

Sibe chugelrundi Söi

Ein sauglattes Spiel für 3-6 Ferkel ab 6 Jahren

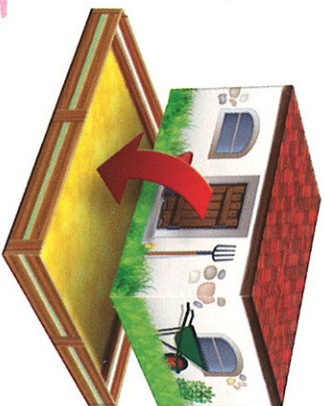
Dauer 15-20 Minuten

Inhalt

- 1 Scheune
- 1 Stall (Schachteldeckel)



40 Maiskolben



7 Würfel (2 davon mit Kreis) als „Sibe chugelrundi Söi“



6 Bauernkinder

Geschichte

Im Spiel „Sibe chugelrundi Söi“ schlüpfen die Spieler in die Rolle kleiner Ferkel und ahmen die grossen Schweine im Stall nach. Dabei beobachten sie die Schweine und machen das nach, was die Mehrheit der Schweine tut. Schaffen sie es, dürfen sie am Essen der Grossen teilnehmen und bekommen einen leckeren Maiskolben.

Spieleziel

Das Ziel des Spiels ist es, 7 Maiskolben zu ergattern.

Vorbereitung

Jeder Spieler wählt und legt ein Bauernkind vor sich hin.

Die Maiskolben werden bereitgelegt.

Der Stall mit den „Sibe chugelrundi Söi“ wird in die Tischmitte gelegt. Das jüngste Ferkel wird als Startspieler bestimmt.

Dieser setzt die Scheune auf den Stall.

Spielablauf

Der Startspieler schüttelt nun kräftig den geschlossenen Stall und bringt die „Sibe chugelrundi Söi“ durcheinander. Danach stellt er den Stall auf den Tisch, so dass der Dachfirst sichtbar ist.

Der Spieler schüttelt den Stall noch horizontal, damit alle Schweine auf dem Stallboden stehen und nicht aufeinander liegen. Er hebt die Scheune hoch und alle Spieler schauen in den Stall.

Alle Ferkel **müssen jetzt gleichzeitig** das nachmachen, was die Mehrheit der Schweine im Stall tut. Das können Geräusche oder Gesten sein.



Und das geht so:

1) Schaut die Mehrheit der Schweine nach oben und zeigt ihre Rüssel, machen die Ferkel ganz laut **Schmatz-Geräusche**.



2) Steht die Mehrheit der Schweine auf allen Vieren, machen die Ferkel ganz laut **Grunz-Geräusche**.



3) Zeigt die Mehrheit der Schweine ihren Hintern, machen die Ferkel ganz laut **Furz-Geräusche**.



4) Liegt die Mehrheit der Schweine auf der linken Seite und schläft, legen die Ferkel ihre Hände, so wie wenn sie auf der Seite liegen würden und **schlafen ganz still**.



5) Grinst die Mehrheit der Schweine und liegt auf der rechten Seite, **grinsen** die Ferkel sich gegenseitig an.



6) Liegt die Mehrheit der Schweine auf dem **Rücken**, **krazzen** die Ferkel den Rücken eines anderen Ferkels.

Manchmal kommt es vor, dass die gleiche Anzahl von Schweine-Motiven gewürfelt wird. (z.B. 3 Paare oder 2 Dreier). In diesen Fällen müssen die Schweine-Mehrheiten **mit den Kreisen** nachgemacht werden.

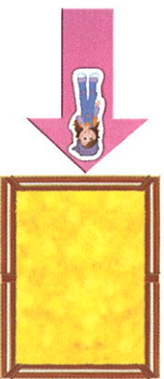


Zum Beispiel überwiegt hier die Aktion „Schnatz“ die Aktion „Schlaf“ **aufgrund der Kreise.**



Oder hier überwiegt die Aktion „Furz“ die Aktionen „Schnatz“ und „Schlaf“ **aufgrund des Kreises.**

7) Falls es trotz Kreisen gar keine Mehrheit gibt, müssen die Bauernkinder blitzschnell an den Stallrand gebracht werden.



In diesem Beispiel gibt es gar keine Mehrheit, die Bauernkinder sind die einzig richtige Aktion.

Maiskolben

Wer die Aktion richtig ausgeführt hat, bekommt einen Maiskolben. Das Ferkel, welches als Letztes oder gar nicht reagiert hat, geht leer aus. Wer die falsche Aktion ausgeführt hat, muss einen Maiskolben zurückgeben, sofern er bereits im Besitz eines Maiskolben Chips ist.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Ferkel seinen 7ten Maiskolben bekommt. Bei Gleichstand machen die betroffenen Ferkel noch weitere Runden, um den Sieg klar zu ermitteln.

