



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

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 haltet 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.

Grasbüschel mit der Heugabel einsammeln

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.

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:



Die Autorin: Brigitte Pokornik,

geboren 1950 in Wien, ist als Designerin tätig. Seit 1995 ist sie außerdem als Ideengeberin für Spiele und Bilderbücher erfolgreich. Sie lebt in Niederösterreich „wo sich Fuchs und Hase gute Nacht sagen“.

Bei HABA ist von ihr z.B. das Spiel *Ohren ziehen* erschienen.



Die Illustratorin: Antje Flad

ist in Merseburg geboren. Sie studierte in Halle an der Hochschule für Kunst und Design Burg Giebichenstein. Seit ihrem Diplom illustriert sie für verschiedene Spiele- und Buchverlage. Als freie Illustratorin und Spieledesignerin arbeitet sie seit 1995. Sie lebt zusammen mit ihrem Mann und ihrem Sohn Philipp in Berlin.



Wiggling Cow

A curious game of skill for 2 - 4 players ages 4 - 99.

Author: Brigitte Pokornik
Illustrations: Antje Flad
Length of the game: approx.10 - 15 minutes

Farmer Alfred is desperate! Whenever he mows the meadow, cheeky Elsa the cow comes along and stands right in the middle of the heap of grass. He tries to push the stubborn cow down the heap. But Elsa won't move and goes on eating and mooing happily.

Oh dear! It looks like rain! Alfred carefully withdraws bales of grass from underneath Elsa's hooves with the hay fork. He has to be very careful though that Elsa the cow on her wobbly feet doesn't fall off the heap. Can you help him?

Contents

- 1 Wiggling cow Elsa
- 1 Game board
- 1 Hay fork
- 18 bales of grass (little cards)
- Set of game instructions



collect bales of grass

*game board in center
Pile up bundles, place*

*Elsa on heap, hay fork
ready for use*

Game Idea

Wiggling cow Elsa stands on a large heap of grass bales. Try to loosen the bales with the hay fork from the heap and carefully pull them out and off the game board. Watch out! Elsa must not fall over. The aim of the game is to collect the most bales of grass without tipping Elsa the cow.

Preparation of the Game

Place the game board in the center of the table. Pile up the bales of grass (=cards) to form a heap in the middle of the game board making sure no bale juts out off the game board.



Then one player places Elsa carefully on the heap. Get the hay fork ready next to the game board.

How to place Elsa on the heap of grass:



- Hold Elsa over the heap.



- Carefully pull her tail and Elsa's hind legs will stiffen.



- Keeping hold of the tail, carefully place Elsa on top of the heap.

How to Play

Play in a clockwise direction. Whoever can moo most like a cow starts the game. If you can not agree, the youngest player starts.

Get the hay fork and try to push a bale off the game board without making Elsa fall over.

collect bales with fork

Important farmer's rules:

- During your turn Elsa may not be touched by hand or with the fork.
- Elsa may not leave the game board.
- The bales of grass may only be touched with the fork.
- While using the fork various bales may be touched but always only one must be pushed off the game board.
- If by chance you move several bales off the game board at the same time they are taken out of the game.

follow farmer's rules

Failing to follow any of these rules disqualifies you from your turn and becomes the next player's turn.



done = take bale

*failed =
your turn is over,
Elsa back on heap*

*next player
most bales = winner*

Did you manage to push a bale off the game board without Elsa tipping over or her legs caving in?

- **Yes?**
Well done! Take the bale and place it in front of you!
- **No?**
Bad luck! Your turn is over and you don't win a bale this round. The bales remain where they are and you place Elsa - by pulling up her tail- back on top of the heap.

Then pass the fork to the next player who tries their luck.

End of the Game

The game ends as soon as ...

- the last bale has been pushed off the meadow
or
- Elsa has fallen over again and again in the same round, and each player has tried their luck.

Stack up your bales. Whoever has the tallest pile, wins the game. In the case of a draw there are various winners.

Variation for expert players

The game is played as in the basic version, except for the following changes:

It's not the bales that count but the number of flowers shown on the cards. The number of flowers can differ on the front and the back of the cards. Turn the cards to the side with the most flowers and count them. The winner with the most flowers wins the game. In case of a draw there are various winners.

