

Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels

4447

Goldesel!

Gold donkey • Anes d'or • Ezeltje van goud



Copyright

HABA

- Spiele Bad Rodach 2003

Habermaab GmbH, 96476 Bad Rodach, www.haba.de

TL 66619

Aufl. 2003/1

Goldesel

Ein goldiges Spiel für **2 – 6 Kinder** von **3 – 10 Jahren**.

Spielidee: Markus Nikisch

Illustration: Anja Wrede

Spieldauer: ca. 5 - 10 Minuten

Emma, Eckhard und Emil sind Esel. Aber keine gewöhnlichen, sondern ganz besondere Esel: Sie sind richtige kleine Goldesel.

Mit etwas Glück geben sie dir auch gerne etwas von ihrem wertvollen Schatz ab. Aber dafür musst du zuerst mit etwas Glück die richtigen Karten aufdecken ...

Spielinhalt:

3 Esel (rot, gelb und blau)

12 Goldtaler

15 Karten „Ich komme zu dir!“ (je fünf in Rot, Gelb und Blau)

1 Karte „Wir geben euch Taler!“

1 Spielanleitung

Zusatzkarten für die Spielvarianten:

2 Karten „Wähl mich aus!“

4 Karten „Wir wandern!“

Spielziel:

Welches Kind kann mit etwas Glück die meisten Goldtaler sammeln?

Grundspiel

Spielvorbereitung:

Die drei Esel werden in die Tischmitte gestellt. Die 12 Goldtaler liegen bereit. Ihr benötigt die 15 „Ich komme zu dir!“-Karten.

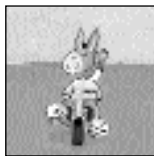
Es gibt fünf je Farbe; sie zeigen jeweils einen kleinen, farbigen Esel:



Emma ist rot,



Emil blau



und Eckhard gelb gekleidet.

Außerdem benötigt ihr die „Wir geben euch Taler“-Karte.



Die Karten werden verdeckt, gemischt und um die Esel herum verteilt.

Alle anderen Karten werden im Grundspiel nicht benötigt und bleiben in der Schachtel.

Spielablauf:

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn.

Das Kind mit den längsten Ohren beginnt, deckt eine Karte auf und legt sie offen so vor sich ab, dass **es das Motiv richtig herum sehen** kann.

Welche Karte ist es?

- **Eine „Ich komme zu dir!“-Karte?**

Nimm dir den Esel der entsprechenden Farbe und stelle ihn vor dir ab.

Rufe dabei laut den Eselruf „IAAAAAHH!“.

Hat diesen Esel bereits ein anderes Kind vor sich stehen, darfst du ihn dir von dort nehmen.

Hast du diesen Esel bereits vor dir stehen, geschieht nichts.

Wichtig: Vergisst du „IAAAAAHH!“ zu rufen und eines der anderen Kinder bemerkt dies, musst du den Esel zurück in die Tischmitte stellen.

Dann ist das nächste Kind an der Reihe und deckt eine Karte auf.

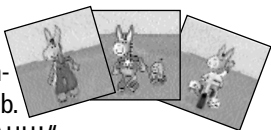
- **Die „Wir geben euch Taler!“-Karte?**

Alle Kinder rufen gemeinsam: „Goldsesel, Goldesel, schenkt uns eure Taler!“

Jedes Kind, das nun gerade einen oder mehrere Esel vor sich stehen hat, darf sich **je Esel einen Goldtaler** nehmen.

Wichtig: Stehen noch einer oder mehrere Esel in der Mitte, wird je Esel ein Taler in die Schachtel gelegt.

Die Runde ist jetzt beendet. Die Esel werden zurück in die Mitte gestellt. Alle Karten werden wieder eingesammelt, wie am Anfang verdeckt, gemischt und um die Esel herum ausgelegt. Das Kind, das gerade die wenigsten Taler hat, darf die **nächste Runde beginnen** und eine Karte aufdecken. Haben mehrere Kinder gleich wenige Taler, so beginnt das jüngste dieser Kinder. Das Spiel setzt sich wie beschrieben fort.



