

Spielanleitung

Instruction • Règle du jeu • Spelregels

(D) (EN) (F) (NL)

Lore Lamm

Nr. 4409



HABA®

Copyright Habermas-Spiele Bad Rodach 1999

Lore Lamm

Ein Würfel- und Ratespiel für **2 – 4 Kinder ab 5 Jahren**.

Spielidee: Manfred Ludwig

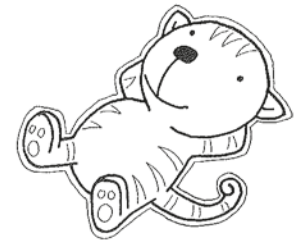
Illustration: Gesa Hilldemann

Spieldauer: ca. 10 Minuten

Jenseits des Flusses blöken die Schäfchen auf der Weide: Lore Lamm und ihre Geschwister können nicht zurück in den Stall, denn ein schreckliches Unwetter hat die Brücke zerstört. Mutig versuchen die Kinder, die Brücke wieder in Stand zu setzen, um die Schäfchen heimzuholen.

Spielinhalt:

- 1 Spielplan
- 12 Schafe
- 4 Brückensteine
- 4 Schafställe
- 4 Tippkarten
- 1 Sonderwürfel



Kurzanleitung:
3 Schafe retten

Stall, Tippkarte

Spielplan
Schäfchen auf
Wiese, Brücken-
steine auf Fluss
Würfel

4 Brückensteine
in gerader Linie

Spielziel:

Welches Kind schafft es als Erstes, **drei Schafe** über den reißenden Fluss in den eigenen Stall zu holen?

Spielvorbereitung:

Jedes Kind bekommt einen **Schafstall** und eine **Tippkarte**. Spielen weniger als vier Kinder, so bleiben übrige Ställe und Tippkarten in der Schachtel.

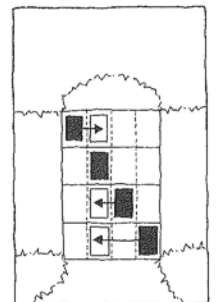
Legt den **Spielplan** in die Mitte der Spielfläche.

Stellt alle **Schäfchen auf die grüne Wiese**. Setzt die **vier Brückensteine** auf die markierten Flussfelder.

Legt den **Würfel** bereit.

Um ein Schaf in den Stall zu holen, muss zuerst die Brücke repariert werden:

Mit etwas Würfelglück und Taktik gelingt es, die Brückensteine so zu verschieben, dass **alle vier in gerader Linie** über den Fluss führen. Die Brücke kann **an beliebiger Stelle** des Flusses stehen. Nur über eine geradlinige Brücke kann ein Schäfchen in den eigenen Stall geholt werden.



Spielablauf:

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn.
Das Kind mit den wolligsten Haaren beginnt.

Zahl tippen

Bevor du würfelst, musst du **raten**, ob du eine Eins oder eine Zwei würfeln wirst. Lege dazu deine Tippkarte mit der Eins oder der Zwei nach oben vor dir ab.

würfeln

Würfele nun:

Tipp richtig:

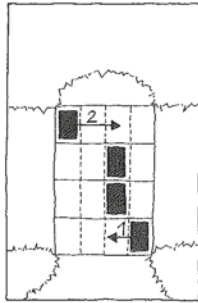
- Zeigt der Würfel die Zahl deiner Tippkarte? Oder zeigt der Würfel eine Seite mit beiden Zahlen?

verschieben

Du darfst einen beliebigen Brückenstein um die **getippte Anzahl** von Feldern nach links oder rechts verschieben.

erneut tippen und würfeln

Danach bist du weiter an der Reihe: Wieder darfst du tippen, würfeln, einen Brückenstein verschieben ...



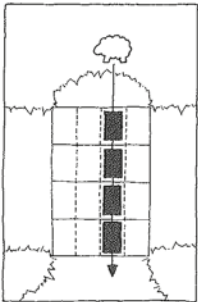
Brücke repariert:
1 Schaf retten

Das geht solange,

... bis du die **Brücke repariert** hast. Nun läuft eines der Schäfchen an das andere Ufer und flitzt schnell in deinen Stall.

Gleich danach zerstört der reißende Fluss die mühsam reparierte Brücke wieder: Setze die vier **Brückensteine zurück** auf die markierten Flussfelder.

Das nächste Kind ist an der Reihe.



... oder bis du eine **andere als die getippte Zahl** gewürfelt hast.

