

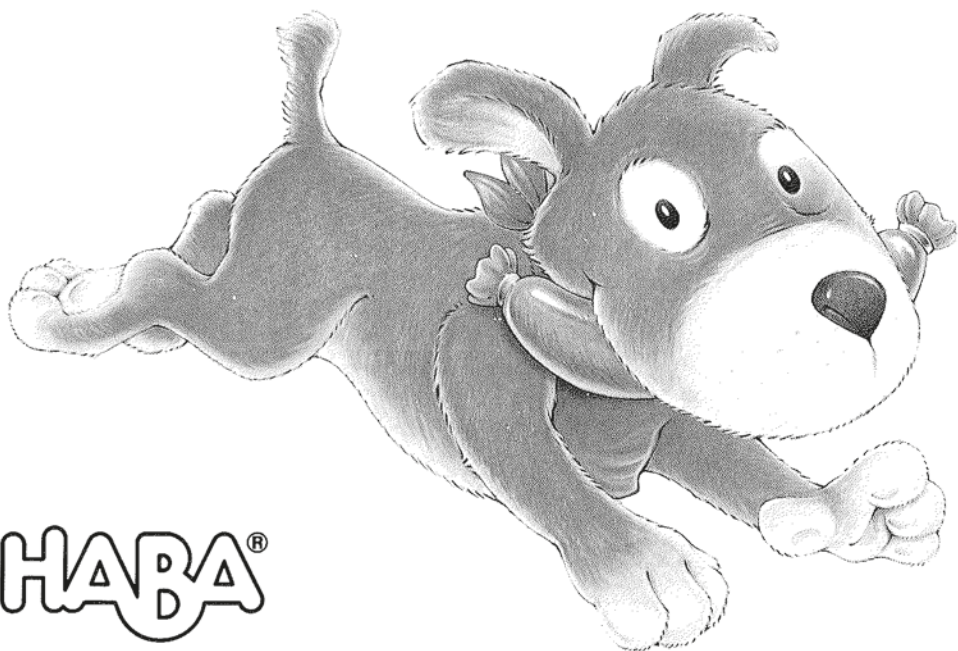
Spielanleitung

Instructions • Règle du jeu • Spelregels

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

Nr. 4433

Schnapp die Wurst



HABA®

Copyright Habermaaß-Spiele Bad Rodach 2002

Schnapp die Wurst

Ein Würfelspiel mit Wäscheleine für 2 - 4 Kinder ab 4 bis 7 Jahren.

Spielidee: Markus Nikisch
Illustration: Oliver Freudenreich
Spieldauer: ca. 10 Minuten

Auf der Wäscheleine hängen frisch gewaschene Socken. Doch nicht sie sind der Grund dafür, dass die Hunde schnuppernd umherlaufen: Direkt daneben hängen duftende Würstchen – frisch geräuchert! Welcher Hund erwischt wohl die meisten Leckerbissen?

Spielinhalt:

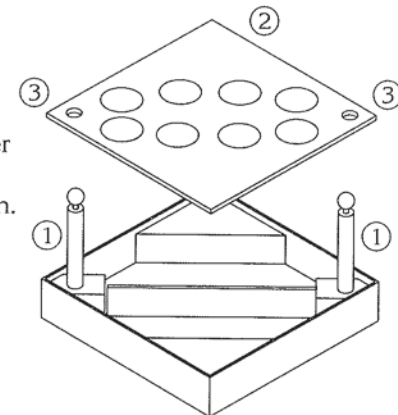
4 Hunde	1 Wurstkarte
2 Pfosten	1 Sockenkarte
1 Wäscheleine	1 Futternapf
2 Wäscheklammern	1 Symbolwürfel
1 Spielplan	1 Spielanleitung
9 Würstchen aus Holz	

Spielziel:

