



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni

Flinke Füchse



Fleeting Foxes
Sauve qui... poule !
Vlugge vossen
Zorros veloces
Volpi veloci

Flinke Füchse



Ein ausgefuchstes Wettlaufspiel für 2 - 4 Würfler von 5 - 99 Jahren.

Spielidee: Manfred Ludwig

Illustration: Ina Hattenhauer

Spieldauer: ca. 10 Minuten

Was für ein Durcheinander auf dem Hühnerhof! Die flinken Füchse haben mal wieder nichts Besseres zu tun, als die armen Hühner zu jagen. Doch welcher Fuchs wird sich das Huhn zuerst schnappen und dadurch das verfuchste Wettrennen gewinnen?

Spielinhalt

- 1 Spielplan
- 1 Huhn
- 4 Füchse (in vier Farben)
- 4 Fuchskarten (in vier Farben)
- 4 große Fuchswürfel
- 1 kleiner Hühnerwürfel
- 1 Spielanleitung



*als erster
das Huhn einholen*

*Spielplan in Tischmitte,
je Spieler ein Fuchs und
passende Fuchskarte*

*Füchse auf Startfeld,
Huhn auf Startfeld*

Würfel bereithalten

Spielidee

In diesem verrückten Wettrennen versucht jeder Spieler als Erster mit seinem Fuchs das Huhn einzuholen. Ein Spieler würfelt immer nacheinander die vier Fuchswürfel. Nach jedem Wurf muss er entscheiden, ob er den eigenen oder einen fremden Fuchs um die gewürfelte Punktezahl vorrückt. Aber Vorsicht! Er kann jeden Fuchs nur einmal ziehen. Deshalb muss er sich gut überlegen, wann er welchen Fuchs bewegt, und ob er es riskiert, auf ein höheres Würfel-ergebnis für den eigenen Fuchs zu hoffen. Das Spiel endet, wenn ein Fuchs das Huhn einholt und damit gewinnt. Es endet aber auch, wenn ein Fuchs zu langsam ist und vom Huhn eingeholt wird. Dann verlieren alle Spieler und das Huhn triumphiert gackernd.

Spielvorbereitung

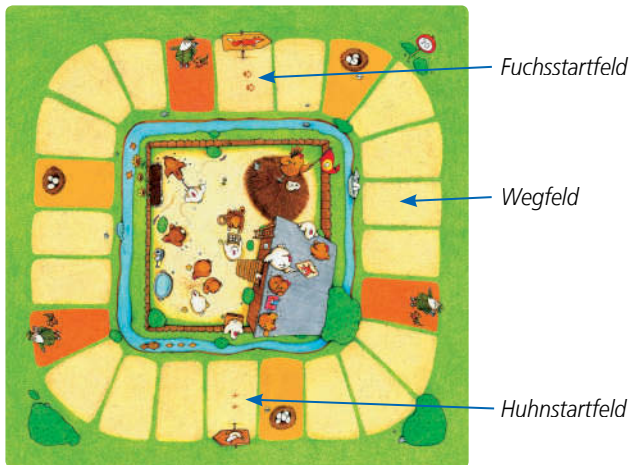
Legt den Spielplan in die Tischmitte. Jeder Spieler nimmt sich einen Fuchs und die passende Fuchskarte.

Wichtig:

Bei zwei Spielern nimmt sich jeder Spieler zwei Füchse und die beiden passenden Fuchskarten.

Legt eure Fuchskarte vor euch. Die Füchse stellt ihr auf das Fuchstartfeld des Spielplans. Das Huhn stellt ihr auf das Huhnstartfeld.

Haltet die Würfel bereit. Überzähliges Material kommt in die Schachtel zurück.



Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der flinkste Spieler beginnt. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt der jüngste Spieler und würfelt den ersten Fuchswürfel.

Überlege, welchen Fuchs du bewegen willst und lege den Fuchswürfel auf die entsprechende Fuchskarte. Das kann deine eigene oder die eines Mitspielers sein. Ziehe jetzt den Fuchs der entsprechenden Farbe um die gewürfelte Felderanzahl im Uhrzeigersinn weiter. Auf jedem Feld dürfen beliebig viele Füchse stehen.

Wo ist der Fuchs gelandet?

- **Auf einem Wegfeld oder einem Startfeld?**

Hier passiert nichts.

- **Auf einem Eierfeld?**

So ein Glück für den Fuchs. Er darf sofort zwei Felder weiterziehen!



- **Auf einem Jägerfeld?**

So ein Pech für den Fuchs. Er muss sofort zwei Felder zurückziehen!



Danach würfelst du mit dem nächsten Fuchswürfel und legst ihn auf eine Fuchskarte, auf der noch kein Würfel liegt. Das wiederholst du so lange, bis auf allen Fuchskarten ein Würfel liegt und die Füchse entsprechend gezogen sind.

Das Huhn f attert weiter!

Jetzt würfelst du mit dem Huhnwürfel und setzt das Huhn entsprechend im Uhrzeigersinn weiter. Die Sonderfelder „Eier“ und „Jäger“ spielen beim Huhn keine Rolle.

Anschließend werden alle Würfel von den Fuchskarten genommen und der nächste Spieler ist mit Würfeln an der Reihe.

