



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels

4206



Die Kullerbande



The rolling gang • Billes en folie • De knikkerbende



Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2005

Die Kullerbande

Eine purzelnde Spielesammlung für
2 - 4 geschickte Spieler von 5 - 99 Jahren.
Mit Teamvariante für bis zu acht Spieler.

Spielidee: Heinz Meister
Illustration: Heike Wiechmann
Spieldauer: je Spiel ca. 15 Minuten



Bauer Kugelrund ist zur Rübenernte gefahren. Kaum ist er aus dem Haus, geht es auf dem Bauernhof rund: Die Kühe spielen Kuh-Skat, die Schweine surfen im Internet und der Hahn hält mit dem Fernglas Ausschau nach dem Hausherrn.

Da hat der Hund eine tolle Idee: Die Tiere stellen sich in den Hof und schon kullert eine Maus unter ihnen hindurch. Was für ein Riesenspaß! Auf einmal erschallt ein lautes „Kikerikiiiiiiii“ vom Misthaufen. Bauer Kugelrund kommt mit riesigen Rüben von der Ernte zurück. Schnell hören die Tiere auf zu spielen und tun so, als ob nichts gewesen wäre.

Spielinhalt

- 6 Tiere
- 1 Kullerkugel
- 4 Klammern (in vier Farben)
- 4 Holzscheiben (in vier Farben)
- 1 Kickstab
- 12 Karten
- 1 Sanduhr
- 1 Halbkugel
- 1 Spielanleitung

Spiel 1: Eine kugelrunde Kullerei

Wer kullert die Kullerkugel am geschicktesten unter den Tieren hindurch?

Benötigtes Spielmaterial:

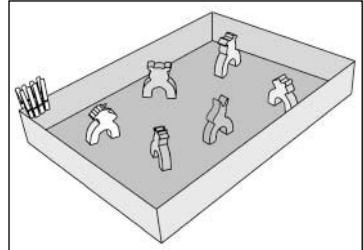
alle sechs Tiere, eine Kullerkugel, je Spieler eine Holzscheibe und die farblich passende Klammer, alle zwölf Karten, Sanduhr

Spielvorbereitung

Tiere in Schachtelunterteil stellen

Ihr spielt im Schachtelunterteil. Stellt die sechs Tiere an beliebigen Stellen in die Spielschachtel.

Achtet darauf, dass die Tiere sich nicht gegenseitig berühren und mit ausreichend Abstand zueinander stehen. Stellt die Tiere auch nicht direkt an den Schachtelrand.



Info: Der Boden des Schachtelunterteils und die Füße der Tiere sind magnetisch miteinander verbunden. Deswegen bleiben die Tiere im Schachtelboden stehen und verrutschen auch während des Spielens nicht.

Kartenstapel bilden, Klammern auf Start, Holzscheiben vor Spieler

Mischt alle Karten und bildet einen verdeckten Stapel. Jeder Spieler sucht sich eine Klammer aus und befestigt sie beim roten Heißluftballon (= Startfeld) am Rand der Spielschachtel. Die Holzscheibe legt jeder als Merkhilfe für seine Farbe vor sich ab.

Kullerkugel und Sanduhr bereithalten

Haltet die Kullerkugel und die Sanduhr bereit.

Spielablauf

Kullerkugel in Schachtel

Wer von euch hat schon einmal „Ferien auf dem Bauernhof“ gemacht? Du darfst beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt der jüngste Spieler und ist der erste Kullerer. Er legt die Kullerkugel in eine beliebige Ecke der Spielschachtel.

alle Karten in einer Reihe aufdecken

Die Mitspieler decken anschließend alle zwölf Karten auf und legen sie in einer offenen Reihe in die Tischmitte.

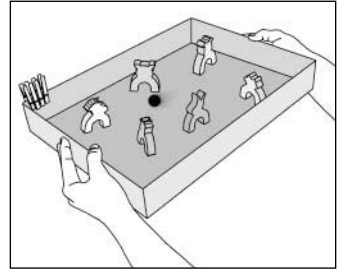
Startsignal rufen, Sanduhr umdrehen

Der Kullerspaß beginnt ...

Die Mitspieler rufen gemeinsam das Startsignal „1, 2, Kullerei“ und die Sanduhr wird umgedreht.

Schachtelunterteil in die Hände nehmen und kullern

Nimm das Schachtelunterteil in beide Hände. Beginne mit der ersten Karte der Reihe: Bewege die Kullerkugel unter den Beinen des auf der Karte abgebildeten Tieres hindurch. Hat es geklappt kannst du ein zum Tier passendes Geräusch machen (z.B. Hund = Wuff; Frosch = Quak; Esel = laaah usw.).



Anschließend kullerst du durch die Beine des nächsten Tieres der Kartenreihe usw. Wenn du eine Karte erkullert hast, drehen deine Mitspieler diese sofort um.

Wichtige Kuller-Regeln:

- Du kannst von beiden Seiten durch die Beine des Tieres kullern.
- Liegt ein Tier in der Kartenreihe zweimal nacheinander aus, so musst du zweimal hintereinander durch die Beine dieses Tieres kullern.
- Kullerst du unter den Beinen eines anderen Tieres hindurch, dann macht das natürlich nichts.

Beeile dich: Denn natürlich lassen deine Mitspieler die Sanduhr nicht aus den Augen.

Sanduhr abgelaufen = Auswertung

Ist das letzte Sandkorn durch die Sanduhr gelaufen?

Wer es bemerkt, ruft laut „Kullerei vorbei!“ Sofort legt der Spieler die Spielschachtel auf den Tisch. Für jede erkullerte Karte rückt er seine Klammer um ein Feld im Uhrzeigersinn am Schachtelrand weiter.

Klammer vorrücken

nächster Spieler

Anschließend ist der im Uhrzeigersinn nächste Spieler an der Reihe. Er legt die Kullerkugel in eine beliebige Ecke der Spielschachtel. Die Mitspieler mischen alle zwölf Karten und decken anschließend wieder eine offene Kartenreihe in der Tischmitte auf.

Spielende

jeder dreimal gekullert = Ende, Klammer am weitesten vorne = Sieger

Das Spiel endet, wenn jeder Spieler dreimal mit Kullern an der Reihe war. Wer jetzt mit seiner Klammer am weitesten am Schachtelrand vorgerückt ist, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Tipp: Jüngere Kinder können die Halbkugel zu Hilfe nehmen. Das Kind legt das Schachtelunterteil mittig auf die Halbkugel. Mit beiden Händen hält es die Schachtel an den Rändern fest. Dadurch kann die Schachtel einfacher nach vorne, hinten und zur Seite gekippt werden.

Spiel 2: Teamkullerei

Welches Team gibt schnell die richtigen Anweisungen und kullert am erfolgreichsten? Ein Teamspiel für zwei bis vier Kullerbanden.

Benötigtes Spielmaterial:

alle sechs Tiere, eine Kullerkugel, je Team eine Holzscheibe und die farblich passende Klammer, alle zwölf Karten, Sanduhr

Spielvorbereitung

Teams mit je zwei Spielern bilden, Aufbau wie Spiel 1

Jeweils zwei Spieler bilden jetzt gemeinsam ein Kuller-Team und erhalten zusammen eine Klammer und die farblich passende Holzscheibe. Die weiteren Spielvorbereitungen entsprechen denen des Spiels „Eine kugelförmige Kullerei“.

Spielablauf

Welches Team ist zusammen am jüngsten? Ihr dürft beginnen. Der Spielablauf entspricht dem des Spiels „Eine kugelförmige Kullerei“, aber mit folgenden Änderungen:

- Ein Spieler des Teams legt die Kullerkugel in eine beliebige Ecke der Spielschachtel. Anschließend nimmt er die Schachtel in seine Hände.
- Der Teampartner legt den Kartenstapel verdeckt vor sich auf den Tisch.

