

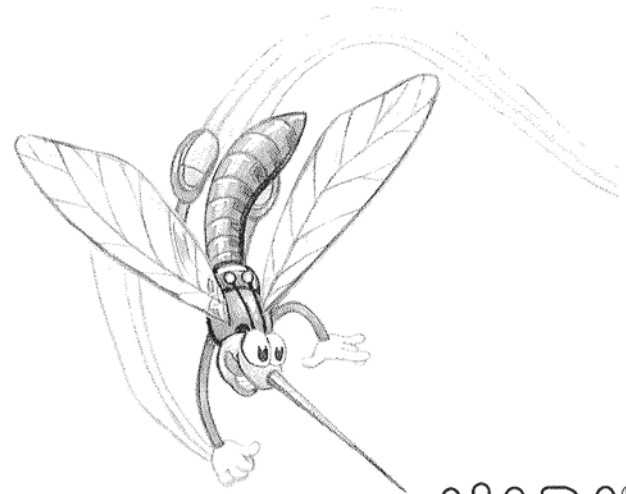
Spielanleitung

Instructions • Règle du jeu • Spelregels

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

4425

MUT ZUR MÜCKE



HABA®

Habermauß-Spiel Nr. 4425

Mut zur Mücke

Ein bestechendes Würfelspiel für 2 - 4 Kinder ab 5 Jahren.

Spielidee: Klaus Luber

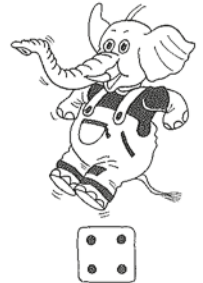
Grafik: Haralds Klavinus

Spieldauer: ca. 15 Minuten

Wenn jemand beim Erzählen gehörig übertreibt und sich richtig aufregt, dann wird ihm gesagt: „Nun bleibe einmal ruhig und mache aus einer Mücke keinen Elefanten!“ In diesem Spiel soll gerade dies geschehen: Wer es schafft, die eigenen Mücken besonders schnell zu Elefanten zu machen, gewinnt. Wer möchte, kann sich beim Spielen natürlich ganz fürchterlich übertriebene Geschichten ausdenken ...

Spielinhalt:

- 16 Holzchips in vier Farben
(jeweils mit Maus/Spinnennetz)
- 20 Spielkarten
(beidseitig bedruckt: Mücke/Elefant)
- 1 Würfel mit Sondersymbol



Spielziel:

Welches Kind kann mit etwas Würfelglück und durch geschicktes Einsetzen der Holzchips aus all seinen Mücken Elefanten machen?

Spielvorbereitung:

Seht euch die **Karten** an: Jede Karte zeigt eine **Zahl** von eins bis fünf. Auf der einen Seite ist jeweils eine **Mücke**, auf der anderen ein **Elefant** abgebildet.

Jedes Kind bekommt **fünf Karten**, jeweils eine von jeder Zahl.

Die Karten werden mit der Mücke nach oben auf den Tisch gelegt und nach Größe der Zahlen sortiert.

Außerdem nimmt sich jedes Kind **vier Holzchips einer Farbe** und legt sie neben den eigenen Karten bereit.

Spielablauf:

Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Zunächst wird ausgewürfelt, wer beginnt: Reihum hat jedes Kind einen Versuch. Wer die höchste Augenzahl erreicht, darf beginnen und würfelt einmal.

Was zeigt der Würfel?

- **Eine Zahl von eins bis fünf:**

Das Kind **dreht die Karte** mit der entsprechenden Zahl um: Die Mücke verwandelt sich in einen Elefanten.

Wurde diese **Karte bereits umgedreht** – ist also der Elefant zu sehen? Sie wird **erneut umgedreht** und der Elefant wird wieder zur Mücke.

