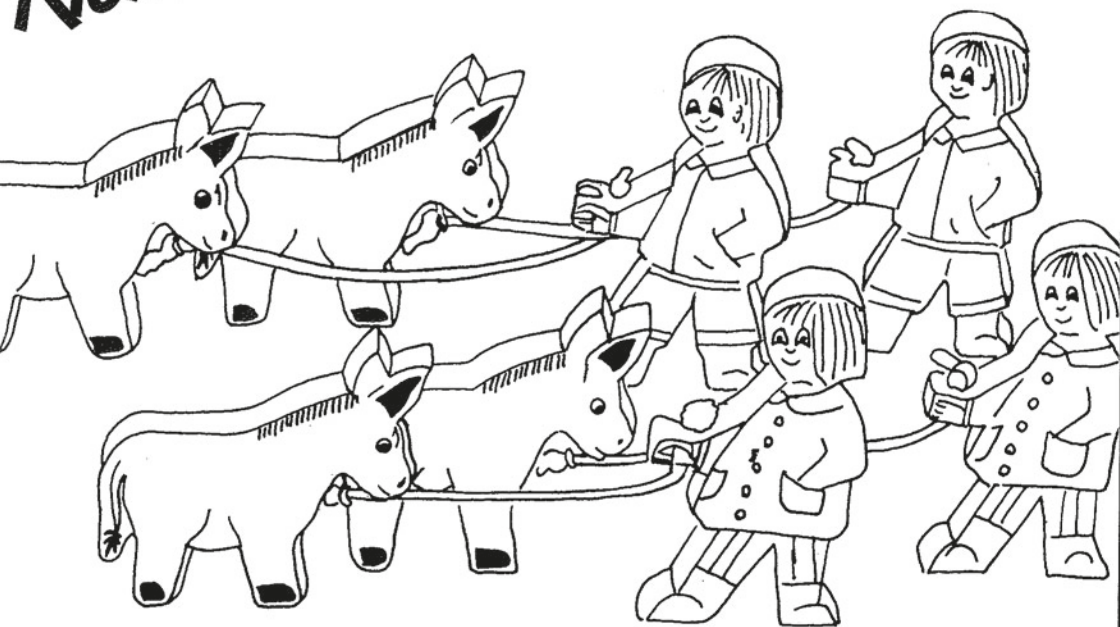


Spielanleitung

Kleiner Esel komm geschwind



HABA



Kleiner Esel komm geschwind, damit wir die ersten sind

Ein Würfelspiel für 2–4 Spieler ab 4 Jahren
von Reinhold Wittig
Design: Karin Pennter

In diesem einfachen Würfelspiel sind zwei wichtige Elemente des kindlichen Spieles vereint: das Lautsein und das Leisesein.

Spielmaterial:

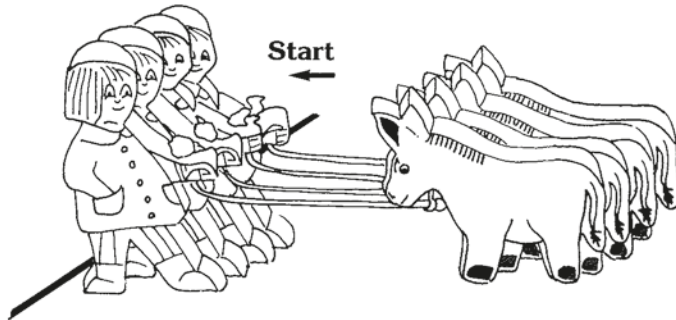
4 Esel und
4 Figuren, durch Schnüre verbunden
1 Sonderwürfel

Spielziel:

Wer mit seinem Esel als erster das Ziel erreicht, ist Sieger.

Spielvorbereitung:

Gemeinsam wird ein Spielplatz gewählt, auf dem Tisch oder auf dem Fußboden, und Start- und Ziellinie markiert (Schnur, Tischkante, Bauklötze etc.); Abstand ca. 1–2 m. An der Startlinie werden die Figuren mit den Eseln so aufgestellt, daß die Kinder in Richtung Ziel und die Esel weg vom Ziel stehen. Die Schnüre sind straff gespannt.



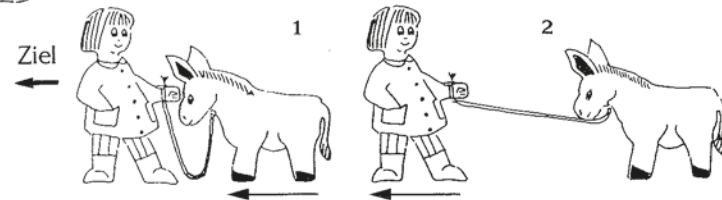
Spielablauf:

Es wird vereinbart, wer beginnt (z.B. der Jüngste). Gespielt wird im Uhrzeigersinn, jeder würfelt einmal.

