

Mit Mist und Tücke



Spielregel | Rules | Règles | Spelregels | Oyun kuralları

& friends
HUCH!
HUCH!



Mit Mist und Tücke

Ein schwungvolles Spiel für 2 bis 4 Spieler ab 5 Jahren

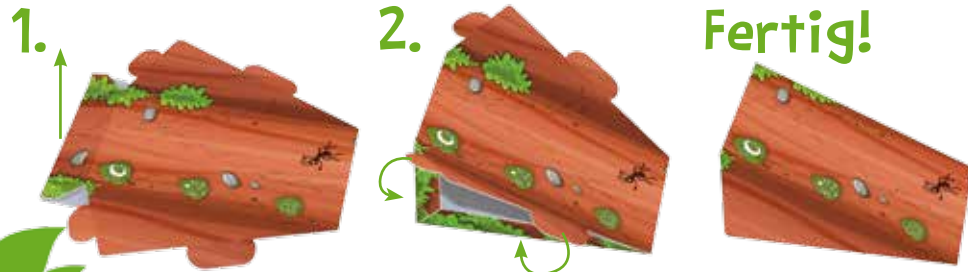
Die Mistkäfer sammeln Futter für ihre Kinder. Fleißig rollen sie ihre Mistkugeln durch den ganzen Wald und den Hügel hinauf. Puh, ganz schön anstrengend! Gut, dass die lieben Kleinen unten im Tal auf der anderen Seite warten. So genügt ein kleiner Schubs, und die Kugel rollt von ganz allein hinunter zu den Höhlen. Doch wer versteckt sich da im Gebüsch? Der freche Igel Donnerfix will beim Kugelspaß mitmischen! Schon rollt er sich zusammen und kullert mit Schwung den Abhang hinunter. Da fliegen die schönen Mistkugeln in alle Richtungen davon. Wer schafft es als Erster, alle seine Kugeln sicher nach Hause zu bringen und die Höhlen mit Futter zu füllen?

Inhalt



So baut ihr die Rampen auf

1. Rückwand aufrichten.
2. Seitenteile und Laschen entlang der Falzkanten knicken und Laschen in die dafür vorgesehenen Schlitzte schieben - fertig!



Spielziel

Wer von euch zuerst durch geschicktes Rollen der Kugeln die Höhlen im Waldboden mit seinen drei Waldbodenchips füllt, gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung

Löst vor dem ersten Spiel vorsichtig die Waldbodenchips aus dem Waldboden. Sortiert sie nach den Farben auf ihrer Rückseite. Die Waldbodenchips mit der dunkelbraunen Rückseite benötigt ihr im Spiel nicht; ihr könnt sie aber als Reservechips aufbewahren.

Jeder wählt eine Rampe und nimmt sich 3 Waldbodenchips, 1 Mistvorrat und 3 Mistkugeln in der passenden Farbe. Legt die Mistkugeln in eurem Mistvorrat vor euch ab.

Achtung: Wenn ihr nur zu zweit spielt, erhält jeder 4 statt nur 3 Mistkugeln.

Spielt nach Möglichkeit auf einem Tisch mit glatter Oberfläche oder einem ebenen Fußboden.

Legt den Waldboden für alle gut erreichbar in die Tischmitte bzw. auf den Boden und stellt eure Rampen alle im gleichen Abstand davon auf (ca. 2 Rampenlängen entfernt).

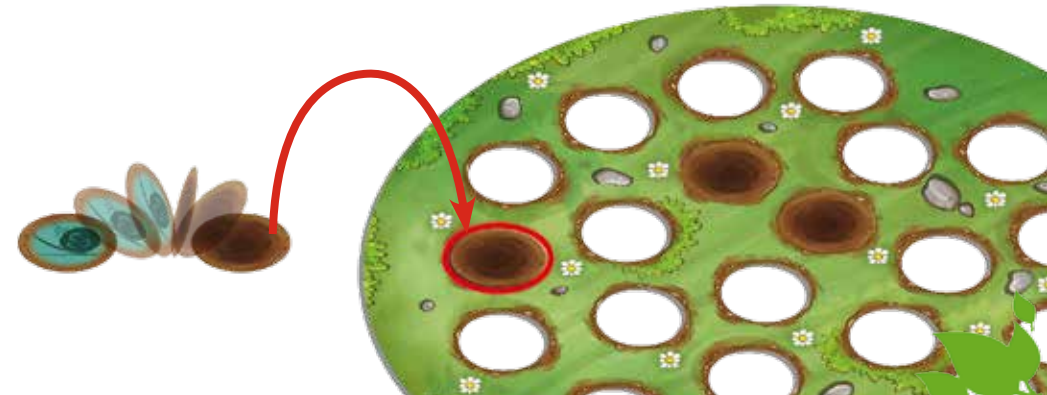
Die Igelkugel legt ihr so in Griffweite, dass sie nicht zwischen Rampen und Waldboden im Weg liegt.

Wer sich von euch am besten zu einer Kugel zusammenrollen kann, beginnt das Spiel.

Spielablauf

Lasst der Reihe nach im Uhrzeigersinn je eine Mistkugel von einer beliebigen Stelle eurer Rampe auf den Waldboden rollen und versucht, damit die Höhlen des Waldbodens zu treffen. Bleibt eure Mistkugel jedoch außerhalb des Waldbodens liegen, nehmt ihr sie wieder zurück in eurem Mistvorrat. In beiden Fällen ist nun der nächste von euch an der Reihe.

Gelingt es einem von euch im Laufe des Spiels, dass alle seine Mistkugeln in Höhlen des Waldbodens liegen, nimmt er seine Mistkugeln zurück in seinen Mistvorrat. Dann dreht er einen seiner Waldbodenchips auf die Waldboden-seite und schließt damit eine beliebige freie Höhle im Waldboden.