- **Das Sondersymbol:**

Das Kind kann nun einen seiner Holzchips auf verschiedene Weise einsetzen:



1. Es kann einen eigenen Elefanten mit der Maus schützen.



Dazu legt es einen seiner **Holzchips** mit der **Maus** nach oben auf einen seiner Elefanten. Der Elefant fürchtet sich vor der Maus. Solange die Maus auf der Karte liegt, kann sich der Elefant nicht bewegen – d. h., die Karte kann nicht umgedreht werden.

2. Es kann ein anderes Kind mit dem Spinnennetz daran hindern, eine Mücke zu einem Elefanten zu machen.



Dazu legt es einen Chip seiner Farbe mit dem **Spinnennetz** nach oben auf die Mücke eines **anderen Kindes**. Die Mücke wird durch das Spinnennetz gefangen und kann sich nicht in einen Elefanten verwandeln.

Hat das Kind bereits alle vier Chips im Einsatz? Der Zug verfällt. Der Würfel wird weitergegeben.

Das Aufheben des Schutzes/der Gefangenschaft:

- **Der Schutz eines eigenen Elefanten verfällt**, sobald ein Kind die Zahl seines geschützten Elefanten würfelt. Dann muss es den entsprechenden Holzchip wieder beiseite legen. Der Elefant ist wieder ungeschützt.

- **Wenn ein Kind die Zahl einer eigenen, gefangenen Mücke würfelt**, darf es den fremden Chip herunternehmen und zurückgeben. Die Mücke ist wieder frei.

Dann ist das nächste Kind an der Reihe und würfeln.

Spielende:

Das Spiel endet, sobald ein Kind alle eigenen Mücken zu Elefanten gemacht hat und so das Spiel gewinnt.

Spielvarianten:

Für jüngere Kinder

- Das Spiel endet, sobald das erste Kind vier Elefanten vor sich liegen hat.

Zeitvariante

- Vor Spielbeginn macht die Gruppe eine Zeit aus (z. B. 10 Minuten). Das Spiel endet sofort, wenn die Zeit abgelaufen ist. Es gewinnt das Kind, das die meisten Elefanten vor sich liegen hat. Bei Gleichstand gewinnt das Kind, das den Elefanten mit der höchsten Zahl vor sich liegen hat.

Der sichere Elefant

- Bis auf die Elefantenschutz-Regel bleibt alles wie beschrieben.
- Wenn ein Kind die Zahl eines eigenen, geschützten Elefanten würfeln, verfällt dieser Wurf. Der Elefant bleibt geschützt. Der Würfel wird weitergegeben.
- Den Elefantenschutz kann nun nur ein Gegenspieler aufheben: Wenn ein Kind das Sondersymbol würfeln, darf es – zusätzlich zu den beschriebenen Möglichkeiten – einen beliebigen Elefantenschutz eines anderen Kindes aufheben.

Habermaß game nr. 4425

Mighty Midge

A game with bite for 2 - 4 players aged 5+.

Author: Klaus Luber
Illustrations: Haralds Klavinus
Length of the game: 15 minutes approx.

This game is based on a German expression which refers to someone who tends to exaggerate when telling a story: literally, the expression would say “Don’t convert a midge into an elephant!”. This is the aim of this game: whoever is the first to convert their midges into elephants wins the game. If you want, you could of course tell stories during the game and over-exaggerate all the details.

Contents:

- 16 wooden chips in four colours (with mouse and spider web)
- 20 cards (each one printed on both sides with a midge and an elephant respectively)
- 1 dice with special symbol

Aim of the game:

Who, with a bit of luck and skilful placing of the wooden chips, will be able to convert all their midges into elephants?



Preparation of the game:

Look at the **cards**: each one shows a **number** of dots between one and five. On one side there is a picture of a **midge** and on the other an **elephant**.

Each player gets one of each of the **five number cards**.

Line up the cards in successive order of the numbers on the table, with the midge facing up.

Each player also takes **four wooden chips of one colour** and puts them next to their cards, to be used later on.

How to play:

You play in a clockwise direction. First you throw the dice one by one to find out who will be starting. Whoever gets the highest number starts the game and throws the dice.