Spielende:

Das Spiel endet, sobald der letzte Goldtaler verteilt worden ist. Das Kind, das den höchsten Turm aus seinen Talern bauen kann, gewinnt.

Spielvarianten für ältere Kinder:

Das Spiel wird anspruchsvoller, wenn einige oder alle Zusatzkarten hinzugenommen werden.

Außerdem kann mit weiteren Regeln gespielt werden.

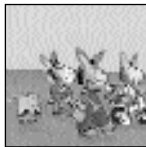
Die Zusatzkarten

Sie werden zu Beginn gemeinsam mit den anderen Karten verdeckt und gemischt.

- Die „Wir wandern!“-Karten



... nach links



... nach rechts

Es gibt je zwei dieser Karten.

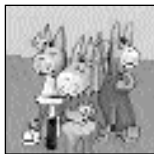
Wenn eine dieser Karten aufgedeckt wird, **wandern alle Esel**. Sie wandern zum **nächsten Kind in der angezeigten Richtung**.

Esel, die noch in der Mitte stehen, wandern nicht.

Wichtig: Wer diese Karte zieht, legt sie so herum vor sich ab, dass er **die Esel richtig herum sieht**.

- Die „Wähl mich aus!“-Karte.

Wer eine dieser Karten aufdeckt, darf sich einen **beliebigen Esel aussuchen** – unabhängig davon, ob dieser in der Tischmitte oder bei einem anderen Kind steht.



Stehen bereits alle drei Esel bei dem Kind, so geschieht nichts.

Zwei Zusatzregeln

- Wer eine „Ich komme zu dir“-Karte aufdeckt und den abgebildeten Esel bereits vor sich stehen hat, muss ihn wieder in die Mitte stellen.
- Wird eine „Wir wandern!“-Karte aufgedeckt und ein Kind hat mehrere Esel vor sich stehen, darf es sich einen aussuchen, der weiterwandern soll.



Habermaab Game Nr. 4447

Gold donkey

A golden game for 2 - 6 players aged 3 to 10.

Game idea: Markus Nikisch
Illustrations: Anja Wrede
Length of the game: 5 - 10 minutes approx.

Dora, David and Dorothy are donkeys: but not any old kind of donkey, special donkeys. They are really little golden donkeys. With a bit of luck they are happy to give away some of their precious treasures. Therefore you have to have some luck and uncover the right cards ...

Contents:

- 3 donkeys (red, yellow and blue)
- 12 gold coins
- 15 cards "I come up to you" (five in red, yellow and blue each)
- 1 card "We give you coins"
- 1 set of game instructions

Additional cards for the variants:

- 2 cards "Choose me!"
- 4 cards "We're on the move!"

Aim of the game:

Who, with a bit of luck, will be able to collect the most gold coins?

Basic game

Preparation of the game:

Place the **three donkeys** in the center of the table. Get the 12 gold coins ready. You need the 15 cards "I come up to you".

There are 5 of each color, all depicting a little colored donkey:



Dora is dressed in red, David in blue and Dorothy in yellow.

You also need the card
"We give you coins".



Put the card face down, shuffle them and distribute them around the donkeys.

The remaining cards are not needed in the basic game and stay in the game box.

How to play:

Play in a clockwise direction.

The player with the longest ears starts by uncovering a card and putting it face up in front of them so that they **see the picture the right way round**.

What card is it?

- **Is it an "I come up to you" card?**

Take the donkey of the corresponding color and place it in front of you imitating with a strong voice the sound of the donkey „EAAAA-AHH!“.

If **another player already has this donkey** in front of them, you can take it from there.

If **this donkey is already** in front of you, nothing happens.

Important: If you forget to yell „EAAAAH!“ and one of the players notices it you have to return the donkey back to the center of the table.

Then it's the next player's turn to uncover a card.

- **The "We give you coins" card?**

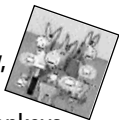
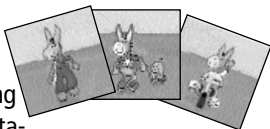
All players yell together "Gold donkey, gold donkey, give us your coins!"

