

# Spielanleitung

Instruction • Règle du jeu • Spelregels

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



Nr. 4157



**HABA**<sup>®</sup>

Copyright Habermaaß-Spiele Rodach 1997

Habermaaß Spiel Nr. 4157

# Tante Emma

Ein Tastspiel für **2-4 Kinder ab 4 Jahren**. Mit Spielvariante für Kinder ab 5 Jahren.

**Spielidee:** Norbert Proena  
**Spieldauer:** ca. 20 Minuten  
**Illustration:** Meinolf Nitsche

Heute kaufen wir ein! Doch bevor ihr die Lebensmittel eurer Einkaufsliste bezahlen könnt, müssen sie richtig ertastet werden.

## Spielinhalt:

14 Holzteile (Waren)  
40 Geldstücke  
20 Einkaufschips  
4 Einkaufslisten  
1 Säckchen  
1 Würfel



## Kurzanleitung:

1 Liste  
10 Geldstücke

Holzteile in den  
Sack, Chips in  
die Mitte

## Spielziel:

Wer schafft es, als Erste/r den eigenen Spielplan mit den richtigen Einkaufschips zu belegen?

## Spielvorbereitung:

*Vor dem 1. Spiel müssen die Einkaufschips aus den Einkaufslisten herausgedrückt werden.*

Jedes Kind erhält eine **Einkaufsliste** und **10 Geldstücke**. Seht euch die **Einkaufsteile aus Holz** an und vergleicht sie mit eurer Einkaufsliste: Welche fünf Lebensmittel sollt ihr einkaufen? Wie sehen sie aus? Wie fühlen sie sich an?

Versteckt die Holzteile anschließend im **Sack**. Die **Einkaufschips** kommen aufgedeckt in die Mitte. Legt den **Würfel** bereit.

*Spielen weniger als vier Kinder oder kleinere Kinder, so können die Teile, die nicht auf den Einkaufslisten abgebildet sind, und die nicht benötigten Einkaufschips zurück in die Schachtel gelegt werden.*

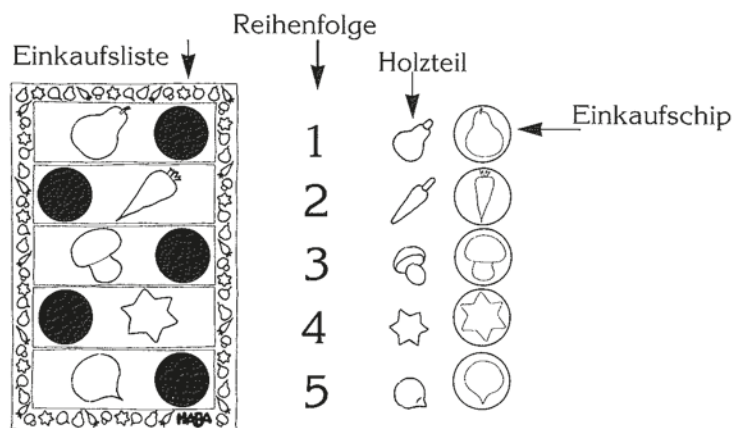
Liste mit  
5 Teilen

Reihenfolge!

### Spielablauf:

Wer würfelt als Erste/r eine Vier? Du darfst beginnen. Sieh dir deine Einkaufsliste an: Welches Teil ist ganz oben abgebildet? Versuche es **im Sack zu ertasten**. Wenn du meinst, das richtige Teil in der Hand zu halten, ziehe es heraus.

**Achtung:** Die Waren müssen, der Reihe nach - von oben nach unten - ertastet werden.



Richtiges Teil?  
kaufen  
Preis: 1-6 Geld-  
stücke

Chip in die  
Liste, Ware in  
den Sack

Falsches Teil?  
Strafe zahlen

Ware in den  
Sack, kein Chip

Nicht genug  
Geld? Strafe  
zahlen, kein  
Chip

#### Du hast das richtige Teil ertastet:

- Gut gemacht. Dieses Teil kannst du nun **kaufen**.  
Würfle einmal mit dem Würfel. Die Augenzahl zeigt dir, **wie viele Geldstücke** es kostet. Zahle den Preis an das Kind, das links neben dir sitzt.
- Suche dir als Kaufbeleg den **passenden Einkaufschip** heraus und lege ihn in den richtigen Kreis auf deiner **Einkaufsliste**. Die **Ware kommt wieder in den Sack** zurück.
- Nun ist das nächste Kind im Uhrzeigersinn an der Reihe.

