

Wollmilchsau

von
Liesbeth Bos



Wer hätte nicht gerne eine eierlegende Wollmilchsau? Man ruft nach ihr und sie liefert einem alles. Bei unseren Wollmilchsäuen muss man schnell sein und die gewünschten Tiere beim richtigen Namen nennen, um erfolgreich eines zu ergattern. Also aufgepasst und nicht durcheinander kommen! Denn wer ein falsches Tier ruft, dem laufen sie auch wieder davon. Da heißt es scha(r)fsinnig aufpassen, um seine Schäfchen rechtzeitig ins Trockene zu bringen. Wer behält den Überblick?

Material

66 Karten
1 Würfel



11x



11x



11x



11x



11x



11x

Spielziel

Wer am schnellsten das gesuchte Tier ruft, bekommt eine Karte oder darf seine gesammelten Karten sichern. Wer am Ende die meisten Karten besitzt, gewinnt.

Spielvorbereitung

Bildet aus den gut gemischten Tierkarten zwei etwa gleich große offene Stapel. Nehmt von einem Stapel die oberste Karte und schiebt sie mit der Rückseite nach oben in die Mitte ihres Stapels.



Spielablauf

Der Würfel wird stets von einem beliebigen Spieler geworfen. Sobald der Würfel liegt, sind alle Spieler gleichzeitig gefragt: Welches Tier wird gesucht? Wer es weiß, ruft dieses Tier so schnell er kann. Danach beginnt die nächste Runde ...

Welches Tier wird gesucht?

Beispiel: Der Hund wurde gewürfelt: Wer zuerst „Hund“ ruft, gewinnt die Runde.

GRUNDRREGEL 1:

Es wird das Tier gesucht, das der Würfel zeigt!



GRUNDRREGEL 2:

Kein Tier darf gerufen werden, das auf einer Karte in der Mitte zu sehen ist!

Ist das gewürfelte Tier auf einer Karte in der Mitte des Tisches zu sehen, sind die Tiere gesucht, die nicht zu sehen sind. Wer eines davon zuerst ruft, gewinnt die Runde.

Beispiel: Da die Katze auf einer Karte zu sehen ist, darf sie jetzt nicht gerufen werden. Wer zuerst „Maus“, „Schwein“ oder „Kuh“ ruft, gewinnt die Runde. Achtung! Auch „Hund“ darf in diesem Beispiel nicht gerufen werden, denn es gilt die GRUNDRREGEL 3 ...

GRUNDRREGEL 3:

Kein Tier darf gerufen werden, das zuletzt korrekt gerufen wurde!



Beispiel: Da „Hund“ zuletzt richtig gerufen wurde, darf er in der darauffolgenden Runde nicht erneut gerufen werden.

Was darf der Rundengewinner tun?

Wer zuerst ein Tier korrekt gerufen hat, darf ...

1. eine Karte von einem Stapel aus der Mitte nehmen und sie **offen** vor sich ablegen.

oder

2. alle offen vor sich liegenden Karten sichern, indem er sie **umdreht**.

Neu hinzukommende Karten, die man **offen** vor sich ablegt, werden getrennt von den umgedrehten gesicherten Karten gehalten.

Falsches Tier gerufen?

Wer ein falsches Tier ruft, muss alle offen vor sich liegenden Karten wieder abgeben. Er legt sie **verdeckt** neben die offenen Stapel in der Mitte und bildet mit ihnen einen Ablagestapel. Diese Karten sind damit aus dem Spiel. Hat ein Spieler in diesem Fall nur gesicherte Karten vor sich liegen, so muss er eine gesicherte Karte wieder offen vor sich ablegen und sie somit „entsichern“.

Mehrere Spieler rufen gleichzeitig ein gesuchtes Tier!

Rufen mehrere Spieler gleichzeitig ein (oder das) korrekte(s) Tier, so gibt es mehrere Rundengewinner, die sich je eine Karte nehmen dürfen.

