

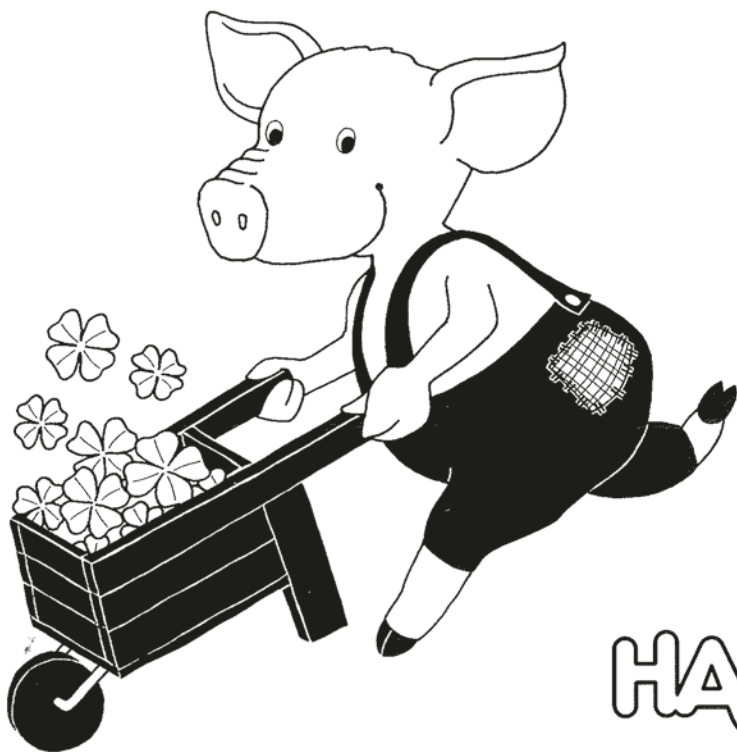
Spielanleitung

Instructions • Règle du jeu • Spelregels

(D) (EN) (F) (NL)

Glücks- ferkel

Nr.4176



HABA®

Copyright Habermäß - Spiele Bad Rodach 2000

Glücksferkel

Ein Würfelspiel mit taktischen Elementen für 2 - 4 Kinder ab 5 Jahren.

Spielidee: Heinz Meister

Illustration: Anja Dreier-Brückner

Spieldauer: ca. 15 Minuten

Rund um die grüne Wiese tummeln sich die kleinen Ferkel. Jedes von ihnen möchte sich besonders viel Glücksklee nach Hause holen.

Spielinhalt:

- 1 Spielplan
- 4 Ferkel
- 24 Kleeblätter (Glücksklee)
- 1 Augenwürfel (Zahlen 1 - 6)



Kurzanleitung:

Spielplan, Ferkel

Kleeblätter,
Würfel

würfeln,

Spielziel:

Wer sammelt die meisten Kleeblätter und bringt sie sicher nach Hause?

Spielvorbereitung:

Legt den **Spielplan** in die Mitte des Tisches. Jedes Kind sucht sich ein **Ferkel** aus und stellt es außerhalb des Rundkurses zur farblich passenden Schubkarre.

- **Spiele drei Kinder**, so bleibt das vierte Ferkel in der Schachtel.
- **Spiele zwei Kinder**, so bekommt jedes zwei Ferkel: ein Kind das gelbe und das rote, das andere das grüne und das blaue Ferkel.

Legt die 24 **Kleeblätter** auf die Wiese in der Spielplanmitte und haltet den **Würfel** bereit.

Spielablauf:

Ihr würfelt reihum im Uhrzeigersinn. Wer von euch kann am schönsten grunzen? Du darfst beginnen.

Runde 1:

Du würfelst einmal und ziehst mit deinem Ferkel entsprechend

Figur ziehen viele Felder in Pfeilrichtung auf dem Rundkurs entlang. Das jeweils erste Wegfeld ist das farbige Feld neben der eigenen Schubkarre. Nacheinander würfeln und setzen die anderen Kinder.

Alle folgenden Runden:

Wenn du wieder an der Reihe bist – und dein Ferkel nicht mehr bei seiner Schubkarre, sondern auf einem Wegfeld steht –, kannst du dich **nach dem Würfeln** für eine von zwei Möglichkeiten entscheiden:

- Figur ziehen oder ... Kleeblatt nehmen**
- Du kannst mit deinem Ferkel entsprechend der Würfelaugen auf dem Rundkurs **weiterlaufen**.
 - Oder du nimmst dir ein **Kleeblatt** von der Wiese und legst es in deine Schubkarre. Dein Ferkel bewegt sich nicht.

