

Dancing Eggs • La danse des oeufs • Eierdans

Eiertanz⁴⁴⁴⁸



HABA[®]

Habermaaß-Spiel Nr. 4448

Eiertanz!

Ein springfideles Eierspiel für 2 – 4 Spieler von 5 – 99 Jahren.

Spielidee: Roberto Fraga

Illustration: Martina Leykamm

Spielinhalt:

1 Holzei, 9 Springeier aus Gummi, 1 roter Aktionswürfel, 1 Wohin-mit-dem-Ei-Würfel, 1 Spielanleitung

Spielziel:

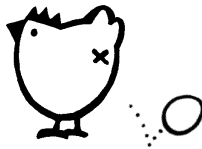
Wer schafft es, die meisten Eier zu schnappen und somit viele Punkte zu ergattern?

Das ist gar nicht so einfach, denn die Eier hüpfen wild umher und wechseln immer wieder den Besitzer ... und sobald jemand eines seiner Eier fallen lässt, ist das Spiel schon zu Ende.

Spielvorbereitung:

Legt die **beiden Würfel** bereit. Stellt die Schachtel mit den **10 Eiern** auf den Tisch. Die Tischmitte sollte jedoch frei bleiben: Dort werden gleich die Eier umherspringen.

Achtung, zerbrechlich! Den Springeiern selbst kann zwar nichts passieren. Ihr solltet vor Spielbeginn jedoch alle zerbrechlichen Gegenstände vom Tisch räumen.



Verwendung des Titels „Eiertanz“ mit freundlicher Genehmigung von Karin und Reinhold Wittig, Perlhuhn Verlag.

Hey, was macht das Holzei im Spiel?

Es hat sich ein wertvolles Holzei unter die Springeier gemischt! Am Ende zählt es zwei Punkte, die Springeier nur jeweils einen Punkt: Deshalb ist es bei Eierdieben besonders beliebt.

Spielablauf:

Wer am höchsten springen kann, darf beginnen und einmal mit dem roten Aktionswürfel würfeln.

Welches Symbol zeigt der rote Aktionswürfel?



Die EierlegerEi

Du hast großes Hühnerglück. Rufe: „Pook, pook, pook!“, und nimm dir ein Ei aus der Schachtel.



Die EierspringerEi

Nimm ein **Gummi-Ei** aus der Eierschachtel. Halte es in etwa 1/2 Meter Höhe über die Tischmitte und lasse es fallen. Alle anderen Spieler müssen jetzt versuchen, das Ei zu fangen. Wer es als Erstes geschnappt hat, darf es behalten.

Vorsicht: Das **Holzei** darf hier nicht benutzt werden!



Die SchnapperEi

Alle Spieler versuchen, den roten Würfel so schnell wie möglich zu schnappen.

Wer es schafft, darf sich ein Ei aus der Schachtel nehmen.

Achtung, Eierklau!

Kannst du zu irgendeinem Zeitpunkt kein Ei mehr aus der Schachtel nehmen, sorgt der große Eierklau dafür, dass **diese und auch jede andere Aktion** trotzdem durchgeführt werden kann.

Sage, von welchem deiner Mitspieler du ein Ei möchtest, und nimm es dir. Er muss es ohne Murren herausrücken. Hat der ausgewählte Mitspieler mehrere Eier, darfst du bestimmen, welches er dir geben soll.



Der Eieranzug

Jetzt geht es rund! Alle müssen aufstehen und so schnell wie möglich um den Tisch herumlaufen.

Der Spieler, der **zuerst wieder auf seinem Platz** sitzt, bekommt ein Ei aus der Schachtel.



Die große SchreierEi

Es ist Zeit, die Nachbarn zu wecken! Wer zuerst laut „Kikerikiiii!“ ruft, darf sich ein Ei aus der Schachtel nehmen. Sind mehrere Spieler gleich schnell, bekommt keiner ein Ei.



