

Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels

# Puffe Küchlein

4446

Puff Pastries • Le gâteau d'anniversaire • Blaaskaken



Copyright **HABA**® - Spiele Bad Rodach 2003

# Pustekuchen

Ein atemloses Geschicklichkeitsspiel für **1 – 4 Kinder** von **4 – 12 Jahren**. Mit mehreren Spielvarianten für Profipuster.

Das Spiel fördert die Lippen- und Mundmotorik und somit die Sprachentwicklung auf spielerische Weise. Die Kinder lernen gezielt zu pusten und dabei sowohl die Dauer als auch die Kraft des Luftstromes zu steuern.

**Spielidee:** Markus Nikisch

**Illustration:** Anja Rieger

**Spieldauer:** ca. 5 - 10 Minuten

Jana hat Geburtstag und darf sich etwas wünschen. „Ich möchte Pustekuchen spielen“, ruft sie sofort. Alle Geburtstagsgäste spielen mit und versuchen, die kleine Kugel zur richtigen Leckerei zu pusten.

## Spielinhalt:

- 1 Spielplan:
  - Geburtstagstisch mit Teller, Kuchen, Torten und Pudding
- 5 Sahnehäubchen
- 1 Korkkugel
- 1 Holzkugel
- 25 runde Karten:
  - Geburtstagsgäste, die verschiedene Leckereien essen
- 1 Spielanleitung

## Spielziel:

Welches Kind pustet besonders geschickt und kann zuerst zwei Karten einer Art sammeln?

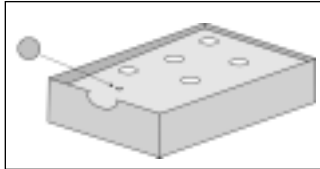
## Spielvorbereitung:

Das Spiel wird im Schachtelboden gespielt. Die **Korkkugel** wird auf den am unteren Rand des **Spielplanes** abgebildeten **Kuchenteller** gelegt. Damit sie nicht wegwkullert, ist dort ein kleines Loch. Auf dem Spielplan sind außerdem **fünf verschiedene Leckereien** zu sehen, die jeweils ein größeres Loch haben: Wackelpudding, Erdbeerkuchen, Zitronen-, Schoko- und Blaubeertorte.

**Durch gezieltes Pusten sollt ihr gleich versuchen, die Kugel zu einer dieser Speisen direkt in eines der Löcher zu pusten.**

**Das gezielte Pusten ist gar nicht so einfach! Am besten probiert es jedes Kind vor dem Spielen ein paarmal aus:**

- Lege die Schachtel so vor dich, dass du direkt vor der Ausstanzung an der unteren Seite des Spielplanes sitzt.
- Lege deine Hände auf dem Tisch ab oder verschränke sie hinter deinem Rücken.
- Versuche so auf die Kugel zu pusten, dass sie sich in Bewegung setzt und mit etwas Geschick und Glück in einem der Löcher landet.  
Deine Lippen müssen gespitzt sein – so, als ob du eine Kerze auspusten oder pfeifen möchtest.
- Probiere aus, was passiert, wenn du kurz und kräftig oder aber ganz vorsichtig und lange pustest.



## Vorsicht:

- **Da der Spielplan schräg ist**, rollt die Kugel bergab, sobald dein Pusten schwächer wird oder ganz aufhört. Außer natürlich, sie ist in einem Loch gelandet – dort bleibt sie liegen.
- Ist sie zurückgerollt und liegt nun am unteren Rand? Versuche, sie von dort aus weiterzupusten. Sie darf nicht mit den Fingern auf den Kuchenteller gelegt werden.

Die **Karten** zeigen, was die Geburtstagsgäste essen: Wackelpudding, Erdbeerkuchen, Zitronen-, Schoko- oder Blaubeertorte. Sie werden nach Art getrennt, jeweils gestapelt und offen neben den Schachtelboden gelegt.

Die **Sahnehäubchen** liegen bereit.

*Die Holzkugel wird für diese Variante nicht benötigt und im Schachteldeckel abgelegt.*

## Spielablauf:

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn.

Das Kind, das zuletzt Geburtstag hatte, darf beginnen.

Es nimmt sich wie beschrieben das Schachtelunterteil und legt die Kugel auf den Kuchenteller.