Die Sonderfunktionen der Waldbodenchips:

Wenn ihr eine Höhle im Waldboden schließt, dürft ihr dazu einen eurer drei Waldbodenchips wählen. Jeder davon erlaubt euch eine Zusatzaktion, die ihr sofort ausführt:



- sofort noch eine eigene Mistkugel rollen lassen



- sofort die Igelkugel rollen lassen



- eine beliebige auf dem Waldboden liegende Mistkugel an ihren Besitzer zurückgeben

Liegt eine eurer Mistkugeln zwar auf dem Waldboden, aber noch nicht in einer Höhle, zählt sie natürlich nicht. Das heißt, ihr dürft keine Höhle im Waldboden mit einem Waldbodenchip schließen, auch wenn die anderen Mistkugeln bereits in Höhlen des Waldbodens liegen. In diesem Fall nehmt ihr, wenn ihr wieder am Zug seid, die noch nicht in einer Höhle liegende Mistkugel vom Waldboden und rollt sie wie gewohnt von der Rampe. Oder ihr versucht, diese Mistkugel mit der Igelkugel in eine Höhle zu stoßen.

Achtung: Die Rampen sind steil, so dass die Kugeln viel Schwung haben.

Gerade zu Anfang ist es sinnvoll, dass ihr eure Mistkugel weiter unten auf der Rampe starten lasst. Dadurch schießt sie (hoffentlich auch) nicht über das Ziel hinaus. Die Tiersymbole auf den Rampen zeigen an, von wo aus die Mistkugeln eher schwungvoll (Igel), nicht ganz so schnell (Käfer) oder eher langsam (Schnecke) ins Tal rollen.

Die Igelkugel



Wenn ihr an der Reihe seid und schon **mindestens eine eurer eigenen Mistkugeln** in einer Höhle auf dem Waldboden liegt, dürft ihr euch entscheiden, ob ihr entweder eine weitere eigene Mistkugel oder die Igelkugel rollen lassen wollt.

Entscheidet ihr euch für die Igelkugel, könnt ihr in dieser Runde keine eigene Mistkugel von eurer Rampe rollen lassen. Dafür habt ihr die Möglichkeit, fremde Mistkugeln vom Waldboden zu schubsen.

Startet dazu die Igelkugel am besten ganz oben auf eurer Rampe und zielt auf die fremden Kugeln. Alle Mistkugeln, die durch die Igelkugel vom Waldboden heruntergeschubst werden, legen die jeweiligen Besitzer wieder in ihren Mistvorrat. Ist eine eurer eigenen Mistkugeln darunter, müsst ihr sie ebenfalls in euren eigenen Mistvorrat legen. Legt anschließend die Igelkugel wieder griffbereit auf den Tisch.

Achtung: Ihr dürft die Igelkugel nur dann rollen lassen, wenn auch mindestens eine eurer eigenen Mistkugeln in einer Höhle auf dem Waldboden liegt!

Mistkugeln gegen Mistkugeln

- Liegen bereits viele Mistkugeln auf dem Waldboden, kann es sinnvoll sein, dass ihr eure eigene Mistkugel weiter oben auf eurer Rampe starten lasst. So steigen eure Chancen, dass ihr bereits in Höhlen liegende fremde Mistkugeln vom Waldboden schubst. Diese kehren dann ebenfalls zu ihren jeweiligen Besitzern in den Mistvorrat zurück. Wenn ihr Glück habt, bremsen die fremden Mistkugeln eure eigene so weit ab, dass sie in einer Höhle des Waldbodens liegen bleibt. Natürlich könnt ihr auch versuchen, eigene Mistkugeln, die zwar auf dem Waldboden, aber noch nicht in einer Höhle liegen, mit einer weiteren eigenen Mistkugel in eine Höhle zu stoßen.
- Wird eure letzte auf dem Waldboden, aber nicht in einer Höhle liegende Mistkugel von einer gegnerischen Mistkugel so angestoßen, dass sie in eine Höhle fällt, nehmt ihr sofort alle eure Mistkugeln zurück in euren Mistvorrat und verschließt eine Höhle im Waldboden mit einem eurer Waldbodenchips. War dies euer letzter Waldbodenchip, habt ihr sofort gewonnen.

Achtung: Ihr dürft die Rampen auch versetzen, um besser zielen zu können, aber ihr dürft sie nicht näher an den Waldboden heranschieben.

Spielende

- Der geschickteste Mistkäfer gewinnt. Wer als Erster mit seinen 3 Waldbodenchips Höhlen im Waldboden geschlossen hat, ist der Sieger. Dazu müsst ihr insgesamt dreimal alle eure Mistkugeln in Löcher des Waldbodens rollen und so jeweils eine Höhle schließen.



© 2014 HUCH! & friends
www.hutter-trade.com
Autor: Katrin Kuhr, Helmut Ast
Illustration: Marek Blaha
Design: HUCH! & friends

Hersteller + Vertrieb:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Ersticken-
gefahr durch Kleinteile. **Attenzione!** Non adatto a bambini di età
inferiore a 3 anni per il pericolo di soffocamento che può essere
causato da piccole parti.

HUCH! & friends
HUCH!



Among with Dung

A rollicking game for 2 to 4 players, 5 years and up

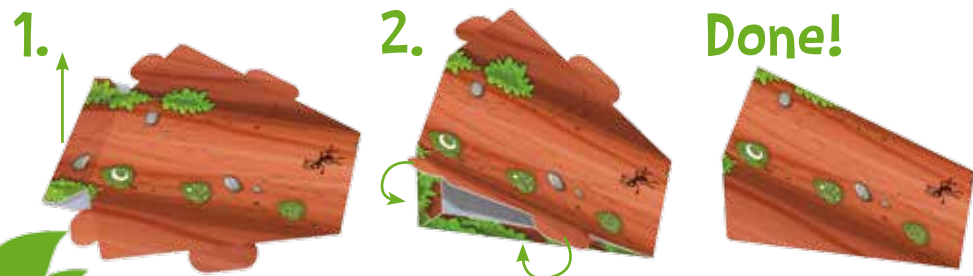
The dung beetles gather food for their young ones. Diligently they roll their dung balls through the entire forest and up the hill. Phew, pretty exhausting! Good that their beloved little ones are waiting down in the valley on the other side. Just a little push is enough, and the ball rolls all by itself down to the hollows. But who is hiding in the bushes? The impish hedgehog Thunderquick wants to join in the ball-rolling fun. He quickly curls up and vigorously rolls down the slope – and the beautiful dung balls fly off in all directions. Who will be the first to bring all his balls home safely while filling the hollows with food?

Contents



This is How You Set Up the Ramps

1. Erect the back wall.
2. Fold the side parts and flaps along the folds and shove each flap into its corresponding slot - done!