WICHTIG! Wurden verschiedene Tiere gleichzeitig korrekt gerufen, gilt das größere Tier als gerufen, das in der nächsten Runde nicht erneut gerufen werden darf.
(Reihenfolge von Groß nach Klein: Kuh, Schwein, Schaf, Hund, Katze, Maus).

Und wenn alle Spieler ein falsches Tier rufen?

Dann bekommt keiner eine Karte. Alle Karten, die offen vor den Spielern liegen, werden auf den Ablagestapel gelegt. In diesem Fall entfällt GRUNDREGEL 3 für die nächste Runde.

Die verdeckte Karte erscheint

Wenn die verdeckte Karte auf einem Stapel erscheint, dreht ihr diese um. Dann teilt ihr diesen Stapel in etwa zwei gleichgroße Hälften und legt eine davon als dritten offenen Stapel daneben. Jetzt wird es noch kniffliger, da nun mehr verschiedene Tiere offen liegen können.



Spielende und Gewinner

Wenn die letzte Karte ihren Besitzer gefunden hat, endet das Spiel. Jetzt fügt jeder Spieler seine gesicherten und ungesicherten Karten zusammen und vergleicht sie mit den Karten der Mitspieler. Wer die meisten Karten hat, gewinnt.

Autor: Liesbeth Bos
Illustration: Gabriela Silveira
Art.Nr.: 60 110 5010

Vertrieb Schweiz:
CARLETTO AG
Moosacherstraße 14
CH-8820 Wädenswil
www.carletto.ch

© 2011 Zoch GmbH
Briener Str. 54 a
D - 80333 München
www.zoch-verlag.com



Wolmilchsau

by
Liesbeth Bos



Who wouldn't like to have an all-purpose animal? You call for him and he gives you everything. In the case of our all-purpose animals, you have to be quick and name the wanted animals correctly in order to successfully get hold of one. So pay attention and don't mess things up! Because, if you call out the wrong animal, the animals will run away from you. So you need to watch out in order to feather your own nest in time. Who will keep track the best?

Materials

66 cards

1 die



11x



11x



11x



11x



11x



11x

Object of the Game

The player who is the fastest to call the name of the wanted animal either gets a card or makes the cards he has already collected safe. The player who has the most cards in the end wins.

Set-up

Divide the well-shuffled animal cards into two approximately equal face-up piles. Take the topmost card from one of the piles and place it face down into the middle of that pile.



How the Game Plays

It doesn't matter which player throws the die. As soon as the die comes to rest, all players, at the same time, are asked: Which animal is sought after? Whoever knows it calls out the name of this animal as fast as he can. After that, the next round begins ...

Which animal is sought?

BASIC RULE 1:

The animal sought is the one shown on the die!

BASIC RULE 2:

You may not call out any animal that is pictured on one of the cards in the middle! If the animal rolled is shown on a card in the middle of the table, players have to shout the name of one of the animals that is not visible. The first player to call out one of them correctly wins the round.

BASIC RULE 3:

You may not call out the animal that was the last one to be called out correctly!

Example: The result of the die roll shows the dog. The first player to shout „dog“ wins the round.



Example: Since the cat is showing on a card, players cannot call out „cat.“ The first player to shout „mouse,“ „pig“ or „cow“ wins the round. Important: „Dog“ may not be called out in this example either, because basic rule 3 applies ...



Example: Since the last animal called out correctly was „dog,“ players may not shout out „dog“ again in the next round.

What can the winner of the round do?

If you are the first player to shout an animal correctly, you may ...

1. take one card from one of the piles in the middle and lay it down in front of you **face up**.
- or
2. make all cards lying face up in front of you safe by **turning them over**.

Newly added cards that you put face up in front of you are kept separate from the turned-over cards that have been made safe.

Called out a wrong animal?