Tipp falsch:
verschieben,
nächstes Kind

- Zeigt der Würfel die Zahl, die du nicht getippt hast? Du darfst trotzdem einen beliebigen Brückenstein um die **gewürfelte Anzahl** von Feldern nach links oder rechts verschieben. Danach ist das nächste Kind an der Reihe.

Spielende:

Das Kind, das zuerst drei Schäfchen im eigenen Stall stehen hat, gewinnt das Spiel.

3 Schäfchen
gerettet: Sieg

Habermaab Game Nr. 4409

Lucy Lamb

A dice and guessing game for 2 - 4 players aged 5 and up.

Author: Manfred Ludwig
Illustrations: Gesa Hildemann
Length of the game: 10 minutes approx.

On the other side of the river the sheep are bleating: Lucy Lamb and her brothers and sisters cannot get back to their folds because a terrible thunderstorm has destroyed the bridge. The children try with all their courage to repair the bridge in order to bring the sheep home.

Contents:

- 1 game board
- 12 sheep
- 4 bridge stones
- 4 folds
- 4 guessing cards
- 1 special dice



Short instructions:
save 3 sheep

Aim of the game:

Which player will be first to get **three sheep** over the torrential river back into the fold?

fold, guessing card

Preparation of the game:

Each player takes a **fold** and a **guessing card**.

If there are less than 4 players, the remaining folds and guessing cards are kept in the box.

Put the **game board** in the center of the table or playing surface.

Put all the **sheep** on the **green meadow**. Put the **four bridge stones** on the 4 correspondingly marked river squares.

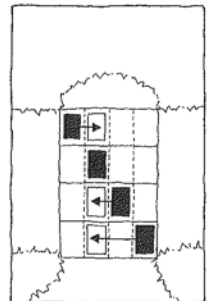
Get the **dice** ready.

game board
sheep on the meadow, bridge stones on the river, dice

Before a sheep can get back into the fold, the bridge has to be repaired first:

With some luck and tactical moves you can change the place of the bridge stones in such a way that **all four** of them lead in a **straight line** over the river. You are **free to choose where** the bridge should lead over the river. But you only can bring back your sheep over a straight-lined bridge.

4 bridge stones in a straight line



How to play:

The game proceeds in a clockwise direction.
The player with the wooliest hair starts.

guess number

Before throwing the dice you have to **guess if you are going to get number 1 or 2 on the dice** and place your guessing card with **number 1 or 2 face up** in front of you.

throw the dice

Now throw the dice:

right guess:

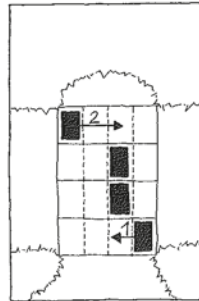
- Does the number of your guessing card appear on the dice? Or do both numbers appear on the dice?

move stones

Then you can move **any of the bridge stones** as many squares **as you guessed** towards the left or right .

guess and throw the dice again

And again it's your turn: again you can guess, throw the dice and move bridge stones ...



bridge repaired:
save one sheep

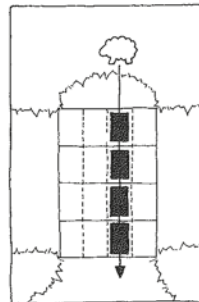
You can do this ...

... as long as it takes to **repair the bridge**.

One of your sheep quickly runs over the bridge to the other side and gets to your fold.

Immediately after that the torrential river destroys the bridge again: put the four **bridge stones back** on the squares with the corresponding marks.

It's the next player's turn.



... or until the dice shows **another number** than you guessed.

wrong guess:
move stones,
next player

- Does the dice show the number you have not guessed? In spite of this you can move a bridge stone **as many squares as the dice shows** to the left or to the right. Then it's the next player's turn.

End of the game:

3 sheep saved:
winner

The player who first gets three sheep back to his/her fold is the winner.

Jeu Habermaaß N° 4409

Mimi, le mouton

Un jeu de dés où il faut aussi deviner le bon chiffre, pour 2 à 4 joueurs dès 5 ans.

Idée : Manfred Ludwig

Illustration : Gesa Hildemann

Durée du jeu : env. 10 minutes

Les petits moutons paissent dans le pré de l'autre côté du fleuve : Mimi et ses frères et sœurs ne peuvent plus rentrer à l'écurie car un terrible orage a dévasté le pont. Courageux, les joueurs essaient de réparer le pont pour aller chercher les moutons et les rentrer à la bergerie.

