



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



Basti Bär

hilft seinen Freunden



Ben Bear Helps His Friends • L'ours Benny aide ses amis
Bassie Beer helpt zijn vrienden • Oso Basti ayuda a sus amigos
Orsetto Biggiò aiuta gli amici

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

Basti Bär hilft seinen Freunden



Ein tierisches Memospiel für 2 – 4 Spieler von 3 – 8 Jahren.

Spielidee: Kristin Mückel
Illustration: Annet Rudolph
Spieldauer: ca. 10 Minuten



Auf dem Bauernhof geht es drunter und drüber. Alle Tierkinder spielen ausgelassen Verstecken. Doch jetzt ist es Zeit nach Hause zu gehen. Aber oh Schreck, die Tierkinder wissen in dem ganzen Durcheinander gar nicht mehr, wo Mama und Papa sind. Zum Glück hilft Basti Bär den kleinen Tieren ihre Eltern zu finden.

Spielinhalt

- 1 Basti Bär
- 8 grüne Tierkinder-Plättchen
- 8 rote Mama-Plättchen
- 8 blaue Papa-Plättchen
- 12 Blumen in vier Farben
- 1 Würfel
- 1 Anleitung



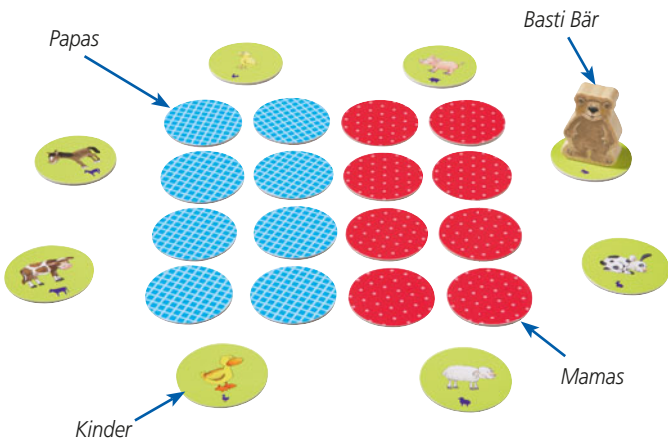


Spielidee

Ihr helft Basti Bär für jedes Tierkind die passenden Eltern zu finden. Sobald Basti zu einem Tierkind kommt, müsst ihr eine Mama und einen Papa aufdecken. Sind es die richtigen Eltern, bekommt ihr eine Blume als Belohnung. Wer ist der beste Bären-Helfer und sammelt als erster seine drei Blumen?

Spielvorbereitung

Mischt die Mama- und Papa-Plättchen verdeckt und legt sie wie abgebildet in die Tischmitte. Die Kinder-Plättchen werden offen im Kreis um die Mama- und Papa-Plättchen verteilt. Stellt Basti Bär auf ein beliebiges Kinder-Plättchen. Jeder darf sich eine Blumenfarbe aussuchen. Die Blumen bleiben aber vorerst noch in der Schachtel. Haltet den Würfel und die Blumen bereit.





Spielablauf

Wer zuletzt einen Bären gesehen hat, beginnt. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt der älteste Spieler und würfelt. Ziehe Basti Bär entsprechend der gewürfelten Augenzahl auf den Kinder-Plättchen im Uhrzeigersinn weiter.

Bei welchem Tierkind bleibt Basti Bär stehen? Nenne das Tier! (siehe Tier-Übersicht Seite 7) Decke dann ein Mama- und ein Papa-Plättchen auf!

Hast du seine Eltern gefunden?

- **Ja?**
Toll gemacht! Nimm dir eine Blume in deiner Farbe aus der Schachtel!
- **Nein?**
Schade! Du darfst dir leider keine Blume nehmen.

Versucht euch die aufgedeckten Plättchen zu merken und verdeckt sie dann wieder! Anschließend ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler seine dritte Blume gesammelt hat. Er ist Basti Bärs bester Helfer.



