



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels

4553



Da stimmt was nicht!

Something is wrong! • Où est l'erreur ? • Hier klopt iets niet



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

Da stimmt was nicht!

Schneewittchen und die sieben Zwerge

Ein märchenhaftes Such-LernSpiel
für 2 - 6 Zwerge von 4 - 12 Jahren.
Mit Märchenbilderbuch.

Spielidee: Manfred Reindl
Illustration: Martina Leykamm
Spieldauer: ca. 5 - 10 Minuten



„Spieglein, Spieglein an der Wand - wer ist die Schönste im ganzen Land?“, fragt die stolze Königin ihren Zauberspiegel. Dieser antwortet: „Frau Königin, Ihr seid die Schönste hier - aber Schneewittchen über den Bergen, bei den sieben Zwergen ist noch tausendmal schöner als Ihr.“ Da erschrak die Königin und schmiedete dunkle Pläne, wie sie die Schönste im ganzen Land werden könne.

Gespannt lauschen die Kinder dem Erzähler. Doch was ist das? Hatte der Zwerg nicht gerade noch eine grüne Mütze auf dem Kopf? Da heißt es aufgepasst und zugefasst, bevor die anderen den Fehler schneller bemerken!

Spielinhalt

- 1 Märchenbilderbuch
- 7 Zwerge
- 100 Karten
- 1 Spielanleitung

Liebe Eltern,

vor dem ersten Spiel können Sie mit Ihrem Kind das Märchen „Schneewittchen und die sieben Zwerge“ erleben. Lesen Sie Ihrem Kind das Märchen vor und betrachten Sie die Bilder gemeinsam.

Viel Spaß im Märchenland!

Ihre **HABA-Spieleredaktion**

*zwei Zwerge
sammeln*

Spielziel

Wer findet am schnellsten die Fehler auf den Karten und hat zuerst zwei von den „Sieben Zwergen“ vor sich stehen?

*zehn Kartenstapel,
Zwerge bereit*

Spielvorbereitung

Sortiert die Karten nach den zehn farbigen Symbol-Rückseiten und bildet damit zehn verdeckte Stapel. Haltet die sieben Zwerge bereit.

*Märchenbilderbuch
in Tischmitte,
Buchseite und
dazugehöriger
Kartenstapel bereit*

Legt das Märchenbilderbuch in die Tischmitte und sucht euch gemeinsam eine beliebige Seite heraus. An der farbigen Ecke und dem Symbol erkennt ihr, welcher Kartenstapel zu welcher Märchenseite gehört. Nehmt den farblich passenden Stapel und legt ihn neben das Märchenbilderbuch in die Tischmitte.

Tipp: Setzt euch, wenn möglich, alle direkt vor das Märchenbilderbuch. Jeder sollte im Spiel das Buch und die Karten aus der richtigen Blickrichtung sehen können. Bei größeren Gruppen setzen sich die jüngeren Kinder direkt vor das Märchenbilderbuch, die Älteren setzen sich seitlich.

*oberste Karte vom
Stapel aufdecken*

Spielablauf

Der älteste Spieler nimmt den Kartenstapel aus der Tischmitte und legt ihn vor sich ab. Anschließend deckt er die oberste Karte vom Stapel schnell zur Tischmitte hin auf, so dass alle Spieler zur gleichen Zeit das Bild sehen können.

Tipp: Wenn ihr beim Aufdecken der Karten schon besonders flink seid, könnt ihr die aufgedeckte Karte auch schnell in den Rahmen auf der rechten Seite des Buches legen.

*Fehler auf Karte
suchen und
beschreiben*

Nun vergleichen alle Spieler die Karte mit dem Originalbild aus dem Märchenbilderbuch und versuchen den Fehler zu finden. Wer meint, ihn gefunden zu haben, verdeckt die aufgedeckte Karte schnell mit einer Hand. Anschließend beschreibt dieser Spieler den Fehler, ohne die Hand von der Karte zu nehmen.

Beispiel:

„Schneewittchen hat jetzt gelbe Schuhe an.“

Nach der Beschreibung nimmt der Spieler seine Hand wieder von der Karte und alle kontrollieren gemeinsam, ob die Beschreibung des genannten Fehlers stimmt.

