



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



Little Big Fox · Dyami, le petit Indien  
Kleine Vos wordt Grote Beer · Pequeño Gran Zorro  
Piccola Grande Volpe

Copyright **HABA**<sup>®</sup> - Spiele Bad Rodach 2012



# Kleiner Fuchs ganz groß

Ein findiges Lauf- und Memospiel für 2 - 4 Indianerfreunde von 3 - 8 Jahren.

**Autorin:** Edith Grein-Böttcher  
**Illustration:** Stephan Baumann  
**Spieldauer:** ca. 20 Minuten



Der Indianerjunge Kleiner Fuchs möchte gern ein so mutiger Indianerkrieger wie sein Vater werden. Doch dafür muss er eine Prüfung bestehen, sagt der weise Mediziner. Wie ein großer Indianer soll Kleiner Fuchs allein durch die Prärie streifen und schwierige Aufgaben erfüllen. Könnt ihr ihm dabei helfen?

## Spielinhalt

- 1 Indianer Kleiner Fuchs (Spielfigur)
- 4 Tipis (Ablagepläne)
- 10 Indianerpfadfelder (7 Aufgabenfelder, 3 Sonderfelder)
- 28 Buschplättchen
- 1 Würfel
- 1 Spielanleitung

## Diese Aufgaben kann kleiner Fuchs erfüllen:



Kleiner Fuchs muss ein Pferd zähmen



Kleiner Fuchs muss einen Adler einfangen



Kleiner Fuchs muss sich einen Tomahawk bauen



Kleiner Fuchs muss sich Pfeil und Bogen bauen



Kleiner Fuchs muss sich einen Feder-schmuck basteln



Kleiner Fuchs muss sich eine Indianer-kette fädeln



Kleiner Fuchs hat Hunger und muss nach Beeren suchen

## Spielidee

Die Kinder helfen Kleiner Fuchs, fünf Aufgaben zu erfüllen. Sie würfeln und ziehen die Spielfigur entlang des Indianerpfads.

Kommt Kleiner Fuchs auf ein Aufgabenfeld, musst du versuchen, ein Buschplättchen aufzudecken, auf dem genau der gleiche Gegenstand wie auf dem Aufgabenfeld abgebildet ist. Wenn beide Abbildungen übereinstimmen, ist die Aufgabe erfüllt und du darfst das Buschplättchen neben deinem Tipi ablegen. Es gibt auch Indianerpfadfelder, die das Auffinden der richtigen Buschplättchen schwerer oder leichter machen.

Ziel des Spiels ist es, als Erster fünf Aufgaben erfüllt zu haben.



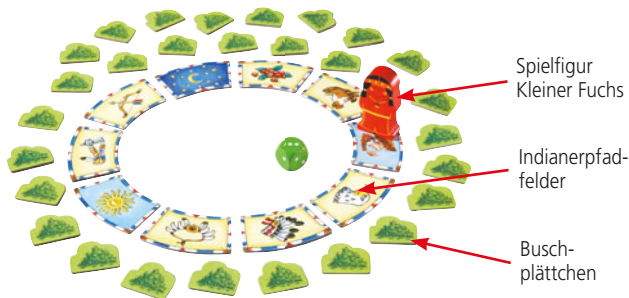
## Spielvorbereitung

Legt die zehn Felder des Indianerpfads in einer beliebigen Reihenfolge mit etwas Abstand zueinander zu einem Kreis aus. Auf sieben Feldern sind Indianeraufgaben abgebildet. Auf je einem Sonderfeld sind Sonne, Mond und der weise Medizinmann zu sehen.

Verteilt die 28 Buschplättchen verdeckt um den Indianerpfad. Auf der Rückseite der Buschplättchen findet ihr die gleichen Abbildungen wie auf den Aufgabenfeldern des Indianerpfads.

Jedes Kind nimmt sich einen Ablageplan mit einem bunten Tipi.

Stellt Kleiner Fuchs auf das Indianerpfadfeld mit dem Medizinmann und haltet den Würfel bereit.



## Spielablauf

Ihr spielt im Uhrzeigersinn. Wer zuerst einen Indianernamen ruft, darf beginnen. Würfle und ziehe Kleiner Fuchs die entsprechende Anzahl Felder im Uhrzeigersinn vor.

## Auf welchem Feld steht Kleiner Fuchs jetzt?

### Auf einem Aufgabenfeld?

Um Kleiner Fuchs zu helfen, musst du nun versuchen ein Buschplättchen aufzudecken, das die gleiche Abbildung zeigt.