Diese Wahlmöglichkeit hast du nur, wenn sich dein Ferkel bereits auf einem der Wegfelder befindet. Steht es bei seiner Schubkarre, so musst du es nach dem Würfeln immer zuerst auf den Rundkurs ziehen.

- besetztes Feld: fremde Figur zurück, evtl. Kleeblätter nehmen**
- Landet dein Ferkel nach dem Zug **auf einem besetzten Feld?**
- Du schickst das andere Ferkel **zurück zu seiner Schubkarre**: Stelle es neben seine Schubkarre
Liegen in dieser Karre schon eingesammelte Kleeblätter?
Du darfst sie dir nehmen und in deine eigene Schubkarre legen.

Rundkurs umlaufen: Hat dein Ferkel den **Rundkurs umlaufen** und ist wieder kurz vor oder auf dem farbigen Wegfeld, das zu seiner Schubkarre führt?

Hier kannst du dich entscheiden:

- Kleeblätter sichern?**
- **Willst du deine bis jetzt gesammelten Kleeblätter in Sicherheit bringen?**
Dann nutze deine Würfelpunkte, um dein Ferkel zu seiner Schubkarre ziehen. Der Zug vom farbigen Wegfeld zur Schubkarre kostet einen Punkt, überzählige Würfelpunkte verfallen. Bist du an deiner Karre angekommen, so nimmst du die dort liegenden Kleeblätter aus der Schubkarre und legst sie direkt vor dir ab. **Diese Kleeblätter sind nun dein wertvoller Glücksklee und können dir nicht mehr stibitzt werden.**
Wenn du erneut an der Reihe bist, verlässt du deine Schubkarre wieder, ziehst auf den Rundkurs und läufst eine neue Runde, um weitere Kleeblätter einzusammeln ...

- weilersammeln?**
- **Willst du deine Kleeblätter nicht sofort in Sicherheit bringen, sondern lieber noch weitere einsammeln?**

Dann bleibe auf dem Rundkurs und biege am farbigen Lauffeld nicht zur Schubkarre ab. Du musst also nach einer Laufrunde nicht unbedingt zurück zur Schubkarre gehen. **Aber Vorsicht:** Wenn du daran vorbeiziehst, bleiben die Kleeblätter in der Karre liegen und **können dir vielleicht wieder abgenommen werden.**

keine Kleeblätter mehr auf der Wiese: eigene sichern, fremde stibitzen

Liegen gegen Ende des Spiels **keine Kleeblätter mehr auf der Wiese**, geht es nur noch darum, die in der eigenen Schubkarre liegenden Kleeblätter **in Sicherheit zu bringen** oder **aus fremden Schubkarren Kleeblätter zu stibitzen** ...

keine Kleeblätter mehr auf dem Spielplan: Wer hat die meisten vor sich liegen?

Spielende:

Wenn weder auf der Wiese noch in den Schubkarren Kleeblätter liegen, endet das Spiel.
Das Kind, das die meisten Glücksklee-Blätter vor sich liegen hat, gewinnt das Spiel.

Lucky Piglet

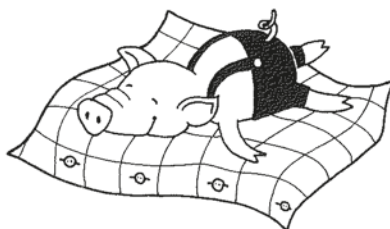
A dice game with tactical elements for 2 - 4 players aged 5 and up.

Author: Heinz Meister
Illustrations: Anja Dreier-Brückner
Length of the game: approx. 15 minutes

The little piglets are romping around the green meadow. Each one would like to take home as many good-luck four-leaf clovers as possible.

Contents:

- 1 game board
- 4 piglets
- 24 four-leaf clovers
- 1 dice (1 - 6 dots)



Short instructions:

Aim of the game:

Who will collect the most four-leaf clovers and get them home safely?

Preparation of the game:

Spread the **game board** in the center of the table. Each player chooses a **piglet** and puts it, according to its colour, next to the corresponding wheelbarrow outside the circuit.

- If there are three players, the fourth piglet remains in the box.
- If there are two players, each of them gets two piglets; one player takes the yellow and red piglet, the other the green and blue one.

Put the 24 **clover leaves** in the meadow in the center of the game board and get the **dice** ready.

How to play :

The game proceeds in a clockwise direction. Whoever is best at grunting like a pig starts the game.

