



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

# Mein erster Spieleschatz

Die große **HABA**®-Spielesammlung



My first Treasury of Games • Mon premier trésor de jeux • Mijn eerste spelletjesdoos  
Mi primer tesoro de juegos • Il mio primo tesoretto di giochi

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



# Mein erster Spieleschatz

## Die große HABA Spielesammlung



**Illustration:** Roger De Klerk  
**Redaktion:** Markus Nikisch, Johannes Zirm

### Spieleübersicht

	Seite
<b>1. Lass dich nicht ärgern, Bauer!</b> Für 2 – 4 Kinder ab 3 Jahren	6
<b>2. Der fleißige Bauer</b> Für 1 – 6 Kinder ab 3 Jahren	8
<b>3. Wir gehen einkaufen</b> Für 2 – 4 Kinder ab 3 Jahren	9
<b>4. Auf die Weide, fertig, los!</b> Für 2 – 6 Kinder ab 3 Jahren	10
<b>5. Wiese und Stall</b> Für 2 – 6 Kinder ab 3 Jahren	11
<b>6. Muh Muh</b> Für 2 – 5 Kinder ab 4 Jahren	12
<b>7. Bauernhof-Quartett</b> Für 3 – 6 Kinder ab 4 Jahren	14
<b>8. Schlafmütze</b> Für 3 – 6 Kinder ab 4 Jahren	15
<b>9. Ein Tag auf dem Markt</b> Für 2 – 4 Kinder ab 5 Jahren	16
<b>10. Wettrennen um den Bauernhof</b> Für 2 – 4 Kinder ab 5 Jahren	17

## Spielinhalt

3 Pferde, 3 Kühe, 3 Schweine, 3 Schafe, 2 rote Äpfel, 2 Pflaumen, 2 Eier, 2 Käsecken,  
2 Salate, 2 Karotten, 1 Bauer, 1 Punktwürfel, 1 Farbwürfel, 6 Sterne, 1 Mond,  
1 Spielanleitung

### 1 Spielplan „Bauernhof“ und „Markt“

Vorderseite: Bauernhof



Rückseite: Markt



### 2 Spielplan „Weide“ und „Lass dich nicht ärgern, Bauer!“

Vorderseite: Weide



Rückseite: Lass dich nicht ärgern, Bauer!



### 32 Spielkarten

Vorderseite:



Rückseite:



### 32 Memokarten mit Rückseiten „Wiese“ und „Stall“

Vorderseite:



Rückseite:

Wiese

Stall



### 4 Einkaufslisten



### 3 Bauernhofscheiben



# 1. Lass dich nicht ärgern, Bauer!

Die kindgerechte Version des Klassikers für 2 - 4 Kinder ab 3 Jahren.

## Spielmaterial

1 Spielplan „Lass dich nicht ärgern, Bauer!“, 3 Schafe, 3 Pferde, 3 Schweine, 3 Kühe, 1 Punkwürfel

## Spielvorbereitung

Legt den Spielplan in die Tischmitte. Jedes Kind nimmt sich drei gleiche Tiere und stellt sie in den entsprechenden Stall. Haltet den Punkwürfel bereit.

## Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt ein Tier gefüttert hat, darf beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt das jüngste Kind.

Versucht nun eure Tiere eine Runde um den Hof zum richtigen Futterplatz laufen zu lassen. Zu welchem Futterplatz ihr eure Tiere bringen müsst, erkennt ihr am Futter. Die Pferde mögen Karotten, die Kühe fressen gern Heu, die Schafe wünschen sich Salat und die Schweine haben heute Hunger auf leckere rote Äpfel.

Wenn du an der Reihe bist, würfle zuerst mit dem Punkwürfel.

### Was zeigt der Würfel?

- **3 Punkte?**  
So ein Glück! Du darfst entscheiden ob du eins deiner Tiere entweder aus deinem Stall nimmst und auf das Feld davor stellst oder auf dem Weg drei Felder im Uhrzeigersinn vorwärts ziehst.
- **1 oder 2 Punkte?**  
Du darfst eines deiner Tiere, das bereits auf dem Weg ist, entsprechend viele Felder im Uhrzeigersinn vorwärts ziehen.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe und würfelt.



### Wichtige Hinweise:

- Habt ihr keine Tiere auf dem Weg, müsst ihr zuerst ein Tier aus dem Stall holen. Das ist möglich, wenn ihr drei Punkte gewürfelt habt. Pro Zug habt ihr dafür bis zu drei Versuche.
- Steht mindestens eins eurer Tiere bereits auf dem Weg, dürft ihr nur einmal würfeln und ein Tier entsprechend viele Felder vorwärts ziehen.
- Beim Ziehen werden alle Felder gezählt, auch die besetzten.
- Es dürfen mehrere Tiere auf einem Feld stehen.
- Ihr müsst mit einem Tier immer die volle Punktzahl ziehen.
- Der Futterplatz muss mit genauer Punktzahl erreicht werden. Kannst du dein Tier dadurch nicht ziehen, muss es leider stehen bleiben.

### Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Kind seine drei Tiere auf den entsprechenden Futterplatz gezogen hat und damit gewinnt.

### Variante

Wenn ihr auf einem Feld landet, auf dem bereits ein Tier eines Mitspielers steht, dürft ihr sein Tier „hinauswerfen“ und zurück in seinen Stall stellen. Dieses Tier muss eine neue Runde beginnen.

## 2. Der fleißige Bauer

Ein kooperatives Farbwürfelspiel für 1 - 6 Kinder ab 3 Jahren.

### Spielmaterial

1 Spielplan „Bauernhof“, 3 Bauernhofscheiben, 6 Sterne, 1 Mond, 1 Bauer, 1 Farbwürfel

### Spielvorbereitung

Legt den Spielplan in die Tischmitte und stellt den Bauern auf das Bauernhaus. Haltet die Sterne, die drei Bauernhofscheiben, den Mond und den Farbwürfel bereit.

### Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt Obst gepflückt hat, darf beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt das jüngste Kind.

Gemeinsam helft ihr dem Bauern bei seiner täglichen Arbeit: Tiere füttern, Obst pflücken und Getreide ernten. Wenn du an der Reihe bist, würfelst du mit dem Farbwürfel. Sieh dir danach an, wo der Bauer gerade steht.

#### **Gibt es auf dem nächsten Feld im Uhrzeigersinn eine Blume in der Farbe, die der Würfel zeigt?**

- **Ja?**  
So ein Glück! Du darfst den Bauern auf das nächste Feld bewegen.
- **Nein?**  
So ein Pech! Der Bauer ist müde und muss leider stehen bleiben. Die Zeit vergeht: Lege deshalb einen Stern in den Himmel in der Mitte des Spielplans.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe und würfelt.

#### **Wichtige Hinweise:**

- Die großen Felder in den Spielplanecken zählen wie normale Felder und können auch nur mit der passenden Farbe betreten werden.
- Schaut genau hin! Manche Blumen wachsen etwas versteckt.
- Verlasst ihr ein großes Feld, könnt ihr die passende Bauernhofscheibe darauf legen, denn diese Aufgabe habt ihr geschafft!
- Sind alle Sterne aufgebraucht, legt ihr den Mond in den Himmel.

### Spielende

Das Spiel endet, wenn alle Aufgaben erledigt sind und der Bauer sein Haus erreicht hat, bevor der Mond aufgegangen ist. Die fleißigen Helfer haben gemeinsam gewonnen.

Geht der Mond auf, bevor der Bauer sein Haus erreicht, habt ihr leider nicht alle Aufgaben rechtzeitig erledigen können und gemeinsam verloren. Versucht es gleich noch mal, denn ein neuer Tag bringt neues Glück.



### 3. Wir gehen einkaufen

Ein erstes Farbwürfel-Einkaufspiel für 2 – 4 Kinder ab 3 Jahren.

#### Spielmaterial

1 Spielplan „Markt“, 4 Einkaufslisten, 2 rote Äpfel, 2 Pflaumen, 2 Eier, 2 Käsecken, 2 Salate, 2 Karotten, 1 Farbwürfel

#### Spielvorbereitung

Legt den Spielplan in die Tischmitte. Verteilt die Lebensmittel auf die Körbe vor den passenden Marktständen. Jedes Kind nimmt sich eine Einkaufsliste. Haltet den Farbwürfel bereit.

#### Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer als Letzter auf einem Markt war, darf beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt das jüngste Kind und versucht als Erstes alle Zutaten seiner Einkaufsliste auf dem Markt einzukaufen.

Wenn du an der Reihe bist, würfle zuerst mit dem Farbwürfel.

#### Zeigt der Würfel die Farbe einer Zutat auf deiner Einkaufsliste?

- **Ja?**  
Wenn du sie noch nicht hast, nimm dir die Zutat vom Spielplan und lege sie auf deine Einkaufsliste. Hast du diese Zutat bereits eingesammelt, darfst du sie dir nicht nehmen.
- **Nein?**  
Schade. Du darfst dir keine Zutat nehmen.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe und würfelt.

#### Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Kind alle Lebensmittel auf seiner Einkaufsliste eingekauft hat und damit gewinnt.



## 4. Auf die Weide, fertig, los!

Ein spannendes Memo-Würfelspiel für 2 – 6 Kinder ab 3 Jahren.

### Spielmaterial

1 Spielplan „Weide“, 16 Memokarten mit Wiesen-Rückseite, 1 Bauer, 1 Punktwürfel

### Spielvorbereitung

Legt den Spielplan in die Tischmitte. Verteilt die 16 Memokarten auf der Weide und stellt den Bauern auf ein beliebiges Wegfeld. Haltet den Punktwürfel bereit.

### Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer am schnellsten dreimal „Grünes Gras“ sagen kann, darf beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt das jüngste Kind und versucht möglichst viele Tiere auf der Weide zu finden.

Wenn du an der Reihe bist, würfle zuerst mit dem Punktwürfel. Ziehe anschließend den Bauer so viele Felder im Uhrzeigersinn vorwärts, wie der Würfel Punkte zeigt.

Steht der Bauer jetzt auf einem Feld auf dem ein Tier abgebildet ist, musst du versuchen dieses Tier auf der Weide zu finden. Decke dazu eine Memokarte auf.

#### Zeigt die Memokarte das gleiche Tier?

- **Ja?**  
Gefunden! Nimm die Karte zu dir.
- **Nein?**  
Alle versuchen sich das Tier zu merken. Anschließend wird die Karte wieder verdeckt.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe und würfelt.

#### Wichtige Hinweise:

- Landet der Bauer auf einem Eckfeld ohne Tierabbildung, darfst du dir geheim eine Memokarte anschauen.
- Landet der Bauer auf einem Tier, das bereits gefunden wurde, darfst du den Bauern bis zum nächsten Tier, das noch nicht gefunden wurde, vorziehen.

### Spielende

Das Spiel endet, sobald keine Memokarten mehr auf der Weide liegen. Das Kind mit dem höchsten Kartenstapel gewinnt.



