilles sont des insectes très travailleurs dont l'odorat est très développé. Elles sortent de leur ruche jusqu'à une centaine de fois par jour pour aller chercher du nectar de fleurs ou butiner. Avec le nectar récupéré, l'apiculteur fait du miel délicieux.*

Récupérer trois gouttes de miel

poser le plateau de jeu, mettre la grenouille dans la découpe, amener la langue de la grenouille sur le symbole de grenouille rouge

mettre les abeilles et les gouttes de miel sur le plateau de jeu

préparer le dé

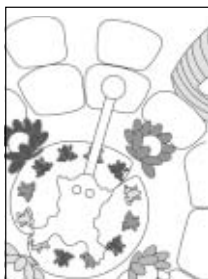
But du jeu

Qui va récupérer en premier trois gouttes de miel avec ses abeilles et gagner la partie ?

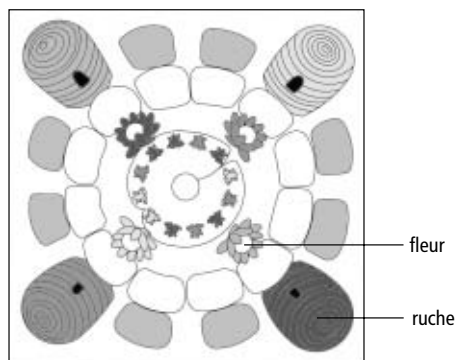
Préparatifs

Poser le plateau de jeu au milieu de la table.

Mettre la grenouille dans la découpe du plateau de jeu. La tourner de manière à ce que sa langue soit posée directement sur un petit symbole de grenouille rouge.



Chaque joueur prend deux abeilles et trois gouttes de miel de la même couleur. Mettre les deux abeilles sur la ruche de la couleur correspondante. Poser les trois gouttes de miel sur la fleur de la couleur correspondante.



Poser les deux dés à côté du plateau de jeu.

S'il y a moins de quatre joueurs, remettre les abeilles et les gouttes de miel en trop dans la boîte.

Déroulement de la partie

Jouer chacun à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui aura vu en dernier une grenouille a le droit de commencer. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence.

Lance le dé et avance l'une de tes abeilles. Ensuite, lance le dé-grenouille et exécute le mouvement de la grenouille !

Le dé

Le dé indique de combien de cases tu vas avancer l'une de tes abeilles. Déplace l'une de tes abeilles du nombre correspondant de points du dé dans n'importe quelle direction.

Pour cela, suis les règles ci-dessous :

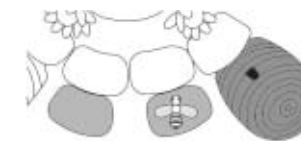
- Les cases occupées par d'autres abeilles sont aussi comptées.
- Si tu atterris sur une case déjà occupée par une abeille, tu poses ton abeille sur la prochaine case libre.
- Tu n'as pas le droit d'arriver sur la case ou de passer par-dessus la case sur laquelle il y a la langue de la grenouille.
- Tu dois obligatoirement utiliser tous les points du dé.
- Si tu ne peux pas te déplacer, ton abeille reste à sa place.

Voici un conseil de la grenouille Chloé :

Sur le plateau de jeu, il y a des cases-cailloux normales et des cachettes.

Sur les cachettes, vous serez à l'abri de ma longue langue de grenouille.

Mais une cachette ne pourra accueillir qu'une seule abeille !



Le dé-grenouille

Une fois que tu as déplacé ta grenouille, lance le dé-grenouille. Voilà que l'impertinente grenouille se mêle au jeu !

lancer le dé et avancer son abeille

ne pas amener l'abeille sur la case occupée par la langue de la grenouille !

lancer le dé-grenouille

*grenouille noire =
la grenouille reste là
où elle est*

*grenouille de couleur
= faire tourner la
grenouille*

*la langue est sur
l'abeille= la
grenouille s'arrête
tout de suite,
remettre l'abeille
dans la ruche*

*abeille sur case-fleur
= récupérer une
goutte de miel*

*trois gouttes de miel
récupérées =
partie gagnée*

Sur quel symbole le dé-grenouille est-il tombé ?

Une grenouille noire endormie ?

La grenouille dort profondément et ne fera rien pendant ce tour. Ne faites pas trop de bruit en volant autour d'elle pour ne pas la réveiller!

