

AUF DIE BIRNE



Ein flottes Mitzählspiel, für 2 bis 5 helle Birnen ab 7 Jahren von Manfred Reindl

Material:



Ziel des Spiels

Zähle in Gedanken aufmerksam Äpfel, Birnen und Maden auf den Karten und sage im rechten Moment die genaue Anzahl bevor es die Mitspieler tun. Dafür bekommst du Erntekarten. Wer die meisten davon sammelt, gewinnt.

Spiel 1 – Voll auf die Birne

Spielvorbereitung

- Mischt alle 80 Karten. Verteilt sie etwa gleich an alle Spieler. Jeder legt seine Karten als Stapel verdeckt vor sich ab.
- In die Tischmitte legt ihr nebeneinander alle 3 Chips mit den Zahlen nach oben und für alle gut erreichbar (im Spiel zu zweit nur den 1er- und 2er-Chip).

Spielablauf

Der älteste Spieler beginnt, dann folgen die anderen Spieler im Uhrzeigersinn. Wer am Zug ist, deckt die oberste Karte seines Stapels so auf, dass sie alle Spieler gleichzeitig sehen können und legt sie offen in die Tischmitte. Dort entsteht aus den ausgelegten Karten ein **offener Stapel**.

In Gedanken zählt ihr die Äpfel, Birnen und Maden, die ihr auf den ausgespielten **Fallobstkarten** seht.

Sobald eine **Erntekarte** erscheint, schnappt ihr euch schnell einen **Chip** aus der Tischmitte. Je nach Abbildung auf der Erntekarte, wird nun nach der Anzahl der Äpfel, Birnen oder Maden im offenen Stapel gefragt. Wer den Chip mit der „1“ geschnappt hat, gibt als **Erster** einen Tipp ab, in welcher Anzahl sich die gefragte Sorte im offenen Stapel befindet.



Das sind zwei Äpfel und eine Made.



Hier wird nach der Anzahl der Birnen gefragt.



Hier geht es um die Anzahl der Maden.

Achtung:
Äpfel, Birnen
und Maden auf
den Erntekarten zählen
nicht mit!

Danach tippt der Spieler, der den 2er-Chip ergattert hat. Hat jemand Chip „3“ geschnappt, tippt er zuletzt. Jede getippte Anzahl darf nur einmal genannt werden. Spieler ohne Chip tippen nicht.

Jetzt zählt ihr nach, wie viele Äpfel, Birnen oder Maden sich tatsächlich in der Tischmitte befinden. Wer richtig getippt hat, bekommt die Erntekarte und legt sie offen vor sich ab.

Ist kein Tipp richtig, bekommt die Karte, wer am nächsten zur tatsächlichen Zahl liegt. Bei Gleichstand bekommt die Karte, wer sich den Chip mit der kleineren Zahl geschnappt hat.

Neue Runde

Die gespielten Fallobstkarten werden aus dem Spiel genommen. Der Gewinner der Runde spielt nun als Erster seine oberste Karte aus.

Gehen einem Spieler die Fallobstkarten früher aus als seinen Mitspielern, geben ihm diese Karten, so dass das Spiel fortgesetzt werden kann.

Spielende und Gewinner

Das Spiel endet, nachdem die letzte Karte ausgespielt wurde.

Jetzt zählt jeder Spieler seine gewonnenen Erntekarten. Wer die meisten hat, gewinnt das Spiel. Es kann mehrere Gewinner geben.

Spiel 2 – 11 Freunde sollt ihr sein

Diese Variante wird nach den gleichen Regeln gespielt wie „Voll auf die Birne“, mit folgenden **Änderungen**:

Spielvorbereitung

- Jeder Spieler legt 2 beliebige Erntekarten offen vor sich ab. Alle übrigen Erntekarten haltet ihr als Vorrat bereit.
- Verteilt die 60 Fallobstkarten etwa gleich an alle Spieler. Jeder legt seine Karten als Stapel verdeckt vor sich ab.
- Die Zahlenchips bleiben in der Schachtel.

Spielablauf

Die Spieler decken, wie beschrieben, Karten auf und addieren Äpfel, Birnen und Maden getrennt von einander zusammen.

Wer glaubt, dass von einer Sorte (Äpfel, Birnen oder Maden) **mindestens 11** ausgespielt wurden, schlägt blitzschnell mit einer Hand auf den offenen Stapel in der Mitte. Wer am schnellsten war, sagt, welche Sorte mindestens 11 mal im Stapel liegt. Dann schaut ihr euch die Karten an und zählt nach.

Erntekarte nehmen oder abgeben?

- Hat der Spieler Recht gehabt, bekommt er eine Erntekarte vom Stapel.
- Liegen weniger als 11 Stück der genannten Sorte im Stapel, legt er eine eigene Erntekarte in den Vorrat zurück (sofern er noch eine hat).

