Schwarzer Peter - Schaf & Co.

JUNIOR

Ein lustig-freches Kartenspiel
für 2-4 Glückspilze ab 3 Jahren.

Autorin: Miriam Koser
Illustration: Gabriela Silveira
Redaktion: Patrick Tonn

Spieldauer: 5-10 Minuten

Spielinhalt

18 Glückskarten, 18 Pechschaf-Karten,
1 Spielanleitung

Vierblattklee oder mürrisches Pechschaf? Hier ist ein glückliches Händchen gefragt! Schaffst du es, am Gesicht deiner Mitspieler zu erkennen, ob du ihnen gerade eine gute Karte aus der Hand ziehst? Aber Vorsicht! Vielleicht tun sie auch nur so und wollen dich ein bisschen in die Irre führen.
Wer am Schluss die meisten Glückskarten gesammelt hat, gewinnt!

Spielvorbereitung

Mischt alle Karten und gebt jedem Kind zwei Karten verdeckt auf die Hand. Wer ist der größte Glückspilz unter euch? Du bekommst am Anfang drei Karten. Die restlichen Karten kommen als verdeckter Nachziehstapel in die Tischmitte.

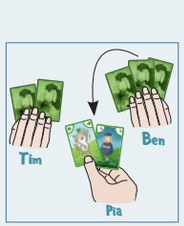
Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Das Kind links neben dem größten Glückspilz beginnt. Ein Spielzug besteht immer aus drei Punkten:

- **Eine Karte vom rechten Nachbarn ziehen:**
  Ziehe eine Karte aus der Hand deines rechten Nachbarn. Jetzt hast du drei Karten auf der Hand.
- **Karte(n) ablegen:**
  Hast du auf deiner Hand mindestens eine Glückskarte mit vierblättrigem Kleeblatt?
  - **Ja?** Prima! Du darfst eine Glückskarte offen vor dich legen. Deine abgelegten Glückskarten werden dort im Laufe des Spiels gestapelt.
  - **Nein?** Oje! Lege alle drei Pechschaf-Karten aus deiner Hand auf einen offenen Ablagestapel neben dem Nachziehstapel.
- **Karte(n) nachziehen:**
  Ziehe jetzt so viele Karten vom Nachziehstapel (eine oder drei), bis du drei Karten auf der Hand hast.

Danach ist das nächste Kind an der Reihe.

Beispiel:
Tim, Ben und Pia haben schon ein paar Runden gespielt. Pia ist an der Reihe: Zuerst zieht sie eine Karte von Ben. Danach darf sie eine Glückskarte ablegen, denn sie hat eine Karte mit Kleeblatt auf der Hand. Sie zieht eine Karte vom Nachziehstapel nach und ihr Zug ist zu Ende. Jetzt ist Tim dran und zieht zuerst eine Karte von Pia.





Spielende

Wenn alle Karten vom Nachziehstapel aufgebraucht sind und deshalb keine Karte mehr genommen werden kann, endet das Spiel. Legt nun alle eure übrigen Pechschaf-Karten auf den Ablagestapel und eure Glückskarten auf den Glückskartenstapel vor euch. Jeder legt nun seine gesammelten Glückskarten in eine Reihe. Wer die längste Reihe hat, war diesmal der größte Glückspilz und gewinnt das Spiel! Bei Gleichstand gibt es wohl mehrere Glückspilze unter euch.

Pass the Buck - Sheep & Friends

JUNIOR

A funny and crazy card game
for 2-4 lucky ducks ages 3 and up.

Game Designer: Miriam Koser
Illustrator: Gabriela Silveira
Game Developer: Patrick Tonn

Playtime: 5-10 minutes

Contents

18 lucky cards with four-leaf clovers,
18 unlucky cards with sheep, 1 rulebook

Will you be a lucky four-leaf clover or the one left holding the buck? This game is all about luck! Can you guess from your opponent's faces if you're picking a good card from their hand? But be careful! Maybe they're pretending and tricking you into choosing the unlucky card.
The person with the most lucky cards at the end wins the game!

Game Setup

Start by shuffling the cards and give each player two cards face-down. Who is the luckiest player in the game? You are given three cards at the start. Place the remaining cards face-down in a draw pile in the center of the table.

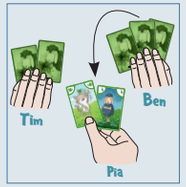
How to Play

Take turns playing in a clockwise direction. The player to the left of the luckiest player starts. Each turn consists of three steps:

- **Choose a card from the player on your right:** Blindly pull a card from the hand of the player on your right. You now have three cards in your hand.
- **Reveal a lucky card:**
  Do you have at least one lucky card showing a four-leaf clover?
  - **Yes?** That's great! You may place one lucky card face-up on the table in front of you. Place your lucky cards in a stack here during the course of the game.
  - **No?** What a pity! Place all three unlucky cards (with sheep) from your hand on a face-up discard pile next to the draw pile.
- **Draw a card/cards:**
  Draw as many cards from the draw pile (one or three) you need until you have three cards in your hand.

