

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modulaire de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





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

Meine ersten Spiele

Matrose Ahoi!



My Very First Games – Sailor Ahoy! • Mes premiers jeux – Ohé, matelot !
Mijn eerste spellen – Matroos ahoi! • Mis primeros juegos – ¡Barco a la vista!
I miei primi giochi – Olà marinai!

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2010

Meine ersten Spiele

Matrose Ahoi!



Ein erstes kooperatives Würfellaufspiel für 1 – 4 Kinder ab 2 Jahren.

Spielautor: Haru Bartel
Design: Jutta Neundorfer
Spieldauer: ca. 10 Minuten

Liebe Eltern,

das speziell für Kinderhände gemachte Spielmaterial fördert die feinmotorischen Fähigkeiten Ihres Kindes. Im freien Spiel stecken sie die Schiffsbausteine farblich sortiert oder bunt gemischt auf das Boot und spielen damit. Mit dem Puzzle oder dem Spielplan auf der Rückseite üben sie ihre motorischen Fähigkeiten. Schließlich werden sie in dem Würfellaufspiel an das erste Spielen nach Regeln und kooperatives Spielen herangeführt.

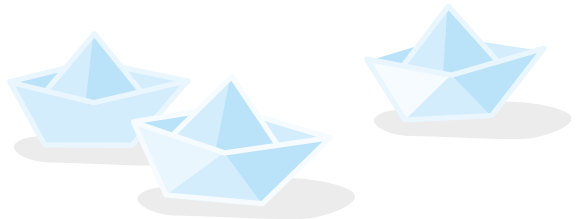
Spielen Sie mit! Sprechen Sie über Schiffe und das Meer, Farben und Formen der Bauteile und fördern Sie somit Sprache, Hörsinn, Kreativität und Spielfreude Ihres Kindes.

Viel Spaß beim Spielen!

Ihre Erfinder für Kinder

Spielinhalt

- 1 Bootsrumpf
- 1 Matze Matrose
- 4 farbige Holzsteine
- 1 Fahne aus Stoff
- 1 Farb-Symbolwürfel
- 1 Puzzlespielplan (beidseitig bedruckt)



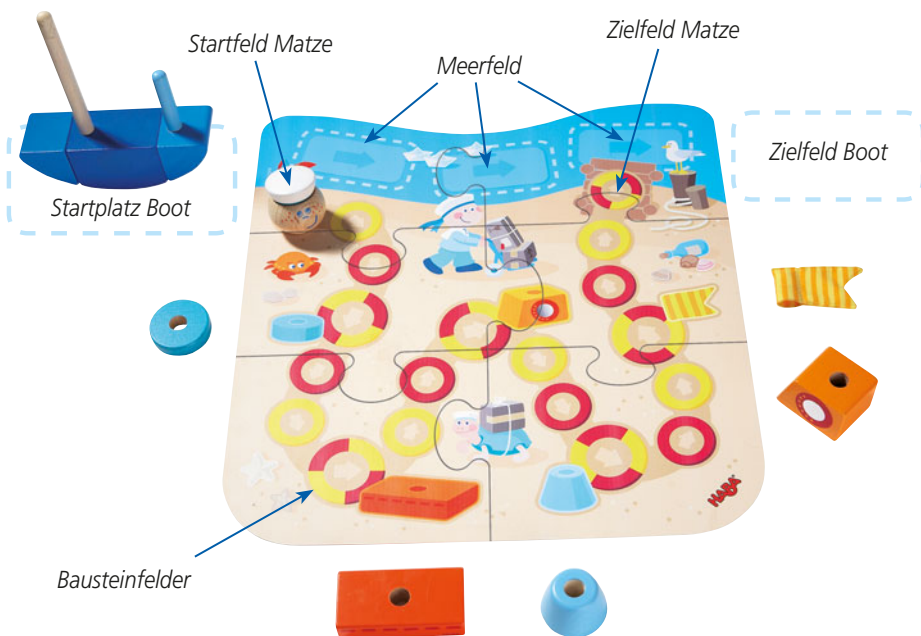


Spielidee

Die Kinder helfen gemeinsam Matze Matrose sein Boot zu bauen und rechtzeitig am Bootssteg anzukommen, bevor es aufs Meer hinausfährt.