*mit einem
Fuchswürfel würfeln*

*Würfel auf Fuchskarte
legen und Fuchs ziehen*

Wo landet der Fuchs?

*Weg- oder Startfeld
= nichts passiert*

*Eierfeld
= sofort zwei Felder weiter*

*Jägerfeld
= sofort zwei Felder zurück*

*nächsten Fuchswürfel
würfeln*

*Huhnwürfel würfeln
und Huhn ziehen*

*nächster Spieler ist
an der Reihe*

*Fuchs holt Huhn ein
= Fuchs gewinnt*

oder

*Huhn holt Fuchs ein
= Huhn gewinnt,
alle verlieren*

Spielende

Das Spiel endet, wenn ...

- ... ein Fuchs auf oder über das Feld zieht auf dem das Huhn steht. Der Besitzer dieses Fuchses hat das Spiel gewonnen.
- ... das Huhn einen Fuchs ein- oder überholt. Alle Spieler verlieren jetzt gemeinsam und das Huhn gewinnt.

Tipp:

Bei drei Spielern kann man auch mit allen vier Füchsen spielen. Der vierte Fuchs und die vierte Fuchskarte gehören niemandem. Aber der Fuchs wird normal gezogen und kann das Spiel auch gewinnen.

Der Autor



Manfred Ludwig wurde 1936 in München geboren. Er studierte dort Französisch und Sport für das Lehramt an Gymnasien. Seit 1964 lebt er in Regensburg. Zum Spielen und Spieleerfinden kam er erst durch seine Kinder. Noch heute kommen Frau, Kinder und mittlerweile fünf Enkelkinder beim Testen seiner Prototypen spielerisch zum Einsatz.

Als Spieleautor erhielt er bereits verschiedene Auszeichnungen, unter anderem den „Deutschen Kinderspielepreis 2002“, den Preis „Kinderspiel des Jahres 2003“ sowie den „Deutschen Lernspielpreis 2006“.

Bei HABA wurden schon zahlreiche Spiele von Manfred Ludwig verlegt, zum Beispiel *Höchst verdächtig!* oder *Die Codeknacker*.

Die Illustratorin



Ina Hattenhauer ist 1982 in Berlin geboren und dort aufgewachsen. Nach einem Studium der Visuellen Kommunikation an der Bauhaus-Universität Weimar und am Minneapolis College of Art and Design in den USA schwingt sie seit 2009 als freie Illustratorin Stift und Pinsel in Weimar.

Fleeting Foxes



A cunning competitive game for 2 - 4 dice rollers ages 5 - 99.

Author: Manfred Ludwig
Illustrations: Ina Hattenhauer
Length of the game: approx. 10 minutes

It is total bedlam on the chicken farm! The feisty foxes can think of nothing better to do than chase the poor chicken!
But which fox will be the quickest and the first to be able to snatch the hen thus winning this tricky competition?

Contents

- 1 game board
- 1 hen
- 4 foxes (in four colors)
- 4 fox cards (in four colors)
- 4 big fox dice
- 1 small hen die
- set of game instructions



catch up with hen first

game board in center of table, each player a fox and corresponding fox card

foxes on starting square, hen on starting square

get dice ready

Game idea

In this crazy competition each player tries to be the first to catch hen with his fox.

A player rolls, one by one, the four fox dice. After each throw he has to decide if he wants to move his own fox or the fox of another player as many squares as dots on the dice.

But beware! Each fox can only be moved once during one's turn. Therefore you have to think twice about which fox you are going to move or if it is risky to wait in the hope of a higher score, to move your own fox. The game ends as soon as a fox catches up to the hen, thus winning the game. It also ends if a fox is too slow and is caught by the hen. In this case all the players lose and the hen cackles with triumph.

Preparation

Place the game board in the center of the table.

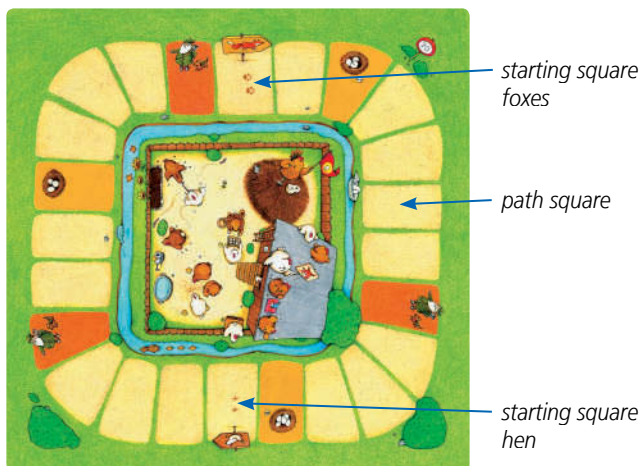
Each player gets a fox and the corresponding fox card.

Important:

If you are two players each player takes two foxes and the two corresponding fox cards.

Place the fox card in front of you and the foxes on their starting square on the game board. Place the hen on its starting square on the game board.

Get the dice ready and return the game material you don't need back into the box.



How to Play

Play in a clockwise direction. The fastest player starts. If you cannot agree, the youngest player starts and rolls one of the fox dice.

