



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels

4412



Frechdachs

Crafty Badger • Chambardement • Rommelkoffer



Copyright

HABA[®]

- Spiele Bad Rodach 2000

Habermaaß Spiel Nr. 4412

Frechdachs

Ein Farbwürfelspiel für 2 – 4 Kinder von 4 – 8 Jahren.

Spielidee: Reiner Knizia
Illustration: Gabie Hilgert
Spieldauer: ca. 10 Minuten



Vor der großen Reise müssen noch schnell die Koffer gepackt werden. Mit etwas Würfelglück gelingt es bald, die eigenen sieben Sachen in den Koffern zu verstauen. Doch aufgepasst: Der Frechdachs ist unterwegs und bringt alles durcheinander!

Spielinhalt:

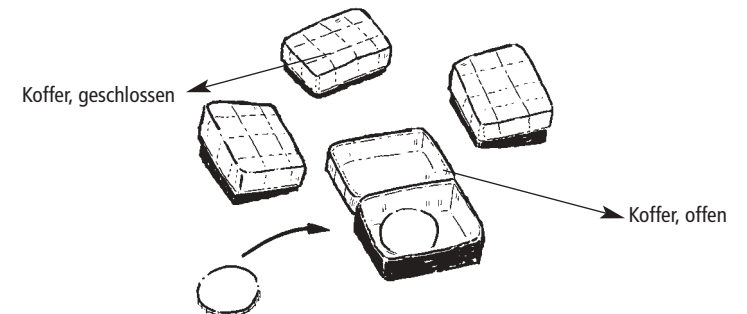
- 1 Frechdachs
- 28 Sachen (je 7 Hosen, T-Shirts, Mützen und 7 Paar Socken)
- 4 Koffer (Blechdosen)
- 1 Farbwürfel mit Sondersymbol „Frechdachs“

Spielziel:

Wer es als Erste/r schafft, die eigenen Sachen einzupacken, gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung:

Klappt die vier **Koffer** zu und stellt sie in die Mitte des Tisches. Ordnet sie kreisförmig an und platziert sie so, dass die Vorderseiten nach außen zeigen.



Setzt den **Frechdachs** neben einen der Koffer und legt den **Farbwürfel** bereit.

- **Spiele vier Kinder**, so nimmt sich jedes **sieben Sachen einer Art** (7 Hosen, 7 T-Shirts, 7 Mützen oder 7 Paar Socken).
- **Spiele drei Kinder**, so nimmt sich jedes **sieben Sachen einer Art und zusätzlich 2 der jetzt noch übrigen Sachen**. Ein Teil bleibt übrig: Es wird zurück in die Schachtel gelegt.
- **Spiele zwei Kinder**, so nimmt sich jedes Kind zwei komplette Sätze (also z. B. **alle Hosen und alle Mützen**).

Kurzanleitung:
Sachen
verpacken

Koffer

Frechdachs,
Farbwürfel,
je 7 Sachen

1x würfeln

Farbe: 1 Sache in
passenden Koffer,
Frechdachs dort:
2 Sachen in
Koffer



Frechdachs:
Koffer auskippen

Frechdachs einen
Koffer weiter

komplette Gar-
nituren weglegen

alle Sachen weg
= Sieg

Spielablauf:

Wer ist zuletzt verweist? Du darfst beginnen und einmal würfeln. Waren mehrere Kinder gleichzeitig verweist? Dann beginnt das jüngste dieser Kinder. Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn.

Was erscheint auf dem Würfel?

Eine Farbe:

Öffne den Koffer dieser Farbe und lege **eine** deiner Sachen hinein. Steht der **Frechdachs** neben dem Koffer der gewürfelten Farbe? Dann darfst du gleich **zwei** Sachen in diesen Koffer legen. Schließe den Koffer wieder. Gib dann den Würfel an das nächste Kind weiter.

Der Frechdachs:

Oje: Der **Frechdachs kippt** nun den Koffer **aus**, neben dem er gerade steht. Öffne den Koffer:

- **Liegen Sachen darin?** Kippe den Koffer aus und nimm sie zu dir. Auch diese Sachen musst du im weiteren Spielverlauf in die Koffer packen.
- **Ist der Koffer leer?** Glück gehabt – du bekommst keine neuen Sachen. Schließe den Koffer wieder.

Der **Frechdachs** läuft nun schnell davon: Setze ihn neben den im Uhrzeigersinn folgenden Koffer. Gib den Würfel anschließend an das nächste Kind weiter.

Das nächste Kind ist an der Reihe und würfelt.