- Zeigt es die gleiche Abbildung, darfst du das Buschplättchen nehmen und neben deinem Tipi ablegen.
- Zeigt es eine andere Abbildung, bleibt das Buschplättchen offen liegen.
- Liegt bereits ein entsprechendes Buschplättchen offen, darfst du es nehmen und neben deinem Tipi ablegen.

### Wichtig!

Die gleiche Aufgabe kann im Spielverlauf auch mehrmals erfüllt werden. Es müssen am Ende nicht fünf unterschiedliche Buschplättchen neben deinem Tipi liegen!

### Auf dem Indianerpfadfeld mit der Sonne?

In der hellen Sonne sieht ein Indianer dreimal besser. Du darfst gleich drei Buschplättchen hintereinander aufdecken. Anschließend darfst du noch einmal würfeln und den Spielzug ausführen.



### Auf dem Indianerpfadfeld mit dem Mond?

In der Nacht ist es selbst für einen Indianer zu dunkel, um etwas zu finden! Drehe alle offenliegenden Buschplättchen wieder um. Jetzt bist du noch einmal an der Reihe und würfelst erneut.





## Auf dem Indianerpfadfeld mit dem Medizinmann?

Der Medizinmann weiß für jedes Problem eine Lösung! Du darfst ein beliebiges offen oder verdeckt liegendes Buschplättchen nehmen und neben deinem Tipi ablegen.



Danach ist das nächste Kind an der Reihe und würfelt.

## Spielende

Das Spiel ist zu Ende, wenn ein Kind fünf Aufgaben erfüllt und die entsprechenden Buschplättchen neben seinem Tipi abgelegt hat. Dieses Kind hat gewonnen und darf sich von nun an Starker Bär nennen!

### Tipp:

#### Das Spiel wird etwas schwieriger, ...

- ... wenn die falsch aufgedeckten Buschplättchen nach jedem Spielzug sofort wieder verdeckt werden.
- ... wenn beim Indianerpfadfeld „Sonne“ zwar drei Buschplättchen aufgedeckt und den anderen Kindern gezeigt, dann aber gleich wieder verdeckt werden.
- ... wenn sich beim Indianerpfadfeld „Mond“ allein das Kind, das an der Reihe ist, ein Plättchen heimlich anschauen darf und es dann wieder verdeckt an seinen Platz legen muss.





# Little Big Fox

A resourceful competition and memory game for 2 - 4 friends of Indians aged 3 - 8.

**Author:** Edith Grein-Böttcher  
**Illustrations:** Stephan Baumann  
**Length of the game:** ca. 20 Minuten



ENGLISH

The American Indian boy Little Fox would like to be an Native American chief, as brave as his father. The wise witch doctor says that he has to pass an exam in order to become one. Little Fox is sent out to roam the prairies on his own to fulfill difficult tasks, just as the adult American Indians were expected to do. Can you help Little Fox?

## Contents

- 1 American Indian Little Fox (play figure)
- 4 teepees (collecting boards)
- 10 Indian path squares (7 squares with tasks, 3 special squares)
- 28 bush tiles
- 1 die
- 1 Set of game instructions

These are the tasks Little fox has to carry out:



Little Fox has to tame a horse



Little Fox has to catch an eagle



Little Fox has to make a tomahawk



Little Fox has to make a bow and arrow



Little Fox has to create a headdress



Little Fox has to thread a necklace



Little Fox is hungry and has to search for berries

ENGLISH

## Game Idea

The children help Little Fox accomplish five tasks. They roll the die and move the play figure along the Indian path.

If Little Fox arrives at a square with a task you have to try to turn over a bush tile showing exactly the same picture as the one on the square with the task. If both pictures coincide the task has been accomplished and you can place the bush tile next to your teepee. There are also Indian path squares that make it harder or easier to find the right bush tiles.

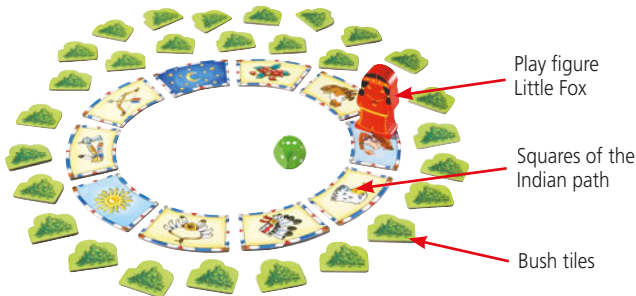
The aim of the game is to be the first to accomplish five tasks.

## Preparation of the Game

Randomly arrange the ten squares of the Indian path, with a little distance between them, into a circle. Seven squares show Indian tasks. On the three special squares there are pictures of a sun, a moon and the wise witch doctor.