Tipps:

- Seht euch vor dem ersten Spiel die Tiere genau an, benennt sie und überlegt welche Eltern zu welchem Kind passen. Auf den Plättchen aller zu einer Familie gehörenden Tiere ist jeweils das gleiche Symbol abgebildet.
- Das Spiel wird einfacher, wenn ihr ein oder zwei Tierfamilien weglasst oder euch gemeinsam die Eltern-Plättchen anschaut und sie erst danach verdeckt.
- Das Spiel wird schwerer, wenn ihr statt der Kinder-Plättchen die Mama- oder die Papa-Plättchen offen auslegt oder euch erst nach dem Würfeln entscheidet, ob ihr im oder gegen den Uhrzeigersinn ziehen möchtet.



Tier-Übersicht

Symbol	Tier	Vater	Mutter	Kind
	Schwein	Eber	Sau	Ferkel
	Schaf	Bock	Zippe	Lamm
	Rind	Stier	Kuh	Kalb
	Pferd	Hengst	Stute	Fohlen
	Ente	Erpel	Ente	Entenküken
	Huhn	Hahn	Huhn	Hühnerküken
	Kaninchen	Rammler	Zippe	Kaninchenjunges
	Frosch	Froschmännchen	Froschweibchen	Kaulquappe



Ben Bear

Helps His Friends



ENGLISH



A memory game with animals for 2 – 4 players ages 3 – 8.

Author: Kristin Mückel
Illustrations: Annet Rudolph
Length of the game: approx. 10 minutes



There is chaos on the farm. The animal kids happily play hide and seek until it is time to return home. But oh dear! In all this brouhaha the kids no longer know where the moms and dads are. Fortunately Ben Bear helps the little ones to find their parents again.

Contents

- Ben Bear
- 8 green tiles showing animal kids
- 8 red tiles showing moms
- 8 blue tiles showing dads
- 12 flowers in four colors
- 1 die
- Set of game instructions

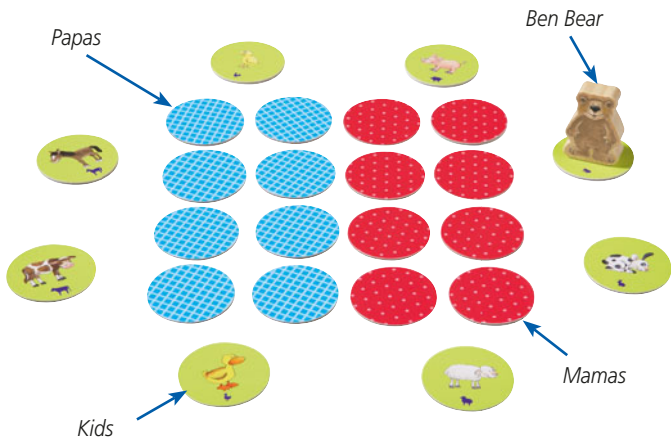


Game Idea

To help Ben Bear find the correct matching parents for each kid. As Ben is moved onto a tile showing an animal kid one mom and one dad tile are turned over. If they are the correct parents, you receive a flower as a reward. Who is Ben's best assistant and collects the first three flowers?

Preparation of the Game

Shuffle the mom and dad tiles and arrange them in the center of the table, as shown. The kid tiles are arranged face-up in a circle around the parent tiles in the center. Place Bear Ben on any kid tile. Each player chooses a color. He will collect the flowers of this color. The flowers however are still kept in the game box. Get the die and the flowers ready.





How to Play

Whoever has seen a bear most recently may start. If you cannot agree the oldest player starts and rolls the die. Move Ben Bear forward the corresponding number of kid tiles.

Which kid has Ben Bear reached? Say the name of the animal! (Animal Chart on page 13) Then turn over a mom and dad tile.

Have you found the right parents?

- **Yes?**

Great! Take a flower of your chosen color from the box.

- **No?**

Pity! You can't take a flower.

Try to memorize the moms and dads that are face-up before they are turned over again! Then it's the turn of the next player.

End of the Game








The game ends as soon as a player has collected his third flower. He or she is Ben Bear's best assistant.

Hints:

- Before starting to play for the first time have a look at the animals, say their names and think which parents match which kid. The animals of one family are marked by an identical symbol on the tile.
- The game is easier if you remove two animal families or if together you look at the tiles showing the parents and then place them face down.
- The game gets more difficult when you arrange the mom or dad tiles face up instead of the kid tiles or after having rolled the die, you decide whether to move on towards the right or the left.



