2014680001-AL-Apfel-Go-Print-V1.pdf 1 09.04.26 06:37

AUF DIE PLÄTZE,

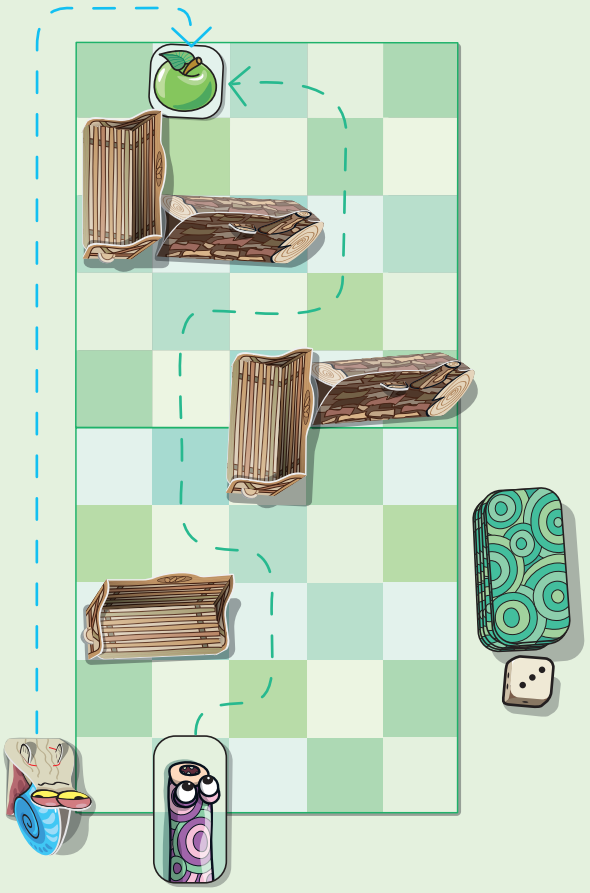
# APFEL, LOS!

Autor: GEDAS BANDO Illustration: GEDIMINAS AKELAITIS



**Ein kooperatives Spiel mit kleinen Strategieelementen. Kinder lernen vorauszuplanen, sowie zwischen links und rechts zu unterscheiden.**

**Für 1–4 neugierige Kinder ab 5 Jahren.**
**Spieldauer ca. 10 Minuten.**



**Plumps! Ein Apfel ist im Garten auf den Boden gefallen. Wer wird ihn finden und zuerst fressen – der bunte Wurm oder die langsame Schnecke? Lasst uns alle gemeinsam dem Wurm helfen. Los geht's, Wurm! Auf die Plätze, fertig. los!**

**Das ist drin:**
- 1 Spielplan
- 1 Schnecke
- 6 Hindernisse (Bänke und Baumstämme)
- 50 Karten
- 1 Apfelmarker
- 1 Würfel
- 1Spielanleitung

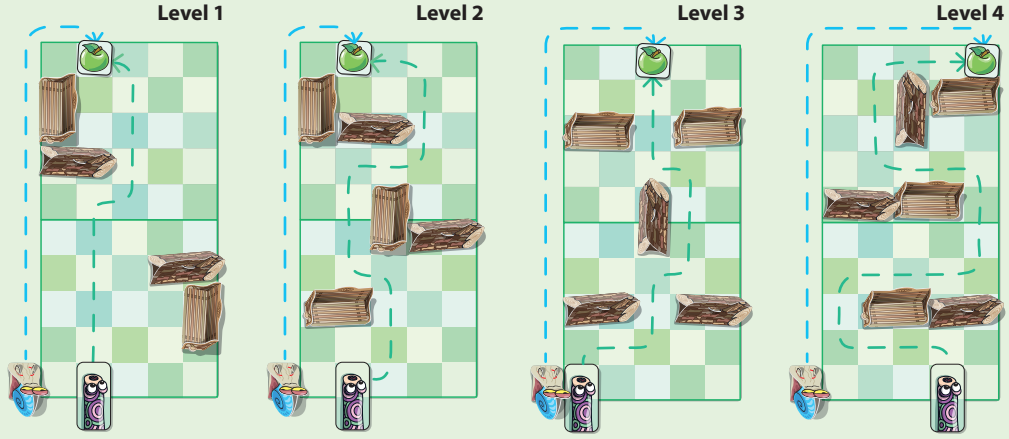
## So gewinnt ihr:

**Ziel des Spiels ist es, dem Wurm zu helfen, damit er den Apfel schneller erreicht als die Schnecke. Die Kinder müssen dabei gemeinsam planen und sich gegenseitig unterstützen.**

## Bevor es losgeht:

1. Legt den **Spielplan** in die Tischmitte.
2. Legt an ein Ende des Spielplans **eine Wurmkarte offen** aus. Achtet darauf, dass der Kopf des Wurms auf dem Spielplan liegt und der Körper über den Rand hinausragt. Der Wurmkopf markiert den **Start**.
3. Mischt die übrigen Karten und legt sie als verdeckten Nachziehstapel neben den Spielplan, sodass ihr ihn alle gut erreichen könnt.
4. Legt an das gegenüberliegende Ende des Spielplans den **Apfelmarker**. Er markiert das **Ziel.**
5. Verteilt nun **einige Hindernisse** (Bänke und Baumstämme) auf dem Spielplan. Der Wurm kann nicht über Hindernisse kriechen, sondern muss sich um sie herum bewegen. Das macht das Spiel anspruchsvoller, aber auch interessanter. Legt übrig gebliebene Hindernisse zurück in die Schachtel.
6. Stellt die **Schnecke** auf gleicher Höhe wie den Wurmkopf an die linke oder rechte Ecke des Spielplans. Die Schnecke bewegt sich **am Rand** des Spielplans entlang, nicht darauf. Jeder Schritt, den die Schnecke macht, entspricht einem Feld auf dem Spielplan. Für die Schnecke werden keine Hindernisse verteilt.
7. Legt den Würfel neben den Spielplan.