Distribute the 28 bush tiles face down around the Indian path. On the front of the bush tiles there are the same pictures as on the task squares on the Indian path.

Each player takes a collecting board showing a colored teepee. Place Little Fox on the square with the witch doctor and get the die ready.



## How to Play

Play in a clockwise direction. Whoever shouts the name of an Indian first, may start. Roll the die and move Little Fox the corresponding number of squares in a clockwise direction.

## On which square is Little Fox standing now?

### On a square showing a task?

In order to help Little Fox you have to try to turn over a bush tile showing the same picture.

ENGLISH

- If it shows the same picture you can take the bush tile and place it next to your teepee.
- If it shows another picture the bush tile stays face up.
- If there is already a corresponding bush tile face up you can take it and place it next to your teepee.

### Important!

If Little Fox reaches a square with a task you have already carried out, repeat this task. It does not matter which tasks you do, as long as you have five bush tiles next to your teepee at the end.

### On a square showing the sun?

An Indian can see three times better in the bright sunshine. You can turn over three bush tiles at a time. Then you roll the die again and play the turn.



### On a square showing the moon?

Even for an Indian it's too dark at night to find anything! Turn over all the tiles that are face up at that moment. Then you may roll the die once more.





### On a square showing the witch doctor?

The witch doctor has a solution for all problems! You can take any bush tile face up or face down and place it next to your teepee. Then it's the turn of the next player to roll the die.



## End of the Game

The game ends when a player has accomplished five tasks and placed the corresponding bush tiles next to his teepee. This player has won the game and may call himself Strong Bear from now on!

### Hint:

#### The game becomes more difficult ...

- ... if the incorrectly turned over bush tiles are immediately placed face down again.
- ... if Little Fox reaches a "sun" square and the three bush tiles turned over have to be turned face down immediately after the other players have seen them.
- ... if Little Fox reaches the "moon" square and only the player whose turn it is may have a secret look a bush tile and before placing it back face down on its spot.



# Dyami, le petit Indien

Course et jeu de mémoire pour 2 à 4 amis des Indiens de 3 à 8 ans

**Auteure :** Edith Grein-Böttcher  
**Illustration :** Stephan Baumann  
**Durée de la partie :** env. 20 minutes



FRANÇAIS

Le jeune Indien Dyami aimerait bien devenir un courageux guerrier comme son papa. Mais pour cela, il doit prouver au sage guérisseur qu'il est capable de réussir les épreuves qui lui sont demandées. Comme un grand Indien, Dyami doit se rendre seul dans la Grande Prairie et accomplir des tâches. Pourrez-vous l'aider ?

## Contenu du jeu

- 1 Indien Dyami (pion)
- 4 tipis (plateaux de dépôt)
- 10 cases de sentier d'Indien (7 cases de tâches, 3 cases spéciales)
- 28 plaquettes-buissons
- 1 dé
- 1 règle du jeu

## Les tâches suivantes attendent Dyami :



Dyami doit apprivoiser un cheval



Dyami doit attraper un aigle



Dyami doit fabriquer un tomahawk



Dyami doit fabriquer une flèche et un arc



Dyami doit fabriquer une coiffe en plumes



Dyami doit fabriquer un collier d'Indien



Dyami a faim et doit chercher des baies

FRANÇAIS

## Idée

Les enfants aident Dyami à accomplir cinq tâches. Ils lancent le dé et avancent le pion sur le sentier des Indiens.

Quand Dyami arrive sur une case de tâche, tu retournes une plaquette-buisson qui doit représenter le même objet que celui illustré sur la case de tâche. Si les deux illustrations sont identiques, la tâche est accomplie et tu poses la plaquette-buisson à côté de ton tipi. Il y a aussi des cases du sentier d'Indien qui facilitent la recherche des bonnes plaquettes-buissons ou qui la rendent plus difficile.

Le but du jeu est d'accomplir cinq tâches en premier.

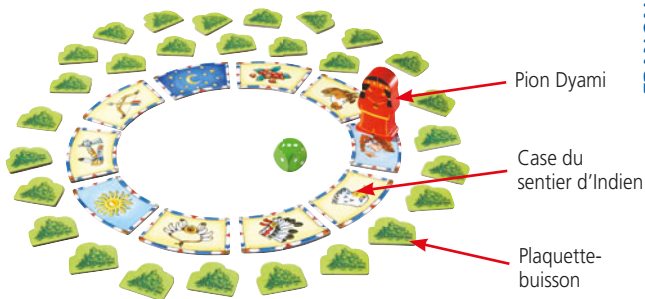


## Préparatifs

Posez les dix cases du sentier d'Indien en cercle en laissant un peu d'espace entre elles. Sept cases représentent les tâches à accomplir pour devenir un courageux guerrier. Il y a 3 cases spéciales qui représentent un soleil, une lune et le guérisseur.