If you call out a wrong animal, you have to give up all cards that are lying face up in front of you. You put them **face down** next to the face-up piles in the middle, forming a discard pile. These cards are out of the game. If you have only cards that have been made safe lying in front of you, you have to turn a safe card over and thus expose it again (making it unsafe).

Several players call out the name of a sought animal at the same time!

If several players simultaneously call out a correct (or the correct) animal, there are several winners of the round. Each of them may take a card.

IMPORTANT! If different animals have been called out correctly at the same time, the bigger animal is considered the called-out one that may not be called out again in the next round.

(The order from large to small: cow, pig, sheep, dog, cat, mouse)

And what if all players call out a wrong animal?

In this case, no player gets a card. All cards that are lying in front of the players face up are put on the discard pile and basic rule 3 is inactive during the next round.

The face-down card comes up

When the face-down card appears, you flip it over. Then you divide this pile into two approximately equal halves and put one of them next to the other piles as a third face-up pile. Now it's getting even more tricky, since more different animals can be showing face up.



Ending and Winning the Game

When the last card has been taken, the game ends. Now each player puts his safe and his unsecured cards together and adds them up. The player with the most cards wins.

Author: Liesbeth Bos
Illustrations: Gabriela Silveira
Translation: Sybille & Bruce
Whitehill, „Word for Wort“

Art.Nr.: 60 110 5010

Swiss distribution:
CARLETTO AG
Moosacherstraße 14
CH-8820 Wädenswil
www.carletto.ch

© 2011 Zoch GmbH
Briener Str. 54 a
D - 80333 München
www.zoch-verlag.com



Wolmilchsau

de
Liesbeth Bos



Qui n'a pas rêvé un jour d'avoir un super-animal ? Vous l'appellez et il vous donne tout ce que vous voulez. Avec les super-animaux de ce jeu, vous devez être rapide et crier correctement leur nom pour réussir à vous en emparer. Alors, concentrez-vous pour ne pas vous emmêler les pinceaux ! Car celui qui se trompera de nom verra ses animaux lui échapper de nouveau. Il s'agit donc de bien faire attention pour les mettre à l'abri ! Qui restera le plus attentif ?

Contenu

66 cartes
1 dé



11x



11x



11x



11x



11x



11x

But du jeu

Le joueur qui crie le plus rapidement le nom de l'animal recherché gagne une carte ou sauvegarder l'ensemble des cartes qu'il a déjà accumulées. Celui qui possède le plus de cartes à la fin remporte la partie.

Préparation du jeu

Bien mélanger toutes les cartes Animal et former deux paquets à peu près égales, face visible. Prendre la carte supérieure de l'un des paquets et la glisser au milieu du même paquet, en la retournant.



Déroulement de la partie

À chaque tour, un joueur au choix lance le dé. Dès qu'il s'arrête, tout le monde en même temps se pose la même question : Quel animal cherche-t-on ? Celui qui le sait crie son nom le plus vite possible. Puis le tour suivant commence ...

Quel est l'animal recherché ?

Exemple : Le dé indique le chien : Le premier qui crie « Chien ! » remporte ce tour.

Règle de base n° 1 :

L'animal recherché est celui indiqué par le dé !



Règle de base n° 2 :

Il est interdit de crier le nom d'un animal s'il apparaît sur l'une des cartes au milieu de la table !

Si l'animal indiqué par le dé est représenté sur l'une des cartes au milieu de la table, les animaux recherchés sont alors ceux qui n'apparaissent pas. Le joueur qui crie le nom de l'un d'eux remporte le tour.

Exemple : Comme le chat apparaît sur l'une des cartes, il est interdit de crier son nom. Le premier joueur à crier « Souris ! », « Cochon ! » ou « Vache ! » remporte ce tour. Attention ! Les joueurs ne peuvent pas non plus crier « Chien ! » à ce tour d'après la règle de base n° 3 ...



Règle de base n° 3 :

Il est interdit de répéter le nom d'un animal s'il a été crié avec succès au tour précédent !