Die Teamkullerei beginnt ...

Startsignal

Die anderen Teams rufen gemeinsam das Startsignal „1, 2, Teamkullerei“ und die Sanduhr wird umgedreht.

Spieler A zieht Karte und macht Tiergeräusch

Der Spieler mit dem Kartenstapel zieht die erste Karte und sieht sie sich geheim an. Dann macht er ein zum Tier passendes Geräusch. Sein Teampartner versucht das Geräusch zu erraten und die Kullerkugel durch die Beine des Tieres zu kullern. Habt ihr das erste Tier erfolgreich erkullert, legt der Spieler die Karte offen auf den Tisch. Anschließend zieht er sofort die nächste Karte und macht wieder das passende Geräusch.

Spieler B kullert

Sanduhr abgelaufen = Auswertung

Ist die Sanduhr abgelaufen, rufen die anderen Teams „Teamkullerei vorbei!“. Für jede erfüllte Karte rückt das Team seine Klammer um ein Feld im Uhrzeigersinn am Schachtelrand weiter. Anschließend ist das nächste Team im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Spielende

jeder Spieler einmal gekullert = Ende Klammer am weitesten = Siegerteam

Das Spiel endet, wenn jeder Spieler einmal mit Kullern an der Reihe war. Es gewinnt das Team, das mit seiner Klammer am Schachtelrand am weitesten vorgerückt ist. Bei Gleichstand gibt es mehrere Siegerteams.

Spiel 3: Zockerei auf dem Bauernhof

Wer ist der größte Kullerer auf dem Bauernhof?

Benötigtes Spielmaterial:

alle sechs Tiere, eine Kullerkugel, je Spieler eine Holzscheibe und die farblich passende Klammer, alle zwölf Karten, Sanduhr

Spielvorbereitung

Ihr spielt im Schachtelunterteil. Stellt alle Tiere beliebig in die Spielschachtel. Stellt die Tiere mit ausreichend Abstand zueinander auf und nicht an den Schachtelrand. Legt die Kullerkugel in die Schachtel.

Mischt alle Karten und bildet einen verdeckten Stapel. Jeder Spieler sucht sich eine Klammer aus und befestigt sie beim roten Heißluftballon (= Startfeld) am Rand der Spielschachtel. Als Merkhilfe für seine Farbe legt jeder seine Holzscheibe vor sich ab. Haltet die Sanduhr bereit.

Spielablauf

Wer am längsten „Muuuuuh“ rufen kann, darf beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt der jüngste Spieler.

Nimm den verdeckten Kartenstapel, decke die beiden obersten Karten auf und lege sie nebeneinander in die Tischmitte. Diese beiden Karten sind jetzt dein aktuelles Gebot für den Zocker-Kullerspaß. Dein Gebot gibt an, dass du alle ausliegenden Karten erfüllen kannst, bevor die Sanduhr einmal durchgelaufen ist. Anschließend gibst du den Kartenstapel an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weiter.

Dieser Spieler hat jetzt zwei Möglichkeiten:

- Er überbietet das aktuelle Gebot und deckt eine weitere Karte auf. Er legt diese rechts neben die zuletzt gelegte Karte und gibt den Stapel an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weiter.
- Oder er zweifelt das Gebot des vorherigen Spielers an. In diesem Fall muss dieser sein Gebot erfüllen und ist in dieser Runde der Kullerer!

Achtung: Deckt ein Spieler die letzte Karte vom Stapel auf, dann zweifelt der nächste Spieler automatisch sein Gebot an.

*Tiere und Kullerkugel
in Schachtelunterteil
stellen*

*Kartenstapel bilden,
Klammern auf Start,
Holzscheiben vor
Spieler,
Sanduhr bereithalten*

*zwei Karten
aufdecken = Gebot*

*Gebot erhöhen =
weitere Karte*

*oder
Gebot anzweifeln*

*Startsignal rufen,
Sanduhr umdrehen*

*Schachtelunterteil in
Hände nehmen und
kullern*

*alle Karten erfüllt =
Kullerer rückt seine
Klammer um drei
Felder vor*

*Sanduhr abgelaufen
= alle außer Kullerer
rücken ihre Klammer
ein Feld vor*

neue Runde

*zuerst mit Klammer
bei grünem Heißluft-
ballon = Gewinner*

Der Kullerspaß beginnt ...

Die Mitspieler rufen gemeinsam das Startsignal „1, 2, Zockerei“ und die Sanduhr wird umgedreht.

Der Kullerer nimmt das Schachtelunterteil in beide Hände und versucht alle Karten der offenen Auslage zu erfüllen:

Beginne mit der ersten Karte in der Reihe. Bewege die Kullerkugel unter den Beinen des auf der Karte abgebildeten Tieres hindurch. Hat es geklappt, kannst du ein zum Tier passendes Geräusch machen. Anschließend kullerst du sofort durch die Beine des nächsten Tieres in der Kartenreihe usw. Wenn du eine Karte erkullert hast, drehen deine Mitspieler diese sofort um.

Wichtige Kuller-Regeln:

- Du kannst von beiden Seiten durch die Beine des Tieres kullern.
- Liegt ein Tier in der Kartenreihe zweimal nacheinander aus, so musst du zweimal hintereinander durch die Beine dieses Tieres kullern.
- Kullerst du unter den Beinen eines anderen Tieres hindurch, dann macht das natürlich nichts.

Alle Karten in der richtigen Reihenfolge erfüllt?

Der Kullerer ruft laut: „Zockerei ole!“ Er hat sein Gebot erfüllt und darf seine Klammer um drei Felder am Schachtelrand vorziehen.

Ist das letzte Sandkorn durch die Sanduhr gelaufen, bevor die letzte Karte erfüllt ist?

Wer es bemerkt, ruft laut: „Zockerei vorbei!“ Der Kullerer hat sein Gebot nicht erfüllt. Jetzt darf jeder Spieler außer dem Kullerer seine Klammer um ein Feld am Schachtelrand vorziehen.

Eine neue Zocker-Runde beginnt

Der Spieler links vom Kullerer mischt wieder alle Karten, bildet einen verdeckten Stapel und beginnt die neue Runde.

Spielende

Das Spiel endet sofort, wenn ein Spieler das Feld mit dem grünen Heißluftballon (= Zielfeld) am Rand der Spielschachtel mit seiner Klammer erreicht oder darüber hinauszieht. Dieser Kullerer gewinnt das Spiel. Erreichen mehrere Spieler gleichzeitig dieses Feld, so gewinnen sie gemeinsam.

Tipp: Jüngere Kinder können beim Kullern natürlich wieder die Halbkugel zu Hilfe nehmen.

Spiel 4: Aus der Bahn!

Wer kickt seine Holzscheibe als Erster durch den Tierparcours?

Benötigtes Spielmaterial:

alle sechs Tiere, sechs Karten (jeweils eine pro Tier), den Kickstab, je Spieler eine Holzscheibe und die farblich passende Klammer

Spielvorbereitung

*Tiere in Schachtel-
unterteil stellen*

Ihr spielt im Schachtelunterteil. Stellt die sechs Tiere an beliebigen Stellen in die Spielschachtel. Achtet darauf, dass die Tiere sich nicht gegenseitig berühren und mit ausreichend Abstand zueinander stehen. Stellt die Tiere auch nicht direkt an den Schachtelrand.

*Holzscheiben in
Schachtelunterteil*

Jeder Spieler nimmt sich die Holzscheibe und die farblich passende Klammer. Reihum legt jeder seine Holzscheibe an einen beliebigen Platz in der Spielschachtel.

*sechs Karten aus-
legen, Klammern
vor die Reihe legen,
Kickstab bereithalten*

Mischt die sechs Karten (Hund, Esel, Frosch, Schwein, Schaf, Kuh) und legt sie als offene Reihe in die Tischmitte. Jeder Spieler legt seine Klammer vor die erste Karte der Reihe. Haltet den Kickstab bereit.