Object of the Game

The first player to skillfully roll the balls and fill the hollows in the forest floor with his three forest floor chips wins the game.

Set-up

Before the first game, carefully punch the forest floor chips out of the forest floor. Sort them according to the colors on their back. You don't need the forest floor chips with the brown backs, but you can keep them as reserve chips.

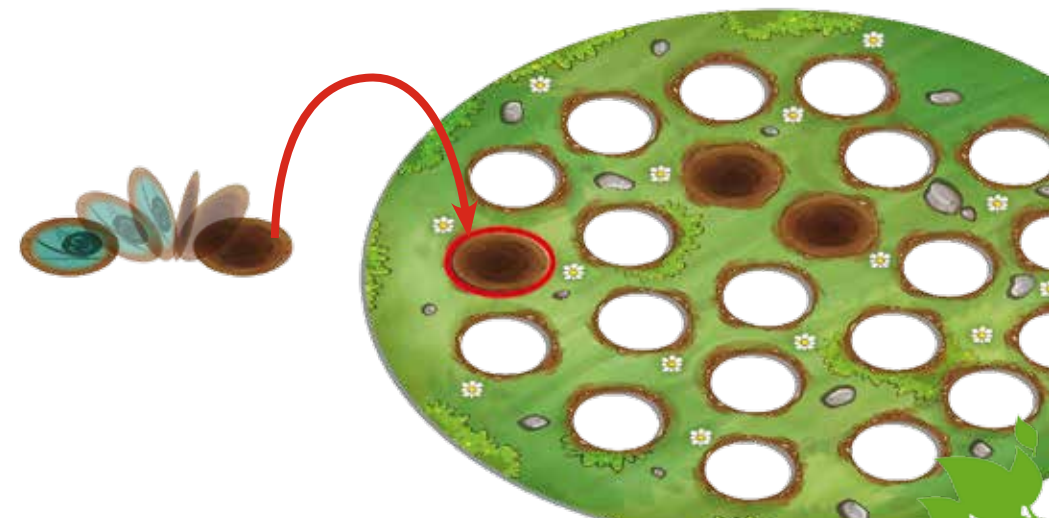
Each player chooses a ramp and takes three forest floor chips, 1 dung depot and 3 dung balls in the same color. Put the dung balls into your dung depot in front of you.

Important: In the two-player game, each player gets 4 dung balls instead of 3.

- If you can, play on a table with a smooth surface or on a plain floor.
- Place the forest floor in the middle of the table or on the floor, easily accessible to everybody, and place all your ramps equally distant from it (approximately 2 ramp-lengths away).
- Put the hedgehog ball within reach so that it is not in the way between the ramps and the forest floor.
- The one who can best roll himself into a ball begins the game.


How the Game Plays

- One after another, in clockwise order, let one dung ball roll from any spot on your ramp onto the forest floor and try to end up in the hollows of the forest floor. If your dung ball comes to rest outside the forest floor, you put it back into your dung depot. In either case, it is now the next player's turn.
- If you succeed in getting all your dung balls into the hollows of the forest floor, you take your dung balls back into your dung depot. Then you turn one of your forest floor chips to its forest floor side, and use it to close any one empty hollow in the forest floor.




The Special Functions of the Forest Floor Chips

When you close a hollow in the forest floor, you may use any one of your three forest floor chips. Each of these chips allows you an additional action that you carry out immediately:

- 
- roll another one of your own dung balls
 - roll the hedgehog ball
 - give any of the dung balls lying on the forest floor back to its owner

If one of your dung balls is lying on the forest floor but not in a hollow yet, it doesn't count. That means that you may not close any hollow in the forest floor with a forest floor chip even if the other dung balls are already lying in hollows of the forest floor. In this case, on your next turn, your dung ball that is not yet lying in a hollow is taken off the forest floor and you roll it in the usual way from the ramp. Or you try to knock this dung ball into the hollow with the help of the hedgehog ball.



Important: The ramps are steep, so that the balls have a lot of momentum, especially in the beginning; so it makes sense to let your dung ball start more toward the bottom of your ramp so that it doesn't overshoot its goal. The animal symbols on the ramps indicate from where the dung balls roll into the valley more forcefully (hedgehog), not quite that fast (beetle) or more slowly (snail).

The Hedgehog Ball



When **at least one of your own dung balls** is lying in a hollow on the forest floor and you have another turn, you may choose whether you want to roll another one of your own dung balls or the hedgehog ball.

If you choose the hedgehog ball, you can't roll one of your own dung balls from your ramp in this round. Instead, you have the chance to push other players' dung balls off the forest floor.

To do this, it's best if you start the hedgehog ball right from the top of your ramp and aim at the other players' dung balls. All dung balls that are pushed off the forest floor by the hedgehog ball are put into the dung depots of their owners. (If one of your own dung balls is among them, you have to take it back into your own dung depot as well.) After that, put the hedgehog ball back on the table within reach.

Important: You may roll the hedgehog ball only if at least one of your own dung balls is lying in a hollow on the forest floor!

Dung Balls against Dung Balls

If there are already a lot of dung balls lying on the forest floor, it might make sense to let your own dung balls start from further up on your ramp. This way, you increase your chance of pushing other players' dung balls that are already lying in hollows there off the forest floor. These dung balls return to their owners' dung depot, too. If you are lucky, other players' dung balls slow down your own dung ball so that it comes to rest in a hollow of the forest floor. Of course, you can also try to use one of your own dung balls to push any of your other dung balls (lying on the forest floor but not in a hollow) into one of the hollows. If your last dung ball lying on the forest floor but not yet in a hollow is pushed by another player's dung ball so that it falls into a hollow, you immediately take all your dung balls back into your dung depot and close one hollow in the forest floor with one of your forest floor chips. If this was your last forest floor chip, you win the game immediately.

Important: You are allowed to move your ramp in order to aim better, but you may not move it closer to the forest floor.

End of the Game

The first player to use his 3 forest floor chips to close hollows in the forest floor wins. To accomplish this, you have to roll all your dung balls into hollows in the forest floor three times and thus close one hollow each time.