Spielvorbereitung

Legt die Puzzleteile auf die Seite ohne gestreiften Rand und puzzelt sie zusammen. Stellt den Bootsrumph wie abgebildet neben den Spielplan vor das Meerfeld mit dem roten Windrad und legt die farbigen Holzteile auf die entsprechenden Abbildungen des Spielplans. Setzt Matze auf sein Startfeld beim Windrad. Haltet den Würfel bereit.





Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt mit einem Boot gefahren ist, darf beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt das jüngste Kind und würfelt.

Was hast du gewürfelt?

- **Eine Farbe**

Matze setzt seinen Weg Richtung Bootssteg fort. Stelle Matze auf das nächste farblich passende Wegfeld in Pfeilrichtung. Kommt Matze dabei auf einen rot/ gelben Ring, muss er stehen bleiben. Nimm den dazugehörigen Baustein und stecke ihn auf den entsprechenden Bootsmast: die blauen Steine steckt ihr auf den blauen Mast und die orangefarbenen Steine und die Fahne auf den naturfarbenen Mast.

- **Matze, den Matrosen**

Großer Matrosenjubiläum! Alle Kinder rufen gemeinsam „Matrose Ahoi“ und klatschen in die Hände. Matze wird dadurch aber so müde, dass er erst einmal stehen bleibt.

- **Das Boot**

Das Boot setzt seine große Fahrt fort. Schiebe es auf das nächste Meerfeld in Pfeilrichtung.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe und würfelt.

Spielende

Das Spiel endet, ...

- sobald Matze den Bootssteg erreicht und damit das Boot besteigt. Steckt Matze auf den blauen Mast. Alle Kinder verabschieden ihn mit einem jubelnden Applaus und feiern das gemeinsam gewonnene Spiel.
- sobald das Boot den Spielplan wieder verlässt und damit aufs offene Meer hinausfährt. Schade, Matze kann das Boot nicht mehr erreichen und so verlieren Matze und die Kinder gemeinsam das Spiel. Aber ihr könnt ja gleich noch einmal versuchen Matze zu helfen.

My Very First Games

Sailor Ahoy!



A first co-operative die competition game for 1 – 4 players age 2+.

Author: Haru Bartel
Design: Jutta Neundorfer
Length of the game: approx 10 minutes

Dear Parents,

This game material is especially designed for children's hands. It will foster improved motor skills. In free play children will stack the blocks of the boat on top of each other, either by color or all mixed together; children will also play with the boat. Doing the puzzle or playing the game on the backside of the game board they train their motor skills. The die competition game will acquaint them with first games with rules and with playing as a team. Play with your child and talk about ships and the sea, the colors and shapes of the different building blocks thereby stimulating your child's language, auditory and creative skills as well as enhancing the fun of playing.

Lots of fun playing!

Sincerely,
Your inventors of inquisitive playthings

Contents

- 1 hull
- 1 Sam the sailor
- 4 colored building blocks
- 1 fabric flag
- 1 color/symbol die
- 1 puzzle/game board (printed on both sides)



ENGLISH

ENGLISH

ENGLISH

ENGLISH





How to Play

Play in a clockwise direction. Whoever has been on a boat most recently may start. If you cannot agree, the youngest player starts and rolls the die.

What appears on the die?

- **A color**

Sam continues towards the landing stage. Follow the arrows and place Sam on the next spot of this color. If Sam has to pass over a red/yellow ring, he has to stop there. Take the corresponding building block and insert it on a mast: the blue blocks are stacked on the blue mast, the orange blocks and the flag are stacked on the natural colored mast.

- **Sam the sailor**

Loud sailors' cheering! The players shout all together "Sailor ahoy!" and clap their hands. This makes Sam tired and he has to rest where he is for a while.

- **The boat**

The boat continues on its route. Push it, in the direction of the arrows, to the next sea square.