On the dice appears:

- **A number between one and five:**

The player **turns round the card** of the corresponding number: the midge converts into an elephant.

If the **card with this number has already been turned round**, it has to be **turned back** and the elephant becomes a midge again.

- **The special symbol:**

The player can use one of their disks in different ways:



1. The elephant can be protected with a mouse:



Put a **disk** with a **mouse** face up on an elephant. The elephant is afraid of the mouse. As long as the mouse lies there, the elephant can't move, that means the card can't be turned over.

2. With the spider web, another player can be hindered from converting a midge into an elephant:



Put one of your disks with the **spider web** face up on the midge of **another player**. The midge is caught by the web and can't become an elephant.

If a player has already used all four disks, they can't play and the dice is passed on.

How to cancel the protection:

- **The protection of one's elephant is cancelled** as soon as its player throws the number of the protected elephant: the player has to take off the corresponding disk and the elephant is unprotected again.
 - **If a player throws the number of one of their own caught midge**, they can take the disk off and give it back to its player. The midge is free.
- Then it's the next player's turn to throw the dice.

End of the game:

The game ends as soon as a player has converted all their midges into elephants thereby winning the game.

Game variants:

For younger players

- The game ends as soon as a player has four elephants in front of them.

Time variant

- Before starting to play the players agree on a lapse of time (e.g. 10 minutes). The game ends as soon as the time has lapsed.

The player with most elephants in front of them wins the game. If more players have the same number of elephants, then the player with the highest elephant number wins the game.

The secure elephant

- The game proceeds as described above except for the protection rule of the elephant.
- If a player throws the number of one of their protected elephants, their turn is over. The elephant remains protected. The dice is passed on.
- The elephant protection can only be cancelled by an opponent player: when somebody throws the special symbol, apart from the possibilities described above, they can also remove the protection from any of the elephants of the other players.

Jeu Habermas n° 4425

Mouches ou éléphants ?

Un jeu de dé pour 2 à 4 joueurs, dès 5 ans.

Idée : Klaus Luber
Illustration : Haralds Klavinius
Durée d'une partie : env. 15 minutes

Ce jeu est basé sur une expression allemande faisant allusion à quelqu'un qui exagère lorsqu'il raconte des histoires. Traduite littéralement, cette expression signifie : "Ne fais pas un éléphant d'une mouche", et c'est justement ce qu'il faut faire dans ce jeu : celui qui réussit à transformer très vite ses mouches en éléphants gagne la partie. Celui qui le veut pourra bien sûr aussi raconter des histoires tout à fait exagérées pendant le jeu.

Contenu :

- 16 jetons en bois de 4 couleurs différentes (souris/toile d'araignée)
- 20 cartes (imprimées des deux côtés : mouche/éléphant)
- 1 dé avec symbole

But du jeu :

Quel joueur va pouvoir transformer toutes ses mouches en éléphants, s'il a de la chance en lançant le dé et s'il se sert de ses jetons en bois avec tactique ?



Préparatifs :

Bien regarder les **cartes** : chaque carte a des **points** (de un à cinq). Sur un côté il y a une **mouche**, sur l'autre côté un **éléphant**.

Chaque joueur prend **cinq cartes**, avec des points de un à cinq.

Poser les cartes sur la table de façon à voir le côté avec la mouche et en les classant par ordre de grandeur des points. Chaque joueur prend aussi les **quatre jetons en bois** d'une couleur et les pose à côté de ses cartes.

Déroulement du jeu :

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Pour savoir qui va commencer, chacun des joueurs lance le dé. Celui qui a le nombre de points le plus élevé commence. Il lance le dé.

Sur quoi est tombé le dé ?

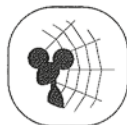
- **Un point de un à cinq :**

Le joueur **retourne sa carte** qui a le même nombre de points : la mouche est transformée en éléphant.