Animal Chart

Symbol	Animal	Father	Mother	Child
	Pig	Boar	Sow	Piglet
	Sheep	Ram	Ewe	Lamb
	Cow	Bull	Heifer	Calf
	Horse	Stallion	Mare	Foal
	Duck	Drake	Duck	Duckling
	Chicken	Rooster	Hen	Chick
	Rabbit	Buck	Doe	Kit
	Frog	Male frog	Female frog	Tadpole

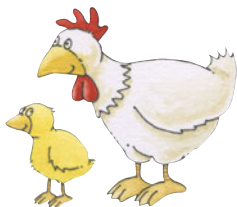


L'ours Benny

aide ses amis

Un jeu de mémoire sur les animaux, pour 2 à 4 joueurs de 3 à 8 ans.

Idée : Kristin Mückel
Illustration : Annet Rudolph
Durée de la partie : env. 10 minutes

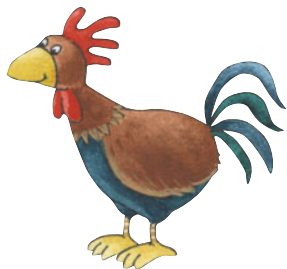


FRANÇAIS

Il y a un grand remue-ménage à la ferme. Tous les petits des animaux jouent gaiement à cache-cache. Il est temps de rentrer à la maison, mais voilà que les petits ne savent plus où se trouvent leur maman et leur papa. Heureusement, Benny va les aider à retrouver leurs parents.

Contenu du jeu

- 1 ours Benny
- 8 plaquettes vertes = petits des animaux
- 8 plaquettes rouges = mamans
- 8 plaquettes bleues = papas
- 12 fleurs de quatre couleurs différentes
- 1 dé
- 1 règle du jeu



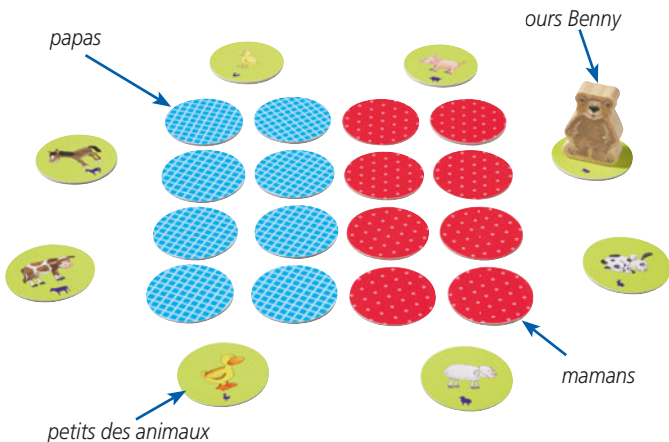
Idée

Vous aidez Benny à trouver les parents de chaque petit. Dès que Benny arrive vers un petit, vous devez retourner une plaquette de maman et une plaquette de papa. Si ces plaquettes représentent les parents de ce petit, vous récupérez une fleur en récompense. Qui aidera le mieux Benny et récupérera en premier ses trois fleurs ?

Préparatifs

Mélanger les plaquettes de mamans et les plaquettes de papas et les poser au milieu de la table, faces cachées, comme montré sur l'illustration. Les plaquettes des petits d'animaux sont réparties en cercle, faces visibles, autour des plaquettes rouges et bleues. Poser Benny sur n'importe quelle plaquette de petit. Chaque joueur choisit une couleur de fleur, mais les fleurs restent encore dans la boîte. Préparer le dé et les fleurs.

FRANÇAIS



Déroulement de la partie

Celui qui a vu un ours en dernier commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus âgé qui commence en lançant le dé. Avance Benny dans le sens des aiguilles d'une montre sur les plaquettes des petits autant de fois que de points indiqués par le dé.

Sur quel petit Benny arrive-t-il ? Nomme l'animal et retourne une plaquette de maman et une plaquette de papa ! (Lexique des animaux page 19)

As-tu trouvé ses parents ?