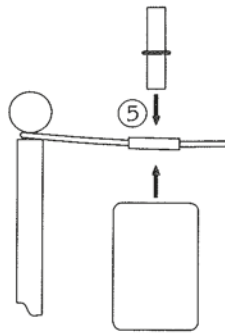
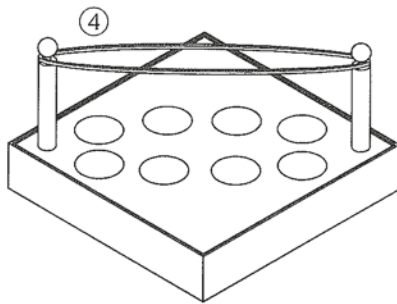
Der Hund, der sich die meisten Würstchen schnappen kann, gewinnt. Doch Vorsicht: Wer aus Versehen nach einer Socke schnappt, muss etwas von der leckeren Beute abgeben!

Spielvorbereitung:

Nehmt das Spielzubehör aus der Schachtel. Stellt die beiden **Pfosten** (1) in die gegenüberliegenden Ecken der Schachtel. Der **Spielplan** (2) hat zwei Ausstanzungen (3): So kann er über die Pfosten gesteckt und in das Schachtelunterteil gelegt werden.



Würstchen
sammeln



Wäscheleine spannen, Wurst- und Sockenkarte festklammern

Spannt die elastische **Wäscheleine** (4) zwischen den beiden Pfosten auf. Die beiden **Metallhülsen** (5) der Wäscheleine müssen sich jeweils direkt über einem Spielfeld befinden. An der einen Metallhülse wird nun die **Sockenkarte** mit einer Wäscheklammer befestigt, an der anderen die **Wurstkarte**.

Hunde auf mittlere Felder setzen

Danach sucht sich jedes Kind einen **Hund** aus und stellt ihn auf eines der vier mittleren Felder des Spielplans. Die **Fußabdrücke** und die **Pfeile** auf dem Spielplan zeigen die Laufrichtung an. Wer möchte, gibt seinem Hund einen Namen.

Wurst in Futternapf legen

Spielen weniger als vier Kinder mit, so werden die übrigen Hunde nicht benötigt und beiseite gelegt. Ein **Würstchen** kommt in den **Futternapf**. Er wird neben die Schachtel gestellt. Die restlichen Würstchen und der Würfel werden bereitgelegt.

Spielverlauf:

Wer seinen Eltern zuletzt beim Wäscheaufhängen geholfen hat, darf beginnen.

Was? Noch niemand hat ihnen dabei geholfen? Na, dann wird es aber einmal Zeit!

1 x würfeln

Dann beginnt das jüngste Kind. Es nimmt den Würfel und würfelt einmal.

Was ist auf dem Würfel zu sehen?

- **Ein oder zwei Punkte.**
Du darfst deinen Hund je nach gewürfelter Augenzahl **ein** oder **zwei Felder** in Pfeilrichtung weitersetzen. Ist das Feld, auf dem du landen würdest, **besetzt**? Dann darfst du deinen Hund auf das **nächste freie Feld** davor setzen.

- **Die Wäscheleine.**
Jetzt darfst du die **Wäscheleine bewegen**. Ziehe so lange vorsichtig daran, bis sich Socken- und Wurstkarte um **genau ein**



alle Hunde springen

Wurstkarte = 1 Wurst nehmen

Sockenkarte = 1 Wurst in den Napf legen



alle Würste aus dem Napf nehmen, eine Wurst aus dem Vorrat nachlegen nächstes Kind

Feld weiterbewegt haben.

Die **Richtung**, in die du ziehst, darfst du dir selbst aussuchen. Dabei gibt es eine Ausnahme: Lässt sich die Wäscheleine nicht weiterziehen, weil Wurst- oder Sockenkarte an die Pfosten anstoßen? Dann musst du die Wäscheleine in die andere Richtung ziehen.

- **Der Hund.**

Die **Hunde aller Kinder** springen hoch und schnappen nach den Karten, die über ihnen oder über dem genau gegenüberliegenden Feld an der Leine hängen.