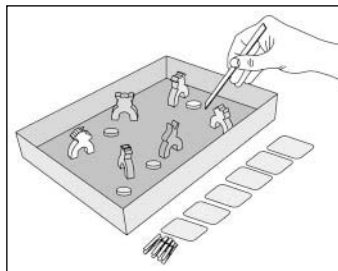
Spielablauf

Wer am schnellsten viermal hintereinander „Aus der Bahn!“ ruft, darf beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt der jüngste Spieler.

Achtung: In diesem Spiel bleibt die Schachtel auf dem Tisch stehen!

*Holzscheibe mit
Kickstab kicken*

Nimm den Kickstab und versuche damit deine Holzscheibe durch die Beine des auf der ersten Karte abgebildeten Tieres zu stupsen. Hast du das erste Tier geschafft, dann legst du sofort deine Klammer auf diese Karte. Versuche anschließend sofort durch die Beine des nächsten Tieres in der Kartenreihe zu kommen usw.



*Tier geschafft =
Klammer eine Karte
weiterrücken*

Wichtige Kick-Regeln:

- In deinem Spielzug darfst du insgesamt viermal die eigene Holzscheibe mit dem Kickstab anstupsen. Es ist nicht erlaubt, andere Holzscheiben direkt mit dem Kickstab anzustupsen.

vier Kickversuche

- Es ist aber erlaubt, andere Holzscheiben durch die Berührung mit der eigenen Scheibe aus dem Weg zu stupsen. Kickst du dabei eine fremde Holzscheibe durch das Tier, das dieser Spieler gerade benötigt, darf er seine Klammer weiterlegen.
- Es ist erlaubt, aufzustehen oder die Schachtel vorsichtig zu drehen.

nächster Spieler

Anschließend wird der Kickstab an den im Uhrzeigersinn nächsten Spieler weitergegeben und dieser hat jetzt vier Kickversuche.

Spielende

*mit Klammer zuerst
die letzte Karte
erreicht = Gewinner*

Das Spiel endet sofort, wenn der erste Spieler mit seiner Klammer auf der letzten Karte angekommen ist. Er gewinnt das Spiel.

Variante: Längere oder kürzere Strecke

Legt bei Spielbeginn einfach eine andere Anzahl Karten aus. Achtet jedoch darauf, dass nie zwei gleiche Tiere hintereinander ausliegen!
Wer erreicht jetzt mit seiner Klammer zuerst die letzte Karte?

The Rolling Gang

A tumbling collection of games
for 2 - 4 skilled players ages 5 - 99.
With a team variation for up to 8 players.

Author: Heinz Meister
Illustrations: Heike Wiechmann
Length of the game: each game approx. 15 minutes

Farmer Marble ball has set out to the fields to harvest the turnips. As soon as he is out of sight, there is great turmoil on the farm! The cows play whilst the pigs surf on the internet. The rooster stays on the lookout for the master's return. He uses the binoculars to help see Farmer Marble ball from far away.

Suddenly the dog has a brilliant idea for a game! The animals stand all around in the courtyard and in a flash there is a little mouse rolling through their legs. What fun! Suddenly there is a loud "cock-a-doodle-doo" from the manure heap. Farmer Marble ball comes home from the harvest with huge turnips and the animals quickly stop playing and pretend nothing has happened.



Contents

- 6 animals
- 1 roller-ball
- 4 pegs (in four colors)
- 4 wooden disks (in four colors)
- 1 flicking rod
- 12 cards
- 1 hourglass
- 1 semi-sphere
- 1 set of game instructions

Game 1: Rolling round and round

Who will be most skillful at rolling the roller-ball through the animals' legs?

Game material needed:

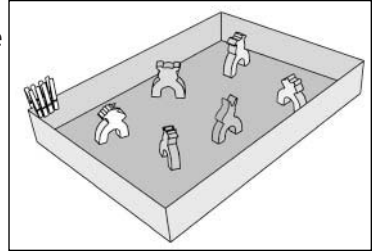
all six animals, the roller-ball, a wooden disk per player and the corresponding peg, all 12 cards and the hourglass.

Preparation of the Game

place animals in bottom part of box

Play in the bottom part of the box. Put the six animals anywhere inside the box.

Make sure that there is sufficient distance between the animals so that they don't touch each other. The animals should also not stand too close to the edge of the box.



Note: The bottom of the box and the feet of the animals are connected by magnets so that the animals will stand firm and not slip around during the game.

pile of cards, pegs on starting square, wooden disk in front of players

Shuffle all the cards and put them face down in a pile. Each player chooses a peg and fixes it to the edge of the box where the red hot air balloon is shown. The wooden disk is placed in front of each player so that they remember their color.

get ready roller-ball and hour-glass

Get the roller-ball and the hourglass ready.

How to Play

Whoever has been to visit a farm on vacation most recently may start. If you cannot agree, the youngest player starts and places the roller-ball in any corner of the box.

roller-ball in box
uncover all cards and place in row

After that, the other players uncover all twelve cards and place them face up in a row in the center of the table.

The rolling fun starts ...

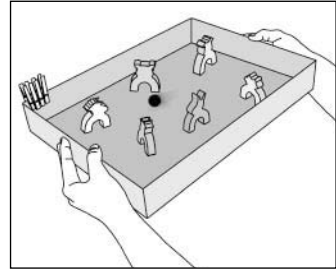
starting signal, turn round hour-glass

The players all shout the starting signal together "1, 2, roller-ball" and the hourglass is turned round.

take box in hands
and roll

Take the bottom part of the box in your hands.

Start with the first card of the row. Move the roller-ball through the legs of the animal shown. If you succeed, you make the noise of the animal (for example dog = woof; frog = croak; donkey = hee-haw and so on).



Then you carry on rolling the ball through the legs of the animal next in the row of cards. If you manage to roll the ball through the legs of the right animal, the other players turn the corresponding card round immediately.

Important rolling rules:

- You can roll the ball through the animal from both directions.
- If the same animal appears several times, one after the other, in the row of cards, you have to roll the ball through the animal twice.
- If the roller-ball rolls through another animal, nothing happens.

Hurry up, as the other players will of course be keeping an eye on the hourglass.

Has the last grain slipped through the hourglass?

Whoever notices shouts out loud "Roll around is over!" Immediately, the player puts the box down. For each card successfully played they move their peg forward a square on the edge of the box.

Then it's the turn of the next player in a clockwise direction, to place the roller-ball into any of the corners of the box.

The other players shuffle the twelve cards and arrange them again face up in a row in the center of the table.

End of the Game

The game ends when each player has had three turns at rolling. Whoever has moved their peg furthest along on the edge of the box wins the game. In the event of a draw, there are several winners.

Hint: Younger children can play with the semi-sphere. The player places the bottom part centered on the semi-sphere and holds the box at the edge with both hands, allowing the box to be tilted forwards, backwards or to the side.

hour-glass run
through = scoring

move peg

next player

each one rolled three
times = end of
game,
peg furthest ahead =
winner

Game 2: Roll around – team variation

Which team will be the quickest to give the right instructions and be the most successful at rolling? A game for two to four rolling gangs.

Game material needed:

all six animals, a roller-ball, one wooden disk per team, the peg of the corresponding color, all 12 cards and the hourglass.

Preparation of the Game

Always two players make up a rolling team and take a peg and the wooden disk of the corresponding color.

The rest of the preparations are the same as in "Rolling round and round".

How to Play

The youngest team may start. The game proceeds as in "Rolling round and round", except for the following changes:

- One player of the team puts the roller-ball into any corner of the box, and then takes the box in their hands.
- The other player puts the pile face down in front of them.

The team rolling starts ...

The other teams shout together the starting signal "1, 2, team roll" and the hour-glass is turned around.