- **Oui ?**
Bien joué ! Prends une fleur de ta couleur dans la boîte !
- **Non ?**
Dommage ! Tu n'as pas le droit de prendre de fleur.

Essayez de vous rappeler les motifs des plaquettes retournées et retournez-les de nouveau, faces cachées. C'est ensuite au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Fin de la partie

La partie est terminée dès qu'un joueur a récupéré sa troisième fleur. C'est lui qui a aidé le mieux Benny.



Conseils :

- Avant de jouer pour la première fois, observez bien les animaux, nommez-les et réfléchissez pour savoir quels parents ont quel petit. Les plaquettes de tous les animaux d'une même famille sont marquées par le même symbole.
- Le jeu sera plus facile si on laisse de côté une ou plusieurs familles d'animaux ou si vous regardez ensemble les plaquettes des parents et les retournez seulement après.
- Le jeu sera plus difficile si, au lieu de laisser les plaquettes des petits visibles, vous laissez celles des mamans ou celles des papas visibles, ou si vous décidez seulement après le lancer du dé dans quel sens vous allez jouer (sens des aiguilles d'une montre ou en sens inverse).



Lexique des animaux

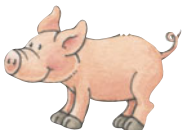
Symbole	Animaux	Papa	Maman	Petit
	Cochon	Porc	Truie	Porcelet
	Mouton	Bélier	Brebis	Agneau
	Vache	Taureau	Vache	Veau
	Cheval	Etalon	Jument	Poulain
	Canard	Canard	Cane	Caneton
	Poule	Coq	Poule	Poussin
	Lapin	Lapin	Lapine	Lapereau
	Grenouille	Grenouille mâle	Grenouille femelle	Têtard

Bassie Beer helpt zijn vrienden



Een beestachtig geheugenspel voor 2 – 4 spelers van 3 – 8 jaar.

Spelidee: Kristin Mückel
Illustraties: Annet Rudolph
Speelduur: ca. 10 minuten

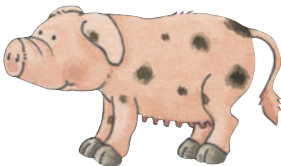


Op de boerderij loopt alles en iedereen heen en weer. Alle dierenkinderen zijn vrolijk verstopperkje aan het spelen. Maar nu is het tijd om naar huis te gaan. Maar lieve hemel! De dierenkinderen weten in alle verwarring niet meer waar hun mama's en papa's zijn. Gelukkig helpt Bassie Beer de kleine dieren om hun ouders te vinden.



Spelinhoud

- 1 Bassie Beer
- 8 ronde groene dierenkinderkaartjes
- 8 ronde rode mamakaartjes
- 8 ronde blauwe papakaartjes
- 12 bloemen in vier kleuren
- 1 dobbelsteen
- spelregels

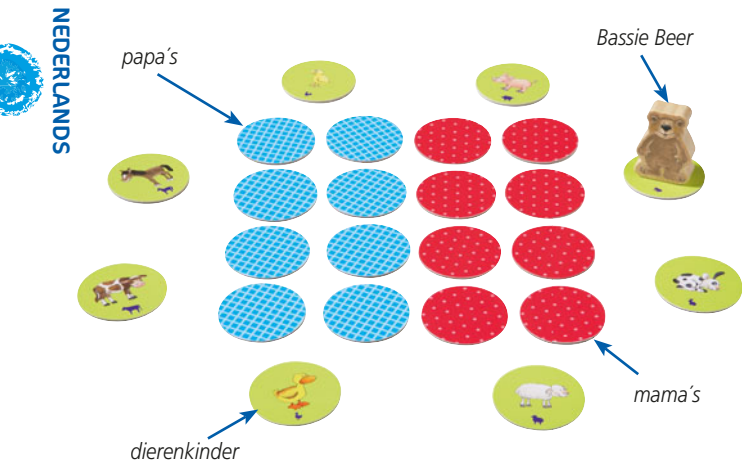


Spelidee

Jullie helpen Bassie Beer om bij ieder dierenkind de bijpassende ouders te vinden. Zodra Bassie op een dierenkind komt, moet hij een mama en een papa omdraaien. Als het de juiste ouders zijn, krijg je als beloning een bloem. Wie is de beste berenhelper en verzamelt als eerste drie bloemen?