Then it's the turn of the next player to roll the die.

End of the Game

The game ends as soon as ...

- Sam has reached the landing stage and boards the boat. Stack Sam on the blue mast. The children see him off with cheers and applause and celebrate the victory of the game they have won together,

... or

- the boat leaves the game board and makes for deep water. Pity. Sam won't be able to reach the boat, so he and the other players lose the game together. Why not immediately have another go at helping Sam?

Mes premiers jeux

Ohé matelot !



Une course coopérative jouée avec un dé, pour 1 à 4 enfants à partir de 2 ans.

Auteur du jeu : Haru Bartel
Design : Jutta Neundorfer
Durée de la partie : env. 10 minutes

FRANÇAIS

Chers parents,

Les accessoires de ce jeu ont été spécialement conçus pour être saisis par des mains d'enfant. Ce jeu stimule les facultés motrices de votre enfant. Dans le jeu libre, il assemblera le bateau en superposant les blocs par couleur ou selon son imagination. Avec le puzzle ou le plateau de jeu représenté sur l'autre face, il exercera ses facultés motrices. Dans le jeu de dé, il s'initiera à jouer selon des règles et apprendra à jouer de manière coopérative.

Jouez avec votre enfant ! Parlez-lui en décrivant les bateaux et la mer, les couleurs et les formes des blocs de construction. Vous stimulerez ainsi le langage, l'ouïe et la créativité de votre enfant qui prendra aussi plaisir à jouer.

Nous vous souhaitons d'agréables moments de divertissement !

Les créateurs de jeux pour enfants



Contenu du jeu

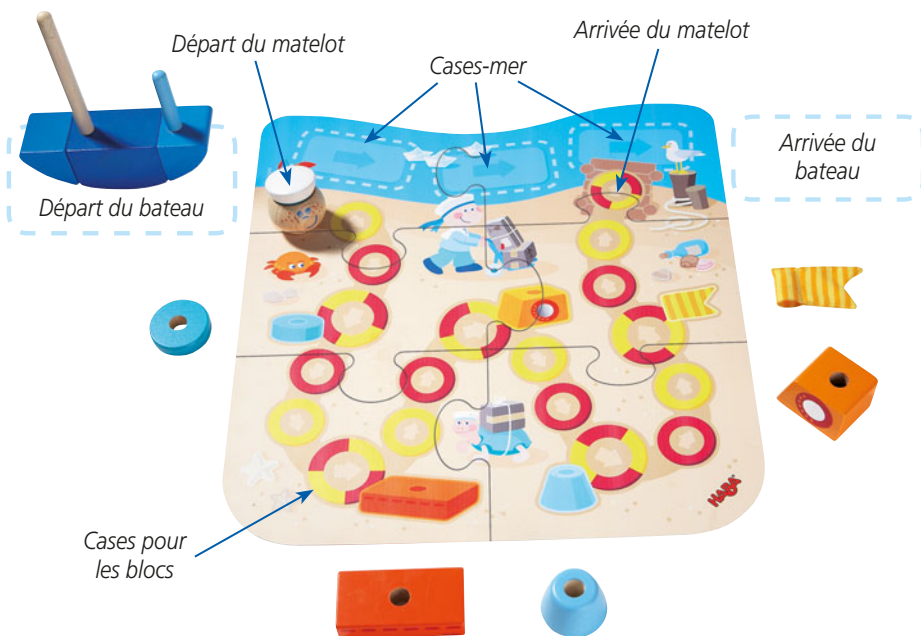
- 1 coque de bateau
- 1 matelot Martin
- 4 blocs en bois de différentes couleurs
- 1 drapeau en tissu
- 1 dé multicolore à symboles
- 1 plateau de jeu/puzzle (imprimé sur les deux faces)

Idée

Ensemble, les enfants aident Martin le matelot à construire son bateau et à arriver à l'embarcadère avant que le bateau n'ait pris le large.