Example:



The author: Brigitte Pokornik

born in 1950 in Vienna (Austria), she currently works as a designer. Since 1995 she has successfully generated several ideas for games and picture books. She lives deep in the country in Lower Austria.

HABA has published her game *Ear Tug*.



The illustrator: Antje Flad

was born in Merseburg (Germany). She studied at the University "Burg Giebichstein" in Halle Art and Design. Since gaining her degree she has illustrated various games and worked for several book publishers. Since 1995, she has worked as a freelance illustrator and games designer. She lives with her husband and son Philipp in Berlin.



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 têtue, 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



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.

*ramasser des brins
d'herbe avec la fourche*

*Suivre les règles du
fermier !*

*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.



Wankelkoe

Een koeionerend behendigheids­spel voor 2 - 4 spelers van 4 - 99 jaar.

Spelidee: Brigitte Pokornik
Illustraties: Antje Flad
Speelduur: ca. 10 - 15 minuten

Boer Alfred is wanhopig! Telkens als hij de weide maait, komt de brutale koe Elsa eraan en gaat midden op de berg gras staan. Hij probeert de koppige koe naar beneden te duwen, maar Elsa wijkt niet van haar plek en eet met een luid „boe“ smakelijk van het gras.

O jee, zo meteen gaat het regenen! Nu moet boer Alfred heel voorzichtig met zijn hooivork de grasbaal onder Elsa's hoeven vandaan trekken. Maar hij moet oppassen dat de koe op haar wankel­e poten niet omvalt. Kunnen jullie hem hierbij helpen?

Spelinhoud

- 1 wankelkoe Elsa
- 1 speelbord
- 1 hooivork
- 18 grasbalen
- spelregels



de meeste grasbalen verzamelen

speelbord in het midden van de tafel, grasbalen op een stapel leggen

Elsa op de stapel zetten, hooivork klaar

Spelidee

Wankelkoe Elsa staat op een grote stapel afzonderlijke grasbalen. Jullie proberen voorzichtig met de hooivork de grasbalen uit te stapel los te maken en over de rand van het speelbord te schuiven. Maar voorzichtig! Elsa mag niet omvallen. Het doel van het spel is om de meeste grasbalen te verzamelen.

Spelvoorbereiding

Leg het speelbord in het midden van de tafel. De grasbalen (= kaartjes) leggen jullie op een stapel in het midden van het speelbord neer. Let erop dat geen enkele grasbaal over de rand van het speelbord uitsteekt.



Daarna zet één van de spelers Elsa op de berg gras. De hooivork wordt naast het speelbord klaargelegd.

Hoe zet je Elsa op de stapel gras?



- Hou Elsa met haar wankel achter-poten boven de berg gras.



- Trek voorzichtig aan Elsa's staart. Hierdoor blijven haar achterpoten rechtop staan.



- Hou Elsa aan haar staart vast en zet haar voorzichtig op de stapel gras.

Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Wie het best als een koe kan loeien, begint het spel. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint het jongste kind.

Neem de hooivork in je hand en probeer hiermee een grasbaal van het speelbord te schuiven, zonder dat Elsa hierbij omvalt.

Belangrijke boerenregels:

- Tijdens de speelbeurt mag Elsa noch met de hand noch met de hooivork worden aangeraakt.
- Elsa mag het speelbord niet verlaten.
- De grasbalen mogen alleen met de hooivork worden bewogen.
- Per beurt mogen meerdere grasbalen worden aangeraakt, maar er mag slechts één grasbaal van het speelbord worden geschoven.
- Als je een keer toevallig meerdere grasbalen van het speelveld schuift, worden deze uit het spel genomen.

Als je één van deze regels niet nakomt, krijg je ook geen grasbaal en is de volgende speler aan de beurt.

*grasbaal met de hooivork
inzamelen*

boerenregels nakomen!

gelukt = grasbaal pakken

*niet gelukt =
beurt voorbij,
Elsa weer op de
stapel zetten*

volgende speler

*winnaar =
meeste grasbalen*

Lukt het je om een grasbaal van het speelbord te schuiven, zonder dat Elsa hierbij omvalt of of door haar achterpoten zakt?

