

Spielanleitung

Instructions • Règle du jeu • Spelregels

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

Nr. 4417

Eierlei



HABA®

Habermaaß GmbH, 96475 Bad Rodach

TL 60992

Aufl. 2001/1

Copyright Habermaaß - Spiele Bad Rodach 2001

Eierlei

Zwei Würfelspielideen mit Osterhasen für 2 - 4 Kinder **ab 4 Jahren**.

Spielidee: Heinz Meister

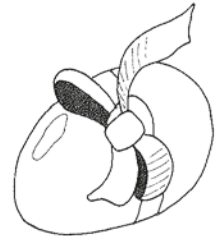
Grafik: Ales Vrtal

Spieldauer: 5 - 10 Minuten

Die Osterhasen haben viel zu tun! Ständig müssen Eier eingesammelt und ausgeliefert werden. Aber mit Würfelglück und etwas Taktik wird kein Ei vergessen.

Spielinhalt:

- 4 Hasen
- 1 Spielplan
- 24 Ostereier (in 4 Farben)
- 1 Würfel



Spielidee 1:

Häschen, hüpf!

Spielziel:

Welches Kind schafft es mit Würfelglück und etwas Taktik als Erstes, seine sechs Eier erfolgreich auszuliefern?

Spielvorbereitung:

Legt den **Spielplan** in die Mitte der Spielfläche und stellt die **Hasen** in beliebiger Reihenfolge auf die orangen Startfelder. Der Pfeil, welcher direkt nach den Startfeldern abgebildet

ist, zeigt euch, in welche Richtung die Hasen schauen und auch gleich laufen müssen.

Die Hasen sind die **gemeinsamen Spielfiguren**. Der Würfel bestimmt jeweils, wie viele Hasen bewegt werden.

Die **24 Ostereier** werden auf den Tisch gelegt, verdeckt und gemischt. Jedes Kind nimmt sich **6 Eier**, die es offen vor sich auf die Spielfläche legt.

Spielen weniger als vier Kinder, so kommen die überzähligen Eier zurück in die Schachtel.

Der **Würfel** wird bereitgelegt.

Spielablauf:

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn.

Wer hat zuletzt einen Hasen gestreichelt? Du darfst beginnen. Ihr könnt euch nicht einigen? Dann beginnt das jüngste Kind und **würfelt einmal**.

• Auf dem Würfel ist eine Augenzahl zu sehen?

Jetzt darfst du die Hasen hüpfen lassen: Es springt immer der letzte Hase in der Reihe über alle anderen Hasen hinweg. Er springt auf das erste freie Feld vor dem vordersten Hasen. Lasse für jeden Würfelpunkt einen Hasen von hinten nach vorne hüpfen.

• Auf dem Würfel ist ein Hase zu sehen?



Jetzt darfst du dir aussuchen, ob du einen, zwei oder drei Hasen jeweils von hinten nach vorne springen lassen möchtest.

Welche Farbe hat der Hase, der nach dem Hüpfen **ganz vorne** steht? Hast du ein Osterei vor dir liegen, das **die gleiche Farbe** hat?

Nein: Dein Zug ist beendet. Du gibst den Würfel an das nächste Kind weiter.

Ja: Sieh dir nun das Feld an, auf dem der vorderste Hase steht.

• Ist es ein normales Wegfeld?

Dann legst du das Ei in die Schachtel zurück. Du darfst allerdings immer nur ein Ei pro Runde zurücklegen, auch wenn du mehrere Eier dieser Farbe hast.

• Oder ist es ein Feld, auf dem ein als Geschenk verpacktes Osterei abgebildet ist?

Dann **verschenkst** du das Ei an ein **beliebiges anderes Kind**. Du darfst immer nur ein Ei pro Runde verschenken, auch wenn du mehrere Eier dieser Farbe hast. Du darfst kein zusätzliches Ei in die Schachtel legen.

Die Hasen hüpfen mehrere Runden über den Parcours. Die vier **Startfelder** haben im weiteren Spielverlauf dieselbe Bedeutung wie normale Wegfelder.

Spielende:

Das Spiel endet, sobald ein Kind sein **letztes Osterei** abgegeben hat und so das Spiel gewinnt.

Spielvariate für jüngere Kinder:

Die Spieldauer kann verkürzt werden: Die Hasen hüpfen dann nur eine Runde. Es gewinnt das Kind, das dann die wenigsten Eier hat.

