

Spielanleitung

Instruction • Règle du jeu

(D) (GB) (F) (I) (NL)

Kleine Ausreißer

Nr. 4178



HABA[®]

Copyright Habermas-Spiele Rodach 1996

Kleine Ausreißer

Ein Würfelspiel für 2-4 Kinder ab 4 Jahren.

Spieldauer: ca. 20 Minuten
Spielautor: Manfred Ludwig
Grafik: Doris Matthäus

Die kleinen Entchen gehen auf Entdeckungsreise im Bach und wollen nicht mehr auf ihre Mutter hören. Da hat die besorgte Entenmutter viel zu tun, um die kleinen Ausreißer wieder unter ihre Fittiche zu nehmen.

Spielinhalt:

- 3 Spielplanteile
- 1 Wellenrahmen
- 1 Platte mit Entenmutter
- 12 Entenküken in 4 Farben
- 1 Würfel

Spielziel:

Kurzanleitung:

Welches Entenküken schafft es, am längsten vor der Mutter davonzuschwimmen?

Spielvorbereitung:

Das Spiel läßt sich am **Tisch**, aber auch sehr gut auf dem **Fußboden** spielen.

Spielplanteile auslegen
Wellenrahmen mit Entenmutter aufsetzen

Die drei **Spielplanteile** werden **aneinandergelegt**, so daß ein langer Bachlauf entsteht. Auf den Bachlauf wird der **Wellenrahmen** gesetzt. Auf die beiden oberen Rundstäbe die **Platte mit der Entenmutter** setzen. Die Seite mit den vier Schnüren ist hinten. Der Rahmen wird so auf dem Bachlauf verschoben, daß der vordere Rundstab genau mit einer beliebigen Spielfeldbegrenzung (weiße Wellen) übereinstimmt.

Entenküken verteilen

Jedes Kind wählt eine Farbe und nimmt sich die drei entsprechenden Entenküken. Jeweils **eine Ente kommt auf das vorderste Bachfeld innerhalb des Wellenrahmens**. Die beiden restlichen Entchen werden hinten auf eine der Schnüre gesteckt.

Bachlauf immer von hinten nach vorn verlängern

Im Verlauf des Spiels wird der Wellenrahmen auf dem Bachlauf voranbewegt. Immer wenn er sich dem Ende des Bachlaufs nähert, muß man ein Spielplanteil von hinten wegnehmen und damit den Bach nach vorn verlängern.



1 x würfeln

Augenzahl:
Entenküken voranziehen

Ente: Wellenrahmen 1 Feld voranziehen

Entenküken wird von Mutter eingefangen

ein Entchen von hinten nehmen und auf vorderstes Feld setzen

Spielablauf:

Es wird immer reihum im Uhrzeigersinn gewürfelt. Das Kind, das am besten schwimmen kann, darf beginnen.

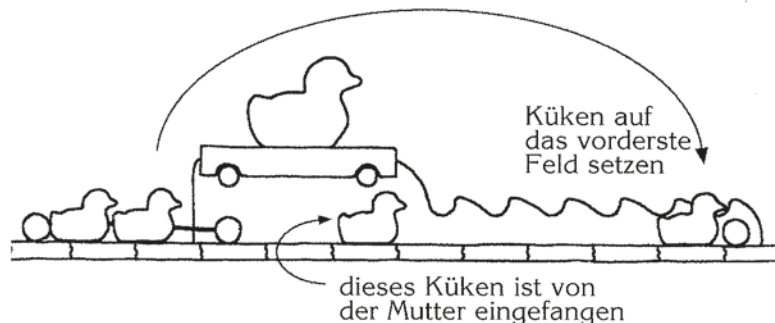
Wird eine **Augenzahl** gewürfelt, dann **schwimmt das Entenküken** entsprechend viele Felder voran. Dabei zieht es den Wellenrahmen mit sich - wodurch die Entenmutter den übrigen Entchen näherrückt. Dann ist das nächste Kind an der Reihe.

