

# Spielanleitung

Instruction • Règle du jeu • Spelregels

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

Nr. 4384



Copyright Habermaaß - Spiele Bad Rodach 1998

Habermaaß Spiel Nr. 4384

## Verschwindiwutz

Ein spannendes Sammelspiel für 2-4 kluge Kinder ab 5 Jahren. Mit Spielerweiterung für Kinder ab 7 Jahren.

**Spielidee:** Heinz Meister  
**Illustration:** Petra Wiegandt  
**Spieldauer:** ca. 10 - 20 Minuten

Zwölf bunte Schweinchen laufen munter von Stall zu Stall. Erst die dritte Karte bestimmt, in welchem Stall ein Schweinchen bleiben darf.

### Spielinhalt:

12 farbige Schweinchen  
4 Spielpläne  
36 Schweinchenkarten  
48 Ringelschwanz-Chips



Vor dem ersten Spiel müssen die Ringelschwanz-Chips aus den Spielplänen herausgebrochen werden.

**Kurzanleitung:**  
viele Schweine sammeln

### Spielziel:

Wer kann sich besonders gut merken, welche Karten abgelegt werden und hat so am Ende die meisten Schweinchen im Stall?

Stall nehmen, Schweinchen in die Mitte, je 6 Karten, Stapel 1 verdeckt

### Spielvorbereitung:

Jedes Kind nimmt sich einen Spielplan (Stall) und legt ihn vor sich ab. Die Schweinchen werden in die Mitte des Tisches gestellt, die Karten gemischt und verteilt: Jedes Kind bekommt sechs Karten. Alle übrigen Karten werden mit der Bildseite nach unten neben die Schweinchen gestapelt (Stapel 1).

Die Chips werden im Grundspiel nicht benötigt und bleiben, ebenso wie übrigbleibende Ställe (bei zwei oder drei spielenden Kindern), in der Schachtel.

### Spielablauf:

Das jüngste Kind beginnt:

Stapel 2 offen

- Es legt eine eigene Karte offen (Stapel 2) neben den verdeckten Stapel (Stapel 1).

Karte ablegen,  
Schwein  
nehmen, neue  
Karte

Schweineklau

3 Karten pro  
Schwein!

Karte  
nachziehen

alle Karten  
weg: Schweine  
zählen

Chips ablegen

- Nun nimmt es das **Schweinchen** dieser Farbe und stellt es auf das gleichfarbige Schwein in seinem Stall.
- Dann zieht es noch eine **verdeckte Karte** von Stapel 1: Es hat wieder **sechs Karten** auf der Hand.

Reihum im Uhrzeigersinn legen nun alle **zuerst** eine Karte auf dem offenliegenden Stapel ab, nehmen sich dann das **gleichfarbige Schwein** und ziehen **eine Karte** vom **verdeckten Stapel** (Stapel 1).

Steht ein Schweinchen bereits in einem fremden Stall, so wird es dort **weggelockt** und in den eigenen Stall gestellt.

#### Achtung:

- Es gibt für jedes **Schweinchen** drei farblich passende **Karten**. Achtet darauf, welche Karten schon abgelegt wurden! Nur wer die **dritte Karte** einer Farbe legt, darf dieses Schweinchen behalten.
- **Vergisst** ein Kind eine **neue Karte** zu ziehen und das nächste Kind hat bereits eine Karte abgelegt? Das vergessliche Kind darf seinen Kartenvorrat wieder auf **sechs ergänzen**, sobald es in der nächsten Runde an die Reihe kommt.
- Die Karten sollten so abgelegt werden, dass die jeweils darunterliegenden nicht mehr sichtbar sind.
- Ist der verdeckte Kartenstapel (**Stapel 1**) vollständig aufgebraucht? Der Kartenvorrat, den die Spielenden noch auf der **Hand haben**, wird ausgespielt.

#### Spielende:

Das Spiel endet, wenn alle Karten ausgespielt sind. Das Kind, das die meisten Schweinchen im eigenen Stall stehen hat, gewinnt das Spiel.

Spielerweiterung ab 7 Jahren:

## 1, 2, 3 - Schweinerei

#### Spielziel:

Wer schafft es, besonders viele Schweineschwänze mit Ringelschwanz-Chips zu belegen?

Stall nehmen,  
12 Chips,  
Schweine

Ablauf wie  
Grundspiel

Spiel in mehr-  
ren Runden

alle Karten aus-  
gespielt: Chips  
legen,

Schweine  
zurück in die  
Mitte

besetzter Platz:  
Karte ablegen,  
kein Schwein

Stall voll: Sieg

alle Runden:  
wer hat die  
meisten Chips?