Contenu du jeu :

- 1 plateau de jeu
- 12 moutons
- 4 pierres du pont
- 4 bergeries
- 4 cartes à deviner
- 1 dé spécial



Règle résumée :
aller chercher 3 moutons

But du jeu :

Quel joueur va réussir en premier à aller chercher **trois moutons** en les faisant passer sur le fleuve en déluge et à les ramener à leur bergerie ?

bergerie,
carte chiffrée

Préparatifs :

Chaque joueur prend une **bergerie** et une **carte à deviner** (carte chiffrée). S'il y a moins de 4 joueurs, les autres bergeries et cartes seront laissées dans la boîte.

plateau de jeu,
moutons dans le pré,
pierres sur le fleuve,
dé

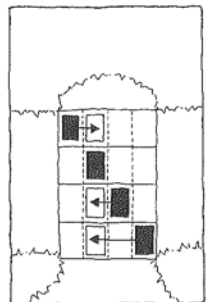
Poser le **plateau de jeu** au milieu des joueurs.

Mettre tous les **moutons dans le pré vert**. Poser les **quatre pierres du pont** sur les cases correspondantes au-dessus du fleuve.

Préparer le dé.

Pour aller chercher un mouton et le ramener à sa bergerie, il faut d'abord réparer le pont :

En ayant un peu de chance en jetant les dés et en faisant preuve de tactique, il est possible de déplacer les pierres de manière à les placer **toutes les quatre en ligne droite** pour pouvoir traverser le fleuve. Le pont peut se trouver à **n'importe quel endroit** au-dessus du fleuve. Les moutons devront obligatoirement passer sur une ligne droite pour rejoindre leur bergerie.



Déroulement du jeu :

Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur qui a la chevelure la plus "moutonnée" commence.

deviner le bon chiffre, lancer le dé

Avant de lancer le dé, tu dois deviner s'il **tombera sur le chiffre un ou sur le chiffre deux** et poser ta carte **avec le chiffre un ou deux tourné vers le haut** devant toi.

Et maintenant, lance le dé :

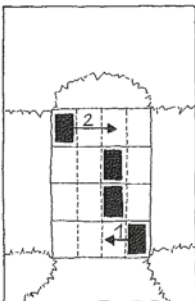
bon chiffre :

- Est-ce que le dé est tombé sur le chiffre indiqué sur la carte ?

Ou bien est-il tombé sur un côté avec les deux chiffres ?

Tu as le droit de déplacer n'importe quelle pierre du pont du nombre de cases correspondant au chiffre que tu as deviné. Tu peux aller soit à droite soit à gauche.

Après, c'est encore à ton tour : tu devines un chiffre, lance le dé, déplace une pierre du pont ...



déplacer les pierres,

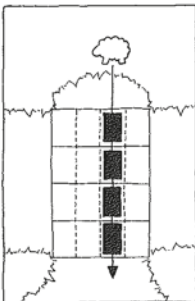
deviner encore une fois et lancer le dé

Le jeu continue de cette manière

... jusqu'à ce que tu aies **réparé le pont**. Un petit mouton pourra alors passer de l'autre côté de la rive et filer dans ta bergerie. Juste après, le fleuve terrible va à nouveau détruire le pont réparé pierre par pierre. **Remets les quatre pierres** sur les cases correspondantes.

C'est au tour du joueur suivant.

... ou jusqu'à ce que le dé tombe sur un **autre chiffre que le chiffre deviné**.



pont réparé : aller chercher un mouton

mauvais chiffre : déplacer une pierre, joueur suivant

- Le dé est tombé sur un autre chiffre que celui que tu as deviné ? Tu as quand même le droit de déplacer n'importe quelle pierre du pont vers la droite ou vers la gauche du **nombre** de cases correspondant au **chiffre du dé**. Ensuite, c'est au tour du joueur suivant.

Fin du jeu :

Celui qui a pu rentrer en premier trois moutons dans sa bergerie gagne la partie.

3 moutons de sauvé : victoire

Habermass-spiel Nr. 4409

Liesje Lam

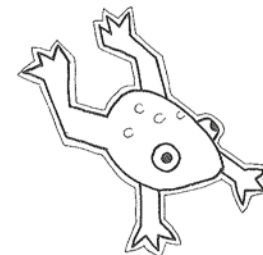
Een dobbel- en raadspel voor 2 - 4 kinderen vanaf 5 jaar.

