



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



Peter Wichmann

# Hans im Glück



Hans in Luck • Jean le Chanceux • Gelukkige Hans  
Juan con suerte • Il quadrifoglio di Hans

Copyright **HABA**® - Spiele Bad Rodach 2019

# Jean le Chanceux

Un jeu rigolo d'échange et de collecte pour 2 à 4 joueurs à partir de 6 ans.

**Auteur :** Peter Wichmann  
**Illustrateur :** Alexander Steffensmeier  
**Rédaction:** Tim Rogasch  
**Durée de la partie :** 5 à 10 minutes

Connaissez-vous l'histoire de Jean le Chanceux, le célèbre conte des frères Grimm ? Après avoir travaillé dur pendant sept années, Jean reçoit des pépites d'or en récompense de son travail. Mais la richesse peut être source de nombreux soucis et ne fait pas toujours le bonheur. Grâce à d'astucieux échanges, aidez Jean à alléger son fardeau. Qui d'entre vous trouvera le trèfle à quatre feuilles qui lui portera chance ?

## Contenu du jeu

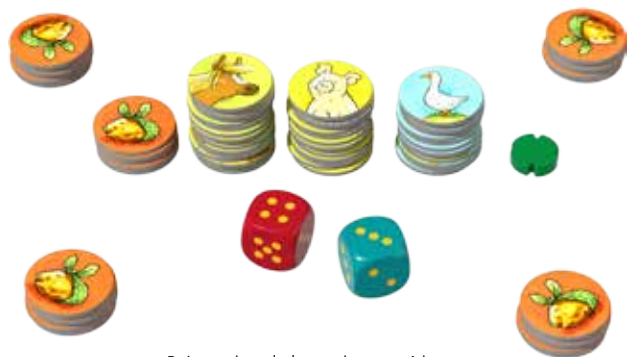
72 plaquettes (29x pépites d'or, 16x chevaux, 14x cochons, 13x oies), 1 trèfle à quatre feuilles, 2 dés, 1 règle du jeu

## Préparation du jeu

Chaque joueur reçoit chacun 6 pépites d'or et les pose devant lui. Triez le reste des plaquettes selon leurs motifs. Formez 4 piles en les plaçant dans cet ordre :

Pépites d'or → Chevaux → Cochons → Oies.

**Posez le trèfle à côté de la pile avec les oies.**



Préparation de la partie pour 4 joueurs

## Déroulement de la partie

Vous jouez dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus chanceux commence. Lance les deux dés. Tu peux ensuite échanger les plaquettes de cette manière :

**Dé rouge :** le dé rouge indique le nombre de plaquettes identiques que tu dois laisser. Empile-les sur la pile correspondante au milieu de la table.

**Dé bleu :** le dé bleu indique le nombre de plaquettes de la pile suivante que tu as le droit de prendre en échange.

**Les plaquettes peuvent être échangées dans cet ordre :**

Pépites d'or	→	Chevaux
Chevaux	→	Cochons
Cochons	→	Oies
Oies	→	Trèfle

**Il n'est pas possible de faire l'échange en sens inverse.**

par ex. Chevaux ❌ Pépites d'or

**Il n'est pas possible non plus de sauter les étapes.**

par ex. Pépites d'or ❌ Oies

# Gelukkige Hans



Een grappig ruil- en verzamelspel voor 2-4 spelers vanaf 6 jaar.

**Auteur:** Peter Wichmann  
**Illustrator:** Alexander Steffensmeier  
**Redactie:** Tim Rogasch  
**Speelduur:** 5 - 10 minuten

Kennen jullie het verhaal van gelukkige Hans? Na zeven jaar hard te hebben gewerkt, krijgt Hans als loon een grote klomp goud. Maar grote rijkdom kan ook een grote last zijn en maakt niet altijd gelukkig. Door slim te ruilen, helpen jullie Hans zich van zijn last te bevrijden. Wie van jullie tikt het klavertjevier op de kop en vindt zo het grote geluk?