Die Würfelsymbole:

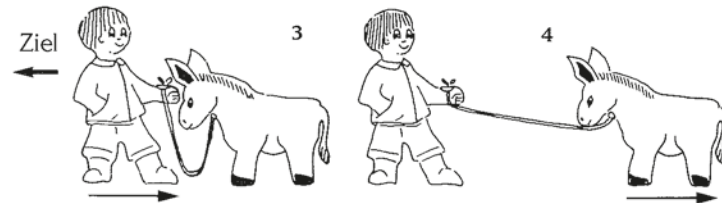
Symbol „Esel“

Bedeutet: Der Spieler setzt seinen Esel zu dem Kind (1) und dann das Kind in Richtung Ziel, bis die Schnur wieder straff ist (2).



Symbol „Kind“

Bedeutet: Der Spieler muß sein Kind zu dem Esel setzen (3) und mit dem Esel rückwärts gehen, bis die Schnur gespannt ist (4).



Symbol „Eselkopf“

Bedeutet: Derjenige darf in Richtung Ziel ziehen (wie bei Symbol „Esel“), der zuerst „I-Ah“ ruft.

Symbol „Schlafender Esel“

Bedeutet: Alle müssen sofort ruhig sein. Wer zuerst ein Tönchen von sich gibt, muß rückwärts setzen. Es wird weitergewürfelt und -gesetzt! Erst wenn ein Kind ein Geräusch gemacht hat, z.B. versehentlich „I-Ah“ gerufen hat, oder wenn der schlafende Esel noch einmal erscheint, ist das Schweigegebot aufgehoben.

Achtung: Wenn während der Schweigephase der Eselkopf gewürfelt wird, muß derjenige der „I-Ah“ ruft, rückwärts setzen! Schweigen jedoch alle, wird kein Zug ausgeführt und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Das Spiel ist zu Ende, wenn der erste Esel die Ziellinie überschreitet. Es kann solange weitergespielt werden, bis auch der zweite und dritte Sieger feststeht.

Ergänzungsregel:

Noch etwas schwieriger wird das Spiel, wenn die Farben Bedeutung bekommen: Zusätzlich zu den bisherigen Regeln darf immer auch außer der Reihe derjenige Spieler vorwärts ziehen, dessen Farbe zu sehen ist. Dadurch kann es vorkommen, daß man auch zwei Schritte auf einmal machen kann, bzw. daß der Rückwärtszug aufgehoben wird.

Little Donkey Game

A game of dice for 2 to 4 players

Contents:

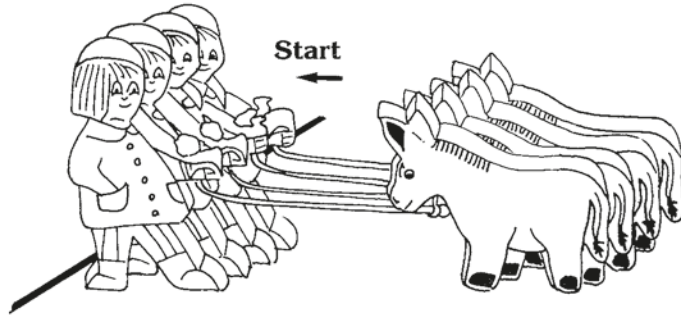
4 es. children + donkeys connected w. string,
1 special die

Object of the Game:

The player, whose donkey crosses the finish line first, wins.

Preparation of the Game:

All players determine and mark the start and finish line (e.g. with a string, edges of a table, blocks), distance 1 to 2 m (3¼ ft. – 6½ ft.). The figures with the donkeys are placed on the start line so that the children are standing towards the finish line and the donkeys are standing opposite to the finish line with the strings stretched.



To play the Game:

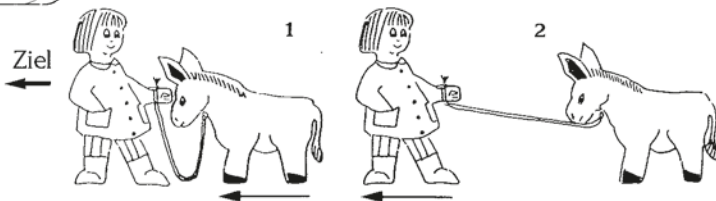
The youngest player starts, the other players follow clockwise with one roll of the die each.

The Symbols of the Die:

Symbol "Donkey"



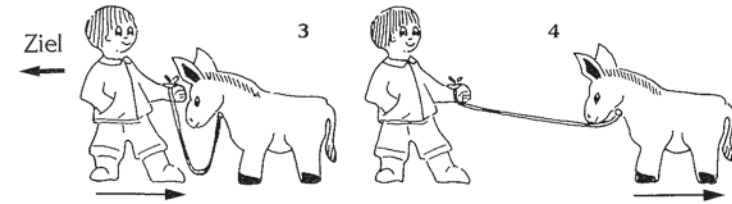
This means: the player pushes his donkey towards the child (1) and then pushes the child towards the end line till the string is stretched again (2).