#### Spielvorbereitung:

Jedes Kind sucht sich einen **Stall** und die dazugehörigen **zwölf Ringelschwanz-Chips** heraus. Die **Schweine** stehen in der Mitte. Übrige Ställe bleiben in der Schachtel.

#### Spielablauf:

Das Kind, das beginnt, verteilt an alle jeweils **sechs Karten**. Danach legt es eine eigene Karte offen ab. Der Ablauf des Spieles bleibt in der Folge genauso wie der des Grundspieles.

Es werden jedoch mehrere Runden gespielt:

- Spielen **zwei oder vier Kinder**, so werden **vier Runden** gespielt.
- Spielen **drei Kinder**, so werden **drei Runden** gespielt.

So verteilt reihum jedes Kind ein- bzw. zweimal die Karten und beginnt die Runde.

Sind **alle Karten** ausgespielt, so ist die **erste Runde beendet**. Überall dort, wo ein Schweinchen auf dem Spielplan steht, darf nun der entsprechende **Ringelschwanz-Chip** eingefügt werden.

Alle **Schweinchen** wandern zurück in die Mitte. Die neue Runde beginnt.

#### Achtung:

- In den folgenden Runden darf ein Platz im eigenen Stall, der schon mit **einem Ringelschwanz-Chip belegt** ist, nicht mehr mit einem Schweinchen besetzt werden.
- Legt ein Kind eine Karte eines im eigenen Stall schon mit einem Ringelschwanz-Chip besetzten Platzes ab, so **bleibt** das **dazugehörige Schwein** in der Mitte stehen oder wandert aus dem Stall, in dem es gerade steht, dorthin zurück.

#### Spielende:

Das Spiel endet, ...

- ... sobald ein Kind **alle Plätze im Stall** mit Ringelschwanz-Chips belegt hat und so gewinnt, oder
- ... wenn alle Runden gespielt wurden. Es gewinnt das Kind, das die meisten Ringelschwanz-Chips im eigenen Stall sammeln konnte.

## Frisky Piglets

An exciting collection game for 2-4 bright players aged 5 and up. With a more difficult variant for players aged 7 and up.

Game idea by: Heinz Meister  
Illustrations: Petra Wiegandt  
Length of the game: 10 - 20 minutes approx.

Twelve little colored pigs are moving happily from one sty to the next. Only the third card can decide which sty the piglet can stay in.

### Contents:

- 12 colored piglets
- 4 game boards
- 36 pig cards
- 48 curly tail chips



*Before starting to play, the curly tail chips have to be removed from the game boards.*

### Aim of the game:

Who can remember which cards have been put aside, so getting the largest amount of piglets in his/her sty at the end?

### Preparation of the game:

Each player takes a game board (sty) and puts it in front of him/her. Place the piglets in the center of the table, shuffle the cards and distribute them: each player gets six cards. The rest is piled up face down next to the piglets (pile 1). You don't need the chips when playing the basic game. They remain in the box as well as the sties which are not needed (if only two or three children are playing).

### How to play:

The smallest player starts:

- He or she lays one of his/her cards face up (pile 2) next to the face down pile (pile 1).
- He or she takes the piglet of the corresponding color and puts it on the piglet of the same color on his/her game board.

discard cards,  
take pig,  
new card

stealing pig

3 cards per pig

take forgotten  
card

all cards used  
up: count pigs

place chips

take sty,  
12 chips,  
pigs

- Then he or she draws a **hidden card** from pile 1 -thus holding six cards again, in his/her hand.

One by one in a clockwise direction all the players **first** put a card on the open pile, take the **piglet of the same color** and take a card from the **hidden pile** (pile 1).

If a piglet is already standing in a sty of another player you have to lure it away from there and put it into your sty.

### Watch out:

- **Three cards of the same color correspond to each piglet.** Watch out which cards have already been put back. Only the player who gets the **third card of the same color** can keep the corresponding pig.
- If one player **forgets** to draw a **new card** and the next player has already laid out his/her card, the forgetful player can **add up** his/her cards to **six**, as soon as it is his/her turn in the next round.
- The cards should be piled up in a way that the card underneath cannot be seen.
- When the hidden pile (**pile 1**) is completely used up the cards which the players still have in their hands have to be used up.

### End of the game:

The game is over when all the cards have been used up. The player with the biggest amount of pigs in his/her sty wins the game.

Game variation for players aged 7 and up:

## 1, 2, 3 - what a mess!

### Aim of the game:

Who will be able to give as many curly tails as possible to different pigs?