## Spelinhoud

72 plaatjes (29 x goudklomp, 16 x paard, 14 x varken, 13 x gans), 1 klavertjevier, 2 dobbelstenen, 1 spelhandleiding

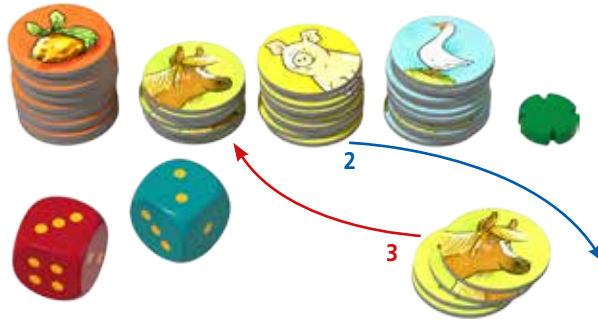
## Spelvoorbereiding

Elke speler krijgt 6 goudklompen en legt deze voor zich neer. Sorteert de overige plaatjes volgens afbeelding. Vorm 4 stapels in deze volgorde:

goudklompen → paarden → varkens → ganzen.

Naast de stapel met de ganzen leggen jullie het klavertjevier.

**Houd de beide dobbelstenen klaar!**



**Exemple :** Julien lance les dés et obtient 3 avec le dé rouge, et 2 avec le dé bleu. Il a 4 chevaux devant lui et décide de les échanger : il empile 3 chevaux sur la pile des chevaux et prend en échange 2 cochons.

Tu ne peux ou ne veux pas faire d'échanges ? Tu prends alors deux pépites d'or.

Puis c'est au tour du joueur suivant.

## Fin de la partie

Le jeu se termine dès qu'un joueur réussit à obtenir le trèfle. Conseil : lorsqu'on fait l'échange pour avoir le trèfle, les points supplémentaires éventuellement obtenus avec le dé bleu sont perdus. Ce joueur gagne le jeu : comme Jean le Chanceux, il s'est libéré de son fardeau et a trouvé le trèfle porte-bonheur !

« Nous remercions la maison d'éditions « Hans im Glück » (Jean le Chanceux en français) de nous avoir autorisé gracieusement à utiliser ce nom pour ce jeu. »

Chers enfants, chers parents, vous pouvez demander tout simplement si la pièce de jeu que vous avez perdue est encore disponible sur [www.haba.fr](http://www.haba.fr) dans la partie Pièces détachées.



spelopbouw 4 spelers

## Verloop van het spel

Jullie spelen kloksgewijs om de beurt.

De gelukkigste speler begint. Werp met beide dobbelstenen.

Nu mag je plaatjes ruilen. Een ruil gaat als volgt:

**Rode dobbelsteen:** De rode dobbelsteen geeft aan hoeveel van dezelfde plaatjes je moet afgeven. Stapel deze op de betreffende stapel in het midden van de tafel.

**Blauwe dobbelsteen:** De blauwe dobbelsteen geeft aan hoeveel plaatjes van de volgende stapel je hiervoor in de plaats mag nemen.

### De plaatjes kunnen zo worden geruild:

- goudklompen → paarden
- paarden → varkens
- varkens → ganzen
- ganzen → klavertjevier

### In de omgekeerde richting ruilen is niet toegestaan.

Bijv. paarden ✗ goudklompen

### Bij het ruilen mogen geen stappen worden overgeslagen.

Bijv. goudklompen ✗ ganzen



**Voorbeeld:** Maarten gooit met de rode dobbelsteen een 3 en met de blauwe dobbelsteen een 2. Hij heeft 4 paarden voor zich liggen en beslist om te ruilen. Hij stapelt 3 paarden op de paardenstapel en neemt in plaats daarvan 2 varkens.

Kun of wil je niet ruilen? Dan mag je in plaats daarvan twee goudklompen nemen.

Daarna is de volgende speler aan de beurt.

## Speleinde

Het spel eindigt zodra een speler erin slaagt het klavertjevier op de kop te tikken. Opmerking: Bij het ruilen tegen het klavertjevier vervallen de evt. overtollige ogen van de blauwe dobbelsteen. Deze speler wint het spel. Net als gelukkige Hans heeft hij zich van alle last bevrijd en daarbij het grote geluk gevonden!

*"Wij danken de Hans im Glück Verlag voor hun vriendelijke toestemming voor de naam van het spel."*

*Geachte ouders, lieve kinderen via [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) kunt u heel eenvoudig navragen of kwijtgeraakte delen van het spelmateriaal nog kunnen worden nabesteld.*