Dann wird das Spiel wie unter **Neue Runde** beschrieben fortgesetzt.

Spielende und Gewinner

Entspricht Spiel 1 ➔ Seite 3.

©2011 Zoch GmbH
Autor: Manfred Reindl
Illustration: Gabriela Silveira
Satz und Layout: Oliver Richtberg

Vertrieb in der Schweiz:
Carletto AG
Moosacherstraße 14, Postfach
CH-8820 Wädenswil
www.carletto.ch



www.zoch-verlag.com

AUF DIE BIRNE



Object of the Game

Carefully count the apples, pears and grubs on the cards to yourself, and name the exact number at the right moment – before the other players do. This gives you harvest cards. The player who collects the most harvest cards wins.

Game 1 – Off the Top of Your Head

Set-up

- Shuffle all 80 cards. Deal out an approximately equal number of cards to all players. Each player puts his cards in a face-down pile in front of him.
- Place all 3 chips (in the two player game, only the "1" and "2" chip) next to one another with the numbers face up in the middle of the table, easily visible to everyone.

How the Game Plays

The oldest player starts, then the other players follow clockwise. On your turn, you flip over the topmost card of your pile in such a way that all players can see it at the same time, and put it face up in the middle of the table. The laid-out cards form a **face-up pile** there.

A brisk counting game, for 2 to 5 bright minds, 7 years and up, by Manfred Reindl

Materials:



60 windfall cards



Number chips



20 harvest cards

Counting to yourself, add up the apples, pears and grubs that you see as the **windfall cards** are played.

As soon as a **harvest card** is turned up, quickly grab a **chip** from the middle of the table. Depending on the picture on the harvest card, you are asked for the number of apples, pears or grubs in the face-up pile. The player who has grabbed the chip with the **"1"** is the **first** to guess how many of the objects asked for are in the face-up pile.



These are two apples and one grub.



Here you are asked for the number of pears.



This time, it's about the number of grubs.

Note:

Apples, pears and grubs on the **harvest cards** do not count!

After that, the player who has managed to grab the **"2"** chip takes his guess. If somebody has grabbed the **"3"** chip, he guesses last. Each guessed number may only be said once. Players without a chip don't guess.

Now you count how many apples, pears or grubs are actually present on the cards in the middle of the table. Whoever guesses correctly gets the harvest card and puts it face-up in front of him.

If there was no correct guess, that player who was closest to the actual number gets the card. In case of a tie, the player who has grabbed the chip with the lower number gets the card.

New Round

Remove the played windfall cards from the game. Now the winner of the previous round is the first to play his topmost card.

If a player runs out of windfall cards sooner than the other players, the other players give him windfall cards so that play can continue.

Ending and Winning the Game

The game ends after the last card has been played.

Now, each player adds up the harvest cards he has won. The player with the most harvest cards wins the game. There can be more than one winner.

Game 2 – You are supposed to be 11 Friends

This variant is played with the same rules as in „Off the Top of Your Head,“ with the following **modifications**:

Set-up

- Each player lays any 2 harvest cards face up in front of him. Keep all the remaining harvest cards as the supply.
- Deal out the 60 windfall cards to all players in approximately equal numbers. Each player puts his cards face down in a pile in front of him.
- The number chips remain in the box.

How the Game Plays

The players turn over cards as described above and add up apples, pears and grubs separately.

If a player thinks that **at least 11** of one kind (apples, pears or grubs) have been played, he slaps one hand as fast as lightning on the face-up pile in the middle. The one who was the fastest says which kind is represented in the pile at least 11 times. Then look at the cards and make an exact count.

Taking or Giving Up a Harvest Card?

- If the player was right, he gets a harvest card from the pile.
- If there are fewer than 11 items of the named kind in the pile, he puts one of his own harvest cards (provided he still has one) back into the supply.

Then play continues as described under **New Round**.

Ending and Winning the Game

This is the same as Game 1 ➔ page 7.

©2011 Zoch GmbH
Author: Manfred Reindl
Illustration: Gabriela Silveira
Layout: Oliver Richtberg
Translation: Sybille & Bruce Whitehill,
„Word for Wort“

Distribution in Switzerland:
Carletto AG
Moosacherstraße 14, Postfach
CH-8820 Wädenswil
www.carletto.ch



www.zoch-verlag.com

AUF DIE BIRNE



But du jeu

Comptez bien dans votre tête le nombre de pommes, de poires et d'asticots sur les cartes et annoncez la quantité exacte au bon moment avant vos adversaires. Ceci permet de gagner des cartes Récolte. Le joueur qui en possédera le plus remportera la partie.