© 2014 HUCH! & friends
www.hutter-trade.com
Inventor: Katrin Kuhr, Helmut Ast
Illustration: Marek Blaha
Design: HUCH! & friends
Translation: Sybille & Bruce Whitehill,
„Word for Wort“

Manufacturer:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg

Warning! Choking hazard. Not suitable for children under age of 3 due to small parts.

HUCH! & friends
HUCH!



Bouse de la!

Un jeu renversant pour 2 à 4 joueurs, à partir de 5 ans

Les bousiers ramassent de la nourriture pour leurs petits. Ils font rouler patiemment leurs pelotes de bouse à travers la forêt, puis jusqu'au sommet de la colline. Quelle tâche épuisante ! Leurs petits chéris les attendent dans la vallée, de l'autre côté de la colline. Il suffira de pousser légèrement les pelotes pour qu'elles dégringolent toutes seules jusqu'aux terriers tout en bas. Mais quelqu'un se cache dans les fourrés ! L'espiègle Eclair le Hérisson a envie de s'amuser avec toutes ces pelotes lui aussi. Il se met en boule et dévale la pente à toute vitesse pour faire voler les belles pelotes de bouse dans toutes les directions. Lequel d'entre vous parviendra en premier à ramener à bon port toutes ses pelotes de bouse et à remplir les terriers de nourriture ?

Matériel

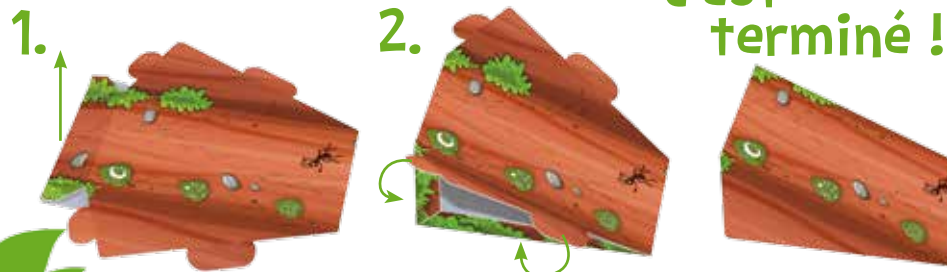
16 petites pelotes de bouse de 4 couleurs

1 grosse boule hérisson



Montage des rampes

1. Dressez le mur arrière à la verticale.
2. Pliez les côtés et les rabats en suivant les pliures, puis glissez chaque rabat dans l'encoche correspondante : c'est terminé !



But du jeu

Le premier joueur assez habile pour faire rouler ses pelotes dans les terriers du sol de la forêt afin de les boucher avec ses trois jetons remporte la partie.

Mise en place

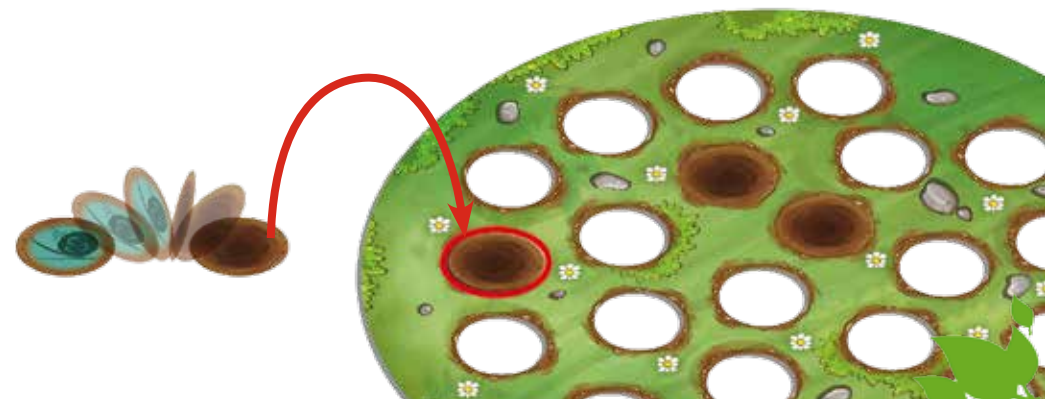
Avant votre première partie, détachez délicatement les jetons de forêt du plateau représentant le sol de la forêt. Triez-les selon la couleur de leur dos. Vous n'aurez pas besoin des jetons avec un dos marron, mais vous pouvez les conserver comme jetons de remplacement. Chaque joueur choisit une rampe et reçoit 3 jetons de forêt, 1 réserve à bouse et 3 pelotes de bouse de la même couleur. Puis il place ses pelotes devant lui, dans sa réserve à bouse.

Important : Dans une partie à 2 joueurs, chaque joueur reçoit 4 pelotes de bouse au lieu de 3.

Idéalement, jouez sur une surface plane, par terre ou sur une table. Installez le plateau représentant le sol de la forêt au centre de la table ou par terre, pour qu'il soit facilement accessible à tous. Puis disposez toutes les rampes autour, à égale distance du plateau (à environ 2 longueurs de rampe du plateau). Placez ensuite la boule hérisson à portée de main, mais sans qu'elle gêne le passage entre les rampes et le plateau représentant le sol de la forêt. Le joueur qui imite le mieux un hérisson en boule commence la partie.

Comment jouer ?

L'un après l'autre, en sens horaire, chaque joueur laisse rouler une de ses pelotes depuis n'importe quel endroit de sa rampe, pour qu'elle s'arrête dans un des terriers du sol de la forêt. Si une pelote de bouse s'arrête hors du plateau représentant le sol de la forêt, elle est remplacée dans la réserve à bouse de son propriétaire. Dans un cas comme dans l'autre, c'est ensuite au tour du joueur suivant. Dès qu'un joueur a réussi à placer toutes ses pelotes de bouse dans des terriers du sol de la forêt, il replace toutes ses pelotes dans sa réserve à bouse. Puis il retourne un de ses jetons sur sa face représentant le sol de la forêt et peut s'en servir pour recouvrir un des terriers du plateau de son choix.