The player who has the pile draws the first card, looks at it secretly and makes the sound of the animal. The partner tries to guess which animal it is and rolls the roller-ball through the legs of the animal. Once the roller-ball has rolled through the right one, the player puts the card face up on the table. Then they draw the next card and make the corresponding sound.

Has the last grain slipped through the hourglass? The other teams shout "Team Roll is over!" The peg is moved forward a square on the edge of the box for each card successfully played. The turn then passes to the next team in a clockwise direction.

End of the Game

The game ends as soon as each team has had one turn at rolling. The team with the peg furthest along on the edge of the box wins the game. In the event of a draw, there are several winning teams.

*play in teams of two,
assembling as in
game 1*

starting signal

*player A draws card
and makes sound of
animal,
player B rolls
roller-ball*

*hourglass run
through = scoring*

*each player has
rolled roller-ball once
= end, peg furthest
ahead = team wins*

Game 3: Gambling on the farm

Who is the biggest rolling gambler on the farm?

Game material needed:

all six animals, a roller-ball, a wooden disk, the peg of the corresponding color per player, all the 12 cards and the hourglass.

Preparation of the Game

*place animals and
roller-ball in box*

Play in the bottom part of the game box. Place the animals at random inside the box. Make sure that there is sufficient distance between each of them and that they don't stand too close to the edge. Put the rolling ball in the box.

*pile cards, peg on
edge of box,
wooden disk in
front of player,
get ready hour-glass*

Shuffle the cards and put them face down in a pile. Each player chooses a peg and fixes it to the starting square on the edge of the box where a red hot air balloon is shown. In order to remember one's color, place the wooden disk in front of you. Get ready the hourglass.

How to Play

Whoever can go "mooo!" for the longest time begins. If you cannot agree, the youngest player starts first.

*uncover two cards =
bid*

Take the pile of cards, take two from the top, uncover them and put them next to each other in the center of the table. These two cards are your fun gambling stake. You bet that you can achieve both cards before the hourglass stops running. Then you pass the pile of cards on to the next player in a clockwise direction.

This player has two options:

*increase bid =
further card*

- They outbid the last bid and uncover another card placing it face up to the right of the last card and pass the pile to the next player in a clockwise direction.

or challenge bid

- Or they challenge the bid of the previous player who then has to play their stake and is the rolling gambler in this round!

Watch out: If the last card of the pile has been uncovered, the next player automatically challenges the bid of the player who uncovered this card.

*shout starting signal,
turn round hour-
glass, hold box with
two hands and roll*

*all cards played =
gambler move peg
three squares ahead*

*hour-glass run
through = all players
except gambler move
their pegs one
square*

new round

*peg first at green hot
air balloon = winner*

The gambling fun starts:

The other players shout the starting signal "1, 2 gambling fun" and the hourglass is turned around.

The rolling gambler takes the bottom part of the box with both hands and tries to play all the cards laid out face up.

They start with the first card in the row tilting the roller-ball through the legs of the animal shown. Once they have done this, they should make the sound of the corresponding animal. Immediately the same players should try and put the roller-ball through the next animal's legs.

Important rolling rules:

- You can roll the roller-ball through both sides of the animal.
- If the same animal appears twice in the row, you have to roll the roller-ball twice through the legs of this animal.
- If the roller-ball rolls through another animal, nothing happens.

All cards have been played in the right order?

The rolling gambler shouts out loud "Roll over, olé!" They have fulfilled their bid and may move their peg three squares along the edge of the box.

Has the last grain slipped through the hourglass before the last card has been played?

Whoever notices, shouts out "gambling fun is over!" The player has not fulfilled their bid. Each player, except the gambler, moves their pegs ahead one square along the edge of the game box.

A new gambling round starts

The next player to the left shuffles all the cards, puts them face down in a pile and starts a new round.

End of the Game

The game ends as soon as a player has fixed their peg to the square with the green hot air balloon (= target square) or even past it. This gambler wins the game. If two or more players have reached this square at the same time, they win together.

Hint: Younger children can use the semi-sphere to make rolling easier.

Game 4: Off track!

Who will flick their wooden disk through the animal course first?

Game material needed:

all six animals, six cards (one of each animal), the flicking rod, as well as a wooden disk and the peg of the corresponding color per player.

Preparation of the Game

animals in box

Play in the bottom part of the box. Put the six animals at random inside the box. Make sure that the animals don't touch each other and that there is sufficient distance between them. Don't place them too close to the edge of the game box.

wooden disk in box

Each player takes a wooden disk and the peg of the corresponding color. One by one they place their wooden disk anywhere inside the box.

*lay out six cards,
pegs in front of row,
get flicking rod ready*

Shuffle the six cards (dog, donkey, frog, pig, sheep, and cow) and put them face up in a row in the center of the table. Each player puts their peg next to the first card of the row. Get the flicking rod ready.

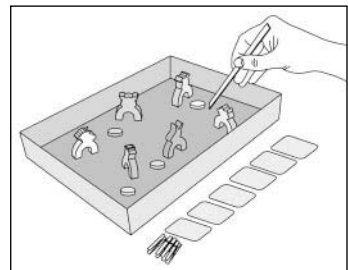
How to Play

Whoever is the quickest at shouting "Off track!" three times in a row may start. If you cannot agree, the youngest player starts.

Watch out: In this game the box stays on the table!

nudge disk with rod

Take the flicking rod and try to flick the wooden disk through the legs of the animal shown on the first card. If you manage to do so, put your peg on the corresponding card. Then try to flick the disk through the legs of the next animal and so on.



*animal played =
move peg on one
card*

Important kicking rules:

- You are allowed to flick the wooden disk with the kicking rod up to four times in one round. It is not permitted to nudge other wooden disks directly.
- You are allowed to nudge other disks out of the way with your disk. However if as a consequence you flick another disk through the legs of the animal their player has to play next, this player of course can move their peg on one card.

*four attempts at
flicking*

next player

- You are allowed to stand up or carefully turn the box.

Then the flicking rod is passed on to the next player in a clockwise direction who now has four attempts at flicking.

End of the Game

*peg on last card =
winner*

The game ends as soon as the first player puts their peg on the last card, thereby winning the game.

Variation: Longer or shorter tracks

At the beginning of the game simply lay out a different number of cards. Make sure, however, that there are never two identical animals next to each other.

Who moves their peg to the last card first?

Billes en folie

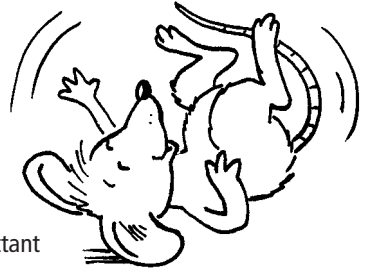
Une collection de jeux
pour 2 à 4 joueurs habiles de 5 à 99 ans.
Avec une variante pour jouer en équipe de huit joueurs maximum.

Idée : Heinz Meister
Illustration : Heike Wiechmann
Durée de la partie : env. 15 minutes par jeu

Le fermier Ferdinand est parti récolter ses betteraves. Il est à peine sorti de la cour que la ferme s'anime comme jamais auparavant : les vaches jouent aux cartes, les cochons surfent sur Internet et le coq scrute l'horizon, guettant le retour du fermier.

Le chien a alors une super idée : les animaux se postent dans la cour et une petite souris se met à leur courir entre les pattes. Qu'est-ce qu'ils s'amusent !

Soudain, un époustoufflant « cocoricooooooooo » retentit du tas de fumier: le fermier Ferdinand revient avec d'énormes betteraves. Vite, tous les animaux s'arrêtent de jouer et font comme s'il ne s'était rien passé.



Contenu

- 6 animaux
- 1 bille
- 4 pinces (4 couleurs)
- 4 plaquettes en bois (4 couleurs)
- 1 canne
- 12 cartes
- 1 sablier
- 1 demie bille
- 1 règle du jeu

Jeu n°1 : « Comme sur des roulettes »

Qui sera le plus adroit en faisant rouler les billes entre les pattes des animaux ?