Répartissez les 28 plaquettes-buissons faces cachées autour du sentier d'Indien. Au dos des plaquettes-buissons sont représentées les mêmes illustrations que sur les cases de tâche.

Chaque joueur prend un plateau représentant un tipi en couleur. Posez Dyami sur la case du sentier représentant le guérisseur et préparez le dé.



## Déroulement de la partie

Vous jouez dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui annoncera en premier un nom d'Indien a le droit de commencer. Lance le dé et avance Dyami du nombre de cases correspondantes dans le sens des aiguilles d'une montre.

## Sur quelle case Dyami atterrit-il ?

### Sur une case de tâche ?

Pour aider Dyami, tu retournes une plaquette-buisson en essayant de trouver celle représentant la même illustration.

- Si la plaquette indique la même illustration, tu la prends et la poses à côté de ton tipi.
- Si la plaquette indique une autre illustration, elle reste posée de manière visible.
- Si une plaquette correspondante est déjà retournée, tu as le droit de la prendre et de la poser à côté de ton tipi.

### Important !

Il pourra arriver que tu accomplisses la même tâche plusieurs fois au cours de la partie. A la fin de la partie, il se peut qu'il n'y ait pas cinq plaquettes-buissons différentes à côté de ton tipi !

### Sur la case représentant le soleil ?

Dans la lumière du soleil, un Indien voit trois fois mieux. Tu as le droit de retourner trois plaquettes-buissons les unes après les autres. Tu as le droit de relancer le dé et de rejouer.



### Sur la case représentant la lune ?

La nuit, même un Indien a du mal à trouver quelque chose ! Retourne toutes les plaquettes-buissons dont l'illustration est visible. C'est encore une fois à toi de jouer et tu relances le dé.



## Sur la case représentant le guérisseur ?

Le guérisseur a un remède à chaque problème ! Tu prends n'importe quelle plaquette-buisson, dont l'illustration est cachée ou visible, et la poses à côté de ton tipi.



C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer le dé.

## Fin de la partie

La partie se termine lorsqu'un joueur a accompli cinq tâches et a les plaquettes correspondantes à côté de son tipi.

Ce joueur gagne la partie et peut alors se nommer Ours Courageux !

### Conseil :

#### Le jeu sera un peu plus compliqué ...

- ... si les plaquettes-buissons ne convenant pas sont de nouveau retournées après que le joueur ait joué son tour.
- ... si, quand le pion arrive sur la case « soleil », trois plaquettes sont retournées et montrées aux autres joueurs mais sont tout de suite de nouveau retournées faces cachées.
- ... si, quand le pion arrive sur la case « lune », seul le joueur dont c'est le tour regarde discrètement une plaquette et la repose, face cachée, au même endroit.





# Kleine Vos wordt Grote Beer

Een vernuftig loop- en geheugenspel voor 2 - 4 indianenvrienden van 3 - 8 jaar.

**Auteur:** Edith Grein-Böttcher  
**Illustraties:** Stephan Baumann  
**Speelduur:** ca. 20 minuten



De indianenjongen Kleine Vos wil graag net zo'n dappere indianenkrijger worden als zijn vader. Maar daarvoor moet hij een beproeving ondergaan, zegt de wijze medicijnman. Als een grote indiaan moet Kleine Vos alleen over de prairie zwerven en moeilijke opdrachten vervullen. Kunnen jullie hem daarbij helpen?

## Spelinhoud

- 1 indiaan Kleine Vos (speelfiguur)
- 4 tipi's (aflegkaarten)
- 10 indianenpadvelden (7 opdrachtvelden, 3 speciale velden)
- 28 struikkaartjes
- 1 dobbelsteen
- spelregels

## Kleine Vos staat de volgende opdrachten te wachten:



Kleine Vos moet een paard temmen.



Kleine Vos moet een adelaar vangen.



Kleine Vos moet een tomahawk maken.



Kleine Vos moet een pijl en boog maken.



Kleine Vos moet een verentooi in elkaar zetten.



Kleine Vos moet een indianenketting rijgen.



Kleine Vos heeft honger en moet naar bessen zoeken.

## Spelidee

De kinderen helpen Kleine Vos vijf opdrachten uit te voeren. Ze gooien met de dobbelsteen en verzetten de speelfiguur langs het indianenpad.