Now think about which fox you want to move and place the fox die on the corresponding fox card, it may be your own or that of another player. Now move the fox of the corresponding color as many squares in a clockwise direction as dots are shown on the die. There can be any number of foxes on each square.

Where did the fox land?

- **On any path square or any starting square?**

Nothing happens.

- **On a square showing eggs?**

Lucky fox. He can immediately move ahead two more squares.



- **On the hunter's square?**

Tough luck for the fox; he immediately must move back two squares.



Then you roll the next fox die and again place it on any fox card still left without a die.

This goes on until there is a die on each fox card and the foxes have been moved correspondingly.

The hen f ap s on!

Now you roll the hen die and move the hen the corresponding number of squares in a clockwise direction. The special squares (eggs, hunter) have no importance now.

Then take all dice off the fox cards and it's the turn of the next player to roll the dice.

roll one fox die

*place die on fox card
and move fox*

Where does the fox land?

*path or starting square
= nothing happens*

*square with eggs
= move ahead two squares*

*hunter's square
= move back two squares*

roll next fox die

roll hen die and move hen

turn of next player

fox catches up with hen
= fox wins

or

hen catches up with fox
= hen wins,
all players lose

End of the game

The game ends, as soon as

- ... a fox moves onto or past the square with the hen. The player of this fox has won the game.
- ... the hen passes a fox. All players lose together and the hen wins.

Hint:

Three players can also play with four foxes. The fourth fox and fourth fox card belong to no one. The fox is moved the same and may also win the game.

The author



Manfred Ludwig was born in 1936 in Munich. He studied French and Sports to become a high school teacher. Since 1964 he has been living in Regensburg. As soon as his children reached a certain age he started playing and inventing games for them. His wife, children and now five grand children are still “on play duty” when the prototypes need to be tested. The game author has received various awards, including “German Children’s Game Prize 2002”, “Children Game of the year 2003” and the “German educational game award 2006”. HABA has published numerous games by Manfred Ludwig, such as *Highly Suspect* or *The Code Crackers*.

The illustrator



Ina Hattenhauer was born in 1982 in Berlin where she grew up. After completing her Visual Communication studies at the Bauhaus University Weimar and the Minneapolis College of Art and Design in the USA, she has been yielding pen and brush as free-lance illustrator in Weimar since 2009.

Sauve qui... poule !



Une course pleine de malice pour 2 à 4 joueurs de 5 à 99 ans.

Idée : Manfred Ludwig

Illustration : Ina Hattenhauer

Durée de la partie : env. 10 minutes

Quelle pagaille dans la basse-cour ! Une fois de plus, les malicieux renards ont trouvé comme seule occupation de poursuivre une pauvre poule.

Mais, quel renard rattrapera en premier la poule et gagnera ainsi cette course tactique ?

Contenu du jeu

- 1 plateau de jeu
- 1 poule
- 4 renards (de quatre couleurs différentes)
- 4 cartes de renard (de quatre couleurs différentes)
- 4 gros dés « renard »
- 1 petit dé « poule »
- 1 règle du jeu



rattraper la poule en premier

plateau de jeu au milieu de la table, un renard et la carte de renard correspondante par joueur

renards sur case de départ poule sur case de départ

préparer les dés

Idée

Dans cette course folle, chaque joueur essaye de rattraper la poule en premier avec son renard.

Un joueur lance toujours les quatre dés « renard » l'un après l'autre. Après chaque lancer de dé, il doit décider d'avancer son propre renard ou de déplacer le renard d'un autre joueur du nombre de cases correspondant au nombre de points du dé. Mais attention ! Il ne peut avancer chaque renard qu'une seule fois. Il doit donc bien réfléchir pour savoir à quel moment il va avancer quel renard et s'il prend le risque d'obtenir éventuellement un nombre de points plus élevé pour son propre renard. La partie se termine quand un renard rattrape la poule. C'est lui le gagnant. Elle se termine aussi quand un renard est trop lent et qu'il est rattrapé par la poule. Tous les joueurs perdent alors la partie et c'est la poule qui gagne !

Préparatifs

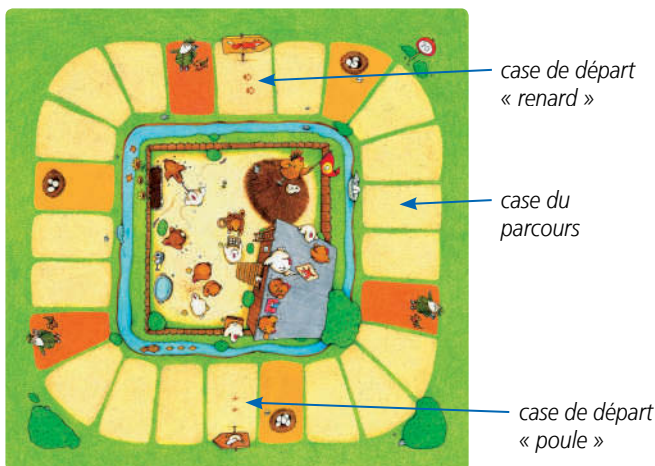
Poser le plateau au milieu de la table. Chaque joueur prend un renard et la carte de renard correspondante.

N. B. :

A deux joueurs, chacun prend deux renards et les deux cartes de renard correspondantes.