Nun darf es so lange pusten, bis die **Kugel in einem der größeren Löcher liegt**.

Dann nimmt sich das Kind **eine Karte vom passenden Stapel**.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe.

### Wichtige Pusteregeln:

- Ist die Kugel einmal in ein größeres Loch gerollt, darf sie **nicht** wieder hinausgepustet oder -genommen werden.
- Landet sie jedoch wieder im Loch des Kuchentellers, ist ein neuer Versuch erlaubt.
- Pustet ein Kind so stark, dass die **Kugel aus der Schachtel fliegt**, so hat das Kind einen weiteren Versuch.

### Rundenende:

Die Runde endet, sobald das erste Kind **zwei Karten einer Art** gesammelt hat. Zur Belohnung erhält es **ein Sahnehäubchen**. Bevor die nächste Runde beginnt, wird das Spielmaterial wieder wie zu Beginn beschrieben bereitgelegt. In jeder Runde beginnt reihum jeweils ein anderes Kind.

### Spielende:

Das Spiel endet, sobald das letzte **Sahnehäubchen** verteilt wurde. Wer nun die meisten davon vor sich liegen hat, gewinnt und wird zum „Pustekuchenkönig“ ernannt.

## Spiel für Profipuster

Für Kinder ab ca. 5 Jahren.

### Spielziel:

Wer die Kugel geschickt in das richtige Loch pustet, hat bald vier Karten vor sich liegen und gewinnt.

### Spielvorbereitung:

Die Karten werden verdeckt, gemischt und zu drei ungefähr gleich hohen Stapeln aufgetürmt.

*Die Sahnehäubchen und die Holzkugel werden nicht benötigt.*

### Spielablauf:

Das jüngste Kind beginnt, stellt den Schachtelboden wie beschrieben vor sich und legt die Kugel auf den Kuchenteller. Danach nimmt es die oberste Karte von einem beliebigen Stapel und legt sie offen daneben ab.

### Welche Speise ist der abgebildete Geburtstagsgast?

Das Kind muss versuchen, die Kugel in das passende **Loch des Spielplanes** zu pusten.

- **Trifft das Kind das richtige Loch**, darf es die Karte nehmen und vor sich ablegen. Dann ist das im Uhrzeigersinn folgende Kind an der Reihe, deckt eine neue Karte auf und führt seinen Spielzug wie beschrieben aus.
- **Fällt die Kugel in ein falsches Loch**, darf es die Karte nicht nehmen. Sein Spielzug ist beendet. Das nachfolgende Kind deckt **keine** neue Karte auf, sondern muss versuchen, das Loch der bereits aufgedeckten Karte zu treffen.

### Spielende:

Das Spiel endet, sobald ein Kind seine **vierte Karte** nehmen kann und gewinnt.

## Weitere Spielvariationen:

- **Wer länger pusten möchte**, spielt weiter, bis alle Karten verteilt sind. Dann gewinnt das Kind, das die **meisten Karten** erpustet hat. Gibt es einen Gleichstand, gewinnt das dieser Kinder, das die **meisten Schokotorten gesammelt** hat – denn sie sind am schwierigsten zu treffen. Bei einem erneuten Gleichstand haben diese Kinder gemeinsam gewonnen.
- **Das Spiel wird schwieriger**,  
... wenn anstelle der Korkkugel die Holzkugel verwendet wird.  
... wenn ein Buch o.ä. unter den oberen Rand der Schachtel geschoben wird. Der Spielplan liegt so noch schräger.
- **Solovariante:**  
Wer alleine spielen möchte, versucht **hintereinander – und ohne Fehler – eine selbst bestimmte Anzahl Löcher** zu treffen. Zur Belohnung nimmt sich das Kind die entsprechenden Karten.  
Es wird entweder nach den Regeln der Grundvariante oder der Profivariante gespielt  
Wer möchte, kann die geschaffte Anzahl notieren und immer wieder versuchen, den persönlichen Rekord zu verbessern.



Habermaaß Game nr. 4446

## Puff Pastries

A breathless game of skill for **1 - 4 players aged 4 to 12**. With various game variations for professional puffers.

This game trains the motor skills of lips and mouth thus enhancing language development in a playful way. The players learn to puff purposefully, controlling at the same time the length and force of their breath.