#### Du hast ein falsches Teil ertastet:

- Ziehst du ein Teil aus dem Sack, das du gar nicht oder erst später kaufen musst, so zahlst du einen **Strafpreis** von einem Geldstück an das links von dir sitzende Kind.
- Das falsch ertastete Teil kommt zurück in den Beutel. Du erhältst keinen Einkaufschip. Das nächste Kind im Uhrzeigersinn ist an der Reihe und darf tasten.

Wenn du einmal so knapp bei Kasse bist, dass du den erwürfelten **Preis einer Ware nicht zahlen kannst**, so legst du die Ware zurück in den Sack. Das Kind, das links von dir sitzt, erhält ein Geldstück von dir. Du bekommst keinen Einkaufschip.

Liste erfüllt?  
Runde zuende  
spielen

Liste erfüllt,  
Geld zählen  
oder stapeln

Variante ab 5:  
Mit Preisver-  
handlung

### Spielende:

Wenn das erste Kind seine Einkaufsliste mit den richtigen **fünf Chips** belegt hat, beginnt die letzte Runde. Alle anderen Kinder haben nun noch einen Tastversuch und dürfen ein Teil kaufen. Dann endet das Spiel.

Es gewinnt das Kind, das die richtigen fünf Chips in der Liste liegen hat. Haben nun mehrere Kinder ihre Listen vollständig belegt, so gewinnt, wer die **meisten Geldstücke** hat.

Ihr könnt eure Geldstücke stapeln und vergleichen: Wer den **höchsten Stapel** hat, gewinnt.

### Was zahlst du?

Das Spiel beginnt wie oben beschrieben. Wenn du die richtige Ware ertastet hast, musst du sie vom links neben dir sitzenden Kind kaufen. Nennen wir es Lisa. **Lisa ist die Verkäuferin und legt einen Preis fest**, der zwischen einem und sechs Geldstücken liegt.

- Du bist damit einverstanden, den von Lisa festgelegten Preis zu zahlen?  
Gib ihr die entsprechende Anzahl Geldstücke.
- Du bist nicht mit dem Preis einverstanden? Dann hast du zwei Möglichkeiten:
  - **Versuche zu handeln.** Nenne den Preis, den du für die Ware zahlen würdest. Könnt ihr euch einigen?
  - **Kommt ihr zu keiner Einigung**, so bestimmst du den Preis durch Würfeln. **Würfle** einmal. Die Augenzahl gibt nun an, wie viele Geldstücke du an Lisa zahlen mußt.
  - **Vorsicht:** Der Kaufpreis kann sich durch das Würfeln erhöhen - du mußt ihn trotzdem zahlen!

Das Spiel setzt sich fort und endet wie oben beschrieben.

# The Corner Shop

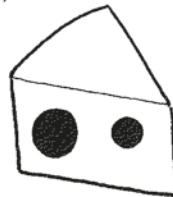
A tactile game for 2-4 players aged 4 and up. With a game variant for players aged 5 and up.

**Game idea:** Norbert Proena  
**Length of the game:** 20 minutes approx.  
**Illustrations:** Meinolf Nitsche

Today we go shopping! However, before you can pay for the groceries on your shopping list, you have to work out what they are by feeling them.

## Contents of the game:

- 14 wooden pieces (groceries)
- 40 coins
- 20 shopping chips
- 4 shopping lists
- 1 little bag
- 1 dice



## Short instructions:

### Aim of the game:

Who is the first to complete his/her shopping list with the right shopping chips?

### Preparation of the game:

*Before starting to play the game for the first time, the shopping chips have to be extracted from the shopping lists.*

Each player gets a **shopping list** and **10 coins**. Look at the **wooden shopping items** and compare them with your shopping list: Which five groceries should you buy? What do they look like? What do they feel like?

Then hide the wooden pieces in the little **bag**. The **shopping chips** are placed face up in the center. Get the **dice** ready.