Chacun pose sa carte de renard devant soi. Poser les renards sur la case de départ « renard ». Poser la poule sur la case de départ « poule ».

Préparer les dés. Remettre les accessoires en trop dans la boîte.



Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus rusé commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence. Il lance le premier dé « renard ».

Réfléchis bien pour savoir quel renard tu vas déplacer et pose le dé « renard » sur la carte de renard correspondante. Cette carte peut être la tienne ou celle d'un autre joueur. Avance le renard de la couleur correspondante dans le sens des aiguilles d'une montre du nombre de cases correspondant au nombre de points du dé. Il peut y avoir plusieurs renards sur une même case.

Où le renard a-t-il atterri ?

- **Sur une case du parcours ou sur une case de départ ?**
Il ne se passe rien.

- **Sur une case « œufs » ?**
Quelle chance pour le renard. Il a le droit d'avancer encore de deux cases !



- **Sur une case « chasseur » ?**
Quelle malchance ! Le renard doit reculer de deux cases !



Ensuite, tu lances le dé « renard » suivant et le poses sur une carte de renard sur laquelle il n'y a pas encore de dé. Tu recommences ainsi jusqu'à ce qu'il y ait un dé sur toutes les cartes de renard et que les renards aient été déplacés de manière correspondante.

La poule poursuit son envol !

Maintenant, tu lances le dé « poule » et avances la poule de manière correspondante dans le sens des aiguilles d'une montre. Les cases « œufs » et « chasseur » n'ont pas d'importance pour la poule.

Ensuite, on retire tous les dés posés sur les cartes de renard et c'est au tour du joueur suivant de lancer les dés.

lancer un dé « renard »

poser le dé sur une carte de renard et avancer le renard

Où atterrit le renard ?

*case de parcours ou de départ
= il ne se passe rien,*

*case « œufs »
= avancer de deux cases*

*case « chasseur »
= reculer de deux cases*

lancer le dé « renard » suivant

lancer le dé « poule » et avancer la poule

joueur suivant

*renard rattrape la poule
= le renard gagne*

ou

*la poule rattrape un
renard
= la poule gagne,
tous perdent*

Fin de la partie

La partie se termine lorsque ...

- ... un renard arrive sur la case où se trouve la poule ou dépasse cette case. Le joueur qui a ce renard gagne la partie ;
- ... la poule dépasse un renard. Tous les joueurs perdent la partie et la poule est la gagnante.

Conseil :

A trois joueurs, on peut aussi jouer avec les quatre renards. Le quatrième renard et la quatrième carte de renard n'appartiennent à personne, mais le renard est déplacé normalement et il peut même gagner la partie.

L' auteur



Manfred Ludwig est né en 1936 à Munich où il a suivi des études de français et de sport pour devenir professeur de lycée. Il vit à Regensburg depuis 1964. C'est par l'intermédiaire de ses enfants qu'il en est venu aux jeux et qu'il s'est mis à en inventer. Aujourd'hui encore, ce sont sa femme, ses enfants et entretemps, ses cinq petits-enfants, qui testent ses prototypes.

En tant qu'auteur de jeux, il a déjà reçu plusieurs prix, dont le « prix allemand du jeu pour enfants » en 2002, le prix intitulé « Jeu pour enfants de l'année » en 2003 ainsi que le « prix allemand pour les jeux éducatifs » en 2006.

HABA a déjà publié de nombreux jeux de Manfred Ludwig, par exemple : *Le détective malin* et *Chercher le code*.

L'illustratrice



Ina Hattenhauer est née en 1982 à Berlin où elle a passé son enfance. Après avoir suivi des études de « Communication Visuelle » à l'Université Bauhaus de Weimar et au Minneapolis College of Art and Design aux Etats-Unis, elle dessine et peint depuis 2009 à Weimar en tant qu'illustratrice freelance.

Flugge vossen



Een gewiekt wedloopspel voor 2 - 4 dobbelaars van 5 - 99 jaar.

Spelidee: Manfred Ludwig

Illustraties: Ina Hattenhauer

Speelduur: ca. 10 minuten

Wat een chaos op het hoenderhof. De flugge vossen hebben weer 'ns niets beters te doen dan achter de arme kippen aan te jagen.

Maar welke vos krijgt de kip als eerste te pakken en wint zo deze vossenvlugge wedloop?

Spelinhoud

- 1 speelbord
- 1 kip
- 4 vossen (in vier kleuren)
- 4 vossenkaarten (in vier kleuren)
- 4 grote vossendobbelstenen
- 1 kleine kippendobbelsteen
- spelregels



als eerste de kip inhalen

*speelbord in het midden
v/d tafel, iedere speler
één vos en de bijpassende
vossenkaart*

*vossen op het startveld,
kip op het startveld*

dobbelstenen klaarleggen

Spelidee

In deze waanzinnige wedloop probeert iedere speler als eerste met zijn/haar vos de kip in te halen.

