

Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels

4559

# Zahlenzwerg

Number dwarves • La magie des chiffres • Getallendwergen



Habermaaß Spiel Nr. 4559

# Zahlenzwerge

Wer kann schon zählen?

Ein LernSpiel\* für 2 - 4 Kinder von 5 - 10 Jahren.

**Spielidee:** Dr. Gerhard Friedrich und Vio de Galgóczy

**Illustration:** Aleš Vrtal

**Spieldauer:** ca. 15 Minuten

Der Kobold Kuddelmuddel hat im Zahlenland wertvolle Schätze verbuddelt. Die Zahlenzwerge machen sich sofort auf die geheimnisvolle Schatzsuche. Zählend kommen sie ihrem Ziel immer näher und manchmal hilft ihnen sogar die Fee Vergissmeinnicht. Aber auch der freche Kobold Kuddelmuddel ist nicht weit und treibt seinen Unsinn.



## Spielinhalt

- 4 Zwerge
- 1 Spielplan
- 50 Karten
- 1 Beutel
- 10 Zahlenkärtchen
- 24 Schätze
- 1 Spielanleitung

### \* Info

Das Spiel basiert auf dem bekannten Lernsystem „Willys Zahlenwelt“ (Wehrfritz GmbH) und dem Buch „Komm mit ins Zahlenland“ (Christophorus-Verlag) von Dr. Gerhard Friedrich und Vio de Galgóczy.

Die „Zahlengärten“ werden seit Jahren erfolgreich in Kindergärten erprobt und bilden die Basis für Willys Zahlenwelt. Das Besondere an ihnen ist, dass sie die Zahlen 1 – 10 als geometrische Formen darstellen: die 1 als rundes Kärtchen, die 2 als ovales Kärtchen, die 3 als Dreieck, die 4 als Quadrat und so weiter.

## Spielziel

Wer es schafft, seinen Zwerg direkt auf eines der geheimnisvollen Schatzfelder zu ziehen, bekommt einen Schatz. Das Kind, das zuerst sechs Schätze eingesammelt hat, gewinnt das Spiel.

6 Schätze sammeln

## Spielvorbereitung

Legt den Spielplan in die Mitte des Tisches.

Jedes Kind erhält einen Zwerg und stellt ihn auf das Brückenfeld des Spielplanes. Spielen weniger als vier Kinder mit, bleiben die übrigen Zwerge in der Schachtel.

Einigt euch, in welche Richtung die Zwerge während des gesamten Spiels laufen sollen.

Gebt die zehn Zahlenkärtchen in den Beutel.

Mischt die Karten und legt sie als verdeckten Stapel neben den Spielplan. Die Schätze kommen auf das Dorf der Zahlenzwerge in der Spielplanmitte.

Spielplan,  
Spielfiguren auf  
Brücke

Zahlenkärtchen in  
Beutel, Karten als  
verdeckten Stapel  
bereit

## Spielablauf

Das jüngste Kind beginnt und deckt die oberste Karte vom Stapel auf.

1 Karte aufdecken

### Was ist auf der Karte zu sehen?

- **Die Zahlenfee „Vergissmeinnicht“**

Die Zahlenfee hilft dir beim Vorwärtskommen, indem sie dir Zauberkrone schenkt: Fühle die Formen der Zahlenkärtchen im Beutel und ziehe anschließend eines heraus.

An drei Dingen kannst du erkennen, wie weit du deine Spielfigur gleich ziehen darfst:

- an der Form der Kärtchen;
- an der Zahl;
- an der Anzahl der abgebildeten Zauberkrone.

Zähle die Ecken des Kärtchens, sieh dir die Zahl an oder zähle die Zauberkrone. Soviele Felder darfst du mit deinem Zwerg vorrücken.

- **Ein Motiv aus dem Zahlenland**

Überlege dir, was auf der Karte abgebildet ist. Entscheide dich, was du zählen willst und sage es. Zähle, wie oft es zu sehen ist, und gib die Anzahl laut bekannt. Die anderen Kinder kontrollieren das Ergebnis.

Du kannst z. B. sagen: „Ich zähle die Hand! Eins – Eine Hand“, oder aber „Ich zähle die Finger! Eins, zwei, drei, vier, fünf – Fünf Finger“.