Jeu 1 – En pleine poire

Préparation

- Mélanger les 80 cartes. Les distribuer en veillant à ce que tous les joueurs en aient à peu près le même nombre. Chacun place son paquet de cartes devant lui, face cachée.
- Placer les 3 jetons les uns à côté des autres au milieu de la table, chiffre visible, à portée de main de tous les joueurs (à 2 joueurs, uniquement les jetons 1 et 2).

Déroulement de la partie

Le joueur le plus âgé commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient son tour, le joueur retourne la carte supérieure de sa pile, de manière à ce que tous les joueurs la découvrent en même temps, et la place face visible au milieu de la table. Elle entame ainsi une **pile de défausse**.

Un jeu d'observation et de calcul rapide pour 2 à 5 joueurs à partir de 7 ans, de Manfred Reindl

Contenu :



60 cartes
Fruits pourris



jetons
numérotés

20 cartes Récolte

Dans sa tête, chacun compte les pommes, les poires et les asticots qui apparaissent sur les **cartes Fruits pourris** au fur et à mesure qu'elles sont retournées.

Dès qu'une **carte Récolte** apparaît, chacun essaye d'attraper un **jeton** au milieu de la table. Selon l'illustration de la carte Récolte, il s'agit d'annoncer le nombre de pommes, de poires ou d'asticots qui se cachent dans la pile de défausse. Le joueur qui s'est emparé du jeton « 1 » annonce le premier combien d'éléments demandés se trouvent dans la pile de défausse.



*2 pommes +
1 asticot*



*Ici, il s'agit d'annoncer
le nombre de poires.*



*Ici, il s'agit d'annoncer
le nombre d'asticots.*

Attention :
Les pommes,
les poires et les
asticots **sur les
cartes Récolte**
ne comptent
pas !

C'est ensuite au joueur qui s'est emparé du jeton « 2 » de faire une annonce. Puis, le cas échéant, c'est au tour du joueur avec le jeton « 3 ». Un même nombre ne peut être annoncé qu'une seule fois. Les joueurs sans jeton ne peuvent pas participer.

Les joueurs comptent alors le nombre de pommes, de poires ou d'asticots qui se trouvent effectivement dans la défausse. Le joueur qui a bien répondu gagne la carte Récolte et la place devant lui, face visible.

Si aucune annonce n'est exacte, le joueur qui s'est approché le plus du résultat gagne la carte. En cas d'égalité, le joueur qui s'est emparé du jeton avec la plus petite valeur gagne la carte.

Nouveau tour de jeu

Les cartes Fruits pourris jouées sont retirées du jeu. Le vainqueur du tour précédent entame le tour suivant et retourne la carte supérieure de son paquet. Si un joueur épuise ses cartes Fruits pourris avant ses adversaires, ceux-ci lui donnent des cartes de manière à pouvoir continuer la partie.

Fin de la partie et vainqueur

La partie prend fin lorsque la dernière carte a été retournée. Chacun compte alors les cartes Récolte qu'il a gagnées. Le joueur qui en possède le plus remporte la partie.

Jeu 2 – Onze dépêche !

Cette variante se joue selon les mêmes règles que **En pleine poire** aux exceptions suivantes :

Préparation

- Chaque joueur place 2 cartes Récolte au choix, face visible devant lui. Former une réserve avec toutes les cartes restantes.
- Distribuer équitablement les 60 cartes Fruits pourris à tous les joueurs. Chacun place son paquet de cartes devant lui, face cachée.
- Les jetons restent dans la boîte.

Déroulement de la partie

Comme dans la variante précédente, les joueurs retournent des cartes et additionnent séparément les pommes, les poires et les asticots.

Celui qui pense qu'**au moins 11 éléments** de même type (pommes, poires ou asticots) ont déjà été joués se dépêchent de taper sur la pile de défausse au milieu de la table. Le plus rapide annonce alors quel élément se trouve en 11 exemplaires minimum dans la pile. Les joueurs vérifient les cartes et comptent.

Gain ou perte d'une carte Récolte

- Si le joueur a raison, il gagne une carte Récolte du paquet.
- S'il y a moins de 11 éléments du type annoncé dans la pile, le joueur remet une carte Récolte dans la réserve (à condition qu'il lui en reste encore une).

La partie se poursuit comme expliqué dans le chapitre **Nouveau tour de jeu**.

Fín de la partie et vainqueur

Voir Jeu 1 ➡ page 11.

©2011 Zoch GmbH
Auteur : Manfred Reindl
Illustrations : Gabriela Silveira
Mise en page : Oliver Richtberg
Traduction : Eric Bouret

Distribué en Suisse par :
Carletto AG
Moosacherstraße 14, Postfach
CH-8820 Wädenswil
www.carletto.ch



www.zoch-verlag.com

AUF DIE BIRNE



Obbiettivo

Conta attentamente (a mente) le mele, le pere e i vermi rappresentati sulle carte. Al momento giusto annuncia il numero esatto prima che lo facciano i tuoi compagni di gioco. Se ci riesci, ricevi delle carte raccolte. Vince chi accumula più carte raccolte.