Then the next players takes their turn.

Example:
Tim, Ben and Pia have already played a few rounds. It's now Pia's turn. She starts by choosing a card from Ben's hand. She can then reveal one lucky card in front of her, because she has one card with a four-leaf clover on it. She then draws a card from the draw pile, finishing her turn.
Now it's Tim's turn and he starts by picking a card from Pia.





End of the Game

The game ends once all the cards have been taken from the draw pile so there are no more cards left on the pile. Now place all your remaining unlucky cards onto the discard pile and your lucky cards on the lucky card pile in front of you. Each player now places the lucky cards they have collected in a row. Whoever has the longest row is the luckiest player and wins the game! In the event of a tie, there are several lucky winners.

Le mistigri - Mouton & Co

JUNIOR

Un jeu de cartes rigolo et espiègle
pour 2 à 4 chanceux à partir de 3 ans.

Auteure : Miriam Koser
Illustration : Gabriela Silveira
Rédaction : Patrick Tonn

Durée du jeu : 5 à 10 minutes

Contenu du jeu

18 cartes « chance », 18 cartes « mouton de malheur », 1 règle du jeu

Un trèfle à quatre feuilles ou un mouton de malheur grognon ? Espérons que la chance vous sourit ! Parviendras-tu à deviner si tu tires une bonne carte dans la main des autres joueurs rien qu'en regardant leur visage ? Mais attention ! Peut-être bluffent-ils pour t'induire légèrement en erreur.
Celui qui réunit le plus grand nombre de cartes « chance » remporte la partie !

Préparation du jeu

Mélangez toutes les cartes et distribuez deux cartes faces cachées à chaque enfant qui les prend en main. Qui est le plus chanceux d'entre vous ? Tu prends trois cartes pour commencer. Le reste des cartes forme la pioche face cachée au milieu de la table.

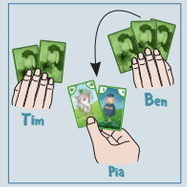
Déroulement du jeu

Le jeu se joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. L'enfant à la gauche du plus chanceux commence. Un tour comprend toujours trois étapes :

- **Tirer une carte dans la main du joueur voisin :** tire une carte dans la main de ton voisin de droite. Tu as alors trois cartes en main.
- **Poser une ou des cartes :**
  as-tu en main au moins une carte « chance » avec un trèfle à quatre feuilles ?
  - **Oui ?** Chouette ! Tu peux poser une carte chance face visible devant toi. Les cartes « chance » que tu poses au cours de la partie sont empilées dessus.
  - **Non ?** Oh là là ! Pose les trois cartes « mouton de malheur » que tu as en main dans la pile de défausse face visible à côté de la pioche.
- **Tirer une ou des cartes :**
  Tire maintenant des cartes dans la pioche (une ou trois) jusqu'à ce que tu en aies jusqu'à trois en main.

Puis, c'est au tour de l'enfant suivant.

Exemple :
Tim, Ben et Paula ont déjà joué quelques manches. C'est au tour de Paula : elle commence par tirer une carte chez Ben. Ensuite, elle peut poser une carte « chance », car elle a une carte avec un trèfle en main. Elle tire une carte de la pioche, puis son tour est terminé. C'est maintenant au tour de Tim, qui tire une carte chez Paula.





Fin de la partie

Une fois que la pioche est épuisée, on ne peut plus prendre de carte et la partie s'achève. Posez alors toutes vos cartes « mouton de malheur » restantes dans la défausse et vos cartes « chance » dans votre pile de cartes « chance » devant vous. Ensuite, chacun forme une rangée avec toutes ses cartes « chance ». Celui qui forme la plus longue rangée a été le plus chanceux cette fois-ci et remporte la partie ! En cas d'égalité, il y a plusieurs chanceux parmi vous.

Art. Nr.: 306134 1/21

HABA Sales GmbH & Co. KG · August-Grosch-Straße 28 - 38 · 96476 Bad Rodach, Germany **www.haba.de**

306134_Anl_Schwarzer_Peter.indd 1 16.12.20 11:44

Kaartje trek

JUNIOR

- Schaap en co.

Een vrolijk en onverschrokken kaartspel voor 2-4 geluksvogels vanaf 3 jaar.