Variante für Kinder ab 5 Jahren

Um den Spielverlauf zu vereinfachen, werden die 2 Würfel mit den Kreisen aus dem Spiel genommen. Ansonsten bleibt alles gleich.

Sept cochons tout ronds

Un jeu amusant pour 3 à 6 porcelets dès 6 ans

Durée: 15 à 20 minutes

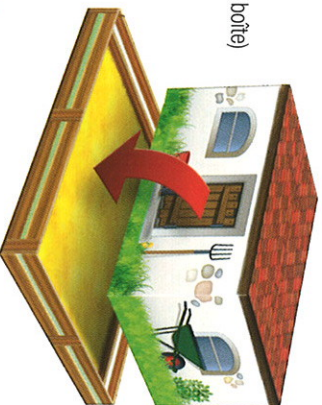
Contenu

1 grange

1 étable (couverture de la boîte)



40 épis de maïs



7 dés (dont 2 avec cercle), ce sont les «sept cochons tout ronds»



6 petits paysans

Histoire

Dans le jeu «Sept cochons tout ronds», les joueurs se glissent dans la peau de porcelets et initient les grands cochons de l'étable. Il s'agit alors d'observer les cochons et de faire la même chose que la majorité des cochons. Les joueurs qui les imitent le mieux partagent le repas des grands et reçoivent un délicieux épi de maïs.

But du jeu

Le but du jeu est de récolter 7 épis de maïs.

Préparation

Chaque joueur choisit un petit paysan et le pose devant soi. Les épis de maïs sont prêts à être distribués. L'étable et les «sept cochons tout ronds» sont mis en place au milieu de la table. Le porcelet le plus jeune commence la partie. Il place la grange sur l'étable.

Déroulement de la partie

Le premier joueur secoue vigoureusement l'étable fermée afin de bien mélanger les «sept cochons tout ronds». Il repose ensuite l'étable sur la table de sorte que le faite du toit soit visible.

Le joueur secoue encore une fois la boîte à l'horizontale afin que tous les cochons soient bien répartis et qu'ils ne se chevauchent pas. Le joueur retire ensuite la grange et tous les joueurs observent bien les cochons dans l'étable.

Les porcelets (joueurs) **doivent maintenant en même temps** imiter ce que la majorité des cochons fait dans l'étable.

Il peut s'agir des sons ou des gestes suivants:



1) Si la majorité des cochons est de face et montrent leur groin, les porcelets doivent faire **des bruits de mastication** (le plus fort possible).



2) Si la majorité des cochons sont sur leurs quatre pattes, tous les porcelets doivent **grogner**.



3) Si la majorité des cochons montrent leur derrière, les porcelets imitent **des bruits de pats** bien sonores.



4) Si la majorité des cochons sont couchés sur leur flanc gauche, les porcelets placent leurs mains sous leur tête – comme s'ils dormaient – et font semblant **de dormir en silence**.



5) Si la majorité des cochons sourit et sont couchés sur leur flanc droit, les porcelets se **sourient réciproquement**.



6) Si la majorité des cochons sont couchés sur le dos, les porcelets **gratent le dos** de leur voisin.



Il peut arriver qu'il y ait un nombre égal de dés représentant des porcelets dans une certaine position. (Ex. 3 x 2 dés identiques ou 2 x 3 dés identiques). Dans ce cas, il faut imiter la majorité de **cochons avec les cercles**.

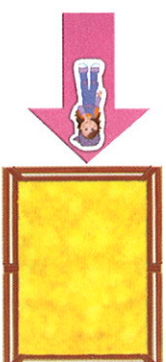


Ici, par exemple, l'action «masticuer» prédomine sur l'action «dormir» car les cochons qui mastiquent ont des cercles.



alors qu'ici l'action «péter» prime sur l'action «masticuer» et «dormir» en raison du cercle.

7) Si, malgré les cercles, il n'y a pas de majorité, les petits paysans doivent immédiatement être posés contre le bord de l'étable



Dans cet exemple, il n'y a pas de majorité, il faut alors placer les petits paysans contre le bord de l'étable.

Epis de mais

Les joueurs qui ont fait la bonne action reçoivent un épi de maïs. Le porcelet ayant réagi en dernier, ou pas du tout, ne reçoit rien. Si un joueur a exécuté la mauvaise action, il doit rendre un épi de maïs, pour autant qu'il en ait déjà récolté un.

