



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



Peter Wichmann

Hans im Glück



Hans in Luck • Jean le Chanceux • Gelukkige Hans
Juan con suerte • Il quadrifoglio di Hans

Copyright **HABA**® - Spiele Bad Rodach 2019



Hans im Glück



Ein witziges Tausch- und Sammelspiel für 2 – 4 Spieler ab 6 Jahren.

Autor: Peter Wichmann
Illustration: Alexander Steffensmeier
Redaktion: Tim Rogasch
Spieldauer: 5 - 10 Minuten

Kennt ihr die Geschichte von Hans im Glück? Nach sieben Jahren harter Arbeit erhält Hans als Lohn jede Menge Gold. Aber großer Reichtum kann eine große Last sein und macht nicht immer glücklich. Durch geschicktes Tauschen helfe ihr Hans, ihn von seiner Last zu befreien. Wer von euch ergattert das vierblättrige Kleeblatt und findet damit das große Glück?

Spielinhalt

72 Plättchen (29 x Goldklumpen, 16 x Pferd, 14 x Schwein, 13 x Gans), 1 Kleeblatt, 2 Würfel, 1 Spielanleitung

Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält 6 Goldklumpen und legt diese vor sich ab. Sortiert die restlichen Plättchen nach ihren Motiven. Bildet daraus 4 Stapel in dieser Reihenfolge:
Goldklumpen → Pferde → Schweine → Gänse.
Neben den Stapel mit den Gänsen legt ihr das Kleeblatt.
Haltet die beiden Würfel bereit.



Spieldaufbau für 4 Spieler

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn.

Der glücklichste Spieler beginnt. Würfle mit beiden Würfeln. Jetzt darfst du Plättchen tauschen. So geht ein Tausch:

Roter Würfel: Der rote Würfel zeigt, wie viele gleiche Plättchen du abgeben musst. Staple diese auf den entsprechenden Stapel in der Tischmitte.

Blauer Würfel: Der blaue Würfel zeigt, wie viele Plättchen des nächstfolgenden Stapels du dafür nehmen darfst.

Die Plättchen können so getauscht werden:

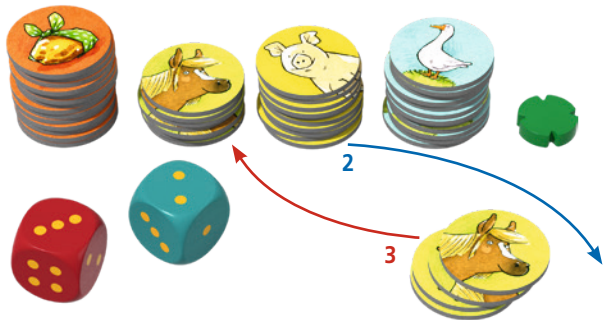
| | | |
|-------------|---|-----------|
| Goldklumpen | ➔ | Pferde |
| Pferde | ➔ | Schweine |
| Schweine | ➔ | Gänse |
| Gänse | ➔ | Kleeblatt |

Ein Rückwärtstausch ist nicht erlaubt.

z.B. Pferde ❌ Goldklumpen

Tauschschritte dürfen nicht übersprungen werden.

z.B. Goldklumpen ❌ Gänse



Beispiel: Moritz würfelt mit dem *roten Würfel eine 3* und mit dem *blauen Würfel eine 2*. Er hat 4 Pferde vor sich liegen und entscheidet sich zu tauschen: Er stapelt *3 Pferde* zurück auf den Pferdestapel und nimmt sich dafür *2 Schweine*.

Du kannst oder magst nicht tauschen?

Dann darfst du dir stattdessen zwei Goldklumpen nehmen.

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

Spielende

Das Spiel endet, sobald es einem Spieler gelingt, das Kleeblatt zu ergattern. Hinweis: Beim Tausch gegen das Kleeblatt verfallen ggf. überzählige Würfelpunkte des *blauen Würfels*.

Dieser Spieler gewinnt das Spiel. Wie Hans im Glück hat er sich von aller Last befreit und dabei das große Glück gefunden!

„Wir danken dem Hans im Glück Verlag für das freundliche Einverständnis zur Namensgebung dieses Spiels.“

Liebe Kinder, liebe Eltern, unter www.haba.de/Ersatzteile können Sie ganz einfach nachfragen, ob ein verlorengegangenes Teil des Spielmaterials noch lieferbar ist.