## 5. Wiese und Stall

Ein klassisches Memo-Spiel für 2 – 6 Kinder ab 3 Jahren.

### Spielmaterial

16 Memokarten mit Wiesen-Rückseite, 16 Memokarten mit Stall-Rückseite

### Spielvorbereitung

Die Karten werden gemischt und beliebig in der Tischmitte ausgelegt. Achtet darauf, dass keine Karten übereinander liegen.

### Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer zuerst ein Bauernhof-Tier nennen kann, darf beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt das jüngste Kind und deckt eine Wiesen- und eine Stallkarte auf.

#### Sind zwei gleiche Motive zu sehen (z.B. zwei Pferde)?

- **Ja?**  
Gefunden! Nimm das Paar zu dir. Du darfst gleich noch einmal zwei Karten aufdecken.
- **Nein?**  
Alle versuchen sich die Motive zu merken. Danach werden die Karten wieder verdeckt.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe und deckt zwei Karten auf.

### Spielende

Sind alle Paare eingesammelt, gewinnt das Kind mit dem höchsten Kartenstapel.

### Variante

Das Spiel wird leichter, wenn man einige Tierpaare herausnimmt.

## 6. Muh Muh

Ein klassisches Kartenspiel für 2 – 5 Kinder ab 4 Jahren.

### Spielmaterial

1 Kartenspiel (32 Karten)

### Spielvorbereitung

Die Karten werden gemischt. Jedes Kind bekommt fünf Karten und nimmt sie verdeckt auf die Hand. Die übrigen Karten kommen als verdeckter Stapel in die Tischmitte. Die oberste Karte vom Stapel wird aufgedeckt und offen neben den Kartenstapel gelegt.

### Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt Gummistiefel getragen hat, darf beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt das jüngste Kind und versucht eine von seinen Karten auf die offene Karte in der Tischmitte zu legen.

#### Wichtig:

Die neue Karte muss entweder dieselbe **Farbe** (Gelb, Blau, Rot oder Grün) oder dasselbe **Motiv** (z.B. Gummistiefel) wie die oberste offene Karte in der Tischmitte haben. Hast du keine passende Karte, musst du eine neue Karte vom verdeckten Stapel nehmen. Diese Karte darfst du aber nicht gleich ausspielen, auch wenn sie passen würde. Sind die Karten des verdeckten Stapels aufgebraucht, werden alle offenen Karten bis auf die oberste neu gemischt und verdeckt gestapelt.

Danach ist das nächste Kind an der Reihe.

Sobald du nur noch eine Karte auf der Hand hast, rufst du laut: „Muh“.

Vergisst du das, musst du zur Strafe zwei Karten vom verdeckten Stapel nehmen.

#### Einige Karten haben eine besondere Bedeutung:

- **Der Eimer**

Wenn du diese Karte legst, darfst du dir eine Farbe wünschen. Die nächste Karte, die abgelegt wird, muss diese Farbe haben.

- **Die Schubkarre**

Auf diese Karte musst du gleich noch eine weitere Karte ablegen. Hast du keine passende Karte, musst du eine Karte vom Stapel ziehen.

- **Die Mistgabel**

Jetzt muss das nächste Kind sofort zwei Karten vom Stapel ziehen.

- **Die Vogelscheuche**

Das nächste Kind muss einmal aussetzen. Es ist sofort des übernächste Kind an der Reihe.

## Spielende

Wer seine letzte Karte ablegen kann, ruft laut „Muh Muh“ und hat das Spiel gewonnen.

### **Tipp:**

Das Spiel wird leichter, wenn man einzelne oder alle Sonderfunktionen weglässt. Wenn ihr wollt, könnt ihr euch aber auch noch weitere Sonderkarten ausdenken. Wie wäre es, wenn sich beim Traktor die Spielrichtung ändert oder man bei einer Milchkanne immer eine Kuh nachmachen muss?

## 7. Bauernhof-Quartett

Ein klassisches Kartenspiel für 3 – 6 Kinder ab 4 Jahren.

### Spielmaterial

1 Kartenspiel (32 Karten)

### Spielvorbereitung

Alle Karten werden gemischt und gleichmäßig verteilt. Dabei kann es vorkommen, dass manche Kinder mehr Karten bekommen als andere. Danach schauen sich alle ihre Karten an und kontrollieren, ob sie vier Karten mit dem gleichen Motiv haben (z.B. vier Mistgabeln). Das nennt man ein „Quartett“. Wer ein Quartett hat, legt es offen vor sich auf den Tisch. Sollte jemand zu Beginn mehr als ein Quartett haben, werden alle Karten noch einmal eingesammelt, gemischt und neu verteilt.

### Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt sein Zimmer aufgeräumt hat, darf beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt das jüngste Kind und darf einen beliebigen Mitspieler nach einem speziellen Motiv fragen (z.B. „Hast du einen Traktor?“).

#### Hat der Mitspieler eine entsprechende Karte?

- **Ja?**  
Jetzt muss er diese abgeben. Er muss aber nur eine Karte abgeben, auch wenn er mehrere Karten mit diesem Motiv auf der Hand hat.  
Das fragende Kind bekommt diese Karte und darf den gleichen oder einen anderen Mitspieler nach einem weiteren Motiv fragen.
- **Nein?**  
Jetzt muss er keine Karte abgeben. Stattdessen darf er jetzt selbst einen beliebigen Mitspieler nach einem Motiv fragen.

Sobald ein Kind ein Quartett auf der Hand hat, darf es dieses vor sich ablegen.

### Spielende

Sobald alle Quartette auf dem Tisch liegen, endet das Spiel. Das Kind mit den meisten Quartetten gewinnt.



## 8. Schlafmütze

Ein klassisches Kartenspiel für 3 – 6 ausgeschlafene Kinder ab 4 Jahren.

### Spielmaterial

1 Kartenspiel (32 Karten), 6 Sterne, 1 Bauer, 1 Mond

### Spielvorbereitung

Alle Karten werden gemischt. Anschließend erhält jedes Kind fünf Karten (bei drei Kindern sechs Karten) und nimmt sie verdeckt auf die Hand. Haltet die Sterne, den Bauern und den Mond bereit.

### Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer morgens als Erster aufgestanden ist, darf beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt das jüngste Kind und nimmt den Bauern zu sich. Es ist der Spielleiter für diese Runde.

Der Spielleiter gibt das Kommando „Kartentausch!“. Jetzt geben alle Kinder gleichzeitig eine beliebige Karte verdeckt an den linken Nachbarn weiter. Dieser nimmt die neue Karte sofort auf die Hand.

Das Weitergeben wird wiederholt bis ein Kind drei Karten mit dem gleichen Motiv auf der Hand hält (z.B. drei Eimer). Es darf sofort alle Karten offen vor sich ablegen. Anschließend legt es einen Finger auf seine Nasenspitze. Jeder Mitspieler, der dies bemerkt, legt ebenfalls alle seine Karten vor sich ab und berührt mit einem Finger seine Nasenspitze.

Wer als Letzter noch Karten auf der Hand hat und keinen Finger auf die Nase legen konnte, ist die Schlafmütze in dieser Runde. Es bekommt einen Stern. Sind die Sterne verteilt, bekommt es den Mond.

Jetzt beginnt eine neue Runde. Die Karten werden wieder gemischt und verteilt. Der Bauer wird zum nächsten Kind im Uhrzeigersinn weitergegeben. Dieses ist der Spielleiter in dieser Runde.

### Spielende

Sobald der Mond verteilt wurde, endet das Spiel. Das Kind mit den wenigsten Holzteilen gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

#### Wichtiger Hinweis:

Sollte einmal unklar sein, wer als Letzter die Karten abgelegt hat, dann entscheidet der Spielleiter.

## 9. Ein Tag auf dem Markt

Ein Farbwürfelspiel mit ersten taktischen Überlegungen für 2 – 4 Kinder ab 5 Jahren.

### Spielmaterial

1 Spielplan „Markt“, 4 Einkaufslisten, 2 rote Äpfel, 2 Pflaumen, 2 Eier, 2 Käsecken, 2 Salate, 2 Karotten, 1 Farbwürfel

### Spielvorbereitung

Legt den Spielplan in die Tischmitte. Verteilt die Lebensmittel auf die Körbe vor den passenden Marktständen. Legt die Einkaufslisten für alle sichtbar neben den Spielplan und hält den Farbwürfel bereit.

### Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer als Erster drei Dinge nennt, die man auf einem Markt kaufen kann, darf beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt das jüngste Kind und versucht möglichst viele Einkaufswünsche zu erfüllen.

Wenn du an der Reihe bist, würfle zuerst mit dem Farbwürfel.

#### **Gibt es auf dem Spielplan noch Lebensmittel in der Farbe, die der Würfel zeigt?**

- **Ja?**  
Nimm dir ein passendes Lebensmittel vom Spielplan und lege es auf eine Einkaufsliste, auf der diese Zutat abgebildet ist. Legst du die dritte Zutat auf eine Einkaufsliste, ist sie komplett und du darfst sie zu dir nehmen. Das nächste Kind ist an der Reihe.
- **Nein?**  
Schade. Du darfst leider keine Zutat verteilen. Das nächste Kind ist an der Reihe.

### Spielende

Das Spiel endet, sobald alle Einkaufslisten verteilt sind. Das Kind mit den meisten Einkaufslisten gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.



## 10. Wettrennen um den Bauernhof

Ein spannender Farbwürfel-Wettlauf für 2 – 4 Kinder ab 5 Jahren.

### Spielmaterial

1 Spielplan „Der Bauernhof“, 1 Schaf, 1 Pferd, 1 Schwein, 1 Kuh, 1 Bauer, 1 Farbwürfel

### Spielvorbereitung

Legt den Spielplan in die Tischmitte. Jedes Kind nimmt sich ein anderes Tier und stellt es auf das Bauernhaus. Haltet den Bauern und den Farbwürfel bereit.

### Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt einen Hasen oder einen Igel gesehen hat, darf beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt das jüngste Kind.

Wenn du an der Reihe bist, stelle den Bauern auf das gleiche Feld wie dein Tier und würfle.

#### **Gibt es auf dem im Uhrzeigersinn nächsten Feld eine Blume in der Farbe, die der Würfel zeigt?**

- **Ja?**

So ein Glück! Du darfst den Bauern auf das nächste Feld stellen. Anschließend kannst du weiterwürfeln oder deinen Zug beenden.

Wenn du deinen Zug beenden möchtest, ziehe dein Tier bis zum Feld des Bauern vor und gib den Bauern an das nächste Kind weiter. Dieses ist an der Reihe und würfelt.

- **Nein?**

So ein Pech! Dein Tier muss leider stehen bleiben. Gib den Bauern an das nächste Kind weiter. Dieses ist an der Reihe und würfelt.