Kontrolle

Stimmt die Beschreibung des Fehlers?

richtig = Karte

- **Ja?**
Sehr gut! Zur Belohnung erhält der Spieler die Karte und legt sie vor sich ab.

falsch = die
anderen Spieler
suchen weiter

- **Nein?**
Schade! Der Spieler darf bei dieser Karte leider nicht mehr mitraten. Die anderen Spieler suchen jedoch weiter nach dem Fehler.

neue Karte

Anschließend wird die nächste Karte des Stapels aufgedeckt.

Rundenende =
nach zehn Karten

Ende einer Runde:

Nachdem alle zehn Karten des Stapels verteilt sind, bekommt der Spieler mit den meisten Karten einen Zwerg aus der Tischmitte und stellt diesen vor sich ab.

meisten Karten =
Zwerg

Bei Gleichstand von zwei oder mehreren Spielern findet zwischen diesen Spielern eine Entscheidungsrunde statt: Mischt alle zehn Karten noch einmal. Deckt anschließend die oberste Karte auf. Wer jetzt als erster den Fehler findet und richtig beschreibt, erhält einen Zwerg aus der Tischmitte.

Sammelt anschließend alle Karten dieser Runde ein und legt sie in die Schachtel zurück.

neue Runde

Eine neue Runde beginnt:

Sucht euch gemeinsam ein neues Bild aus dem Märchenbilderbuch aus und legt den passenden Kartenstapel bereit. Der Gewinner des Zwerges nimmt den Kartenstapel und dreht jetzt die Karten um.

Spielende

zweiter Zwerg = Sieg

Das Spiel endet, sobald ein Spieler zwei Zwerge vor sich stehen hat. Er gewinnt dieses märchenhafte Suchspiel von „Schneewittchen und den sieben Zwergen“.

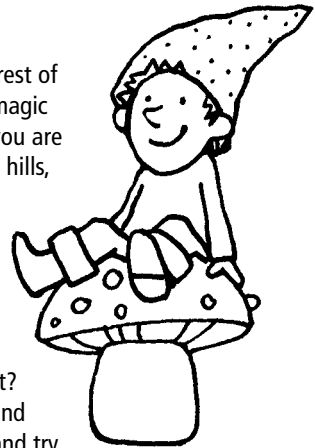
Something is wrong!

Snow White and the Seven Dwarfs

A fairytale educational game
for 2 - 6 searching dwarfs ages 4 - 12.
With illustrated fairytale book.

Author: Manfred Reindl
Illustrations: Martina Leykamm
Length of the game: approx. 5 - 10 minutes

"Mirror, mirror, on the wall, who is the fairest of them all?" the haughty queen asked her magic mirror. The mirror answered "Oh, Queen, you are the fairest as far as I can see, but over the hills, where the seven dwarfs dwell, Snow-White is a thousand times more beautiful still". The Queen was shocked and horrified and made plans of how she would become the fairest of them all. The players prick up their ears while listening to the storyteller. But what is that? Didn't that dwarf wear a green cap a second ago? So be alert and as fast as lightning and try to notice the error before the other players.



Contents

- 1 illustrated fairytale book
- 7 dwarfs
- 100 cards
- 1 set of game instructions

Dear Parents,

Before starting to play, acquaint your child with the fairytale "Snow White and the Seven Dwarfs". Read the fairytale out loud and look at the pictures together. Have fun in fairytale land!

Sincerely,

Your HABA editorial staff!

Aim of the game

Who will be the quickest to discover the errors on the cards and have the first two "Seven Dwarfs" in front of them?

Preparation of the game

Sort the cards according to the colored symbols on the back and make ten piles with the cards face down. Get the seven dwarfs ready.

Put the fairytale book in the center. Together you choose any page. The colored corner and the symbol tell you which pile of cards correspond to which page. Take the pile with the corresponding color and put it next to the book in the center.

Hint: If possible sit down with the book in front of you. During the game, all the players should be able to see clearly both the book and the cards. If playing in bigger groups, the younger players sit directly in front of the book, the older ones to the side.

How to Play

The oldest player takes the pile of cards and puts it in front of them. Then they rapidly uncover the top card putting it in the center of the table so that everybody can see the picture at the same time.