Hans in Luck



An entertaining swap-and-collect game for 2-4 players ages 6 and up.

Game Designer: Peter Wichmann
Illustrator: Alexander Steffensmeier
Editor: Tim Rogasch
Playtime: 5 - 10 minutes

Do you know the story Hans in Luck? After seven years of hard work, Hans receives his earnings in the form of a lump of gold. But great wealth can be a huge burden and does not always make you happy. By means of skillfully swapping, you can help Hans free himself from his burden. Which one of you will claim the four-leaf clover and with it ultimate happiness?

Game Contents

72 chips (29 x gold lumps, 16 x horses, 14 x pigs, 13 x geese),
1 four-leaf clover, 2 dice, 1 rulebook

Game Setup

Each player receives 6 lumps of gold and places them in front of themselves. Sort the remaining chips according to their type.

Make 4 piles and place them in this order:

Lumps of gold → Horses → Pigs → Geese.

Place the four-leaf clover next to the geese pile.

Get the two dice ready!



Game setup for 4 players

How to Play

Play moves in a clockwise direction.

The player who everyone agrees is the luckiest starts by rolling both dice. This player can now exchange some of their chips. For example:

Red die: The red die shows how many chips of one type must be discarded. Stack these on the matching pile in the middle of the table..

Blue die: The blue die shows how many chips may be taken in exchange from the next pile along.

The chips can be traded as follows:

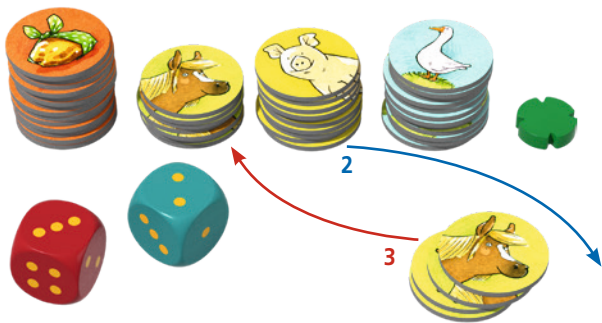
| | | |
|---------------|---|------------------|
| Lumps of gold | → | Horses |
| Horses | → | Pigs |
| Pigs | → | Geese |
| Geese | → | Four-leaf clover |

Trading in the opposite direction is not allowed.

e.g. Horses ❌ Lumps of gold

You are not allowed to skip stages in the exchange sequence.

e.g. Lumps of gold ❌ Geese



Example: Moritz rolls a 3 with the red die and a 2 with the blue die. He has 4 horses in front of him and decides to swap: He puts 3 horses back on the horse pile and takes 2 pigs.

If you are unable or unwilling to trade, you can take two lumps of gold instead.

Then it's the next player's turn.

End of the Game

The game ends as soon as a player manages to claim the four-leaf clover. Note: When exchanging geese for the four-leaf clover, any surplus points on the blue die can be ignored.

The player who claims the four-leaf clover wins the game. Like the hero of the Hans in Luck story, they have shed their burden and have found ultimate happiness!

We thank the Hans im Glück Publishing Company for their friendly agreement to the naming of this game.

Dear Children and Parents, At www.haba.de/Ersatzteile it's easy to ask whether a missing part of a toy or game can still be delivered.

Jean le Chanceux



Un jeu rigolo d'échange et de collecte pour 2 à 4 joueurs à partir de 6 ans.

Auteur : Peter Wichmann
Illustrateur : Alexander Steffensmeier
Rédaction: Tim Rogasch
Durée de la partie : 5 à 10 minutes

FRANÇAIS

Connaissez-vous l'histoire de Jean le Chanceux, le célèbre conte des frères Grimm ? Après avoir travaillé dur pendant sept années, Jean reçoit des pépites d'or en récompense de son travail. Mais la richesse peut être source de nombreux soucis et ne fait pas toujours le bonheur. Grâce à d'astucieux échanges, aidez Jean à alléger son fardeau. Qui d'entre vous trouvera le trèfle à quatre feuilles qui lui portera chance ?