*If less than 4 children or small children are playing, the pieces which do not appear on the shopping lists and the shopping chips not required, may be put back into the box.*

1 shopping list  
10 coins

wooden pieces into the bag,  
chips in the center

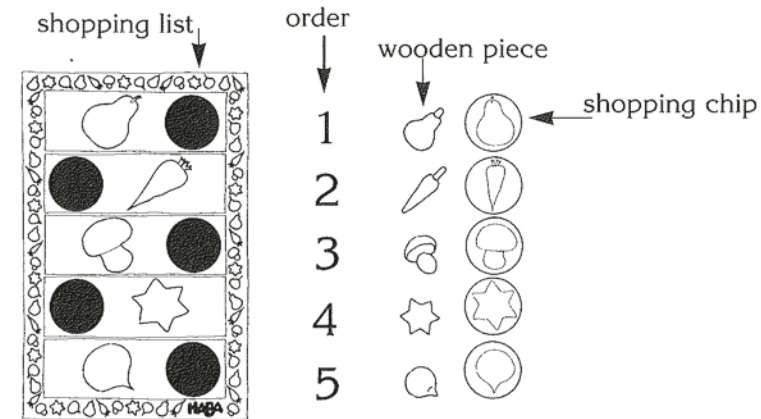
list with  
5 pieces

Right order!

## How to play:

Whoever is the first in rolling a 4 with the dice may start. Look at your shopping list: Which item is at the top of the list? Now try to feel it in the bag. When you think you hold the right item in your hand, pull it out of the bag.

**Watch out:** The groceries have to be felt in the right order: the one at the top of the list first, then the second one and so on.



Right item?  
buy

price: 1-6 coins  
chip on the list,  
grocery item  
into the bag

Wrong piece?  
pay fine

item back into  
the bag, no chip

Not enough  
money?  
pay fine, no  
chip

### You have felt the right piece:

- Well done. Now you can buy it.  
Roll the dice once. The number of dots indicates how many coins it costs. Pay the price to the player on your left.
- Select the **corresponding** shopping chip as your receipt and place it in the right hole on your **shopping list**. The **item is returned into the bag**.
- Moving in a clockwise direction, it is now the next player's turn.

### You have got the wrong item:

- If you pull an item from the bag which you don't have to buy or you have to buy later, you must pay a **fine** by giving one coin to the player on your left.
- The wrongly felt item is returned into the bag. You don't get any shopping chip. It's the next player's turn moving in a clockwise direction, to have a go at feeling inside the bag.

If you get into a situation where you have run short of money and you **cannot pay the price of an item** indicated by the number of dots on the dice, you have to put the item back into the bag. You give one coin to the player on your left, but you don't get any shopping chip.

List completed?  
finish the round

list completed,  
count money or  
make a pile

Variant from 5  
up: negotiate  
the price

### End of the game:

Once the first player has completed his/her shopping list with the **five correct chips**, then the last round starts. The other players have one more go at feeling and may buy one item more. Then the game is over.

The winner is the one who has completed his/her shopping list with the right five chips. If several players have completed their lists, then the one who has gathered the **biggest amount of coins** wins the game.

You can make a pile of your coins and compare: whoever gets the **highest pile**, has won the game.

### Which price should you pay?

The game starts as described above. If you have identified the right item by feeling it, you have to buy it from the player on your left. Lets say that player's name is Lisa. **Lisa is the saleswoman and must fix a price** between one and six coins.

- Do you agree with the price fixed by Lisa? Then give her the corresponding amount of coins.
- You don't agree with the price?  
Then you have two possibilities.
  - **Try to negociate.** Name the price you wish to pay for the item. Do you both agree on this price?
  - **If you don't agree**, the price will be fixed by rolling the dice. Throw the dice once. The number of dots indicates how many coins you will have to pay to Lisa.
  - **Careful!** this way the price may increase - nevertheless you will have to pay it!

The game continues and ends as described above.

1 liste,  
10 pièces de  
monnaie

éléments en  
bois dans le  
sachet, jetons  
d'achat au  
milieu

Jeu Habermass No. 4157

## La Boutique de Marie-Louise

Un jeu tactile pour 2 à 4 enfants à partir de 4 ans. Avec une variante pour les enfants à partir de 5 ans.