Durch das Ausleeren der Koffer liegen unter Umständen viele verschiedene Sachen vor dir. Kannst du aus **vier verschiedenen Sachen** eine **komplette Garnitur** (eine Mütze, ein T-Shirt, eine Hose, ein Paar Socken) zusammenstellen? Eine vollständige Garnitur darfst du sofort zurück in die Spieleschachtel (Vorsicht: nicht in einen der Koffer!) legen.

Spielende:

Wer als Erste/r keine Sachen mehr vor sich liegen hat, gewinnt das Spiel.

Habermas Game No. 4412

Crafty Badger

A color dice game for 2 - 4 players ages 4 to 8.

Author: Reiner Knizia
Illustrations: Gabie Hilgert
Length of the game: approx. 10 minutes



Before going on a long journey your suitcases have to be packed quickly; with a little bit of luck you will get your things packed soon. But beware, the crafty badger is around and muddles everything up!

Contents:

- 1 crafty badger (wooden figure)
- 28 garments (7 trousers, t-shirts, caps and pairs of socks each)
- 4 suitcases (tins)
- 1 colour die with a special symbol of "crafty badger"

**Short
instructions:
pack garments**

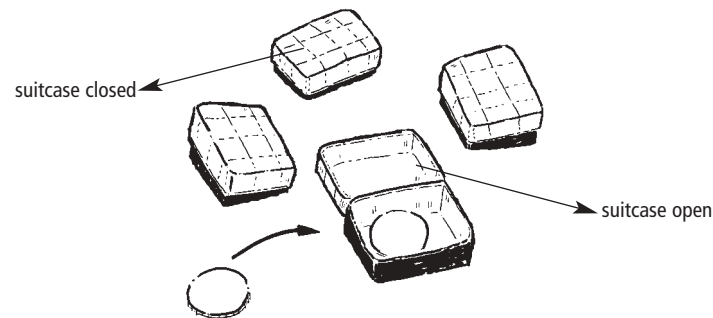
suitcases

Aim of the game:

Whoever gets his/her things packed first, wins the game.

Preparation:

Close the four **suitcases** and arrange them in the centre of the table in a



**crafty badger,
color die
7 garments**

Put the little **badger counter** next to any of the suitcases and get the **color die** ready.

- **If there are four players**, each one takes **7 garments of one type** (either 7 trousers, or 7 T-shirts, 7 caps or 7 pairs of socks).
- **If there are three players**, each one takes **7 garments of one type and 2 of the remaining type**. One garment will be left over and is placed back into the game box.
- **If there are two players**, each one takes two complete sets of one type of garment (e.g. **all the trousers and all the caps**).

throw the die

colour: 1 garment
in corresponding
suitcase, cheeky
badger there:
2 garments



crafty badger:
empty suitcase

crafty badger is
moved to next
suitcase

complete set:
return to game
box

all garments
packed = winner

How to play:

Whoever has been most recently on a journey starts the game by throwing the die. If two or more players have been on a journey recently, the youngest one starts first. The game proceeds in a clockwise direction.

If on the die appears:

A color:

Open the suitcase matching this color and put **one** of your garments inside. However, if the **crafty badger** is sitting next to this suitcase, you can pack **two** garments.

Close the suitcase again and pass the die to the next player.

The crafty badger:

Oh no! It means that the **crafty badger** will now **empty** the suitcase it is currently sitting by. Open the suitcase.

- **If it contains garments**, you must empty it and collect all the garments. You now have more garments to repack during the game!
- **If the suitcase is empty** you were lucky and you don't get any additional garments to pack.

Close the suitcase again.

The **crafty badger** quickly runs away... you put it next to the adjacent suitcase in a clockwise direction. Pass the die to the next player.

It is the next player's turn to throw the die.

Due to the emptying of the suitcases you may find a variety of garments in front of you. If you can assemble a **complete set of four garments** (a cap, a t-shirt, a pair of trousers, a pair of socks) you can return this set to the game box (be careful: not into a suitcase).

End of the game:

The first player to pack all his/her garments wins the game.

Jeu Habermaaß N° 4412

Chambardement

Un jeu avec un dé multicolore, pour 2 à 4 joueurs de 4 à 8 ans.

Idée : Reiner Knizia

Illustration : Gabie Hilgert

Durée du jeu : env. 10 minutes



Le départ approche et il faut vite faire les valises pour le grand voyage. Celui qui sera chanceux avec le dé pourra alors ranger tous ses vêtements dans les valises. Mais attention : l'impertinent blaireau est dans les parages et chambarde tout.