Contenu du jeu

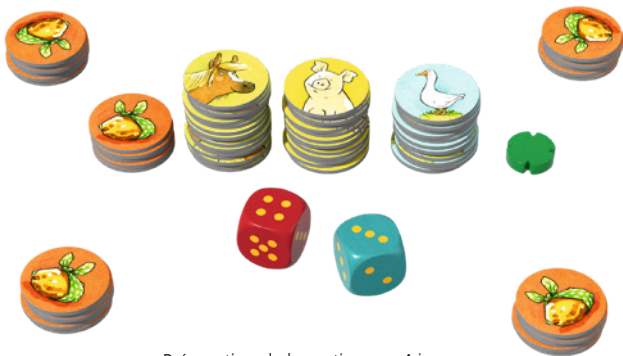
72 plaquettes (29x pépites d'or, 16x chevaux, 14x cochons, 13x oies), 1 trèfle à quatre feuilles, 2 dés, 1 règle du jeu

Préparation du jeu

Chaque joueur reçoit chacun 6 pépites d'or et les pose devant lui. Triez le reste des plaquettes selon leurs motifs. Formez 4 piles en les plaçant dans cet ordre :

Pépites d'or → Chevaux → Cochons → Oies.

Posez le trèfle à côté de la pile avec les oies.



Préparation de la partie pour 4 joueurs

Déroulement de la partie

Vous jouez dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur le plus chanceux commence. Lance les deux dés. Tu peux ensuite échanger les plaquettes de cette manière :

Dé rouge : le dé rouge indique le nombre de plaquettes identiques que tu dois laisser. Empile-les sur la pile correspondante au milieu de la table.

Dé bleu : le dé bleu indique le nombre de plaquettes de la pile suivante que tu as le droit de prendre en échange.

Les plaquettes peuvent être échangées dans cet ordre :

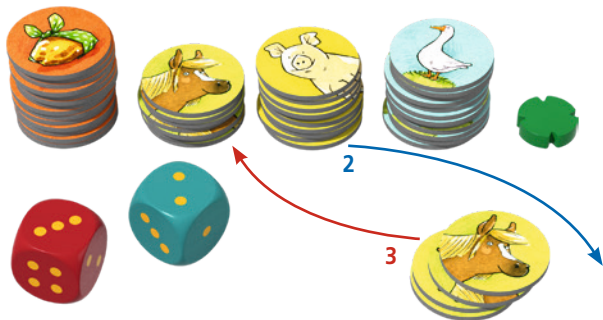
| | | |
|--------------|---|---------|
| Pépites d'or | → | Chevaux |
| Chevaux | → | Cochons |
| Cochons | → | Oies |
| Oies | → | Trèfle |

Il n'est pas possible de faire l'échange en sens inverse.

par ex. Chevaux ❌ Pépites d'or

Il n'est pas possible non plus de sauter les étapes.

par ex. Pépites d'or ❌ Oies



Exemple : Julien lance les dés et obtient 3 avec le dé rouge, et 2 avec le dé bleu. Il a 4 chevaux devant lui et décide de les échanger : il empile 3 chevaux sur la pile des chevaux et prend en échange 2 cochons.

Tu ne peux ou ne veux pas faire d'échanges ? Tu prends alors deux pépites d'or.

Puis c'est au tour du joueur suivant.

Fin de la partie

Le jeu se termine dès qu'un joueur réussit à obtenir le trèfle.

Conseil : lorsqu'on fait l'échange pour avoir le trèfle, les points supplémentaires éventuellement obtenus avec le dé bleu sont perdus.

Ce joueur gagne le jeu : comme Jean le Chanceux, il s'est libéré de son fardeau et a trouvé le trèfle porte-bonheur !

« Nous remercions la maison d'éditions « Hans im Glück » (Jean le Chanceux en français) de nous avoir autorisé gracieusement à utiliser ce nom pour ce jeu. »

Chers enfants, chers parents, vous pouvez demander tout simplement si la pièce de jeu que vous avez perdue est encore disponible sur www.haba.fr dans la partie Pièces détachées.

Gelukkige Hans



Een grappig ruil- en verzamelspel voor 2-4 spelers vanaf 6 jaar.

