

***Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.***

***Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.***

***Ce rêve est devenu réalité.***

***Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).***

***L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme \*\*\* pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***

**ESCALE À JEUX**

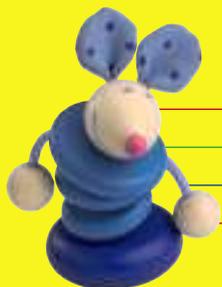


# Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs

Uitvinders voor kinderen



*Baby & Kleinkind  
Infant Toys*

*Jouets premier âge*

*Baby & kleuter*

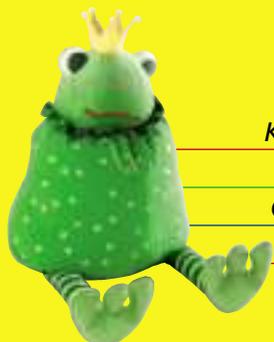


*Geschenke  
Gifts*

*Cadeaux  
Geschenken*



*Kinderschmuck  
Children's jewelry  
Bijoux d'enfants  
Kindersieraden*



*Kinderzimmer  
Children's room  
Chambre d'enfant  
Kinderkamers*



 **Kinder begreifen spielend die Welt.** HABA begleitet sie dabei mit Spielen und Spielzeug, das ihre Neugier weckt, mit fantasievollen Möbeln, Accessoires zum Wohlfühlen, Schmuck, Geschenken und vielem mehr. Denn kleine Entdecker brauchen große Ideen.

 **Children learn about the world through play.** HABA makes it easy for them with games and toys which arouse curiosity, with imaginative furniture, delightful accessories, jewelry, gifts and much more. HABA encourages big ideas for our diminutive explorers.

 **Les enfants apprennent à comprendre le monde en jouant.** HABA les accompagne sur ce chemin en leur offrant des jeux et des jouets qui éveillent leur curiosité, des meubles pleins d'imagination, des accessoires pour se sentir à l'aise, des bijoux, des cadeaux et bien plus encore. Car les petits explorateurs ont besoin de grandes idées!

 **Kinderen begrijpen de wereld spelenderwijs.** HABA begeleidt hen hierbij met spellen en speelgoed dat nieuwsgierig maakt, fantasievolle meubels, knusse accessoires, sieraden, geschenken en nog veel meer. Want kleine ontdekkers hebben grote ideeën nodig.