**Probiert Spielfelder mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden aus.**



# Jetzt geht's los:

Während des Spiels dürft ihr euch jederzeit besprechen und einander helfen. Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Das jüngste Kind beginnt und würfelt. Was hast du gewürfelt?

**1-3 Punkte:**

Ziehe entsprechend viele Karten vom Nachziehstapel und lege sie offen auf den Tisch. Prüfe, welche dieser Karten du nutzen kannst und willst.

- Lege dann beliebig viele passende Wurmkarten an den Wurm an. Mit jeder passend angelegten Wurmkarte kriecht der Wurm **ein Feld weiter.**
  **ACHTUNG:** Falls du S**chneckenkarten** aufgedeckt hast, musst du dich entscheiden, ob du sie nutzen möchtest. Falls ja, bewegst du die **Schnecke entsprechend viele Felder rückwärts.** In diesem Fall darfst du in deinem Zug aber **keine** Wurmkarten anlegen und dein Zug ist beendet.
  Falls nein, ignorierst du sie einfach.
  **Hinweis**: Die Schnecke kann nie hinter ihre Startposition ziehen.
- Kannst du keine Karte nutzen oder anlegen, musst du die Schnecke ein Feld vorwärts bewegen.

Danach kommen alle aufgedeckten und nicht genutzten Karten auf den Ablagestapel.

**Das Schneckensymbol:**

- Bewege die Schnecke ein Feld vorwärts.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe.

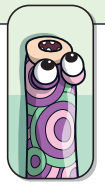
KARTENBEDEUTUNG:



Der Wurm dreht sich **nach links**.



Der Wurm dreht sich **nach rechts**.



Der Wurm **kriecht geradeaus**.

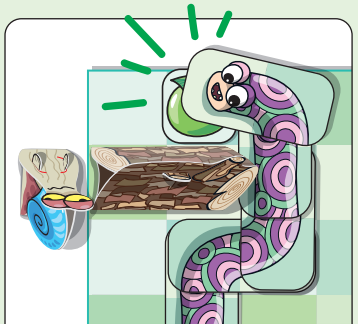


Die Schnecke bewegt sich **einen Schritt zurück**.

***Hinweis:*** *Ist der Nachziehstapel aufgebraucht? Dann mischt den Ablagestapel und legt ihn als neuen Nachziehstapel bereit.*

# Wann ist Schluss?

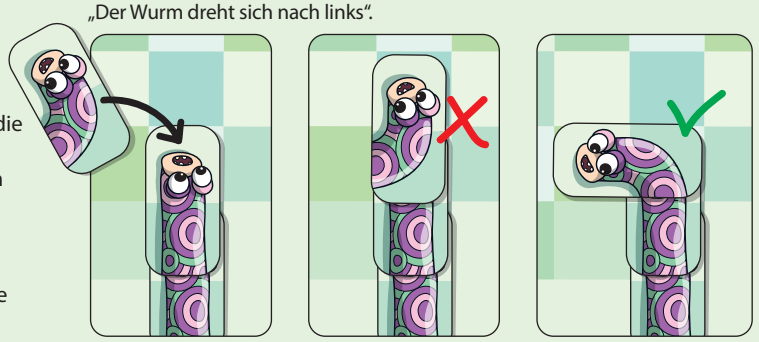
Ihr gewinnt gemeinsam, wenn der Wurm den Apfel vor der Schnecke erreicht. Kommt die Schnecke jedoch zuerst beim Apfel an, verliert ihr gemeinsam.



**Wie sich der Wurm bewegt**

Jedes Mal, wenn eine neue Karte gelegt wird, muss sie den **Kopf des Wurms** auf der vorherigen Karte **überdecken**. Die neue Karte wird **horizontal oder vertikal** gelegt, sodass die Linien des Wurmkörpers **nahtlos anschließen** und der Kopf des Wurms ein Feld weiterzieht *(siehe Beispiele)*.

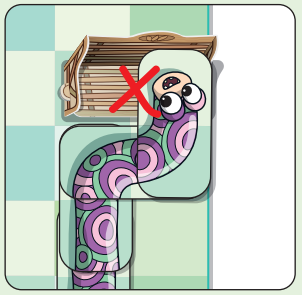
Ein Beispiel für das **richtige Platzieren der Karte**
„Der Wurm dreht sich nach links".



Der Wurm **darf nicht über den Rand** des Spielplans **hinauskriechen**.



Der Wurm **darf nicht über Hindernisse kriechen**.



Der Wurm **darf über seinen Körper kriechen.**



**Vermeidet Sackgassen!**
Kriecht der Wurm in eine hinein, verliert ihr das Spiel!



Habermaass GmbH & Co. KG
August-Grosch-Straße 28-38
96476 Bad Rodach, Germany
**www.haba-play.com**
kundenservice@haba.de
**Made in Lithuania**

21
PAP