



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni

# Flinke Füchse



Fleeting Foxes  
Sauve qui... poule !  
Vlugge vossen  
Zorros veloces  
Volpi veloci

# Sauve qui... poule !

Une course pleine de malice pour 2 à 4 joueurs de 5 à 99 ans.

**Idée :** Manfred Ludwig

**Illustration :** Ina Hattenhauer

**Durée de la partie :** env. 10 minutes

Quelle pagaille dans la basse-cour ! Une fois de plus, les malicieux renards ont trouvé comme seule occupation de poursuivre une pauvre poule.

Mais, quel renard rattrapera en premier la poule et gagnera ainsi cette course tactique ?

## Contenu du jeu

- 1 plateau de jeu
- 1 poule
- 4 renards (de quatre couleurs différentes)
- 4 cartes de renard (de quatre couleurs différentes)
- 4 gros dés « renard »
- 1 petit dé « poule »
- 1 règle du jeu



*rattraper la  
poule en premier*

*plateau de jeu au milieu  
de la table, un renard  
et la carte de renard  
correspondante par joueur*

*renards sur case de départ  
poule sur case de départ*

*préparer les dés*

## Idée

Dans cette course folle, chaque joueur essaye de rattraper la poule en premier avec son renard.

Un joueur lance toujours les quatre dés « renard » l'un après l'autre. Après chaque lancer de dé, il doit décider d'avancer son propre renard ou de déplacer le renard d'un autre joueur du nombre de cases correspondant au nombre de points du dé. Mais attention ! Il ne peut avancer chaque renard qu'une seule fois. Il doit donc bien réfléchir pour savoir à quel moment il va avancer quel renard et s'il prend le risque d'obtenir éventuellement un nombre de points plus élevé pour son propre renard. La partie se termine quand un renard rattrape la poule. C'est lui le gagnant. Elle se termine aussi quand un renard est trop lent et qu'il est rattrapé par la poule. Tous les joueurs perdent alors la partie et c'est la poule qui gagne !

## Préparatifs

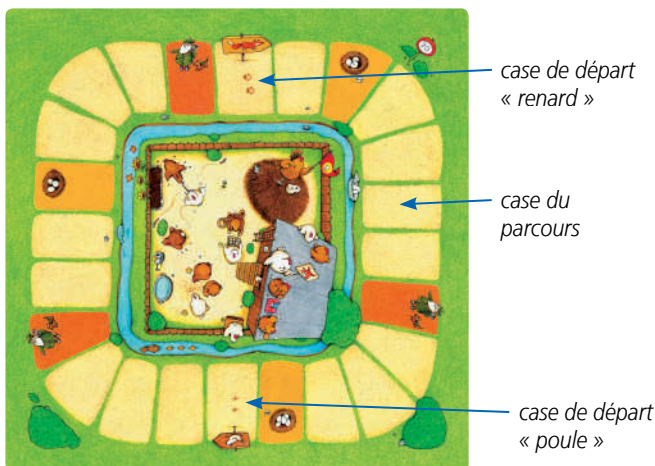
Poser le plateau au milieu de la table. Chaque joueur prend un renard et la carte de renard correspondante.

### N. B. :

A deux joueurs, chacun prend deux renards et les deux cartes de renard correspondantes.

Chacun pose sa carte de renard devant soi. Poser les renards sur la case de départ « renard ». Poser la poule sur la case de départ « poule ».

Préparer les dés. Remettre les accessoires en trop dans la boîte.



## Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus rusé commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence. Il lance le premier dé « renard ».

Réfléchis bien pour savoir quel renard tu vas déplacer et pose le dé « renard » sur la carte de renard correspondante. Cette carte peut être la tienne ou celle d'un autre joueur. Avance le renard de la couleur correspondante dans le sens des aiguilles d'une montre du nombre de cases correspondant au nombre de points du dé. Il peut y avoir plusieurs renards sur une même case.

### Où le renard a-t-il atterri ?

- **Sur une case du parcours ou sur une case de départ ?**  
Il ne se passe rien.

- **Sur une case « œufs » ?**  
Quelle chance pour le renard. Il a le droit d'avancer encore de deux cases !



- **Sur une case « chasseur » ?**  
Quelle malchance ! Le renard doit reculer de deux cases !



Ensuite, tu lances le dé « renard » suivant et le poses sur une carte de renard sur laquelle il n'y a pas encore de dé. Tu recommences ainsi jusqu'à ce qu'il y ait un dé sur toutes les cartes de renard et que les renards aient été déplacés de manière correspondante.