Les Actions Spéciales des Jetons Forêt

Lorsqu'un joueur bouche un terrier du sol de la forêt, il peut le faire à l'aide de n'importe lequel de ses trois jetons forêt. Le jeton utilisé lui offre alors une action supplémentaire, qu'il doit effectuer immédiatement :



• lâcher une autre de ses pelotes de bouse



• lâcher la boule hérissron



• redonner une des pelotes de bouse présente sur le sol de la forêt à son propriétaire

Si une des pelotes de bouse s'est arrêtée sur le sol de la forêt, mais sans tomber dans un terrier, elle ne compte pas. Autrement dit, son propriétaire ne peut pas recouvrir un terrier du sol de la forêt avec un de ses jetons, même si ses deux autres pelotes se trouvent dans des terriers. Dans ce cas, lors de son prochain tour, le joueur récupère la pelote qui n'est pas tombée dans un terrier et peut la faire rouler depuis sa rampe de la façon habituelle. A la place, il peut aussi choisir d'essayer de pousser cette pelote dans un terrier en utilisant la boule hérissron.

Attention ! Les rampes sont très raides. Les pelotes prennent donc beaucoup de vitesse, surtout si elles sont lâchées depuis leur sommet. Il est donc conseillé de les lâcher plus près de la base de la rampe, pour éviter qu'elles aillent au-delà de leur cible. Sur les rampes, des repères sous forme de symboles d'animaux indiquent la vitesse potentielle des pelotes de bouse : rapide (hérissron), moyenne (bousier) ou lente (escargot).

La Boule Hérissron



Quand **au moins une de vos pelotes de bouse** se trouve dans un des terriers du sol de la forêt et que c'est à votre tour de jouer, vous pouvez choisir de lâcher soit une autre de vos pelotes de bouse, soit la boule hérissron.

Si vous choisissez de lâcher la boule hérissron, vous ne pourrez pas lâcher une de vos pelotes de bouse depuis votre rampe pendant ce tour. Mais cela vous permettra peut-être d'expulser du sol de la forêt les pelotes de bouse d'autres joueurs.

Pour lâcher la boule hérissron, il est conseillé de la placer tout en haut de votre rampe en visant les pelotes de bouse des autres joueurs. Toutes les pelotes de bouse qui seront expulsées hors du sol de la forêt par la boule hérissron retournent dans les réserves à bouse de leurs propriétaires. Si l'une de vos propres pelotes se trouve expulsée, vous devez également la remettre dans votre réserve à bouse. Ensuite, replacez la boule hérissron sur la table, à portée de main.

Attention ! Vous ne pouvez lâcher la boule hérissron qu'à condition qu'au moins une de vos propres pelotes de bouse se trouve dans un terrier du sol de la forêt !

Déloger des pelotes avec une pelote

- S'il y a beaucoup de pelotes de bouse présentes sur le sol de la forêt, il peut être judicieux de lâcher vos propres pelotes de bouse de plus haut sur votre rampe.
- Vous augmenterez ainsi vos chances d'expulser les pelotes de vos adversaires qui se trouvent dans des terriers du sol de la forêt.
- Les pelotes de bouse expulsées retournent dans les réserves de leurs propriétaires.
- Avec un peu de chance, les pelotes de bouse des autres joueurs ralentiront votre propre pelote et celle-ci pourra tomber dans un des terriers du sol de la forêt. Bien entendu, vous pouvez aussi essayer d'utiliser votre pelote de bouse pour pousser une autre de vos pelotes présentes sur le sol de la forêt, afin qu'elle tombe dans un des terriers.
- Si votre dernière pelote de bouse présente sur le sol de la forêt, mais pas encore tombée dans un terrier, est poussée dans un terrier par la pelote d'un adversaire, remettez immédiatement toutes vos pelotes de bouse dans votre réserve et bouchez un des terriers du sol de la forêt avec un de vos jetons. S'il s'agit de votre dernier jeton, vous remportez immédiatement la partie.

Important : Les joueurs sont autorisés à déplacer leur rampe pour ajuster leur visée, mais ils ne peuvent en aucun cas la rapprocher du sol de la forêt.

Fin de la partie

- Le premier joueur qui a utilisé ses 3 jetons pour boucher des terriers du sol de la forêt remporte la partie. Pour y parvenir, vous devrez faire tomber, à trois reprises, la totalité de vos pelotes dans des terriers du sol de la forêt.
- Pour chaque série de pelotes, vous pourrez fermer un terrier.



© 2014 HUCH! & friends
www.hutter-trade.com
Auteur : Katrin Kuhr, Helmut Ast
Illustrations : Marek Blaha
Design : HUCH! & friends
Traduction : Sylvain Gourgeon,
„Word for Wort“

Fabriqué et distribué par :
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg

Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans : risque d'asphyxie à cause de petits éléments.

HUCH! & friends
HUCH!



Met poep en plagerij

Een spel met vaart voor 2 tot 4 spelers, vanaf 5 jaar

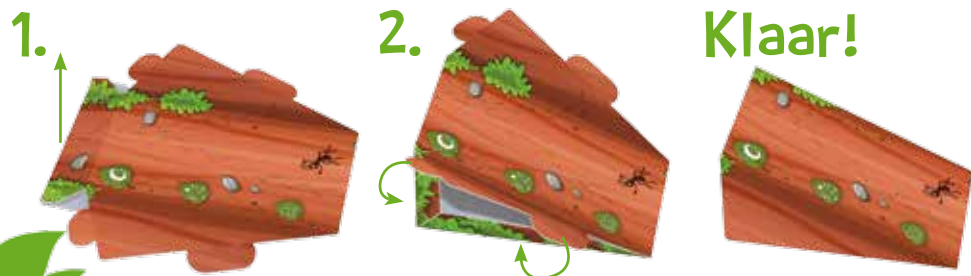
De mestkevers verzamelen voer voor hun kinderen. IJverig rollen ze hun mestballen door het hele bos en de heuvel op. Pfoei ..., best vermoeiend! Goed dat die lieve kleintjes onder in het dal aan de andere kant wachten. Nu alleen nog maar een klein zetje, en de bal rolt helemaal vanzelf naar de holletjes. Maar wie heeft zich daar in het struikgewas verstopt? De stoute egel Donderkop wil ook plezier hebben met rollen! Kijk, hij rolt zich al helemaal op en dendert de helling af. O jé, de mestballen vliegen alle kanten op. Wie brengt als eerste al zijn mestballen veilig naar huis om de holletjes met voer voor hun kinderen vullen?

Inhoud



Hoe zet je de hellingen in elkaar?

1. Zet de rugwand rechtop.
2. Vouw de zijstukken en lippen op de vouwlijn en steek de lippen in de passende gleuven – klaar!