### Preparation of the game:

Each player chooses a **sty** and the corresponding twelve curly tail chips. The **pigs** are placed in the center. Sties which are not needed are kept in the box.

Short  
instructions:  
collect a lot of  
pigs

take sty,  
pigs in the center,  
6 cards each  
pile 1 = face  
down

pile 2 = face up

procedure as  
basic game

### How to play:

The player who starts gives out **six cards** to each player. Then he or she lays open one card. The procedure of the game is the same as that described for the basic game.

However, this time more rounds will be played.

several rounds

- If **two or four children** are playing, **four rounds** are played.
- If **three children** are playing, **three rounds** are played.

In this way each player distributes the cards once or twice and starts the round.

all cards used  
up: place chips,  
pigs back into  
center

When **all the cards** have been used up, the first **round is finished**. Each place on the game board on which a pig has been placed, is provided with the corresponding **curly tail chip**.

All the **pigs** wander back to the center. A new round starts.

occupied  
space: discard  
card,  
no pig

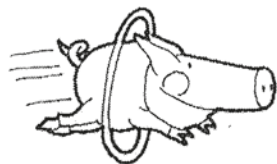
### Watch out:

- In the following rounds, no new pigs can be put in such places in your sty already **provided with curly tail chips**.
- If a player puts a card on the pile with the color of a place already occupied by a curly tail chip in his/her sty, the **pig of the corresponding color** remains in the center or has to **leave its current sty and be placed in the center**.

### End of the game:

The game is over, ...

- ... as soon as a player has covered **all the piglets in his/her sty** with curly tail chips: he/she wins the game, or
- ... when all the rounds have been played: the player who has collected the most curly tail chips in his/her sty wins the game.



sty full: winner,  
all rounds  
played: who  
has placed the  
biggest amount  
of chips?

Jeu Habermas N° 4387

## Courrez petits Cochons!

Un jeu de collecte passionnant pour **2 à 4 enfants malins à partir de 5 ans**. Comprend une extension de jeu pour des enfants à partir de 7 ans.

Concept du jeu : Heinz Meister  
Illustration : Petra Wiegandt  
Durée d'une partie : environ 10 à 20 minutes

Douze petits cochons en couleur courent courageusement de porcherie en porcherie. Seule la troisième carte détermine la porcherie dans laquelle le petit cochon doit demeurer.

### Contenu du jeu :

- 12 petits cochons en couleur
- 4 plateaux de jeu
- 36 cartes de petits cochons
- 48 pions de queues en tire-bouchon



*Avant la première partie, les pions de queues en tire-bouchon doivent être retirés des plateaux de jeu.*

Résumé des  
règles :  
amasser le plus  
de cochons

### But du jeu :

Qui est capable de bien observer les cartes qu'il faut poser pour obtenir à la fin le plus de petits cochons dans sa porcherie ?

prendre les  
porcheries,  
petits cochons  
au centre,  
6 cartes chacun,  
pile 1 = cachée

### Préparation :

Chaque joueur prend un plateau de jeu (porcherie) et le place devant lui. Les **petits cochons** sont placés au centre de la table, les cartes sont mélangées et distribuées : chaque enfant reçoit **six cartes**. Toutes les cartes restantes sont empilées, **face cachée**, à côté des petits cochons (**pile 1**). Les pions ne sont pas utilisés dans le jeu de base et restent dans la boîte de même que les porcheries restantes (pour des parties de deux à trois enfants).

### Déroulement d'une partie :

L'enfant le plus jeune commence :

pile 2 = visible

- Il pose une de ses cartes, **visible (pile 2)** à côté de la pile cachée (pile 1).

poser carte,  
prendre  
cochon,  
nouvelle carte

vol de petit  
cochon

3 cartes par  
cochon !

tirer une carte

toutes les  
cartes sont  
jouées :  
compter les  
cochons

poser les pions

- Il prend maintenant le **petit cochon** de cette couleur et le place sur la marque de la même couleur dans sa porcherie.
- Ensuite, il tire une **carte cachée** de la pile 1 : il a de nouveau six cartes en main.

Tour à tour, dans le sens des aiguilles d'une montre, tous les enfants posent **d'abord** une carte sur la pile visible, ils prennent le **petit cochon de la même couleur** et ils tirent une **carte de la pile cachée** (pile 1).

Si un petit cochon se trouve déjà dans une porcherie adverse, on l'en retire et on le place dans sa propre porcherie.