Accessoires utilisés :

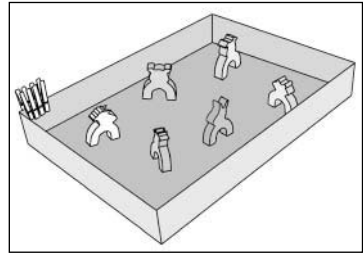
les six animaux, une bille, une plaquette en bois et la pince de couleur correspondante par joueur, les douze cartes, le sablier

Préparatifs

mettre les animaux dans la partie inférieure de la boîte

Le jeu se joue dans la partie inférieure de la boîte. Poser les six animaux à n'importe quels endroits dans la boîte.

Faire attention à ce que les animaux ne se touchent pas et qu'ils soient suffisamment espacés les uns des autres. Éviter de les poser trop près du bord de la boîte.



Note : la partie inférieure de la boîte et les pattes des animaux sont raccordées entre elles par contact magnétique. C'est pourquoi les animaux restent debout et ne bougent pas pendant le jeu.

poser les cartes en une pile, mettre les pinces sur la case de départ, plaquettes en bois devant les joueurs, préparer la bille et le sablier

Mélanger toutes les cartes et en faire une pile. Chaque joueur prend une pince et la fixe sur la montgolfière rouge (= case de départ) sur le bord de la boîte. Chacun pose sa plaquette en bois devant lui. Elle lui servira à se rappeler sa couleur dans le jeu.

Préparer la bille et le sablier.

Déroulement de la partie

bille dans la boîte

Lequel d'entre vous a déjà passé des « vacances à la ferme » ? Tu commences. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence. C'est lui le premier tireur de bille. Il pose la bille dans un coin de la boîte.

poser les cartes en une rangée, faces tournées vers le haut

Les autres joueurs retournent les douze cartes et les posent en une rangée au milieu de la table, faces tournées vers le haut.

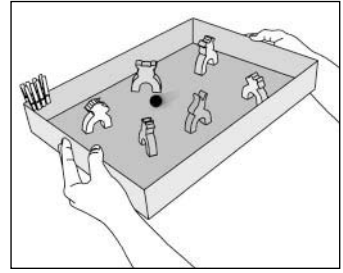
Que la bille roule...

donner le signal de départ, retourner le sablier

Les autres joueurs donnent tous ensemble le signal de départ : « 3, 2, 1, 0 : c'est parti » et retournent le sablier.

prendre la boîte dans les mains et faire rouler la bille

Prends la partie inférieure de la boîte dans les deux mains. Commence par la première carte de la rangée : fais rouler la bille à travers les pattes de l'animal représenté sur cette carte. Si tu as réussi, tu peux imiter le cri de l'animal (p. ex. grenouille = croah, âne = hihan, etc.)



Tu continues en faisant rouler la bille entre les pattes de l'animal suivant de la rangée de cartes. A chaque fois que tu réussis, les autres retournent la carte correspondante au fur et à mesure.

Règles importantes pour faire rouler la bille :

- Tu peux la faire rentrer des deux côtés des pattes de l'animal.
- Si un animal revient deux fois de suite dans la rangée de cartes, tu devras faire rouler la bille aussi deux fois.
- Si la bille passe à travers les pattes d'un autre animal, cela ne fait rien.

Dépêche-toi, car les autres ont le regard posé sur le sablier.

temps écoulé = faire le score

Le temps est écoulé ?

Celui qui s'en aperçoit dit tout haut : « Stop, la bille ! ». Le joueur pose alors la boîte sur la table. Pour chaque carte d'animal retournée (= la bille est passée correctement entre ses pattes), le joueur avance sa pince d'une case sur le bord de la boîte dans le sens des aiguilles d'une montre.

avancer la pince

C'est alors au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Il pose la bille dans un coin de la boîte.

Les autres joueurs mélangent les douze cartes et posent à nouveau une rangée de cartes au milieu de la table, faces tournées vers le haut.

joueur suivant

chaque joueur a joué trois fois = fin de la partie, la pince la plus avancée = vainqueur

Fin de la partie

La partie est terminée quand chaque joueur a joué trois fois avec la bille. Celui qui aura avancé sa pince le plus loin sur le bord de la boîte gagne la partie. En cas d'ex æquo, il y a plusieurs gagnants.

Conseil : les plus jeunes pourront prendre la demie bille comme aide. Le joueur pose la partie inférieure de la boîte sur la demie bille, de manière à ce qu'elle soit bien centrée. Il tient la boîte sur les bords avec les deux mains. La boîte peut ainsi être inclinée vers l'avant, vers l'arrière et sur les côtés.

Jeu n° 2 : Les équipes « roule-ta-bille »

Quelle équipe donnera les instructions vite et bien et fera le mieux rouler la bille ? Un jeu pour deux à quatre équipes.

Accessoires utilisés :

les six animaux, une bille, une plaquette en bois et la pince de couleur correspondante par équipe, les douze cartes, le sablier

Préparatifs

former des équipes de deux joueurs, mêmes préparatifs que jeu n°1

Deux joueurs forment une équipe et reçoivent une pince et la plaquette en bois de la couleur correspondante.

Les autres préparatifs sont identiques à ceux du jeu « Comme sur des roulettes ».

Déroulement de la partie

Quelle équipe est la plus jeune ? Vous commencez. On jouera ici comme dans le jeu « Comme sur des roulettes » en respectant cependant les changements ci-dessous :

- Un joueur de l'équipe pose la bille dans un coin de la boîte et prend la boîte dans ses mains.
- Son partenaire pose la pile de cartes sur la table, faces cachées.

L'équipe « roule-ta-bille » démarre...

Les autres équipes donnent ensemble de signal de départ : « 3, 2, 1, 0 : vas-y l'équipe » et le sablier est retourné.

Le joueur qui a la pile de cartes tire la première carte et regarde ce qu'il y a dessus sans que l'autre joueur la voie. Il imite alors le cri de l'animal représenté sur la carte. Son partenaire doit deviner l'animal et faire rouler la bille entre les pattes de cet animal. Une fois que vous avez trouvé le premier animal, le joueur pose la carte sur la table, face tournée vers le haut. Il tire une autre carte de la pile et imite à nouveau le cri de l'animal.

Lorsque le temps est écoulé, les autres équipes disent : « Stop, la bille ! ». Pour chaque carte dont l'animal a été deviné et dont la bille est bien passée sous les pattes, l'équipe avance sa pince d'une case sur le bord de la boîte. C'est alors au tour de l'équipe suivante.

Fin de la partie

La partie est terminée quand chaque joueur a fait rouler la bille une fois. L'équipe qui aura avancé sa pince le plus loin sur le bord de la boîte gagne la partie. En cas d'équipes ex aequo, elles gagnent toutes ensemble.

signal de départ

le joueur A prend une carte et imite le cri de l'animal, le joueur B fait rouler la bille

temps écoulé = faire le score

chaque joueur a joué une fois = fin de la partie, la pince la plus avancée = équipe gagnante

Jeu n° 3 : « Les enchères »

Qui est le plus grand tireur de bille?

Accessoires utilisés:

les six animaux, une bille, une plaquette en bois et la pince de couleur correspondante par joueur, les douze cartes, le sablier

Préparatifs

*mettre les animaux
et la bille dans la
boîte*

Le jeu se joue dans la partie inférieure de la boîte. Y poser tous les animaux en laissant suffisamment d'espace entre eux et en ne les mettant pas trop près du bord de la boîte. Mettre la bille dans la boîte.

*former une pile de
cartes, mettre les
pinces sur la case de
départ, plaquettes en
bois devant les
joueurs, préparer le
sablier*

Mélanger les cartes et en faire une pile, faces cachées. Chaque joueur choisit une pince et la fixe sur le bord de la boîte à la hauteur de la montgolfière rouge (= case de départ). Chacun pose sa plaquette en bois devant lui pour se rappeler sa couleur. Préparer le sablier.