Spelvoorbereiding

Schud verdekt de mama- en papakaartjes en leg ze zoals afgebeeld in het midden op tafel. De kinderkaartjes worden open in een cirkel rondom de mama- en papakaartjes verdeeld. Zet Bassie Beer op een willekeurig kinderkaartje. Nu mag iedereen een bloemenkleur uitkiezen. De bloemen blijven echter voorlopig nog in de doos. Houd de bloemen en de dobbelsteen klaar.



Spelverloop

Wie het laatst een beer heeft gezien, begint. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint de oudste speler en gooit met de dobbelsteen. Zet Bassie Beer overeenkomstig het aantal gegooide ogen kloksgewijs over de kinderkaartjes vooruit.

Bij welk dierenkind blijft Bassie Beer staan? Noem het dier en draai daarna een mama- en een papakaartje om! (zie dierenoverzicht pag. 25)

Heb je zijn ouders gevonden?

- **Ja?**
Geweldig! Pak een bloem met je kleur uit de doos!
- **Nee?**
Helaas! Je mag jammer genoeg geen bloem pakken.

Probeer de omdraaide kaartjes te onthouden en keer ze dan weer om! Daarna is kloksgewijs de volgende speler aan de beurt.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra een van de spelers zijn/haar derde bloem heeft verzameld. Hij/zij is Bassie Beers beste helper.



Tips:

- Bekijk alvorens met het spel te beginnen alle dieren eerst 'ns goed, benoem ze en bedenk welke ouders bij welk kind horen. Op alle kaartjes van een gezin staat telkens hetzelfde symbool afgebeeld.
- Het spel wordt eenvoudiger als jullie een of twee dierenfamilies weglaten of gezamenlijk eerst de ouderkaartjes bekijken en ze pas daarna omkeren.
- Het spel wordt moeilijker als jullie in plaats van de kinderkaartjes de mama- of de papakaartjes open op tafel leggen of pas na te hebben gegooid beslissen of jullie Bassie in of tegen de richting van de wijzers van de klok willen verzetten.



Dierenoverzicht

Symbol	Dier	Vader	Moeder	Kind
	Varken	Beer	Zeug	Big
	Schaap	Ram	Ooi	Lam
	Rund	Stier	Koe	Kalf
	Paard	Hengst	Merrie	Veulen
	Eend	Woerd	Eend	Eendenkuiken
	Kip	Haan	Hen	Kippenkuiken
	Konijn	Rammelaar	Moer	Koijmemjong
	Kikker	Mannetjeskikker	Vrouwteskikker	Kikkervisje



Oso Basti

ayuda a sus amigos



Un memo bestial para 2 – 4 jugadores de 3 a 8 años.

Autora: Kristin Mückel
Ilustraciones: Annet Rudolph
Duración de una partida: aprox. 10 minutos



En la granja anda todo revuelto. Todas las crías de los animales están jugando al escodite muy revoltosamente. Y ahora ya es hora de irse a casita. Pero ¡ay, qué susto! Las crías ya no saben en todo ese lío monumental dónde están su mamá y su papá. Por suerte, Oso Basti ayuda a los pequeños a encontrar a sus papás.

Contenido del juego

- 1 Oso Basti
- 8 fichas verdes de crías
- 8 fichas rojas de mamás
- 8 fichas azules de papás
- 12 flores en cuatro colores
- 1 dado
- 1 instrucciones del juego