Attention :

- Pour chaque **petit cochon**, il y a **trois cartes de couleur correspondantes**. Faites attention aux cartes qui ont déjà été posées ! Seul celui qui a posé la **troisième carte de la même couleur** peut conserver ce petit cochon.

- Un enfant **oublie** de tirer une **nouvelle carte** et l'enfant suivant en a déjà posé une autre ? L'enfant étourdi doit **compléter** sa main à **six cartes** dès son prochain tour.

- Les cartes doivent être posées de manière à ce que les cartes de-dessous ne soient plus visibles.

- La pile de cartes cachées (**pile 1**) est complètement vide ? Les cartes restantes dans les mains des enfants sont alors jouées.

**Fin de la partie :**

La partie se termine dès que toutes les cartes ont été jouées. L'enfant qui a le plus de petits cochons dans sa porcherie gagne la partie.

Extension de jeu à partir de 7 ans :

## 1, 2, 3 Petits Cochons

**But du jeu :**

Qui réussira à recouvrir le plus de queues de cochons avec des pions de queues en tire-bouchon ?

porcherie, 12  
pions, cochons

déroulement  
comme dans le  
jeu de base

partie en plu-  
sieurs tours

toutes les car-  
tes défaussées :  
placer les  
pions, replacer  
les cochons au  
centre

place occupée :  
poser carte,  
pas de cochon

porcherie  
complète :  
victoire  
tours finis : qui  
a le plus de  
pions ?

**Préparation :**

Chaque enfant choisit une **porcherie** et les **douze pions de queues en tire-bouchon** correspondants. Les **cochons** sont placés au centre. Les porcheries restantes sont remises dans la boîte.

**Déroulement d'une partie :**

L'enfant qui commence distribue **six cartes** à tous les participants. Ensuite, il pose visiblement une de ses cartes. Le déroulement de la partie se passe exactement comme dans le jeu de base.

Pendant, on joue en plusieurs tours :

- Si deux ou quatre enfants participent, on joue en **quatre tours**.
- Si trois enfants participent, on joue en **trois tours**.

Ainsi, chaque enfant distribue les cartes une fois ou deux fois selon le cas et commence la partie.

Le premier tour se termine lorsque **toutes les cartes ont été défaussées**. Partout où se trouve un petit cochon, le **pion de queue en tire-bouchon correspondant** doit être posé. Tous les **petits cochons** retournent au centre. Un nouveau tour commence.

Attention :

- Dans les tours suivants, une place dans sa propre porcherie déjà **couverte par un pion de queue en tire-bouchon**, ne doit plus être occupée par un petit cochon.
- Si un enfant pose une carte d'une place déjà occupée dans sa propre porcherie, ce cochon **reste au centre** ou bien y retourne en sortant de la porcherie qu'il occupe.

**Fin de partie :**

La partie se termine,...

- ... dès qu'un enfant a couvert **toutes les places** de sa porcherie avec des queues en tire-bouchon et ainsi gagne la partie, ou
- ... lorsque tous les tours ont été joués. Gagne l'enfant, qui a recueilli le plus de pions de queues en tire-bouchon dans sa propre porcherie.

Habermaaß Spel Nr. 4387

## Varkensverstoppertje

Een spannend verzamelspel voor 2 - 4 flinke kinderen vanaf 5 jaar. Met spelvariant voor kinderen vanaf 7 jaar.

**Spelidee:** Heinz Meister  
**Vormgeving:** Petra Wiegandt  
**Spelduur:** ca. 10 - 20 minuten

Twaalf kleurige varkentjes lopen vrolijk van de ene stal naar de andere. Pas de derde kaart bepaalt, in welke stal een varkentje mag blijven.

### Spelinhoud:

12 gekleurde varkentjes  
4 speelborden  
36 varkenskaarten  
48 krulstaartfiches



*Voordat het spel voor de eerste keer gespeeld kan worden, moeten de krulstaartfiches uit de speelborden gedrukt worden.*

**Korte inleiding:**  
varkens verzamelen

stal kiezen,  
varkens in het midden, ieder 6 kaarten  
1e stapel = omgekeerd

2e stapel = open

### Doel van het spel:

Wie kan het best onthouden welke kaarten al zijn weggelegd en krijgt zo aan het eind de meeste varkentjes in z'n stal?

### Spelvoorbereiding:

Elk kind kiest een speelbord (stal) uit en legt deze voor zich neer. De varkentjes komen in het midden op tafel te liggen. De kaarten worden geschud en verdeeld, zodat elk kind zes kaarten ontvangt. De overblijvende kaarten komen met de afbeelding naar beneden op een stapel naast de varkens terecht (1e stapel).