• Ja?

Heel goed! Pak de grasbaal en leg hem voor je neer.

• Nee?

Wat een pech! Je speelbeurt is voorbij. Je wint in deze ronde helaas geen grasbaal. Je laat het kaartje onveranderd op het speelbord liggen, pakt Elsa bij haar staart en zet haar terug op de stapel.

Daarna geef je de hooivork aan de volgende speler waarna deze zijn/haar geluk probeert.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als...

- de laatste grasbaal van de weide is geschoven of
- Elsa in dezelfde ronde achter elkaar bij iedere speler omvalt.

Nu legt ieder zijn/haar grasbalen op een stapel. De speler met de hoogste stapel wint. Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.

Variant voor ervarenere spelers

Het spel is afgezien van de volgende wijzigingen hetzelfde als het basisspel:

Aan het eind tellen niet de grasbalen maar het aantal bloemen op de kaartjes. Op de voor- en achterzijde van een kaartje kan een verschillend aantal bloemen staan afgebeeld. Leg de kaartjes met de zijde omhoog waarop de meeste bloemen zijn afgebeeld en tel ze bij elkaar op. De speler met de meeste bloemen wint het spel. Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.

Voorbeeld:



= 6 punten



= 3 punten

De auteur: Brigitte Pokornik

in 1950 in geboren Wenen (Oostenrijk), is werkzaam als ontwerpster. Sinds 1995 heeft ze bovendien succes als ideeënleverancier voor spellen en prentenboeken. Ze woont in Neder-Oostenrijk, „waar vossen en hazen elkaar welterusten zeggen.“

Bij HABA zijn o.m. het spel *Oren trekken* verschenen.



De illustratrice: Antje Flad

is geboren in Merseburg (Duitsland). Ze studeerde in Halle aan de Hogeschool voor Kunst & Design. Sinds ze haar diploma heeft behaald, illustreert ze voor verschillende spellen- en boekenuitgevers en sinds 1995 werkt ze als freelance illustratrice en spelontwerpster. Ze woont samen met haar man en haar zoon Philipp in Berlijn.



Vaca tambaleante

Un juego de habilidad muuuuy curioso
para 2 - 4 jugadores de 4 - 99 años.

Idea del juego: Brigitte Pokornik
Ilustraciones: Antje Flad
Duración de una partida: 10 - 15 minutos aprox.

¡El granjero Alfredo está desesperado! Cada vez que siega la pradera aparece la vaca Elsa y se pone tan pancha en medio del montón de hierba. Intenta empujar a la terca vaca pero ella ni se mueve y sigue tan tranquila rumiando todo el verde. ¡Y encima va a empezar a llover! El granjero Alfredo tiene que ir sacando despacio los manojos de hierba de debajo de las pezuñas de Elsa. Pero con mucho cuidado, no sea que la vaca con sus patas tambaleantes se caiga del montón. ¿Le podéis ayudar?

Contenido

- 1 vaca tambaleante Elsa
- 1 tablero
- 1 horca
- 18 manojos de hierba
- Instrucciones del juego



recopilar manojos

*tablero en el centro
de la mesa,
hacer un montón con los
manojos de hierba*

*colocar a Elsa encima,
preparar la horca*

El juego

La vaca tambaleante Elsa está encima de un gran montón de manojos de hierba. Intentad sacar los manojos con una horca y arrastradlos fuera del tablero. ¡Pero con cuidado de que Elsa no se caiga! El objetivo es recopilar todos los manojos posibles.

Preparativos

Colocad el tablero en el centro de la mesa. Haced un montón con los manojos de hierba (= cartitas) en el medio del tablero, sin que ninguno sobresalga de él.



Colocad con cuidado a Elsa sobre el montón. Tened preparada la horca junto al tablero.

¿Cómo colocáis a Elsa encima del montón?



- Sujetad a Elsa con las patas tambaleantes situadas sobre el montón de hierba.



- Tirad con cuidado del rabo. Así las patas se ponen de pie.



- Sujetad a Elsa sin dejar de tirar del rabo y ponedla sobre el montón.