Each player who at this moment has one or more donkeys in front of them, gets **one gold coin per donkey**.

Important: If there are one or only a few donkeys left in the center, you put one coin per donkey in the game box.

The round has finished. Place the donkeys back into the center. Collect all the cards, put them face down as at the beginning, shuffle them and lay them around the donkeys.

The player with the fewest coins **starts the next round**, uncovering a card. If various players have equally few coins, the youngest of these players starts. The game proceeds as described.



End of the game:

The game ends as soon as all the gold coins have been distributed. The player who can pile up their coins into the highest tower wins the game.

Variants for elder players:

To make the game more ambitious, add some or all of the additional cards.

You can also introduce further rules.

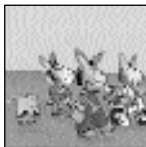
The additional cards:

To start, they are mixed with the other cards, put face down and shuffled.

- The cards "We are on the move"!



... towards the left



... towards the right

There are two cards of each type.

If one of these cards is uncovered **all the donkeys move**.

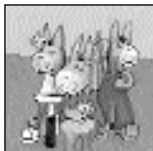
They move to the **next player in the direction indicated**.

Donkeys that are still standing in the center don't move.

Important: Whoever gets one of these cards puts it in such a way in front of them that the donkey is **seen the right way round**.

- **The "Choose me!" card**

Whoever uncovers one of these cards may **choose any donkey** – no matter if it stands in the center of the table or in front of somebody else.



If all three donkeys are in front of the player, nothing happens.

Two additional rules:

- Whoever uncovers an "I come up to you" card, and already has the donkey shown in front of them, has to return it to the center.
- If a "We are on the move" card is uncovered and a player has various donkeys in front of them, they can choose which one to move on.



Anes d'or

Un jeu où l'on peut devenir riche, pour **2 à 6 joueurs** de **3 à 10 ans**.

Idée : Markus Nikisch
Illustration : Anja Wrede
Durée d'une partie : env. 5 - 10 minutes

Emma, Edmond et Emile sont des ânes, mais pas des ânes ordinaires : ce sont de vrais ânes aux ducats (= pièces d'or).
Si tu as un peu de chance, ils te donneront aussi quelques ducats.
Mais pour cela, il faut que tu aies de la chance et que tu retournes les bonnes cartes...

Contenu :

- 3 ânes (rouge, jaune et bleu)
- 12 ducats
- 15 cartes « Je viens vers toi »
(cinq cartes d'une couleur – rouge, jaune, bleu)
- 1 carte « Voilà des ducats »
- 1 règle du jeu

Cartes supplémentaires pour les variantes :

- 2 cartes « Prends-moi ! »
- 4 cartes « En route ! »

But du jeu :

Quel joueur va avoir de la chance et pourra récupérer le plus grand nombre de ducats ?

Jeu de base

Préparatifs

Poser les **trois ânes** au milieu de la table. Préparer les 12 ducats.
Pour ce jeu, on aura besoin des 15 cartes « Je viens vers toi ».
Il y a cinq cartes d'une couleur; elles montrent chacune un petit âne de couleur :



Emma est habillée en rouge, Emile en bleu et Edmond en jaune.

Il faudra aussi la carte « Voilà des ducats ».



Retourner les cartes, les mélanger et les répartir autour des ânes.
Les autres cartes ne seront pas utilisées et on les laisse dans la boîte.

Déroulement du jeu :

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.
Le joueur qui a les plus longues oreilles commence. Il retourne une carte et la pose devant lui de manière à **voir l'illustration dans le bon sens**.

Quelle carte a-t-il retourné ?

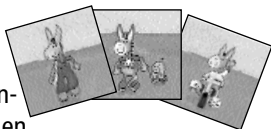
- **Une carte « Je viens vers toi » ?**

Prends l'âne de la couleur correspondante et pose-le devant toi en criant en même temps « Hi-han ! Hi-han ! ».

Si un autre joueur a déjà cet âne devant lui, tu as le droit de lui prendre.

Si tu as déjà cet âne devant toi, il ne se passe rien.

N.B. : Si tu oublies de crier « Hi-han! Hi-han » et que l'un des joueurs s'en rend compte, tu reposes l'âne au milieu de la table. C'est alors au tour du joueur suivant de retourner une carte.