#### **Wichtige Hinweise:**

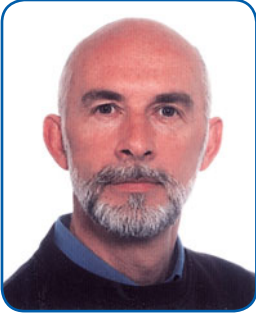
- Du kannst so oft würfeln, wie du möchtest, aber erst wenn du freiwillig aufhörst, darf dein Tier bis zur Position des Bauern vorziehen.
- Würfelst du jedoch eine nicht vorhandene Farbe, ist dein Zug sofort beendet und dein Tier bleibt stehen ohne zu dem Bauer rücken zu dürfen.
- Die großen Felder zählen wie normale Felder und können auch nur mit der passenden Farbe betreten werden.
- Schaut genau hin! Manche Blumen wachsen etwas versteckt.

### Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Kind sein Tier wieder auf das Bauernhaus gezogen hat und damit gewinnt.



## Der Illustrator



**Roger De Klerk**, 1956 in der Nähe von Antwerpen geboren, hatte schon immer Spaß daran, seiner Fantasie durch detaillierte Zeichnungen Ausdruck zu verleihen. Während seines Studiums an einer belgischen Kunsthochschule und der anschließenden Arbeit als Comic-Zeichner entdeckte er seine Vorliebe für Spiel- und Buchillustrationen.

Roger De Klerk ist verheiratet und hat zwei Söhne. Er arbeitet als freier Illustrator in Antwerpen und fährt gern mit dem Mountainbike durch Flandern.

# Treasury of Games

## A great big HABA game collection



**Illustrations:** Roger De Klerk  
**Editorial staff:** Markus Nikisch, Johannes Zirm

ENGLISH



### Game ideas – contents

	<i>page</i>
<b>1. Farmer's Parcheesi</b> For 2 – 4 player age 3+	22
<b>2. The Eager Farmer</b> For 1 – 6 players age 3+	24
<b>3. Lets Go Shopping</b> For 2 – 4 players age 3+	25
<b>4. To the Fields, Ready, Steady, Go!</b> For 2 – 6 players age 3+	26
<b>5. Pasture and Stable</b> For 2 – 6 players age 3+	27
<b>6. Mao Mao</b> For 2 – 5 players age 4+	28
<b>7. Happy Families on the Farm</b> For 3 – 6 players age 4+	30
<b>8. Sleepy Spoons</b> For 3 – 6 players age 4+	31
<b>9. A Day at the Market</b> For 2 – 4 players age 5+	32
<b>10. Race around the Farm</b> For 2 – 4 players age 5+	33

# Contents

3 horses, 3 cows, 3 pigs, 3 sheep, 2 red apples, 2 plums, 2 eggs, 2 wedges of cheese, 2 salad leaves, 2 carrots, 1 farmer, 1 die with dots, 1 color die, 6 stars, 1 moon, game instruction

ENGLISH

## Game board "farm" and "market"

Front: farm



Back: market



## Game board "pasture" and "parcheesi"

Front: pasture



Back: parcheesi

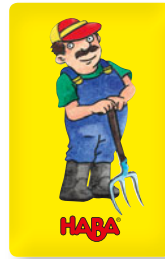


### Deck of 32 playing cards

Front:



Back:



ENGLISH

### 32 memory cards with "pasture" and "stable" on the backside

Front:



Back:

pasture

stable



### 4 shopping lists



### 3 cardboard "farm" disks



# 1. Farmer's Parcheesi

The child friendly version of the classic game, for 2 – 4 players age 3+.

## Game material

Game board "Farmer's Parcheesi", 3 sheep, 3 horses, 3 pigs, 3 cows, die with dots

## Preparation of the Game

Place the game board in the center of the table. Each player gets three animals of the same kind and places them in their corresponding stables. Get the die ready.

## How to Play

Play in a clockwise direction. Whoever has fed an animal most recently may start. If you cannot agree, the youngest player starts.

Try to make your animals move around the yard and reach their specific feeding place. You can recognize which feeding place you have to bring your animals to by identifying the different foods. Horses like carrots, the cows eat hay, the sheep want to eat green leaves and the pigs fancy some red apples.

When it's your turn, roll the die.

### On the die appears:

- **3 dots**  
What luck! You have the option to either, get one of your animals out of the stable and place it on the square next to it, or you can choose to move one of your animals that is already out grazing three squares ahead in a clockwise direction.
- **1 or 2 dots**  
You can move an animal that is already out grazing the corresponding number of squares ahead.

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



### Important hints:

- If none of your animals are out grazing yet, you must first get an animal out of the stable. This can only be accomplished by rolling three dots. When it's your turn you can roll the die up to three times.
- If one or more of your animals are already on the move, you are allowed to roll the die only once and then move an animal the corresponding number of squares.
- When moving an animal all the squares are counted, even the occupied ones.
- Various animals may occupy one square.
- You always have to move an animal, as many squares as there are dots on the die.
- The target square has to be reached with the exact number of dots. If this is not possible, your animal has to remain where it is.

### End of the Game

The game ends as soon as a player has moved his three animals to their corresponding feeding place thus winning the game.

### Variation

If you reach a square with an animal of another player on it, you can send his animal home. This animal then has to start all over again.

## 2. The Eager Farmer

A co-operative, color die game for 1 – 6 players age 3+.

### Game material

Game board “farm”, 3 cardboard “farm” disks, 6 stars, moon, farmer, color die

### Preparation of the Game

Place the game board in the center of the table and put the farmer on the farmhouse. Get the stars, the three cardboard disks, the moon and the color die ready.

### How to Play

Play in a clockwise direction. Whoever has picked fruit most recently may start. If you cannot agree the youngest player starts. Together you help the farmer with his daily work: feeding animals, picking fruit and harvesting the crop. When it's your turn, roll the die. Now look and see where the farmer is standing

**Moving clockwise, is there a flower of the same color as on the die on the next square?**

- **Yes?**  
Well done! You may move the farmer to the next square.
- **No?**  
What a pity! The farmer is tired and has to stay where he is. Time passes. Place a star on the sky in the center of the game board.

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

#### Important hints:

- The big round squares in the corners of the game board count as normal squares and can be entered only with the corresponding color on the die.
- Look carefully! Some flowers grow somewhat hidden.
- When you leave a corner square place the corresponding cardboard disk on it. This task is accomplished!
- When there are no stars left, place the moon in the sky.

### End of the game

The game ends as soon as all the tasks have been accomplished and the farmer has reached his house before the moon has risen. The eager helpers have won together. If the moon rises before the farmer has reached his house, unfortunately you have not accomplished all the tasks and lose together. Have another go as a new day brings new luck.



### 3. Let's Go Shopping

A first, color die, shopping game, for 2 – 4 players age 3+.

#### Game Material

Game board "market", 4 shopping lists, 2 red apples, 2 plums, 2 eggs, 2 wedges of cheese, 2 leaves of salad, 2 carrots, color die

#### Preparation of the Game

Place the game board in the center of the table. Distribute the food items according to their color in the baskets in front of the booths. Each player takes a shopping list. Get the color die ready.

#### How to Play

Play in a clockwise direction. Whoever has been to a market most recently may start. If you cannot agree, the youngest player starts and tries to be the first to finish purchasing all the items on his shopping list.

When it's your turn, roll the die.

#### Does the die show the color of an item on your shopping list?

- **Yes?**  
If you have not already collected it you take the item from the game board and place it on your shopping list. If you have already collected this item, you are not allowed to take anything.
- **No?**  
Pity. You cannot take any item.

Then it's the turn of the next player.

#### End of the Game

The game ends as soon as a player has collected all the items on his shopping list thus winning the game.



## 4. To the Pasture, Ready, Steady, Go!

An exciting die game, requiring good memory skills for 2 – 6 players age 3+.

### Game Material

Game board "pasture", 16 memory cards with "pasture" on the backside, farmer, die with dots

### Preparation of the Game

Place the game board in the center of the table. Distribute the 16 cards on the pasture and place the farmer on any square. Get the die ready.

### How to Play

Play in a clockwise direction. Whoever is fastest at saying "green grass" quickly three times in a row, may start. If you cannot agree, the youngest player starts and tries to find as many animals as possible on the pasture.

When it's your turn, roll the die. Then move the farmer as many squares in a clockwise direction as the die shows dots.

When the farmer reaches a square with the picture of an animal, you have to try to find the same animal on the pasture. Turn over a memory card.

#### Does the card show the same animal?

- **Yes?**  
Found! Take the card.
- **No?**  
All players should try and remember the animal. Then the card is turned over again.

Then it's the turn of the next player.

#### Important hints:

- If the farmer reaches a corner square where no animal is pictured, you are allowed to have a secret look at any memory card.
- If the farmer reaches a square showing an animal that has already been found you are allowed to move the farmer on to the next square showing an animal that has not yet been found.

### End of the Game

The game ends as soon as no memory cards are left on the pasture. The player with the highest pile of cards wins the game.



## 5. Pasture and Stable

A classic memory game for 2 – 6 players age 3+.

### Game Material

16 memory cards with “pasture” on the backside, 16 memory cards with a “stable” on the backside

### Preparation of the Game

Shuffle the cards and distribute them randomly in the center of the table making sure that no cards overlap.

### How to Play

Play in a clockwise direction. Whoever is the first to name a farm animal may start. Turn over 2 cards: one pasture and one stable card.

#### Are the motifs identical (for example 2 horses)?

- **Yes?**  
Found! Take the pair, and immediately turn over two more cards.
- **No?**  
All players try to remember the motifs. Then the cards are turned over again.

It's the turn of the next player.

### End of the Game

As soon as all the pairs have been collected, the player with the highest pile of cards wins the game.

### Variation

The game gets easier if some pairs of animals are removed from the game.

## 6. Mao Máo

A classic game of cards for 2 – 5 players age 4+.

### Game Material

Deck of cards (32 cards)

### Preparation of the Game

Shuffle the cards. Each player receives five cards and holds them privately in his hand without allowing the others to see them. The remaining cards are placed face down in the center of the table. Draw the card from the top of the pile and place it face up next to the pile.

### How to Play

Play in a clockwise direction. Whoever has been wearing rubber boots most recently may start. If you cannot agree the youngest player starts and tries to place one of his cards on top of the card faceup in the center.

#### Important:

The card you deposit has either to be the same color (yellow, blue, red or green) or the same motif (eg. rubber boots) as the card face up on top of the card(s) in the center. If you don't have a matching card you have to draw one from the pile. However you are not allowed to place this card in this turn even if it matches. Once the pile of face down cards has been used up, the cards from the pile of cards facing up, except for the one on the top, are shuffled and then placed face down in a pile.

Then it's the turn of the next player.

#### Some cards have a special meaning:

- **The bucket**  
When placing this card you can call for a color. The next card to be placed must be of that color.
- **The wheelbarrow**  
You are immediately allowed to place a second card on this one. If you don't have a matching card you have to draw one from the pile.
- **The pitch fork**  
The next player has to draw two cards from the pile.
- **The scarecrow**  
The next player has to skip his turn. It's then the turn of the next but one player.