Contenu du jeu :

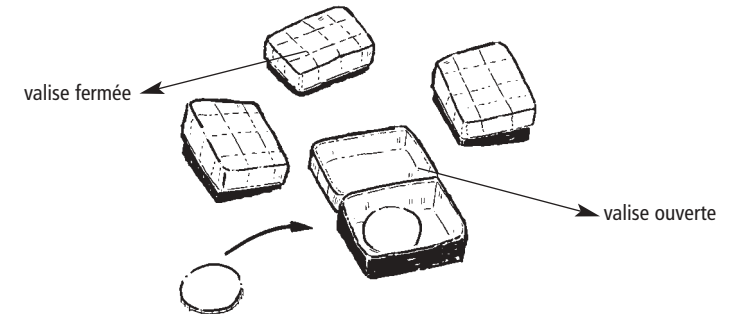
- 1 blaireau
- 28 vêtements (7 pantalons, 7 T-shirts, 7 bonnets, 7 paires de socquettes)
- 4 valises (boîtes en fer-blanc)
- 1 dé multicolore avec un symbole « blaireau »

But du jeu :

Celui qui va réussir en premier à ranger ses vêtements dans les valises gagne le jeu.

Préparatifs :

Fermer les quatre **valises** et les poser au milieu de la table. Les placer en cercle de manière à ce que les côtés avant soient tournés vers l'extérieur.



Règle résumée :
ranger les
vêtements dans
les valises

valises

blaireau, dé
7 vêtements
chacun

Poser le **blaireau** à côté de l'une des valises et préparer le **dé**.

- **S'il y a quatre joueurs**, chacun d'eux prend les **sept vêtements d'une sorte** (soit les 7 pantalons, les 7 T-shirts, les 7 bonnets **ou** les 7 paires de socquettes).
- **S'il y a trois joueurs**, chacun d'eux prend les **sept vêtements d'une sorte plus 2 des vêtements restants**. Il en reste un qui sera remis dans la boîte de jeu.
- **S'il y a deux joueurs**, chacun d'eux prend deux jeux complets d'une sorte (c'est-à-dire p. ex. **tous** les pantalons **et tous** les bonnets).

lancer le dé 1x

couleur : mettre 1 vêtement dans la valise correspondante, le blaireau est là : mettre 2 vêtements dans la valise



blaireau : vider la valise

le blaireau va à la valise suivante

ensemble complet : le remettre dans la boîte

plus de vêtements = victoire

Déroulement du jeu :

Lequel des joueurs a été en voyage en dernier ? Il commence la partie en lançant le dé une fois.

Si plusieurs des joueurs ont été en voyage en même temps, c'est le plus jeune d'entre eux qui commence la partie. Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Sur quelle face est tombé le dé ?

Une couleur :

Le joueur **ouvre** la valise de la couleur correspondante et y range **un** de ses vêtements.

Est-ce que le **blaireau** se trouve à côté de cette valise ? Le joueur a alors le droit d'y mettre **deux vêtements**.

Il referme la valise et donne le dé au joueur suivant.

Le blaireau :

Oh là là ! Le **blaireau renverse** la valise placée à côté de lui. Le joueur ouvre la valise :

- **Il y a des vêtements dedans ?** Le joueur renverse la valise et prend les vêtements. Il faudra aussi qu'il les range dans les valises au cours du jeu.
- **La valise est vide ?** Le joueur a eu de la chance – il ne devra pas prendre de vêtements.

Il referme la valise.

Le **blaireau** se sauve à toute vitesse : le joueur le pose à côté de la valise suivante dans le sens des aiguilles d'une montre et donne le dé au joueur suivant.

C'est au tour du joueur suivant de lancer le dé.

Celui qui aura la malchance de vider beaucoup de valises va se retrouver avec un tas de vêtements différents. S'il peut former un **ensemble complet** avec un bonnet, un T-shirt, un pantalon et une paire de socquettes, il aura le droit de remettre ces vêtements dans la boîte du jeu (attention à ne pas les remettre dans une valise !).

Fin du jeu :

Le premier qui n'a plus de vêtements devant lui gagne la partie.

Habermaspiel Nr. 4412

Rommelkoffer

Een kleurig dobbelspel voor 2 - 4 kinderen vanaf 4 – 8 jaar.

Spelidee: Reiner Knizia
Illustraties: Gabie Hilgert
Speelduur: ca. 10 minuten



Voor de lange reis begint, moeten eerst nog gauw de koffers worden gepakt. Met een beetje geluk bij het dobbelen kan je snel je zeven spullen in de koffers stoppen. Maar opgepast: de brutale das is onderweg om alles weer in de war te gooien!