Beispiel:

Wenn jetzt dein Entenküken z.B. 2 Felder vom vorderen Rand des Wellenrahmens entfernt ist und du eine 3 würfelst, wird das Entchen zuerst zwei Felder vorangezogen. Mit dem 3. Würfelpunkt schiebt dann das Entchen den ganzen Rahmen noch um ein Feld weiter.

Wird die **Ente** gewürfelt, heißt das, daß die Entenmutter um 1 Feld näher heranrückt. Das Kind muß also den Wellenrahmen um 1 Feld weiterschieben, die Entenküken werden nicht vorwärtsbewegt.

Wenn im Spielverlauf ein Entchen unter der Mutter verschwindet, bedeutet das, daß sie es eingefangen hat. Es muß nun brav bis zum Spielende bei ihr bleiben.



Das betreffende Kind muß dann gleich eines seiner Küken von der Schnur hinter der Entenmutter nehmen und es auf das vorderste Feld innerhalb des Wellenrahmens setzen. Die Würfelreihenfolge wird dadurch nicht unterbrochen.

Spielende:

Die Entenmutter nimmt auf diese Weise nach und nach immer mehr Entchen unter ihre Fittiche. Wenn nur noch ein Entenküken übrigbleibt (oder zwei oder drei derselben Farbe), ist das Spiel zu Ende. Das Kind, dem diese Entchen gehören, hat gewonnen.

The little runaways

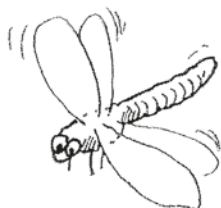
A board game for 2-4 players, aged 4 years and upwards.

Length of the game: 20 minutes approx.
Game idea by: Manfred Ludwig
Graphic design: Doris Matthäus

The little ducklings want to explore the river on their own rather than obey their mother. The anxious mother duck is now desperately trying to get the little runaways back under her wing.

Contents:

- 3 playing boards
- 1 wave-shaped frame
- 1 board for the mother duck
- 12 ducklings in four different colours
- 1 dice



Aim:

Which duckling will be able to swim out of reach of the mother for the longest possible time?

Preparation:

The game can be played as easily on a table as on the floor. Join the three playing boards together so that they form a long river.

Place the wave-shaped frame onto the river. Put the board with the mother duck on the two upper pegs, making sure that the end which has the four cords hanging from it is facing backwards.

Move the wave-shaped frame along the river so that the front peg is exactly in line with any one of the edges of the spaces (white waves).

Each player chooses a colour and takes the three corresponding ducklings.

Place one duckling from each player on the river space at the front, within the wave-shaped frame.

Attach each player's two remaining ducklings to one of the mother duck's cords.

In the course of the game, the wave-shaped frame is moved forward, along the river. When it reaches the end of the river, remove one board from the back and add it to the front of the river.

Short instructions:

spread out the playing boards, put the wave-shaped frame and the mother duck in position

share out the ducklings

always keep the river flowing from back to front

throw the dice once

move the duckling forward according to number shown on dice

duck: move the wave-shaped frame one space forward

duckling being caught by the mother duck

take duckling from the back and place it on the space at the front

How to play the game:

The game moves in a clockwise direction. The player who is the best swimmer can start.

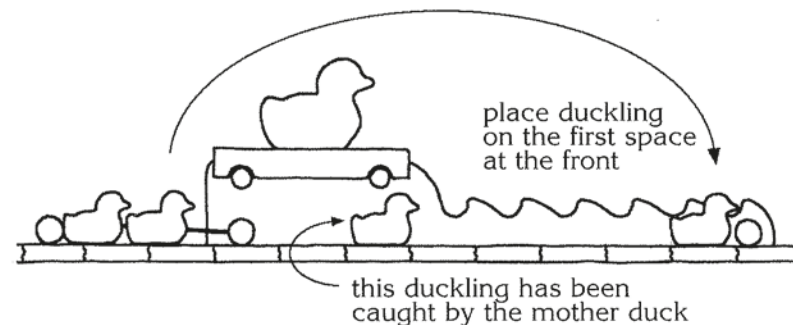
The duckling swims through the same number of spaces as is indicated on the dice, pushing the wave-shaped frame forward as it swims, in this way the mother duck moves closer to the other ducklings. Now it's the next player's turn.