As soon a player is left with only one card in his hand he yells "Moo!". If he forgets to do so, as a punishment he has to draw two cards from the pile.

## End of the Game

Whoever can place his last card yells, "Moo! Moo!" and wins the game.

### Hint:

The game gets easier if some or all the special meanings are ignored. You can also think of more special cards if you want to. How about changing the order of play, if a tractor is placed or imitating a cow with a milk-churn card?



## 7. Happy Families On the Farm

A classic game of cards for 3 – 6 players, age 4+.

### Game Material

Deck of cards (32 cards)

### Preparation of the Game

Shuffle the cards and deal them all out to the players. Some players may end up with more cards than others. Then all the players look at their cards and check to see if they have four cards with the same motif (for example 4 pitch forks). This is called a happy family. Whoever has a happy family places it face up in front of him. If a player happens to have more than one happy family right at the beginning, the cards are all returned, newly shuffled and dealt again.

### How to Play

Play in a clockwise direction. Whoever has tidied up his room most recently may start. If you cannot agree, the youngest player starts and asks any of the other players for any motif (for example: "Do you have a tractor?").

#### Does the player have the corresponding card?

- **Yes?**  
If he does, then he has to hand over this card. However he only has to hand over one card, even if he has more than one of the motifs requested. The asking player receives the card and can immediately ask for another motif, either from the same player he asked before or from any other player.
- **No?**  
He does not have to hand over any card. It is his turn now to ask any other player for a motif.

As soon as a player has collected a happy family he can place it in front of him.

### End of the Game

As soon as all the happy families are placed on the table the game ends. The player with the most happy families wins the game



## 8. Sleepy Spoons

A variation on the classic game of cards for 3 – 6 alert players, age 4+.

### Game Material

Deck of cards (32 cards), 6 stars, farmer, 1 moon

### Preparation of the Game

Shuffle all the cards. Each player gets five cards (6 cards if there are three players) and takes them in his hand. Get the stars, the farmer and the moon ready.

### How to Play

Play in a clockwise direction. Whoever has got up the earliest today may start. If you cannot agree the youngest player starts and takes the farmer. He is the conductor for this round.

The conductor gives the command "Change cards!". All players pass one card face down to their left hand neighbor who takes the card into his hand.

The passing on of cards is repeated until one player has three cards with identical motifs in his hand (for example three buckets). He immediately places all his cards face up in front of him. Then he touches the tip of his nose with one finger. Whoever notices that a player has done this, also then immediately places his cards in front of him and touches the tip of his nose.

The last player left with cards in his hand and not in time to place his finger on the tip of his nose is the sleepyhead in this round and receives a star. If there are no stars left, he gets the moon.

A new round starts. The cards are shuffled and dealt. The farmer is passed on to the next player, in a clockwise direction, who becomes the new conductor.

### End of the Game

As soon as the moon has been handed out, the game ends. The player with the fewest wooden figures wins the game. In case of a draw there are various winners.

#### Hint:

If there are doubts about who was the last to place his cards, the conductor decides.

## 9. A Day on the Market

A color die game requiring first tactical reflections for 2 – 4 players age 5+.

### Game Material

Game board "market", 4 shopping lists, 2 red apples, 2 plums, 2 eggs, 2 wedges of cheese, 2 lettuce leaves, 2 carrots, 1 color die

### Preparation of the Game

Place the game board in the center of the table. Distribute the food items corresponding to their color in the baskets in front of the booths. Place the shopping lists next to the game board so that everyone can see them. Get the color die ready.

### How to Play

Play in a clockwise direction. Whoever can name three items that can be purchased at the market may start. If you cannot agree, the youngest player starts and tries to satisfy as many shopping wishes as possible.

When it's your turn, roll the die.

#### **Are there still shopping items of the color shown on the die left on the game board?**

- **Yes?**  
Take the corresponding item from the game board and place it on a shopping list showing this item. As soon as a shopping list is complete, you can take it. It's the turn of the next player.
- **No?**  
Pity. You cannot take any food item, and it's the turn of the next player.

### End of the Game

The game ends as soon as all the shopping lists are distributed. The player with the most shopping lists wins the game. In case of a draw there are various winners.



## 10. Race Around the Farm

An exciting color die race for 2 – 4 players age 5+.

### Game material

Game board “farm”, 1 sheep, 1 horse, 1 pig, 1 cow, farmer, color die

### Preparation of the Game

Place the game board in the center of the table. Each player takes a different animal and places it on the farmhouse. Get the farmer and the color die ready.

### How to Play

Play in a clockwise direction. Whoever has seen a rabbit or a hedgehog most recently may start. If you cannot agree, the youngest player starts.

When it's your turn, place the farmer on the same square as where your animal is and roll the die. (At the beginning of the game that is the starting place of the animals, the farmhouse).

**Is there, on the next square in a clockwise direction, a flower of the same color as shown on the die?**

- **Yes?**

Lucky you! You are allowed to move your farmer to the next square.

Then roll the die again or finish your turn.

If you want to finish your turn move your animal to the square with the farmer and pass the farmer on to the next player. It's now his turn to roll the die.

- **No?**

Pity! Your animal stays where it is. Pass the farmer on to the next player.

It's now his turn to roll the die.

### Important hints:

- You can roll the die as many times as you like and move the farmer. But it's only when you voluntarily renounce carrying on that you can move your animal to the square the farmer has reached.
- If you roll a color where there is no flower shown on the next square, your turn is immediately over and your animal stays where it is.
- The big squares count as normal squares and can only be entered once you have rolled the matching color.
- Look carefully! Some flowers grow somewhat hidden.

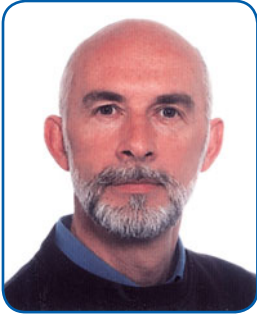
### End of the Game

The game ends as soon as a player has moved his animal back to the farmhouse thus winning the game.



## The illustrator

ENGLISH



**Roger De Klerk**, was born in 1956 near Antwerpen. He has always enjoyed expressing his fantasies in detailed drawings. While studying at a Belgian art college and later on when working as a comic illustrator he discovered that what he liked most was illustrating games and books. Roger de Klerk is married and has two sons. He works as a freelance illustrator in Antwerpen and likes to cross Flanders on his mountain bike.

# Mon premier trésor de jeux

## La grande sélection de jeux HABA



**Illustration :** Roger De Klerk

**Rédaction :** Markus Nikisch, Johannes Zirm

### Aperçu des jeux

	Page
<b>1. A l'étable !</b> Pour 2 à 4 enfants à partir de 3 ans	38
<b>2. Travail à la ferme</b> Pour 1 à 6 enfants à partir de 3 ans	40
<b>3. Allons faire les courses</b> Pour 2 à 4 enfants à partir de 3 ans	41
<b>4. Au pré, prêt, partez !</b> Pour 2 à 6 enfants à partir de 3 ans	42
<b>5. Au pré et dans l'étable</b> Pour 2 à 6 enfants à partir de 3 ans	43
<b>6. Meuh Meuh</b> Pour 2 à 5 enfants à partir de 4 ans	44
<b>7. Le Quartet Ferme</b> Pour 3 à 6 enfants à partir de 4 ans	46
<b>8. Lève-tard</b> Pour 3 à 6 enfants à partir de 4 ans	47
<b>9. Une journée au marché</b> Pour 2 à 4 enfants à partir de 5 ans	48
<b>10. La course à la ferme</b> Pour 2 à 4 enfants à partir de 5 ans	48



## Contenu du jeu

3 chevaux, 3 vaches, 3 cochons, 3 moutons, 2 pommes rouges, 2 prunes, 2 œufs, 2 portions de fromage, 2 feuilles de salade, 2 carottes, 1 fermier, 1 dé, 1 dé multicolore, 6 étoiles, 1 lune, 1 règle du jeu

### Plateau de jeu « Ferme » et « Marché »

Côté verso : Ferme



Côté recto : Marché



FRANÇAIS

### Plateau de jeu « Pré » et « A l'étable ! »

Côté verso : Pré



Côté recto : A l'étable !



### 32 cartes de jeu

Côté verso



Côté recto



### 32 cartes mémoire avec côté recto « Pré » et « Etable »

Côté verso



Côté recto

pré



étable



FRANÇAIS

### 4 listes de courses



### 3 plaquettes « ferme »



# 1. A l'étable !

Version revisitée du classique jeu des Petits chevaux, pour 2 à 4 joueurs à partir de 3 ans.

## Accessoires de jeu

Plateau de jeu « A l'étable ! », 3 moutons, 3 chevaux, 3 cochons, 3 vaches, dé

## Préparatifs

Poser le plateau de jeu au milieu de la table. Chaque joueur prend les trois animaux d'une espèce et les met dans l'étable correspondante. Préparer le dé.

## Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a donné en dernier à manger à un animal a le droit de commencer. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le plus jeune qui commence.

Vous devez faire faire un tour complet à vos animaux pour les amener à la bonne mangeoire. On reconnaît la bonne mangeoire à l'aliment que mange l'animal. Les chevaux aiment bien les carottes, les vaches mangent du foin, les moutons adorent la salade et les cochons ont aujourd'hui envie de délicieuses pommes rouges.

Celui dont c'est le tour de jouer lance le dé.

### Qu'indique le dé ?

- **3 points ?**

Quelle chance ! Tu as le droit soit de sortir un de tes animaux de l'étable et de le poser sur la case située juste en face soit d'avancer de trois cases un de tes animaux qui se trouvent déjà sur le parcours en le déplaçant dans le sens des aiguilles d'une montre.

- **1 ou 2 points ?**

Tu avances un de tes animaux qui se trouve déjà sur le parcours du nombre correspondant de cases en le déplaçant dans le sens des aiguilles d'une montre.

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

### **N. B. :**

- Si aucun de vos animaux ne se trouve sur le parcours, il faut d'abord en sortir un de l'étable. Pour cela, il faut obtenir un trois sur le dé. On a droit à trois essais par tour.
- Si un ou plusieurs de vos animaux est/sont déjà sur le parcours, vous ne lancez le dé qu'une seule fois et avancez un animal du nombre de cases correspondant au nombre de points du dé.
- En avançant son animal, on compte toutes les cases, même celles qui sont occupées.
- Plusieurs animaux peuvent se retrouver sur une même case.
- Un animal doit toujours être avancé du même nombre de cases que celui de points du dé.
- La case d'arrivée doit être atteinte directement en obtenant le nombre de points correspondant. Si ce n'est pas possible, l'animal n'est pas déplacé et reste à la même place.

## **Fin de la partie**

La partie se termine dès qu'un joueur a amené ses trois animaux à la mangeoire correspondante : il gagne la partie.