Spelinhoud:

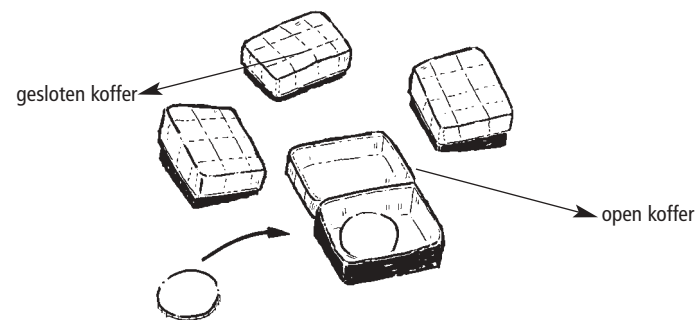
- 1 brutale das
- 28 spullen (7 broeken, 7 T-shirts, 7 petten en 7 paar sokken)
- 4 koffers (blikken doosjes)
- 1 kleurendobbelsteen met een "brutale das"- symbool
- 1 spelhandleiding

Doel van het spel:

Wie er als eerste in slaagt om al z'n eigen spullen in te pakken, heeft gewonnen.

Spelvoorbereiding:

Doe de vier **koffers** dicht en leg ze midden op tafel. Stel ze op in een cirkel en wel zo, dat de voorkant steeds naar buiten wijst.



Korte inleiding: spullen inpakken

Koffers

**Brutale das,
gekleurde
dobbelsteen,
ieder 7 spullen**

Zet de **brutale das** naast één van de koffers en leg de **dobbelsteen** klaar.

- **Doen er vier kinderen mee**, dan krijgt iedereen **zeven spullen van een bepaalde soort** (7 broeken, 7 T-shirts, 7 petten **of** 7 paar sokken).
- **Doen er drie kinderen mee**, dan krijgt elk kind **zeven spullen van een bepaalde soort en ook nog eens 2 van de overgebleven spullen**. Er blijft een stuk over. Dat gaat weer terug in de doos.
- **Doen er twee kinderen mee**, dan krijgt elk kind twee complete sets (b.v. **alle broeken en alle petten**).

1 x gooien

Kleur: 1 van je spullen in de overeenkomstige koffer, brutale das aanwezig: 2 spullen in de koffer



Brutale das: koffer omkiepen

Brutale das een koffer verder

Complete set: wegleggen

Alle spullen kwijt = gewonnen

Spelverloop:

Wie is er onlangs als laatste op reis geweest? Jij mag beginnen en één keer met de dobbelsteen gooien. Zijn er verschillende kinderen tegelijk op reis geweest? Dan mag de jongste onder hen beginnen. Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld.

Wat verschijnt er op de dobbelsteen?

Een kleur:

Doe de koffer van deze kleur **open** en leg **één** van je eigen spullen erin. Staat de **brutale das** naast de koffer van de gegooide kleur? Dan mag je meteen **twee** spullen in deze koffer leggen. Doe de koffer weer dicht. Daarna geef je de dobbelsteen door aan het volgende kind.

De brutale das:

O jee: nu kiept de **brutale das** de koffer waarnaast hij staat om. Doe de koffer open:

- **Zitten er spullen in?** Keer de koffer om en leg ze voor je neer. Ook deze spullen moet je tijdens het spel in de koffers zien te pakken.
- **Is de koffer leeg?** Dan heb je geluk gehad; je krijgt er geen nieuwe spullen bij.

Doe de koffer weer dicht.

De **brutale das** gaat er nu snel vandoor: zet hem kloksgewijs verder zodat hij naast de volgende koffer komt te staan. Geef de dobbelsteen vervolgens door aan het volgende kind.

Het volgende kind is nu aan de beurt en gooit de dobbelsteen.

Door het legen van de koffers kan het gebeuren dat je een heleboel verschillende spullen voor je hebt liggen. Kan je met **vier verschillende spullen een complete set** (een pet, een T-shirt, een broek, een paar sokken) samenstellen? Dan mag je die volledige set meteen terug in de doos leggen (pas op: niet in één van de koffers!).

Einde van het spel:

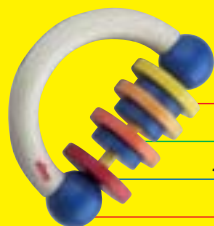
Wie er als eerste in slaagt al z'n spullen kwijt te raken, heeft gewonnen.

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, accessories to delight, jewelry, gifts and much more. Because diminutive explorers need big ideas.

 **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®

Habermaab GmbH • Erfinder für Kinder • Postfach 11 07 • 96473 Bad Rodach
Tel.: 09564 929-113 • Fax: 09564 3513 • E-Mail: habermaass@haba.de • www.haba.de

TL 31775