Doel van het spel

Je wint het spel als je als eerste de holletjes in de bosbodem met je drie bosbodemfiches bedekt, omdat je de mestballen zo handig liet rollen.

Vorbereiding van het spel

Maak voorzichtig de bosbodemfiches los uit de bosbodem. Leg ze bij elkaar op kleur van de rugzijde. De bosbodemfiches met de bruine achterkant heb je voor het spel niet nodig; je kunt ze als reservefiches bewaren.

Elke speler kiest een helling, pakt 3 bosbodemfiches, 1 ballenvoorraad en 3 mestballen van dezelfde kleur. Leg de mestballen en de ballenvoorraad voor je neer.

Let op: Als je met z'n tweeën speelt, krijg je 4 mestballen in plaats van 3.

Je speelt het beste op een gladde tafel of op de grond.

Leg de bosbodem voor iedereen goed bereikbaar midden op de tafel, of op de grond. Iedereen zet zijn helling even ver van de bosbodem af (op bijvoorbeeld twee maal de lengte van de helling).

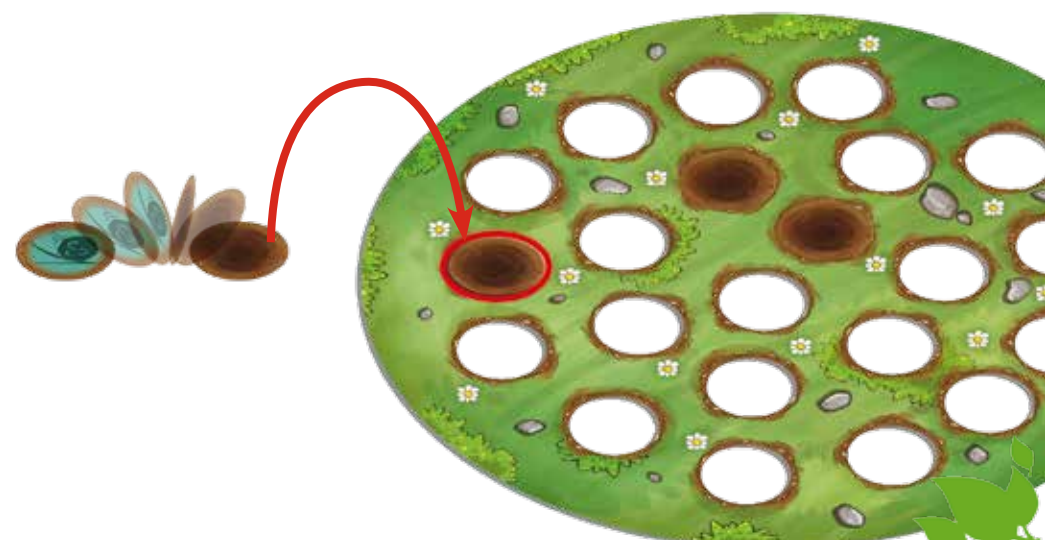
De egelbal leg je bij de hand, maar zo dat hij niet tussen de hellingen en de bosbodem in de weg ligt.

Wie zichzelf het mooiste als een egel tot een bal op kan rollen, mag het spel beginnen.

Spelverloop

Je probeert om de beurt (met de wijzers van de klok mee) je mestbal van een plek naar keuze op je helling, naar de bosbodem te laten rollen, zodat hij in een holletje komt. Als je mestbal buiten de bosbodem blijft liggen, leg je hem weer in je ballenvoorraad. In ieder geval is na één keer rollen de beurt aan volgende speler.

Als al je mestballen in een holletje liggen, leg je ze terug in je ballenvoorraad. Je mag dan een bosbodemfiche leggen op een holletje waar geen mestbal in ligt.



De speciale functies van de bosbodempfiches

Als je een holletje op de bosbodem bedekt, mag je daarvoor één van je drie bosbodempfiches gebruiken. Elk van die fiches geeft recht op één extra actie, die je ook onmiddellijk mag uitvoeren:



• je mag nog één van je eigen mestballen laten rollen



• je mag de egelbal laten rollen



• je mag een mestbal die op de bosbodem ligt, teruggeven aan de eigenaar

Als een van je mestballen op de bosbodem ligt, maar niet in een holletje, dan telt dat nog niet. Dan mag je nog geen holletje met een bosbodempfiche bedekken, ook niet als de andere mestballen al wel in een holletje liggen. In dat geval pak je als je aan de beurt bent, de mestbal die nog niet in een holletje ligt van de bosbodem, en laat hem weer van de helling rollen. Of je probeert die mestbal met de egelbal in een holletje te stoten.

Let op! De hellingen zijn zo stijl dat de ballen hard rollen.

In het begin kun je het beste je mestbal niet te hoog op de helling laten starten, zodat hij niet het hele speelveld over rolt. De diersymbolen op de helling geven de plek aan, waarvandaan de mestballen snel (egel), niet zo snel (kever) of langzaam (slak) het dal in rollen.

De egelbal



Als je aan de beurt bent en je al **minstens één eigen mestbal** in een holletje op de bosbodem hebt liggen, mag je in plaats van een volgende mestbal, de egelbal laten rollen.

Als je kiest voor de egelbal mag je daarna geen mestbal meer van je helling laten rollen. Je kunt met de egelbal proberen de mestballen van een ander weg te stoten.

Je kunt met de egelbal het beste bovenaan de helling starten en je richt ermee op mestballen van de andere spelers. Alle mestballen die door de egelbal van de bosbodem zijn weg gestoten, komen in de ballenvoorraad van de betreffende spelers. Als je eigen mestballen van de bosbodem hebt gestoten, moet je ze dus in je eigen ballenvoorraad leggen. Daarna leg je de egelbal weer buiten het speelveld.

Let op! Je mag de egelbal pas laten rollen als minstens één van de eigen mestballen in een holletje ligt!