Auteur: Miriam Koser
Illustraties: Gabriela Silveira
Redactie: Patrick Tonn

Duur van het spel: 5-10 minuten

Spelinhoud

18 gelukskaarten, 18 pechschaapkaarten, 1 handleiding

Klavertjevier of mopperig pechschaap? Hier heb je een gelukkige hand nodig. Kun jij aan het gezicht van je medespeler zien of je een goede kaart uit zijn of haar hand trekt? Maar pas op! Misschien doet hij of zij wel net alsof om jou te misleiden.

Wie aan het einde de meeste gelukskaarten heeft verzameld, wint het spel.

Spelvoorbereiding

Schud alle kaarten en geef elke speler twee kaarten in de hand zonder de afbeelding te laten zien. Wie van jullie is de grootste geluksvogel? Die krijgt bij het begin drie kaarten. De overige kaarten worden met de afbeelding naar beneden op een afneemstapel in het midden van de tafel gelegd.

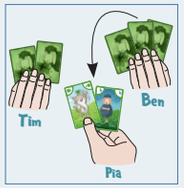
Spelverloop

Jullie spelen om de beurt, met de wijzers van de klok mee. De speler links naast de grote geluksvogel mag beginnen. Een beurt bestaat altijd uit drie handelingen:

- **Een kaart trekken van de persoon rechts:** Trek een kaart uit de hand van de persoon die rechts naast je zit. Je hebt nu drie kaarten in je hand.
- **Kaart(en) afleggen:** Heb je minimaal één gelukskaart met een klavertjevier erop in je hand?
  - **Ja?** Prima! Je mag één gelukskaart met de afbeelding zichtbaar naar boven voor je neerleggen. Je weggelegde gelukskaarten worden in de loop van het spel daar opgestapeld.
  - **Nee?** O nee! Leg alle drie pechschaapkaarten die je in je hand hebt, met de afbeeldingen naar boven op een aflegstapel naast de afneemstapel.
- **Kaart(en) natrekken:** Trek nu net zoveel kaarten van de afneemstapel (één of drie) tot je maximaal drie kaarten in je hand hebt.

Nu is de volgende speler aan de beurt.

Voorbeeld:
Tim, Ben en Pia hebben al een paar ronden gespeeld. Pia is aan de beurt. Eerst trekt ze een kaart van Ben. Daarna mag ze een gelukskaart wegleggen, want ze heeft een kaart met een klavertjevier in de hand. Ze trekt een kaart van de afneemstapel en haar beurt is over.
Nu is Tim aan de beurt en die neemt een kaart van Pia.





Einde van het spel

Wanneer alle kaarten van de afneemstapel opgebruikt zijn en er dus geen kaarten meer genomen kunnen worden, is het spel ten einde. Leg nu alle resterende pechschaapkaarten op de aflegstapel en jullie gelukskaarten op de stapel met gelukskaarten voor je. Iedereen legt nu zijn of haar verzamelde gelukskaarten op een rij. Wie de langste rij heeft, was deze keer de grootste geluksvogel en wint het spel! Bij gelijke stand zijn er blijkbaar meerdere geluksvogels.

La mona

JUNIOR

- Ovejas y compañía

Un alegre y descarado juego de cartas para 2-4 jugadores con suerte a partir de 3 años.

Autora: Miriam Koser
Ilustración: Gabriela Silveira
Redacción: Patrick Tonn

Duración de la partida: 5-10 minutos

Contenido del juego

18 cartas de la suerte, 18 cartas de la mala suerte, 1 instrucciones del juego

¿Trébol de cuatro hojas u oveja gruñona? ¡Aquí hace falta una mano afortunada! ¿Serás capaz de averiguar por la expresión facial de tu compañero de juego si le acabas de robar una buena carta? Pero, ¡cuidado! Igual intenta despistarte.

Gana quien reúna más cartas de la suerte.

Preparación del juego

Mezclad todas las cartas y repartid dos boca abajo a cada jugador para que las sostengan. ¿Quién es el suertudo aquí? Para empezar, recibes tres cartas. El resto de las cartas se dejarán boca abajo en el centro de la mesa, en una pila para robar.

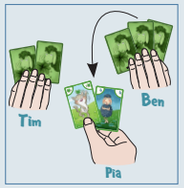
Desarrollo del juego

Se juega por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Empieza quien esté a la izquierda del mayor suertudo. Cada turno consta siempre de tres fases:

- **Se roba una carta del jugador de tu derecha:** Roba una carta de las que tiene en la mano el jugador de tu derecha. Ahora tienes tres cartas en la mano.
- **Se tira una carta (o varias):** ¿Tienes en la mano como mínimo una carta de la suerte con un trébol de cuatro hojas?
  - **¿Sí?** ¡Genial! Puedes dejar una carta de la suerte boca arriba delante tuyo. Ahí apilarás tus cartas de la suerte durante el transcurso de la partida.
  - **¿No?** ¡Vaya! Coloca las tres cartas de la mala suerte que tienes en la mano en una pila de descarte con las cartas boca arriba, junto a la pila para robar.
- **Se roba una carta (o varias):** Roba ahora cartas (una o tres) de la pila para robar, hasta que tengas tres cartas en la mano.