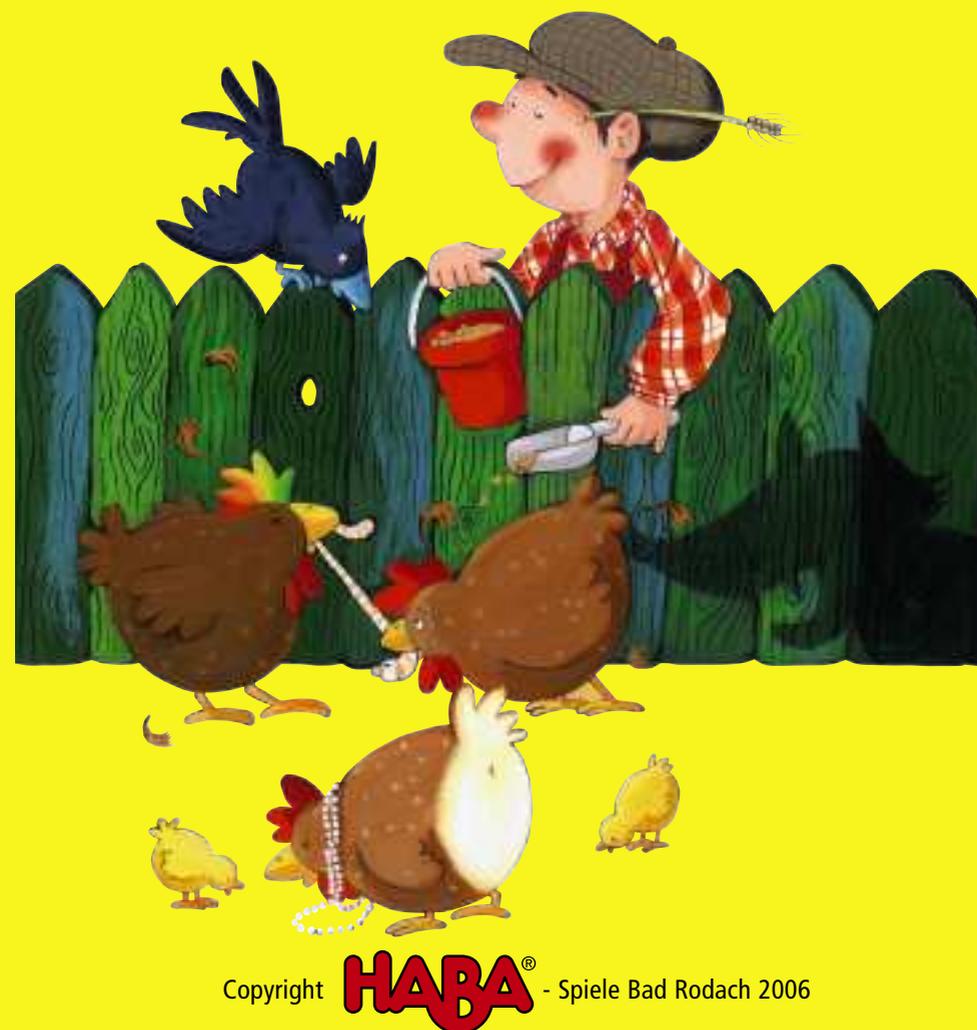


Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels

4233

# Zoff im Hühnerhof

Chicken Squabble • Gare au renard ! • Hoenderhof op stellen



1/06

TL 65955

**HABA**<sup>®</sup>

Habermaaß GmbH • August-Grosch-Straße 28 - 38  
96476 Bad Rodach, Germany • www.haba.de

Copyright **HABA**<sup>®</sup> - Spiele Bad Rodach 2006

collect grain/s

### Collecting grains:

- If you move across squares with grains on them, you can collect and keep them together with the provisions on your chicken card.
- If your grain lands on a square occupied by a chicken, the player of this chicken gets the grain.

Then it's the turn of the next player.

### The fox appears:

As Rose Raven reaches the blue line on the fence the fox appears behind the fence. One by one all the chickens quickly have to get back to the coop.

The same rules apply as above.

The chickens, though, have to rush and have no time to collect grains. The feathers are of no importance on their way back home.



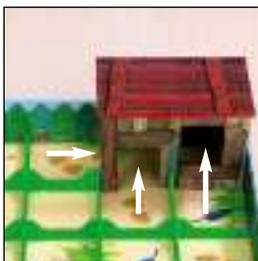
*the fox appears =  
all chickens back to  
coop*

*don't collect any  
more grains*

### How do the chickens get inside the coop?

Your chicken can run through the front or side door or flutter through the window.

As you reach the coop, any remaining flowers are not used.



*chicken in coop*

### Important:

If a player, on their way back to the coop, is left without grains, their chicken is placed in the coop, where they wait for the others.

## End of the game

The game ends when the last chicken reaches the coop. The player with the most grains on their chicken card wins the game.

If various players have the same amount of grains the player whose chicken reached the coop first, wins the game.

*chicken in coop  
= end of the game,  
most grains = winner*

Jeu Habermab n° 4233

# Gare au renard !

Un jeu d'adresse où il faut faire voler des grains, avec basse-cour en 3D.

Pour 2 à 4 joueurs de 4 à 99 ans.