Spielidee 2:

Häschen, hopp!

Spielziel:

Wer kann mit etwas Glück und Überlegung die meisten Ostereier sammeln?

Spielvorbereitung:

Die Hasen werden wie beim Grundspiel beschrieben auf den Spielplan gestellt.

Alle **Ostereier** werden gemischt und in drei gleich hohen Stapeln mit der farbigen Seite nach **oben** auf den Tisch gelegt.

Spielablauf:

Es wird gespielt wie im Grundspiel beschrieben.
Es gelten jedoch folgende Änderungen:

Nach dem **Würfeln** und **Ziehen** der Hasen kontrollierst du, ob auf einem der Kartenstapel ein Ei in der Farbe des vordersten Hasen liegt.

Nein: Dein Zug ist leider beendet. Gib den Würfel an das nächste Kind weiter.

Ja: Sieh dir nun das Feld an, auf dem der vorderste Hase steht.

- **Ist es ein normales Wegfeld?**

Dann darfst du dir das Ei nehmen. Liegen sogar **zwei**

oder **drei Eier** derselben Farbe oben auf den Stapeln, dann darfst du dir auch diese nehmen.

- **Oder ist es ein Feld, auf dem ein als Geschenk verpacktes Osterei abgebildet ist?**

Hast du ein farblich zum Hasen passendes Ei in deinem Vorrat?

Ja: Dieses verschenkst du an das Kind, das die wenigsten Eier vor sich liegen hat. Haben mehrere Kinder gleichwenig Eier, bekommt kein Kind ein Ei geschenkt. Das Kind muss sein Ei stattdessen in die Schachtel legen.

Nein: Wenn du kein Ei in der Farbe des vordersten Hasen hast, musst du kein Ei verschenken. Gib den Würfel anschließend an das nächste Kind weiter.

Spielende:

Das Spiel endet, sobald **ein** Eierstapel aufgebraucht ist.

Es gewinnt das Kind, das die **meisten** Eier vor sich liegen hat.

Haben mehrere Kinder gleich viele Eier? Dann gewinnt das Kind, das die meisten Eier einer Farbe vor sich liegen hat.

Hop, bunny, hop

Two ideas for dice games with Easter bunnies for 2 - 4 players **aged 4+**.

Author: Heinz Meister
Illustrations: Ales Vrtal
Length of the game: approx. 5 - 10 minutes

The Easter bunnies are very busy! Eggs continuously have to be collected and delivered. A bit of luck with the dice and some tactical thinking will prevent any eggs from being forgotten.

Contents:

- 4 bunnies
- 1 game board
- 24 Easter eggs (in 4 colours)
- 1 dice

1st game idea:

Bunny jump!

Aim of the game:

Who will be the first player, with a bit of luck with the dice and some tactical thinking, to deliver their six eggs.

Preparation:

Lay the **game board** out in the middle of the table and place the **bunnies** on the orange starting squares in any order you like.



The arrow in front of the starting squares indicates the direction in which the bunnies should look and are going to move.

The bunnies are **common game counters**. The dice determines how many bunnies are to be moved.

The **24 Easter eggs** are shuffled and spread over the table face down. Each player takes **6 eggs** and puts them face up in front of them on the table.

If there are less than 4 players, any eggs that are not needed are put back into the box.

Get the **dice** ready.

How to play:

Play in a clockwise direction.

Whoever has most recently stroked a bunny rabbit begins. If none of the players have stroked a rabbit, the youngest player starts and **throws the dice once**.

• There is/are dots on the dice?

Now you can make the bunnies jump. The last bunny in the row always jumps over the others and takes the first free square in front of the leading bunny. For each dot on the dice, one bunny can jump from the back to the front.

• There is a bunny on the dice?



Now you can choose if you want to make one, two or three bunnies jump from the back to the front.

What colour is the bunny that last jumped from the back to the front? Do you have an egg of the **same colour** in front of you?

No: Your move has finished and you pass the dice on to the next player.

Yes: Take a look at the square where this bunny stands.

- **If it is a simple square** you return the egg to the game box. You can only return one egg per round even if you have more than one egg of the colour in question.
- Or is it a square with the picture of an **Easter egg wrapped as a present?**

In this case you can **give** the egg to **any player you choose**. You can only give away one egg per round, even if you have more than one of that colour. You also can not return any other eggs into the game box this round.