### La poule poursuit son envol !

Maintenant, tu lances le dé « poule » et avances la poule de manière correspondante dans le sens des aiguilles d'une montre. Les cases « œufs » et « chasseur » n'ont pas d'importance pour la poule.

Ensuite, on retire tous les dés posés sur les cartes de renard et c'est au tour du joueur suivant de lancer les dés.

*lancer un dé « renard »*

*poser le dé sur une carte de renard et avancer le renard*

*Où atterrit le renard ?*

*case de parcours  
ou de départ  
= il ne se passe rien,*

*case « œufs »  
= avancer de deux cases*

*case « chasseur »  
= reculer de deux cases*

*lancer le dé « renard »  
suivant*

*lancer le dé « poule »  
et avancer la poule*

*joueur suivant*

*renard rattrape la poule  
= le renard gagne*

*ou*

*la poule rattrape un  
renard  
= la poule gagne,  
tous perdent*

## Fin de la partie

La partie se termine lorsque ...

- ... un renard arrive sur la case où se trouve la poule ou dépasse cette case. Le joueur qui a ce renard gagne la partie ;
- ... la poule dépasse un renard. Tous les joueurs perdent la partie et la poule est la gagnante.

### Conseil :

A trois joueurs, on peut aussi jouer avec les quatre renards. Le quatrième renard et la quatrième carte de renard n'appartiennent à personne, mais le renard est déplacé normalement et il peut même gagner la partie.

## L' auteur



**Manfred Ludwig** est né en 1936 à Munich où il a suivi des études de français et de sport pour devenir professeur de lycée. Il vit à Regensburg depuis 1964. C'est par l'intermédiaire de ses enfants qu'il en est venu aux jeux et qu'il s'est mis à en inventer. Aujourd'hui encore, ce sont sa femme, ses enfants et entretemps, ses cinq petits-enfants, qui testent ses prototypes.

En tant qu'auteur de jeux, il a déjà reçu plusieurs prix, dont le « prix allemand du jeu pour enfants » en 2002, le prix intitulé « Jeu pour enfants de l'année » en 2003 ainsi que le « prix allemand pour les jeux éducatifs » en 2006.

HABA a déjà publié de nombreux jeux de Manfred Ludwig, par exemple : *Le détective malin* et *Chercher le code*.

## L'illustratrice



**Ina Hattenhauer** est née en 1982 à Berlin où elle a passé son enfance. Après avoir suivi des études de « Communication Visuelle » à l'Université Bauhaus de Weimar et au Minneapolis College of Art and Design aux Etats-Unis, elle dessine et peint depuis 2009 à Weimar en tant qu'illustratrice freelance.

# Flinke Füchse



Ein ausgefuchstes Wettlaufspiel für 2 - 4 Würfler von 5 - 99 Jahren.

**Spielidee:** Manfred Ludwig

**Illustration:** Ina Hattenhauer

**Spieldauer:** ca. 10 Minuten

Was für ein Durcheinander auf dem Hühnerhof! Die flinken Füchse haben mal wieder nichts Besseres zu tun, als die armen Hühner zu jagen. Doch welcher Fuchs wird sich das Huhn zuerst schnappen und dadurch das verfuchste Wettrennen gewinnen?

## Spielinhalt

- 1 Spielplan
- 1 Huhn
- 4 Füchse (in vier Farben)
- 4 Fuchskarten (in vier Farben)
- 4 große Fuchswürfel
- 1 kleiner Hühnerwürfel
- 1 Spielanleitung



*als erster  
das Huhn einholen*

*Spielplan in Tischmitte,  
je Spieler ein Fuchs und  
passende Fuchskarte*

*Füchse auf Startfeld,  
Huhn auf Startfeld*

*Würfel bereithalten*

## Spielidee

In diesem verrückten Wettrennen versucht jeder Spieler als Erster mit seinem Fuchs das Huhn einzuholen. Ein Spieler würfelt immer nacheinander die vier Fuchswürfel. Nach jedem Wurf muss er entscheiden, ob er den eigenen oder einen fremden Fuchs um die gewürfelte Punktezahl vorrückt. Aber Vorsicht! Er kann jeden Fuchs nur einmal ziehen. Deshalb muss er sich gut überlegen, wann er welchen Fuchs bewegt, und ob er es riskiert, auf ein höheres Würfelergebnis für den eigenen Fuchs zu hoffen. Das Spiel endet, wenn ein Fuchs das Huhn einholt und damit gewinnt. Es endet aber auch, wenn ein Fuchs zu langsam ist und vom Huhn eingeholt wird. Dann verlieren alle Spieler und das Huhn triumphiert gackernd.