Als Kleine Vos op een opdrachtveld komt, moet je proberen een struikkaartje om te draaien waarop precies hetzelfde voorwerp staat als op het opdrachtveld. Als de twee afbeeldingen met elkaar overeenkomen, is de opdracht uitgevoerd en mag je het struikkaartje naast je tipi leggen. Er zijn ook velden van het indianenpad waardoor het ontdekken van de juiste struikkaartjes gemakkelijker of moeilijker wordt. Het doel van het spel is om als eerste vijf opdrachten te hebben uitgevoerd.

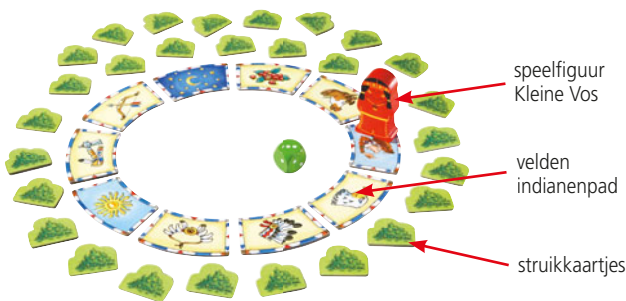
## Speelvoorbereiding

Leg de tien velden van het indianenpad op willekeurige volgorde en met enige onderlinge afstand in een cirkel. Op zeven velden staan indianenopdrachten afgebeeld. Op de speciale velden is de zon, de maan of de wijze medicijnman te zien.

Verdeel de 28 struikkaartjes verdekt om het indianenpad. Op de achterkant van de struikkaartjes staan dezelfde afbeeldingen als op de opdrachtvelden van het indianenpad.

Elk kind pakt een aflegkaart met een gekleurde tipi.

Zet Kleine Vos op het veld van het indianenpad met de medicijnman en leg de dobbelsteen klaar.



## Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Wie als eerste een indianennaam roept, mag beginnen. Gooi met de dobbelsteen en zet Kleine Vos kloksgewijs het bijpassende aantal velden vooruit.

## Op welk veld staat Kleine vos nu?

### Op een opdrachtveld?

Om Kleine Vos te helpen, moet je nu proberen een struikkaartje om te draaien waarop dezelfde afbeelding staat.

- Staat er dezelfde afbeelding op, dan mag je het struikkaartje pakken en naast je tipi leggen.
- Staat er een andere afbeelding op, dan blijft het struikkaartje open liggen.
- Als er al een bijpassend struikkaartje open ligt, dan mag je het pakken en naast je tipi leggen.

### Belangrijk!

Je kunt tijdens het spel dezelfde opdracht ook meerdere keren uitvoeren. Aan het eind hoeven er geen vijf verschillende struikkaartjes naast je tipi te liggen!

### Op het veld van het indianenpad met de zon?

In de felle zon ziet een indiaan drie keer zoveel. Je mag meteen drie struikkaartjes achter elkaar omdraaien. Vervolgens mag je nog een keer gooien en je beurt uitvoeren.



### Op het veld van het indianenpad met de maan?

's Nachts is het zelfs voor indianen te donker om nog iets te kunnen vinden! Keer alle openliggende struikkaartjes weer om. Nu ben je opnieuw aan de beurt en gooit nog een keer.





## Op het veld van het indianenpad met de medicijnman?

De medicijnman heeft voor elk probleem een oplossing! Je mag naar keuze een open of omgekeerd struikkaartje pakken en naast je tipi leggen.



Daarna is het volgende kind aan de beurt en gooit met de dobbelsteen.

## Einde van het spel

Het spel is afgelopen als een van de kinderen vijf opdrachten heeft uitgevoerd en de bijpassende struikkaartjes naast zijn/haar tipi heeft neergelegd.

Dit kind heeft gewonnen en mag zich vanaf nu Grote Beer noemen!

### Tip:

#### Het spel wordt iets moeilijker...

- ... als na elke beurt de verkeerd omgedraaide struikkaartjes meteen weer moeten worden omgekeerd.
- ... als bij het veld van het indianenpad "zon" drie struikkaartjes worden omgedraaid en aan de andere kinderen worden getoond, maar daarna onmiddellijk weer worden omgekeerd.
- ... als bij het veld van het indianenpad "maan" alleen het kind dat aan de beurt is ongezien een kaartje mag bekijken en het daarna weer verdekt op zijn plaats terug moet leggen.





# Pequeño Gran Zorro

Un ingenioso juego de carrera y de memoria para 2 - 4 amigos de los indios de 3 a 8 años.

**Autora:** Edith Grein-Böttcher  
**Ilustraciones:** Stephan Baumann  
**Duración de una partida:** aprox. 20 minutos



Al joven indio Pequeño Gran Zorro le gustaría ser un guerrero indio tan valiente como su padre. Pero para ello tiene recorrer que aprobar un examen, dice el sabio curandero. Igual que un indio mayor, Pequeño Gran Zorro tiene que recorrer solo la pradera y resolver unas difíciles tareas. ¿Le podéis ayudar?