Auteur: Peter Wichmann
Illustrator: Alexander Steffensmeier
Redactie: Tim Rogasch
Speelduur: 5 - 10 minuten

Kennen jullie het verhaal van gelukkige Hans? Na zeven jaar hard te hebben gewerkt, krijgt Hans als loon een grote klomp goud. Maar grote rijkdom kan ook een grote last zijn en maakt niet altijd gelukkig. Door slim te ruilen, helpen jullie Hans zich van zijn last te bevrijden. Wie van jullie tikt het klavertjevier op de kop en vindt zo het grote geluk?

Spelinhoud

72 plaatjes (29 x goudklomp, 16 x paard, 14 x varken, 13 x gans), 1 klavertjevier, 2 dobbelstenen, 1 spelhandleiding

Spelvoorbereiding

Elke speler krijgt 6 goudklompen en legt deze voor zich neer. Sorteert de overige plaatjes volgens afbeelding. Vorm 4 stapels in deze volgorde:

goudklompen → paarden → varkens → ganzen.

Naast de stapel met de ganzen leggen jullie het klavertjevier.

Houd de beide dobbelstenen klaar!





spelopbouw 4 spelers

Verloop van het spel

Jullie spelen kloksgewijs om de beurt.

De gelukkigste speler begint. Werp met beide dobbelstenen.

Nu mag je plaatjes ruilen. Een ruil gaat als volgt:

Rode dobbelsteen: De rode dobbelsteen geeft aan hoeveel van dezelfde plaatjes je moet afgeven. Stapel deze op de betreffende stapel in het midden van de tafel.

Blauwe dobbelsteen: De blauwe dobbelsteen geeft aan hoeveel plaatjes van de volgende stapel je hiervoor in de plaats mag nemen.

De plaatjes kunnen zo worden geruild:

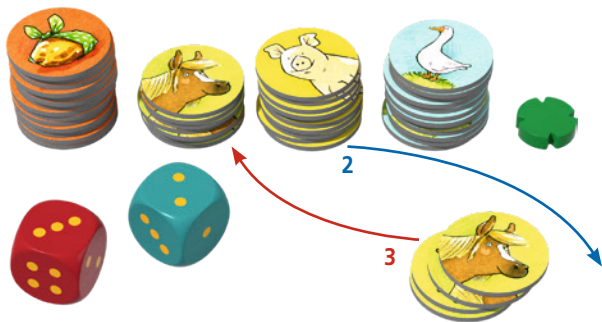
- | | | |
|-------------|---|---------------|
| goudklompen | → | paarden |
| paarden | → | varkens |
| varkens | → | ganzen |
| ganzen | → | klavertjevier |

In de omgekeerde richting ruilen is niet toegestaan.

Bijv. paarden **×** goudklompen

Bij het ruilen mogen geen stappen worden overgeslagen.

Bijv. goudklompen **×** ganzen



Voorbeeld: Maarten gooit met de rode dobbelsteen een 3 en met de blauwe dobbelsteen een 2. Hij heeft 4 paarden voor zich liggen en beslist om te ruilen. Hij stapelt 3 paarden op de paardenstapel en neemt in plaats daarvan 2 varkens.

Kun of wil je niet ruilen? Dan mag je in plaats daarvan twee goudklompen nemen.

Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Speleinde

Het spel eindigt zodra een speler erin slaagt het klavertjevier op de kop te tikken. Opmerking: Bij het ruilen tegen het klavertjevier vervallen de evt. overtollige ogen van de blauwe dobbelsteen. Deze speler wint het spel. Net als gelukkige Hans heeft hij zich van alle last bevrijd en daarbij het grote geluk gevonden!

“Wij danken de Hans im Glück Verlag voor hun vriendelijke toestemming voor de naam van het spel.”

Geachte ouders, lieve kinderen via www.haba.de/Ersatzteile kunt u heel eenvoudig navragen of kwijtgeraakte delen van het spelmateriaal nog kunnen worden nabesteld.

Juan con suerte



Un divertido juego de intercambio y de acumulación para 2 – 4 jugadores/as a partir de los 6 años.