## Spielvorbereitung

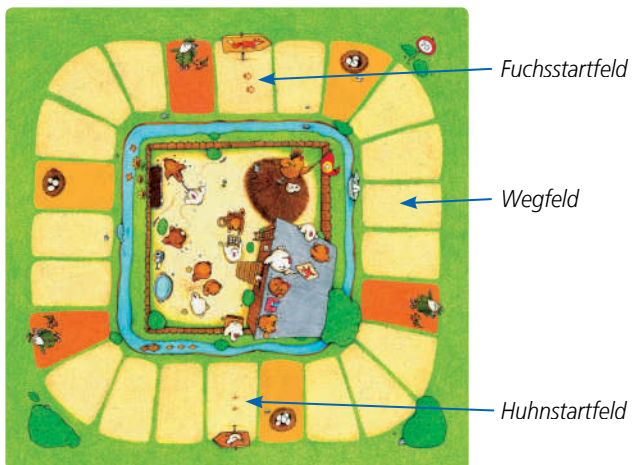
Legt den Spielplan in die Tischmitte. Jeder Spieler nimmt sich einen Fuchs und die passende Fuchskarte.

### Wichtig:

Bei zwei Spielern nimmt sich jeder Spieler zwei Füchse und die beiden passenden Fuchskarten.

Legt eure Fuchskarte vor euch. Die Füchse stellt ihr auf das Fuchstartfeld des Spielplans. Das Huhn stellt ihr auf das Huhnstartfeld.

Haltet die Würfel bereit. Überzähliges Material kommt in die Schachtel zurück.





## Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der flinkste Spieler beginnt. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt der jüngste Spieler und würfelt den ersten Fuchswürfel.

Überlege, welchen Fuchs du bewegen willst und lege den Fuchswürfel auf die entsprechende Fuchskarte. Das kann deine eigene oder die eines Mitspielers sein. Ziehe jetzt den Fuchs der entsprechenden Farbe um die gewürfelte Felderanzahl im Uhrzeigersinn weiter. Auf jedem Feld dürfen beliebig viele Füchse stehen.

### Wo ist der Fuchs gelandet?

- **Auf einem Wegfeld oder einem Startfeld?**

Hier passiert nichts.

- **Auf einem Eierfeld?**

So ein Glück für den Fuchs. Er darf sofort zwei Felder weiterziehen!



- **Auf einem Jägerfeld?**

So ein Pech für den Fuchs. Er muss sofort zwei Felder zurückziehen!



Danach würfelst du mit dem nächsten Fuchswürfel und legst ihn auf eine Fuchskarte, auf der noch kein Würfel liegt. Das wiederholst du so lange, bis auf allen Fuchskarten ein Würfel liegt und die Füchse entsprechend gezogen sind.

### Das Huhn f attert weiter!

Jetzt würfelst du mit dem Huhnwürfel und setzt das Huhn entsprechend im Uhrzeigersinn weiter. Die Sonderfelder „Eier“ und „Jäger“ spielen beim Huhn keine Rolle.

Anschließend werden alle Würfel von den Fuchskarten genommen und der nächste Spieler ist mit Würfeln an der Reihe.

*mit einem  
Fuchswürfel würfeln*

*Würfel auf Fuchskarte  
legen und Fuchs ziehen*

*Wo landet der Fuchs?*

*Weg- oder Startfeld  
= nichts passiert*

*Eierfeld  
= sofort zwei Felder weiter*

*Jägerfeld  
= sofort zwei Felder zurück*

*nächsten Fuchswürfel  
würfeln*

*Huhnwürfel würfeln  
und Huhn ziehen*

*nächster Spieler ist  
an der Reihe*

*Fuchs holt Huhn ein  
= Fuchs gewinnt*

*oder*

*Huhn holt Fuchs ein  
= Huhn gewinnt,  
alle verlieren*

## Spielende

Das Spiel endet, wenn ...

- ... ein Fuchs auf oder über das Feld zieht auf dem das Huhn steht. Der Besitzer dieses Fuchses hat das Spiel gewonnen.
- ... das Huhn einen Fuchs ein- oder überholt. Alle Spieler verlieren jetzt gemeinsam und das Huhn gewinnt.