Symbol "Child"



This means: the player has to push back his child towards the donkey (3) and then has to push the donkey back till the string is stretched again (4).



Symbol "Donkey Head"



This means: The player, who first calls out "Hee Haw" is allowed to proceed towards the finish line (as done with the Symbol "Donkey").

Symbol "Sleeping Donkey"



This means: all players have to be quiet immediately. The player who makes noise or speaks first, has to go backwards. The die is rolled and the game proceeds. Only if a player makes a noise, e.g. a player calls "Hee Haw" by accident, or if the sleeping donkey appears again, the quiet time is over.

Attention:

If the "donkey head" is rolled during the "quiet time", the player who calls "Hee Haw" has to move backwards. If all players are quiet, no move is performed and it is the next player's turn.

The game is finished when the first donkey passes the finish line. The game may proceed until the second and third winner are determined.

Optional Rule:

The game can be made a little bit more difficult by making the colors important in the play. In addition to the above rules, the player whose color appears on the die is allowed to move forward.

This could result in the player moving two steps ahead, or having a step back negated, or having two players move.

Le petit anon

Un jeu pour 2 à 4 joueurs

Ce jeu simple réunit deux aspects importants du comportement ludique chez l'enfant: le bruit et le silence.

Accessoires:

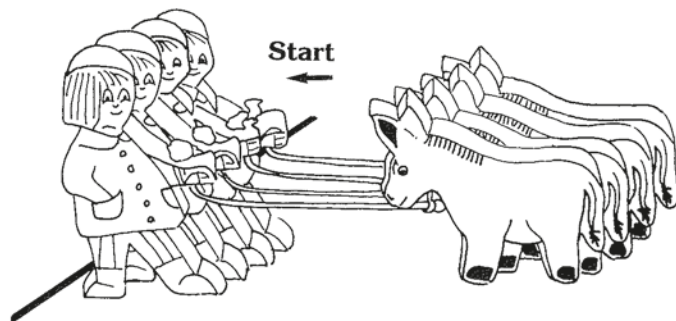
4x un âne et un enfant réunis par un fil
1 dé spécial

But du jeu:

Celui qui, avec son âne, franchit le premier la ligne d'arrivée remporte la partie.

Au préalable:

On commence par choisir une surface de jeu, une table ou le sol, et par fixer les lignes de départ et d'arrivée (ficelles, bords de table, etc.); distance entre ces deux lignes: 1 à 2 m. Les figurines sont placées le long de la ligne de départ avec les enfants du côté de l'arrivée.



Déroulement de la partie:

On se met d'accord pour savoir qui commence (par exemple le plus jeune). On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Chacun leur tour, les joueurs lancent une fois le dé.

Signification des faces du dé:

L'âne:



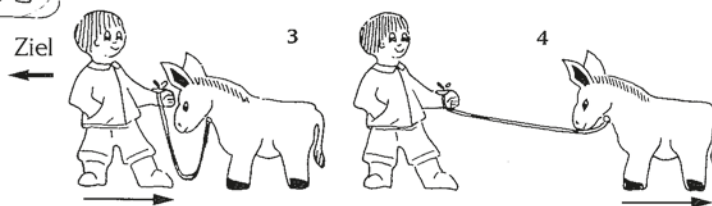
le joueur déplace son âne vers l'avant jusqu'à ce qu'il touche l'enfant (1) puis il déplace l'enfant en direction de l'arrivée jusqu'à ce que le fil soit de nouveau tendu (2).



L'enfant:



le joueur déplace l'enfant jusqu'à l'âne puis recule ce dernier jusqu'à ce que le fil soit tendu.



La tête d'âne:



le premier à crier »hi-han« se déplace en direction de l'arrivée (comme lorsque le dé indique l'âne.)

L'âne qui dort:



tout le monde doit faire silence. Le premier à faire le moindre bruit doit reculer d'un cran (comme lorsque le dé indique l'enfant). On continue sinon à jouer et à se déplacer normalement. L'obligation de rester silencieux ne prend fin que lorsqu'un des joueurs a, par erreur, fait du bruit, par exemple crié »hi-han« en voyant apparaître la tête d'âne, ou lorsque l'âne qui dort apparaît une nouvelle fois.

Attention: celui qui, lors de la phase de silence, crie »hi-han« en voyant apparaître la tête d'âne doit reculer d'un cran! Si personne ne fait de bruit, rien n'est déplacé et on passe au joueur suivant.

La partie se termine dès qu'un âne franchit la ligne d'arrivée. On peut néanmoins continuer à jouer, pour la seconde et la troisième place.

Variante:

Le jeu se complique si, en plus, on tient compte des couleurs. En plus des règles déjà énoncées, tout joueur voyant apparaître la couleur de ses figurines avance d'un cran même si ce n'est pas son tour. Il peut donc arriver qu'on avance deux fois d'un coup ou qu'un mouvement en arrière soit annulé.