Préparatifs

Tournez les pièces du puzzle du côté où il n'y a pas de bordure rayée et assemblez-les. Posez la coque du bateau à côté du plateau de jeu, comme illustré, contre la case-mer à l'éolienne rouge. Posez les pièces colorées en bois sur les illustrations correspondantes du plateau de jeu. Placez Martin sur sa case de départ, près de l'éolienne. Préparez le dé.



Déroulement de la partie

Jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a pris le bateau en dernier a le droit de commencer. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le plus jeune qui commence en lançant le dé.

Qu'indique le dé ?

- **Une couleur**
Martin avance en direction de l'embarcadère. Pose Martin sur la prochaine case de la couleur correspondante en respectant le sens de la flèche. Si Martin atterrit sur une bouée rouge/jaune, il s'arrête pour construire son bateau. Prends le bloc correspondant et pose-le sur le mât correspondant du bateau : les blocs bleus sont emboîtés sur le mât bleu, les blocs orange et le drapeau sur le mât de couleur naturelle.
- **Le matelot Martin**
La troupe de matelots se réjouit : tous les enfants disent en chœur « Ohé matelot ! » et applaudissent en même temps. Martin est tellement étonné qu'il reste là où il est.
- **Le bateau**
Le bateau poursuit son voyage. Avance-le sur la case-mer suivante dans le sens de la flèche.

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

Fin de la partie

La partie se termine dès que ...

- Martin arrive à l'embarcadère et qu'il monte sur le bateau. Pose Martin sur le mât bleu. Tous les joueurs lui disent au revoir en applaudissant et se réjouissent d'avoir gagné la partie ensemble !

... Ou

- dès que le bateau sort du plateau de jeu et se retrouve en pleine mer. Dommage ! Martin n'arrive pas à temps sur le bateau et les joueurs perdent la partie tous ensemble. Mais, vous pouvez tout de suite réessayer d'aider Martin encore une fois !



Mijn eerste spellen

Matroos ahoi!



Een eerste coöperatief dobbelwedstrijdspel voor 1 – 4 kinderen vanaf 2 jaar.

Spelauteur: Haru Bartel
Design: Jutta Neundorfer
Speelduur: ca. 10 minuten



Lieve ouders

Het speciaal voor kinderhanden gemaakte spelmateriaal stimuleert de motorische vaardigheden van uw kind. Bij het vrije spel steken ze de scheepsbouwstenen op kleur gesorteerd of willekeurig op de boot en spelen ermee. Met de puzzel of het speelbord op de achterzijde oefenen ze hun motorische vaardigheden. Uiteindelijk maken ze door het dobbelwedstrijdspel voor het eerst kennis met spelregels en het spelen in samenwerkingsverband.

Speel mee! Vertel over schepen en de zee, de kleuren en vormen van de bouwstenen en bevorder hiermee het spraakvermogen, de gehoorzin, de creativiteit en het spelplezier van uw kind.

Veel plezier tijdens het spelen!