Elke speler gooit steeds één voor één de vier vossendobbelstenen. Na iedere worp moet de speler beslissen of hij/zij zijn/haar eigen vos of die van een andere speler het gegooid aantal ogen vooruit zet. Maar opgelet! Hij/zij mag iedere vos maar één keer verzetten. Daarom moet de speler goed nadenken wanneer hij/zij welke vos verzet en of hij/zij het wil wagen om op een hoger aantal ogen voor zijn/haar eigen vos te wachten. Het spel is afgelopen als één van de vossen de kip inhaalt en zo het spel wint. Het is echter ook voorbij als een vos te langzaam is en door de kip wordt ingehaald. Dan verliezen alle spelers en is de kip de kakelende winnaar.

Spelvoorbereiding

Leg het speelbord in het midden van de tafel.

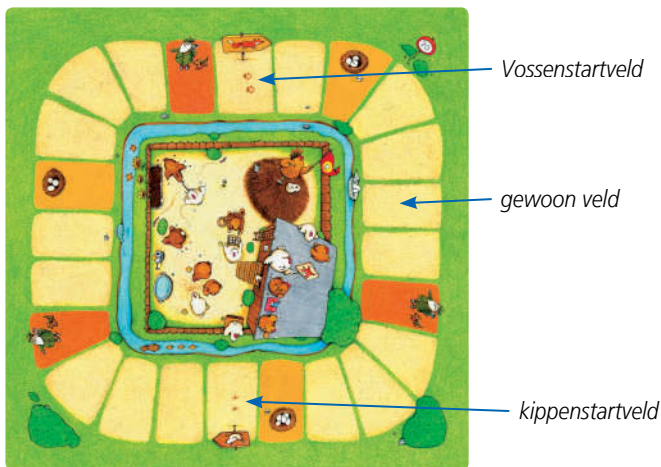
Iedere speler pakt een vos en de bijpassende vossenkaart.

Belangrijk:

Bij twee spelers neemt iedere speler twee vossen en beide bijpassende vossenkaarten.

Leg je vossenkaart(en) voor je. De vossen worden op het vossenstartveld van het speelbord gezet. De kip komt op het kippenstartveld te staan.

Leg de dobbelstenen klaar. Overgebleven spelmateriaal gaat terug in de doos.



Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. De snelste speler begint. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint de jongste speler en gooit met de eerste vossendobbelsteen.

Denk na welke vos je wilt verzetten en leg de vossendobbelsteen op de betreffende vossenkaart. Dat kan je eigen vos of die van een medespeler zijn. Zet nu de vos met de bijpassende kleur het aantal gegooide ogen kloksgewijs op het speelbord vooruit. Op ieder veld mogen meerdere vossen tegelijk staan.

Waar is de vos terechtgekomen?

- **Op een gewoon veld of een startveld?**

Hier gebeurt niets.

- **Op een eierveld?**

De vos heeft geluk. Hij mag onmiddellijk nog twee velden vooruit!



- **Op een jagerveld?**

Wat een pech voor de vos. Hij moet onmiddellijk twee velden achteruit.



Vervolgens gooi je met de tweede vossendobbelsteen en leg je hem op een vossenkaart waarop nog geen dobbelsteen ligt. Dit wordt net zolang herhaald tot op alle vossenkaarten een dobbelsteen ligt en de bijpassende vossen vooruit zijn gezet.

De kip f addert verder!

Nu gooi je met de kippendobbelsteen en zet je de kip kloksgewijs het overeenkomstige aantal ogen vooruit. De speciale eier- en jagervelden spelen hierbij geen rol.

Daarna worden alle dobbelstenen van de vossenkaarten gepakt en mag de volgende speler dobbelen.

met een vossendobbelsteen gooien

dobbelsteen op vossenkaart leggen en vos verzetten

Waar komt de vos terecht?

*gewoon of startveld
= er gebeurt niets*

*eierveld
= onmiddellijk twee velden vooruit*

*jagerveld
= onmiddellijk twee velden terug*

volgende vossendobbelsteen gooien

kippendobbelsteen gooien en kip verzetten

volgende speler is aan de beurt

vos haalt kip in
= *vos wint*

of

kip haalt vos in
= *kip wint,*
iedereen verliest

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als ...

- ... één van de vossen op of over het veld terechtkomt waarop de kip staat. De eigenaar van deze vos heeft het spel gewonnen.
- ... de kip een vos inhaalt. Alle spelers verliezen nu gezamenlijk en de kip heeft gewonnen.

Tip:

Bij drie spelers kan ook met alle vier vossen gespeeld worden. De vierde vos en de vierde vossenkaart zijn van niemand. Maar de vos wordt normaal verzet en kan zelfs het spel winnen.

De auteur



Manfred Ludwig werd in 1936 in München geboren. Daar studeerde hij Frans en lichamelijke opvoeding om vervolgens leraar aan een gymnasium te worden. Sinds 1964 woont hij in Regensburg. Zijn kinderen waren ooit de aanleiding tot het spelen en bedenken van spelletjes. Tot op heden worden vrouw, kinderen en inmiddels ook kleinkinderen spelenderwijs als proefkonijn voor zijn prototypes ingezet.

Als spelauteur heeft hij al verschillende onderscheidingen gekregen, onder andere de „Duitse kinderspelprijs 2002“, de prijs „Kinderspel van het jaar 2003“, evenals de „Duitse leerspelprijs 2006“.