Anschließend darfst du deinen Zwerg genau so viele Felder vorwärts ziehen, wie du Dinge richtig gezählt hast.

Zahlenfee = Zahlen-  
kärtchen ziehen



Motiv =  
Dinge zählen



Kobold = Aktion



Zwerg entsprechend  
viele Felder ziehen

- **Der Kobold „Kuddelmuddel“**

Der Kobold macht immer Unsinn im Zahlenland. Schau dir die Abbildung auf der Karte an und mache die Aktion nach. Auf der Karte siehst du rote und gelbe Koboldmützen. Zähle sie und entscheide dich, ob du die Aktion so oft machen möchtest, wie du rote oder wie du gelbe Koboldmützen zählst. Anschließend darfst du deinen Zwerg um genau dieselbe Anzahl Felder vorwärts ziehen.



Hampelmann machen



in die Hände klatschen



hüpfen



um dich selbst drehen



Schritte rückwärts laufen

Schatzfeld =  
Schatz nehmen

### Die Schatzfelder

Landet dein Zwerg am Ende deines Zuges auf einem Schatzfeld?

Gut gemacht! Du darfst dir einen Schatz aus dem Vorrat nehmen und ihn vor dir ablegen.

Anschließend ist das nächste Kind im Uhrzeigersinn an der Reihe und deckt eine Karte auf.

6 Schätze = Sieg

## Spielende

Sobald ein Spieler den sechsten Schatz eingesammelt hat, endet das Spiel. Dieses Kind gewinnt und alle Zwerge feiern nun gemeinsam ein großes Zwergefest im Zahlenland.

## Varianten

- Ungeduldige Zahlenzwerge spielen nur so lange, bis der erste Zwerg vier Schätze eingesammelt hat.
- Wird eine Koboldkarte gezogen, so dürfen alle Spieler, die möchten, die Aktion mitmachen. Anschließend darf jeder dieser Spieler den eigenen Zwerg vorwärts setzen.

# Number dwarves

Who can count already?

An educational game\* for 2- 4 players ages 5 to 10.

**Authors:** Dr. Gerhard Friedrich and Vio de Galgóczy

**Illustrations:** Aleš Vrtal

**Length of the game:** approx. 15 minutes

The imp Hotchpotch has buried precious treasures in the Land of Numbers. The number dwarves immediately set off to search for the mysterious treasure. By counting they approach their target and sometimes the fairy Forget-Me-Not helps them. The cheeky imp however is not far and makes nonsense.



## Contents

- 4 dwarves
- 1 game board
- 50 cards
- 1 bag
- 10 little number cards
- 24 treasures
- 1 set of game instructions

### *\*Information*

*This game is based on the popular educational system "Willy's World of Numbers" (Wehrfritz GmbH) as well as the book "Come along into the Land of Numbers" (editorial Christophorus by Dr. Gerhard Friedrich and Vio de Galgóczy).*

*For many years the "little number gardens" have successfully been put to test in kindergartens. They constitute the basis of Willy's World of Numbers. Their particular feature is that the numbers 1-10 are represented as geometrical shapes: One as a round little card, Two as an oval card, Three as a triangle, Four as square (and so on).*

## Aim of the game

Whoever is able to move their dwarf directly on to one of the mysterious treasure squares, receives a treasure. The player who is the first to collect 6 treasures wins the game.

collect 6 treasures

## Preparation of the game

Put the game board in the center of the table.

Each player gets a dwarf and places it on the square with the bridge on the game board. If there are less than four players, the remaining dwarves are kept in the box.

Agree upon the direction in which to move the dwarves during the game. Put the ten little number cards into the bag.

Shuffle the other cards and place them ready to be used next to the game board. The treasures are placed on the village of the dwarves in the center of the game board.

## How to play

The youngest player starts by uncovering the card on top of the pile.

### What do you see on the card?

- **The number fairy Forget-Me-Not?**

The number fairy helps you move on, in that she gives you crowns of numbers. Feel the shapes of the number cards inside the bag and then pull one. There are three things which indicate how far you can move your game piece:

- the shape of the cards;
- the number;
- the number of magic crowns shown on it.

