

MIRA LOBE
**DIE OMAMA
 IM APFELBAUM**
 GEZEICHNET VON SUSI WEIGEL

2 - 5 Spieler | rund 20 Minuten | ab 8 Jahren

Ein kooperatives Reaktions-,
 Geschicklichkeits-, Merk- und
 Erzählspiel für Kinder, die bereits
 gut lesen können.

Zwei Omamas, doppelter Spaß

Andi ist traurig. Alle Kinder haben eine Omama - nur er nicht!

Aber dann sind es plötzlich zwei!

Die eine kennt sein Versteck im Apfelbaum und Andi erlebt mit ihr die tollsten Abenteuer auf der ganzen Welt. Die andere ist die neue Nachbarin, Frau Fink, die ein bisschen Hilfe im Haushalt gebrauchen kann, weil sie schon etwas älter ist.

Als Spieler helft ihr Andi, indem ihr tolle Abenteuer mit der Omama im Apfelbaum erlebt und danach Frau Fink davon erzählt. Die ist dann sehr beeindruckt. Danach dürft ihr Frau Fink im Haushalt helfen und könnt Mama am Abend stolz davon berichten.

Aber nur, wer schnell reagiert, sich alles richtig merkt und auch noch tolle Geschichten erzählen kann, wird Andi helfen können. Und sollte es einmal nicht so klappen, macht das auch nichts. Dann dürft ihr euch auch gegenseitig unterstützen.

Spielmaterial

55 Spielkarten



Die Omama-Seite zeigt einen Begriff und eine Kombination aus Farben, die es zu erwürfeln gilt.



4 Farbwürfel



Die Frau-Fink-Seite zeigt eine Aufgabe und eine Kombination aus Würfeln, die es nachzubauen gilt.



1 Apfelbaum-Spielplan



1 Sanduhr
 (30 Sekunden)



10 Apfel-Plättchen

Liebe Erwachsene!
 DIE OMAMA IM APFELBAUM ist ein sehr ungewöhnliches Spiel: Die Kinder müssen nicht nur rasch agieren und schnell lesen, sondern sich das Gelesene auch merken. Damit der Spieleinstieg reibungslos funktioniert, empfehlen wir Ihnen, sich diese Regeln vorab genau durchzulesen und sich mit dem Spielmaterial vertraut zu machen. Probieren Sie selbst das Spiel in Ruhe aus und beobachten Sie die spielenden Kinder. Sollte das Spiel zu schwer oder zu einfach sein, finden Sie am Ende dieser Regeln Varianten mit denen Sie den Spielverlauf gut anpassen können. Und jetzt wünschen wir Ihnen viel Spaß mit Andi und seinen zwei Omamas!

Spielvorbereitung



Legt den **Apfelbaum-Spielplan** in die Tischmitte.



Mischt die **Apfel-Plättchen** mit der Apfel-Seite nach oben und legt je nach Spieleranzahl entsprechend viele zufällig gezogene Plättchen auf den Apfelbaum-Spielplan (die Anzahl findet ihr auch unten rechts auf dem Spielplan). Überzählige Apfel-Plättchen kommen ungesehen zurück in die Spielschachtel.



2	8
3	9
4	8
5	10

Spielablauf

- 1) Der aktive Spieler **nimmt ein beliebiges Apfel-Plättchen** vom Baum und dreht es um. Je nach Rückseite – Omama oder Frau Fink – erwarten euch jetzt unterschiedliche Aufgaben.
- 2) Der aktive Spieler legt seine Handkarten zur Seite und **nimmt alle Farbwürfel**.
- 3) **Ein Mitspieler zieht eine Karte vom Kartenstapel** und legt sie vor dem aktiven Spieler ab. Achtet dabei darauf, die Karte auf die richtige Seite zu drehen. Grün für die **OMAMA** oder blau für **FRAU FINK**.
- 4) Danach wird die **Sanduhr von einem Mitspieler umgedreht**. Jetzt hat der aktive Spieler zirka 30 Sekunden Zeit, die Aufgabe so gut wie möglich zu erfüllen.



OMAMA

5) Abenteuer erwürfeln:

Der aktive Spieler muss die auf der Karte abgebildete Kombination möglichst rasch erwürfeln. Nach jedem Würfelwurf darf er beliebig viele Würfel herauslegen oder neu würfeln. Hat er die Kombination erwürfelt sagt er „**Fertig!**“.

Nun darf der Spieler links neben dem aktiven Spieler eine seiner Handkarten mit der grünen Seite nach oben in der Reihe vor dem aktiven Spieler ablegen (und gleich eine nachziehen). Der aktive Spieler muss nun versuchen, die Kombination auf der neuen Karte zu erwürfeln. Schafft er dies, ruft er wieder „**Fertig!**“ und der nächste Spieler im Uhrzeigersinn darf eine Karte auslegen.