HABA heeft inmiddels talrijke spellen van Manfred Ludwig uitgegeven, zoals bijvoorbeeld *Hoogst verdacht!* of *Kraak de code*.

De illustratrice



Ina Hattenhauer is in 1982 in Berlijn geboren en opgegroeid. Na een studie visuele communicatie aan de Bauhausuniversiteit Weimar en aan het Minneapolis College of Art and Design in de VS zwaait ze sinds 2009 met potlood en penseel als freelance illustratrice in Weimar.

Zorros veloces



Un zorruno juego de competición para 2 - 4 tiradores de dados de 5 a 99 años.

Autor: Manfred Ludwig
Ilustraciones: Ina Hattenhauer
Duración de una partida: aprox. 10 minutos

¡Reina un caos total en el gallinero! De nuevo, los astutos y veloces zorros no tienen nada mejor que hacer que cazar a las pobres gallinas. Pero ¿qué zorro será el primero en dar alcance a la gallina para ser el ganador de esta zorruna carrera?

Contenido del juego

- 1 tablero de juego
- 1 gallina
- 4 zorros (en cuatro colores)
- 4 cartas de zorro (en cuatro colores)
- 4 dados grandes de zorro
- 1 dado pequeño de gallina
- 1 instrucciones del juego



*el primero en dar
alcance a la gallina*

*tablero de juego en el
centro de la mesa, cada
jugador un zorro y la carta
de zorro correspondiente*

*zorros en su casilla
de salida, gallina en su
casilla de salida,
dados preparados*

El juego

En esta alocada carrera, cada jugador intenta ser el primero en dar alcance a la gallina. Comienza un jugador tirando los cuatro dados de zorro, uno tras otro. Después de cada tirada tiene que decidir si adelanta su propio zorro o el de otro jugador el número de puntos que le han salido en el dado.

¡Pero cuidado! Sólo se puede mover cada zorro una sola vez. Por esta razón hay que pensárselo bien cuándo y qué zorro se va a mover y si se va a arriesgar esperando que salga en los dados un número mayor para mover el propio zorro.

La partida acaba cuando un zorro alcanza a la gallina y su propietario se convierte entonces en el ganador.

Pero también acaba cuando alguno de los zorros se queda demasiado rezagado y le da alcance la gallina. En ese caso pierden todos los jugadores y la gallina cacarea satisfecha en señal de triunfo.

Preparativos

Extend el tablero de juego en el centro de la mesa.

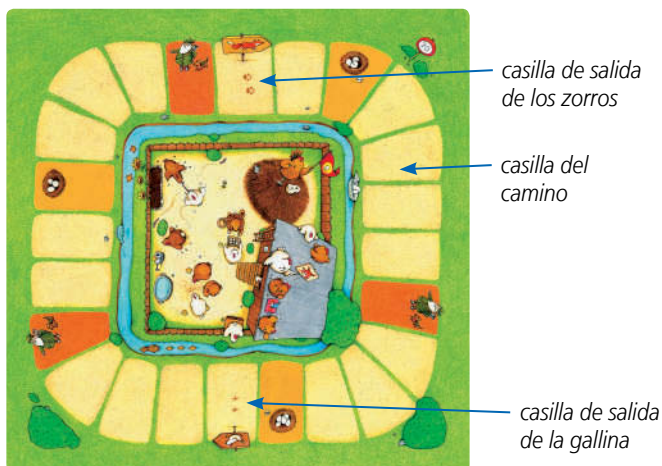
Cada jugador coge un zorro y la carta de zorro correspondiente.

Importante:

Si sólo juegan dos jugadores, cada uno de ellos cogerá dos zorros y las dos cartas de zorro correspondientes.

Colocao las cartas delante de vosotros. Poned los zorros en el tablero de juego, en la casilla de salida de los zorros. Poned la gallina en su casilla de salida.

Tened los dados preparados. Devolved el material sobrante a la caja.



¿Cómo se juega?

Jugáis por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza el jugador más veloz y astuto. Si no os podéis poner de acuerdo, comenzará el jugador más joven tirando el primer dado de zorros.

Piensa bien qué zorro vas a mover y pon el dado sobre la correspondiente carta. Puede ser la tuya o la de otro jugador. Adelanta ahora al zorro de ese color el número de puntos que haya salido en el dado y en el sentido de las agujas del reloj. En una casilla pueden coincidir varios zorros a la vez.

¿Adónde ha ido a parar el zorro?

- **¿A una casilla del camino o a una casilla de salida?**
No sucede nada entonces.



- **¿A una casilla con huevos?**
Suerte para el zorro. ¡Puede adelantar dos casillas más!



- **¿A una casilla con un cazador?**
Mala suerte para el zorro.
¡Debe retroceder dos casillas!

A continuación tiras el siguiente dado y lo colocas encima de una carta en la que no haya todavía ningún dado. Esta operación la repites hasta que todas las cartas estén ocupadas por un dado y se hayan movido los correspondientes zorros.

¡La gallina revolotea de nuevo!

Ahora tiras el dado de la gallina y adelantas la gallina hasta la casilla correspondiente en el sentido de las agujas del reloj. Las casillas especiales «huevos» y «cazador» no tienen ningún efecto en la gallina.