## Contenido del juego

- 1 indio Pequeño Gran Zorro (figurita)
- 4 tipis (tableros depósito)
- 10 casillas de la senda del indio  
(7 casillas de tareas, 3 casillas especiales)
- 28 fichas de matorrales
- 1 dado
- 1 instrucciones del juego

## A Pequeño Gran Zorro le esperan las siguientes tareas:



Pequeño Gran Zorro tiene que domar un caballo



Pequeño Gran Zorro tiene que capturar un águila



Pequeño Gran Zorro tiene que construirse un hacha de guerra



Pequeño Gran Zorro tiene que construirse un arco y flechas



Pequeño Gran Zorro tiene que confeccionar un adorno de plumas



Pequeño Gran Zorro tiene que enhebrar las piezas en su collar de indio



Pequeño Gran Zorro tiene hambre y tiene que buscar bayas para comer

## El juego

Los niños ayudan a Pequeño Gran Zorro a realizar cinco tareas. Tiran el dado y mueven la figurita a lo largo de la senda del indio.

Si Pequeño Gran Zorro va a parar a una casilla de tarea, tienes que intentar dar la vuelta a una ficha de matorrales en la que esté dibujado el mismo objeto que aparece en la casilla de tarea. Si coinciden los dos dibujos, la tarea está cumplida entonces. Debes colocar la ficha de matorral al lado de tu tipi. Hay también casillas en la senda del indio que hacen más difícil o más fácil acertar con la ficha de matorral correcta.

El objetivo del juego es ser el primero en realizar cinco tareas.

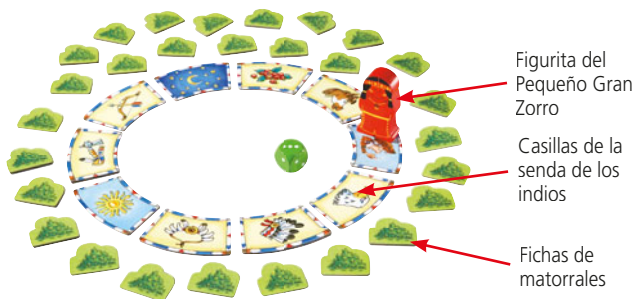
## Preparativos

Colocad las diez casillas de la senda del indio en el orden que queráis, dejando alguna distancia entre ellas y formando un círculo. En siete de las casillas están dibujadas las tareas del indio. En las tres casillas especiales pueden verse respectivamente el sol, la luna y el sabio curandero de la tribu.

Repartid las 28 fichas de matorrales alrededor de la senda del indio. En el dorso de las fichas se ven las mismas ilustraciones que en las casillas de tareas de la senda del indio.

Cada jugador toma un tablero con un tipi de un color.

Colocad a Pequeño Gran Zorro en la casilla del curandero y tened el dado preparado.



## ¿Cómo se juega?

Vais a jugar en el sentido de las agujas del reloj. Comienza el primero que pronuncie un nombre de indio. Tira el dado y mueve a Pequeño Gran Zorro el número correspondiente de casillas en el sentido de las agujas del reloj.

## ¿En qué casilla se encuentra ahora Pequeño Gran Zorro?

### ¿En una casilla de tarea?

Para ayudar a Pequeño Gran Zorro tienes que intentar dar la vuelta a una ficha de matorral que muestre la misma ilustración.

- Si muestra la misma ilustración, debes quedarte la ficha de matorral y ponerla junto a tu tipi.
- Si muestra una ilustración diferente, esa ficha se quedará boca arriba.
- Si la ficha de matorral que buscas ya está boca arriba, debes quedártela y ponerla junto a tu tipi.

### ¡Importante!

Durante el transcurso de una partida, se te permite realizar la misma tarea varias veces. ¡No es obligatorio que hagas cinco tareas diferentes!

### ¿En la casilla de la senda del indio que muestra el sol?

Con la claridad del sol, un indio ve tres veces mejor. Así que puedes dar la vuelta a tres fichas de matorral seguidas. A continuación debes volver a tirar el dado y realizar la jugada.



### ¿En la casilla de la senda del indio que muestra la luna?

¡Durante la noche todo está demasiado oscuro, incluso para un indio! Vuelve a poner boca abajo todas las fichas de matorrales que estaban boca arriba. Ahora es otra vez tu turno y vuelves a tirar el dado.