Uw uitvinders voor kinderen

Spelinhoud

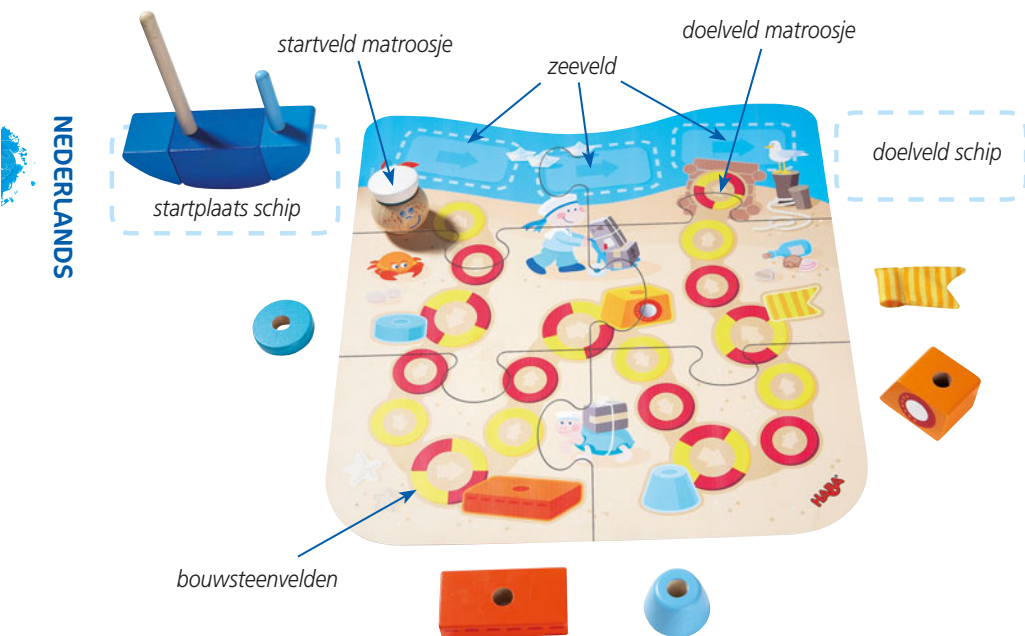
- 1 scheepsromp
- 1 lichtmatroos
- 4 gekleurde houten stenen
- 1 stoffen vlaggetje
- 1 dobbelsteen met kleuren en symbolen
- 1 puzzelspeelbord (aan beide zijden bedrukt)

Spelidee

De kinderen helpen met z'n allen de boot van de lichtmatroos te bouwen en op tijd bij de landingssteiger aan te komen, voordat de boot het ruime sop kiest.

Spelvoorbereiding

Leg de puzzelstukken met de zijde zonder de gestreepte rand omhoog en leg ze in elkaar. Zet de scheepsrump zoals afgebeeld naast het speelbord bij het zeeveld met het rode windmolentje. Leg de gekleurde houten stukken en het vlaggetje op de bijpassende afbeeldingen van het speelbord. Zet het matroosje op zijn startveld bij het windmolentje. Leg de dobbelsteen klaar.



Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Wie het laatst op een schip heeft gevaren, mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint het jongste kind en gooit met de dobbelsteen.

Wat heb je gedobbeld?

- **Een kleur**

Het matroosje gaat verder op zijn weg in de richting van de steiger. Zet hem op het eerstvolgende wegveld met dezelfde kleur in de richting van de pijl. Als het matroosje hierbij op een rood-gele ring komt, moet hij blijven staan. Pak de bijbehorende bouwsteen en steek hem op de overeenkomstige mast van het schip: de blauwe stenen worden op de blauwe mast gestoken en de oranje stenen en het vlaggetje op de ongekleurde mast.

- **Ons lichtmatroosje**

Wat een matrozengejuich! Alle kinderen roepen gezamenlijk: "Matroos ahoi!" en klappen in hun handen. Het matroosje wordt daar echter zo moe van, dat hij eerst even moet blijven staan.

- **Het schip**

Het schip gaat verder op zijn grote vaart. Schuif het naar het volgende zeeveld in de richting van de pijl.

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

Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra ...

- het matroosje de landingssteiger bereikt en zo aan boord gaat. Steek het matroosje op de blauwe mast. Alle kinderen nemen afscheid van hem door juichend te applaudisseren en ze vieren met z'n allen dat ze het spel hebben gewonnen,

... of

- het schip het speelbord weer verlaat en zo naar open zee koerst. Helaas, het matroosje kan het schip niet meer bereiken en dus verliezen het matroosje en de kinderen gezamenlijk het spel. Maar jullie kunnen meteen nog een keer proberen om het matroosje te helpen.



Mis primeros juegos

¡Barco a la vista!



Un primer juego cooperativo de dados para 1 – 4 niños a partir de los 2 años.

Autor: Haru Bartel
Diseño: Jutta Neundorfer
Duración de una partida: aprox. 10 minutos

Queridos padres:

Este material de juego diseñado especialmente para las manitas de los niños estimula las habilidades de la motricidad fina de su hijo. En juego libre colocan las piezas del barco clasificándolas por colores o sencillamente las mezclan encima de la barca y juegan con ella. Con el puzzle o el tablero de juego del dorso practican las habilidades motrices. Finalmente, con el juego de dados, se inician en un primer juego siguiendo unas reglas y además se inician en un juego cooperativo.