Count the corners of the card, look at the number or count the magic crowns. That's the number of squares your dwarf can move.

- **A motif of the Land of Numbers**

Think what is represented on the card. Decide what you want to count and say it. Count how many times it is represented and say the number out loud. The other players check the result.

You can say for example: "I will count my hand! One – the hand" or "I will count fingers! One, two, three, four, five – five fingers".

Then you can move your dwarf forward as many squares as you have counted things.

imp = action



move dwarf corresponding number of squares

- **The imp „Hotchpotch“**

The imp is always making nonsense in the Land of Numbers. Take a look at the picture on the card and imitate the action. There are yellow and red imp caps. Count them and decide if you want to carry out the action as many times as there are red or yellow caps. Then you can move the dwarf as many squares.



make the jumping jack



clap hands



jump



turn yourself around



take a few steps backwards

### The treasure squares

A dwarf lands at the end of the move on a treasure square: Well done! Take a treasure from the provision and put it in front of you.

Then it's the turn of the next player in a clockwise direction to uncover a card.

## End of the game

As soon as a player has collected six treasures, the game ends. This player has won and all dwarves celebrate together the big dwarves' party in the Land of Numbers.

## Variations

- Impatient number dwarves only play until the first dwarf has collected four treasures.
- If an imp card is pulled all players who want to can participate in carrying out the action. Then each of those players can move their dwarf.

treasure square = take treasure

6 treasures = victory

game board,  
game pieces on  
bridge

number cards in bag,  
cards face down  
in a pile

uncover 1 card

number fairy = pull  
out number card



motif = count things



# La magie des chiffres

Qui sait déjà compter ?

Un jeu éducatif\* pour 2 à 4 joueurs de 5 à 10 ans.

**Idée :** Dr. Gerhard Friedrich et Vio de Galgóczy

**Illustration:** Aleš Vrtal

**Durée de la partie :** env. 15 minutes

Au « Pays des chiffres », un génie a caché de précieux trésors. Sans perdre de temps, les lutins se mettent en quête des trésors cachés. En comptant, ils approchent tout doucement de leur but et parfois, ils sont aidés par la fée Magica. Mais l'effronté génie est dans les parages et il va leur faire faire des choses insensées.



## Contenu

- 4 lutins
- 1 plateau de jeu
- 50 cartes
- 1 sac
- 10 cartes avec des chiffres
- 24 trésors
- 1 règle du jeu

### \*Information

Ce jeu est fondé sur le célèbre système éducatif allemand « Willys Zahlenwelt » et sur le livre « Komm mit ins Zahlenland » (éditions Christophorus) du Dr. Gerhard Friedrich et de Vio de Galgóczy.

Les « Zahlengärten » sont testés avec succès depuis des années dans les jardins d'enfant et forment la base du jeu « Willys Zahlenwelt ». Leur particularité est de représenter les chiffres de 1 à 10 par des formes géométriques : le 1 par une carte ronde, le 2 par une carte ovale, le 3 par un triangle, le 4 par un carré, etc.

## But du jeu

*recupérer 6 trésors*

Celui qui va réussir à déplacer son lutin directement sur l'une des cases-trésors mystérieuse récupérera un trésor. Le joueur qui aura récupéré six trésors en premier gagne la partie.

## Préparatifs

*plateau de jeu,  
pions sur le pont*

Poser le plateau au milieu de la table.  
Chaque joueur prend un lutin et le met sur la case-pont du plateau de jeu. S'il y a moins de quatre joueurs, on laisse les autres lutins dans la boîte.  
Avant de jouer, décider du sens de déplacement des lutins.  
Mettre les dix cartes-chiffres dans le sac.  
Mélanger les cartes et les empiler, face cachée, à côté du plateau de jeu.  
Les trésors sont mis dans le village des lutins qui se trouve au milieu du plateau de jeu.

*cartes-chiffres dans  
le sac, mettre les  
cartes en pile*

## Déroulement de la partie

*retourner 1 carte*

Le joueur le plus jeune commence. Il retourne la carte posée en haut de la pile.