1st round:

Throw the dice and move your piglet the corresponding number of squares in the direction of the arrow. You start moving from the

game board,
piglet

clover leaves,
dice

throw the dice,
move piglet

coloured square next to your wheelbarrow. One by one all players throw the dice and move their piglets.

The following rounds:

When it's your turn again - and your piglet isn't next to its wheelbarrow anymore, but stands on any square of the circuit - you have two possibilities **after throwing the dice**:

choice:

move piglet

or take clover leaf

- You can either **move on** your piglet as many squares as dots are shown on the dice.
- Or you can take a **four-leaf clover** from the meadow and put it into your wheelbarrow. In this case your piglet doesn't move on.

However, this applies only in case your piglet is already standing on a square of the circuit. If it is standing next to its wheelbarrow, you have to start moving it first along the squares of the circuit after throwing the dice.

occupied square:
other player's
piglet back and
take his/her clover leaf(ves)

If your piglet, after moving, lands on a **square occupied** by another piglet:

- then send that piglet **back to its wheelbarrow**; that is, you place it next to its wheelbarrow. If there are clover leaves in its wheelbarrow, you take them and put them in your own wheelbarrow.

finished one
round of the circuit:

If your piglet has made its way **all around the circuit** and is close to or on the colour square leading up to its wheelbarrow,

you can decide the following:

Get leaves to safety?

- **You want to get the clover-leaves you have collected up until now to safety;** So, **use** the dots on the dice in order to get your piglet to the wheelbarrow. Moving from the colour square up to the wheelbarrow counts one dot. Remaining dots can not be used up. Once you are there, you take the **clover leaves** from the wheelbarrow and put them in front of you. **They are safe now; nobody can steal them from you anymore.** When it's your turn again, you start moving on a new round of the circuit to collect more clover leaves.

Continue to collect leaves?

- **You don't want to get your clover leaves to safety immediately and you prefer to collect more of them.** Then you stay on the circuit without turning off to your wheelbarrow. So, you don't have to go back to your wheelbarrow when you finish a round on the circuit, **but watch out:** If you do

pass by, your clover leaves stay in the wheelbarrow and may be taken away by another player.

no more leaves in the meadow: get yours to safety or steal those of other players

If, towards the end of the game, there are no more clover leaves in the meadow, you have got to get the ones lying in your wheelbarrow to safety or steal those of other players ...

End of the game:

no more leaves on game board: Who has the most?

The game ends when there are no more clover leaves in the meadow nor in the wheelbarrows.

The player with the most clover leaves wins the game.

Jeu Habermäß N° 4176

Le porte-bonheur des petits cochons

Un jeu de dé avec des éléments tactiques, pour 2 à 4 joueurs dès 5 ans.

Idée : Heinz Meister
Illustration : Anja Dreier-Brückner
Durée du jeu : env. 15 minutes

Mais quelles allées et venues les petits cochons font-ils dans le champ : Chacun d'eux essaie d'amener le plus grand nombre possible de trèfles à quatre feuilles chez lui.

Contenu du jeu :

- 1 plateau de jeu
- 4 petits cochons
- 24 feuilles de trèfle (porte-bonheur)
- 1 dé (points de 1 à 6)



Règle résumée :

But du jeu :

Qui va récupérer le plus grand nombre de trèfles à quatre feuilles et les ramener chez lui sans se les faire reprendre ?

plateau de jeu,
petits cochons

Préparatifs :

Poser le **plateau de jeu** au milieu de la table.
Chaque joueur choisit un **petit cochon** et le pose à l'extérieur du circuit à côté de la brouette de la couleur correspondante.

- **S'il y a trois joueurs**, laisser le quatrième petit cochon dans la boîte.
- **S'il y a deux joueurs**, chacun d'eux prendra deux petits cochons : un joueur le petit cochon jaune et le rouge, l'autre joueur le petit cochon vert et le bleu.

trèfles à quatre
feuilles, dé

Poser les 24 **feuilles de trèfle** sur le champ illustré au milieu du plateau de jeu et préparer le **dé**.

Déroulement du jeu :

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.
Celui d'entre vous qui sait le mieux imiter un cochon commence.

lancer le dé,
avancer le pion

1ère partie :

Tu lances le dé une fois et avance ton petit cochon du nombre de cases correspondantes dans le sens de la flèche. La case-départ est celle placée à côté de ta brouette. Les autres joueurs jouent à tour de rôle et placent leurs petits cochons.