Gioco 1 – Mele, pere e i loro abitanti

Preparazione

- Mescolate tutte e 80 le carte. Distribuitele ai giocatori in maniera più o meno equa. Questi le posano in mazzi coperti davanti a sé.
- Al centro del tavolo, in un luogo ben raggiungibile da tutti, posate i 3 chip con in numeri rivolti verso l'alto (se giocate in due, utilizzate solo i chip 1 e 2).

Svolgimento del gioco

Comincia il giocatore più vecchio e gli altri seguono in senso orario. Il giocatore che è di turno gira la prima carta del suo mazzo in maniera tale che tutti i giocatori la vedano contemporaneamente. Egli posa la carta al centro del tavolo, dove verrà a crearsi un **mazzo scoperto**.

Un divertente gioco di numeri, per 2–5 giocatori bravi a contare, a partire da 7 anni. Di Manfred Reindl.

Materiale



Contate a mente le mele, le pere e i vermi che vedete sulle **carte frutta** giocate.

Non appena compare una **carta raccolto**, afferrate in fretta un **chip** che si trova al centro del tavolo. A dipendenza dell'immagine sulla carta raccolto vi verrà chiesto quante mele, pere o vermi si trovano nel mazzo scoperto. Il giocatore che si è accaparrato il chip numero 1 potrà dare **per primo** la sua risposta.

In seguito dà la sua risposta il giocatore che ha preso il chip numero 2. Il giocatore che ha preso il chip numero 3 dà la sua risposta per ultimo. Una determinata risposta può essere data una sola volta. I giocatori senza chip non possono dare risposte.

A questo punto verificate quante mele, pere o vermi si trovano effettivamente al centro del tavolo. Il giocatore che ha dato la risposta giusta riceve la carta raccolto e la posa scoperta davanti a sé.



Queste sono due mele e un verme.



Con questa carta vi viene chiesta la quantità di pere.



Con questa carta vi viene chiesta la quantità di vermi.

Attenzione:

Le mele, le pere ed i vermi **sulle carte raccolto non contano!**

Se non è stata data nessuna risposta corretta, la carta va al giocatore che si avvicina di più alla quantità effettiva. In caso di parità la carta va al giocatore con il chip dal numero più basso.

Nuovo giro

Le carte frutta che sono già state giocate vanno tolte dal gioco. Il vincitore del giro precedente comincia giocando la sua prima carta.

Se un giocatore finisce le carte frutta prima degli altri, i suoi compagni gliene danno alcune delle loro. In questo modo il gioco potrà continuare.

Fine del gioco e vincitore

Il gioco finisce non appena è stata giocata l'ultima carta.

A questo punto ogni giocatore conta le carte raccolto che ha accumulato. Vince il giocatore che ne possiede di più. Può esserci più di un vincitore.

Gioco 2 – Occorrono 11 amici

Questa variante è giocata con le stesse regole di “Mele, pere e i loro abitanti”, ma con i seguenti **cambiamenti**:

Preparazione

- I giocatori posano scoperte davanti a sé 2 carte raccolto a scelta. Il resto delle carte raccolto va tenuto come scorta.
- Distribuite le 60 carte frutta ai giocatori in maniera più o meno equa. Questi le posano in mazzi coperti davanti a sé.
- I chip numerati restano nella scatola del gioco.

Svolgimento del gioco

Come già descritto, i giocatori girano le carte e aggiungendo separatamente mele, pere e vermi.

Quando un giocatore pensa che sono stati giocati almeno **11 esemplari** di una varietà (mele, pere o vermi) picchia immediatamente la mano sul mazzo scoperto al centro del tavolo. Il giocatore più veloce dice quale varietà è presente almeno 11 volte nel mazzo. A questo punto guardate le carte e verificate la sua risposta.

Prendere o dare una carta raccolto?

- Se la risposta del giocatore è giusta, riceve una carta raccolto dal mazzo.
- Se invece ci sono meno di 11 esemplari della varietà menzionata, il giocatore dovrà mettere una delle sue carte raccolto nella scorta (se gliene rimangono).

Il gioco continua come descritto in **nuovo giro**.

Fine del gioco e vincitore

Corrisponde al gioco 1 ➔ pagina 15.

©2011 Zoch GmbH
Autore: Manfred Reindl
Illustrazioni: Gabriela Silveira
Impaginazione: Oliver Richtberg
Traduzione: Sara Pirovino

Distribuzione in Svizzera:
Carletto AG
Moosacherstraße 14, Postfach
CH-8820 Wädenswil
www.carletto.ch



www.zoch-verlag.com