Cette **carte a déjà été retournée une fois**, c'est-à-dire qu'elle est tournée du côté de l'éléphant ? Elle est à **nouveau retournée** et l'éléphant est transformé en mouche.

- **Le symbole :**

Le joueur a alors plusieurs possibilités d'utiliser l'un de ses jetons en bois :



1. Il peut protéger l'un de ses éléphants avec la souris



en posant la face **souris** de son **jeton en bois** sur son éléphant, car celui-ci a peur de la souris. Tant que la souris est posée sur la carte, l'éléphant ne peut pas bouger, c'est-à-dire que le joueur n'a pas le droit de retourner la carte.

2. S'il prend la toile d'araignée, il peut empêcher qu'un autre joueur ne transforme sa mouche en éléphant.



Pour cela, il pose la face **toile d'araignée** de son **jeton** sur la mouche d'un **autre joueur**. La mouche est prise dans la toile d'araignée et ne peut donc pas se transformer en éléphant.

Le joueur a déjà utilisé ses quatre jetons ?

Il passe son tour et donne le dé au joueur suivant.

Comment supprimer la protection/l'emprisonnement ?

- **La protection d'un éléphant est supprimée** dès qu'un joueur a le même nombre de points sur le dé que sur la carte de son éléphant placé sous protection. L'éléphant n'est alors plus protégé.

- **Si un joueur a le même nombre de points sur le dé que celui d'une de ses mouches emprisonnées**, il a le droit d'enlever le jeton de l'autre joueur et il lui redonne. La mouche est à nouveau libre.

C'est alors au tour du joueur suivant de lancer le dé.

Fin du jeu :

La partie est terminée dès qu'un joueur a transformé toutes ses mouches en éléphants.

Variantes :

Pour les tout-petits

- Le jeu est terminé dès qu'un joueur a quatre éléphants devant lui.

Variante avec limite de temps

- Avant de commencer la partie, les joueurs fixent une durée (p. ex. 10 minutes). Le jeu est terminé dès que ce temps est expiré.

Le gagnant est celui qui a le plus grand nombre d'éléphants devant lui. Si des joueurs sont ex-æquo, le gagnant est celui dont les éléphants ont le plus grand nombre de points.

L'éléphant en sûreté

- La règle est la même que ci-dessus, sauf pour la protection des éléphants.
- Si un joueur a le même nombre de points sur le dé que celui de son éléphant placé sous protection, ce tour ne compte pas. L'éléphant reste sous protection. Le joueur passe le dé au joueur suivant.
- Seul un autre joueur peut supprimer la protection de l'éléphant : si le dé tombe sur le symbole, le joueur a le droit, en plus des possibilités décrites ci-dessus, de supprimer la protection de l'éléphant d'un autre joueur.

Habermaas-spel nr. 4425

Muggenmoed

Een aanstekelijk dobbelspel voor 2 - 4 kinderen vanaf 5 jaar.

Spelidee: Klaus Luber

Grafiek: Haralds Klavinus

Speelduur: ca. 15 minuten

Wanneer iemand tijdens het vertellen van een verhaal heel erg overdrijft en zich flink opwindt, dan wordt tegen hem gezegd: "Doe jij maar gewoon en maak van een mug geen olifant!" In dit spel gaat het hier nu juist om. Wie er in slaagt, van z'n eigen muggen zo snel mogelijk olifanten te maken, heeft gewonnen. Wie dat wil, kan natuurlijk gedurende het spel verschrikkelijk overdreven verhalen bedenken ...

Spelinhoud:

- 16 houten schijfjes in vier kleuren (telkens met muis / spinnenweb)
- 20 speelkaarten (aan beide zijden bedrukt: mug / olifant)
- 1 dobbelsteen met bijzondere afbeelding

Doel van het spel:

Welk kind kan met een beetje geluk bij het dobbelen en het zo handig mogelijk inzetten van zijn kaarten van al zijn muggen olifanten maken?