## **Variante**

Quand un animal atterrit sur une case déjà occupée par le pion d'un autre joueur, on a le droit de « renvoyer » ce pion, c'est-à-dire que l'animal est remis dans son étable. Il doit alors recommencer le parcours.



## 2. Travail à la ferme

Un jeu coopératif joué avec un dé multicolore, pour 1 à 6 joueurs à partir de 3 ans.

### Accessoires de jeu

Plateau de jeu « Ferme », 3 plaquettes « ferme », 6 étoiles, lune, fermier, dé multicolore

### Préparatifs

Poser le plateau de jeu au milieu de la table et mettre le fermier sur la maison. Préparer les étoiles, les plaquettes « ferme », la lune et le dé multicolore.

### Déroulement de la partie

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

Tous ensemble, vous allez aider le fermier dans ses travaux journaliers : donner à manger aux animaux, cueillir les fruits et faire la moisson. Quand c'est ton tour de jouer, tu lances le dé et regardes où se trouve le fermier à ce moment-là .

**Y a-t-il sur la case suivante dans le sens des aiguilles d'une montre une fleur de la même couleur que le point du dé ?**

- **Oui ?**  
Tu as de la chance : avance le fermier sur la case suivante.
- **Non ?**  
Tu n'as pas de chance : le fermier est fatigué et il reste au même endroit. Le temps passe : pose donc une étoile sur la case-ciel représentée au milieu de plateau de jeu

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

#### **N. B. :**

- Les grandes cases rondes dans les coins du plateau de jeu comptent comme des cases normales et on ne peut y accéder que si l'on obtient la couleur correspondante sur le dé.
- Regarde attentivement : certaines fleurs sont un peu cachées.
- Quand vous sortez d'une grande case, posez la plaquette-ferme correspondante dessus car cette tâche est accomplie !
- Quand il n'y a plus d'étoiles, poser la lune sur la case-ciel.

### Fin de la partie

La partie se termine quand toutes les tâches sont accomplies et quand le fermier arrive de nouveau à sa maison avant que la lune ne se soit levée. Les aides ont bien travaillé et gagnent tous ensemble.

Si la lune se lève avant que le fermier n'ait atteint sa maison, vous n'avez pas pu accomplir toutes les tâches et perdez la partie tous ensemble. Refaites vite une autre partie, vous aurez certainement plus de chance cette fois-ci.

### 3. Allons faire les courses

Un premier jeu de dé initiant aux achats d'aliments, pour 2 à 4 joueurs à partir de 3 ans.

#### Accessoires de jeu

Plateau de jeu « Marché », 4 listes de courses, 2 pommes rouges, 2 prunes, 2 œufs, 2 portions de fromage, 2 feuilles de salade, 2 carottes, 1 dé multicolore

#### Préparatifs

Poser le plateau de jeu au milieu de la table. Répartir les aliments selon leur couleur en les posant sur les corbeilles des étagères. Chaque joueur prend une liste de course. Préparer le dé.

#### Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a acheté en dernier sur le marché a le droit de commencer. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le plus jeune qui commence en essayant d'acheter en premier sur le marché tous les aliments de sa liste de courses.

Celui dont c'est le tour lance le dé multicolore.

#### Le dé indique-t-il la couleur d'un aliment représenté sur ta liste de courses ?

- **Oui ?**  
Si tu n'as encore pas récupéré cet aliment, tu le prends sur le plateau de jeu et le poses sur ta liste de courses. Si tu l'as déjà récupéré, tu ne prends rien.
- **Non ?**  
Dommage. Tu ne prends rien.

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

#### Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur a récupéré tous les aliments de sa liste de course : il est le gagnant.





## 4. Au pré, prêt, partez !

Un captivant jeu de dé et de mémoire pour 2 à 6 joueurs à partir de 3 ans.

### Accessoires de jeu

Plateau de jeu « Pré », 16 cartes mémoire avec côté recto « pré », fermier, dé

### Préparatifs

Poser le plateau de jeu au milieu de la table. Répartir les 16 cartes sur le pré et poser le fermier sur n'importe quelle case du parcours. Préparer le dé.

### Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui dira le plus vite trois fois de suite « Au pré, prêt, partez ! » a le droit de commencer. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le plus jeune qui commence. Il doit alors trouver le plus grand nombre possible d'animaux qui se trouvent dans le pré.

Lance le dé et avance le fermier dans le sens des aiguilles d'une montre du nombre de cases correspondant au nombre de points obtenus sur le dé.

Si le fermier atterrit sur une case sur laquelle un animal est représenté, tu dois essayer de trouver cet animal dans le pré. Pour cela, retourne une carte.

#### La carte représente-t-elle le même animal ?

- **Oui ?**  
Trouvé ! Ramasse la carte.
- **Non ?**  
Tous observent bien l'animal représenté sur la carte qui est ensuite de nouveau retournée.

C'est alors au tour du joueur suivant.

#### N. B. :

- Si le fermier atterrit sur une case en angle qui ne représente pas d'animal, tu as le droit de regarder sur une carte quelconque sans que les autres ne la voient.
- Si le fermier atterrit sur un animal qui a déjà été trouvé, tu as le droit d'avancer le fermier jusqu'à l'animal suivant qui n'a encore pas été trouvé.

### Fin de la partie

La partie se termine dès qu'il n'y a plus de cartes dans le pré. Le joueur qui a le plus de cartes gagne la partie.

## 5. Au pré et dans l'étable

Un jeu de mémoire classique pour 2 à 6 joueurs à partir de 3 ans.

### Accessoires de jeu

16 cartes mémoire avec côté recto « pré », 16 cartes mémoire avec côté recto « étable »

### Préparatifs

Mélanger les cartes et les répartir sur la table. Faire attention à ce que les cartes ne se chevauchent pas.

### Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui pourra nommer en premier un animal de la ferme a le droit de commencer. Tu retournes une carte-pré et une carte-étable.

#### Les cartes représentent-elles deux motifs identiques (par ex. 2 chevaux) ?

- **Oui ?**  
Trouvé ! Ramasse les deux cartes. Retourne tout de suite deux autres cartes.
- **Non ?**  
Tous observent bien le motif de chaque carte. Les cartes sont ensuite de nouveau retournées.

C'est le tour du joueur suivant.

### Fin de la partie

Lorsque toutes les cartes allant par paires ont été récupérées, le gagnant est celui qui aura le plus de cartes.

### Variante

Le jeu sera plus facile si l'on retire quelques paires de cartes.



## 6. Meuh Meuh

Un jeu de cartes pour 2 à 5 joueurs à partir de 4 ans.

### Accessoires de jeu

Jeu de 32 cartes

### Préparatifs

Mélanger les cartes. On distribue cinq cartes à chaque joueur qui les prend en main sans les montrer. Les cartes restantes sont posées au milieu de la table en une pile, faces cachées. On retourne la carte du haut de la pile et la pose de manière visible à côté de la pile.

### Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a porté des bottes en dernier a le droit de commencer. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le plus jeune qui commence. Il doit alors essayer de se débarrasser de l'une de ses cartes en la posant sur la carte visible placée au milieu de la table.

#### N. B. :

La carte dont on doit se débarrasser doit avoir soit la même couleur (jaune, bleue, rouge ou verte) soit le même motif (par ex. bottes) que la carte visible placée au milieu de la table. Si tu n'as pas de carte correspondante, tu tires une autre carte de la pile retournée. Tu n'as pas le droit de jouer cette carte tout de suite, même si tu pouvais la poser. Quand les cartes de la pile de pioche sont épuisées, on mélange l'autre pile de cartes et la retourne.

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

#### Quelques cartes ont une signification particulière :

- **Le seau**  
Quand tu te débarrasses de cette carte, tu as le droit de choisir une couleur. La carte suivante dont le prochain joueur se débarrassera devra avoir cette couleur.
- **La brouette**  
Si tu te débarrasses de cette carte, tu as le droit de t'en débarrasser d'une autre tout de suite. Si tu n'as pas de carte correspondante, tu en tires une de la pile de pioche.
- **La fourche**  
Le joueur suivant doit tirer deux cartes de la pile de pioche.
- **L'épouvantail**  
Le joueur suivant doit passer son tour une fois. C'est alors au tour du voisin de gauche de ce joueur.

Dès qu'un joueur n'a plus qu'une carte dans son jeu, il annonce bien haut : « Meuh ! ». S'il oublie de le dire, il doit alors tirer deux cartes de la pile de pioche.

## Fin de la partie

Celui qui pose sa dernière carte dit tout fort : « Meuh ! Meuh ! » et gagne la partie.

### Conseil :

Le jeu sera plus facile si l'on joue sans tenir compte des significations particulières ou en omettant quelques-unes.

Si vous le voulez, vous pouvez aussi imaginer vous-mêmes des significations particulières, par ex. changer le sens du jeu quand un tracteur apparaît ou imiter une vache quand une carte avec un bidon à lait est retournée.



## 7. Le Quartet Ferme

Un jeu de cartes classique pour 3 à 6 joueurs à partir de 4 ans.

### Accessoires de jeu

Jeu de 32 cartes

### Préparatifs

Mélanges toutes les cartes et distribuez-les une à une à chaque joueur. Il pourra donc arriver que certains joueurs en aient plus que d'autres. Regardez vos cartes et constatez si quatre d'entre elles ont le même motif (par ex. quatre fourches). Si c'est le cas, on a alors un quartet. Celui qui a un quartet dans son jeu le pose de manière visible devant lui. Si, au début de la partie, un joueur a plus d'un quartet, on ramasse toutes les cartes, les mélange de nouveau et les distribue encore une fois.

### Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a rangé sa chambre 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 demandant à n'importe quel autre joueur un certain motif (par ex. : As-tu un tracteur ?) .

#### Ce joueur a une carte correspondante ?

- **Oui ?**

Il doit alors la donner au joueur qui l'a interrogé. Il n'en donne qu'une seule, même s'il en a plusieurs avec ce motif dans son jeu.

Le joueur qui a été interrogé a alors le droit d'interroger à son tour, soit le même joueur soit un autre, et de demander un motif.

- **Non ?**

Il ne donne pas de carte mais a le droit d'interroger un autre joueur et de lui demander un motif.

Dès qu'un joueur a un quartet dans son jeu, il le pose devant lui.

### Fin de la partie

Dès que tous les quartets ont été posés sur la table, la partie est terminée.

Le joueur qui aura le plus de quartets est le gagnant.



## 8. Lève-tard

Un jeu de cartes pour 3 à 6 joueurs bien réveillés, à partir de 4 ans.

### Accessoires de jeu

Jeu de 32 cartes, 6 étoiles, fermier, lune

### Préparatifs

Mélanger toutes les cartes. En distribuer cinq à chaque joueur (six, s'il y a trois joueurs) et les tenir en main sans les montrer. Préparer les étoiles, le fermier et la lune. Les cartes en trop sont remises dans la boîte.

### Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui s'est levé le plus tôt a le droit de commencer. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le plus jeune qui commence. Il prend le fermier. Ce joueur est l'annonceur pendant ce tour.

L'annonceur donne l'ordre suivant : « Echangez les cartes ! ». Tous les joueurs donnent en même temps une carte à leur voisin de gauche sans la montrer. Chaque joueur met la nouvelle carte dans son jeu.

Cet échange de cartes est répété jusqu'à ce qu'un joueur ait trois cartes au même motif dans son jeu (par ex. trois seaux). Il pose alors ces cartes devant lui en se touchant le nez de manière discrète. Les autres joueurs qui s'en aperçoivent posent aussi leurs cartes devant eux en se touchant le nez.

Celui qui est le dernier à avoir encore des cartes dans son jeu et qui ne se touche pas le nez est le lève-tard pendant ce tour. Il prend une étoile. Quand toutes les étoiles ont été distribuées, on prend la lune.

Un nouveau tour commence. On mélange les cartes de nouveau et les distribue. Le fermier est passé au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Ce joueur est alors l'annonceur pendant ce tour.

### Fin de la partie

Dès que la lune a été distribuée, la partie est terminée. Le joueur qui a le moins de pièces en bois est le gagnant. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

#### Conseil :

Si les joueurs devaient ne plus se rappeler qui a posé ses cartes en dernier, c'est alors l'annonceur qui en décide.

## 9. Une journée au marché

Un premier jeu de tactique joué avec un dé multicolore, pour 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans.

### Accessoires de jeu

Plateau de jeu « Marché », 4 listes de courses, 2 pommes rouges, 2 prunes, 2 œufs, 2 portions de fromage, 2 feuilles de salade, 2 carottes, dé multicolore

### Préparatifs

Poser le plateau de jeu au milieu de la table. Répartir les aliments selon leur couleur en les posant sur les corbeilles des étagères. Poser les listes de courses à côté du plateau de jeu de manière à ce qu'elles soient bien visibles pour tous les joueurs. Préparer le dé multicolore.

### Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui nommera en premier trois articles que l'on peut acheter sur le marché a le droit de commencer. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le plus jeune qui commence. Il essaye de récupérer le plus possible d'articles des listes de courses.

Celui dont c'est le tour lance le dé multicolore.

#### **Y a-t-il encore des aliments sur le plateau de jeu, dont la couleur est identique à celle obtenue sur le dé ?**

- **Oui ?**  
Prends un aliment correspondant sur le plateau de jeu et pose-le sur une liste de courses représentant cet aliment. Lorsqu'une liste est complète, tu as le droit de la ramasser. C'est ensuite au tour du joueur suivant.
- **Non ?**  
Dommage. Tu ne ramasses pas d'aliment. C'est au tour du joueur suivant.

### Fin de la partie

La partie se termine dès que toutes les listes de courses ont été récupérées. Le joueur qui a le plus de listes est le gagnant. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

## 10. La course à la ferme

Une amusante course jouée avec un dé multicolore, pour 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans.

### Accessoires de jeu

Plateau de jeu « La ferme », 1 mouton, 1 cheval, 1 cochon, 1 vache, fermier, dé multicolore

### Préparatifs

Poser le plateau de jeu au milieu de la table. Chaque joueur prend un animal et le pose sur la maison. Préparer le fermier et le dé multicolore.

### Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a vu en dernier un lièvre ou un hérisson a le droit de commencer. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le plus jeune qui commence.

Celui dont c'est le tour pose le fermier sur la case sur laquelle se trouve son animal et lance le dé (au début de la partie, c'est la case de départ des animaux, c'est-à-dire la ferme).

#### **Y a-t-il sur la case suivante dans le sens des aiguilles d'une montre une fleur de la même couleur que celle obtenue sur le dé ?**

- **Oui ?**

Quelle chance. Tu as le droit de poser le fermier sur cette case. Tu peux alors lancer le dé encore une fois ou t'arrêter là.

Si tu arrêtes ton tour, tu avances ton animal sur la case sur laquelle se trouve le fermier et donnes le fermier au joueur suivant. C'est alors à son tour de jouer et de lancer le dé.

- **Non ?**

Quelle malchance. Ton animal reste là où il est. Donne le fermier au joueur suivant. C'est à son tour de jouer et de lancer le dé.

#### **N. B. :**

- Tu peux lancer le dé autant de fois que tu veux et ensuite faire passer le fermier, mais tu ne peux avancer ton animal sur la case du fermier que si tu t'arrêtes de lancer le dé.
- Si le dé tombe sur une couleur qui n'est plus représentée sur les fleurs de la case suivante, ton tour est fini. Ton animal reste là où il est.
- Les grandes cases comptent comme des cases normales et on ne peut y accéder que si l'on a obtenu la couleur correspondante sur le dé.
- Regarde attentivement : certaines fleurs sont un peu cachées !

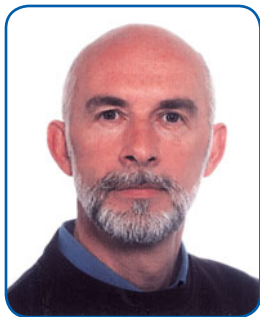
### Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur a amené son animal de nouveau à la ferme : il est le gagnant.





## L'illustrateur



**Roger De Klerk**, né en 1956 près d'Anvers, a toujours eu envie de donner forme à son imagination en réalisant des dessins ponctués de détails. C'est pendant ses études en Belgique dans une école d'art, suivies de travaux en tant que dessinateur de BD, qu'il a découvert sa passion pour les illustrations de jeux et de livres. Roger De Klerk est marié et a deux fils. Il travaille comme illustrateur freelance à Anvers. Pendant ses loisirs, il fait du VTT dans les Flandres.



FRANÇAIS

# Mijn eerste spelletjesdoos

## De grote spelletjesverzameling van HABA



**Illustraties:** Roger De Klerk  
**Redactie:** Markus Nikisch, Johannes Zirm

### Spelletjesoverzicht

	<i>Bladzijde</i>
<b>1. Boer-erger-je-niet!</b> Voor 2 – 4 kinderen vanaf 3 jaar	54
<b>2. De ijverige boer</b> Voor 1 – 6 kinderen vanaf 3 jaar	56
<b>3. We gaan boodschappen doen</b> Voor 2 – 4 kinderen vanaf 3 jaar	57
<b>4. Op de weide, klaar, af!</b> Voor 2 – 6 kinderen vanaf 3 jaar	58
<b>5. Weide en stal</b> Voor 2 – 6 kinderen vanaf 3 jaar	59
<b>6. Boe boe</b> Voor 2 – 5 kinderen vanaf 4 jaar	60
<b>7. Boerderijkwartet</b> Voor 3 – 6 kinderen vanaf 4 jaar	62
<b>8. Slaapmuts</b> Voor 3 – 6 kinderen vanaf 4 jaar	63
<b>9. Een dag op de markt</b> Voor 2 – 4 kinderen vanaf 5 jaar	64
<b>10. Wedloop rond de boerderij</b> Voor 2 – 4 kinderen vanaf 5 jaar	65



## Spelinhoud

3 paarden, 3 koeien, 3 varkens, 3 schapen, 2 rode appels, 2 pruimen, 2 eieren, 2 kaaspuntjes, 2 slablaadjes, 2 worteltjes, 1 boer, 1 ogendobbelsteen, 1 kleurendobbelsteen, 6 sterren, 1 maan, spelregels

### Speelbord "boerderij" en "markt"

Voor kant: boerderij



Achterkant: markt



### Speelbord "weide" en "Boer-erger-je-niet!"

Voor kant: weide



Achterkant: Boer-erger-je-niet!



### 32 speelkaarten

Voorkant:



Achterkant:



### 32 memokaarten met op de achterkant "weide" of "stal"

Voorkant:



Achterkant:

weide

stal



### 4 boodschappenlijstjes



### 3 boerderijschijven



# 1. Boer-erger-je-niet!

Een aan kinderen aangepaste versie van een klassieker voor 2 – 4 spelers vanaf 3 jaar.

## Spelmateriaal

Speelbord “Boer-erger-je-niet!”, 3 schapen, 3 paarden, 3 varkens, 3 koeien, ogendobbelsteen

## Spelvoorbereiding

Leg het speelbord in het midden op tafel. Iedere speler pakt drie dezelfde dieren en zet ze op de bijbehorende stal. Leg de ogendobbelsteen klaar.

## Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Wie het laatst een dier heeft gevoerd, mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint de jongste speler.

Jullie moeten je dieren een rondje om het erf naar de juiste voederplaats laten lopen. Naar welke voederplaats jullie je dieren moeten brengen, is te herkennen aan het soort voer. De paarden houden van wortels, de koeien eten graag hooi, de schapen zijn dol op sla en de varkens hebben vandaag trek in lekkere rode appels.

Wie aan de beurt is, gooit met de dobbelsteen.

### Wat laat de dobbelsteen zien?

- **3 ogen?**  
Wat een bof! Je mag kiezen of je een dier uit je stal pakt en op het veld voor de stal zet, of een van je dieren die al op weg zijn, kloksgewijs drie velden vooruit zet.
- **1 of 2 ogen?**  
Je mag een van je dieren dat al op weg is, het overeenkomstige aantal velden kloksgewijs vooruit zetten.

Daarna is de volgende speler aan de beurt en gooit met de dobbelsteen.

### Belangrijke aanwijzingen:

- Als er nog geen enkel dier op weg is, moet je ze eerst uit de stallen halen. En dat kan alleen als je een drie hebt gegooid. Per beurt mag je het drie keer proberen.
- Als er al één of meerdere van je dieren op weg zijn, mag je slechts één keer gooien en een dier net zoveel velden vooruit zetten als je ogen hebt gegooid.
- Bij het zetten worden alle velden meegeteld, ook degene die bezet zijn.
- Er mogen meerdere dieren tegelijk op hetzelfde veld staan.
- Een dier moet altijd precies evenveel velden vooruit worden gezet als het aantal ogen dat de dobbelsteen aangeeft.
- Het finishveld moet precies met het juiste aantal ogen worden bereikt. Als dat niet mogelijk is, moet je dier helaas blijven staan.

### Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra een van de spelers zijn drie dieren op de bijpassende voederplaats heeft gezet en zo het spel wint.

### Variant

Als je op een veld terechtkomt waar al een dier van een medespeler staat, mag je het dier "uit het spel gooien", dat wil zeggen terug in zijn stal zetten. Dit dier moet zijn ronde opnieuw beginnen.



## 2. De ijverige boer

Een coöperatief spel met de kleurendobbelsteen voor 1 – 6 spelers vanaf 3 jaar.

### Spelmateriaal

Speelbord “boerderij”, 3 boerderijschijven, 6 sterren, maan, boer, kleurendobbelsteen

### Spelvoorbereiding

Leg het speelbord in het midden op tafel en zet de boer op de boerderij. Leg de sterren, de drie boerderijschijven, de maan en de kleurendobbelsteen klaar.

### Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Wie het laatst fruit heeft geplukt, mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint de jongste speler.

Met z'n allen helpen jullie de boer met zijn dagelijkse arbeid: dieren voederen, fruit plukken en graan oogsten. Als je aan de beurt bent, gooi je met de kleurendobbelsteen. Kijk waar de boer nu staat.

**Is kloksgewijs op het eerstvolgende veld een bloem te zien met dezelfde kleur die de dobbelsteen vertoont?**

- **Ja?**  
Wat een bof. Je mag de boer op het volgende veld zetten.
- **Nee?**  
Wat een pech. De boer is moe en moet jammer genoeg blijven staan. De tijd verstrijkt: leg daarom een ster op het hemelveld in het midden van het speelbord.

Daarna is de volgende speler aan de beurt en gooit met de dobbelsteen.

### Belangrijke aanwijzingen:

- De grote ronde velden in de hoeken van het speelbord tellen als gewone velden en kunnen alleen met de bijpassende kleur van de dobbelsteen worden bereikt.
- Let goed op! Er zijn een heleboel bloemen die een beetje verstopt zijn.
- Als jullie een van de grote velden weer verlaten, wordt de bijbehorende boerderijschijf erop gelegd, want deze opdracht hebben jullie uitgevoerd!
- Als alle sterren zijn opgebruikt, leggen jullie de maan op het hemelveld.

### Einde van het spel

Het spel is afgelopen als alle opdrachten zijn uitgevoerd en de boer zijn huis heeft bereikt, voordat de maan is opgekomen. De ijverige helpers hebben met z'n allen gewonnen.

Als de maan opkomt voordat de boer weer thuiskomt, hebben jullie helaas niet al het werk op tijd kunnen uitvoeren en zijn daarom met z'n allen verloren. Probeer het snel nog een keertje, want een nieuwe dag brengt nieuw geluk.

### 3. We gaan boodschappen doen

Een eerste boodschappenspel met de kleurendobbelsteen voor 2 – 4 spelers vanaf 3 jaar.

#### Spelmateriaal

Speelbord "markt", 4 boodschappenlijstjes, 2 rode appels, 2 pruimen, 2 eieren, 2 kaaspuntjes, 2 slablaadjes, 2 wortels, 1 kleurendobbelsteen

#### Spelvoorbereiding

Leg het speelbord in het midden op tafel. Verdeel de levensmiddelen overeenkomstig hun kleuren over de mandjes van de marktkramen. Iedere speler pakt een boodschappenlijstje. Leg de kleurendobbelsteen klaar.

#### Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Wie het laatst op de markt is geweest, mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint de jongste speler en probeert als eerste alle levensmiddelen van zijn boodschappenlijstje op de markt te kopen.

Wie aan de beurt is, gooit met de kleurendobbelsteen.

#### **Geeft de dobbelsteen de kleur van een van de levensmiddelen op je boodschappenlijstje aan?**

- **Ja?**  
Als je dit levensmiddel nog niet hebt, mag je het van het speelbord pakken en op je boodschappenlijstje leggen. Als je het al hebt verzameld, mag je echter niets pakken.
- **Nee?**  
Helaas. Je mag jammer genoeg niets pakken.

Daarna is de volgende speler aan de beurt.

#### **Einde van het spel**

Het spel is afgelopen zodra een van de spelers alle levensmiddelen van zijn boodschappenlijstje heeft verzameld en zo het spel wint.





## 4. Op de weide, klaar, af!

Een spannend geheugendobbelspel voor 2 – 6 spelers vanaf 3 jaar.

### Spelmateriaal

Speelbord "weide", 16 memokaarten met de weide op de achterzijde, boer, ogendobbelsteen

### Spelvoorbereiding

Leg het speelbord in het midden op tafel. Verdeel de 16 memokaarten over de weide en zet de boer op een willekeurig wegveld. Leg de ogendobbelsteen klaar.

### Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Wie het snelst drie keer: "het groenste gras" kan zeggen, mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint de jongste speler. Hij/zij proberen zoveel mogelijk dieren op de weide te vinden.

Gooi met de ogendobbelsteen en zet vervolgens de boer kloksgewijs net zoveel velden vooruit als het gegooide aantal ogen op de dobbelsteen.

Als de boer nu op een veld terechtkomt waar een dier staat afgebeeld, moet je proberen dit dier in de wei te vinden. Draai nu een memokaartje om.

#### Staat op het memokaartje hetzelfde dier afgebeeld?

- **Ja?**  
Gevonden! Je mag het kaartje pakken.
- **Nee?**  
Alle spelers proberen het dier op het kaartje te onthouden. Vervolgens wordt het kaartje opnieuw omgekeerd.

Daarna is de volgende speler aan de beurt en gooit met de dobbelsteen.

#### Belangrijke aanwijzingen:

- Als de boer op een van de hoekvelden terechtkomt waarop geen dier staat afgebeeld, mag je ongezien een memokaartje bekijken.
- Als de boer op een dier terechtkomt dat al is gevonden, mag je de boer naar het eerstvolgende dier dat nog niet is gevonden vooruit zetten.

### Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra er geen memokaarten meer op de wei liggen. De speler met de hoogste stapel kaarten wint.

## 5. Weide en stal

Een klassiek geheugenspel voor 2 – 6 spelers vanaf 3 jaar.

### Spelmateriaal

16 memokaarten met de “weide” op de achterkant, 16 memokaarten met de “stal” op de achterkant

### Spelvoorbereiding

De kaarten worden geschud en willekeurig in het midden op tafel gelegd. Let erop dat er geen kaarten over elkaar liggen.

### Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Wie het eerst een dier van een boerderij kan noemen, mag beginnen. Je draait een weide- en een stalkaart om.

#### Zijn er twee dezelfde afbeeldingen te zien (bv. twee paarden)?

- **Ja?**  
Gevonden! Je mag het stel kaarten pakken. Daarna mag je nog eens twee kaarten omdraaien.
- **Nee?**  
Alle spelers proberen om de afbeeldingen te onthouden. Daarna worden de kaarten weer omgekeerd.

Daarna is de volgende speler aan de beurt en gooit met de dobbelsteen.

### Einde van het spel

Als alle kaartenparen zijn verzameld, heeft de speler met de hoogste stapel kaarten gewonnen.

### Variant

Het spel wordt eenvoudiger als er minder dierenparen worden gebruikt.



## 6. Boe boe

Een klassiek kaartspel voor 2 – 5 spelers vanaf 4 jaar.

### Spelmateriaal

Kaartspel (32 kaarten)

### Spelvoorbereiding

De kaarten worden geschud. Iedere speler krijgt vijf kaarten en neemt ze in de hand zonder ze aan de andere spelers te laten zien. De overgebleven kaarten worden verdekt op een stapel in het midden op tafel gelegd. De bovenste kaart van de stapel wordt omgedraaid en open naast de stapel kaarten gelegd.

### Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Wie het laatst kaplaarzen heeft gedragen, mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint de jongste speler. Hij/zij moet nu proberen een van zijn/haar kaarten op de kaart te leggen die open op tafel ligt.

#### Belangrijk:

de kaart die wordt weggelegd, moet of dezelfde kleur (geel, blauw, rood of groen), of dezelfde afbeelding (bv. kaplaarzen) hebben als de kaart die open bovenop de stapel ligt. Als je geen kaart weg kunt leggen, moet je een nieuwe kaart van de verdekte stapel pakken. Deze kaart mag je echter niet meteen uitspelen, ook al zou hij passen. Als de kaarten van de verdekte stapel zijn opgebruikt, worden de openliggende kaarten behalve de bovenste kaart opnieuw geschud en verdekt op een stapel gelegd.

Daarna is de volgende speler aan de beurt.

#### Sommige kaarten hebben een speciale betekenis:

- **De emmer**  
Als je deze kaart weglegt, mag je een kleur kiezen. De volgende kaart die wordt neergelegd, moet deze kleur hebben.
- **De kruiwagen**  
Als je deze kaart weglegt, mag je gelijk nog een kaart wegleggen. Als je geen bijpassende kaart hebt, moet je een kaart van de stapel pakken.
- **De mestvork**  
Nu moet de volgende speler twee kaarten van de stapel pakken.
- **De vogelverschrikker**  
De volgende speler moet een beurt overslaan. De daaropvolgende speler is aan de beurt.

Zodra een speler nog maar één kaart in zijn/haar hand houdt, roept hij/zij luid: “boe”. Als men dit vergeet, moet hij/zij voor straf twee kaarten van de verdeckte stapel pakken.

## Einde van het spel

Wie zijn/haar laatste kaart kan wegleggen, roept luid: “boe boe” en heeft het spel gewonnen.

### Tip:

Het spel wordt eenvoudiger als enkele of alle speciale betekenissen van de kaarten worden weggelaten.

Als jullie willen, kunnen jullie natuurlijk ook andere speciale betekenissen verzinnen. Wat zouden jullie ervan denken als bij de tractor de speelrichting verandert of bij een melkbus een koe moet worden nagedaan?



## 7. Boerderijkwartet

Een klassiek kaartspel voor 3 – 6 spelers vanaf 4 jaar.

### Spelmateriaal

Kaartspel (32 kaarten)

### Spelvoorbereiding

Alle kaarten worden geschud en over alle spelers verdeeld. Hierbij kan het gebeuren dat sommige spelers meer kaarten krijgen dan anderen. Houd de kaarten in je hand en kijk of er vier kaarten met dezelfde afbeelding tussen zitten (bv. vier mestvorken). Dit wordt een “kwartet” genoemd. Wie een kwartet heeft, legt het open voor zich op tafel. Als iemand aan het begin meer dan één kwartet heeft, worden de kaarten weer verzameld, geschud en opnieuw verdeeld.

### Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Wie het laatst zijn kamer heeft opgeruimd, mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint de jongste speler en mag aan een medespeler naar keuze om een bepaalde afbeelding vragen (bv.: “Heb je een tractor?”).

#### Heeft de medespeler een kaart met deze afbeelding?

- **Ja?**  
Dan moet hij hem aan de speler geven die om de kaart heeft gevraagd. Hij moet echter alleen een kaart afstaan als hij meerdere kaarten met deze afbeelding in zijn hand houdt. De speler die heeft gevraagd, mag nu aan dezelfde of aan een andere speler om een volgende afbeelding vragen.
- **Nee?**  
Hij hoeft geen kaart af te geven. In plaats daarvan mag hij nu zelf aan een speler naar keuze om een kaart vragen.

Zodra een speler een kwartet in zijn hand heeft, legt men dit voor zich neer.

### Einde van het spel

Zodra alle kwartetten op tafel liggen, is het spel afgelopen. De speler met de meeste kwartetten wint.

## 8. Slaapmuts

Een kaartspel voor 3 – 6 uitgeslapen spelers vanaf 4 jaar.