A continuación se retiran todos los dados que están encima de las cartas y es el turno del siguiente jugador para tirar los dados.

tirar un dado de zorro

poner el dado sobre una carta y mover el zorro

¿Adónde ha ido a parar el zorro?

*casilla de camino o de salida
= no pasa nada*

*casilla con huevos
= adelantar dos casillas*

*casilla de cazador
= retroceder dos casillas*

tirar el siguiente dado

*tirar el dado de la gallina
y mover la gallina*

turno del siguiente jugador

*el zorro alcanza la gallina
= gana el zorro*

o bien

*la gallina alcanza
a un zorro
= gana la gallina,
pierden todos*

Final del juego

La partida acaba cuando...

- ... un zorro llega a la casilla sobre la que está la gallina o la sobrepasa. Gana la partida el jugador al que pertenece ese zorro.
- ... la gallina adelanta a un zorro. Pierden todos los jugadores y gana la gallina.

Consejo:

En el caso de que jueguen tres jugadores también se puede jugar con los cuatro zorros. El cuarto zorro y la cuarta carta no son de nadie. Pero ese zorro se mueve como los demás y también puede ser el ganador de la partida.



El autor



Manfred Ludwig nació en Múnich en 1936. Allí estudió Magisterio en las especialidades de francés y deporte para ejercer su carrera docente en institutos de enseñanza media. Desde 1964 vive en Ratisbona. La creación de juegos llegó a través de sus hijos. Todavía en la actualidad, su esposa, sus hijos y, entretanto, sus cinco nietos, intervienen para probar los prototipos de sus creaciones.

Como autor de juegos ha obtenido diferentes distinciones, entre otras el "Premio alemán al juego infantil 2002", el premio "Juego infantil del año 2003" así como el "Premio alemán al juego didáctico 2006".

En la casa HABA se han publicado ya numerosos juegos de Manfred Ludwig, como por ejemplo *¡Sospechoso!* o *Descifrador de códigos*.

La ilustradora



Ina Hattenhauer nació en 1982 en Berlín y creció en esa misma ciudad. Tras acabar la carrera de Comunicación visual en la Universidad Bauhaus de Weimar y en el Minneapolis College of Art and Design de los EEUU, alterna el lápiz y el pincel desde 2009 como ilustradora autónoma con residencia en Weimar.

Volpi veloci



Un movimentato gioco ai dadi per 2 - 4 volpacchiotti da 5 a 99 anni.

Ideazione: Manfred Ludwig
Illustrazioni: Ina Hattenhauer
Durata del gioco: circa 10 minuti

Che caos nel pollaio! Come sempre, le astute volpi sembra non abbiano di meglio da fare che dare la caccia alle povere galline.
Quale volpe riuscirà per prima ad acciuffare una gallina vincendo così la gara?

Contenuto del gioco

- Tabellone
- Gallina
- 4 volpi (in 4 colori)
- 4 carte volpe (in 4 colori)
- 4 dadi grandi volpe
- Dado piccolo gallina
- Istruzioni del gioco



*raggiungere per
primi la gallina*

*tabellone al centro del
tavolo, ogni giocatore
una volpe e carta volpe
corrispondente*

*volpi su casella di partenza,
gallina su casella di partenza*

preparare dadi

Ideazione

In questa pazzca gara ogni giocatore cerca di essere il primo ad acchiappare la gallina con la propria volpe.

Un giocatore tira sempre tutti i 4 dadi volpe uno dopo l'altro. Dopo ogni tiro decide se avanzare secondo il punteggio la propria volpe o la volpe di un compagno di gioco. Attenzione, però! Potrà avanzare ogni volpe una volta soltanto. Dovrà pertanto valutare bene quando e quale volpe avanzare, rischiando magari di aspettare un punteggio più elevato per la propria volpe. Il gioco finisce quando una volpe raggiunge la gallina, vincendo così il gioco. Il gioco finisce però anche quando una volpe è troppo lenta e viene raggiunta dalla gallina. Perdono allora tutti i giocatori e la gallina starnazza vittoriosa.

Preparativi del gioco

Collocate il tabellone al centro del tavolo.

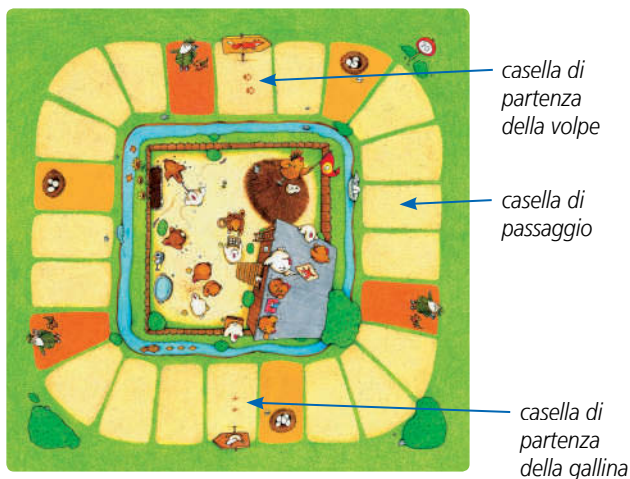
Ogni giocatore prende una volpe e la corrispondente carta volpe.