Die große SchweigerEi

Schaut genau hin: Dieses Symbol sieht der „großen SchreierEi“ sehr ähnlich. Hier darf jedoch kein Pieps zu hören sein. Wer jetzt „Kikerikiiii!“ ruft, muss eines seiner Eier zurück in die Schachtel legen. Natürlich nur, wenn er bereits eines hat.

Wohin jetzt mit dem ergatterten Ei?

Die gesammelten Eier darf man nicht einfach vor sich auf den Tisch legen. **Immer** wenn man ein Ei bekommt, würfelt man mit dem **Wohin-mit-dem Ei-Würfel**.

Das gewürfelte Symbol zeigt an, wohin man das Ei klemmen muss:



... unter das Kinn



... unter eine der beiden Achseln,



... zwischen die Knie



... in eine der beiden Armeugen



... oder zwischen Schulter und Wange.



Wer dieses Symbol würfelt, darf sich aussuchen, an welche der genannten Stellen er das Ei klemmen möchte.

Wichtig:

- **Steckt am erwürfelten Ort bereits ein Ei?** Dann darf der Spieler selbst entscheiden, ob er das zweite Ei an diese oder eine andere der genannten Stellen klemmt.
- **Es ist verboten**, ein Ei unter die Kleidung zu stecken oder andere Hilfsmittel zu benutzen.

Spielende:

Das Spiel endet sofort, wenn einer der Spieler eines oder mehrere seiner festgeklemmten Eier fallen lässt.

Alle anderen Spieler bekommen für jedes ihrer Eier einen Punkt. Das Holzei zählt zwei Punkte.

Wer nun die **meisten Punkte** zählen kann, gewinnt die Eierschlacht.

Wilde WürfelEi!

Im Spiel muss viel gewürfelt und schnell reagiert werden. Trotzdem müsst ihr vorsichtig sein! Denn wer den **Würfel vom Tisch fallen lässt oder ihn herunterschubst**, muss diesen selber, ohne Hilfe wieder aufheben.

Probiert es ruhig aus: Es ist wirklich nicht einfach, sich nach dem heruntergefallenen Würfel zu bücken, wenn ein Ei zwischen den Knien oder unter dem Kinn klemmt ...

Habermaaß game nr. 4448

Dancing eggs

A boisterous bouncing game with eggs for **2 to 4 players** aged **5 to 99**.

Author: Roberto Fraga

Illustrations: Martina Leykamm

Contents:

1 wooden egg, 9 bouncing rubber eggs, 1 red action dice, 1 "where to place the egg" dice, 1 set of game instructions

Aim of the game:

Who will be able to pinch the most eggs and collect lots of points? It won't be so easy as the eggs are bouncing boisterously about and continuously change their owner ... and also, as soon as somebody drops one of their eggs, the game is over.

Preparation:

Get **both dice** ready. Place the box with the **10 eggs** on the table. Keep the center of the table clear: the eggs will be bouncing about there.

Beware, fragile! Nothing will happen to the bouncing eggs themselves, but you should clear the table of any other fragile objects before starting to play.

Hey, what's the wooden egg doing in the game?

A precious wooden egg has mingled with the bouncing eggs! It will score two points at the end, while the bouncing eggs only score one point: therefore it's very popular with egg thieves.

How to play:

Whoever jumps highest may start and throw the red action dice.

What symbol appears on the red action dice?



Laying an Egg

You've got lots of hen luck. Shout: "cluck, cluck, cluuck!" and take an egg from the box.



Egg bouncing

Take a **rubber egg** from the box. Hold it about half a meter above the center of the table and let it drop. The other players try to catch the egg. Whoever catches it first, keeps it.

Watch out: The **wooden egg** can't be used for this!



Egg pinching

All players try to catch the red dice as quickly as possible. Whoever catches it, may take an egg from the box.

Watch out, egg stealing!

If during the game no further eggs can be taken from the box, thanks to the "egg stealing" symbol this **and any other action** can nevertheless be carried out.

You announce from which of the players you want an egg and take it. This player has to give it to you, without grumbling. If the player you choose has various eggs then you can decide which one they should give you.



The egg dance

Now things start to move! Everybody stands up and runs around the table as quickly as they can.