**Game idea:** Markus Nikisch  
**Illustrations:** Anja Rieger  
**Length of the game:** 5 - 10 minutes approx.

It's Jane's birthday. She may have a wish. "I want to play Puff Pastries", she yells at once. All birthday guests play with her and try to puff the little ball to the right tidbit.

### Contents:

- 1 game board:  
birthday table with plate, cake, tarts and jelly dessert
- 5 cream bonnets/ cream puffs
- 1 cork ball
- 1 wooden ball
- 25 round cards:  
guests eating different tidbits
- 1 set of game instructions

### Aim of the game:

Who will be puffing in a particularly skillful way and collect two cards of one kind?

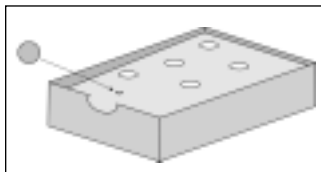
### Preparation:

The game is played in the bottom part of the game box. Place the **cork ball** on the **plate** shown at the lower edge of the **game board**. There is a little hole to prevent it from rolling away. On the game board you see **five different tidbits** with a bigger hole: jelly desert, strawberry cake, lemon tart, chocolate tart and blueberry tart.

**Now you have to try to puff the ball into the hole of one of these tasty tidbits aiming your puff carefully.**

**It's not that easy to make well-aimed puffs! You should try it several times before starting to play:**

- Place the box in front of you so that you are sitting directly in front of the hole at the lower edge.
- Rest your hands on the table or cross them behind your back.
- Try to direct your breath so that the ball starts to move and, with a bit of luck and some skill, lands in one of the holes. Your lips have to be pursed – as if you want to blow out a candle or whistle.
- Try and see what happens if you make short and energetic puffs, or very careful and longer puffs.



### Watch out:

- **As the game board is inclined** the ball rolls backwards if your puffing becomes weaker or stops all together. Except, of course, if it has landed in a hole – where it comes to a halt.
- If it rolled back and lies on the lower edge try to puff it from there. You may not put it back on the plate with your hands.

The **cards** show what the guests are eating:

Jelly cake, strawberry cake, lemon, chocolate or blueberry tart. Separate the different kinds, make a pile of each and place them face up next to the game board.

Get the **cream puffs** ready.

*The wooden ball is not needed for this variant and is kept in the lid of the box.*

### How to play:

Play in a clockwise direction.

The player who had their birthday most recently may start.

They take the bottom part of the game box and place the ball on the plate.

Now they may puff as long as it takes for the **ball to land in one of the bigger holes**.

Then they take a **card from the corresponding pile**.

Then it's the turn of the next player.

### Important puffing rules:

- Once the ball has rolled into one of the bigger holes it can **not** be puffed or taken out.
- If however it lands back in the hole of the plate, you have another try.

- If a player puffs so strongly that the **ball flies out of the box**, they have another turn.

### End of the round:

The round ends as soon as the first player has collected **two cards of one kind**. As a reward they get a **cream puff**.

Before the next round starts, prepare the game material as described at the beginning.

Each round, one by one, another player starts.

### End of the game:

The game ends as soon as the last **cream puff** has been distributed. Whoever has collected the most, wins the game and is named "King of Puff Pastries".

## Game for professional puffers

For players aged 5+.

### Aim of the game:

Whoever skillfully puffs the ball into the right hole, will soon have in front of them 4 cards, thus winning the game.

### Preparation:

The cards are put face down, shuffled and piled up in three more or less equally high piles.

*The cream puffs and wooden ball are not needed.*

### How to play:

The youngest player starts, places the bottom of the box as described in front of them and puts the ball on the plate.

Then they take a card from the top of any pile and put it face up next to the pile.

### What kind of dish is the guest depicted eating?

The player has to try to puff the ball into the **corresponding hole of the game board**.

- **If the player hits the right hole**, they may take the card and put it in front of them.

Then it's the turn of the next player, in a clockwise direction, to uncover a card and have a go at puffing.

- **If the ball rolls into the wrong hole** they may not take the card. Their turn is over.

The following player **doesn't** uncover a **new** card but has to try to hit the hole corresponding to the still uncovered card.