- **La carte « Voilà des ducats » ?**

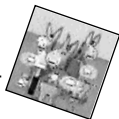
Les joueurs crient tous ensemble « Petit âne, donne-nous des ducats ! ».

Chaque joueur qui a un ou plusieurs ânes devant lui prend **un ducat par âne**.

N.B. : s'il y a encore un ou plusieurs ânes au milieu, on met un ducat par âne dans la boîte.

Le tour est fini. On remet les ânes au milieu de la table. On prend toutes les cartes, les retourne comme au début, les mélange et les pose autour des ânes.

Le joueur qui a le moins de ducats a le droit de **commencer le tour suivant**. Il retourne alors une carte. Si plusieurs joueurs ont le même plus petit nombre de ducats, le joueur le plus jeune d'entre eux commence. On continue de jouer comme décrit plus haut.



Fin de la partie :

La partie est terminée dès que le dernier ducat a été pris. Le joueur qui pourra faire la plus grande pile avec ses ducats gagne la partie.

Variante pour joueurs plus âgés :

Le jeu sera plus compliqué si plusieurs cartes supplémentaires ou si toutes les cartes supplémentaires sont ajoutées au jeu.

On peut aussi jouer avec des règles supplémentaires.

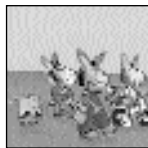
Les cartes supplémentaires

On les retourne en même temps que les autres cartes et on les mélange.

- Les cartes « En route ! »



... aller à gauche



... aller à droite

Il y a deux cartes de chaque sorte.

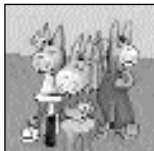
Si l'une de ces cartes est retournée, **tous les ânes se mettent en route**. Ils vont vers le **joueur suivant dans la direction indiquée**.

Les ânes qui sont encore au milieu ne sont pas déplacés.

N.B. : celui qui tire cette carte la posera devant lui de manière à voir les ânes dans le bon sens.

- **La carte « Prends-moi ! »**

Celui qui retourne l'une de ces cartes **prend n'importe quel âne**, même si cet âne est placé au milieu ou posé devant un autre joueur.



Si les trois ânes sont déjà auprès du joueur, il ne se passe rien.

Deux règles supplémentaires

- Celui qui retourne une carte « Je viens vers toi » et qui a déjà l'âne qui y est illustré le repose au milieu du jeu.
- Si une carte « En route ! » est retournée et qu'un joueur a déjà plusieurs ânes devant lui, ce joueur a le droit de décider quel autre âne il va faire avancer.



Ezeltje van goud

Een gulden spel voor 2 – 6 kinderen vanaf 3 – 10 jaar.

- Spelidee:** Markus Nikisch
Illustraties: Anja Wrede
Speelduur: ca. 5 – 10 minuten

Emma, Evert en Emiel zijn ezels. Het zijn echter geen gewone, maar heel bijzondere ezels. Het zijn heuse kleine goudezeltjes. Met een beetje geluk geven ze jou ook graag wat van hun waardevolle schat. Maar daarvoor moet je eerst met een beetje geluk de juiste kaarten omdraaien ...

Spelinhoud:

- 3 ezels (rood, geel, blauw)
- 12 goudstukken
- 15 kaarten "Ik kom naar je toe!" (vijf van elke kleur rood, geel en blauw)
- 1 kaart "Wij geven jullie goud!"
- 1 spelregels

Extra kaarten voor de spelvarianten:

- 2 kaarten "Kies mij uit!"
- 4 kaarten "Wij wandelen!"

Doel van het spel:

Welk kind kan met een beetje geluk de meeste goudstukken verzamelen?

Basisspel

Spelvoorbereiding:

De **drie ezels** worden in het midden op tafel gezet. De 12 goudstukken liggen klaar. Ook hebben jullie de 15 " ik kom naar je toe!" kaarten nodig.

Er zijn er van elke kleur vijf. Op iedere kaart staat telkens een kleine gekleurde ezel:



Emma heeft rode, Emiel blauwe en Evert gele kleren aan.