¡Jueguen ustedes también! Hablen con su hijo sobre los barcos y el mar, los colores y las formas de las piezas de construcción y de esta manera fomentarán su lenguaje, su sentido del oído, su creatividad y sus ganas de jugar.

¡Les deseamos que se diviertan mucho jugando!

Su inventor para niños

Contenido del juego

- 1 casco de una barca
- 1 Marcos, el marinero
- 4 piezas coloreadas de madera
- 1 gallardete de tela
- 1 dado de colores y símbolos
- 1 tablero de juego en forma de puzzle (impreso por ambas caras)

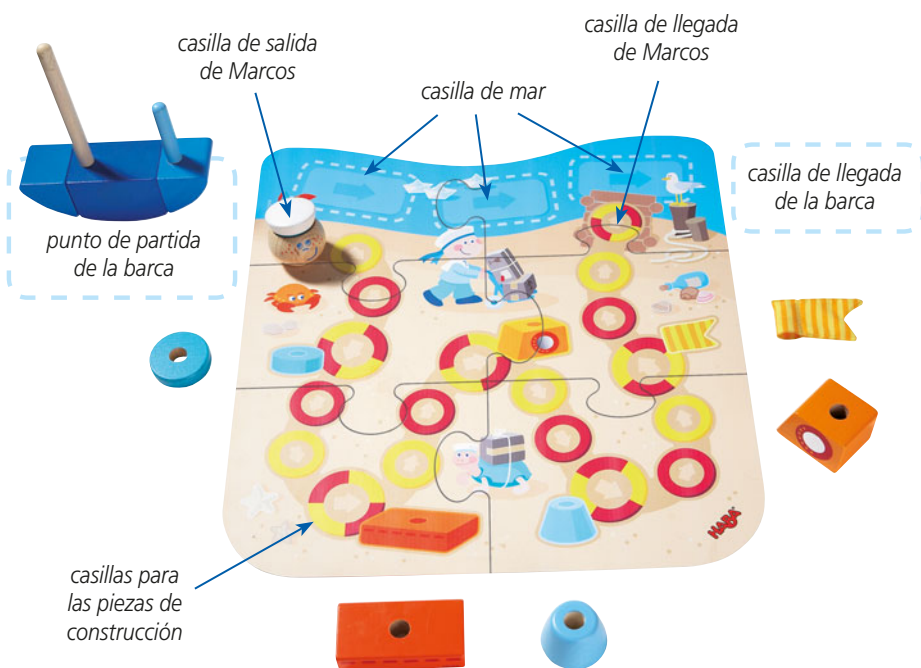


El juego

Los niños ayudan conjuntamente al marinero Marcos a construir su barca y a llegar a tiempo al embarcadero antes de echarse a navegar por mar.

Preparativos

Poned las piezas del puzzle del lado que no muestre el borde a rayas y montad juntos el puzzle. Colocad el casco de la barca junto al tablero de juego tal como se indica en la ilustración, de manera que esté tocando la casilla del mar con el molinete rojo. Poned las piezas coloreadas de madera sobre las correspondientes ilustraciones del tablero de juego. Colocad a Marcos en su casilla de salida junto al molinete. Tened el dado preparado.



¿Cómo se juega?

Jugáis por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza quien más recientemente haya viajado en una barca. Si no os podéis poner de acuerdo, comenzará el niño más joven tirando el dado.

¿Qué te ha salido en el dado?

- **Un color**

Marcos prosigue su camino en dirección al embarcadero. Coloca a Marcos en la siguiente casilla del color correspondiente en el sentido de las flechas. Si Marcos llega a una casilla con un salvavidas bicolor (amarillo y rojo) tiene que detenerse en ella. Coge la pieza de construcción al lado de esa casilla e insértala en el mástil correspondiente de la barca: las piezas azules las insertáis en el mástil azul y las piezas de color naranja y el gallardete en el mástil de color madera sin pintar.