Autor: Peter Wichmann
Ilustrador: Alexander Steffensmeier
Redacción: Tim Rogasch
Duración de una partida: 5 - 10 minutos

¿Conocéis el cuento de Juan con suerte? Después de siete años de duros trabajos, Juan recibe como recompensa una pepita enorme de oro. Ahora bien, una gran fortuna puede ser también una gran carga y no siempre te hace feliz, así que Juan va cambiando sus bienes cada vez por otro objeto hasta quedarse con algo liviano que le hace feliz. Ayudad a Juan a realizar hábilmente sus intercambios para liberarlo de su carga. ¿Quién de vosotros conseguirá el trébol de cuatro hojas y alcanzará así la felicidad?

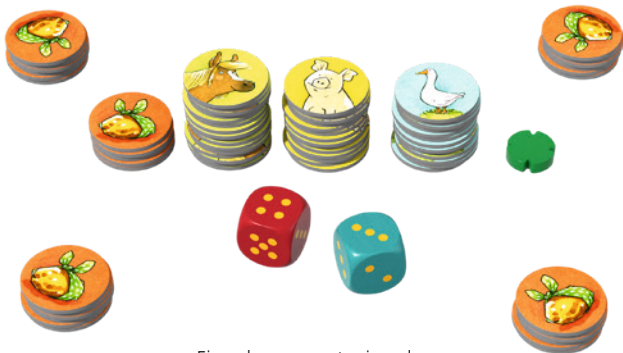
Contenido del juego

72 fichas (29 pepitas de oro, 16 caballos, 14 cerdos, 13 gansos), 1 trébol, 2 dados, 1 instrucciones del juego

Preparativos

Cada jugador/a recibe 6 pepitas de oro y se las coloca delante. Clasificad las fichas restantes por sus motivos. Formad con ellos 4 pilas en este orden: pepitas de oro → caballos → cerdos → gansos. Colocad la hoja de trébol al lado de la pila de los gansos.

¡Tened los dos dados preparados!



Ejemplo para cuatro jugadores

¿Cómo se juega?

Vais a jugar por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comenzará quien consideréis que tiene más suerte y lanzará los dos dados. Siempre se lanzan los dos dados. Ahora debes cambiar fichas. El trueque funciona de la siguiente manera:

Dado rojo: El dado rojo te muestra cuántas fichas iguales puedes depositar. Apila estas fichas en la pila correspondiente situada en el centro de la mesa.

Dado azul: El dado azul te muestra cuántas fichas debes coger de la pila siguiente.

Las fichas pueden cambiarse de la siguiente manera:

| | | |
|----------------|---|----------------|
| pepitas de oro | → | caballos |
| caballos | → | cerdos |
| cerdos | → | gansos |
| gansos | → | hoja de trébol |

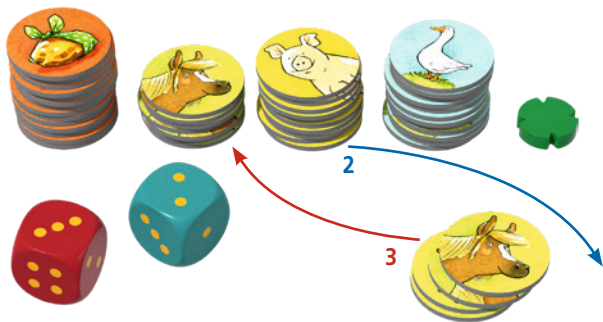
No están permitidos los cambios en sentido contrario.

p.ej. caballos ❌ pepitas de oro

No puede saltarse el orden establecido para los cambios.

p.ej. pepitas de oro ❌ gansos





Ejemplo: David saca *un 3 con el dado rojo* y *un 2 con el dado azul*. Tiene delante 4 caballos y dedice cambiarlos: *Devuelve 3 caballos a la pila de los caballos* y *se lleva 2 cerdos*.

¿No puedes o no quieres cambiar? Entonces coge dos pepitas de oro.

A continuación es el turno del siguiente jugador/a.

Final del juego

La partida acaba en cuanto un jugador/a consigue la hoja de trébol. Nota: Al hacer el intercambio por la hoja de trébol no se tendrán en cuenta los puntos del **dado azul**.

Este jugador/a será quien gane la partida. ¡Al igual que el personaje de Juan en el cuento «Juan con suerte» se habrá liberado de toda carga y habrá encontrado su gran fortuna, la felicidad!