Déroulement de la partie

Celui qui pourra dire « Meuhhhhhh » le plus longtemps commence. Si vous ne pouvez pas vous mettre d'accord, c'est le plus jeune qui commence.

*retourner deux cartes
= enchères*

Prends la pile de cartes, retourne les deux premières et pose-les l'une à côté de l'autre au milieu de la table. Ces deux cartes représentent ton enchère actuelle pour le jeu. Cette enchère correspond à ce que tu vas devoir accomplir avant que le temps du sablier soit écoulé. Ensuite, tu passes la pile de cartes au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Ce joueur a alors deux possibilités de jouer :

*augmenter les
enchères =
autre carte*

*ou mettre les
enchères en doute*

- il couvre ton enchère et retourne une autre carte. Il la pose à droite de celle posée en dernier et passe la pile au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre ;
- ou il met l'enchère du joueur précédent en doute. Dans ce cas, celui-ci doit accomplir son enchère et c'est lui le tireur de bille pendant ce tour !

Attention : quand un joueur retourne la dernière carte de la pile, le joueur suivant mettra automatiquement en doute sa mise.

donner le signal de départ, retourner le sablier, prendre la boîte dans les mains et faire rouler la bille

Le tir de bille commence...

Les autres joueurs donnent ensemble le signal de départ : « 3, 2, 1, 0 : faites vos jeux ! » et le sablier est retourné.

Le tireur de bille prend la boîte dans les deux mains et essaye d'accomplir son enchère.

Commence par la première carte de la rangée. Fais rouler la bille à travers les pattes de l'animal qui y est représenté. Si tu réussis, tu peux imiter le cri de cet animal. Ensuite, tu fais rouler la bille directement entre les pattes de l'animal suivant correspondant à la carte suivante de la rangée. Quand l'enchère d'une carte est accomplie, les autres joueurs retournent cette carte tout de suite.

Règles importantes pour faire rouler la bille :

- Tu peux la faire rentrer des deux côtés des pattes de l'animal.
- Si un animal revient deux fois de suite dans la rangée de cartes, tu devras faire rouler la bille aussi deux fois.
- Si la bille passe à travers les pattes d'un autre animal, cela ne fait rien.

enchères accomplies = le tireur de bille avance sa pince de trois cases

Toutes les enchères des cartes ont été accomplies dans le bon ordre ?

Le tireur de bille dit tout haut : « Enchères réussies » et avance sa pince de trois cases sur le bord de la boîte.

temps écoulé = tous avancent leur pince d'une case, sauf le tireur de bille

Est-ce que le temps est écoulé avant que la dernière enchère soit accomplie ?

Celui qui s'en aperçoit dit tout haut : « Finies les enchères ». Le tireur de bille n'a pas pu accomplir ses enchères. Chaque joueur, sauf le tireur de bille, avance sa pince d'une case sur le bord de la boîte.

nouveau tour

Un nouveau tour d'enchères commence

Le joueur à gauche du tireur de bille mélange les cartes, en fait une pile face cachée et un nouveau tour commence.

le premier sur la montgolfière verte = gagnant

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur arrive sur la case avec la montgolfière verte (= case d'arrivée) avec sa pince. Ce tireur de bille gagne la partie. Si plusieurs joueurs arrivent en même temps sur cette case, ils gagnent tous ensemble.

Conseil : les plus jeunes pourront aussi se servir de la demie bille pour ce jeu.

Jeu n° 4 : Hors piste

Qui réalisera en premier le parcours en poussant sa plaquette en bois ?

Accessoires utilisés:

les six animaux, six cartes (une de chaque animal), la canne, une plaquette en bois par joueur et la pince de la couleur correspondante

Préparatifs

*mettre les animaux
dans la partie
inférieure de la boîte*

*les plaquettes en
bois dans la partie
inférieure de la boîte*

*poser six cartes,
mettre les pinces
devant la rangée de
cartes, préparer la
canne*

Jouer dans la partie inférieure de la boîte. Mettre les six animaux dans la boîte. Faire attention à ce qu'ils soient suffisamment espacés les uns des autres et qu'ils ne soient pas trop près du bord de la boîte.

Chaque joueur prend une plaquette en bois et la pince de la couleur correspondante. Chacun pose à tour de rôle sa plaquette en bois à n'importe quel endroit dans la boîte.

Mélanger les six cartes (chien, âne, grenouille, cochon, mouton, vache) et les poser au milieu de la table en une rangée faces tournées vers le haut. Chaque joueur pose sa pince devant la première carte de la rangée. Préparer la canne.

Déroulement de la partie

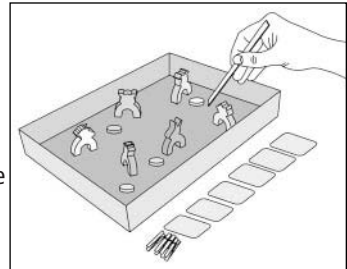
Celui qui dira le plus vite quatre fois de suite : « Hors piste ! » commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence.

Attention : dans ce jeu, la boîte reste posée sur la table !

*pousser la plaquette
en bois avec la canne*

*tir réussi sur le bon
animal = avancer sa
pince d'une carte*

Prends la canne et essaye de faire passer ta plaquette en bois à travers les pattes de l'animal représenté sur la première carte. Si tu réussis avec le premier animal, pose tout de suite ta pince sur cette carte. Continue tout de suite après en faisant passer ta plaquette entre les pattes de l'animal suivant de la rangée de cartes.



Règles importantes pour jouer avec la canne :

- Pendant ton tour, tu as le droit de taper en tout quatre fois sur ta plaquette en bois avec la canne. Tu n'as pas le droit de pousser d'autres plaquettes directement avec la canne.

quatre essais

- Il est cependant permis de pousser d'autres plaquettes avec la sienne. Si tu fais passer la plaquette d'un autre joueur entre les pattes de l'animal dont ce joueur a besoin, il a le droit d'avancer sa pince.
- On a le droit de se mettre debout ou de tourner la boîte un petit peu.

joueur suivant

Ensuite, la canne est passée au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Il tape quatre fois sur sa plaquette en bois.

Fin de la partie

*le premier sur la
carte avec sa pince =
gagnant*

La partie est terminée dès que le premier joueur est arrivé sur la dernière carte avec sa pince. Il gagne la partie.

Variante : parcours plus long ou plus court

Au début de la partie, posez un autre nombre de cartes. Eviter cependant que deux animaux identiques soient l'un à côté de l'autre !
Qui arrivera en premier sur la dernière carte avec sa pince ?

De knikkerbende

Een rollebollende verzameling spellen
voor 2 - 4 behendige spelers van 5 - 99 jaar.
Met teamvariant tot acht spelers.

Spelidee: Heinz Meister
Illustraties: Heike Wiechmann
Speelduur: ieder spel ca. 15 minuten



Boer Kogelrond gaat op bietenoogst. Hij is nog maar amper de deur uit of daar staat de hele boerderij op stelten: de koeien spelen koeienskate, de varkens surfen op het Internet en de haan staat met de verrekijker op de uitkijk naar de heer des huizes.

Dan heeft de hond een dol en dwaas idee: de dieren gaan op het erf staan en daar rolt er al een muis onder hen door. Wat een reuzepret!

Opeens schalt er een luid „kukelekuuuu” vanaf de mesthoop. Boer Kogelrond komt met enorme bieten terug van het veld. Snel houden alle dieren op met spelen en doen net alsof er niets is gebeurd.

Spelinhoud

- 6 dieren
- 1 knikkerbal
- 4 knijpers (in vier kleuren)
- 4 houten schijven (in vier kleuren)
- 1 kickstok
- 12 kaarten
- 1 zandloper
- 1 halve bol
- spelregels

Spel 1: Een kogelronde knikkerpartij

Wie rolt de knikkerbal het behendigst onder de dieren door?