Hint: If you are already accustomed and deft at uncovering the cards you can place a card quickly in the frame on the right hand side of the book.

All players compare the card with the picture in the book and try to find the error. Whoever thinks they have found it quickly covers the card with their hand. Then this player describes the error without taking their hand off the card.

Example:

"Snow White now wears yellow shoes."

After describing the error the player takes their hand off the card and together the players all check to see if the description of the error was correct.

collect two dwarfs

*ten piles of cards,
get dwarfs ready*

*prepare page of
book and corres-
ponding pile*

uncover card on top

*search for error on
card and describe it*

control

right = card

*wrong = the other
players go on
searching*

new card

*after ten cards = end
of round,*

most cards = dwarf

new round

*second dwarf =
victory*

The description was correct?

- **Yes?**

Well done! The player gets the card as a reward and puts it in front of them.

- **No?**

Pity! In this round the player can no longer guess. The other players go on searching for the error.

Then the next card of the pile is uncovered.

End of a round:

Once all ten cards of a pile have been collected, the player with the most cards gets a dwarf from the center and places it in front of them.

If two or more players draw, a further and deciding round takes place between these players. Shuffle all ten cards again and then uncover the card on top. Whoever finds the error first and describes it correctly gets a dwarf from the center.

Then collect all cards from this round and return them to the game box.

A new round starts:

Together choose a new page in the book and get the corresponding pile of cards ready. The winner of the last dwarf takes the pile and uncovers the cards.

End of the game

The game ends as soon as a player has two dwarfs, thus winning this fairytale searching game of "Snow White and the Seven Dwarfs".

Où est l'erreur ?

Blanche-Neige et les sept nains

Un jeu éducatif tiré d'un conte de fées,
pour 2 à 6 nains de 4 à 12 ans.
Avec livre de conte illustré.

Idée : Manfred Reindl
Illustration : Martina Leykamm
Durée de la partie : env. 5 à 10 minutes



« Miroir, mon beau miroir, dis moi qui est la plus belle? » demande l'orgueilleuse reine à son miroir magique. Celui-ci lui répond : « Votre majesté est la plus belle, mais Blanche-Neige, qui habite dans la forêt avec les sept nains est mille fois plus belle que vous ». La reine pâlit de colère et réfléchit comment elle va faire pour devenir la plus belle de tout le pays.

Pris par l'histoire, les enfants écoutent le narrateur attentivement. Oh ! Mais qu'y a t il? Le nain n'avait-il pas un bonnet vert sur la tête, il y a quelques secondes ? Il faut avoir l'œil vif et des gestes rapides pour réagir plus vite, avant que les autres ne découvrent l'erreur !

Contenu

- 1 livre de conte illustré
- 7 nains
- 100 cartes
- 1 règle du jeu

Chers parents,

Avant de jouer pour la première fois, vous pourrez lire le conte de « Blanche-Neige et les sept nains » à votre enfant en lui montrant les illustrations.

Amusez-vous bien au pays des contes de fées !

Le service de rédaction des jeux HABA

recupérer deux nains

*dix piles de cartes,
préparer les nains*

*poser le livre de
conte au milieu de la
table, l'ouvrir et
préparer la pile
correspondante*

*retourner la carte du
dessus de la pile*

*chercher l'erreur sur
la carte et la décrire*

But du jeu

Qui trouvera le plus vite les erreurs sur les cartes et récupérera en premier deux des sept nains ?

Préparatifs

Trier les cartes suivant les dix couleurs du symbole illustré au dos et en faire dix piles qui seront posées face cachée. Préparer les sept nains.

Poser le livre de conte au milieu de la table et l'ouvrir à n'importe quelle page. Le coin coloré de la page et le symbole indiquent à quelle pile de cartes correspond telle page du livre de conte. Prendre la pile de couleur correspondante et la poser au milieu de la table, à côté du livre de conte.

Conseil : les joueurs s'assoient, si possible, tous juste en face du livre. Pendant la partie, chacun d'eux devra pouvoir voir le livre et les cartes du bon côté. Si le nombre de joueurs ne le permet pas, les petits s'assoient devant le livre et les plus âgés se mettront de côté.