Dies wiederholt sich, bis die Sanduhr abgelaufen ist.

6) Erzählen:

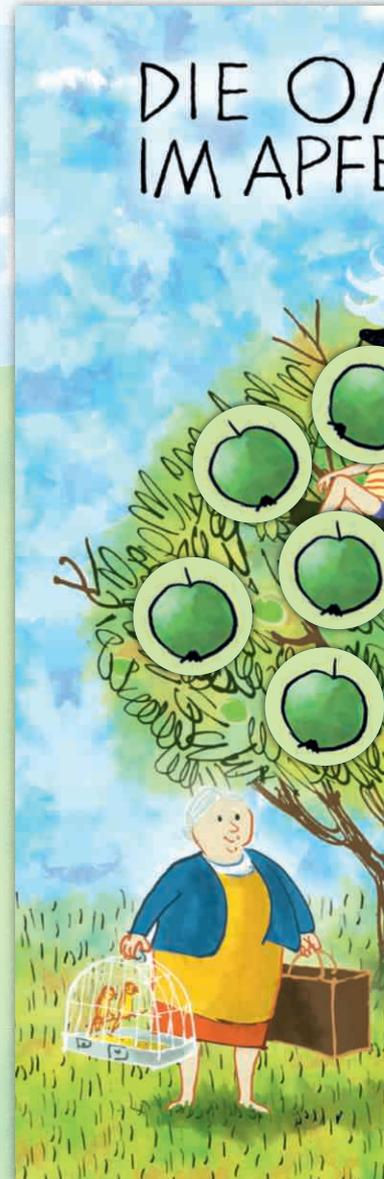
Ist die Sanduhr abgelaufen, muss der aktive Spieler sofort seine Augen schließen (und die Hand vor die Augen halten) und versuchen, die erlebte Geschichte Frau Fink zu erzählen. Dabei müssen die Begriffe auf den Karten in richtiger Reihenfolge zu einer Geschichte verbunden werden. Dabei ist es egal, in welcher Zeitform ein Verb in der Geschichte verwendet wird, und Hauptwörter dürfen in der Ein- oder Mehrzahl genannt werden.

Jede Karte, deren Begriff so richtig „nacherzählt“ wird, wird auf den Apfelbaum-Plan gelegt. Sobald ein Begriff ausgelassen oder in der falschen Reihenfolge in die Geschichte eingebaut wurde, kommt die entsprechende Karte und auch alle noch ausliegenden Karten zurück in die Spielschachtel.

Beispiel:



Benedikt hat 4 Karten erwürfelt, jetzt macht er die Augen zu und erzählt: „*Andi war mit Omama beim Zielwerfen und hat mit seinem Ball so oft **getroffen**, dass Omama glatt in **Ohnmacht** gefallen ist. Die **Bienenkönigin** kam gerade vorbei und konnte der umfallenden Omama gerade noch **ausweichen**.*“ Die Karten „treffen“ und „Ohnmacht“ werden auf den Apfelbaum gelegt, „ausweichen“ und „Bienenkönigin“ kommen in die Schachtel, da die Reihenfolge nicht richtig war.





Mischt die Spielkarten und teilt an jeden Mitspieler 3 aus. **WICHTIG:** Die Karten haben 2 Seiten. Eine **Omama-Seite** (grün) und eine **Frau-Fink-Seite** (blau). Es ist egal, wie ihr die Karten haltet. Je nach Situation im Spiel wird eine andere Seite benötigt.



Legt die **4 Farbwürfel** und die **Sanduhr** griffbereit neben den Plan.



Der Jüngste von euch beginnt.



FRAU FINK



5) Im Haushalt helfen:

Der aktive Spieler muss die auf der Karte abgebildete Aufgabe möglichst rasch erfüllen. Dazu muss er aus den Würfeln die abgebildete Kombination aufbauen, hochheben und vorsichtig auf der Karte abstellen (die abgebildeten Würfel schauen dabei zum aktiven Spieler). Hat er das geschafft, ruft er laut: „Fertig“!

Nun darf der Spieler links neben dem aktiven Spieler eine seiner Handkarten mit der blauen Seite nach oben in der Reihe vor dem aktiven Spieler ablegen (und gleich eine nachziehen). Der aktive Spieler versucht nun die nächste Aufgabe zu erfüllen. Schafft er dies, darf der nächste Spieler im Uhrzeigersinn eine Karte auslegen.

Dies wiederholt sich, bis die Sanduhr abgelaufen ist.