**Idée :**

Marco Teubner

**Illustration :**

Sabine Kraushaar

**Durée de la partie :**

env. 20 minutes

De très bonne heure, le fermier Ferdinand va à la basse-cour pour donner à manger à ses poules. Elles veulent toutes attraper le plus possible de grains de blé que Ferdinand leur lance par dessus la barrière. En jactant à tue-tête et en courant dans tous les sens, elles se jettent sur les délicieux grains sans se douter qu'un renard est en train de s'approcher de la barrière.

Heureusement que le corbeau l'a remarqué : il sautille sur la barrière en suivant le renard afin d'avertir ses amies. Quand le renard arrive au coin de la barrière, les poules sont déjà en route vers le poulailler !

## Contenu

- 1 fond de boîte  
(= basse-cour avec poulailler et une figurine coulissante corbeau-renard)
- 1 fermier
- 4 poules
- 45 grains
- 4 cartes de poules
- 1 règle du jeu

*recupérer le plus de grain possible*

## But du jeu

Celui qui arrivera au poulailler en ayant le plus grand nombre de grains gagne la partie.

### Conseil :

Avant de commencer à jouer, entraînez-vous à lancer les grains avec le fermier Ferdinand.

Poser la basse-cour au milieu de la table et préparer les grains. Chacun prend Ferdinand à tour de rôle et le pose devant lui de manière à ce que la pelle soit tournée vers lui. Poser un grain dans le creux formé dans la pelle. Tenir les pieds du fermier et appuyer sur la pelle avec un doigt.



Lorsqu'on relâche la pelle, le grain se met à voler. Essayer de le faire voler de manière à ce qu'il atterrisse d'abord dans la basse-cour, puis dans une certaine case.

## Préparatifs

Poser la basse-cour (= fond de la boîte) au milieu de la table. Chaque joueur choisit une poule, prend la carte de poule de la couleur correspondante et pose les deux devant lui. Les poules sont posées sur le toit du poulailler.



Chaque joueur prend dix grains qu'il pose en tas sur sa carte de poule. Mettre un grain sur chacune des cinq cases où il y a un ver de dessiné. Les vers n'auront plus d'importance dans la suite du jeu.

Poser le corbeau sur le trait rouge marqué entre les deux premières lattes de la barrière.

Préparer Ferdinand le fermier.

S'il y a moins de quatre joueurs, remettre les accessoires en trop dans le couvercle de la boîte.

*basse-cour au milieu de la table, poules sur le toit du poulailler*

*distribuer les grains*

*poser le corbeau sur le trait rouge de la barrière*

## Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui criera le plus fort « cocorico » commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence. Prends un grain dans ton tas et, avec l'aide du fermier, lance-le dans la basse-cour à partir de n'importe quel endroit. S'il n'atterrit pas dans une case de la basse-cour, tu le reprends et le lances encore une fois.

*lancer un grain dans la basse-cour à l'aide du fermier*

*la poule reste où elle est*

*la poule reste où elle est + déplacer le corbeau*

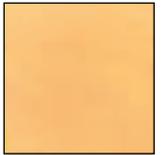
*avancer la poule*

*avancer la poule + déplacer le corbeau*

### Où le grain a-t-il atterri ?

#### • Dans une case vide ?

Ta poule reste où elle est.



#### • Dans une case avec une plume ?

Ta poule reste où elle est. Avance le corbeau d'une latte.



#### • Dans une case avec une ou plusieurs fleurs ?

Tu as le droit d'avancer ta poule du nombre de cases correspondant au nombre de fleurs.



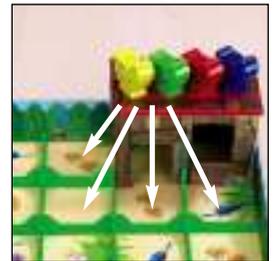
#### • Dans une case avec une ou plusieurs fleurs et avec une plume ?

Avance d'abord ta poule du nombre de cases correspondant au nombre de fleurs. Ensuite avance le corbeau d'une latte.