Déroulement de la partie

Le joueur le plus âgé prend la pile de cartes posée au milieu de la table et la met devant lui. Il retourne alors la carte du dessus de la pile et la pose vite au milieu de la table, de telle sorte que tous les joueurs puissent voir l'illustration tous en même temps.

Conseil : si les joueurs réagissent vite lorsque la carte est retournée, ils pourront la poser bien vite dans la découpe correspondante sur le côté droit du livre.

Les joueurs comparent alors la carte avec l'illustration originale sur le livre de conte et essayent de trouver l'erreur. Celui qui pense l'avoir trouvée pose vite la main sur la carte. Ce joueur décrit alors l'erreur en laissant sa main sur la carte.

Exemple :

« *Blanche-Neige porte maintenant des chaussures jaunes* ».

Après avoir décrit l'erreur, le joueur retire sa main et tous vérifient ensemble s'il a bien décrit l'erreur.

vérification

bon = carte

*pas bon = les autres
joueurs continuent
de chercher*

nouvelle carte

*fin du tour =
après dix cartes*

*le plus de cartes =
nain*

nouveau tour

*deuxième nain =
partie gagnée*

Est-ce que c'est la bonne erreur ?

- **Oui ?**

Super ! En récompense, le joueur prend la carte et la pose devant lui.

- **Non ?**

Domage ! Le joueur n'a plus le droit de chercher l'erreur sur cette carte. Les autres joueurs continuent de chercher l'erreur.

Ensuite, la carte suivante de la pile est retournée.

Fin d'un tour :

Une fois que les dix cartes d'une pile ont été récupérées, le joueur qui en a le plus prend un nain posé au milieu de la table et le met devant lui. Si deux joueurs ou plus ont le même nombre de cartes, un tour est joué pour les départager : mélanger les dix cartes encore une fois. Retourner la carte du dessus. Celui qui trouvera alors l'erreur en premier et la décrira correctement, prendra un nain.

Ensuite, toutes les cartes de ce tour sont récupérées et remises dans la boîte.

Un nouveau tour commence :

Les joueurs cherchent ensemble une nouvelle illustration dans le livre de conte et préparent la pile de cartes correspondante. Celui qui vient de remporter le nain prend la pile de cartes et les retourne.

Fin de la partie

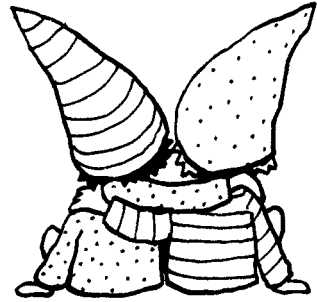
La partie est terminée dès qu'un joueur a récupéré deux nains. Il gagne alors ce fabuleux jeu d'observation et de mémoire « Blanche-Neige et les sept nains ».

Hier klopt iets niet

Sneeuwwitje en de zeven dwergen.

Een sprookjesachtig zoek- en leerspel
voor 2 - 6 dwergen van 4 - 12 jaar.
Met sprookjesprentenboek.

Spelidee: Manfred Reindl
Illustraties: Martina Leykamm
Speelduur: ca. 5 - 10 minuten



„Spiegeltje, spiegeltje aan de wand – wie is de mooiste van het hele land?“, vraagt de trotse koningin aan haar toverspiegel. Deze antwoordt: „Geachte koningin, U bent de mooiste hier – maar Sneeuwwitje achter de bergen bij de zeven dwergen is nog duizendmaal mooier als U.“ Daar schrok de koningin van en begon duistere plannen te smeden hoe zij de mooiste van het hele land zou kunnen worden.

Gespannen luisteren de kinderen naar de verteller. Maar wat is dat? Had de dwerg niet zojuist nog een groene muts op z'n hoofd? Dan is het oppassen en -pakken geblazen voordat de anderen de fout als eerste opmerken!

Spelinhoud

1 sprookjesprentenboek
7 dwergen
100 kaarten
spelregels

Lieve ouders,

alvorens het spel voor het eerst te spelen kunt u met uw kind het sprookje „Sneeuwwitje en de zeven dwergen“ samen beleven. Lees uw kind het sprookje voor en bekijk gezamenlijk de afbeeldingen.