The bunnies jump along the track for several rounds. During the following rounds, the four **starting squares** become simple squares.

End of the game:

The game ends as soon as any player has got rid of **all** their Easter eggs, thereby winning the game.

Game variant for smaller players:

To reduce the length of the game: The bunnies only jump one round. Then the player with the fewest eggs wins the game.

2nd game idea:

Bunny hop!

Aim of the game:

Who will collect most Easter eggs, with some luck and a bit of thought?

Preparation:

Place the bunnies on the game board, as in the first game. Shuffle the **eggs** and pile them, **face up** into three stacks of equal height.

How to play:

Proceed as in the first game but with the following changes:

After having **thrown the dice** and **moved the bunnies**, check to see if on top of the stacks there is an egg of the same colour as the first bunny in the row.

No: Your move has ended. Pass the dice on to the next player.

Yes: Look at the square where the first bunny stands.

- **Is it a simple square?**

You can take the egg. If there are **two or three eggs** of this colour on top of the piles, you can also take these.

- **Is it a square with an egg wrapped as a present?**

Is there an egg of the same colour as the bunny in your stock?

Yes: You give it away to the player with the fewest eggs in front of them. If there are more players with the fewest amount of eggs, nobody receives the egg as a present. You put it back in the box instead.

No: If you don't have an egg of the colour in question, you don't have to give away an egg. Pass the dice on to the next player.

End of the game:

The game ends as soon as **one** stack of eggs has been used up. The player with the **most** eggs **wins the game**.

If several players have the same number of eggs, then the player with the most eggs of the same colour wins the game.

Saute, petit lapin !

Deux suggestions de jeu avec un dé et des lapins de Pâques, pour **2 à 4 joueurs dès 4 ans**.

Idée : Heinz Meister

Illustration : Ales Vrtal

Durée d'une partie : 5 - 10 minutes

Les lapins de Pâques ont beaucoup à faire. Il faut qu'ils aillent sans relâche chercher des œufs et qu'ils les livrent. Mais avec un peu de chance et de tactique, aucun œuf ne sera oublié.

Contenu du jeu :

4 lapins

1 plateau de jeu

24 œufs de Pâques (de 4 couleurs différentes)

1 dé



Suggestion n° 1 :

Saute petit lapin !

But du jeu :

Lequel des joueurs va réussir, avec un peu de chance et de tactique, à livrer ses six œufs en premier ?

Préparatifs :

Poser le **plateau de jeu** au milieu des joueurs et poser les

lapins sur les cases de départ rouges dans n'importe quel ordre.

La flèche illustrée devant la dernière case de départ indique dans quelle direction les lapins doivent être posés et devront avancer.

Les lapins sont **communs à tous les joueurs**. Le dé détermine combien de lapins vont avancer.

Poser les **24 œufs de Pâques** sur la table, les retourner et les mélanger. Chacun des joueurs prend **6 œufs** qu'il pose devant lui en les retournant de manière à voir leur couleur.

S'il y a moins de quatre joueurs, les œufs en trop seront remis dans la boîte de jeu.

Préparer le dé.

Déroulement du jeu :

Jouer dans le sens des aiguilles d'une montre.

Qui a été le dernier à avoir caressé un lapin ? Tu commences. Si vous ne pouvez pas vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence en **lançant le dé une fois**.

- **Le dé est-il tombé sur un certain nombre de points ?**

Tu as alors le droit de faire avancer les lapins. Toujours prendre le dernier lapin de la rangée et le faire sauter par-dessus tous les autres. Il faut le faire sauter pour qu'il aille se placer sur la première case de libre située devant le lapin en tête. Pour chaque point du dé, fais avancer un lapin.

- **Le dé est tombé sur un lapin ?**



Tu as alors le droit de choisir si tu veux faire sauter un, deux ou trois lapins pour les faire avancer.

De quelle couleur est le lapin qui se trouve en tête après avoir sauté par dessus les autres ? Tu as un œuf de Pâques devant toi qui est **de la même couleur** ?

Non : tu t'arrêtes ici pour ce tour-là et passes le dé au joueur suivant.

Oui : observe bien la case sur laquelle se trouve le lapin.