The player who **gets back to their place first** gets the egg from the box.



The big shout

It's time to wake up the neighbours! Whoever shouts first "cock-a-doodle-doo!" takes an egg from the box. If various players are equally quick, no one gets an egg.



The big hush

Look closely: this symbol looks very like the "big shouting", but not a single sound may be emitted. Whoever shouts here "cock-a-doodle-doo", has to return one of their eggs to the box, only, of course, if they have already got one.

Where to place the egg?

The eggs collected are not simply placed in front of oneself on the table.

Whenever you get an egg you roll the **dice** which determines "**where to place the egg**".

The symbol shows where one has to position the egg:



... underneath the chin



... under one of the armpits



... between the knees



... inside one's elbow



... between shoulder and cheek.



Whoever rolls this symbol can choose one of the options where to put the egg.

Important:

- **Do you already have an egg in the spot shown on the dice?**
The player can choose for themselves if they want to jam the second egg in the same or another location.
- **It is not allowed** to stick an egg underneath clothing or use any other means.

End of the game:

The game ends as soon as one of the players lets one or more of their **positioned eggs drop**.

The other players score one point for each of their eggs. The wooden egg scores two points.

Whoever scores the **most points**, wins the egg battle.

Wild dice rolling!

This game involves a lot of dice rolling and requires quick reactions. Nevertheless you have to be careful! Whoever lets the **dice drop or pushes it from the table** has to pick it up by themselves and without help.

Try it: it really is not so easy to stoop to pick up a dice with an egg jammed between your knees or underneath your chin ...

Jeu Habermas n° 4448

La danse des œufs

Un jeu avec des œufs sauteurs, pour 2 à 4 joueurs de 5 à 99 ans.

Idée : Roberto Fraga

Illustration: Martina Leykamm

Contenu :

1 œuf en bois, 9 œufs sauteurs en caoutchouc, 1 dé d'activités de couleur rouge, 1 dé qui indique où coincer l'œuf, 1 règle du jeu

But du jeu :

Qui va réussir à récupérer le plus possible d'œufs et aura ainsi le plus grand nombre de points ?

Cela ne va pas être facile, car ce sont des œufs sauteurs qui n'arrêteront pas de passer de mains en mains ... et si l'on fait tomber l'un de ses œufs par terre, la partie est alors finie.

Préparatifs :

Préparer les **deux dés**. Poser la boîte avec les **10 œufs** au milieu de la table. Vérifier qu'il n'y ait rien d'autre sur la table, car c'est là qu'on va les faire rebondir.

Attention à la casse ! Les œufs sauteurs ne pourront pas se casser, mais avant de commencer à jouer, il est recommandé d'enlever tous les objets fragiles posés aux alentours.

EH ! Qu'est-ce que l'œuf en bois vient faire là ?

Un œuf en bois, qui rapportera des points, est venu se mélanger aux œufs sauteurs ! A la fin de la partie, il comptera deux points alors que les œufs sauteurs ne comptent qu'un seul point. Il est donc particulièrement convoité par les voleurs d'œufs !

Déroulement de la partie :

Celui qui sautera le plus haut a le droit de commencer. Il lance une fois le dé d'activités.

Sur quel symbole le dé rouge est-il tombé ?



L'œuf pondu

Tu as de la chance, tu dis : « cot, cot, codec ! » et tu prends un œuf dans la boîte.



L'œuf sauteur

Prends un œuf en plastique dans la boîte. Tiens-le à peu près à 50 cm au-dessus de la table et lâche-le au milieu de la table. Les autres joueurs doivent alors essayer d'attraper l'œuf. Celui qui l'aura attrapé en premier a le droit de le garder.

Attention : on n'a pas le droit de faire sauter l'œuf en bois !



L'œuf voleur

Tous les joueurs essaient de récupérer le dé rouge le plus vite possible. Celui qui le récupère a le droit de prendre un œuf dans la boîte.

Attention, vol d'œufs !

Si au cours de la partie, tu ne peux plus prendre d'œufs dans la boîte, il sera permis d'en voler un à un autre joueur pour pouvoir continuer les activités.