### End of the game:

The game ends as soon as one player has taken their **fourth card**, thus winning the game.

### Further variations:

- **If you want to go on puffing** you play until all the cards have been distributed. The player who has gathered the **most cards** by puffing, wins. If there is a draw, then the player who collected the **most chocolate tarts** wins, as they are the most difficult to reach. If there is another draw the corresponding players are joint winners.

- **The game gets more difficult,**  
... if you use the wooden ball instead of the cork ball,  
... if you push a book or something similar underneath the border of the box, the game board gets even more inclined.
- **Variation for solo players:**  
Whoever wants to play on their own, tries to hit **one by one and without making a mistake a certain number of holes.** As a reward the player takes the corresponding cards. They can play according to the rules of the basic game or the variation for professionals.  
Whoever wants can write down their score and go on trying to improve their personal record.



Jeu Habermab n° 4446

## Le gâteau d'anniversaire

Un jeu d'adresse où il ne faut pas être à bout de souffle, pour **1 à 4 joueurs de 4 à 12 ans.** Avec plusieurs variantes pour « souffleurs professionnels ».

Le jeu permet de s'initier à des exercices de motricité de la bouche et des lèvres et contribue donc à l'éveil du langage de manière amusante. Les enfants apprennent à souffler sur un objet précis et à contrôler la durée de leur respiration et la force de leur souffle.

**Idée :** Markus Nikisch  
**Illustration :** Anja Rieger  
**Durée d'une partie :** env. 5 – 10 minutes

Jana fête son anniversaire et a décidé de jouer au « gâteau d'anniversaire ». Tous les invités jouent avec elle et essayent de souffler sur les petites billes pour les emmener vers les délicieuses friandises.

### Contenu :

- 1 plateau de jeu :  
table décorée pour un anniversaire, avec des assiettes, des gâteaux et du pudding
- 5 petits chapeaux de crème Chantilly
- 1 bille en liège
- 1 bille en bois
- 25 cartes rondes :  
représentant les invités qui sont en train de manger les différentes friandises
- 1 règle du jeu



## But du jeu :

Quel joueur va être particulièrement adroit en soufflant sur la bille et pourra récupérer en premier deux cartes d'une catégorie ?

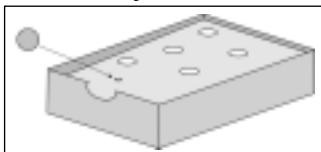
## Préparatifs :

Le jeu se joue dans le fond de la boîte. Poser la **bille en liège** dans l'**assiette du gâteau** illustrée sur le bord inférieur du **plateau de jeu**. Pour que la bille ne s'en aille pas, il y a un petit trou dans l'assiette. Sur le plateau de jeu, on peut également voir **cinq autres friandises** dans lesquelles il y a un trou plus gros : un pudding, un gâteau aux fraises, un gâteau au citron, un gâteau au chocolat et un gâteau aux myrtilles.

**En soufflant sur la bille, il faut essayer de l'amener vers l'une de ces friandises et surtout la mettre dans le trou concerné.**

**Souffler sur une bille pour la faire avancer et l'amener à un endroit bien précis n'est pas si facile que ça ! Exercez-vous tous un petit peu avant de commencer le jeu :**

- Pose la boîte devant toi de manière à être assis directement en face de la découpe qui se trouve sur le côté inférieur du plateau de jeu.
- Pose les mains sur la table ou croise-les derrière le dos.
- Essaie ainsi de souffler sur la bille pour qu'elle se mette à rouler. Avec un peu de chance et d'adresse, elle viendra se loger dans l'un des trous.  
Pince bien tes lèvres comme si tu voulais souffler sur une bougie pour l'éteindre ou comme si tu voulais siffler.
- Regarde bien ce qui se passe quand tu ne souffles pas longtemps mais fort ou quand tu souffles tout doucement mais longtemps !



## Attention :

- **Comme le plateau de jeu est incliné**, la bille revient en arrière dès que tu souffles moins fort ou que tu t'arrêtes de souffler. Par contre, si elle a atterri dans un trou, elle y reste !
- Est-ce que la bille est revenue en arrière et se trouve sur le bord inférieur ? Essaie de lui faire continuer sa course à partir de là en soufflant dessus. On n'a pas le droit de la prendre avec les mains pour la poser sur l'assiette de gâteau.