Verder wordt ook de "Wij geven jullie goud!" kaart gebruikt.



De kaarten worden omgekeerd, geschud en rondom de ezels neergelegd.

Alle andere kaarten worden bij het basisspel niet gebruikt en blijven in de doos.

Spelverloop:

Er wordt kloksgewijs om beurten gespeeld.

Het kind met de langste oren mag beginnen. Het draait een kaart om en legt hem zodanig voor zich neer, dat het de **afbeelding rechtop voor zich heeft liggen**.

Welke kaart is het?

- Een "Ik kom naar je toe!" kaart?

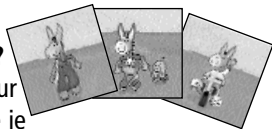
Pak de ezel van de bijbehorende kleur en zet deze voor je neer. Hierbij doe je hardop het geluid van een ezel na: "IE-AAA!".

Als een ander kind deze ezel al voor zich heeft staan, dan mag jij hem pakken.

Als jijzelf de ezel al voor je hebt staan, dan gebeurt er niets.

Belangrijk: als je vergeet om "IE-AAA!" te roepen en dit wordt door een ander kind opgemerkt, dan moet je de ezel midden op tafel terugzetten.

Daarna is het volgende kind aan de beurt en draait een kaart om.



- De "Wij geven jullie goud!" kaart?

Alle kinderen roepen nu in koor: "Goudezeltje, goud-ezeltje, geef ons wat van je goud!"

Ieder kind dat nu één of meer ezels bij zich heeft staan, mag voor **iedere ezel een goudstuk** pakken.

Belangrijk: als er nog één of meer ezels in het midden staan, dan wordt voor elke ezel een goudstuk in de doos gelegd.

De ronde is nu afgelopen. De ezels worden in het midden teruggezet. Alle kaarten worden weer ingezameld en zoals bij het begin omgekeerd, geschud en rondom de ezels neergelegd. Het kind dat nu de minste goudstukken heeft, mag de **volgende ronde beginnen** en een kaart omdraaien. Als er meerdere kinderen met even weinig goudstukken zijn, dan begint de jongste van deze kinderen. Het spel gaat zoals beschreven verder.



Einde van het spel:

Het spel is afgelopen, zodra het laatste goudstuk is uitgedeeld. Het kind dat met zijn goudstukken de hoogste toren kan bouwen, heeft gewonnen.

Spelvarianten voor oudere kinderen:

Het spel wordt een stuk aantrekkelijker wanneer enkele of zelfs alle extra kaarten erbij genomen worden.

Bovendien kunnen extra spelregels worden ingevoerd.

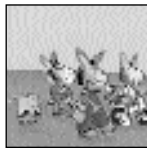
De extra kaarten

Deze worden bij het begin gezamenlijk met de andere kaarten omgekeerd en geschud.

- De "Wij wandelen!" kaarten



... naar links



... naar rechts

Er zijn twee kaarten van elke soort.

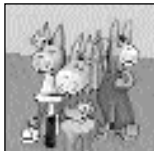
Wanneer een van deze kaarten wordt omgedraaid, **gaan alle ezels aan de wandel**. Ze lopen naar het **volgende kind in de aangegeven richting**.

Ezels die nog in het midden staan, lopen niet mee.

Belangrijk: degene die deze kaart trekt, legt deze zodanig voor zich neer, dat hij de **ezel rechtop voor zich** ziet liggen.

- De "Kies mij uit!" kaart.

Wie een van deze kaarten omdraait, mag een ezel naar keuze uitzoeken – onafhankelijk of deze in het midden of bij een andere speler staat.



Heeft dit kind alle ezels al bij zich staan, dan gebeurt er niets.

Twee extra spelregels

- Wie een "ik kom naar je toe!" kaart omdraait en de afgebeelde ezel al bij zich heeft staan, moet hem opnieuw terug in het midden zetten.
- Als er een "wij wandelen" kaart wordt omgedraaid en een kind heeft meerdere ezels bij zich staan, dan mag het er eentje uitkiezen die aan de wandel gaat.