Example:

If your duckling is two spaces away from the front edge of the wave-shaped frame and the number on the dice is three, the duckling should be moved forward two spaces. The remaining point indicates the duckling should now move the whole frame forward one more space.

If the duck appears face up on the dice, this means the mother duck must move one space closer. The player then has to move the wave-shaped frame forward, while the ducklings stay where they were.

If a duckling disappears under the mother in the course of the game, this means she has caught up with that duckling. It has now to stay obediently with her until the end of the game.



The player whose duckling has been caught, now takes another duckling from the cord hanging behind the mother, and puts the duckling on the space at the front inside the wave-shaped frame.

This will not disturb the order in which the dice is thrown.

End of the game:

As the game progresses, the mother duck will take more and more ducklings under her wing.

When there is only one duckling - or two or three of the same colour - left, the game is over. Their owner is the winner.

I piccoli fuggiaschi

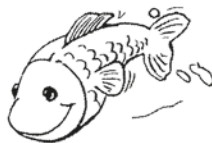
Un gioco con i dadi per 2 a 4 bambini a partire da 4 anni.

Durata del gioco: ca. 20 minuti
Autore del gioco: Manfred Ludwig
Grafica: Doris Matthäus

I piccoli anatroccoli vanno in esplorazione nel ruscello e non vogliono più seguire gli ordini della madre. La preoccupata madre anatra ha quindi tanto da fare per riportare i piccoli fuggiaschi sotto le sue ali.

Contenuto del gioco:

- 3 pezzi della pianta gioco
- 1 telaio ondulado
- 1 piastra con madre anatra
- 12 anatroccoli in 4 colori
- 1 dado



Obiettivo del gioco:

Quale anatroccolo può più a lungo allontanarsi a nuoto dalla madre?

Preparativi per il gioco:

Si gioca a tavola, ma altrettanto bene sul pavimento. I tre pezzi della pianta gioco vengono combaciati cosicché si forma un lungo corso del ruscello.

Il telaio ondulado viene sovrapposto sul corso del ruscello. Sulle due guide superiori mettere la piastra con la madre anatra. Il lato con i quattro cordoncini è di dietro.

Il telaio viene spostato in tal modo sul corso del ruscello che il bastone rotondo anteriore corrisponde esattamente con il limite di un qualsiasi campo di gioco (onde bianche).

Ogni bambino sceglie un colore e prende i tre corrispondenti anatroccoli.

Rispettivamente un'anatroccolo viene messo sulla casella del ruscello collocata più avanti all'interno del telaio ondulado.

I due restanti anatroccoli vengono infilati dietro su uno dei cordoncini.

Durante il gioco il telaio ondulado viene spinto in avanti seguendo il corso del ruscello. Quando ci si avvicina alla fine del corso del ruscello, si deve togliere un pezzo della pianta gioco di dietro e prolungare con esso il ruscello sul davanti.

Sunto delle istruzioni:

disporre i pezzi della piastra gioco, inserire il telaio ondulado con la madre anatra

distribuire gli anatroccoli

prolungare sempre il corso del ruscello sul davanti

tirare 1 volta il dado

numero dei punti: far avanzare l'anatroccolo

anatra: far avanzare il telaio ondulado di 1 casella anatroccolo catturato dalla madre

prendere un anatroccolo da dietro e metterlo sulla casella più in avanti

Corso del gioco:

Tirare i dadi in senso orario. Il bambino più bravo nel nuoto può cominciare.

