



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni 4305



Wackelkuh



Wiggling Cow • La vache équilibriste

Wankelkoe • Vaca tambaleante

Mucca traballina

Copyright **HABA**® - Spiele Bad Rodach 2008

Jeu Habermas n° 4305

La vache équilibriste

Un jeu d'adresse peu commun
pour 2 à 4 joueurs de 4 à 99 ans.

Idée : Brigitte Pokornik
Illustration : Antje Flad
Durée de la partie : env. 10 à 20 minutes



Le fermier Alfred est désespéré ! A chaque fois qu'il fauche l'herbe du pré, la vache Elsa arrive et se poste au beau milieu du tas d'herbe. Il essaye de faire déguerpir l'animal têtu, mais Elsa ne bouge pas d'un pouce et dévore l'herbe en poussant des « meuh » de satisfaction.

Oh la la ! Voilà qu'il va pleuvoir ! Le fermier Alfred doit prudemment enlever les brins d'herbe pris sous les sabots d'Elsa. Mais en faisant attention à ne pas renverser Elsa, car elle se trouve alors en équilibre instable. Pouvez-vous l'aider ?

Contenu du jeu

- 1 vache équilibriste Elsa
- 1 plateau de jeu
- 1 fourche à foin
- 18 brins d'herbe
- 1 règle du jeu





FRANÇAIS

ramasser les brins d'herbe

*plateau de jeu au milieu
de la table,
entasser les brins d'herbe*

*mettre Elsa sur le tas,
préparer la fourche*

Idée

La vache équilibriste Elsa est debout sur un gros tas d'herbe. Avec une fourche, vous essayez prudemment de retirer les brins d'herbe et de les sortir du plateau de jeu. Mais attention, Elsa ne doit pas se renverser. Le but du jeu est de ramasser le plus possible de brins d'herbe.

Préparatifs

Poser le plateau de jeu au milieu de la table. Entasser les brins d'herbe (= cartes) et les poser au milieu du plateau de jeu. Faire attention à ce que les brins d'herbe ne sortent pas du plateau de jeu.



Ensuite, un joueur pose Elsa prudemment sur le tas d'herbe. Poser la fourche à côté du plateau de jeu.

Comment poser Elsa sur le tas d'herbe ?



- Tenir Elsa au-dessus du tas d'herbe en laissant pendre ses pattes.



- Tirer doucement sur la queue d'Elsa : ses pattes arrière se redressent.



- Tenir Elsa par la queue et la poser doucement sur le tas d'herbe.

Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui pourra le mieux imiter le meuglement d'une vache commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence.

Prends la fourche et essaye de retirer un brin d'herbe du plateau de jeu sans qu'Elsa ne se renverse.

Les règles du fermier :

- Pendant qu'un joueur joue, il ne doit pas toucher Elsa : ni avec la main ni avec la fourche.
- Elsa ne doit pas sortir du plateau de jeu.
- Les brins d'herbe doivent être déplacés uniquement à l'aide de la fourche.
- Pendant un tour, on a le droit de toucher plusieurs brins d'herbe mais il ne faut en retirer qu'un seul du plateau de jeu.
- Si, par hasard, plusieurs brins d'herbe sont poussés hors du plateau de jeu, ils sont tous sortis du jeu.

Si tu ne respectes pas une de ces règles, tu n'as pas le droit de ramasser de brin d'herbe et c'est au tour du joueur suivant.



*réussi =
ramasser le brin d'herbe*

*pas réussi =
tour fini, remettre
Elsa sur le tas*

joueur suivant

*gagnant = le plus grand
nombre de brins d'herbe*

As-tu réussi à retirer un brin d'herbe sans faire tomber Elsa ni plier ses deux pattes ?

- **Oui ?**

Très bien ! Prends le brin d'herbe et pose-le devant toi.

- **Non ?**

Pas de chance ! Ton tour est fini. Tu ne ramasses pas de brins d'herbe pendant ce tour. Laisse les cartes comme elles sont, prends Elsa par la queue et repose-la sur le tas d'herbe.

Ensuite, tu passes la fourche au joueur suivant qui tente sa chance.

Fin de la partie

La partie est terminée lorsque...

- le dernier brin d'herbe a été enlevé du pré
ou
- si, pendant le même tour, chaque joueur a fait tomber Elsa.

Chaque joueur empile ses brins d'herbe. Celui qui a le plus grand tas gagne la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs joueurs.

Variante pour joueurs expérimentés

Le jeu se joue de manière identique, excepté les règles ci-dessous :

A la fin de la partie, on ne compte pas les brins d'herbe mais les fleurs illustrées sur les cartes. Il peut y avoir un différent nombre de fleurs sur chacune des faces. Poser les cartes de façon à ce que la face qui a le plus grand nombre de fleurs soit visible et les compter. Le gagnant qui aura le plus grand nombre de fleurs gagne la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

Exemple :



L'auteur : Brigitte Pokornik

née en 1950 à Vienne (Autriche), travaille comme designer. Depuis 1995, elle collabore avec succès à la conception de jeux et de livres d'images. Elle vit loin des villes et proche de la nature en Basse-Autriche. Chez HABA, a notamment été publié son jeu *Tirez les oreilles*.



L'illustratrice : Antje Flad

est née à Merseburg (Allemande). Elle a fait des études à Halle à l'école supérieure d'art et de design. Depuis l'obtention de son diplôme, elle travaille pour différentes maisons d'édition et illustre des livres et des jeux. Elle travaille comme illustratrice indépendante et créatrice de jeux depuis 1995. Elle vit à Berlin avec son mari et son fils Philippe.