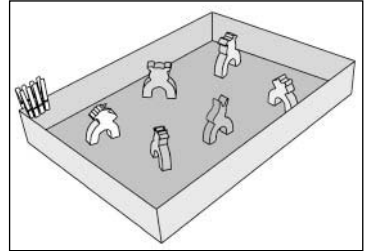
Benodigd spelmateriaal:

de zes dieren, een knikkerbal, per speler een houten schijf en een knijper van dezelfde kleur, de twaalf kaarten, zandloper

Spelvoorbereiding

Er wordt in de bodem van de doos gespeeld. Zet de zes dieren ieder op een willekeurige plaats in de doos van het spel.

Let erop dat de dieren elkaar niet aanraken en op voldoende afstand van elkaar staan. Zet de dieren ook niet tegen de zijkant van de doos.



Info: de bodem van de doos en de poten van de dieren worden door een magneet door elkaar aangetrokken. Daardoor blijven de dieren in de bodem van de doos staan en glijden ook tijdens het spel niet weg.

Schud alle kaarten en leg ze gedekt op een stapel. Iedere speler kiest een knijper uit en bevestigt hem bij de rode heteluchtballon (= startveld) aan de rand van de doos. Om z'n eigen kleur te onthouden, legt iedereen zijn houten schijf voor zich neer.

Houd de knikkerbal en de zandloper klaar.

Spelverloop

Wie van jullie is al eens "op vakantie op de boerderij" geweest? Jij mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint de jongste speler en is de eerste knikkeraar. Hij legt de knikkerbal in een willekeurige hoek van de doos.

De medespelers draaien vervolgens al de twaalf kaarten om en leggen ze open op een rij in het midden van de tafel.

De knikkerpret begint ...

De medespelers roepen met z'n allen het startsein „1, 2, knikkerpartij” en draaien de zandloper om.

*dieren in de bodem
v/d doos zetten*

*kaarten op een
stapel leggen,
knijpers op de start,
houten schijven voor
de spelers,
knikkerbal en
zandloper klaar
houden*

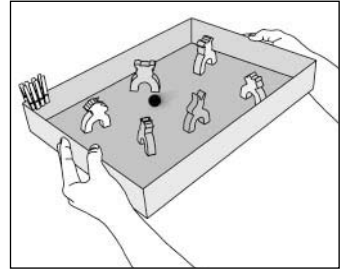
knikkerbal in de doos

*alle kaarten op een
rij neerleggen*

*startsein roepen,
zandloper omdraaien*

*bodem v/d doos in
beide handen nemen
en knikkeren*

Neem de bodem van de doos in je beide handen. Begin met de eerste kaart van de rij: probeer de knikkerbal tussen de poten van het op de kaart afgebeelde dier te rollen. Als het je is gelukt, kan je een bij dit dier horend geluid maken (bv. hond = woef; kikker = kwaak; ezel = ia enz.).



Daarna knikker je tussen de poten van het volgende dier van de rij kaarten enz. Als je een kaart hebt "geknikkerd", draaien je medespelers deze onmiddellijk om.

Belangrijke knikkerregels:

- Je mag de knikkerbal van beide kanten tussen de poten van de dieren knikkeren.
- Als een van de dieren twee keer achterelkaar in de rij kaarten ligt, dan moet je twee keer achterelkaar tussen de poten van dit dier knikkeren.
- Knikker je tussen de poten van een ander dier, dan maakt dit natuurlijk niets uit.

Schiet wel op: want natuurlijk verliezen je medespelers de zandloper niet uit het oog.

*zandloper leeg =
punten tellen*

Is de laatste zandkorrel uit de zandloper gevallen?

Wie het ziet, roept luid „knikkerpartij voorbij!“ De speler zet nu onmiddellijk de doos op tafel. Voor iedere "geknikkerde" kaart mag hij zijn knijper kloksgewijs een veld langs de rand van de doos vooruit zetten.

knijper vooruitzetten

volgende speler

Daarna is kloksgewijs de volgende speler aan de beurt. Hij legt de knikkerbal in een willekeurige hoek van de doos.

De medespelers schudden de twaalf kaarten en leggen vervolgens opnieuw een rij open kaarten op tafel.

*iedereen drie keer
geknikkerd = einde,
knijper het verst
vooruit = winnaar*

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als iedere speler drie keer met knikkeren aan de beurt is geweest. Wie nu zijn knijper het verst langs de rand van de doos vooruit heeft kunnen zetten, heeft het spel gewonnen. Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.

Tip: jongere kinderen kunnen de halve bol als hulpstuk gebruiken. Het kind legt de bodem van de doos in het midden op de halve bol. Met beide handen houdt het de doos bij de randen vast. Hierdoor kan de doos gemakkelijker naar voor, achter en opzij worden gekanteld.

Spel 2: Knikkerteam

Welk team geeft snel de juiste aanwijzingen en heeft bij het knikkeren het meeste succes? Een teamspel voor twee tot vier knikkerbendes.

Benodigd spelmateriaal:

de zes dieren, een knikkerbal, per team een houten schijf en een knijper van dezelfde kleur, al de twaalf kaarten, zandloper

Spelvoorbereiding

Twee spelers vormen nu steeds gezamenlijk een knikkerteam en krijgen samen een knijper en de bijbehorende houten schijf van dezelfde kleur. De overige spelvoorbereidingen zijn gelijk aan die van het spel „Een kogelronde knikkerpartij”.

Spelverloop

Welk team is gezamenlijk het jongst? Jullie mogen beginnen. Het spelverloop komt overeen met het spel „Een kogelronde knikkerpartij”, maar met de volgende veranderingen:

- Een van de spelers van het team legt de knikkerbal in een willekeurige hoek van de doos. Vervolgens neemt hij de doos in zijn handen.
- Zijn teampartner legt de stapel kaarten omgekeerd voor zich op tafel.

De teampartij begint ...

De andere teams roepen met z'n allen het startsein „1, 2, teampartij” en draaien de zandloper om.

De speler met de stapel kaarten trekt de eerste kaart en bekijkt deze zonder dat iemand anders hem kan zien. Daarna maakt hij een geluid dat bij het dier hoort. Zijn teampartner probeert het geluid te raden en de knikkerbal tussen de poten van het dier te knikkeren. Als jullie het eerste dier met succes hebben “geknikkerd”, dan legt de speler de kaart open op tafel. Vervolgens trekt hij meteen de volgende kaart en maakt weer het bijbehorende geluid.

Als de zandloper is leeggelopen, roepen de andere teams „teampartij voorbij!”. Voor elke “geknikkerde” kaart mag het team zijn knijper kloksgewijs een veld langs de rand van de doos vooruit zetten. Vervolgens is kloksgewijs het volgende team aan de beurt.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als iedere speler een keer met knikkeren aan de beurt is geweest. Het team dat nu zijn knijper het verst langs de rand van de doos vooruit heeft kunnen zetten, heeft het spel gewonnen. Bij gelijkspel zijn er meerdere winnende teams.

teams van elk twee spelers vormen, opbouw als spel 1

startsein

speler A trekt kaart en maakt diergeluid, speler B knikkert

zandloper leeggelopen = punten tellen

iedere speler een keer geknikkerd = einde, knijper het verst = winnende team

Spel 3: Gokken op de boerderij

Wie is de grootste knikkeraar van de boerderij?

Benodigd spelmateriaal:

de zes dieren, een knikkerbal, per speler een houten schijf en een knijper van dezelfde kleur, al de twaalf kaarten, zandloper

Spelvoorbereiding:

Er wordt in de bodem van de doos gespeeld. Zet alle dieren willekeurig in de doos. Zet de dieren met voldoende afstand van elkaar neer en niet tegen de zijkant van de doos. Leg de knikkerbal in de doos.