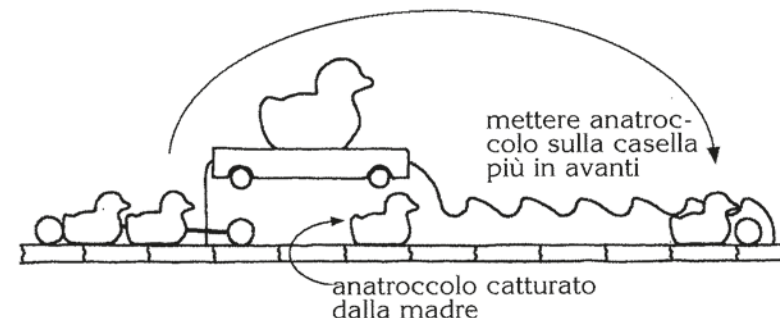
Si tira il dado, esce un numero, l'anatroccolo avanza il corrispondente numero de caselle. Nello stesso tempo tira il telaio ondulado con se cosicché la madre anatra si avvicina ai restanti anatroccoli. Poi tocca al prossimo bambino.

Esempio:

Se ora il tuo anatroccolo è, ad esempio, distante di 2 caselle dal bordo anteriore del telaio ondulado e hai tirato un 3, l'anatroccolo viene dapprima avanzato di due caselle. Con il terzo punto del dado l'anatroccolo spinge tutto el telaio di un' altra casella.

Se esce un'anatra, la madre anatra con il telaio ondulado avanza di 1 casella, mentre gli anatroccoli non vengono spinti in avanti.

Se durante il gioco un anatroccolo sparisce sotto la madre, ciò significa che essa l'ha presso: Deve ora stare buono con la madre fino alla fine del gioco.



Il bambino dell'anatroccolo catturato deve prendere subito uno dei suoi anatroccoli dal cordoncino dietro la madre anatra e metterlo sulla casella più in avanti all'interno del telaio ondulado.

L'ordine di tirare il dado non viene alterato.

Fine gioco:

La madre anatra prende in questa maniera sempre più anatroccoli sotto le sue ali.

Se rimane solo un anatroccolo (oppure due o tre dello stesso colore), il gioco è terminato. Vince il bambino cui appartiene l'anatroccolo superstite.

Canetons en fuite

Un jeu de dé pour 2 à 4 enfants à partir de 4 ans.

Durée du jeu: environ 20 minutes
Auteur du jeu: Manfred Ludwig
Graphisme: Doris Matthäus

Les petits canetons sont en voyage d'exploration sur le ruisseau et ne veulent plus suivre les instructions de la mère. La mère "canard" soucieuse a donc beaucoup à faire pour abriter les petits fuyards sous ses ailes.

Contenu du jeu:

- 3 parties du plan de jeu
- 1 cadre ondulé
- 1 plaque avec la mère "canard"
- 12 canetons de 4 couleurs différentes
- 1 dé



Objectif du jeu:

Quel caneton est, le plus longtemps, capable de s'éloigner de la mère en nageant?

Instructions
sommaires:

étaler les pièces du plan de jeu, insérer le cadre ondulé avec la mère "canard"

distribuer les canetons

prolonger toujours le cours du ruisseau par l'avant

Préparation du jeu:

On joue sur la table, ou sur le plancher.

Les trois pièces du plan de jeu sont jointes les unes aux autres de manière à former un long ruisseau.

Le cadre ondulé est mis au-dessus du ruisseau. Sur les deux bâtons supérieurs mettre la plaque avec la mère "canard". Le côté muni des quatre cordes se trouve à l'arrière.

Le cadre ondulé est poussé sur le cours du ruisseau de façon que le bâton rond antérieur correspond exactement avec l'extrémité de n'importe quelle aire de jeu (vagues blanches).

Chaque enfant choisit une couleur et prend les trois canetons correspondants.