- **Est-ce que c'est une case normale ?**

Tu remets alors l'œuf dans la boîte. Tu n'as le droit de remettre qu'un seul œuf par tour dans la boîte, même si tu en as plusieurs de cette couleur.

- **Est-ce que c'est une case sur laquelle il y a un œuf de Pâques emballé avec un ruban ?**

Tu donnes alors l'œuf à **n'importe quel autre joueur**. Tu ne peux donner qu'un seul œuf par tour, même si tu as plusieurs œufs de cette couleur. Tu n'as pas le droit de remettre d'œufs en plus dans la boîte.

Les lapins sautent de case en case pendant plusieurs tours. Les **quatre cases de départ** auront la même signification que les autres cases normales pendant les autres tours.

Fin de la partie :

La partie est terminée dès qu'un joueur a donné son **dernier** œuf de Pâques : il gagne la partie.

Variante pour enfants moins âgés :

Il est possible de raccourcir la durée du jeu : les lapins ne sautent que pendant un seul tour. Le gagnant est alors celui qui a le moins d'œufs.

Suggestion n° 2 :

Lapin de Pâques

But du jeu :

Qui va pouvoir récupérer le plus grand nombre d'œufs de Pâques, à condition d'avoir un peu de chance et un peu de réflexion ?

Préparatifs :

Poser les lapins sur le plateau de jeu comme décrit dans le jeu précédent.

Mélanger tous les **œufs de Pâques** et les répartir en trois tas de même hauteur, le côté en couleur étant tourné **vers le haut**.

Déroulement du jeu :

Jouer comme décrit dans le jeu précédent, mais faire bien attention aux changements ci-dessous :

Après avoir **lancé le dé** et **avancé les lapins**, tu regardes si sur l'un des tas de cartes il y a un œuf de la couleur du lapin placé en tête.

Non : c'est terminé pour toi pour ce tour. Donne le dé au joueur suivant.

Oui : observe bien la case sur laquelle le lapin en tête se trouve.

- **Est-ce que c'est une case normale ?**

Tu as le droit de prendre l'œuf. S'il y a **deux ou trois œufs** de la même couleur sur les tas de cartes, tu as aussi le droit de les prendre.

- **Est-ce que c'est une case sur laquelle il y a un œuf de Pâques emballé avec un ruban ?**

Est-ce que tu as un œuf de la même couleur que le lapin dans ta réserve d'œufs.

Oui : tu le donnes au joueur qui a le moins d'œufs devant lui. Si un ou plusieurs joueurs ont le même nombre d'œufs que le joueur qui en a le moins, personne n'aura l'œuf. Le joueur remet l'œuf dans la boîte.

Non : si tu n'as pas d'œuf de la même couleur que le lapin placé en tête, tu ne donnes pas d'œuf. Donne le dé au joueur suivant.

Fin de la partie :

La partie est terminée dès qu'un tas est vide.

Le **gagnant** est le joueur qui a le **plus d'œufs** devant lui.

Si plusieurs joueurs ont le même nombre d'œufs, le gagnant est celui qui aura le plus d'œufs d'une même couleur.

Haasje Hup!

Twee dobbelspelsuggesties met paashazen voor 2 - 4 kinderen vanaf 4 jaar.

Spelidee: Heinz Meister
Grafiek: Ales Vrtal
Speelduur: 5 - 10 minuten

De paashazen hebben het reuzendruk! Voortdurend moeten er eieren verzameld en bezorgd worden. Maar met een beetje geluk en beleid wordt er geen enkel ei vergeten.

Spelinhoud:

- 4 hazen
- 1 spelbord
- 24 paaseieren (in 4 kleuren)
- 1 dobbelsteen



Spelidee 1:

Haasje hup!

Doel van het spel:

Welk kind slaagt er in om met beleid en een beetje geluk bij het dobbelen als eerste zijn zes eieren met succes af te geven?

Spelvoorbereiding:

Leg het **spelbord** in het midden van het speeloppervlak en zet de **hazen** in willekeurige volgorde op de oranje

startvelden. De pijl, die direkt na de startvelden staat afgebeeld, geeft de richting aan waarin de hazen kijken en waarin ze zometeen zullen gaan lopen.

De hazen zijn **speelstukken** waarmee **gemeenschappelijk** wordt gespeeld. De dobbelsteen bepaalt steeds het aantal hazen dat wordt verzet.