De fiches zijn voor het basisspel niet nodig en blijven in de doos, samen met de overgebleven stallen (in het geval dat er twee of drie kinderen meespelen).

### Spelverloop:

Het jongste kind mag beginnen:

- Het legt een van z'n eigen kaarten open (2e stapel) naast de blinde stapel (1e stapel).

kaarten wegleggen, varken pakken, nieuwe kaart

varkensroof

3 kaarten per varken!

kaart later trekken

alle kaarten weg: varkens tellen

fiches leggen

- Vervolgens pakt het een varkentje van dezelfde kleur en zet het op de afbeelding van die kleur in zijn stal.
- Daarna trekt het kind een omgekeerde kaart van de 1e stapel. Nu heeft het opnieuw zes kaarten in z'n hand.

Om de beurt, volgens de wijzers van de klok, legt iedereen eerst een kaart op de openliggende stapel, neemt daarna een varkentje van dezelfde kleur en trekt een kaart van de blinde stapel (1e stapel).

Wanneer een varkentje al in de stal van iemand anders staat, dan wordt het daaruit weggelokt en in de eigen stal neergezet.

### Opgelet:

- Voor elk varkentje zijn er drie kaarten die in kleur ermee overeenstemmen. Let er dus op, welke kaarten al zijn weggelegd! Alleen degene die de derde kaart van een bepaalde kleur weglegt, mag zijn varkentje houden.
- Vergeet een kind om een nieuwe kaart te trekken terwijl de volgende speler al een kaart heeft weggelegd? Het vergeetachtige kind mag zijn voorraad weer tot zes aanvullen, zodra het in de volgende ronde opnieuw aan de beurt is.
- De kaarten moeten zodanig worden weggelegd, dat de onderliggende niet te zien zijn.
- Is de omgekeerde stapel kaarten (1e stapel) in zijn geheel opgebruikt? De voorraad kaarten, die de spelers nog in handen hebben, wordt uitgespeeld.

### Einde van het spel:

Het spel is ten einde, als alle kaarten zijn uitgespeeld. Het kind dat de meeste varkentjes in z'n eigen stal heeft staan, heeft het spel gewonnen.

Speluitbreiding vanaf 7 jaar:

## Krulstaartje leggen

### Doel van het spel:

Wie slaagt erin om zo veel mogelijk varkensstaarten met krulstaartfiches te bedekken?

stal, 12 fiches,  
varkens

verloop als  
basisspel

meerdere  
rondes spelen

alle kaarten  
uitgespeeld:  
fiches leggen,  
varkens terug  
in het midden

plek bezet:  
kaart weg-  
leggen,  
geen varken

stal vol:  
gewonnen,  
alle rondes: wie  
heeft de  
meeste fiches?

### Spelvoorbereiding:

Elk kind kiest een stal uit met de bijbehorende **twaalf krulstaartfiches**. De **varkens** staan in het midden. Overgebleven stallen blijven in de doos.

### Spelverloop:

Het kind dat begint, deelt aan iedereen **zes kaarten** uit. Daarna legt het een van z'n eigen kaarten open weg. Het spel verloopt verder op dezelfde wijze als het basisspel.

Er worden evenwel meerdere rondes gespeeld:

- Doen er **twee of vier** kinderen mee, dan duurt het spel **vier** rondes.
- Doen er **drie** kinderen mee, dan duurt het spel **drie** rondes.

Op deze manier verdeelt ieder kind één- dan wel tweemaal de kaarten en begint als eerste de ronde.

Wanneer **alle kaarten** zijn uitgespeeld, dan is de eerste **ronde voorbij**. Op elke plek waar een varkentje staat, kan nu de bijbehorende **krulstaartfiche** worden neergelegd.

Alle **varkentjes** wandelen terug naar het midden. Er begint een nieuwe ronde.

### Opgelet:

- In de volgende ronde mag een plek in de eigen stal, waar al eerder een **krulstaartfiche** is **neergelegd**, niet opnieuw door een varkentje bezet worden.
- Wanneer een kind een kaart weglegt van een plek waarvan het al een fiche in zijn stal heeft liggen, dan blijft het bijbehorende **varken** in het midden staan of **gaat vanuit zijn huidige stal** daar naartoe.

### Einde van het spel:

Het spel is voorbij ...

- ... wanneer een kind **alle plekken** in de stal met krulstaartfiches vol heeft liggen en zodoende heeft gewonnen, of
- ... wanneer alle rondes zijn gespeeld. Het kind dat de meeste krulstaartfiches in z'n eigen stal heeft verzameld, heeft gewonnen.