Cómo se juega

Jugáis en el sentido de las agujas del reloj. Quien mejor imite el “muuu” de la vaca comienza la partida. Si no os ponéis de acuerdo empieza el más pequeño.

Coge la horca y con ella intenta sacar un manojó del tablero sin que Elsa se caiga.

Reglas del granjero importantes:

- Durante el intento no se puede tocar a Elsa con la mano ni la horca.
- No se permite sacar a Elsa del tablero arrastrándola con las cartas.
- Los manojos sólo se pueden mover con la horca.
- En cada intento se pueden tocar con la horca varios manojos pero sólo uno se puede sacar del tablero.
- Si por casualidad arrastras varios manojos juntos y los sacas del tablero, todos éstos quedan fuera de la partida.

Si incumples una de las reglas no puedes quedarte con ningún manojó y le toca al siguiente jugador.

recopilar manojos con la horca

¡Seguir las reglas del granjero!

*conseguido =
coger manajo*

*fallado = turno finalizado
y Elsa otra vez sobre el
montón*

jugador siguiente

*ganador = mayor
número de manajos*

¿Has conseguido sacar un manajo fuera del tablero sin que Elsa se caiga o se la doblen las patas?

• **¿Sí?**

¡Muy bien! Ponlo delante tuyo.

• **¿No?**

¡Qué pena! Tu turno ha terminado y en esta vuelta te quedas sin manajo. Deja las cartas como hayan quedado, tira del rabo de Elsa y vuelve a colocarla sobre el montón.

Ahora le das la horca al siguiente jugador para que pruebe su suerte.

Final del juego

El juego finaliza cuando...

- se haya sacado el último manajo de hierba de la pradera
- Elsa se haya caído en una misma vuelta una tras otra vez.

Cada jugador hace un montón con sus manajos. Gana quien tenga el montón más alto. En caso de empate ganan varios a la vez.

Variante para jugadores expertos:

Las reglas del juego son las mismas pero con las siguientes modificaciones:

Al final no cuentan los montones, sino el número de flores dibujadas sobre las cartas. Las caras de las cartas tienen dibujado diferentes número de flores. Poned las caras con el mayor número de flores boca arriba y contadlas. Quien más tenga es el ganador. En caso de empate ganan varios a la vez.

Ejemplo:



La autora: Brigitte Pokornik

nació en 1950 en Viena (Austria) y trabaja como diseñadora. Desde 1995 se dedica además con éxito a idear juegos y libros ilustrados. Vive en Baja Austria, "donde el zorro y la liebre se dan las buenas noches".

Obra suya es por ejemplo el juego de HABA *Tirones de orejas*.



La ilustradora: Antje Flad

nació en Merseburg (Alemania). Estudió en Halle en la escuela superior de arte y diseño. Desde que obtuvo su diploma se dedica a ilustrar para diferentes editoriales de libros y juegos. Desde 1995 trabaja como ilustradora y diseñadora de juegos autónoma y vive con su marido y su hijo Philipp en Berlín.



Mucca traballina

Un mucchresco gioco d'abilità,
per 2 - 4 giocatori da 4 a 99 anni.

Ideazione: Brigitte Pokornik
Illustrazioni: Antje Flad
Durata del gioco: circa 10 - 15 minuti

Il contadino Alfredo è proprio disperato! Appena falciato il prato arriva quella sfacciata di mucca Elsa e si piazza in mezzo al mucchio d'erba. Alfredo cerca di farla scendere dal mucchio, ma la mucca cocciuta non si sposta di un millimetro e continua a mangiarsi felice l'erba facendo "muu!"

Accidenti, tra poco piove! Adesso il contadino Alfredo con il forcone cerca di rastrellare l'erba su cui si è piazzata Elsa. Attenzione, però, la mucca traballina non dovrà rovesciarsi. Volete aiutare Alfredo?