De **24 paaseieren** worden blind op tafel gelegd en geschud. Elk kind pakt **6 eieren**, die het open voor zich op tafel neerlegt.

Doen er minder dan vier kinderen mee, dan gaan de overgebleven eieren terug in de doos.

De **dobbelsteen** wordt klaargelegd.

Spelverloop:

Er wordt kloksgewijs om beurten gespeeld.

Wie heeft er als laatste een haas geaaid? Jij mag beginnen. Kunnen jullie het niet eens worden? Dan begint het jongste kind en **gooit eenmaal** met de dobbelsteen.

• Vertoont de dobbelsteen een aantal ogen?

Nu mag je de hazen laten huppelen. De haas die achteraan de rij staat springt telkens over alle andere hazen heen. Hij springt naar het eerste vrije veld voor de voorste haas. Voor elk oog op de dobbelsteen laat je een haas van achter naar voren huppelen.

• Is op de dobbelsteen een haas boven komen liggen?



Nu mag je zelf bepalen of je een, twee of drie hazen van achter naar voren wil laten springen.

Wat is de kleur van de haas, die na het gehuppel helemaal **vooraan** staat? Heb jij een paasei van **dezelfde kleur** voor je liggen?

Nee: jouw beurt is voorbij. Je geeft de dobbelsteen door aan het volgende kind.

Ja: bekijk nu het veld waarop de voorste haas staat.

- **Is het een gewoon veld?**

Dan leg je het ei terug in de doos. Je mag echter per ronde slechts een ei terugleggen; ook wanneer je meerdere eieren van de betreffende kleur hebt.

- **Of is het een veld waarop een als cadeau verpakt ei staat afgebeeld?**

Dan geef je het ei **ten geschenke** aan een **ander kind naar keuze**. Je mag per ronde altijd maar een ei cadeau geven, ook in het geval dat je meerdere eieren van deze kleur hebt. Je mag geen extra ei in de doos terugleggen.

De hazen huppelen verschillende ronden over het parcours. De **vier startvelden** hebben gedurende het verdere spel dezelfde betekenis als een gewoon veld.

Einde van het spel:

Het spel is voorbij, zodra een kind zijn **laatste** paasei heeft afgegeven en zo het spel heeft gewonnen.

Spelvariant voor kleinere kinderen:

De speelduur kan worden verkort: de hazen huppelen dan slechts een ronde. Het kind dat dan de minste eieren heeft, heeft gewonnen.

Spelidee 2:

Hopla haasje!

Doel van het spel:

Wie kan met overleg en een beetje geluk de meeste paaseieren verzamelen?

Spelvoorbereiding:

De hazen worden net als bij het basisspel op het spelbord geplaatst.

Alle **paaseieren** worden geschud en op drie even hoge stapels met de gekleurde zijde **naar boven** op tafel gelegd.

Spelverloop:

Het spel verloopt net zoals bij het basisspel. Er gelden evenwel de volgende wijzigingen:

Nadat je de **dobbelsteen** hebt **gegooid** en de **hazen** hebt **verzet**, kijk je of op een van de stapels kaarten een ei ligt dat dezelfde kleur heeft als de voorste haas.

Nee: je beurt is helaas voorbij. Geef de dobbelsteen door aan het volgende kind

Ja: bekijk vervolgens het veld, waarop de voorste haas staat.

- **Is dit een normaal veld?**

Dan mag je het ei pakken. Liggen er maar liefst **twee of**

zelfs drie eieren van dezelfde kleur boven op de stapels, dan mag je deze allemaal pakken.

- **Of is het een veld waar een ei in cadeauverpakking staat afgebeeld?**

Heb je een ei in voorraad van dezelfde kleur als de haas?

Ja: dat geef je dan cadeau aan het kind dat de minste eieren voor zich heeft liggen. Zijn er meerdere kinderen met het minste aantal eieren, krijgt niemand een ei cadeau. In plaats daarvan leg je het ei in de doos.

Nee: als je geen enkel ei van dezelfde kleur als de voorste haas hebt, hoeft je geen ei cadeau te doen. Geef de dobbelsteen vervolgens door aan het volgende kind.

Einde van het spel:

Het spel is voorbij, zodra een van de stapels eieren is opgebruikt.

Het kind dat de **meeste** eieren van een bepaalde kleur voor zich heeft liggen, heeft **gewonnen**.