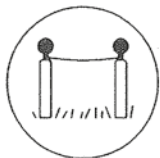
Jetzt wird es spannend:

Jedes Kind schaut, unter welcher Karte der eigene Hund steht.

- **Der eigene Hund steht unter der Wurstkarte.**
Er springt und bellt fröhlich, denn er hat das leckere Würstchen geschnappt! Er darf sich nun ein Holzwürstchen aus dem Vorrat nehmen. **Stehen zwei Hunde auf genau gegenüberliegenden Feldern? Beide dürfen sich je ein Würstchen** aus dem Vorrat nehmen.
- **Der eigene Hund steht unter der Sockenkarte.**
Er hat leider den falschen Gegenstand erwischt – eine Socke schmeckt längst nicht so gut wie ein Würstchen ... Er verliert ein Würstchen aus dem eigenen, bereits gesammelten Wurstvorrat und legt es in den **Futternapf**. Wer keinen Wurstvorrat besitzt, hat Glück gehabt: Er muss kein Würstchen abgeben. Das gilt auch für zwei auf genau gegenüberliegenden Feldern stehende Hunde.
- **Steht der eigene Hund weder unter der Socken- noch unter der Wurstkarte?** Er ist daneben gesprungen und bekommt kein Würstchen – muss allerdings auch keines abgeben.

- **Der Futternapf.**
Dein Hund ist ein richtiger Glückshund! Er darf sich **alle Würstchen** nehmen, die gerade im **Futternapf** liegen. Sofort danach wird ein **Würstchen** aus dem Vorrat in den Futternapf gelegt. **Der Futternapf ist also nie leer.**

Anschließend wird der Würfel an das nächste im Uhrzeigersinn folgende Kind weitergegeben.



Feld weiterziehen

Spielende:

Das Spiel endet, ...

Keine Würste
mehr im Vorrat?

... sobald **keine Würstchen mehr** neben dem Spielplan liegen.
... sobald der Vorrat nicht ausreicht, um zwei Hunde, die erfolgreich nach der Wurstkarte geschnappt haben, mit je einem Würstchen zu versorgen. Dann bekommt keiner dieser Hunde ein Würstchen.

Wer hat die
meisten Würste?

Das Kind, das die **meisten Würstchen** sammeln konnte, gewinnt. Zum Vergleichen können auch Wurstketten aus den eigenen Würstchen gelegt werden. Das Kind, das die längste Wurstkette legen kann, hat gewonnen.

(Wer möchte, kann auch versuchen, einen Turm zu bauen – aber Vorsicht, dass kein Hund dabei eine Wurst klaut.)



Catch the sausage!

A dice game with washing-line for 2 - 4 players, aged 4 to 7.

Author: Markus Nikisch
Illustrations: Oliver Freudenreich
Length of the game: approx. 10 minutes

Recently washed socks are hanging on the washing-line! But that is not the real reason for the dogs sniffing around: recently smoked tasty-smelling sausages are hanging next to the socks! Which dog will get the most titbits?

Contents:

4 dogs	1 sausage card
2 posts	1 sock card
1 washing-line	1 bowl
2 clothes-pegs	1 dice with symbols
1 game board	1 set of game instructions
9 wooden sausages	

Aim of the game:

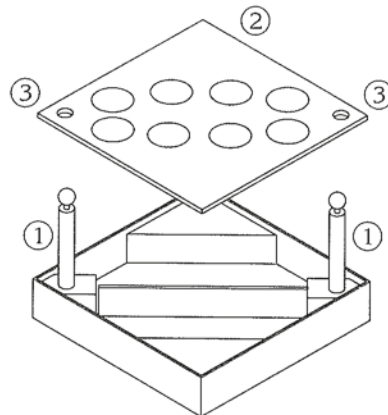
collect sausages

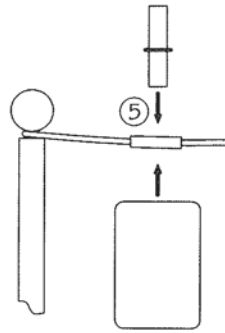
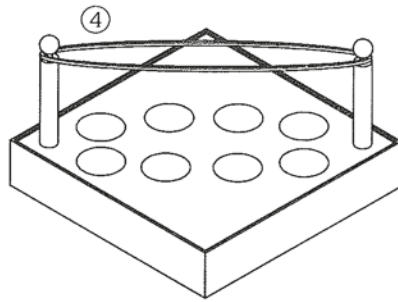
The dog able to snatch the most sausages, wins the game. But beware: whoever inadvertently snatches for a sock, has to return part of the delicious booty.

Preparation of the game:

Take the game material out of the box. Set up the two **poles** (1) in the two opposite corners of the box.

There are two holes (3) in the **game board** (2): so you can slide it over the two poles and place it in the lower part of the game box.





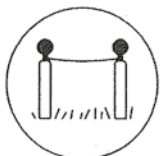
stretch washing-line, fix sausage and sock cards with clothes-peg

dogs on centre squares

sausages into bowl

throw dice

dog one or two squares ahead



pull clothes-line one square

Stretch the elastic **washing-line** (4) between both poles. Both **metal capsules** (5) of the washing-line have to be situated directly above a square of the game board. With a clothes-peg fix a **sock card** to one of the metal capsules, to the other the **sausage card**.

Then each player chooses a **dog** and puts it on one of the four centre squares of the game board. The **foot-prints** and **arrows** shown on the game board indicate the direction in which to move. Whoever wants, can give their dog a name.

If there are less than four players the remaining dogs are not needed and put aside.

Place one **sausage** into the **bowl** and the bowl next to the game board.

Get the dice and the other sausages as provisions ready.

How to play:

Whoever has helped their parents most recently hanging up the washing laundry, may start.

Is that possible? Nobody has done this yet? Then it's about time!

In this case the youngest player starts, takes the dice and throws it.

What appears on the dice?

- **One or two dots:** you move your dog according to the number of dots, **one or two** squares ahead in the direction of the arrows. If the square where your dog would land is **occupied**, you can put it ahead on the **next free square**.
- **The washing-line:** You can **move the washing-line**. Pull carefully at it until sock and sausage cards have **moved one square**. You can choose the **direction** in which you want to pull the line.



all dogs jump

sausage card = take a sausage

sock card = put one sausage into bowl



take all sausages from the bowl, one sausage from the provisions into bowl, next player

There is one exception: If the washing-line can not be pulled further because the sock or sausage card would bump against the poles you have to pull the line in the other direction.

- **The dog:** Now **all dogs** jump up and try to snatch the cards hanging above them or above the directly opposite square on the line. So the game gets exciting. **All players check which card their dogs stand under.**
 - **A player's dog is standing directly underneath a sausage card.** The dog jumps and barks with glee, as it has snatched a delicious sausage! Its player can take a sausage from the provisions. If there are **two dogs on exactly opposite squares** both can have a **sausage** from the provisions.
 - **A player's dog is underneath a sock card.** (Unfortunately it has snatched for the wrong item - a sock doesn't nearly taste as good as a sausage ... Its player loses a sausage from the already collected stock and puts it in the **bowl**. Whoever has not got any sausages yet has been lucky: they don't have to return sausages. This also applies if there are two dogs on directly opposite squares.
 - **No dog is standing neither underneath a sock nor a sausage card.** That means it has failed to achieve its aim at jumping and doesn't get any sausage - also doesn't have to return any.
- **The bowl:** Your dog is a really lucky dog! You can take for him **all the sausages** that are in the bowl. A **sausage** from the provisions is then put into the bowl, **so that the bowl is never empty**.

Then the dice is passed on to the next player in a clockwise direction.

No sausages left in the provisions?
Who got the most?

End of the game:

The game ends, ...