Importante:

Se si gioca in due, ogni giocatore prende due volpi e le due carte volpi corrispondenti.

Mettete davanti a voi la carta volpe. Le volpi le collocate sulla casella di partenza delle volpi sul tabellone. La gallina invece sulla sua casella di partenza.

Preparate i dadi. Il materiale che non serve si rimette nella scatola.



Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario. Inizia il giocatore più svelto. Se non riuscite ad accordarvi, inizia il più piccolo e tira il primo dado volpe.

Valuta bene quale volpe vuoi avanzare e metti il dado volpe sulla carta volpe corrispondente che potrà essere la tua o quella di un compagno di gioco. Avanza in senso orario la volpe del colore corrispondente di un punteggio pari a quello uscito al dado. Su ogni casella possono sostare più volpi.

Dove è arrivata la volpe?

- **Su una casella di passaggio o su una casella di partenza?**

Non succede nulla.

- **Su una casella con le uova?**

Che volpe fortunata!

Può avanzare di due caselle!



- **Su una casella con il cacciatore?**

Che volpe sfortunata! Dovrà

retrocedere di due caselle!



Ora tiri il successivo dado volpe e lo metti su una carta volpe su cui non c'è ancora un dado. Il procedimento si ripete fino a quando ogni carta volpe ha un dado e le volpi sono state avanzate secondo punteggio.

La gallina avanza svolazzando!

Adesso tiri il dado gallina e avanzi in senso orario la gallina di un punteggio corrispondente. Le caselle "uova" e "cacciatore" non sono rilevanti per muovere la gallina.

Si ritirano poi tutti i dadi dalle carte volpe e il turno passa al volpacchiotto seguente.

tirare con un dado volpe

dado su carta volpe e avanzare volpe

Dove arriva la volpe?

casella di passaggio o casella di partenza = non succede nulla

casella con uova = avanzare due caselle,

casella con cacciatore = retrocedere due caselle

tirare con seguente dado volpe

tirare dado gallina e avanzare gallina

il turno passa al seguente giocatore

*volpe raggiunge gallina
= volpe vince*

oppure

*gallina raggiunge volpe
= gallina vince,
tutti perdono*

Conclusione del gioco

Il gioco si conclude quando...

- ... una volpe arriva sulla casella dove c'è la gallina o la supera. Questo volpacchiotto ha vinto il gioco.
- ... la gallina ha superato la volpe. Tutti perdono insieme e vince la gallina.

Consiglio:

Se si gioca in tre si possono usare tutte le quattro volpi. La quarta volpe e la quarta carta volpe non sono di nessuno. La volpe però viene avanzata normalmente e può pertanto anche vincere il gioco.

L'autore



Manfred Ludwig è nato nel 1936 a Monaco di Baviera dove ha studiato francese e sport per l'insegnamento nelle scuole ginnasiali. Dal 1964 vive a Regensburg. Ha iniziato a giocare e ad inventare giochi in famiglia per i suoi figli; sua moglie, i suoi figli e ben cinque nipoti partecipano tuttora ai ludici test dei suoi prototipi.

Ha ricevuto diversi premi, tra cui il "Premio tedesco per il gioco per bambini 2002"; il premio "Gioco per bambini dell'anno 2003" nonché il "Premio tedesco per il gioco educativo 2006".

Presso HABA sono apparsi già numerosi giochi di Manfred Ludwig, ad esempio *Altamente sospetto!* o *Decifra il codice*.

L'illustratrice



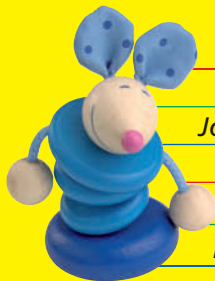
Ina Hattenhauer è nata e cresciuta a Berlino. Ha studiato comunicazione visuale presso l'università Bauhaus di Weimar e in America al Minneapolis College of Art and Design; dal 2009 vive e lavora come illustratrice freelance a Weimar.

Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvindens voor kinderen

Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini



Baby & Kleinkind

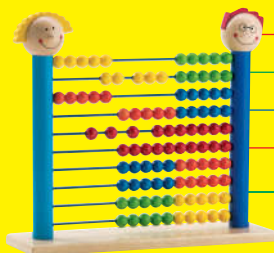
Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Geschenke

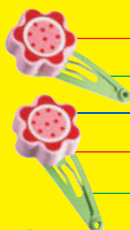
Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali



Kinderschmuck

Children's jewelry

Bijoux d'enfants

Kindesieraden

Joyería infantil

Bigiotteria per bambini



Kinderzimmer


Children's room


Chambre d'enfant


Kinderkamers


Decoración habitación


Camera dei bambini


 **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.

 **Los niños comprenden el mundo jugando.** HABA les acompaña con juegos y juguetes, que despiertan su interés, con muebles llenos de fantasía, accesorios para encontrarse bien, joyas, regalos y muchas cosas más, pues, los pequeños aventureros necesitan grandes ideas.

 **I bambini scoprono il mondo giocando.** La HABA li aiuta con giochi e giocattoli che destano la loro curiosità, con mobili fantasiosi, accessori che danno un senso di benessere, bigiotteria, regali e altro ancora. Poiché i piccoli scopritori hanno bisogno di grandi idee.

HABA[®]

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