ESPAÑOL

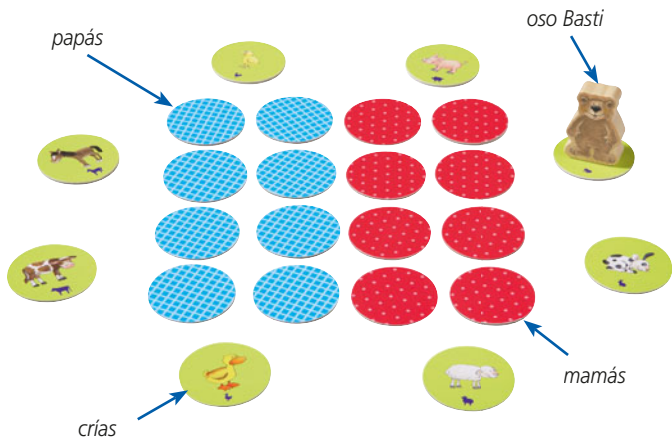
El juego

Ayudáis a Oso Basti a encontrar a cada cría sus correspondientes papás. En cuanto Basti se acerca a una cría, tenéis que darle la vuelta a una ficha de mamá y de papá. Si son los papás correctos, recibís de premio una flor. ¿Quién es el mejor ayudante-oso y es el primero en reunir sus tres flores?

Preparativos

Mezclad las fichas de mamás y papás boca abajo, y ponedlas en el centro de la mesa tal como se muestra en la ilustración. Las fichas de las crías se reparten boca arriba en círculo alrededor de las fichas de mamás y papás. Colocad a Oso Basti encima de una ficha cualquiera de las crías. Cada jugador debe elegir un color de flor. Pero las flores permanecerán todavía, por el momento, en la caja. Tened las flores y el dado preparados.

ESPAÑOL



¿Cómo se juega?

Comienza aquél que haya visto recientemente un oso. Si no os podéis poner de acuerdo, comienza el jugador de mayor edad tirando el dado. Mueve a Oso Basti el número de fichas de crías correspondiente al número que ha salido en el dado, en el sentido de las agujas del reloj.

¿En qué cría se ha quedado parado Oso Basti? ¡Di su nombre en voz alta! (Listado de animales de la página 31) Y dale la vuelta a continuación a una ficha de mamá y a otra de papá.

¿Has encontrado a sus padres?

- **¿Sí?**
¡Fantástico! ¡Coge de la caja una flor de tu color!
- **¿No?**
¡Lástima! Te quedaste sin flor esta vez.

Intentad retener en la memoria las fichas destapadas y volvedlas a colocar después boca abajo. A continuación es el turno del siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj.

Final del juego

La partida acaba en cuanto un jugador obtiene su tercera flor. Es el mejor ayudante de Oso Basti.





Consejos:

- Observad bien los animales antes de jugar por primera vez, nombradlos y pensad qué papás encajan con qué cría. En las fichas de los animales que pertenecen a una misma familia aparece dibujado el mismo símbolo.
- El juego resulta más fácil si dejáis aparte una o dos familias de animales, o si primero miráis todos conjuntamente las fichas de los papás y después las colocáis boca abajo.
- El juego se vuelve más difícil si en lugar de las fichas de las crías ponéis boca arriba las de las mamás o las de los papás, o si decidís, después de tirar el dado, si vais a avanzar en el sentido de las agujas del reloj o al revés.



Listado de animales

Símbolo	Animal	Padre	Madre	Cría
	Cerdo	Cerdo	Cerda	Cochinillo
	Oveja	Carnero	Oveja	Cordero
	Vaca	Toro	Vaca	Ternero
	Caballo	Caballo	Yegua	Potro
	Pato	Pato macho	Pato hembra	Patito
	Gallina	Gallo	Gallina	Pollito
	Conejo	Conejo	Coneja	Conejito
	Rana	Rana macho	Rana hembra	Renacuajo



Orsetto Biggiò

aiuta gli amici



Un gioco di memoria bestiale per 2 – 4 giocatori da 3 a 8 anni.

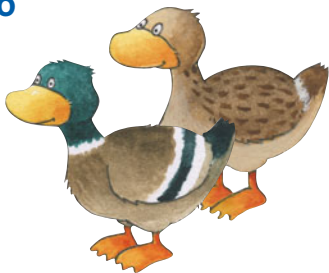
Ideazione: Kristin Mückel
Illustrazioni: Annet Rudolph
Durata del gioco: circa 10 min.



Alla fattoria c'è gran confusione! Tutti i cuccioli giocano allegramente a nascondino. Ma quando arriva l'ora di tornare a casa, improvvisamente con tutto quel caos nessuno sa più dove siano finiti i propri genitori. Per fortuna l'orsetto Biggiò aiuta i piccoli a ritrovare i genitori.