Les **cartes** indiquent ce que les invités à l'anniversaire sont en train de manger :

du pudding, du gâteau aux fraises, du gâteau au citron, du gâteau au chocolat ou du gâteau aux myrtilles. Les trier par catégorie, en faire des piles correspondantes et les poser à côté de la boîte.

Préparer les **petits chapeaux de crème Chantilly**.

*La bille en bois n'est pas utilisée pour cette variante. On la laisse dans le couvercle de la boîte.*

## Déroulement du jeu :

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur dont c'était l'anniversaire commence en dernier.

Il prend le fond de la boîte comme décrit plus haut et pose la bille sur l'assiette de gâteau.

Il souffle sur la **bille** jusqu'à ce qu'elle **atterrisse dans l'un des trous plus gros**.

Le joueur prend alors **une carte de la pile correspondante**.

Ensuite, c'est au tour du joueur suivant.

### Règles importantes pour souffler sur la bille :

- Une fois que la bille est dans un gros trou, elle **ne doit pas** en être ressortie, ni en soufflant dessus ni en la prenant avec les doigts.
- Si elle arrive à nouveau dans le trou de l'assiette de gâteau, on a le droit d'essayer encore une fois.
- Si un joueur souffle tellement fort sur la **bille qu'elle sort de la boîte**, ce joueur a le droit de recommencer encore une fois.

### Fin du tour :

Le tour est terminé dès que le premier joueur a récupéré deux **cartes d'une même catégorie**. En récompense, il reçoit un **petit chapeau de crème Chantilly**.

Avant que le tour suivant ne commence, on remet les accessoires en place comme décrit au début.

A chaque tour, un autre joueur commence.

### Fin de la partie :

La partie est finie dès que le dernier **petit chapeau de crème Chantilly** a été distribué. Celui qui en a le plus gagne la partie et est nommé le « roi des souffleurs ».

## Jeu pour « souffleurs professionnels »

Pour joueurs dès 5 ans environ.

### But du jeu :

Celui qui souffle la bille dans le bon trou, pourra bientôt récupérer quatre cartes et gagner ainsi la partie.

### Préparatifs :

Retourner les cartes, les mélanger et en faire trois piles de la même hauteur environ.

*Les chapeaux de crème Chantilly et la bille en bois ne sont pas utilisés pour ce jeu.*

### Déroulement du jeu :

Le joueur le plus jeune commence, il pose le fond de la boîte devant lui comme décrit plus haut et pose la bille sur l'assiette de gâteau. Après, il prend une carte posée au-dessus de l'une des piles et la pose à côté de la pile en la retournant.

### Quel gâteau l'invité est-il en train de manger ?

Le joueur doit essayer d'amener la bille dans le **trou correspondant au gâteau** en soufflant dessus.

- **Si le joueur réussit à l'emmener dans le bon trou**, il prend la carte et la pose devant lui.  
C'est alors au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Il retourne une autre carte et joue comme décrit ci-dessus.
- **Si la bille arrive dans un autre trou**, il n'a pas le droit de prendre la carte. Ce tour est fini pour lui.  
Le joueur suivant **ne retourne** alors **pas** de nouvelle carte, mais essaye d'amener la bille dans le trou que la carte retournée par le joueur précédent indique .

### Fin de la partie :

La partie est terminée dès qu'un joueur récupère sa **quatrième carte** : il est le gagnant.

## Autres variantes :

- **Celui qui veut encore souffler continue à jouer** jusqu'à ce que toutes les cartes soient distribuées. Le gagnant est alors celui qui a le **plus de cartes**.

Si des joueurs sont ex æquo, le gagnant est celui qui a récupéré le plus de gâteaux au chocolat, car ils sont très difficiles à atteindre. S'il y a à nouveau des joueurs ex æquo, ils seront tous gagnants.

- **Le jeu se complique**

... si, au lieu de la bille en liège, on prend la bille en bois  
... si on glisse un livre ou un autre objet sous le bord supérieur de la boîte. Le plateau de jeu sera encore plus incliné !