## ¿En la casilla de la senda del indio que muestra al curandero?

¡El curandero conoce una solución para cada uno de los problemas! Debes agarrar una ficha de matorral cualquiera, sin importar si está boca arriba o boca abajo, y colocarla junto a tu tipi.



A continuación es el turno del siguiente niño que tirará el dado.

## Final del juego

La partida acaba cuando un niño ha realizado cinco tareas y tiene depositado el correspondiente número de fichas de matorral junto a su tipi.

¡Este niño es el ganador y puede llevar a partir de ahora el sobrenombre de Toro Tumbado!

### Consejo:

#### El juego se vuelve un poco más complicado...

- ... si después de cada jugada volvéis a poner boca abajo inmediatamente las fichas de matorral equivocadas.
- ... si en la casilla de la senda del indio con el sol dais la vuelta a tres fichas de matorral y las mostráis a los demás niños, pero las volvéis a colocar boca abajo enseguida.
- ... si en la casilla de la senda del indio con la luna sólo el niño que tiene el turno de juego puede mirar secretamente para sí mismo una ficha para volverla a colocar boca abajo en su sitio.







# Piccola Grande Volpe

Un ingegnoso gioco di percorso e memory per 2 - 4 amici degli indiani da 3 a 8 anni.

**Autrice:** Edith Grein-Böttcher  
**Illustrazioni:** Stephan Baumann  
**Durata del gioco:** ca. 20 minuti



Il giovane indiano Piccola Volpe vuole diventare un guerriero coraggioso come suo padre. Ma il saggio stregone dice che deve sostenere una prova. Come un indiano adulto Piccola Volpe deve attraversare la prateria ed affrontare difficili prove. Lo potete aiutare?

## Dotazione del gioco

- 1 indiano Piccola Volpe (figura di gioco)
- 4 tende indiane (cartelle deposito)
- 10 caselle percorso indiano (7 caselle di prove, 3 caselle extra)
- 28 cartoncini cespuglio
- 1 dado
- 1 Istruzioni per giocare

## Ecco i compiti che aspettano Piccola Volpe:



Piccola Volpe deve domare un cavallo



Piccola Volpe deve catturare un'aquila



Piccola Volpe deve costruirsi un'ascia da battaglia



Piccola Volpe deve costruirsi arco e freccia



Piccola Volpe deve fare un copricapo di piume



Piccola Volpe deve realizzare una collana indiana



Piccola Volpe ha fame e deve cercare delle bacche

## Idea e scopo del gioco

I bambini aiutano Piccola Volpe ad eseguire cinque prove. Tirano il dado e avanzano la figura di gioco lungo il percorso indiano.

Se Piccola Volpe si ferma su una casella della prova, devi cercare di scoprire un cartoncino cespuglio su cui è raffigurato lo stesso oggetto che appare sulla casella della prova. Se le due immagini sono uguali, la prova è superata e potrai mettere il cespuglio accanto alla tua tenda indiana. Ci sono anche caselle di percorso che facilitano o complicano la ricerca del cartoncino cespuglio giusto.

Scopo del gioco è superare per primo cinque prove.

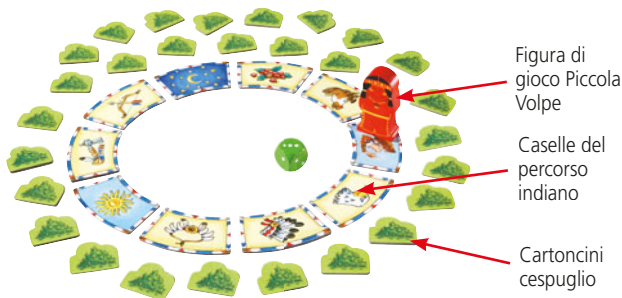
## Preparazione del gioco

Disponete le dieci caselle del percorso indiano in cerchio, mantenendo una certa distanza tra casella e casella. Le prove da compiere sono raffigurate su sette caselle. Su tre caselle extra ci sono il sole, la luna e lo stregone saggio.

Distribuite i 28 cartoncini cespuglio coperti intorno al percorso indiano. Sul retro dei cartoncini cespuglio trovate le stesse figure che ci sono sulle caselle di prova del percorso indiano.

Ogni bambino prende una cartella deposito con una tenda indiana colorata.

Collocate Piccola Volpe sulla casella del percorso con lo stregone e preparate il dado.



## Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario. Inizia chi per primo dice un nome indiano. Tiri il dado ed avanzi Piccola Volpe in senso orario di un numero corrispondente di caselle.

## Dove si trova ora Piccola Volpe?

### Su una casella di prova?

Per aiutare Piccola Volpe dovrai adesso cercare di scoprire un cespuglio che abbia la stessa figura.