Veel plezier in sprookjesland!
Uw HABA-spellenredactie

*twee dwergen
verzamelen*

Doel van het spel

Wie vindt het snelst de fouten op de kaarten en heeft als eerste twee van de „zeven dwergen“ voor zich staan?

*tien stapels kaarten,
dwergen klaar*

Spelvoorbereiding

Sorteer de kaarten naar de tien gekleurde afbeeldingen op de achterzijde en leg ze op tien gedekte stapels. Houd de zeven dwergen klaar.

*sprookjesprenten-
boek in het midden
van de tafel,
bladzijde en
bijbehorende stapel
kaarten klaar*

Leg het sprookjesprentenboek in het midden van de tafel en zoek met z'n allen een bladzijde naar keuze uit. Aan het gekleurde hoekje en de afbeelding valt te herkennen welke stapel kaarten bij welke sprookjesbladzijde hoort. Neem de stapel met de bijbehorende kleur en leg hem naast het prentenboek in het midden van de tafel.

Tip: zorg dat, indien mogelijk, iedereen recht voor het boek zit. Iedereen moet tijdens het spel het boek en de kaarten vanuit de juiste hoek kunnen bekijken. Bij grotere groepen zitten de jongste kinderen recht voor het prentenboek en de ouderen naast hen aan de zijkant.

*bovenste kaart v/d
stapel omdraaien*

Spelverloop:

De oudste speler neemt de stapel kaarten van het midden van tafel en legt deze voor zich neer. Vervolgens legt hij de bovenste kaart van de stapel snel omgekeerd in het midden van de tafel zodat alle spelers tegelijk de afbeelding te zien krijgen.

Tip: als jullie bij het omdraaien van de kaarten al heel vlug zijn, kunnen jullie de omgedraaide kaart ook snel in het kader op de rechterbladzijde van het boek leggen.

*fout op de kaart
zoeken en
beschrijven*

Nu vergelijken alle spelers de kaart met de oorspronkelijke afbeelding in het sprookjesplatenboek en proberen de fout te ontdekken. Wie denkt dat hij hem gevonden heeft, legt snel zijn hand op de openliggende kaart. Vervolgens beschrijft deze speler de fout zonder zijn hand van de kaart af te halen.

Voorbeelden:

„Sneeuwvitje heeft nu gele schoenen aan.“

Na de beschrijving haalt de speler zijn hand weer van de kaart en wordt er met z'n allen gecontroleerd of de beschrijving van de genoemde fout klopt.

controle

juist = kaart

*onjuist = de andere
spelers zoeken verder*

nieuwe kaart

*einde v/d ronde =
na tien kaarten*

*meeste kaarten =
dwerg*

nieuwe ronde

*tweede dwerg =
gewonnen*

Klopt de beschrijving van de fout?

- **Ja?**

Heel goed! Als beloning krijgt de speler de kaart en legt deze voor zich neer.

- **Nee?**

Helaas! De speler mag bij deze kaart jammer genoeg niet meer mee raden. De andere spelers zoeken echter verder naar de fout.

Vervolgens wordt de volgende kaart van de stapel omgedraaid.

Einde van een ronde:

Nadat alle tien kaarten van de stapel zijn verdeeld, krijgt de speler met de meeste kaarten een dwerg uit het midden van de tafel en zet deze voor zich neer.

Bij gelijkspel van twee of meer spelers wordt tussen deze spelers een beslissingsronde gehouden: alle tien kaarten worden opnieuw geschud. Vervolgens wordt de bovenste kaart omgedraaid. Wie nu als eerste de fout vindt en juist weet te beschrijven, mag een dwerg uit het midden van de tafel pakken.

Daarna worden alle kaarten uit deze ronde verzameld en terug in de doos gelegd.

Er begint een nieuwe ronde:

Zoek met z'n allen een nieuwe afbeelding in het sprookjesboek uit en leg de bijbehorende stapel kaarten klaar. De winnaar van de dwerg pakt de stapel kaarten en draait nu de kaarten om.

Einde van het spel:

Het spel is afgelopen zodra een van de spelers twee dwergen voor zich heeft staan. Hij heeft dit sprookjesachtige zoekspel van "Sneeuwwitje en de zeven dwergen" gewonnen.

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.

HABA[®]

Habermab GmbH • August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany • www.haba.de