Mestballen tegen mestballen

Als er al veel mestballen op de bosbodem liggen kan het verstandig zijn dat je een eigen mestbal van verder boven aan de helling laat rollen. Je hebt dan een grotere kans dat je de mestballen van andere spelers, die al in de holletjes liggen, van de bosbodem af stoot. Die mestballen gaan dan naar de ballenvoorraad van hun speler terug. Als je geluk hebt remmen de andere mestballen je eigen mestbal zover af, dat die in een holletje op de bosbodem blijft liggen. Je kunt ook proberen een eigen mestbal, die wel op de bosbodem maar niet in een holletje ligt, in een holletje te stoten met een mestbal. Als jouw laatste mestbal, die wel op de bosbodem maar niet in een holletje ligt, door een andere bal in een holletje komt, mag je onmiddellijk de mestballen uit hun holletjes halen en een holletje afdekken met een bosbodempfiche. Als dat je laatste bosbodempfiche was, heb je gewonnen.

Let op! Je mag de helling een beetje draaien om beter te kunnen richten, maar je mag hem niet dichterbij de bosbodem zetten.

Einde van het spel

Je bent de winnaar als je als eerste 3 holletjes met bosbodempfiches hebt bedekt. Je moet dus drie keer al je mestballen in holletjes in de bosbodem laten rollen en een holletje met een bosbodempfiche bedekken.



© 2014 HUCH! & friends
www.hutter-trade.com
Auteur: Katrin Kuhr, Helmut Ast
Illustratie: Marek Blaha
Vormgeving: HUCH! & friends
Vertaling: Geert Bekkering,
„Word for Wort“

Productie + verkoop:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg

Opgepast! Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Bevat onderdelen die ingeslikt kunnen worden.

HUCH! & friends
HUCH!



Hadi Yuvarla Topu!

5 yaş üstü 2 ila 4 oyuncu için dinamik bir oyun

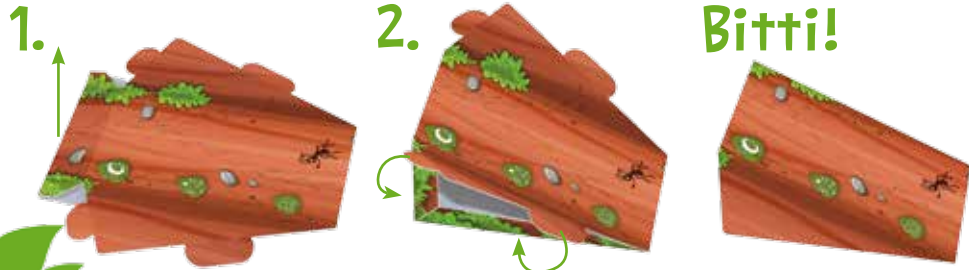
Ormanda yaşayan ve diğer hayvanların dışkıları, yani gübreleri ile beslenen bok böcekleri, yavruları için yiyecek toplarlar. Gübre toplarını gayretli bir biçimde tüm orman boyunca ve yukarı doğru tepeye yuvarlarlar. Of, bu bayağı yorucu! Bebeklerimin aşağıda vadide, diğer tarafta beklemeleri iyi oldu. Bu sayede topu şöyle bir itsem, kendiliğinden aşağıdaki mağaralara kadar yuvarlanır gider. Fakat orada çalılıkların ardına saklanan kim? Arsız kirpi Topatap, topu aşağı yuvarlarken eğlenceye karışmak istiyor! Kendini hemen top haline getirdi ve dinamik bir şekilde yamaçtan aşağı yuvarlanıyor. Bak işte, benim güzeller güzeli toplarım her yöne uçuşuyorlar. Kim ilk olarak toplarını güvenli bir şekilde eve götürmeyi ve mağaraları yiyeceklerle doldurmayı başaracak?

İçindekiler



Rampaları bu şekilde yapabilirsiniz

1. Rampanın arka parçasını dikle.
2. Yan parçaları ve bağlama parçalarını tırtıklı yerlerinden katla ve bağlama parçalarını kesik olan yerlere geçir – ve bitti!



Oyun amacı

Aranızdan hanginiz topları beceriyle yuvarlayıp orman zemini üzerindeki delikleri elindeki üç orman zemini yongası ile ilk olarak doldurursa, oyunu kazanır.

Oyuna hazırlık

Oynayacağınız ilk turdan önce, orman zeminindeki yongaları dikkatle kaldırın. Bunları arkalarındaki renklerine göre gruplara ayırın. Arkaları kahve rengi olan orman zemini yongalarına oyunda ihtiyacınız olmayacak; fakat bunları yedek yonga olarak saklayabilirsiniz. Her oyuncu kendine bir rampa seçer ve kendine aynı renkten 3 orman zemini yongası, 1 gübre stoku ve 3 gübre topu alır. Gübre toplarını ve gübre stokunu önünüze koyun.

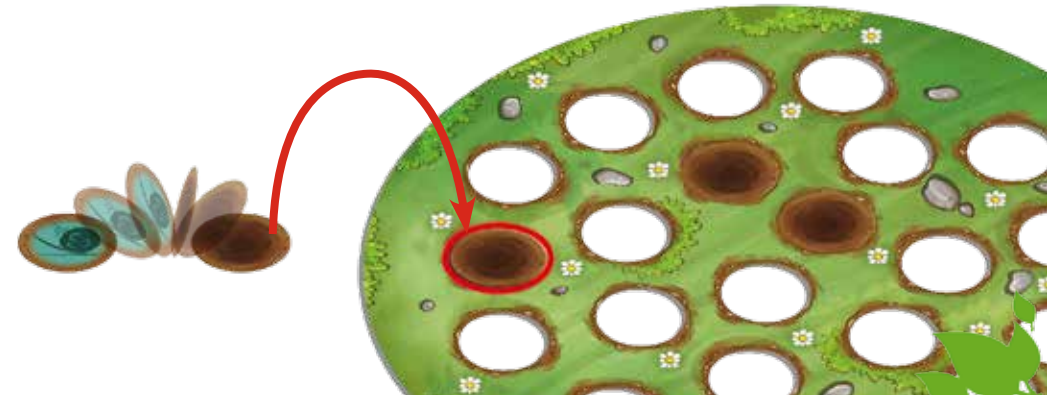
Dikkat: Sadece iki kişi olarak oynuyorsanız, her biriniz 3 yerine 4 gübre topu alacaktır.

Mümkün olduğunca pürüzsüz yüzeyi olan bir masa üzerinde veya düz bir zeminde oynayın.