Les parties suivantes :

Lorsque c'est à nouveau ton tour et que ton petit cochon ne se trouve plus à côté de ta brouette mais sur une case quelconque, tu as deux possibilités de jouer **après avoir lancé le dé :**

choisir :

avancer le pion
ou prendre un
trèfle à quatre
feuilles

- Tu peux **avancer** ton petit cochon du nombre de points du dé.
- Ou tu prends **un trèfle à quatre feuilles** posé sur le champ et le mets dans ta brouette. Ton petit cochon n'avance pas.

Tu as cette possibilité de jouer **seulement si ton petit cochon se trouve déjà sur l'une des cases. S'il est à côté de la brouette, il faudra que tu le mettes d'abord dans le jeu en l'avançant du nombre correspondant au nombre de points du dé.**

case occupée :
retour à la
brouette,
prendre les
trèfles à quatre
feuilles s'il y en a
tour fini :

Ton petit cochon arrive sur une **case déjà occupée ?**

- Tu **renvoies** l'autre petit cochon à **côté de sa brouette**. Repose-le à côté de sa brouette.
Il y a déjà des trèfles à quatre feuilles dans cette brouette ?
Tu as le droit de les prendre et de les poser dans ta brouette.

Ton petit cochon **a fait une fois le tour du jeu** et est arrivé à nouveau ou presque à la case-départ menant à sa brouette ?

Tu peux prendre une des décisions suivantes :

Mettre les trèfles
à quatre feuilles
en sécurité ?

- **Veux-tu aller mettre les trèfles à quatre feuilles que tu as récupérés jusqu'à maintenant en sûreté ?**
Alors **utilise** les points du dé pour amener ton petit cochon à la brouette : pour aller de la case-départ à la brouette, cela te coûte un point. Les points en trop sont perdus. Une fois arrivé à ta brouette, tu prends les trèfles à quatre feuilles qui sont dedans et les poses devant toi. **Ce sont maintenant tes porte-bonheur et personne ne peut plus te les reprendre.**
Quand ce sera à nouveau à toi, tu repartiras de ta brouette à la recherche d'autres trèfles à quatre feuilles....

Continuer à
récupérer des
trèfles?

- **Tu ne veux pas mettre tes trèfles à quatre feuilles tout de suite en sûreté et préfères en récupérer encore d'autres ?**
Tu restes sur le circuit et ne sors pas pour aller à ta brouette. Tu ne dois pas obligatoirement retourner à ta brouette après

avoir fait un tour. **Mais attention :** si tu ne t'arrêtes pas, les trèfles à quatre feuilles qui restent dans la brouette **pourront être repris par un autre joueur.**

plus de trèfles à
quatre feuilles
dans le champ :
mettre les siens
en sûreté, déro-
ber ceux des
autres

S'il n'y a plus de trèfles à quatre feuilles dans le champ vers la fin du jeu, il faut alors amener les siens à sa brouette pour **les mettre en sûreté ou en reprendre aux autres joueurs ...**

Fin du jeu :

Le jeu est terminé lorsqu'il n'y a plus de trèfles à quatre feuilles, ni dans le champ ni dans les brouettes.

Le joueur qui a amassé le plus de trèfles à quatre feuilles devant lui a gagné le jeu.

plus de trèfles à
quatre feuilles
dans le champ :
Qui en a le plus
devant lui ?

Klavertje Knor

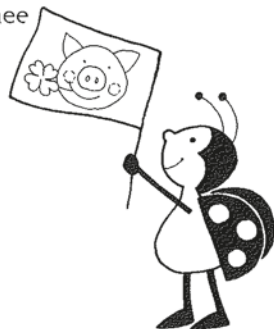
Een dubbelspel waarin ook tactiek een rol speelt voor **2 - 4** kinderen **vanaf 5 jaar**.

Spelidee: Heinz Meister
Illustraties: Anja Dreier-Brückner
Speelduur: ca. 15 minuten

De kleine biggetjes dartelen rond de groene wei. Allemaal willen ze het liefst zo veel mogelijk klavertjes vier mee naar huis nemen.

Spelinhoud:

- 1 spelbord
- 4 biggetjes
- 24 klaverblaadjes (klavertjes vier)
- 1 dobbelsteen (met 1 - 6 ogen)



Korte inleiding:

Doel van het spel:

Wie verzamelt de meeste klavertjes en brengt ze veilig en wel naar huis?

spelbord, biggen

Spelvoorbereiding:

Leg het **spelbord** in het midden op tafel. Ieder kind kiest een **biggetje** uit en zet het bij de kruiwagen van de bijbehorende kleur naast het ronde parcours.