### **Tipp:**

Bei drei Spielern kann man auch mit allen vier Füchsen spielen. Der vierte Fuchs und die vierte Fuchskarte gehören niemandem. Aber der Fuchs wird normal gezogen und kann das Spiel auch gewinnen.

## Der Autor



**Manfred Ludwig** wurde 1936 in München geboren. Er studierte dort Französisch und Sport für das Lehramt an Gymnasien. Seit 1964 lebt er in Regensburg. Zum Spielen und Spieleerfinden kam er erst durch seine Kinder. Noch heute kommen Frau, Kinder und mittlerweile fünf Enkelkinder beim Testen seiner Prototypen spielerisch zum Einsatz.

Als Spieleautor erhielt er bereits verschiedene Auszeichnungen, unter anderem den „Deutschen Kinderspielepreis 2002“, den Preis „Kinderspiel des Jahres 2003“ sowie den „Deutschen Lernspielpreis 2006“.

Bei HABA wurden schon zahlreiche Spiele von Manfred Ludwig verlegt, zum Beispiel *Höchst verdächtig!* oder *Die Codeknacker*.

## Die Illustratorin



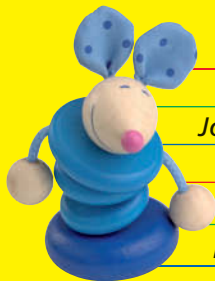
**Ina Hattenhauer** ist 1982 in Berlin geboren und dort aufgewachsen. Nach einem Studium der Visuellen Kommunikation an der Bauhaus-Universität Weimar und am Minneapolis College of Art and Design in den USA schwingt sie seit 2009 als freie Illustratorin Stift und Pinsel in Weimar.

# Erfinder für Kinder

*Inventive Playthings for Inquisitive Minds*

*Créateur pour enfants joueurs · Uitvindens voor kinderen*

*Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini*



Baby & Kleinkind

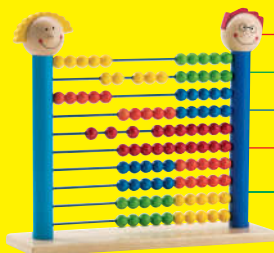
Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Geschenke

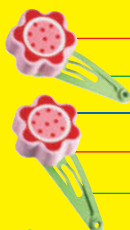
Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali



Kinderschmuck

Children's jewelry

Bijoux d'enfants

Kindersieraden

Joyería infantil

Bigiotteria per bambini



Kinderzimmer


Children's room


Chambre d'enfant


Kinderkamers


Decoración habitación


Camera dei bambini


 **Kinder begreifen spielend die Welt.** HABA begleitet sie dabei mit Spielen und Spielzeug, das ihre Neugier weckt, mit fantasievollen Möbeln, Accessoires zum Wohlfühlen, Schmuck, Geschenken und vielem mehr. Denn kleine Entdecker brauchen große Ideen.

 **Children learn about the world through play.** HABA makes it easy for them with games and toys which arouse curiosity, with imaginative furniture, delightful accessories, jewelry, gifts and much more. HABA encourages big ideas for our diminutive explorers.

 **Les enfants apprennent à comprendre le monde en jouant.** HABA les accompagne sur ce chemin en leur offrant des jeux et des jouets qui éveillent leur curiosité, des meubles pleins d'imagination, des accessoires pour se sentir à l'aise, des bijoux, des cadeaux et bien plus encore. Car les petits explorateurs ont besoin de grandes idées !

 **Kinderen begrijpen de wereld spelenderwijs.** HABA begeleidt hen hierbij met spellen en speelgoed dat nieuwsgierig maakt, fantasievolle meubels, knusse accessoires, sieraden, geschenken en nog veel meer. Want kleine ontdekkers hebben grote ideeën nodig.

 **Los niños comprenden el mundo jugando.** HABA les acompaña con juegos y juguetes, que despiertan su interés, con muebles llenos de fantasía, accesorios para encontrarse bien, joyas, regalos y muchas cosas más, pues, los pequeños aventureros necesitan grandes ideas.

 **I bambini scoprono il mondo giocando.** La HABA li aiuta con giochi e giocattoli che destano la loro curiosità, con mobili fantasiosi, accessori che danno un senso di benessere, bigiotteria, regali e altro ancora. Poiché i piccoli scopritori hanno bisogno di grandi idee.

**HABA**<sup>®</sup>

Habermaaß GmbH · August-Grosch-Straße 28 - 38  
96476 Bad Rodach, Germany · www.haba.de