... as soon as there are **no more sausages** next to the game board.
... as soon as there aren't enough sausages to provide two dogs that successfully snatched for sausage cards. In this case neither gets a sausage.

The player who could collect **most sausages**, wins the game.

To compare you can align the sausages in long chains. The player with the longest chain has won.

(Whoever wants, also can build up a tower, but be careful that no dog pinches a sausage)



récupérer des
saucisses

Jeu Habermas n° 4433

A moi la saucisse !

Un jeu de dé avec une corde à linge, pour **2 à 4 joueurs de 4 à 7 ans**.

Idée : Markus Nikisch

Illustration : Oliver Freudenreich

Durée d'une partie : env. 10 minutes

Des socquettes fraîchement lavées viennent d'être étendues sur la corde à linge. Mais ces socquettes n'intéressent pas du tout les chiens qui rôdent dans les parages : des saucisses fumées ont aussi été accrochées à la corde ! Quel chien va attraper le plus grand nombre de saucisses ?

Contenu :

4 chiens	1 carte-saucisse
2 poteaux	1 carte-socquette
1 corde à linge	1 écuelle
2 pinces à linge	1 dé à symboles
1 plateau de jeu	1 règle du jeu
9 saucisses en bois	

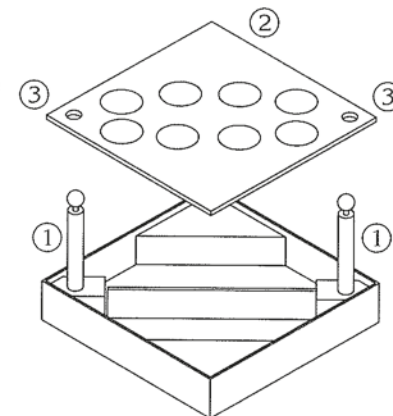
But du jeu :

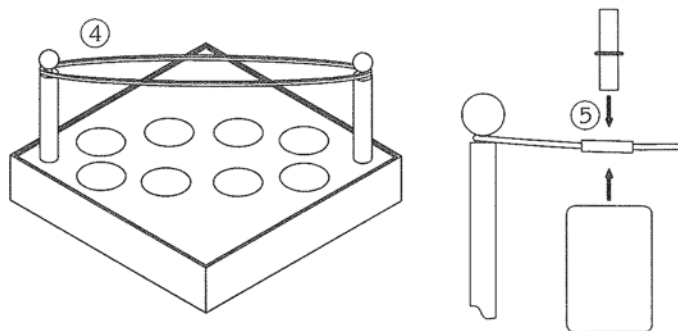
Le chien qui pourra attraper le plus possible de saucisses est le gagnant. Mais attention : celui qui attrape une socquette par inadvertance devra redonner une saucisse.

Préparatifs :

Sortir les accessoires de la boîte. Poser les deux **poteaux** (1) dans les coins opposés de la boîte.

Le **plateau de jeu** (2) a deux perforations (3) : il peut ainsi être emboîté par dessus les poteaux et posé sur la partie inférieure de la boîte.





tendre la corde à linge, attacher la carte-saucisse et la carte-socquette

Tendre la **corde élastique** (4) entre les deux poteaux. Les deux **embouts métalliques** (5) de la corde à linge doivent être placés chacun directement au-dessus d'une case. Attacher la **carte-socquette** sur l'un des embouts métalliques avec une pince à linge, sur l'autre embout attacher la **carte-saucisse**.

chiens sur cases au milieu

Ensuite, chaque joueur prend un **chien** et le pose sur l'une des quatre cases du milieu du plateau de jeu. Les **empreintes de pied** et les **flèches** dessinées sur le plateau de jeu indiquent le sens de déplacement. Celui qui le veut peut donner un nom à son chien.

poser la saucisse dans l'écuelle, lancer le dé

S'il y a moins de quatre joueurs, mettre les chiens en trop de côté. Mettre une **saucisse** dans l'écuelle. Poser l'**écuelle** à côté de la boîte. Préparer les autres saucisses et le dé.