- Se ha la stessa figura, puoi prendere il cespuglio e metterlo accanto alla tua tenda indiana.
- Se la figura è diversa, il cartoncino cespuglio resta scoperto.
- Se c'è già un cartoncino cespuglio scoperto che corrisponde alla prova, puoi prenderlo e metterlo accanto alla tua tenda indiana.

### Importante!

Durante il gioco si può compiere più volte la stessa prova. Alla fine i cartoncini cespuglio accanto alla tenda indiana non devono essere necessariamente diversi!

### Sulla casella percorso con il sole?

In pieno sole un indiano vede tre volte meglio. Puoi scoprire tre cartoncini cespuglio. Inoltre, puoi tirare ancora il dado ed avanzare.



### Sulla casella percorso con la luna?

In piena notte anche un indiano non riesce a trovare nulla. Copri di nuovo tutti i cartoncini cespuglio scoperti. Puoi però tirare ancora il dado e avanzare.



## Sulla casella percorso con lo stregone?

Lo stregone risolve ogni problema! Puoi prendere a scelta un cartoncino cespuglio, coperto o scoperto, e metterlo accanto alla tua tenda indiana.

Il turno passa poi al bambino successivo, che tira il dado.



## Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando un bambino ha compiuto cinque prove e depositato accanto alla sua tenda indiana i corrispondenti cartoncini cespuglio.

Questo bambino ha vinto ed ora potrà fregiarsi del nome di Forte Orso!

## Consiglio

### Il gioco risulta più complicato...

- ... se il cartoncino cespuglio sbagliato viene dopo ogni giocata.
- ... se, arrivati alla casella sole, si scoprono sì tre cartoncini cespuglio (mostrandoli agli altri bambini), ma dopo li si copre di nuovo.
- ... se, arrivato alla casella luna, solo il bambino di turno può sbirciare di nas costo un cartoncino, per poi rimetterlo al suo posto.

### **Liebe Kinder, liebe Eltern,**

nach einer lustigen Spielrunde fehlt diesem HABA-Spiel plötzlich ein Teil des Spielmaterials und es ist nirgendwo wiederzufinden. Kein Problem! Unter [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) können Sie nachfragen, ob das Teil noch lieferbar ist.

### **Dear Children and Parents,**

After a fun round, you suddenly discover that a part of this HABA game is missing and is nowhere to be found. No problem! At [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) you can find out whether this part is still available for delivery.

### **Chers enfants, chers parents,**

Après une partie de jeu amusante, vous vous rendez compte qu'il manque soudain une pièce au jeu HABA et vous ne la trouvez nulle part. Pas de problème ! Vous pouvez demander via [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) si la pièce est encore disponible.

### **Beste ouders, lieve kinderen**

Na een leuke spelronde ontbreekt plotseling een deel van het spelmateriaal en is het nergens meer te vinden. Geen probleem! Onder [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) kunt u altijd navragen of het nog verkrijgbaar is.

### **Queridos niños, queridos padres:**

Después de una entretenida ronda de juego se descubre repentinamente que falta una pieza del material de juego que no se puede encontrar en ninguna parte. ¡Ningún problema! En [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) podrá consultar si esta pieza está disponible como repuesto.

### **Cari bambini e cari genitori,**

dopo una divertente partita improvvisamente manca un pezzo di questo gioco HABA e non si riesce a trovare da nessuna parte. Nessun problema! Sul sito [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) (ricambi) potete chiedere se il pezzo è ancora disponibile.

### **Queridos pais, queridas crianças,**

Depois de algumas partidas engraçadas deu-se pela falta de alguma peça que não se consegue encontrar. Não faz mal! Via o website [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) pode perguntar se essa peça ainda está disponível.

### **Kære forældre og børn.**

Efter en spændende spil opdager I pludselig, at dette HABA-spil mangler en del. Den er bare ikke til at finde igen. Ikke noget problem! På [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) kan I se, om delen stadig fås.

### **Kära barn, kära föräldrar!**

Efter en skojig spelrunda saknas plötsligt en bit ur spelaterialet från detta HABA-spel och vi kan inte hitta det. Inget problem! Titta på webbsidan [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) och fråga om biten kan levereras.

### **Kedves Gyerek! Kedves Szülő!**

Egy vidám játék után hirtelen hiányzik ennek a HABA játéknak egy darabja és sehol sem találják. Semmi gond! A [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) alatt megkérdőzhetik, hogy van-e raktáron még az a darab.



# Erfinder für Kinder

*Inventive Playthings for Inquisitive Minds*

*Créateur pour enfants joueurs · Uitvinders 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


Habitación infantil


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 spelen 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>

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