Schud alle kaarten en leg ze gedekt op een stapel. Iedere speler kiest een knijper uit en bevestigt hem bij de rode heteluchtballon (= startveld) aan de rand van de doos. Om z'n eigen kleur te onthouden, legt iedereen zijn houten schijf voor zich neer. Houd de zandloper klaar.

Spelverloop

Wie het langst „boeëëëë“ kan roepen, mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint de jongste speler.

Pak de stapel gedekte kaarten, draai de twee bovenste kaarten om en leg ze naast elkaar in het midden van de tafel. Deze twee kaarten vormen nu je huidige bod voor dit dwaze knikkergokspel. Je inzet geeft aan dat je alle neergelegde kaarten kunt "knikkeren" voordat de zandloper helemaal is leeggelopen. Daarna geef je de stapel kaarten kloksgewijs aan de volgende speler door.

Deze speler heeft nu twee mogelijkheden:

- Hij verhoogt het huidige bod en draait nog een kaart om. Hij legt deze rechts naast de laatst neergelegde kaart en geeft de stapel kloksgewijs aan de volgende speler door.
- Of hij trekt het bod van de voorgaande speler in twijfel. In dit geval moet deze zijn bod waarmaken en is in deze ronde de knikkeraar!

Opgelet: als een van de spelers de laatste kaart van de stapel omdraait, dan trekt de volgende speler automatisch zijn bod in twijfel.

*dieren en knikkerbal
in bodem v/d doos
plaatsen*

*kaarten op een
stapel leggen,
knijpers op de start,
houten schijven voor
de spelers,
zandloper klaar
houden*

*twee kaarten
omdraaien = bod*

*bod verhogen =
nog 'n kaart*

*of bod in twijfel
trekken*

*startsein roepen,
zandloper omdraaien
bodem v/d doos in
beide handen nemen
en knikkeren*

*alle kaarten
"geknikkerd" =
knikkeraar zet zijn
knijper drie velden
vooruit, zandloper
leeg = iedereen
behalve knikkeraar
zet zijn knijper één
veld vooruit*

nieuwe ronde

*als eerste met knijper
bij de groene lucht-
ballon = winnaar*

De knikkerpret begint ...

De medespelers roepen met z'n allen het startsein „1, 2, gokken maar” en draaien de zandloper om.

De knikkeraar neemt de bodem van de doos in zijn beide handen en probeert alle kaarten die nu openliggen te “knikkeren”:

Begin met de eerste kaart in de rij. Laat de knikkerbal tussen de poten van het op de kaart afgebeelde dier rollen. Als het je is gelukt, kan je een bij dit dier horend geluid maken. Vervolgens knikker je meteen tussen de poten van het volgende dier van de rij kaarten enz. Als je een kaart hebt “geknikkerd”, wordt deze onmiddellijk door je medespelers omgedraaid.

Belangrijke knikkerregels:

- Je mag de knikkerbal van beide kanten tussen de poten van de dieren laten rollen.
- Als een van de dieren twee keer achterelkaar in de rij kaarten voorkomt, dan moet je twee keer achterelkaar tussen de poten van dit dier knikkeren.
- Knikker je tussen de poten van een ander dier, dan maakt dit natuurlijk niets uit.

Heb je alle kaarten in hun juiste volgorde “geknikkerd”?

De knikkeraar roept luid: „Gokkerij olé!” Hij heeft zijn bod waargemaakt en mag zijn knijper drie velden langs de rand van de doos vooruit zetten.

Is de laatste zandkorrel uit de zandloper gevallen voordat de laatste kaart is “geknikkerd”?

Wie dat ziet, roept luid: „Gokkerij voorbij!” De knikkeraar heeft zijn bod niet waargemaakt. Nu mogen alle spelers behalve de knikkeraar hun knijpers een veld langs de rand van de doos vooruit zetten.

Er begint een nieuwe gokronde

De speler links van de knikkeraar schudt alle kaarten opnieuw, legt deze gedekt op een stapel en begint met de nieuwe ronde.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen op het moment dat een van de spelers met zijn knijper het veld met de groene heteluchtballon (= finish) aan de rand van de doos bereikt of er overheen zet. Deze knikkeraar heeft het spel gewonnen. Als meerdere spelers dit veld tegelijk bereiken, hebben deze gezamenlijk gewonnen.

Tip: jongere kinderen kunnen bij het knikkeren natuurlijk weer de halve bol als hulpstuk gebruiken.

Spel 4: Uit de weg!

Wie schiet zijn houten schijf als eerste door het dierenparcours?

Benodigd spelmateriaal:

de zes dieren, zes kaarten (steeds van elk dier één), de kickstok, per speler een houten schijf en de bijbehorende knijper van dezelfde kleur

Spelvoorbereiding

Er wordt in de bodem van de doos gespeeld. Zet de zes dieren ieder op een willekeurige plaats in de bodem van de doos.

Let erop dat de dieren elkaar niet aanraken en op voldoende afstand van elkaar staan. Zet de dieren ook niet tegen de zijkant van de doos.

Iedere speler neemt een houten schijf en de bijbehorende knijper van dezelfde kleur. Om de beurt legt iedereen zijn houten schijf op een willekeurige plek in de bodem van de doos.

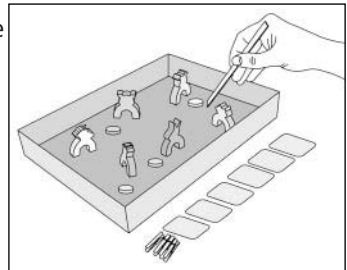
Schud de zes kaarten (hond, ezel, kikker, varken, schaap, koe) en leg ze open op een rij in het midden van de tafel. Iedere speler legt zijn knijper voor de eerste kaart van de rij. Houd de kickstok klaar.

Spelverloop

Wie het snelst vier keer achter elkaar „Uit de weg!“ roept, mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint de jongste speler.

Opgelet: bij dit spel blijft de doos op tafel staan!

Pak de kickstok en probeer daarmee je houten schijf tussen de poten van het op de eerste kaart afgebeelde dier te stoten. Is het je bij het eerste dier gelukt, dan leg je onmiddellijk je knijper op deze kaart. Daarna probeer je tussen de poten van het volgende dier in de rij kaarten te komen enz.



Belangrijke kickregels:

- Gedurende je speelbeurt mag je in totaal vier keer met de kickstok tegen je eigen houten schijf stoten. Het is niet toegestaan om andere houten schijven direct met de kickstok aan te tikken.

*dieren in bodem v/d
doos plaatsen*

*houten schijven in de
bodem v/d doos*

*zes kaarten
uitleggen, knijpers
voor de rij leggen,
kickstok klaar
houden*

*houten schijf met
kickstok stoten*

*dier geraakt =
knijper een kaart
vooruit*

4 kickpogingen

- Het is echter toegestaan om andere houten schijven via de aanraking van je eigen schijf opzij te stoten. Schiet je hierbij een andere houten schijf onder het dier door, dat deze speler nog nodig had, dan mag deze zijn knijper vooruit zetten.
- Het is toegestaan om op te staan of de doos voorzichtig rond te draaien.

volgende speler

Daarna wordt de kickstok kloksgewijs aan de volgende speler gegeven en heeft deze nu vier kickpogingen.

Einde van het spel:

knijper op laatste kaart= winnaar

Het spel is afgelopen op het moment dat een van de spelers als eerste met zijn knijper op de laatste kaart is aangekomen. Hij heeft het spel gewonnen.

Variant: langere of kortere baan

Leg aan het begin van het spel eenvoudig een ander aantal kaarten neer. Let er echter wel op dat er nooit twee dezelfde dieren achter elkaar in de rij liggen!

Wie bereikt met zijn knijper als eerste de laatste kaart?

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, 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.

HABA[®]

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