- **Doen er drie kinderen mee**, dan blijft het vierde biggetje in de doos.
- **Doen er twee kinderen mee**, dan krijgt elk twee biggetjes: een kind het gele en het rode, het andere het groene en het blauwe biggetje.

klavertjes, dobbelsteen

Leg alle 24 **klavertjes** op de wei in het midden van het spelbord en hou de **dobbelsteen** klaar.

Spelverloop:

Jullie gooien kloksgewijs om beurten met de dobbelsteen. Wie van jullie kan er het mooiste knorren? Jij mag beginnen.

1e Ronde:

dobbelen, bigge-

Je gooit eenmaal met de dobbelsteen en zet je biggetje net zo

tje verzetten

veel velden in de richting van de pijl op het parcours vooruit als je ogen hebt gegooid. Het gekleurde veld naast je eigen kruiwagen is het eerste veld waar je begint. Vervolgens zijn de andere kinderen aan de beurt.

keuzemogelijkheid:

Alle volgende rondes:

Als je opnieuw aan de beurt bent - en je biggetje niet meer naast z'n kruiwagen, maar op het parcours staat - kan je, **nadat je met de dobbelsteen hebt gegooid**, uit twee mogelijkheden kiezen:

biggetje verzetten of klavertje pakken

- Je kan je biggetje net zoveel velden op het parcours **vooruitzetten** als je ogen hebt gegooid.
- Of je pakt een **klavertje** van de wei en je legt het in je kruiwagen. Je biggetje blijft op z'n plaats staan.

Deze keuzemogelijkheid bestaat alleen, wanneer je biggetje zich al op een van de velden van het parcours bevindt. Als het naast z'n kruiwagen staat, moet je het, na met de dobbelsteen te hebben gegooid, altijd eerst op het parcours zetten.

bezet veld: ander biggetje terug, evt. klavertjes pakken

Komt je biggetje op een veld dat al is bezet?

- Dan stuur je het andere biggetje terug naar zijn kruiwagen: zet het naast zijn kruiwagen. Liggen er in die kruiwagen al een paar verzamelde klavertjes? Dan mag je deze eruit halen en in je eigen kruiwagen leggen.

parcours rondgelopen:

Heeft je varkentje het **parcours helemaal rondgelopen** en is het weer op het gekleurde veld dat naar zijn kruiwagen leidt terechtgekomen of staat het er vlak voor?

Dan mag je hier een keuze maken:

klavertjes in veiligheid brengen?

- **Wil je de tot nu toe verzamelde klavertjes in veiligheid brengen?**
Dan **gebruik** je de gegooide ogen om het biggetje naar zijn kruiwagen te brengen. Om van het gekleurde veld naar de kruiwagen te komen, heb je een oog nodig. Resterende ogen vervallen. Als je bij je kruiwagen bent aangekomen, dan haal je de daar verzamelde klavertjes eruit en leg je ze voor je op tafel. **Deze klavertjes zijn nu waardevolle klavertjes vier en kunnen niet meer van je worden weggekaapt.**
Wanneer je weer aan de beurt bent, verlaat je de kruiwagen en ga je opnieuw een ronde maken om nieuwe klavertjes buit te maken...

meer klavertjes verzamelen?

- **Wil je je klavertjes nog niet meteen in veiligheid brengen, maar ga je er liever nog wat meer verzamelen?**

Dan blijf je gewoon op het parcours en sla je niet op het gekleurde veld naar je kruiwagen af. Je bent niet verplicht om na een hele ronde te hebben afgelegd, naar je kruiwagen terug te keren. **Maar wees voorzichtig:** als je je kruiwagen voorbijloopt, blijven de klavertjes erin liggen en **kunnen je wellicht worden afgepakt.**

geen klavertjes meer in de wei: je eigen in veiligheid brengen, andere wegkappen

Liggen er tegen het eind van het spel **geen klavertjes meer in de wei**, dan gaat het er nu om de klavertjes die in je eigen kruiwagen liggen in **veiligheid te brengen** of ze uit een andere kruiwagen weg te kappen.

Einde van het spel:

geen klavertjes meer op het spelbord: **Wie heeft de meeste voor zich liggen?**

Wanneer er zowel in de wei als in de kruiwagens geen enkel klavertje meer ligt, dan is het spel afgelopen. Het kind dat de meeste klavertjes vier voor zich heeft liggen, heeft gewonnen.