Contenuto del gioco

- Orsetto Biggiò
- 8 cartoncini cucciolo verdi
- 8 cartoncini madre
- 8 cartoncini padre
- 12 fiori in 4 colori
- Dado
- Istruzioni per giocare

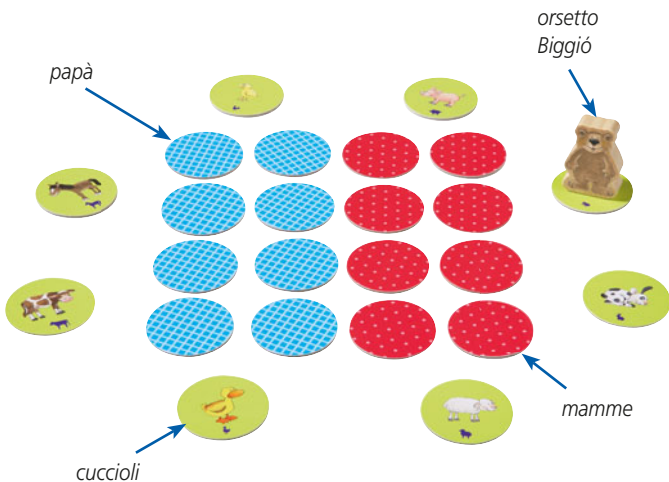


Ideazione

Aiutate Orsetto Biggiò a trovare i genitori di ogni cucciolo. Quando Biggiò arriva da un cucciolo, dovete scoprire una madre e un padre. Se sono i genitori giusti ricevete un fiore in premio. Chi sarà l'aiutante più bravo che raccoglierà per primo i suoi tre fiori?

Preparativi del gioco

Mescolate coperti i cartoncini madre e padre e distribuiteli al centro del tavolo come raffigurato. I cartoncini dei cuccioli si dispongono in cerchio scoperti intorno a quelli dei genitori. Collocate l'orsetto Biggiò su un cartoncino cucciolo qualsiasi. Ognuno sceglie un colore di fiore. Al momento però i fiori restano nella scatola. Preparate il dado e i fiori.



Svolgimento del gioco

Inizia chi per ultimo ha visto un orso. Se non riuscite ad accordarvi, inizia il giocatore più grande e tira il dado. Avanza l'orsetto Biggiò in senso orario sui cartoncini dei cuccioli corrispondentemente al punteggio del dado.

Dove si ferma Biggiò? Nomina l'animale! (vedi prospetto degli animali pag. 37) Scopri poi un cartoncino delle madri e uno dei padri!

Hai trovato i suoi genitori?

- **Si?**
Bravissimo! Prendi un fiore del tuo colore dalla scatola!
- **No?**
Peccato! Non potrai prendere il fiore.

Cercate di memorizzare i cartoncini scoperti e poi copriteli di nuovo! Il turno passa poi al bambino che segue in senso orario.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando un bambino riceve il suo terzo fiore. E' l'aiutante più bravo di orsetto Biggiò.









Suggerimenti:

- Prima di iniziare a giocare osservate bene gli animali, ditene il nome e accoppiate genitori e cuccioli. I cartoncini degli animali che appartengono alla stessa famiglia sono contrassegnati dallo stesso simbolo.
- Il gioco è più semplice se eliminate una o due famiglie oppure osservate insieme i cartoncini dei genitori per poi coprirli.
- Il gioco è più complicato se lasciate scoperti i cartoncini delle madri oppure dei padri invece che quelli dei cuccioli. Oppure se decidete dopo aver tirato il dado se volete muovervi in senso orario o al contrario.



Prospetto degli animali

Symbol	Animali	Padre	Madre	Figlio
	Maiale	Maiale maschio	Maiale femmina	Porcellino
	Pecora	Montone	Pecora	Agnello
	Bovini	Toro	Mucca	Vitello
	Cavallo	Stallone	Giumenta	Puledro
	Anatra	Germano	Anatra	Anatroccolo
	Pollo	Gallo	Gallina	Pulcino
	Coniglio	Coniglio	Coniglia	Coniglietto
	Rana	Ranocchio	Rana	Girino



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 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[®]

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