Déroulement du jeu :

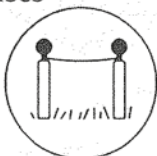
Le joueur qui a aidé en dernier ses parents à étendre du linge commence.

Quoi ? Personne n'a encore jamais aidé à étendre du linge ? Eh bien, il est temps de commencer !

Dans ce cas, c'est le joueur le plus jeune qui commence. Il prend le dé et le lance une fois.

Sur quoi le dé est-il tombé ?

avancer le chien d'une ou de deux cases



tirer sur la corde pour la déplacer d'une case

- **Un point ou deux points.**

Tu avances ton chien **d'une case ou de deux cases** dans le sens de la flèche suivant le nombre de points du dé.

Si la case sur laquelle tu vas atterrir est **occupée**, tu poses ton chien sur la première **case libre** située devant cette case.

- **La corde à linge.**

Tu fais **glisser la corde à linge**. Tire dessus avec précaution jusqu'à ce que la **carte-socquette** et la **carte-saucisse** aient avancé **d'une case**.



tous les chiens sautent en l'air

carte-saucisse = prendre 1 saucisse

carte-socquette = mettre 1 saucisse dans l'écuelle



prendre toutes les saucisses de l'écuelle, y remettre une saucisse de la réserve, joueur suivant

C'est à toi de choisir dans **quel sens** tu vas déplacer la corde à linge.

Il y a cependant une exception : si l'on ne peut plus tirer sur la corde à linge parce que la **carte-socquette** ou la **carte-saucisse** vient cogner contre un poteau, il faut alors la tirer dans l'autre sens.

- **Le chien.**

Les chiens de tous les joueurs se mettent à sauter et attrapent les cartes pendues juste au-dessus d'eux ou au-dessus de la case d'en face.

Maintenant, c'est le suspens : **chaque joueur regarde sous quelle carte se trouve son chien.**

- **Le chien est en dessous d'une carte-saucisse.**

Il est tout content et se met à aboyer car il a attrapé une délicieuse saucisse. Il prend une petite saucisse en bois dans la réserve.

S'il y a **deux chiens en face l'un de l'autre** ? **Tous les deux** ont le droit de prendre une **saucisse** dans la réserve.

- **Le chien est en dessous d'une carte-socquette.**

Il n'a pas attrapé le bon objet, car une socquette n'est pas aussi bonne qu'une saucisse.

Il perd une des saucisses qu'il avait déjà attrapée et la remet dans l'écuelle.

Celui qui n'avait pas de saucisse en réserve a de la chance : il n'en redonne aucune !

S'il y a **deux chiens l'un en face de l'autre**, ils ne devront pas non plus redonner de saucisse.

- **Le chien n'est ni en dessous d'une carte-saucisse ni en dessous d'une carte-socquette.**

Il a sauté à côté et ne prend pas de saucisse. Mais il ne doit pas non plus en redonner une.

- **L'écuelle**

Le chien a énormément de chance ! Il a le droit de prendre **toutes les saucisses** qui se trouvent alors dans l'**écuelle**. Tout de suite après, on remet une **saucisse** dans l'écuelle en la prenant dans la réserve.

L'écuelle n'est donc jamais vide.

Ensuite, le joueur passe le dé au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Plus de saucisses dans la réserve ?
Qui a le plus de saucisses ?

Fin du jeu :

Le jeu est terminé ...

... dès qu'il n'y a plus de saucisses à côté du plateau de jeu.
... dès que la réserve n'est plus suffisante, c'est-à-dire qu'on ne peut plus donner de saucisses à deux chiens qui en ont attrapé chacun une. Ces deux chiens ne récupèrent pas de saucisse.

Le joueur qui a pu récupérer le plus de saucisses gagne.
Pour comparer le nombre de saucisses, on peut aussi les mettre bout à bout. Le joueur qui a la plus grande chaîne de saucisses a gagné.