Exemple : Comme « Chien ! » a été crié avec succès au tour précédent, il ne peut pas être de nouveau crié au tour suivant.

Que peut faire le vainqueur d'un tour ?

Le premier joueur à crier le nom du bon animal peut ...

1. Prendre une carte sur l'un des paquets au centre de la table et la poser, **face visible**, devant lui ;
2. Sauvegarder toutes les cartes qu'il a déjà accumulées devant lui en les **retournant face cachée**.

Les cartes qui seront gagnées par le joueur par la suite seront placées sur une pile à part, bien séparées de celles sauvegardées.

Mauvais animal ?

Le joueur qui se trompe d'animal, doit rendre toutes les cartes qu'il avait accumulées face visible devant lui. Il les remet, face cachée, à côté des paquets visibles au centre de la table et entame ainsi une pile de défausse. Ces cartes ne sont plus utilisées. Si le joueur qui se trompe d'animal n'a plus que des cartes sauvegardées devant lui, il doit remettre l'une d'elles face visible : elle n'est plus sauvegardée.

Plusieurs joueurs crient le nom d'un l'animal en même temps !

Si plusieurs joueurs crient en même temps le nom d'un (ou du seul) animal correct, tous gagnent ce tour et peuvent prendre chacun une carte.

IMPORTANT ! Si des noms d'animaux corrects mais différents ont été criés en même temps, le plus gros de ces animaux sert de référence et son nom ne pourra pas être crié au tour suivant.
(Ordre de taille retenu : vache, cochon, mouton, chien, chat, souris).

Et si tous les joueurs se trompent d'animal ?

Alors personne ne gagne de carte. Toutes les cartes visibles devant les joueurs sont défaussées. Dans ce cas, la règle de base n° 3 est ignorée au tour suivant.

La carte cachée apparaît

Si la carte cachée au début de la partie apparaît sur l'un des paquets, elle est retournée. Ce paquet est alors séparé en deux moitiés à peu près égales qui sont posées l'une à côté de l'autre pour former trois paquets face visible. La tension monte car il y a désormais plus d'animaux visibles.



Fin de la partie et vainqueur

La partie s'arrête lorsqu'un joueur gagne la dernière carte. Chacun ajoute les cartes sauvegardées avec les cartes visibles devant lui et compare sa pile avec ses adversaires. Celui qui possède le plus de cartes remporte la partie.

Auteur : Liesbeth Bos
Illustrations : Gabriela Silveira
Traduction : Eric Bouret

Art.Nr.: 60 110 5010

Suisse distribution:
CARLETTO AG
Moosacherstraße 14
CH-8820 Wädenswil
www.carletto.ch

© 2011 Zoch GmbH
Briener Str. 54 a
D - 80333 München
www.zoch-verlag.com



Wolmilchsau

di
Liesbeth Bos



Chi di noi non vorrebbe avere un maialino tuttofare? Basterebbe chiamarlo per soddisfare tutti i nostri bisogni. Con i nostri maialini invece, bisogna essere veloci e chiamare gli animali sorteggiati con il loro giusto nome per avere successo. Perciò fate attenzione e mantenete il sangue freddo! Perché chi chiama l'animale sbagliato, se lo farà scappare subito. Si deve perciò fare molta attenzione per arrivare in tempo alla meta. Chi riesce a mantenere la situazione sotto controllo?

Materiale

66 carte
1 dado



11x



11x



11x



11x



11x



11x

Scopo del gioco

Dividete il mazzo di carte ben mischiato in due parti, scoperte e uguali. Da uno dei due mazzi prendete la prima carta e mettetela, coperta, nel centro del mazzo dal quale l'avete presa.

Come preparare il gioco

Dividete il mazzo di carte ben mischiato in due parti, scoperte e uguali. Da uno dei due mazzi prendete la prima carta e mettetela, coperta, nel centro del mazzo dal quale l'avete presa.