Une grenouille jaune, rouge ou bleue ?

Tourne la grenouille lentement dans le sens des aiguilles d'une montre en la prenant par le bout de sa langue pour l'amener sur le prochain symbole de grenouille de la couleur du dé.

N.B. : dès que la langue de la grenouille est au-dessus d'une abeille, cette dernière est « happée » par un aimant et la grenouille s'arrête tout de suite de tourner. Retire l'abeille avec précaution et remets-la sur la ruche de la couleur correspondante. La grenouille reste alors là où elle est.

Récupérer des gouttes de miel

Dès que tu es arrivé sur ta case-fleur avec une de tes abeilles, tu as le droit de prendre une goutte de miel !

N.B. : tu n'es pas obligé d'avoir le nombre de points exacts pour arriver sur la case-fleur. C'est la seule case que l'on peut atteindre en abandonnant des points du dé.

Ensuite, remets la goutte de miel et ton abeille à nouveau sur ta ruche.

Fin de la partie

La partie est terminée dès que le premier joueur a récupéré trois gouttes de miel de sa couleur. Il gagne cette partie et est nommé l'abeille la plus travailleuse de la journée.

Même Chloé félicite l'abeille gagnante !

Variante pour joueurs expérimentés :

Dans cette variante, on lance les deux dés en même temps. Vous pouvez ainsi choisir par quel dé vous pourrez commencer à jouer.

Habermaab-spiel Nr. 4229

Zoem erom

Een magnetisch wedstrijdspel met draaibare kikker.
Voor 2 - 4 ijverige honingzoekers van 4 - 99 jaar.

Spelidee: Christian Tiggemann

Illustraties: Hartmut Bieber

Speelduur: ca. 15 minuten



Het bijtje* vliegt over de grote vijver op zoek naar kostbare nectar. Plotseling hoort het een luide „kwaak“. Karel de grote brutale kikvors, maakt zich weer 'ns vrolijk en plaagt de bijen met z'n lange kikkertong. Maar het bijtje weet handig Karels' tong te vermijden. „Oef, dat was op 't nippertje!“, zoemt ze en kijkt nog 'ns naar de grote, groene, brutale kikker in de vijver.

Spelinhoud

- 1 speelbord
 - 1 kikker
 - 8 bijen (telkens twee bijen in vier kleuren)
 - 1 ogendobbelsteen
 - 1 kikkerdobbelsteen
 - 12 honingdruppels (telkens drie druppels in vier kleuren)
- spelregels

* *Bijen zijn vlijtige insecten die over een heel goed ontwikkeld reukvermogen beschikken. Ze vliegen iedere dag tot wel honderd keer hun bijenkorf uit om de nectar van bloemknoppen te verzamelen. Uit de verzamelde nectar maakt de imker de lekkere honing.*

*drie honingdruppels
verzamelen*

*speelbord uitleggen
kikker in uitsparing,
kikkertong boven
rode kikersymbool*

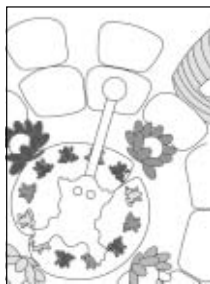
Doel van het spel

Wie verzamelt met zijn bijen als eerste drie honingdruppels en wint zo het spel?

Spelvoorbereiding

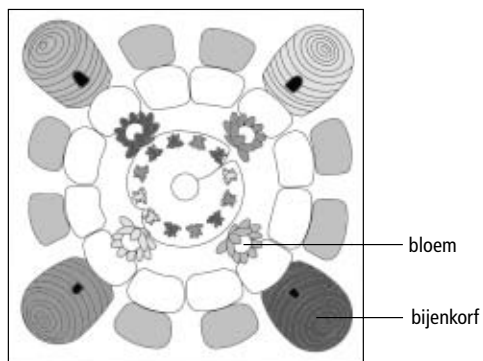
Leg het speelbord in het midden op tafel.

Steek de kikker in de uitsparing van het speelbord. Draai hem rond, zodat zijn tong zich precies boven een klein rood kikersymbool naar keuze bevindt.