Annonce le nom du joueur que tu veux voler et prends-lui un œuf. Il devra te le donner sans rien dire. Si le joueur a plusieurs œufs, tu as le droit de choisir celui que tu veux.



L'œuf baladeur

Attention, maintenant il va y avoir du remue-ménage ! Tous doivent se mettre debout et courir autour de la table. Le joueur qui sera le premier assis à nouveau à sa place prend un œuf dans la boîte.



L'œuf crieur

C'est l'heure de réveiller les voisins ! Celui qui criera : « Cocorico » le premier a le droit de prendre un œuf dans la boîte. Si plusieurs joueurs ont crié aussi fort les uns que les autres, personne ne prend d'œuf.



L'œuf muet

Regarde bien : ce symbole ressemble beaucoup à l'œuf crieur. Mais ici, il faudra rester muet. Celui qui criera « Cocorico » devra remettre un de ses œufs dans la boîte (bien sûr, seulement s'il en a déjà !).

Que faire avec l'œuf récupéré ?

Quand on vient de récupérer un œuf, on ne le laisse pas tout simplement devant soi. **A chaque fois**, il faut lancer le **dé qui indique où coincer l'œuf**.

Le symbole sur lequel le dé est tombé indique où coincer l'œuf :



... sous le menton



... sous l'une des deux aisselles



... entre les genoux



... dans le creux d'un des deux bras



... ou entre la joue et l'épaule.



Celui qui a le symbole ci-contre a le droit de choisir lui-même un des endroits ci-dessus où il va coincer son œuf.

N.B. :

- Si le joueur a déjà un œuf de coincé à l'endroit sur lequel le dé vient de tomber, il a le droit de décider s'il va coincer l'autre œuf au même endroit ou bien à l'un des autres endroits ci-dessus.
- On n'a pas le droit de mettre l'œuf en-dessous de ses vêtements ou d'utiliser une aide quelconque.

Fin de la partie :

La partie est terminée lorsque l'un des joueurs **fait tomber un ou plusieurs de ses œufs coincés**.

Les autres joueurs comptent un point par œuf. L'œuf en bois compte deux points.

Celui qui aura le **plus de points** gagne la danse d'œufs.

Diabes de dé !

Pendant le jeu, il faudra souvent lancer le dé et réagir très vite. Il faudra quand même rester très prudent, car celui qui fera **tomber le dé par terre** devra le ramasser tout seul sans aide.

Faites un essai : ce n'est vraiment pas facile de se baisser quand on a un œuf de coincé entre les genoux ou sous le menton ...

Habermäß-spiel Nr. 4448

Eierdans!

Een springlevend eierspel voor 2 – 4 spelers van 5 – 99 jaar.

Spelidee: Roberto Fraga

Illustraties: Martina Leykamm

Spelinhoud:

1 houten ei, 9 rubberen springeieren, 1 rode actie-dobbelsteen, 1 waar-moet-het-ei-heen-dobbelsteen, spelregels

Doel van het spel:

Wie slaagt er in om de meeste eieren te pakken te krijgen en daarmee een heleboel punten te verzamelen?

Dat is helemaal niet zo gemakkelijk, want de eieren springen wild in het rond en veranderen telkens opnieuw van eigenaar ... en wanneer iemand een van z'n eieren laat vallen, is het spel alweer afgelopen.

Spelvoorbereiding:

Leg de **beide dobbelstenen** klaar. Zet de doos met de **10 eieren** op tafel. Het midden van de tafel moet echter leeg blijven. Daar gaan de eieren zo dadelijk in het rond springen.

Opgelet, breekbaar! Met de springeieren zelf kan er niets gebeuren. Voordat er met het spel begonnen wordt, moeten echter alle breekbare voorwerpen van tafel worden genomen.

Hé, wat doet het houten ei in dit spel?

Er heeft zich een waardevol houten ei tussen de springeieren verstopt! Aan het eind telt het voor twee punten, terwijl de springeieren maar één punt waard zijn. Daarom is het onder eierdieven heel erg geliefd!