Conception du jeu : Norbert Proena

Durée du jeu : environ 20 minutes

Création graphique : Meinolf Nitsche

Aujourd'hui, nous allons faire les courses ! Mais avant de payer les marchandises énumérées sur la liste des courses, il s'agit de les deviner en les palpant.

### Contenu de la boîte :

- 14 éléments en bois (marchandises)
- 40 pièces de monnaie
- 20 jetons d'achat
- 4 listes de courses
- 1 sachet
- 1 dé



### Règle résumée : But du jeu :

Qui parviendra le premier/la première à placer les bons jetons d'achat sur sa liste de courses ?

### Préparatifs :

*Avant la première partie, il faut extraire les jetons des listes d'achat.*

Chaque enfant reçoit une **liste de courses** et **10 pièces de monnaie**. Observez les **éléments en bois** et comparez-les avec ce qui est indiqué sur votre liste de courses: quelles sont les cinq marchandises que vous devez acheter ? A quoi ressemblent-elles ? Comment sont-elles au toucher ?

Cachez ensuite les éléments en bois dans le **sachet**.

Les **jetons d'achat** sont placées au milieu de la table face vers le haut. Préparez le **dé**.

*Si le nombre d'enfants est inférieur à 4, ou s'ils sont petits, les éléments qui ne figurent pas sur la liste de courses et les jetons d'achat inutiles peuvent être remises dans la boîte.*

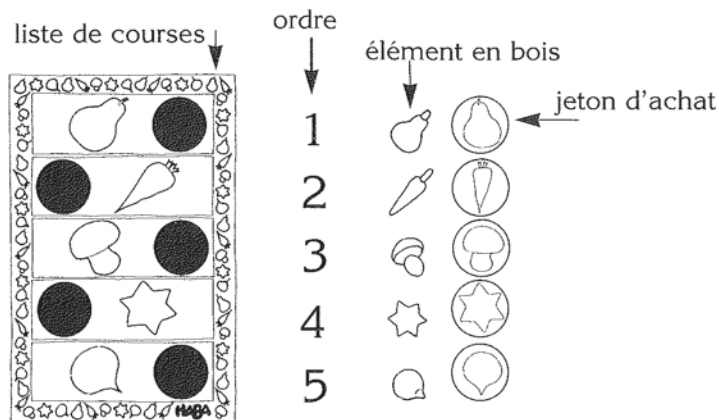
liste indiquant 5 marchandises

Dans l'ordre !

## Règle du jeu :

Le premier joueur à avoir obtenu un 4 avec le dé commence. Il regarde bien sa liste de courses. Quelle est la marchandise figurant tout en haut de la liste ? Il doit essayer de la retrouver en palpant dans le sachet. S'il pense avoir trouvé le bon élément, il le sort du sachet.

**Attention :** les marchandises doivent être trouvées dans l'ordre indiqué sur la liste.



Bon élément ? acheter élément retour dans le sachet, jeton d'achat sur la liste

### Le joueur a trouvé le bon élément :

- Bravo ! Il peut maintenant l'acheter. Il jette une fois le dé. Les points indiquent le nombre de pièces de monnaie à donner. Il paye le prix à l'enfant assis à sa gauche.
- Le joueur choisit le jeton correspondant et le place au bon endroit dans sa liste de courses. La marchandise retourne dans le sachet.
- C'est au tour du suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Trompé d'élément ? amende, marchandise dans le sachet, pas de jeton d'achat

### Le joueur s'est trompé d'élément :

- S'il sort du sachet un élément qu'il ne devait pas acheter ou acheter plus tard, il verse une amende d'une pièce de monnaie à l'enfant assis à sa gauche.
- L'élément sorti par erreur est remis dans le sachet. Le joueur ne reçoit pas de jeton d'achat. C'est au tour du suivant, toujours dans le sens des aiguilles d'une montre.

Manque d'argent ? amende, pas de jeton d'achat

S'il lui arrive de ne pas avoir assez de pièces de monnaie pour payer le prix indiqué par les points du dé, le joueur remet l'élément dans le sachet. Il donne une pièce de monnaie à l'enfant assis à sa gauche et ne reçoit pas de jeton d'achat.

Liste complétée? entamer le dernier tour

Liste complétée, compter ou empiler les pièces de monnaie

Variante à partir de 5 ans avec marchandage

## Fin du jeu :

Lorsque le premier enfant a placé les cinq jetons d'achat corrects sur sa liste de courses, le dernier tour commence. Les autres enfants ont chacun un dernier essai et peuvent acheter une marchandise. Puis c'est la fin du jeu.