Fin de la partie

La partie prend fin lorsqu'un porcelet a récolté 7 épis de maïs. En cas d'égalité, les porcelets concernés jouent encore quelques manches afin de décider clairement qui est le vainqueur.

Variante pour joueurs dès 5 ans

Afin de simplifier le déroulement du jeu, les deux dés avec les cercles peuvent être retirés du jeu. Les autres règles restent inchangées.

Sette porcellini paffuti

Un gioco divertente per 3-6 bambini da 6 anni in poi

Durata 15-20 minuti

Contenuto

- 1 fienile
- 1 stalla (coperchio della scatola)



40 pannocchie di granturco



7 dadi (2 di cui con cerchio) con porcellini paffuti



6 contadinelli

Il gioco

Durante la partita a „Sette porcellini paffuti“ i giocatori assumono il ruolo di porcellini e imitano i maiali adulti nella stalla osservando attentamente il loro comportamento. Se riescono nelle loro intenzioni, possono mangiare insieme ai maiali adulti e ricevono in premio una gustosa pannocchia di granturco.

Scopo del gioco

I giocatori dovranno vincere 7 pannocchie di granturco.

Preparativi

Ogni giocatore sceglie un contadinello e lo pone davanti a sé.

Le pannocchie vengono collocate a portata di mano.

La stalla con i „sette porcellini paffuti“ viene messa al centro del tavolo. Inizia a giocare il „porcellino“ più giovane, che mette il tetto del fenile sopra la stalla.

Svolgimento del gioco

Il giocatore che inizia scuote bene la stalla chiusa e mescola bene i „sette porcellini paffuti“.

Successivamente mette in tavola la stalla coperta dal tetto del fenile. Scuote poi la stalla in modo orizzontale in modo che i porcellini siano sparsi sul fondo e non accatastati uno sull'altro. Toglie poi il tetto in modo che tutti vedano l'interno della stalla.

Tutti i giocatori **devono ora imitare contemporaneamente** i rumori o i movimenti fatti dalla maggior parte dei porcellini, più precisamente:



1) Se la maggior parte dei porcellini guarda in alto, mostrando il naso, i giocatori fanno schioccare la lingua come se **biasciassero**.



2) Se la maggior parte dei porcellini è in piedi sulle quattro zampe, i giocatori si mettono a **grugnire** a voce alta.



3) Se la maggior parte mostra la parte posteriore, i giocatori emettono suoni come se **scoreggiassero**.



4) Se la maggior parte è adagiata sul lato sinistro e dorme, i giocatori mettono le mani come se dormissero di fianco e fanno finta di **sonnecchiare completamente in silenzio**.



5) Se la maggior parte è adagiata sul lato destro e sghignazza, i giocatori si mettono a **ridacchiare** tra di loro.



6) Se la maggior parte è adagiata sulla schiena, i giocatori si **grattano la schiena** l'un l'altro.

Talvolta può succedere che i dadi riportino lo stesso numero di malalini uguali (ad es. 3 coppie o 2 tris). In questo caso si dovranno imitare la maggior parte dei malalini contraddistinta **dai cerchi**.

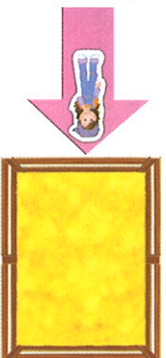


In questo esempio, a causa dei cerchi, i malalini che „basciano” rumorosamente hanno la precedenza su quelli che „dormono”.



Qui, invece, i malalini che „scoreggiano” superano quelli che „basciano” e „dormono” sempre a causa del cerchio.

7) Se anche coi cerchi non si consegue una maggioranza, si dovranno spostare rapidamente le figure dei contadinelli vicino al bordo della stalla.



In questo esempio non è stata conseguita una maggioranza. L'unica operazione corretta è quella di spostare i contadinelli.

Pannocchie di granturco

Chi ha spostato correttamente il contadinello riceve una pannocchia di granturco. L'ultimo a spostarla o chi non ha eseguito l'operazione rimane a mani vuote.

Chi ha eseguito l'operazione in modo scorretto deve restituire una pannocchia, a patto che ne possieda.

Fine del gioco

La partita termina appena un partecipante riceve la 7ª pannocchia.

A parità di punteggio, i giocatori interessati continueranno a giocare fino ad avere un vincitore in assoluto.

Variante per „malalini” da 5 anni in su

Per facilitare il gioco si metteranno da parte 2 dadi con i cerchi.

Per il resto valgono le regole esposte.