Contenuto del gioco

- 1 Elsa, mucca traballina
- 1 Tabellone di gioco
- 1 Forcone
- 18 fasci d'erba
- 1 Istruzioni per giocare



rastrellare fasci d'erba

tabellone al centro del tavolo, mescolare in un mucchio i fasci d'erba,

posare Elsa sul mucchio, preparare forcone

Ideazione

La mucca Elsa è piazzata su un grande mucchio formato da singoli fasci d'erba. Con l'aiuto di un forcone cercherete di rastrellare i fasci d'erba dal mucchio per sospingerli oltre il bordo del tabellone. Attenzione, però! Elsa non deve cadere. Scopo del gioco è rastrellare il maggior numero di fasci d'erba.

Preparativi del gioco

Mettete il tabellone al centro del tavolo. I fasci d'erba (=cartoncini) li metterete in mucchio al centro del tabellone. I fasci d'erba non dovranno sporgere dal tabellone.



Un giocatore poggia con attenzione Elsa sul mucchio. Preparate a fianco del tabellone il forcone.

Come appoggiare Elsa sul mucchio?



- Tenete sospesa Elsa con le sue zampe traballine sul mucchio



- Tirate la coda della mucca: le sue zampe posteriori si raddrizzeranno.



- Tenete dritta la coda di Elsa e poggiatela delicatamente sui fasci d'erba.

Svolgimento del gioco

Si gioca in senso orario. Inizia chi sa muggire meglio. Se non riuscite ad accordarvi, inizia il più piccolo.

Prendi il forcone e cerca di rastrellare un fascio d'erba dal mucchio trasportandolo fuori dal tabellone senza far cadere Elsa.

Importanti regole contadine:

- Durante la mossa non si può toccare Elsa con la mano o con il forcone.
- Elsa non può uscire dal tabellone.
- I fasci d'erba possono essere spostati solo con il forcone.
- Per ogni mossa si possono toccare più fasci d'erba. Uno solo però potrà essere spostato fuori dal tabellone.
- Se ti succede di spostare fuori dal tabellone più fasci d'erba, questi verranno eliminati dal gioco.

Se non rispetti una di queste regole non riceverai il fascio d'erba e il turno passa al seguente giocatore.

rastrellate il fascio d'erba con il forcone

Rispettare le regole contadine!

ci sei riuscito= prendere fascio d'erba

non ci sei riuscito= turno finito, mettere Elsa sul mucchio

seguente giocatore

vincitore=più fasci d'erba

Sei riuscito a spostare fuori dal tabellone un fascio d'erba senza far cadere Elsa o senza farle piegare le ginocchia?

• **Si?**

Perfetto! Prendi il fascio d'erba e mettilo davanti a te.

• **No?**

Che disdetta! Il tuo turno finisce. Purtroppo in questo giro non vinci il fascio d'erba. Lasci il cartoncino così com'è sul tabellone, tiri la coda di Elsa e la rimetti sul mucchio.

Passi poi il forcone al giocatore seguente, che cercherà a sua volta d'aver fortuna.

Conclusione del gioco:

Il gioco finisce quando...

- Si rastrella l'ultimo fascio d'erba dal prato

o

- Elsa cade durante il turno di ogni giocatore.

Adesso tutti formano un mucchio con i propri fasci d'erba. Vince il giocatore con il mucchio più alto. In caso di parità ci saranno più vincitori.

Variante per esperti

Salvo le seguenti modifiche, valgono le regole finora esposte:

Alla fine non si contano i fasci d'erba, ma i fiori sui cartoncini. Sul fronte e sul dorso di un cartoncino sono riprodotti fiori in diversa quantità. Girate la carta sul lato con più fiori e contateli. Vince chi ha più fiori. In caso di parità, ci saranno più vincitori.

Esempio:



= 6 punti



= 3 punti

L'autrice: Brigitte Pokornik

è nata nel 1950 a Vienna (Austria) e lavora come designerin. Dal 1995 svolge con successo l'attività di ideatrice di giochi e libri illustrati. Vive nella Bassa Austria, "in capo al mondo".

Presso HABA ha pubblicato ad esempio il gioco *Tirare le orecchie*.



L'illustratrice: Antje Flad

è nata a Merseburg (Germania). Ha studiato all'Università di Arte e Design di Halle. Ha lavorato per diverse case editrici di libri e giochi e dal 1995 lavora freelance come illustratrice e designer. Vive a Berlino con suo marito e Philipp, suo figlio.



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