Agradecemos a la editorial Hans im Glück su amable consentimiento a utilizar su nombre en la versión del juego en lengua alemana.

Queridos niños y niñas, queridas familias: en www.haba.de/Ersatzteile pueden ver si todavía disponemos de una pieza de juego que hayan perdido.

Il quadrifoglio di Hans



Un divertente gioco di baratto e di raccolta, per 2 - 4 giocatori da 6 anni in su.

Autore: Peter Wichmann
Illustrazioni: Alexander Steffensmeier
Redazione: Tim Rogasch
Durata del gioco: 5 - 10 minuti

Conoscete la favola "La fortuna di Hans"? Dopo sette anni di duro lavoro, Hans riceve come premio una grande quantità di oro. Ma una grande ricchezza può essere anche un grande peso e non sempre rende felici. Attraverso baratti intelligenti aiuterete Hans a liberarsi del suo peso. Chi di voi acchiapperà il quadrifoglio, trovando tanta fortuna?

Dotazione del gioco:

72 dischetti (29 con pepite d'oro, 16 con cavalli, 14 con maiali, 13 con oche), 1 quadrifoglio, 2 dadi, 1 istruzioni di gioco.

Preparazione del gioco

Ogni giocatore riceve 6 pepite d'oro, che mette davanti a sé. Dividete i dischetti rimanenti in base alle immagini. Formate 4 pile in quest'ordine:

pepite d'oro → cavalli → maiali → oche.

Mettete il quadrifoglio dopo la pila delle oche.

Tenete i dadi a portata di mano!





composizione del gioco con 4 giocatori

Svolgimento del gioco

Si gioca a turno in senso orario.

Inizia il giocatore più fortunato. Tira i due dadi. Ora puoi fare un baratto di dischetti. Ecco come funziona un baratto:

Dado rosso: il dado rosso mostra quanti dischetti dello stesso tipo devi cedere. Aggiungili alla pila corrispondente, al centro del tavolo.

Dado blu: il dado blu mostra quanti dischetti della pila successiva puoi prendere.

I dischetti possono essere barattati in questo modo:

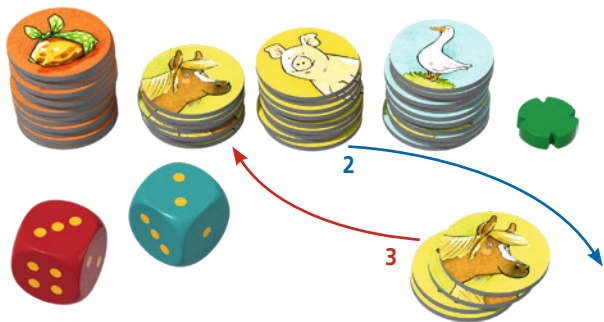
| | | |
|---------------|---|--------------|
| pepites d'oro | → | cavalli |
| cavalli | → | maiali |
| maiali | → | oche |
| oche | → | quadrifoglio |

Non è consentito un baratto in senso contrario.

ad es. cavalli ❌ pepites d'oro

Non è possibile saltare i passaggi del baratto.

ad es. pepites d'oro ❌ oche



Esempio: Maurizio ottiene un 3 con il dado rosso e un 2 con il dado blu. Davanti a sé ha 4 cavalli e decide di barattarli: aggiunge 3 cavalli alla pila dei cavalli e prende in cambio 2 maiali.

Non puoi o non ti va di fare un baratto? In alternativa puoi prendere due pepite d'oro.

Il turno passa al giocatore successivo.

Conclusione del gioco

Il gioco termina quando un giocatore riesce ad acchiappare il quadrifoglio. Nota: quando si prende il quadrifoglio, i punti usciti sul dado blu non si considerano.

Il giocatore che ha ottenuto il quadrifoglio ha vinto la partita. Come nella favola "La fortuna di Hans", si è liberato di tutti i pesi e ha trovato una grande fortuna!

"Ringraziamo la casa editrice 'Hans im Glück' per averci gentilmente autorizzati a utilizzare il nome 'Hans im Glück' (la fortuna di Hans) per la versione in lingua tedesca".

Cari bambini e cari genitori, sul sito www.haba.de/Ersatzteile (ricambi) potete informarvi se un pezzo mancante del gioco è ancora disponibile.