Orman zeminini herkesin ulaşacağı şekilde masanın ortasına veya yere koyun ve rampalarınızın hepsini orman zemininden aynı uzaklıkta (yaklaşık 2 rampa uzunluğu mesafede) olacak şekilde yerleştirin. Kirpi topunu, rampalar ve orman zemini arasındaki yolu kapatmayacağı şekilde, erişebileceğiniz bir yere koyun. Aranızdan hanginiz kendini en güzel şekilde bir top gibi yuvarlayabiliyorsa, oyunu başlatır.

Oyunun akışı

Her oyuncu, sırayla saat yönünde rampasının istediği bir yerinden orman zeminine bir gübre topu yuvarlar ve bununla orman zemini üzerindeki deliklere isabet etmeyi dener. Gübre topunuz orman zemininin dışına çıkarsa, onu oradan tekrar alıp gübre stokunuza koyacaksınız. Her iki durumda da, sıra bir sonraki oyuncuya geçer. Şayet aranızdan biri oyun sırasında gübre toplarının hepsini orman zeminindeki deliklerine sokmayı başarır, gübre toplarını tekrar gübre stokuna geri toplar. Sonra kendi orman zemini yongalarından birini orman zemini tarafına çevirerek orman zemini üzerindeki deliklerden birini kapatır.



Orman zeminini yongalarının özel işlevleri:

Orman zeminindeki deliklerden birini kapatmak için üç orman zeminini yonganızdan herhangi birini seçebilirsiniz. Bunlardan her biri, derhal yerine getirmeniz gereken ek bir hamle yapmanıza izin verir:



• Derhal kendi gübre toplarından birini yuvarlamak



• Derhal kirpi topunu yuvarlamak



• Orman zeminini tablosu üzerinde bulunan herhangi bir gübre topunu sahibine geri vermek

Eğer ki gübre toplarınızdan biri orman zeminine ulaşmış fakat deliğe girmemişse, bu henüz geçerli sayılmaz. Yani, diğer gübre topu orman zeminini üzerindeki deliklere girmişse bile orman zeminini üzerindeki deliği bir orman zeminini yongası ile kapatamazsın. Bu durumda, eğer sıra sendeyse henüz deliğe girmemiş olan gübre topunu orman zemininden alıp, başta yaptığın gibi rampadan aşağı yuvarlayacaksın. Veya bu gübre topunu, kirpi topu ile deliğe sokmaya çalışacaksın.

Dikkat: Rampalar, toplar büyük bir hızla aşağı yuvarlanacak kadar diktir. Bu nedenle en başından itibaren gübre topunuzu, hedefin dışına fırlamaması için rampanın biraz aşağısından başlatmanız daha mantıklı olacaktır. Rampalar üzerinde bulunan hayvan sembolleri, gübre toplarının aşağıya nereden biraz hızlı (kirpi), biraz yavaş (böcek) veya oldukça yavaş (sümüklüböcek) yuvarlanacağını göstermektedirler.

Kirpi topu



Sıra sana geldiyse ve daha önce **gübre toplarından en az biri** orman zemininin üzerindeki deliklerden birine girdiyse, rampadan yeniden bir gübre topunu mu yoksa kirpi topunu mu aşağı bırakacağına kendin karar verebilirsin.

Şayet kirpi topunu yuvarlamaya karar verersen, bu turda rampandan daha başka gübre topu yuvarlaman yasaktır. Ancak orman zeminini üzerinden yabancı gübre toplarını dışarı atmaya deneyebilirsiniz.

Bunun için en iyisi kirpi topunu rampanın en üstünden yuvarlat ve yabancı topları hedef al. Kirpi topu tarafından orman zemininden dışarı itilen tüm gübre toprakları, yine sahipleri tarafından gübre stokuna geri alınırlar. Şayet bunların arasında sana ait gübre topraklarından biri bulunuyorsa, sen de onu kendi gübre stokuna geri almak zorundasın. Sonra kirpi topunu yine hemen ulaşacak şekilde masanın üzerine koyacaksın.

Dikkat: Kirpi topunu sadece, sana ait gübre topraklarından en az biri orman zemininde bulunuyorsa yuvarlayabilirsin!

Gübre topraklarına karşı gübre toprakları

Orman zemininde birçok gübre topu toplandıysa, kendi gübre topunuzu rampanın daha yukarılarından yuvarlamaya başlatmanız daha mantıklı olabilir. Bu sayede daha önceden deliklere girmiş olan yabancı gübre toprakları orman zemininin dışına itme şansınız artacaktır. Bu durumda bunlar yine sahiplerinin yanına gübre stokuna geri dönerler. Şansınız varsa, yabancı gübre toprakları kendi topraklarınızı orman zemininde bir deliğe girecek şekilde frenlerler. Tabii ki, orman zemininde bulunan fakat henüz deliğe girmemiş olan gübre topraklarınızı başka bir gübre topu ile bir deliğe itmeye çalışabilirsiniz. Başka bir oyuncunun gübre topu senin orman zemininde bulunan fakat henüz deliğe girmemiş olan son gübre topuna, senin topun deliğe girecek şekilde çarparsa, hemen tüm gübre topraklarını toplayıp gübre stokuna geri alırsın ve orman zemininde bulunan bir deliği, orman zeminini yongalarından biri ile kapatırsın. Bu senin son orman zeminini yonganı idiye, hemen oyunu kazanmış olursun.

Dikkat: Daha iyi nişan almak için rampaların yerlerini değiştirebilirsiniz fakat bunları orman zeminine daha fazla yaklaştırmamız yasaktır.

Oyunun sonu

Aranızdan hanginiz ilk olarak 3 orman zeminini yongası ile orman zeminindeki delikleri kapattıysa, o kazanır. Bunun için gübre topraklarınızın hepsini toplamda üç kez orman zemininin deliklerine yuvarlamanız ve her defasında bir deliği kapatmanız gerekir.



© 2014 HUCH! & friends
www.hutter-trade.com
Yazar: Katrin Kuhr, Helmut Ast
İllüstrasyon: Marek Blaha
Tasarım: HUCH! & friends
Tercüme: ü-Werk

Üretici + Distribütör:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg

Uyarı! Küçük parçalar içerdiğinden dolayı yutulması veya solunum sistemine kaçma tehlikesi nedeni ile 3 yaşından küçük çocuklar için uygun değildir.

HUCH! & friends
HUCH!