Wackelkuh



Ein ku(h)rioses Geschicklichkeitsspiel
für 2 - 4 Spieler von 4 - 99 Jahren.

Spielidee: Brigitte Pokornik
Illustration: Antje Flad
Spieldauer: ca. 10 - 15 Minuten

Bauer Alfred ist verzweifelt! Immer wenn er die Wiese mäht, kommt die freche Kuh Elsa und stellt sich mitten auf den Grashaufen. Bauer Alfred versucht die bockige Kuh herunterzuschieben. Doch Elsa bewegt sich nicht, sondern frisst mit lautem „Muh“ genüsslich Gras. Oje, gleich regnet's! Vorsichtig versucht Alfred die Grasbüschel unter Elsas Hufen mit der Heugabel hervorzuziehen. Dabei muss er aufpassen, dass Kuh Elsa mit ihren wackeligen Beinen nicht umkippt. Könnt ihr ihm dabei helfen?

Spielinhalt

- 1 Wackelkuh Elsa
- 1 Spielplan
- 1 Heugabel
- 18 Grasbüschel
- 1 Spielanleitung



Grasbüschel einsammeln

*Spielplan in Tischmitte,
Grasbüschel zu einem
Haufen mischen*

*Elsa auf Haufen stellen,
Heugabel bereit*

Spielidee

Wackelkuh Elsa steht auf einem großen Haufen aus einzelnen Grasbüscheln. Ihr versucht vorsichtig, mit einer Heugabel die Grasbüschel aus dem Haufen zu lockern und über den Spielplanrand hinauszuschieben. Aber Vorsicht! Elsa darf nicht umfallen. Das Ziel des Spiels ist es, die meisten Grasbüschel zu sammeln.

Spielvorbereitung

Legt den Spielplan in die Tischmitte. Die Grasbüschel (= Plättchen) türmt ihr zu einem Haufen in der Mitte des Spielplans auf. Achtet darauf, dass kein Grasbüschel über den Spielplan hinausragt.



Anschließend stellt ein Spieler Elsa vorsichtig auf den Grashaufen. Die Heugabel hältet ihr neben dem Spielplan bereit.

Wie stellt ihr Elsa auf den Grashaufen?



- Haltet Elsa mit ihren wackeligen Hinterbeinen über den Grashaufen.



- Zieht vorsichtig an Elsas Schwanz. Dadurch stellen sich ihre Hinterbeine auf.



- Haltet Elsa am Schwanz fest und setzt sie sachte auf dem Grashaufen ab.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer am besten wie eine Kuh „muht“, beginnt das Spiel. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt der jüngste Spieler.

Nimm die Heugabel in die Hand und versuche damit ein Grasbüschel vom Spielplan herunterzuschieben, ohne dass Elsa dabei umfällt.

Wichtige Bauernregeln:

- Während des Spielzuges darf Elsa weder mit der Hand noch mit der Heugabel berührt werden.
- Elsa darf den Spielplan nicht verlassen.
- Die Grasbüschel dürfen nur mit der Heugabel bewegt werden.
- Pro Spielzug dürfen mehrere Grasbüschel berührt, aber immer nur ein Grasbüschel vom Spielplan geschoben werden.
- Wenn du einmal durch Zufall mehrere Grasbüschel vom Spielplan schiebst, kommen diese komplett aus dem Spiel.

Wenn du eine dieser Regeln nicht beachtest, gewinnst du kein Grasbüschel und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Grasbüschel mit der Heugabel einsammeln

Bauernregeln beachten!

*geschafft =
Grasbüschel nehmen*

*nicht geschafft =
Spielzug ist beendet,
Elsa wieder auf den
Haufen stellen*

nächster Spieler

*Sieger =
meisten Grasbüschel*

Gelingt es dir, ein Grasbüschel vom Spielplan zu schieben, ohne dass Elsa dabei umfällt oder ihre beiden Beine einknicken?

- **Ja?**
Sehr gut! Nimm das Grasbüschel und lege es vor dir ab.
- **Nein?**
So ein Pech! Dein Spielzug ist beendet. Du gewinnst in dieser Runde leider kein Grasbüschel. Damit Elsa weitergrasen kann, ziehst du an ihrem Schwanz und stellst sie zurück auf den Haufen. Hierbei bleiben die Grasbüschel unverändert auf dem Spielplan liegen.

Anschließend gibst du die Heugabel an den nächsten Spieler weiter und dieser versucht sein Glück.

Spielende

Das Spiel endet, wenn...

- das letzte Grasbüschel von der Wiese geschoben wurde oder
- Elsa in derselben Runde nacheinander bei jedem Spieler umfällt.

Nun stapelt jeder seine Grasbüschel. Gewonnen hat der Spieler mit dem höchsten Stapel. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Variante für erfahrene Spieler

Das Spiel ist bis auf folgende Änderungen mit dem Grundspiel identisch:

Jetzt zählen nicht die Grasbüschel, sondern die Anzahl der Blumen auf den Plättchen. Diese kann auf Vorder- und Rückseite unterschiedlich sein. Legt jeweils die Seite nach oben, auf der mehr Blumen abgebildet sind. Der Spieler mit den meisten Blumen gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Beispiel:



Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvinders voor kinderen

Inventor para los niños · 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

Kindersieraden

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[®]

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

1/09

TL 64967