- **Marcos, el marinero**

¡Exclamación de júbilo entre los marineros! Todos los niños exclaman conjuntamente «¡Marinero a la vista!» y aplauden sonoramente con las manos. Pero Marcos se cansa tanto con las expresiones de júbilo que tiene que quedarse parado.

- **La barca**

La barca prosigue su gran viaje. Empújala a la siguiente casilla del mar en el sentido de la flecha.

A continuación es el turno del siguiente jugador para tirar el dado.

Final del juego

La partida acaba cuando ...

- Marcos alcanza el embarcadero y se sube a la barca. Poned a Marcos encima del mástil azul. Todos los niños lo despiden con un aplauso jubiloso y celebran que han ganado conjuntamente la partida.

O bien ...

- cuando la barca se sale nuevamente del tablero de juego rumbo al mar abierto. ¡Lástima! Marcos ya no puede llegar a la barca y así pierden la partida Marcos y los niños conjuntamente. Pero podéis intentar ayudar a Marcos enseguida otra vez.



I miei primi giochi

Olà marinai!



Un primo gioco di dadi cooperativo per 1 – 4 bambini a partire da 2 anni.

Autore: Haru Bartel
Design: Jutta Neundorfer
Durata del gioco: circa 10 minuti

Cari genitori,

il materiale di gioco è stato creato specificamente per le manine dei bambini e stimola la motricità fine di vostro figlio. Ordinandoli per colore o in variopinta mescolanza il bambino impilerà i mattoncini-nave sulla barca per poi dar corso al libero gioco. Con il puzzle o con il tabellone sul retro esercita le sue facoltà motorie. Il gioco a percorso con dado lo introduce infine ai primi giochi con regole e al gioco cooperativo. Giocate insieme al vostro bambino! Parlate con lui delle navi e del mare, dei colori e delle forme dei pezzi e ne stimolerete così il linguaggio, l'udito, la creatività e la voglia di giocare.

Buon divertimento!

I vostri inventori per bambini



Contenuto del gioco

- Scafo della nave
- Mario marinaio
- 4 mattoncini colorati in legno
- Bandierina di stoffa
- Dado a colorato con simboli
- Tabellone puzzle (stampato su due lati)



Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario. Inizia chi per ultimo ha fatto un viaggio in nave.
Se non riuscite ad accordarvi inizia il bambino più piccolo e tira il dado.

Cosa è uscito al dado?

- **Un colore**

Mario prosegue il cammino verso l'imbarcadero. Colloca Mario sulla casella di corrispondente colore nella direzione della freccia. Se Mario arriva su un cerchio rosso/giallo, deve fermarsi. Prendi il relativo mattoncino e infilalo sul corrispondente albero della nave: il mattoncino blu sull'albero blu e il mattoncino arancione e la bandiera sull'albero di colore naturale.

- **Mario marinaio**

Che gioia! Tutti i bambini esclamano insieme: „Olà marinai!“ e battono le mani. Mario però si stanca e deve perciò fermarsi.

- **La nave**

La nave continua il suo viaggio. Spingila sulla seguente casella mare nella direzione della freccia..

Il turno passa poi al bambino seguente che tira il dado.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando ...

- Mario raggiunge l'approdo e sale sulla nave. Infilate Mario sull'albero blu. Tutti i bambini lo salutano con un grande applauso e festeggiano insieme la vittoria collettiva.

Oppure ...

- quando la nave abbandona il tabellone e si avventura in mare aperto. Peccato, Mario non potrà raggiungere la nave e perderà il gioco insieme ai bambini. Ma potete provare subito ad aiutare di nuovo Mario.



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

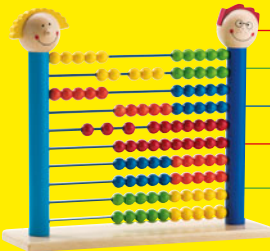
Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Geschenke

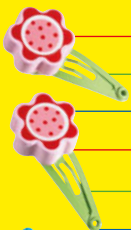
Gifts

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

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.



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