### Que voit-on sur la carte ?

*fée = tirer une  
carte-chiffre*



- **La fée « Magica »**  
La fée va t'aider à avancer, car elle va te donner des couronnes magiques : tâte les formes des cartes-chiffres qui sont dans le sac et tires-en une.  
Trois choses vont t'aider à reconnaître de combien de cases tu vas pouvoir avancer ton pion :
  - la forme de la carte;
  - le chiffre;
  - le nombre de couronnes magiques qui y est dessiné.

Compte les coins de la carte, regarde le chiffre qui y est marqué ou compte le nombre de couronnes magiques. Tu avances alors ton pion du nombre correspondant de cases.

*motif =  
compter les choses*



- **Un motif du pays des chiffres**  
Regarde bien le dessin de la carte. Décide-toi pour savoir ce que tu vas compter et dis-le. Compte le nombre de fois que tu vois cette chose et dis le résultat tout fort. Les autres joueurs vérifient ce résultat.  
*Tu peux dire p. ex. : « Je vais compter la main ! Une – une main » ou bien « Je vais compter les doigts ! Un, deux, trois, quatre, cinq – cinq doigts ».*  
Après, tu avances ton lutin du même nombre de cases que de choses que tu viens de compter.

*génie = action*



*avancer le lutin du  
nombre de cases cor-  
respondantes*

### Le génie

Le génie fait toujours des choses insensées quand il est au « Pays des chiffres ». Regarde l'illustration dessinée sur la carte et imite l'action. Sur la carte, tu vois des bonnets de génie rouges et jaunes. Compte-les. Ensuite, décide si tu fais l'action autant de fois qu'il y a de bonnets jaunes ou de bonnets rouges. Après cela, tu avances ton lutin de ce nombre de cases.



faire le clown



taper dans les mains



sauter



tourner comme une toupie



faire des pas en arrière

*case-trésor = prendre  
le trésor*

### Les cases-trésors

Si ton lutin atterrit sur une case-trésor, tu as de la chance. Tu prends un trésor dans la réserve et le poses devant toi.

Après, c'est au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre de retourner une carte.

## Fin de la partie

La partie est terminée dès qu'un joueur a récupéré son sixième trésor. Ce joueur est le gagnant et tous les lutins vont faire une grande fête au pays des chiffres.

## Variantes

- Les lutins assidus joueront jusqu'à ce que l'un d'eux ait récupéré en premier quatre trésors.
- Si une carte de génie est tirée, tous les joueurs qui le veulent peuvent aussi faire l'action. Après cela, chacun de ces joueurs aura le droit d'avancer son lutin.

# Getallendwergen

Wie kan er al tellen?

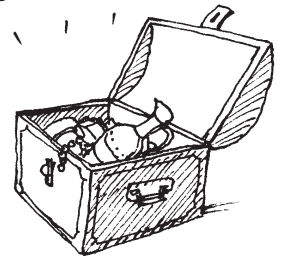
Een leerspel\* voor 2 - 4 spelers van 5 - 10 jaar.

**Spelidee:** Dr. Gerhard Friedrich en Vio de Galgóczy

**Illustraties:** Aleš Vrtal

**Speelduur:** ca. 15 minuten

Kabouter Poespas heeft in Getallenland waardevolle schatten begraven. De getalendwergen gaan snel op weg om de geheimzinnige schat te zoeken. Al tellend komen ze steeds dichterbij hun doel en vaak worden ze zelfs door fee Vergeet-me-niet geholpen. Maar ook de brutale kabouter Poespas is niet ver weg en haalt allerlei streken uit.



## Spelinhoud

- 4 dwergen
- 1 speelbord
- 50 kaarten
- 1 zakje
- 10 getallenkaarten
- 24 schatten
- spelregels

### \*Info

Het spel is gebaseerd op het bekende leersysteem "Willy's' getallenwereld" (Wehrfritz GmbH) en het boek "Ga mee naar getallenland" (Christophorus-Verlag) van Dr. Gerhard Friedrich en Vio de Galgóczy.