Spelidee: Manfred Ludwig
Vormgeving: Gesa Hilldemann
Speelduur: ca. 10 minuten

Aan de overkant van de rivier staan de schaapjes te blaten in de wei. Liesje Lam en haar broertjes en zusjes kunnen niet meer terug naar hun kooi, want een verschrikkelijk onweer heeft de brug verwoest. Dapper proberen de kinderen de brug weer in z'n oude staat te herstellen, zodat de schaapjes terug naar huis kunnen.

Spelinhoud:

- 1 speelbord
- 12 schapen
- 4 brugdelen
- 4 schaapskooien
- 4 kanskaarten
- 1 speciale dobbelsteen.



Samenvatting:
3 schapen
redden

kooi,
kanskaarten

speelbord,
schaapjes op de
wei, brugdelen
op het water,
dobbelsteen

4 brugdelen op
een rechte lijn

Doel van het spel:

Welk kind slaagt er als eerste in om **drie schapen** over de snelstromende rivier naar z'n eigen schaapskooi te brengen?

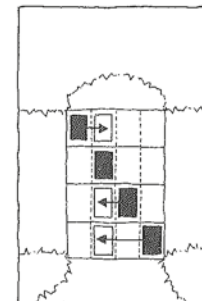
Spelvoorbereiding:

Elk kind krijgt een **schaapskooi** en een **kanskaart**. Doen er minder dan vier kinderen mee, dan blijven de overgebleven schaapskooien en kanskaarten in de doos.

Leg het **speelbord** in het midden van het speelveld. Plaats alle **schaapjes op de groene weide**. Zet de vier **brugdelen** op de gemerkte vakken in de rivier. Leg de **dobbelsteen** klaar.

Om een **schaap** naar de kooi te brengen, moet als eerste de brug **worden gerepareerd**:

Met een beetje tactiek en wat geluk bij het dobbelen, is het mogelijk om de brugstenen zo te verschuiven, dat ze **alle vier in een rechte lijn** over de rivier lopen. De brug mag **aan willekeurig welke zijde** van de rivier staan. Maar een schaapje kan alleen over de brug naar zijn kooi worden gehaald als deze in een rechte lijn staat.



Spelverloop:

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld.
Het kind met de wolligste haardos begint.

op getal wedden

Voordat je de dobbelsteen gooit, moet je raden of je **een één of een twee zal gooien**. Hiervoor leg je een kanskaart met een één of een twee open voor je neer.

gooien

Vervolgens gooi je met de dobbelsteen.

goed gewed:

- **Vertoont de dobbelsteen het getal van je kanskaart?**

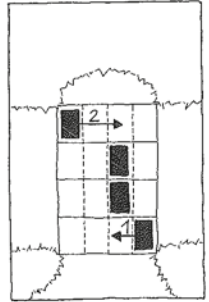
Of is er een kant met beide getallen boven komen te liggen?

verschuiven

Dan mag je een **brugdeel naar keuze** volgens het **gewedde aantal** vakjes naar links of rechts verschuiven.

opnieuw wedden en gooien

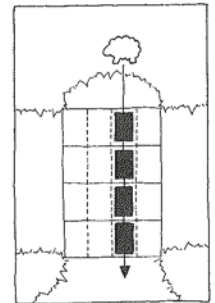
Daarna ben je opnieuw aan de beurt: je mag nog eens wedden, dobbelen, een brugdeel verschuiven ...



Dat mag net zolang ...

brug gerepareerd: 1 schaap redden

... totdat je de **brug hebt gerepareerd**. Nu loopt één van de schaapjes naar de overkant van de rivier en schiet snel in je kooi. Direct daarna vernield het snelstromende water opnieuw de met moeite gerepareerde brug: zet de vier **brugdelen terug** op de gemerkte vakjes in het water. Het volgende kind is aan de beurt.



... of totdat je een **ander als het gewedde getal** hebt gegooid.

verkeerd gewed: verschuiven,

- **Vertoont de dobbelsteen het getal waarop je niet gewed had?** Dan mag je desondanks een brugdeel naar keuze net zoveel **vel-den** naar links of rechts verschuiven als de **dobbelsteen aangeeft**.

volgende kind

Daarna is het volgende kind aan de beurt.

3 schapen gered: gewonnen

Einde van het spel:

Het kind dat als eerste drie schapen in z'n eigen schaapskooi heeft staan, heeft gewonnen.