Le gagnant est celui ou celle qui a placé les cinq jetons d'achat corrects sur sa liste de courses. Si plusieurs enfants ont complété leurs listes, le gagnant est celui ou celle qui a le plus grand nombre de pièces de monnaie.

Vous pouvez empiler vos pièces de monnaie et comparer : la pile la plus haute appartient au gagnant.

## Combien payer ?

Le jeu commence comme ci-dessus. Lorsque le joueur a bien deviné un élément en palpant dans le sachet, il doit l'acheter à l'enfant assis à sa gauche. Appelons-le Nina. **Nina est la vendeuse et fixe un prix entre 1 et 6 pièces de monnaie.**

- Le joueur est d'accord pour payer le prix fixé par Nina ? Il lui donne les pièces de monnaie qu'elle demande.
- Il n'est pas d'accord ? Il a 2 possibilités :
  - **Il essaie de marchander.** Il annonce le prix qu'il est prêt à payer pour la marchandise. Parviendront-ils à se mettre d'accord ?
  - **Si ce n'est pas le cas,** c'est le joueur qui fixe le prix en lançant une seule fois le dé. Les points indiquent le nombre de pièces de monnaie que le joueur doit donner à Nina.
  - **Attention :** le prix d'achat peut augmenter lorsqu'on lance le dé - il faudra le payer dans tous les cas.

Le jeu continue et s'achève comme ci-dessus.

# De buurtwinkel

Een tastspel voor 2-4 kinderen vanaf 4 jaar. Met spelvariant voor kinderen vanaf 5 jaar.

**Spelidee:** Norbert Proena  
**Speelduur:** ca. 20 minuten  
**Illustraties:** Meinolf Nitsche

Vandaag gaan we boodschappen doen! Maar voordat jullie alle levensmiddelen van jullie boodschappenlijstje kunnen betalen, moeten ze op de tast gevonden worden.

## Spelinhoud:

- 14 houten stukken (boodschappen)
- 40 geldstukken
- 20 boodschappenfiches
- 4 boodschappenlijsten
- 1 zakje
- 1 dobbelsteen



## Korte inleiding:

### Doel van het spel:

Wie slaagt er als eerste in z'n eigen speelbord met de juiste boodschappenfiches vol te krijgen?

### Spelvoorbereiding:

Voor dat je het spel voor de eerste keer kunt spelen, moeten de boodschappenfiches uit de boodschappenlijsten losgedrukt worden.

1 lijst,  
10 geldstukken

Elk kind ontvangt een boodschappenlijst en 10 geldstukken. Bekijk goed alle houten boodschappen en vergelijk ze met je boodschappenlijst. Welke vijf levensmiddelen moet je kopen? Hoe zien ze eruit? Hoe voelen ze aan?

houten stukken  
in de zak, fiches  
in het midden

Verstop alle houten stukken vervolgens in de zak. De boodschappenfiches komen open in het midden te liggen. Leg de dobbelsteen klaar.

*Doen er minder dan vier kinderen mee, of zijn ze nog erg klein, dan kunnen de stukken die niet op hun boodschappenlijsten staan afgebeeld, terug in de doos gelegd worden, samen met de overeenkomstige boodschappenfiches.*

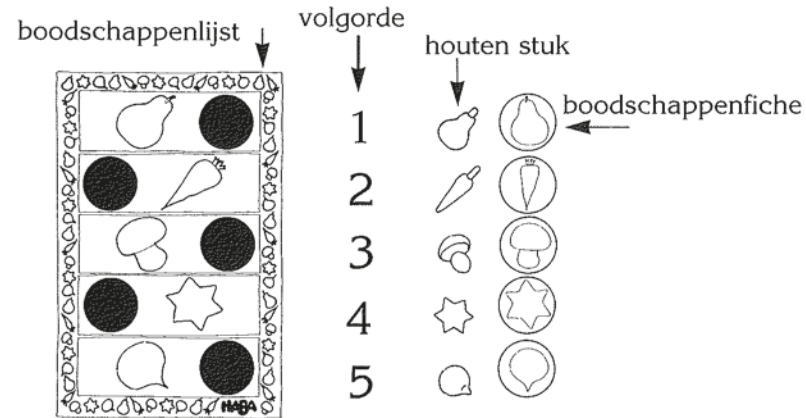
lijst met 5 stukken

## Op volgorde!

## Spelverloop:

Wie werpt als eerste een vier met de dobbelsteen? Jij mag beginnen. Bekijk goed je boodschappenlijst: welk stuk is helemaal bovenaan afgebeeld? Probeer het op de tast in de zak te vinden. Wanneer je denkt het juiste stuk beet te hebben, haal je het tevoorschijn.