Spelvoorbereiding:

Bekijken jullie eerst eens de kaarten. Elke kaart geeft een **getal** van één tot vijf aan. Op de ene kant staat telkens een **mug** en op de andere kant een **olifant** afgebeeld.

Elk kind ontvangt **vijf kaarten**, telkens van elk getal één.

De kaarten worden met de muggen naar boven op tafel gelegd en overeenkomstig de grootte van de getallen gerangschikt.

Bovendien pakt ieder kind **vier houten schijfjes van een kleur** en legt deze klaar naast zijn eigen kaarten.

Spelverloop:

Er wordt kloksgewijs om beurten gespeeld. Als eerste wordt er gedobbeld om te bepalen wie mag beginnen: om beurten mag iedereen een keer gooien. Degene die het hoogste aantal ogen gooit, mag beginnen en gooit een keer met de dobbelsteen.

Wat geeft de dobbelsteen aan?

- Een **getal van één tot vijf**: het kind draait de kaart met het overeenkomstige getal om. De mug verandert in een olifant.

Was deze **kaart al eerder omgekeerd**? Ligt dus de olifant boven? Dan wordt deze **opnieuw omgekeerd** en de olifant wordt weer een mug.

- De **bijzondere afbeelding**: het kind kan nu een van zijn houten schijfjes op verschillende manieren inzetten:



1. Het kan een van z'n olifanten met de muis beschermen.



Hiertoe legt het een van zijn houten schijfjes met de muis naar boven op een van zijn olifanten. De olifant is bang voor de muis. Zolang de muis op de kaart ligt, kan de olifant zich niet bewegen, d.w.z. kan de kaart niet worden omgedraaid.

2. Het kan m.b.v. het spinnenweb verhinderen dat een van de andere kinderen van een van zijn muggen een olifant maakt.



Hiertoe legt het een schijfje van z'n eigen kleur met het **spinnenweb** naar boven op de mug van een van de **andere kinderen**. De mug zit in het spinnenweb gevangen en kan niet in een olifant veranderen.

Heeft het kind reeds al zijn vier schijven in het spel gezet?
De beurt vervalt. De dobbelsteen wordt doorgegeven.

Het opheffen van de bescherming / gevangenschap:

- De **bescherming van een van de eigen olifanten vervalt**, zodra het kind het getal van z'n beschermde olifant gooit. Dan moet het de betreffende schijf weer weghalen en naast het spel leggen. De olifant is opnieuw onbeschermd.
- **Wanneer een kind het getal van een van zijn eigen, gevangen muggen gooit**, mag het de houten schijf van de andere speler weghalen en teruggeven. De mug is weer vrij.

Het volgende kind gooit nu met de dobbelsteen.

Einde van het spel:

Het spel is afgelopen, zodra een van de kinderen van al z'n eigen muggen olifanten heeft gemaakt en zo het spel heeft gewonnen.

Spelvarianten:

Voor kleinere kinderen

- Het spel is afgelopen, zodra een van de kinderen als eerste vier olifanten voor zich heeft liggen.

Tijdsvariant

- Voordat met het spel wordt begonnen, spreekt de groep een bepaalde tijd af (bv. 10 minuten). Het spel is voorbij, wanneer deze tijd is verstreken.

Het kind, dat de meeste olifanten voor zich heeft liggen, heeft gewonnen. Bij een gelijkspel wint het kind dat de olifant met het hoogste getal voor zich heeft liggen.

De veilige olifant

- Behalve de olifanten-beveiligingsregel blijft alles hetzelfde zoals eerder beschreven.
- Als een kind het getal van zijn eigen, beschermd olifant gooit, vervalt deze worp. De olifant blijft beschermd. De dobbelsteen wordt doorgegeven.
- De olifantenbescherming kan nu alleen door een tegenspeler worden opgeheven. Wanneer een kind de bijzondere afbeelding gooit, mag het, afgezien van de al eerder beschreven mogelijkheden, een olifantenbescherming van een ander kind naar keuze opheffen.