(Celui qui veut peut aussi essayer de faire une tour en empilant les saucisses les unes sur les autres, mais il devra faire attention que les autres chiens ne viennent pas lui voler de saucisses).



Worsthappen!

Een dobbelspel met waslijn voor 2 - 4 kinderen van 4 tot 7 jaar.

Spelidee: Markus Nikisch
Illustraties: Oliver Freudenreich
Speelduur: ca. 10 minuten

Aan de waslijn hangen pasgewassen sokken. Maar dat is niet de reden dat de honden in het rond lopen te snuffelen. Vlak ernaast hangen dampende vers gerookte worsten! Welke hond krijgt de meeste van die lekkere hapjes te pakken?

Spelinhoud:

- | | |
|-------------------|------------------------|
| 4 honden | 1 worstkaart |
| 2 palen | 1 sokkenkaart |
| 1 waslijn | 1 etensbak |
| 2 wasknijpers | 1 speciale dobbelsteen |
| 1 spelbord | 1 spelhandleiding |
| 9 houten worstjes | |

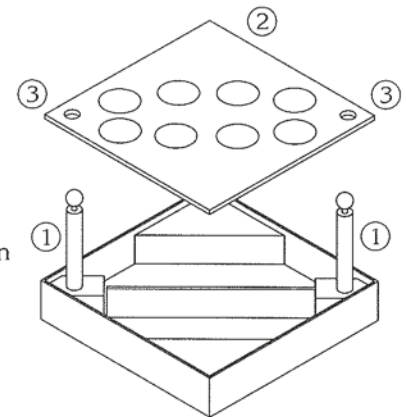
Doel van het spel:

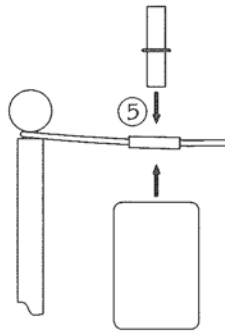
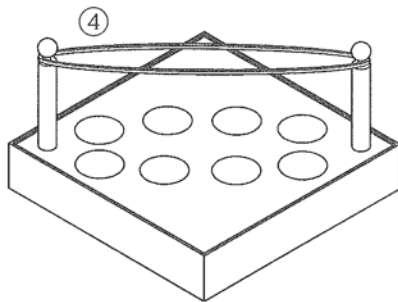
De hond die de meeste worstjes weg kan happen, heeft gewonnen. Maar opgepast: wie per ongeluk naar een sok hapt, moet wat van z'n lekkere buit afstaan.

Spelvoorbereiding:

Haal de onderdelen van het spel uit de doos. Zet beide palen (1) in de tegenover elkaar gelegen hoeken van de doos.

In het spelbord (2) zitten twee gaten (3). Zodoende kan het over de palen worden geschoven en in de bodem van de doos gelegd worden.



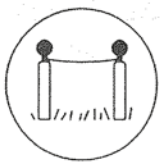


waslijn opspannen, worst- en sokkenkaart vastklemmen,

honden op middelste velden zetten

worst in etensbak leggen, 1 x gooien

hond één of twee velden naar voren



waslijn 1 veld verder trekken

Span de elastieken **waslijn** (4) tussen beide palen. De twee **metalen hulsjes** (5) van de waslijn moeten steeds precies boven een van de speelvelden hangen. Aan het ene hulsje wordt nu met een wasknijper de **sokkenkaart** vastgemaakt en aan het andere de **worstkaart**.

Vervolgens kiest elk kind een **hond** uit en stelt het op een van de vier middelste velden van het spelbord op. De **voetsporen** en de **pijlen** op het spelbord geven de richting aan waarin wordt gespeeld. Wie wil, kan z'n hond ook een naam geven.

Als er minder dan vier kinderen meedoen, worden de overgebleven honden niet gebruikt en apart gelegd.

In de **etensbak** komt één **worstje** te liggen en wordt naast de doos geplaatst.