- **Variante pour joueur seul :**

Celui qui veut jouer tout seul essaye d'emmener la bille **dans un nombre de trous qu'il aura déterminé auparavant – sans se tromper de trous**. En récompense, il prend les cartes correspondantes.

Il peut jouer suivant les règles du jeu de base ou celles du jeu pour « pros ».

Celui qui veut peut inscrire le nombre de trous atteints et essayer à chaque fois de battre son propre record.



Habermaab-spiel Nr. 4446

## Blaaskaken

Een adembenemend behendigheids spel voor **1 - 4 kinderen** van **4 - 12 jaar**. Met verschillende spelvarianten voor uitgekookte koeken-bakkers.

Het spel bevordert op speelse manier de motoriek van mond en lippen en daardoor ook de taalontwikkeling. De kinderen leren om doelbewust te blazen en daarbij zowel de duur als de kracht van de luchtstroom te sturen.

**Spelidee:** Markus Nikisch

**Illustraties:** Anja Rieger

**Speelduur:** ca. 5 – 10 minuten

Jannie is jarig en mag een wens doen. "Ik wil graag een spelletje blaaskaken doen", roept ze meteen. Alle verjaardagsgasten doen mee en proberen om de kleine knikker naar de juiste lekkernij te blazen.

### Spelinhoud:

- 1 speelbord:  
verjaardagstafel met schotel, taarten, gebak en pudding
- 5 slagroomtoefjes
- 1 kurken knikker
- 1 houten knikker
- 25 ronde kaarten :  
verjaardagsgasten, die verschillende lekkernijen eten
- 1 spelregels

## Doel van het spel:

Welk kind kan het beste blazen en slaagt er in om als eerste twee kaarten van dezelfde soort te verzamelen?

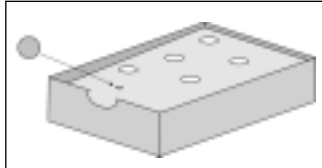
## Spelvoorbereiding:

Het spel wordt in de bodem van de doos gespeeld. De **kurken knikker** wordt op de onderaan het **speelbord** afgebeelde **gebakshotel** gelegd. Hier zit een klein gaatje in, zodat hij niet wegrolt. Op het speelbord zijn bovendien **vijf verschillende lekkernijen** te zien die een groter gat hebben: gelatine-pudding, aardbijentaart, citroen-, chocolade-, en bosbessengebak.

**Door gericht blazen moeten jullie dadelijk proberen de knikker naar één van deze gerechten en in een van de gaten te blazen.**

**Gericht blazen is helemaal niet zo gemakkelijk! Het is het best dat elk kind het voor het spel eerst een paar keer uitprobeert:**

- Leg de doos zodanig voor je neer, dat je precies voor de uitsparing onderaan het speelbord zit.
- Leg je handen op tafel neer of houd ze op je rug vast.
- Probeer zodanig tegen de knikker te blazen, dat deze in beweging komt en met een beetje geluk en behendigheid in één van de gaten belandt.  
Je moet je lippen spitsen, net als wanneer je een kaars wilt uitblazen of wilt fluiten.
- Probeer uit wat er gebeurt als je kort en krachtig of juist heel voorzichtig en lang blaast.



## Voorzichtig:

- **Omdat het speelbord schuin loopt**, rolt de knikker bergafwaarts zodra je zachter blaast of helemaal ophoudt. Behalve natuurlijk, als hij in een gat is terechtgekomen – daar blijft hij liggen.
- Is hij teruggerold en ligt nu onderaan? Probeer hem van hieruit verder te blazen. Hij mag niet met je vingers op de gebakshotel worden gelegd.

De **kaarten** geven aan wat de verjaardagsgasten eten: gelatinepudding, aardbeientaart, citroen- chocolade- of bosbessengebak. De verschillende taartsoorten worden bij elkaar gezocht en op stapels met hun afbeelding naar boven naast de doos gelegd. De **slagroomtoefjes** liggen klaar.

*De houten knikker wordt bij deze variant niet gebruikt en in het deksel van de doos gelegd.*

## Spelverloop:

Er wordt kloksgewijs om beurten gespeeld. Het kind, dat als laatste jarig geweest is, mag beginnen. Het pakt het onderste deel van de doos zoals beschreven en legt de knikker op de gebakshotel. Nu mag het net zo lang blazen, tot de **knikker in één van de grotere gaten ligt**. Daarna pakt het kind een **kaart van de bijbehorende stapel**. Vervolgens is het volgende kind aan de beurt.