**Let op:** De boodschappen moeten op volgorde - van boven naar beneden - gevonden worden.



## Juiste stuk?

prijs: 1-6 geldstukken  
artikel in de zak, fiche op de lijst

## Je hebt het juiste stuk tevoorschijn gehaald:

- Goed zo. Dit stuk kan jij nu kopen. Gooi een maal met de dobbelsteen. Het aantal ogen geeft aan hoeveel geldstukken het kost. Betaal dit bedrag aan het kind dat links naast je zit.
- Zoek bij wijze van aankoopbewijs de overeenkomstige boodschappenfiche uit en leg deze in de corresponderende uitsparing van je boodschappenlijst. Het artikel gaat weer terug in de zak.
- Daarna is, volgens de wijzers van de klok, het volgende kind aan de beurt.

## Verkeerd stuk?

artikel in de zak, geen fiche

## Je hebt een verkeerd stuk tevoorschijn gehaald:

- Haal je een stuk uit de zak, dat je helemaal niet of pas later moet kopen, dan betaal je als boete een geldstuk aan het kind dat links van je zit.
- Het verkeerde artikel gaat opnieuw terug in de zak. Je ontvangt geen boodschappenfiche. Het volgende kind is aan de beurt en mag tasten.

## Geen geld genoeg?

Als je eenmaal zo krap bij kas zit, dat je de gegooide prijs van een artikel niet kunt betalen, dan gaat dit artikel terug in de

boete betalen,  
geen fische

zak. Het kind dat links van jou zit, geef je een geldstuk. Je ontvangt geen boodschappenfiche.

Lijst vol?  
ronde uitspelen

### Einde van het spel:

Wanneer het eerste kind zijn boodschappenlijst met de juiste vijf boodschappenfiches heeft vol gelegd, begint de laatste ronde. Alle andere kinderen hebben nu nog recht op een laatste tastbeurt en mogen nog een stuk kopen. Dan is het spel voorbij.

lijst vol  
geld tellen of  
opstapelen

Het kind dat de juiste vijf fiches in zijn lijst heeft zitten heeft gewonnen. Wanneer er meerdere kinderen hun lijsten vol hebben, wint degene die de meeste geldstukken heeft. Jullie kunnen jullie geldstukken op een stapel leggen en vergelijken: wie de hoogste stapel heeft, heeft gewonnen.

Variant vanaf 5  
jaar: met prijs-  
onderhandeling

### Wat betaal jij?

Het spel begint zoals hierboven beschreven. Wanneer je het juiste artikel op de tast in de zak hebt gevonden, moet je het van het kind kopen dat links van jou zit. Laten we zeggen dat ze Liesje heet. **Liesje is de verkoopster en stelt een prijs vast** tussen één en zes geldstukken.

- Je bent het er mee eens de door Liesje vastgestelde prijs te betalen?  
Geef haar het corresponderende aantal geldstukken.
- Je bent het niet eens met de prijs? Dan zijn er twee mogelijkheden:
  - **Probeer te onderhandelen.** Noem een prijs, die je voor het artikel zou willen betalen. Kunnen jullie het eens worden?
  - **Wanneer jullie het niet eens kunnen worden**, dan wordt de prijs bepaald door middel van de dobbelsteen. Gooi eenmaal met de dobbelsteen. Het aantal ogen bepaald, hoeveel geldstukken je aan Liesje moet betalen.
  - **Voorzichtig:** de koopprijs kan door met de dobbelsteen te gooien ook hoger worden - en die moet jij dan evengoed betalen!

Het spel gaat vervolgens verder en eindigt zoals boven beschreven.



Habermaas GmbH, 96473 Rodach, Postfach 1107