*bijen en honing-
druppels op het
speelbord*

Iedere speler ontvangt twee bijen en drie honingdruppels van een bepaalde kleur. Zet de twee bijen op de bijenkorf van de bijpassende kleur. De drie honingdruppels leggen jullie op de bloemen van dezelfde kleur.



dobbelsteen klaar

De beide dobbelstenen worden naast het speelbord gelegd. Als er minder dan vier kinderen meespelen, dan gaan de overgebleven bijen en honingdruppels terug in de doos.

*ogendobbelsteen
gooien en een eigen
bij verzetten*

*bijen niet over
kikkertong zetten!*

*kikkerdobbelsteen
gooien*

Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om beurten gespeeld. Degene die als laatste een kikker heeft zien springen, mag beginnen. Kunnen jullie het niet eens worden? Dan begint de jongste speler.

Gooi als eerste met de ogendobbelsteen en verzet één van je bijen. Daarna gooi je met de kikkerdobbelsteen en wordt de kikker in beweging gezet!

De ogendobbelsteen

De ogendobbelsteen geeft aan hoeveel velden je één van je bijen vooruit mag zetten. Verzet één van je bijen overeenkomstig het gegooid aantal ogen in een richting naar keuze.

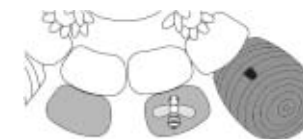
Hierbij moet je je aan de volgende bijenvluchtregels houden:

- Door andere bijen bezette velden worden bij het zetten meegeteld.
- Als je zet op een door een andere bij bezet veld eindigt, dan zet je je bij verder naar het eerstvolgende vrije veld.
- Je mag je bij niet op of over het veld zetten waar de kikkertong zich boven bevindt.
- Je mag gegooide ogen niet laten vervallen.
- Als je niet kunt zetten, dan blijft je bij op zijn plaats staan.

Kleine tip van Karel de kikker:

Op het speelbord zijn gewone stenen velden en schuilplaatsen te zien.

In de schuilplaatsen zijn jullie veilig voor mijn lange kikkertong. Maar in iedere schuilplaats kan er nooit meer dan één bij tegelijk uitrusten!



De kikkerdobbelsteen

Nadat je je bij hebt verzet, gooi je met de kikkerdobbelsteen. Nu komt Karel de brutale kikker in beweging!

*zwarte kikker =
kikker blijft staan*

Welke afbeelding komt bij de kikkerdobbelsteen boven te liggen?

Een zwarte slapende kikker?

Karel Kikker ligt diep te slapen en komt deze ronde niet in beweging. Wees heel stil, zodat hij niet wakker wordt van jullie gezoem!

*gekleurde kikker =
kikker verdraaien*

Een gele, rode of blauwe kikker?

Draai de kikker met de punt van z'n tong langzaam kloksgewijs rond tot hij boven het eerstvolgende kikkersymbool van de gegooide kleur is terechtgekomen.

*tong boven bij =
kikker blijft staan,
bij terug naar de
bijenkorf*

Belangrijk: Zodra Karels' tong bij een bij terecht komt, wordt deze door de magneet aangetrokken en blijft Karel onmiddellijk stilstaan. Haal de bij voorzichtig van de kikkertong en leg haar in de bijenkorf van de bijbehorende kleur terug. Karel wordt hierna niet verder rondgedraaid.

*bij op bloemenveld
= honingdruppel
inzamelen*

Honingdruppels verzamelen

Zodra je met een van je bijen op je eigen bloemenveld bent aangekomen, mag je een honingdruppeltje inzamelen!

Belangrijk: Het bloemenveld hoeft je niet exact met het gegooide aantal ogen te bereiken. Het is het enige veld waarbij je overtollige ogen kunt laten vervallen.

Leg daarna het behaalde honingdruppeltje samen met je bij opnieuw in de bijenkorf terug.

Einde van het spel

*drie honingdruppels
verzameld =
gewonnen*

Het spel is afgelopen zodra een van de spelers als eerste drie honingdruppels van zijn eigen kleur heeft verzameld. Hij heeft het spel gewonnen en wordt tot vlijtigste bij van de dag uitgeroepen.

Zelfs Karel de brutale kikker feliciteert nu heel beleefd de ijverigste honingzoeker!

Variant voor spelers met meer ervaring:

Bij deze spelvariant wordt er met beide dobbelstenen tegelijk gegooid. Hierdoor kunnen jullie kiezen welke spelbeweging je als eerste wilt uitvoeren.