6) Erzählen:

Ist die Sanduhr abgelaufen, muss der aktive Spieler sofort seine Augen schließen (und die Hand vor die Augen halten) und versuchen, die verrichteten Aufgaben der Mutter zu erzählen. Dabei müssen die Aufgaben auf den Karten in richtiger Reihenfolge genannt werden. Es muss dabei aber keine Geschichte erzählt werden.

Jede Karte, deren Begriff so richtig aufgezählt wird, wird auf den Apfelbaum-Plan gelegt. Sobald eine Aufgabe ausgelassen oder in der falschen Reihenfolge aufgezählt wurde, kommt die entsprechende Karte und auch alle noch ausliegenden Karten zurück in die Spielschachtel.

Beispiel:



Magdalena hat drei Aufgaben richtig nachgebaut, jetzt berichtet sie: „Zuerst hat Andi einen Topf ausgesucht ... was war dann? ... zum Schluss hat er die Blumentöpfe auf das Fensterbrett gestellt ... aber was in der Mitte war weiß ich nicht mehr.“

Die erste Karte wird auf den Apfelbaum gelegt, die beiden anderen kommen in die Schachtel, da Magdalena „Mähe den Rasen für Frau Fink“ nicht mehr eingefallen ist.

Helfen

Sollte der aktive Spieler beim Erzählen gar nicht mehr weiter wissen, dürfen ihm die anderen helfen, indem sie das Wort oder die Aufgabe umschreiben. Dafür muss allerdings eine Karte, die bereits auf dem Apfelbaum-Plan liegt, zurück in die Schachtel gelegt werden.

Liegt keine Karte auf dem Apfelbaum-Plan, darf auch nicht geholfen werden.

Da die Spieler eine Karte verlieren, macht das Helfen auch nur Sinn, wenn der aktive Spieler beim Erzählen bereits zu Beginn Schwierigkeiten hat. Helfen bei der letzten Karte macht keinen Sinn mehr.

7) Ist der aktive Spieler mit dem Erzählen fertig, beginnt die nächste Runde.

Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn wird der neue aktive Spieler.

Spielende & Wertung

Das Spiel endet, wenn kein Apfel-Plättchen mehr vom Baum genommen werden kann. Nun werden die Karten gezählt, die auf dem Apfelbaum-Spielplan liegen. Die Kartenanzahl verrät euch, wie gut ihr Andi geholfen habt:

0 - 15 Karten ... *Brav, aber das könnt ihr bestimmt noch besser!*
16 - 20 Karten ... *Nicht schlecht! Weiter so!*
21 - 30 Karten ... *Super! Ihr erlebt ja tolle Abenteuer!*
31 - 40 Karten ... *Großartig! Da staunen Frau Fink und Mama nicht schlecht!*
41 - 55 Karten ... *Unglaublich! Ihr seid nicht nur Abenteurer, sondern auch 1A Helfer!*

Varianten

Leichteres Spiel

Die Spielregeln und die Wertung bei Spielende bleiben bis auf folgendes Detail unverändert:
Beim Erzählen müssen die Karten **nicht** in der richtigen Reihenfolge genannt werden.

Profi-Spiel

Die Spielregeln bleiben unverändert. Folgende Unterschiede sind zu beachten:

Die gewonnenen Karten werden nach Art (Omama bzw. Frau Fink) getrennt gesammelt. Am Ende des Spieles wird nur der Stapel gewertet, der **weniger** Karten hat.

0 - 7 Karten ... *Brav!*
8 - 10 Karten ... *Nicht schlecht!*
11 - 15 Karten ... *Super!*
16 - 20 Karten ... *Großartig!*
mehr als 20 Karten ... *Unglaublich!*

Wettkampf

Die Spielregeln bleiben unverändert. Folgende Unterschiede sind zu beachten:

Jeder Spieler sammelt die Karten, die er „erzählt“ hat vor sich.

Es darf nicht geholfen werden.

Am Ende des Spieles werden diese Karten gezählt. Der Spieler mit den meisten Karten gewinnt.
Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner!

Piatnik Spiel Nr. 609640

© 2016 Piatnik, Wien | Printed in Austria

Ein Spiel von Andrea Kattinig und Klemens Franz nach dem Kinderbuch „Die Omama im Apfelbaum“ von Mira Lobe und Illustrationen von Susi Weigel, erschienen im Verlag Jungbrunnen.

© 1965 by Verlag Jungbrunnen, Wien

Grafische Gestaltung: atelier198

Wenn Sie zu „Die Omama im Apfelbaum“ noch Fragen oder Anregungen haben, wenden Sie sich bitte an:
Wiener Spielkartenfabrik, Ferd. Piatnik & Söhne, Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Wien

Achtung! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet.
Enthält verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr.

Adresse bitte aufbewahren.