Un caneton est mis sur la case du ruisseau placée le plus en avant à l'intérieur du cadre ondulé.

Le deux canetons qui restent sont attachés à l'arrière sur une des cordes.

Pendant le jeu le cadre ondulé est poussé en avant suivant le cours du ruisseau. Chaque fois que le cadre s'approche de la fin du cours du ruisseau, il faut enlever une pièce du plan de jeu de derrière et avec celle-ci prolonger le ruisseau par l'avant.

jeter 1x le dé

nombre de points: pousser le caneton en avant

canard: pousser le cadre ondulé d'une case en avant le caneton est capturé par la mère

prendre un caneton de derrière et le mettre sur la case placée le plus en avant

Déroulement du jeu:

Jeter le dé en faisant le tour dans le sens des aiguilles d'une montre. L'enfant qui est le meilleur nageur peut commencer.

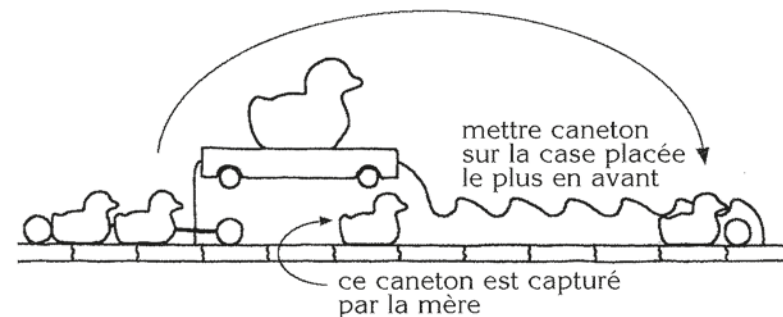
On jette le dé, un numéro sort, le caneton est avancé d'autant de cases. Celui-ci pousse le cadre ondulé de sorte que la mère "canard" s'approche des canetons qui restent. Puis, c'est le tour de l'enfant suivant.

Exemple:

Si ton caneton est maintenant éloigné de 2 cases du bord antérieur du cadre ondulé et si tu as jeté un 3, il faut d'abord avancer le caneton de deux cases. Avec le troisième point du dé le caneton pousse le cadre entier en avant d'une case supplémentaire.

Si un canard sort, la mère "canard" avec le cadre ondulé avance d'une case, tandis que les canetons, eux, ne sont pas poussés en avant.

Si au cours du jeu un caneton disparaît sous la mère, cela signifie que celle-ci l'a attrapé. Il doit alors rester sagement auprès d'elle jusqu'à la fin du jeu.



L'enfant possédant le caneton capturé doit immédiatement enlever un de ses canetons de la corde se trouvant derrière la mère "canard" et le mettre sur la case placée le plus en avant à l'intérieur du cadre ondulé.

L'ordre du jet des dés n'est pas changé.

Fin du jeu:

De la sorte, la mère "canard" abrite toujours plus de canetons sous ses ailes.

S'il ne reste qu'un caneton (ou même deux ou trois de la même couleur), le jeu est terminé. L'enfant qui possède ce caneton a gagné.

De kleine weglopers

Doppelspel voor 2-4 kinderen vanaf 4 jaar.

Speelduur: ca. 20 minuten
Maker: Manfred Ludwig
Grafiek: Doris Matthäus

De kleine eendjes gaan op ontdekkingsreis in het beekje en willen niet meer naar hun moeder luisteren. Nu moet de bezorgde moedereend veel doen om de kleine weglopers weer onder haar vleugels te krijgen.

Onderdelen van het spel:

3 speelborddelen
1 golfbakje
1 plaat met moedereend
12 kuikentjes in 4 kleuren
1 dobbelsteen



Doel van het spel:

Welk kuikentje slaagt erin het langste voor de moeder weg te zwemmen?

Vorbereiding:

Het spel kan aan **tafel**, maar ook heel goed op de **grond** worden gespeeld.