### Règles importantes à suivre :

- Au premier tour, on pourra choisir l'une des quatre cases placées directement à côté du poulailler comme case de départ.
- Après, tu auras le droit d'avancer ta poule dans les quatre directions mais pas en diagonale.
- En avançant ta poule, tu peux changer de direction.
- Les cases sur lesquelles il y a une autre poule comptent aussi, mais ta poule ne doit jamais atterrir dans une case où il y a déjà une autre poule.



*recupérer des grains*

### Récupérer des grains :

- Si, en avançant ta poule, tu passes par des cases où il y a des grains, tu as le droit de les récupérer et de les mettre dans ton tas.
- Si ton grain atterrit dans une case où il y a une poule, le joueur qui a cette poule prend le grain.

C'est alors au tour du joueur suivant.

### Le renard fait son apparition :

Quand le corbeau arrive sur le trait bleu dessiné sur la rangée de lattes, le renard fait son apparition derrière la barrière. Les poules doivent alors vite rentrer au poulailler chacune à leur tour.

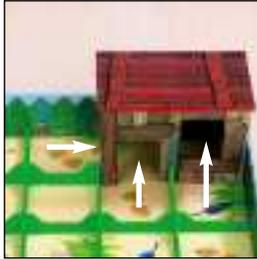
On joue ici en suivant les mêmes règles que celles indiquées plus haut.

Mais les poules sont tellement pressées qu'elles n'ont maintenant plus le temps de récupérer de grains. Les plumes ne comptent donc plus sur le chemin du retour.



### Comment les poules rentrent-elles au poulailler ?

Tu peux rentrer dans le poulailler en passant par la porte de devant et la petite porte de côté ou, si tu voles, en passant par la fenêtre. Quand tu arrives au poulailler, les fleurs en trop sont des points perdus.



### N.B. :

Si un joueur n'a plus de grains en revenant au poulailler, sa poule rentre tout de suite au poulailler. Elle y attend les autres.

## Fin de la partie

La partie est finie lorsque la dernière poule est dans le poulailler.

Le gagnant est celui qui aura le plus de grains sur sa carte.

Si plusieurs joueurs ont le même nombre de grains, le gagnant est celui dont la poule sera arrivée en premier au poulailler.

*le renard apparaît = toutes les poules rentrent au poulailler*

*ne plus récupérer de grains*

*poules dans le poulailler*

*toutes les poules sont au poulailler = fin de la partie, le plus grand nombre de points = gagnant*

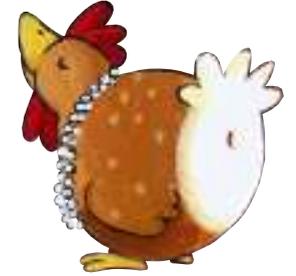
Habermaas-spiel Nr. 4233

# Hoenderhof op stellen

Een behendigheidsspel met vliegende graankorrels en 3-D hoenderhof.

Voor 2 - 4 spelers van 4 - 99 jaar.

**Spelidee:** Marco Teubner  
**Illustraties:** Sabine Kraushaar  
**Speelduur:** ca. 20 minuten



's Morgens vroeg voert boer Bertus zijn kippen. Iedere kip probeert zoveel mogelijk van de graankorrels die Bertus over de schutting gooit, te pakken te krijgen. Luid kakelend rennen ze op de lekkernijen af, zonder te merken dat achter de schutting een vos rondsluip. Maar gelukkig heeft Rietje Raaf hem wel in de gaten. Slimme Rietje springt op de schutting achter de vos aan om haar vrienden te waarschuwen. Wanneer de vos om de hoek van de schutting kijkt, zijn de kippen al lang op weg naar de veilige kippenren!

## Spelinhoud

- 1 hoenderhof (= bodem v/d doos met kippenren en verschuifbare raaf-/vosfiguur)
- 1 boer
- 4 kippen
- 45 graankorrels
- 4 kippenkaarten spelregels