De "getallenscholen" worden al jarenlang met succes op kleuterscholen gebruikt en vormen de basis voor Willy's' getallenwereld. Het bijzondere hiervan is, dat de getallen 1 - 10 als geometrische vormen worden voorgesteld: de 1 als rond kaartje, de 2 als ovaal kaartje, de 3 als driehoek, de 4 als vierkant enzovoort.



## Doel van het spel

6 schatten verzamelen

Degene die er in slaagt om zijn dwerg precies op een van de geheimzinnige schatvelden te zetten, krijgt een schat. Het kind dat als eerste zes schatten heeft verzameld, heeft het spel gewonnen.

## Spelvoorbereiding

speelbord, speelfiguren op de brug

Leg het speelbord in het midden op tafel. Ieder kind krijgt een dwerg en zet hem op het brugveld van het speelbord. Als er minder dan vier kinderen meedoen, blijven de overgebleven dwergen in de doos. Spreek af in welke richting de dwergen gedurende het hele spel moeten lopen.

Laat de tien getallenkaartjes in het zakje.

Schud de kaarten en leg ze als gedekte stapel naast het speelbord. De schatten worden op het dorp van de getallendwergen in het midden van het speelbord gelegd.

getallenkaarten in het zakje, kaarten op een verdeckte stapel klaar

## Spelverloop

1 kaart omdraaien

Het jongste kind mag beginnen en draait de bovenste kaart van de stapel om.

### Wat is er op de kaart te zien?

- **De getallenfee "Vergeet-me-niet"**

De getallenfee helpt je om vooruit te komen door je toverkransen te schenken: betast de vormen van de getallenkaartjes in het zakje en trek er vervolgens één uit tevoorschijn.

Er zijn drie dingen waaraan je kunt herkennen, hoe ver je je speelfiguur zo meteen vooruit mag zetten:

- aan de vorm van het kaartje;
- aan het getal;
- aan het aantal afgebeelde toverkransen.

Tel het aantal hoeken van het kaartje, bekijk het getal of tel de toverkransen. Je mag je dwerg net zoveel velden vooruit zetten.

- **Een afbeelding uit Getallenland**

Denk na over wat er op de kaart staat afgebeeld. Beslis wát je tellen wilt en zeg het hardop. Tel hoe vaak het is te zien en maak het aantal hardop bekend. De andere kinderen controleren de uitkomst.

Je kunt bv. zeggen: "Ik tel de hand! Eén - één hand", of ook "Ik tel de vingers! Eén, twee, drie, vier, vijf - vijf vingers".

Daarna mag je je dwerg net zoveel velden vooruit zetten als het aantal dingen dat je juist hebt geteld.

getallenfee = getallenkaartje trekken



afbeelding = dingen tellen



kabouter = handeling



dwerg net zoveel velden vooruit

- **Kabouter "Poespas"**

De kabouter doet altijd gek in Getallenland. Bekijk de afbeelding op de kaart en doe de handeling na. Op de kaart zijn rode en gele kaboutermutsen te zien. Tel ze en beslis of je de handeling net zo vaak wilt uitvoeren als je rode of gele kaboutermutsen telt. Daarna mag je je dwerg hetzelfde aantal velden vooruit zetten.



grappenmaker uithangen



in je handen klappen



huppelen



om je as draaien



een stap achteruit doen

### De schatvelden

Komt je dwerg aan het eind van zijn zet op een schatveld terecht? Goed zo! Je mag een schat uit de voorraad pakken en voor je neerleggen.

Daarna is kloksgewijs het volgende kind aan de beurt en draait een kaart om.

schatveld = schat pakken

## Einde van het spel

Zodra een van de spelers zijn zesde schat heeft verzameld, is het spel afgelopen. Dit kind heeft gewonnen en alle dwergen vieren nu met z'n allen een groot dwergenfeest in Getallenland.

6 schatten = gewonnen

## Varianten

- Ongeduldige getallendwergen spelen net zo lang door tot de eerste dwerg vier schatten heeft verzameld.
- Als er een kabouterkaart getrokken wordt, mogen alle spelers die dat willen, meedoen met de handeling. Vervolgens mogen al deze spelers hun eigen dwerg vooruit zetten.

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

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

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

Made in Germany

TL 68025

Aufl. 2004/1