A continuación, es el turno del siguiente jugador.

Ejemplo:
Tim, Ben y Pía ya han jugado algunas rondas. Es el turno de Pía: primero roba una carta a Ben. A continuación, puede dejar una carta de la suerte, porque tenía una carta con un trébol de cuatro hojas en la mano. Roba una carta de la pila para robar, y así acaba su turno.
Ahora le toca a Tim, que empieza robando una carta a Pía.





Finalización del juego

La partida acaba cuando se han robado todas las cartas de la pila para robar, por lo que no pueden robarse más. Dejad ahora todas vuestras cartas de la mala suerte sobrantes en la pila de descarte, y vuestras cartas de la suerte en la pila de cartas de la suerte delante vuestro. Ahora, cada uno coloca en una fila las cartas de la suerte que ha reunido. Quien tenga la fila más larga será el mayor suertudo esta vez y habrá ganado la partida. En caso de empate, habrá varios suertudos.

Scaricabarile

JUNIOR

- Pecore nere e quadrifogli

Un gioco di carte divertente e sbarazzino, per 2-4 fortunelli a partire da 3 anni.

Autrice: Miriam Koser
Illustrazioni: Gabriela Silveira
Testo: Patrick Tonn

Durata del gioco: 5 - 10 minuti

Dotazione del gioco

18 carte della fortuna, 18 carte della pecora sfortunata, 1 istruzioni di gioco

Quadrifoglio o pecora sfortunata e scontrosa? Qui ci vuole una mano fortunata! Riesci a capire dall'espressione degli altri giocatori se puoi rubare loro una buona carta? Attenzione però: magari stanno solo bluffando per indurti in errore.

Vince chi alla fine ha raccolto il maggior numero di carte della fortuna!

Preparazione del gioco

Mescolate tutte le carte e date a ogni bambino due carte coperte. Il più fortunato tra voi all'inizio riceve tre carte. Con quelle rimaste formate un mazzo di pesca coperto, che mettete al centro del tavolo.

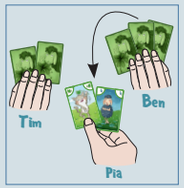
Svolgimento del gioco

Giocate a turno in senso orario. Il bambino a sinistra di quello più fortunato inizia. Ogni turno di gioco si svolge in tre fasi:

- **Pescare una carta dal vicino di destra:** Pesca una carta dalle mani del vicino che si trova alla tua destra. Ora hai in mano tre carte.
- **Scartare la/e carta/e:** Hai in mano almeno una carta della fortuna con il quadrifoglio?
  - **Sì?** Ottimo! Puoi mettere una carta della fortuna scoperta davanti a te. Nel corso del gioco forma un mazzo con le tue carte della fortuna scartate.
  - **No ?** Mannaggia! Metti tutte e tre le carte della pecora sfortunata sul mazzo degli scarti, accanto al mazzo di pesca.
- **Pescare la/e carta/e:** Ora pesca dal mazzo di pesca tante carte (una o tre) finché non ne hai tre in mano.

Il turno passa quindi al giocatore successivo.

Esempio:
Tim, Ben e Pia hanno già giocato un po' di giri. Ora è il turno di Pia: innanzitutto pesca una carta da Ben. Poi può scartare una carta della fortuna, perché in mano ha una carta con il quadrifoglio. Pesca poi una carta dal mazzo di pesca e il suo turno finisce.
Ora tocca a Tim, che pesca subito una carta da Pia.





Fine del gioco

Il gioco termina quando le carte del mazzo di pesca sono esaurite e, pertanto, non è più possibile pescarne. Mettete poi tutte le rimanenti carte della pecora sfortunata sul mazzo degli scarti e le rimanenti carte della fortuna davanti a voi, sui mazzi delle carte della fortuna. Ognuno forma poi una fila con le carte della fortuna che ha raccolto. Chi ha la fila più lunga vince il gioco e viene decretato così il più fortunato! In caso di pareggio, tra di voi ci sono più fortunelli.

Art. Nr.: 306134 1/21

HABA Sales GmbH & Co. KG · August-Grosch-Straße 28 - 38 · 96476 Bad Rodach, Germany **www.haba.de**

306134_Anl_Schwarzer_Peter.indd 2

16.12.20 11:44