### **Belangrijke blaasregels:**

- Als de knikker eenmaal in een grotere gat is gerold, dan mag hij er **niet** weer uitgeblazen of –gepakt worden.
- Komt hij echter weer in de gebakshotel terecht, dan mag nog een poging worden gewaagd.
- Blaast een kind zo hard, dat de **knikker uit de doos vliegt**, dan mag het kind het nog eens proberen.

### **Einde van de ronde:**

De ronde is voorbij, zodra een van de kinderen als eerste **twee kaarten van dezelfde soort** heeft verzameld. Als beloning krijgt het een **slagroomtoefje**.

Voordat de volgende ronde begint, wordt het spelmateriaal weer zoals bij het begin klaargelegd.

Elke ronde wordt telkens om beurten door een ander kind begonnen.

### **Einde van het spel:**

Het spel is voorbij, zodra het laatste **slagroomtoefje** verdeeld is. Wie er nu de meeste voor zich heeft liggen, heeft gewonnen en wordt tot “Koning der Blaaskaken” uitgeroepen.

## **Spel voor blaaskakenprofs**

Voor kinderen vanaf ca. 5 jaar.

### **Doel van het spel:**

Wie handig de knikker in het juiste gat blaast, heeft al gauw vier kaarten voor zich liggen en wint.

### **Spelvoorbereiding:**

De kaarten worden omgekeerd, geschud en op drie ongeveer even hoge stapels neergelegd.

*De slagroomtoefjes en de houten knikker worden niet gebruikt.*

### **Spelverloop:**

Het jongste kind begint, zet de bodem van de doos zoals beschreven voor zich neer en legt de knikker op de gebakshotel. Daarna pakt het de bovenste kaart van een willekeurig stapeltje en legt deze omgekeerd ernaast.

### **Wat voor gerecht eet de afgebeelde verjaardagsgast?**

Het kind moet proberen om de knikker in het bijbehorende **gat op het speelbord** te blazen.

- **Raakt het kind het juiste gat**, dan mag het de kaart pakken en voor zich neerleggen.  
Daarna is kloksgewijs het volgende kind aan de beurt. Het draait een nieuwe kaart om en voert zijn beurt zoals beschreven is uit.
- **Valt de knikker in een verkeerd gat**, dan mag het de kaart niet pakken. Zijn beurt is voorbij.  
Het volgende kind draait **geen** nieuwe kaart om, maar moet proberen om het gat van de eerder omgedraaide kaart te raken.

### **Einde van het spel:**

Het spel is voorbij, zodra een kind zijn **vierde kaart** mag pakken en zo het spel wint.

### Verdere spelvarianten:

- **Wie langer wil blazen**, speelt net zo lang verder tot alle kaarten zijn verdeeld. Dan wint het kind dat de **meeste kaarten** bij elkaar heeft geblazen. Is er sprake van gelijkspel, dan wint van deze kinderen degene die de **meeste chocoladetaarten** heeft verzameld. Als er nu opnieuw gelijkspel is, dan hebben deze kinderen gezamenlijk gewonnen.
- **Het spel wordt moeilijker**,  
... als i.p.v. de kurken knikker de houten knikker wordt gebruik.  
... als een boek of iets dergelijks onder de bovenste kant van de doos wordt geplaatst. Het speelbord ligt zo nog schuiner.
- **Solovariant:**  
Wie in z'n eentje wil spelen, probeert **achter elkaar – en zonder fouten – een zelf bepaald aantal gaten** te raken. Als beloning pakt het kind de bijbehorende kaarten.  
Er wordt of volgens de regels van het basisspel, dan wel de prof-variant gespeeld.  
Wie dat wil, kan het behaalde aantal opschrijven en telkens opnieuw proberen om z'n persoonlijke record te verbeteren.



Anschrift aufbewahren! Retain address!  
Adresse à conserver! Adres bewaren!

Habermaaß GmbH  
August-Grosch-Straße 28 - 38  
96476 Bad Rodach, Germany

**[www.haba.de](http://www.haba.de)**

Made in Germany