Spelverloop:

Degene die het hoogste springen kan, mag beginnen en één keer met de rode actiedobbelsteen gooien.

Welke afbeelding komt er bij de rode actiedobbelsteen boven te liggen?



Het eierlegger-ei

Jij hebt een boel kippengeluk. Roep: „tok, tok tòòòk!“ en pak een ei uit de doos.



Het eierspringer-ei

Pak een **rubberen ei** uit de eierdoos. Houd het ongeveer 1/2 meter boven het midden van de tafel en laat het vallen. Alle andere spelers moeten nu proberen om het ei te vangen. Wie het als eerste te pakken heeft, mag het houden.

Voorzichtig: het **houten ei** mag hier niet worden gebruikt!



Het hapsnap-ei

Alle spelers proberen om de rode dobbelsteen zo snel mogelijk te pakken te krijgen.

Wie het lukt, mag een ei uit de doos pakken.

Opgelet, eiergappen!

Kan je op een bepaald moment geen ei meer uit de doos pakken, dan zorgt het grote eiergappen ervoor, dat deze **en ook elke ander handeling** toch kan worden uitgevoerd.

Zeg van welke medespeler je een ei wilt hebben en pak het beet. Hij moet het zonder morren afstaan. Als de uitgekozen medespeler meerdere eieren heeft, mag je zelf bepalen, welk hij aan jou moet geven.



De eierdans

Nu gaat het in de rondte! Iedereen moet opstaan en zo snel mogelijk rondom de tafel lopen.

De speler die als **eerst weer op zijn plaats** zit, krijgt een ei uit de doos.



Het grote kakel-ei

Het is tijd om de burens te wekken! Wie als eerste luidop „kukelekuuuu!“ roept, mag een ei uit de doos pakken. Als meerdere spelers even snel zijn, dan krijgt niemand een ei.



Het grote zwijg-ei

Let goed op, want deze afbeelding lijkt heel erg op het „grote kakel-ei“. Hier mag echter geen kikk worden gegeven. Wie nu „kukeleku!“ roept, moet een van z'n eieren terug in de doos leggen. Uiteraard alleen, wanneer hij er al eentje heeft.

Wat te doen met het op de kop getikte ei?

De verzamelde eieren mogen niet gewoon op tafel voor de speler worden gelegd. **Telkens** wanneer men een ei ontvangt, wordt met de **waar-moet-het-ei-heen-dobbelsteen** gegooid.

De gegooide afbeelding geeft aan, waar het ei moet worden vastgeklemd:



... onder de kin



... onder een van beide oksels



... tussen de knie



... in een van beide ellebogen



... of tussen schouder en wang.



Degene die deze afbeelding gooit, mag zelf kiezen op welke van de genoemde plekken hij het ei zou willen klemmen.

Belangrijk:

- **Zit er al een ei op de gegooide plek?** Dan mag de speler zelf beslissen of hij het tweede ei op deze of een andere van de genoemde plekken klemt.
- **Het is verboden** om een ei onder de kleren te steken of andere hulpmiddelen te gebruiken.

Einde van het spel:

Het spel is afgelopen op het moment dat een van de spelers één of meerdere van zijn **vastgeklemd eieren laat vallen**.

Alle andere spelers krijgen voor ieder van hun eieren een punt. Het houten ei telt voor twee punten.

Degene die de **meeste punten** heeft, heeft de eierslag gewonnen.

Wild dobbeleieren!

Tijdens het spel moet er veel gedobbeld en snel gereageerd worden. Desondanks moeten jullie voorzichtig zijn! Want degene die de **dobbelsteen van tafel laat vallen of hem eronder gooit**, moet hem zelf en zonder hulp weer oprapen.

Probeer het rustig uit: het is echt niet zo eenvoudig om zich, naar de beneden gevallen dobbelsteen, omlaag te buigen, als er een ei tussen je knieën of onder je kin zit geklemd ...

Anschrift aufbewahren! Retain address!
Adresse à conserver! Adres bewaren!

Habermaaß GmbH
August-Grosch-Str. 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany

www.haba.de

Made in Germany