Quale animale è stato sorteggiato?

Il dado va tirato sempre da un giocatore arbitrario. Appena il dado si ferma, tutti giocano contemporaneamente. Quale animale è uscito? Chi lo sa, lo chiama il più in fretta possibile. Poi inizia il prossimo giro ...

Quale animale è stato sorteggiato?

REGOLA 1:

L'animale sorteggiato è quello che appare sul dado!

REGOLA 2:

Non può essere chiamato l'animale che è rappresentato su una delle carte scoperte sul tavolo!

Se l'animale tirato con il dado è su una delle due carte presenti sui mazzi, va chiamato un altro animale del gioco. Chi, per primo, ne chiama uno, vince il giro.

REGOLA 3:

Non si può chiamare l'animale che è stato chiamato correttamente nel giro precedente!

Esempio: È uscito il cane: Chi chiama per primo „cane“ vince il giro.



Esempio: Siccome su una delle due carte scoperte c'è il gatto, il gatto non può essere chiamato. Chi, per primo, chiama „topo“, „maiale“ o „mucca“, vince il giro. Attenzione! In questo esempio non può nemmeno essere chiamato „cane“, perché vale la REGOLA 3 ...



Esempio: Siccome è stato chiamato correttamente „cane“ nel giro precedente, non può essere richiamato nel giro seguente.

Cosa può fare il vincitore del giro?

Chi, per primo, ha chiamato correttamente l'animale, può ...

1. prendere una carta da uno dei due mazzi e metterla **scoperta** davanti a sé.
- oppure
2. assicurarsi tutte le carte scoperte che ha, **coprendole**.

Le carte che si aggiungeranno e che metterete scoperte davanti a voi, vanno tenute separate dalle carte che vi siete assicurati.

Avete chiamato l'animale sbagliato?

Chi chiama un animale sbagliato, deve restituire tutte le carte scoperte che ha davanti a sé. Le metterà, **coperte**, di fianco ai mazzi scoperti al centro del tavolo, e crea un mazzo di scarto. Queste carte non potranno più essere utilizzate nel gioco. Se un giocatore ha davanti a sé solo carte assicurate, dovrà "sbloccare" una carta, scoprendola.

Più giocatori chiamano contemporaneamente l'animale sorteggiato!

In caso più giocatori dovessero chiamare contemporaneamente l'animale corretto, più giocatori vincono il giro e ognuno si può prendere una carta.

IMPORT! Importante: Se sono stati chiamati diversi animali giusti contemporaneamente, va considerato l'animale più grande, che non potrà essere richiamato nel giro seguente. (L'ordine è, dal più grande al più piccolo: mucca, maiale, pecora, cane, gatto, topo).

Se tutti i giocatori chiamano un animale sbagliato?

Allora nessuno può prendere una carta. Tutte le carte scoperte davanti ai giocatori vanno messe nel mazzo di scarto. In questo caso non vale più la regola 3 per il giro seguente.

Appare la carta coperta

Quando appare la carta coperta presente nel mazzo, giratela.

Quindi dividete il mazzo in due parti uguali, creando al centro del tavolo tre mazzi scoperti.

Ora la faccenda si fa ancora più complicata, perché ora gli animali scoperti sono tre.



Giocatori e vincitori

Quando l'ultima carta trova il suo padrone, il gioco finisce. Ora ogni giocatore mette insieme le sue carte assicurate e non, e le paragona con le carte degli altri giocatori. Chi ha il maggior numero di carte, vince.

Autore: Liesbeth Bos
Illustrazione: Gabriela Silveira
Traduzione: Monja Reichert

Art.Nr.: 60 110 5010

Distribuzione in
Svizzera: CARLETTO AG
Moosacherstraße 14
CH-8820 Wädenswil
www.carletto.ch

© 2011 Zoch GmbH
Brienner Str. 54 a
D - 80333 München
www.zoch-verlag.com