De overige worstjes en de dobbelsteen worden klaargelegd.

Spelverloop:

Degene die als laatste zijn ouders heeft geholpen bij het ophangen van de was, mag beginnen. *Wat? Niemand heeft ze daar ooit bij geholpen? Nou, dan wordt het wel eens tijd!* Dan begint het jongste kind. Het pakt de dobbelsteen en gooit een keer.

Wat komt er bij de dobbelsteen boven te liggen?

- Een of twee ogen.

Je mag je eigen hond overeenkomstig het gegooide aantal ogen één of twee velden in de richting van de pijl vooruit zetten.

Is het veld waar je hond op terecht zou komen al bezet? Dan mag je je hond op het **eerstvolgende vrije veld** ervoor zetten.

- De waslijn.

Nu mag je de **waslijn bewegen**. Trek er voorzichtig net zo lang aan, tot de sokken- en worstkaart **precies één veld** verder zijn bewogen.

De **richting** waarin je trekt, mag je zelf beslissen.



alle honden springen

worstkaart = 1 worst pakken

sokkenkaart = 1 worst in etensbak doen



alle worsten uit de bak paken, een worst uit de voorraad erin doen, volgende kind

Hierbij is er een uitzondering: kan je de waslijn niet verdtrekken, omdat de worst- of sokkenkaart tegen de palen aanstoten? Dan moet je de waslijn de andere kant uit trekken.

- De hond.

De **honden van alle kinderen** springen omhoog en happen naar de kaarten die boven hun kop of boven het er juist tegenovergelegen veld aan de lijn hangen.

Nu wordt het spannend: **elk kind kijkt, onder welke kaart zijn eigen hond staat.**

- De eigen hond staat onder een worstkaart.

Hij springt en blaft vrolijk, want hij heeft het lekkere worstje te pakken gekregen! Het mag een houten worstje uit de voorraad pakken.

Staan er **twee honden op twee precies tegenover elkaar gelegen velden**? Dan mogen beide ieder een worstje uit de voorraad pakken.

- De eigen hond staat onder de sokkenkaart.

Hij heeft helaas niet het juiste voorwerp te pakken gekregen. Een sok is namelijk lang zo lekker niet als een worstje ... Hij verliest een worstje van zijn eigen, al eerder verzamelde worstvoorraad en legt het in de **etensbak**. Wie nog geen voorraad worst bezit, heeft geluk gehad: hij hoeft geen worstje af te geven.

Dat geldt ook wanneer er twee honden op twee precies tegenover elkaar gelegen velden staan.

- Staat de eigen hond noch onder de sokken-, noch onder de worstkaart? Hij is ernaast gesprongen en krijgt geen worstje, maar hoeft er echter ook niet eentje weg te leggen.

- De etensbak.

Je hond is een echte gelukshond! Hij mag **alle worstjes** pakken die al in de **etensbak** liggen. Direct erna wordt er een **worstje** uit de voorraad in de etensbak gelegd.

De etensbak is dus nooit leeg.

Daarna wordt de dobbelsteen klokgewijs aan het volgende kind doorgegeven.

Einde van het spel:

Het spel is afgelopen, ...

Geen worsten
meer in
voorraad?

Wie heeft de
meeste worsten?

... zodra er **geen enkel worstje** meer naast het spelbord ligt.

... zodra de voorraad niet voldoende is om twee honden, die met succes naar de worstkaart hebben gehapt, ieder met een worstje te belonen. Dan krijgt geen enkele hond een worstje.

Het kind dat de **meeste worstjes** heeft kunnen verzamelen, heeft gewonnen.

Om beter te kunnen vergelijken, kan iedereen ook een worstenketting van zijn eigen worsten leggen. Het kind dat de langste ketting kan uitleggen, heeft gewonnen.

(Wie dat wil, kan ook proberen om een toren te bouwen. Maar pas wel op dat geen enkele hond er met een worstje vandoor gaat.)