De drie **spelborddelen** aan elkaar leggen, zodat een lange beek ontstaat.

Het **golfbakje** wordt op de beek geplaatst. Op de twee bovenste ronde stangen komt het **plaatje met de moedereend**. De kant met de vier koorden komt naar achteren.

Het bakje moet zodanig op de beek verschoven worden dat de voorste stang precies met een willekeurige speelvelddat-akening (witte golven) samenvalt.

Elk kind kiest een kleur en pakt de drie daarbij passende kuikentjes.

Er komt telkens **een eendje op het voorste beekveld binnen het golfbakje**.

De twee andere eendjes worden achter op een van de koorden vastgezet. Tijdens het spel wordt het golfbakje op de beek naar voren geschoven.

Telkens wanneer het bakje bijna aan het einde van de beek aangekomen is, wordt een deel van het speelbord van achteren weggenomen om daarmee de beek naar voren te verlengen.

Korte instructies:

de spelborddelen uitklappen
golfbakje met moedereend opzetten

kuikentjes verdelen

de beek wordt van achteren naar voren verlengd

1 x dobbelen

aantal punten: kuitentjes naar voren schiiven

eend: golfbakje een veld doorschiiven

het kuikentje wordt door de moeder ingehaald

een eendje van achteren pakken en op het voorste veld zetten

Verloop van het spel:

Er wordt steeds om de beurt met de wijzers van de klok mee gedobbeld. Het kind dat het beste kan zwemmen mag beginnen.

Wordt een bepaald **aantal punten** gegooid dan **zwemt het kuikentje** evenveel velden vooruit. Daarbij wordt het golfbakje meegeschoven - waardoor de moedereend dichterbij de andere kuikentjes komt.

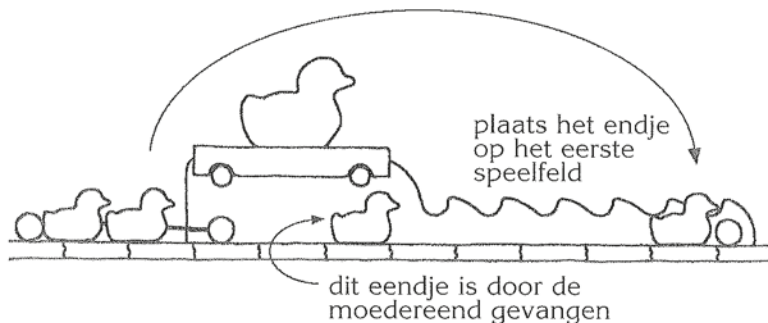
Dan is het volgende kind aan de beurt.

Voorbeeld:

Als jouw kuikentje bijvoorbeeld twee velden van de voorkant van het golfbakje weg is en je 3 gooit wordt het eendje eerst 2 velden verder geschoven. Met het derde dobbelpunt schuift dan het kuikentje het hele bakje nog een veld verder.

Wanneer de **eend** aan de beurt is betekent dit dat de moedereend een veld dichterbij komt. Het kind moet dus het golfbakje 1 veld verderschiiven; de kuikentjes worden niet naar voren geschoven.

Als tijdens het spel een eendje onder de moeder verdwijnt betekent dit dat ze het ingehaald heeft. Het moet nu braaf tot aan het einde van het spel bij de moeder blijven.



Het desbetreffende kind moet dan meteen een van zijn kuikentjes van het koord achter de moedereend pakken en het op voorste veld binnen het golfbakje zetten. De volgorde van het dobbelen wordt daardoor niet onderbroken.

Einde van het spel:

De moedereend neemt zo steeds meer kuikentjes onder haar vleugels. Als er nog maar één kuikentje (of twee of drie van dezelfde kleur) overblijft is het spel uit. Het kind van wie dit kuikentje is heeft gewonnen.

Habermaas GmbH, 96473 Rodach, Postfach 1107