### Spelmateriaal

Kaartspel (32 kaarten), 6 sterren, boer, maan

### Spelvoorbereiding

Alle kaarten worden geschud. Vervolgens krijgt iedere speler vijf kaarten (bij drie spelers zes kaarten) en houdt ze ongezien in de hand. Leg de sterren, de boer en de maan klaar. Overgebleven kaarten gaan terug in de doos.

### Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Wie het vroegst is opgestaan, mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint de jongste speler en pakt de boer. Hij is gedurende deze ronde de spelleider.

De spelleider geeft het bevel: "Kaarten ruilen!". Nu geven alle spelers tegelijk een verdekte kaart aan hun linkerbuurman door. Iedere speler neemt de nieuwe kaart gelijk in de hand.

Het doorgeven wordt herhaald tot een van de spelers drie kaarten met dezelfde afbeelding in de hand houdt (bv. drie emmers). Nu mag hij direct al zijn kaarten open voor zich neerleggen en houdt onopvallend een vinger tegen het puntje van zijn neus. De medespelers die dit merken, leggen eveneens al hun kaarten voor zich neer en raken de punt van hun neus aan.

Wie als laatste nog kaarten in zijn hand heeft en geen vinger tegen zijn neus houdt, is in deze ronde de slaapmuts. Deze speler krijgt een ster. Als alle sterren zijn verdeeld, krijgt hij de maan.

Er begint een nieuwe ronde. De kaarten worden opnieuw geschud en verdeeld. De boer wordt kloksgewijs aan de volgende speler doorgegeven. In deze ronde is hij de spelleider.

### Einde van het spel

Zodra de maan is uitgedeeld, is het spel afgelopen. De speler met de minste houten stukken wint. Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.

#### Tip:

Als het niet duidelijk is wie als laatste zijn kaarten heeft neergelegd, beslist de spelleider.



## 9. Een dag op de markt

Een kleurendobbelspel waarbij voor het eerst tactische overwegingen een rol spelen voor 2 – 4 spelers vanaf 5 jaar.

### Spelmateriaal

Speelbord "markt", 4 boodschappenlijstjes, 2 rode appels, 2 pruimen, 2 eieren, 2 kaaspuntjes, 2 slablaadjes, 2 wortels, kleurendobbelsteen

### Spelvoorbereiding

Leg het speelbord in het midden op tafel. Verdeel de levensmiddelen overeenkomstig hun kleur over de mandjes van de marktkramen. Leg de boodschappenlijstjes voor iedereen zichtbaar naast het speelbord en leg de kleurendobbelsteen klaar.

### Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Wie het eerst drie dingen noemt die op de markt gekocht kunnen worden, mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint de jongste speler en probeert zoveel mogelijk boodschappenlijstjes te veroveren.

Wie aan de beurt is, gooit met de kleurendobbelsteen.

### Liggen er op het speelbord nog levensmiddelen met de gegooidde kleur van de dobbelsteen?

- **Ja?**  
Pak een van de bijpassende levensmiddelen van het speelbord en leg het op een boodschappenlijstje waarop dit levensmiddel staat afgebeeld. Is een van de boodschappenlijstjes compleet, dan mag je het pakken. De volgende speler is aan de beurt.
- **Nee?**  
Helaas. Je mag jammer genoeg geen levensmiddel pakken en neerleggen. De volgende speler is aan de beurt.

### Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra alle levensmiddelen zijn verdeeld. De speler met de meeste boodschappenlijstjes wint. Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.

## 10. Wedloop rond de boerderij

Een spannende wedloop met de kleurendobbelsteen voor 2 – 4 spelers vanaf 5 jaar.

### Spelmateriaal

Speelbord “boerderij”, 1 schaap, 1 paard, 1 varken, 1 koe, boer, kleurendobbelsteen

### Spelvoorbereiding

Leg het speelbord in het midden op tafel. Iedere speler pakt een dier en zet het op de boerderij. Houd de boer en de kleurendobbelsteen klaar.

### Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Wie het laatst een haas of een egel heeft gezien, mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint de jongste speler. Wie aan de beurt is, zet de boer op het veld waarop zijn eigen dier staat en gooit met de dobbelsteen (bij het begin van het spel is de boerderij het startveld van de dieren).

### Staat er kloksgewijs op het volgende veld een bloem met dezelfde kleur als op de dobbelsteen?

- **Ja?**  
Wat een bof. Je mag de boer op dit veld zetten. Nu kan je verder gooien of je beurt beëindigen.  
Als je je beurt wilt beëindigen, zet je je dier op het veld waarop de boer staat en geef je de boer aan de volgende speler door. Deze is nu aan de beurt en gooit met de dobbelsteen.
- **Nee?**  
Wat een pech. Je dier blijft helaas staan. Geef de boer aan de volgende speler door. Deze is aan de beurt en gooit met de dobbelsteen.

### Belangrijke aanwijzingen:

- Je kunt net zo vaak blijven gooien als je wilt en de boer vooruit zetten. Je mag echter je dier pas op het veld bij de boer zetten als je vrijwillig besluit om niet verder te gooien.
- Als je een kleur gooit waarvan er geen bloem op het volgende veld is, is je beurt onmiddellijk voorbij. Je dier blijft op zijn plaats staan.
- De grote velden tellen als gewone velden en kunnen ook alleen met de bijpassende kleur van de dobbelsteen worden bereikt.
- Let goed op! Er zijn een heleboel bloemen die een beetje verstopt zijn.

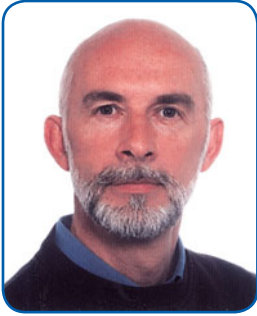
### Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra een van de spelers zijn dier opnieuw op de boerderij heeft gezet en zo het spel wint.





## De illustrator



**Roger De Klerk**, in 1956 in de omgeving van Antwerpen geboren, houdt ervan om zijn fantasie in gedetailleerde tekeningen tot uitdrukking te brengen. Tijdens zijn opleiding aan een Belgische academie voor schone kunsten en zijn daaropvolgende werk als striptekenaar, heeft hij zijn voorliefde voor spel- en boekillustraties ontdekt.

Roger de Klerk is getrouwd en heeft twee zoons. Hij werkt als freelance illustrator in Antwerpen en rijdt graag met zijn mountainbike door Vlaanderen.

# Mi primer tesoro de juegos

## La gran colección de juegos de la casa HABA



**Ilustraciones:** Roger De Klerk  
**Redacción:** Markus Nikisch, Johannes Zirm

### Índice de los juegos

	<i>Página</i>
<b>1. El parchís de la granja</b> Para 2 – 4 niños a partir de los 3 años	70
<b>2. El campesino trabajador</b> Para 1 – 6 niños a partir de los 3 años	72
<b>3. Vamos de compras</b> Para 2 – 4 niños a partir de los 3 años	73
<b>4. ¡A los pastos, listos, ya!</b> Para 2 – 6 niños a partir de los 3 años	74
<b>5. Pradera y establo</b> Para 2 – 6 niños a partir de los 3 años	75
<b>6. Múu Múu</b> Para 2 – 5 niños a partir de los 4 años	76
<b>7. El cuarteto de la granja</b> Para 3 – 6 niños a partir de los 4 años	78
<b>8. El dormilón</b> Para 3 – 6 niños a partir de los 4 años	79
<b>9. Un día en el mercado</b> Para 2 – 4 niños a partir de los 5 años	80
<b>10. Carrera por la granja</b> Para 2 – 4 niños a partir de los 5 años	81



## Contenido del juego

3 caballos, 3 vacas, 3 cerdos, 3 ovejas, 2 manzanas rojas, 2 ciruelas, 2 huevos, 2 pedazos de queso, 2 hojas de lechuga, 2 zanahorias, 1 campesino, 1 dado de puntos, 1 dado de colores, 6 estrellas, 1 luna, 1 instrucciones de los juegos

### Tablero de juego «Granja» y «Mercado»

Parte delantera: Granja



Parte trasera: Mercado



### Tablero de juego «Pradera» y «El parchís de la granja»

Parte delantera: Pradera



Parte trasera: Parchís de la granja



### 32 cartas

Parte delantera



Parte trasera



### 32 cartas de memo con las partes traseras «pradera» y «establo»

Parte delantera



Parte trasera

pradera

establo



### 4 listas de la compra



### 3 discos de la granja



# 1. El parchís de la granja

La versión adaptada para niños de este juego clásico para 2 – 4 jugadores a partir de los 3 años.

## Material de juego

Tablero de juego «El parchís de la granja», 3 ovejas, 3 caballos, 3 cerdos, 3 vacas, dado de puntos.

## Preparativos

Extendido el tablero de juego en el centro de la mesa. Cada jugador coge tres animales de la misma especie y los coloca en el establo correspondiente. Tened preparado el dado de puntos.

## ¿Cómo se juega?

Jugáis por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza quien más recientemente haya dado de comer a un animal. Si no os podéis poner de acuerdo, comenzará el jugador más joven.

Tenéis que dar una vuelta completa a vuestros animales en torno al corral hasta encontrar el comedero correcto. Reconoceréis por la comida el comedero al que tenéis que llevar vuestros animales. A los caballos les gustan las zanahorias, a las vacas el heno, las ovejas prefieren las lechugas y a los cerdos les apetece hoy unas ricas manzanas rojas.

Tira con el dado de puntos el jugador que esté en posesión del turno.

## ¿Qué ha salido en el dado?

- **¿3 puntos?**  
¡Vaya suerte! Puedes elegir entre sacar a uno de tus animales del establo y colocarlo en la casilla de delante o avanzar tres casillas en el sentido de las agujas del reloj a uno de tus animales que ya haya iniciado su camino.
- **¿1 o 2 puntos?**  
Debes avanzar a uno de tus animales en el sentido de las agujas del reloj el número correspondiente de puntos que te ha salido en el dado.

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

### Indicaciones importantes:

- Para poder mover a un animal por el camino, primero tenéis que sacarlo del establo. Esto sólo es posible si sacáis un tres con el dado. Tenéis tres intentos en cada turno si todavía no tenéis ningún animal fuera del establo.
- Si ya tenéis a uno o a varios de vuestros animales en el camino al comedero, sólo podéis tirar el dado una vez y avanzar a un animal el número de casillas correspondientes al número de puntos obtenidos en el dado.
- Al avanzar un animal cuentan todas las casillas, incluso las que están ocupadas.
- Puede haber varios animales en una misma casilla.
- Siempre hay que avanzar a un animal el número exacto de casillas correspondiente al número de puntos que muestra el dado.
- Hay que llegar a la casilla de meta con el número exacto de puntos que salgan en la tirada del dado. Si esto no es posible, tu animal debe permanecer donde está.

### Final del juego

La partida acaba cuando un jugador haya colocado a sus tres animales en el comedero correspondiente proclamándose, por tanto, como el ganador de la partida.

### Variante

Si llegáis a una casilla en la que hay un animal de un compañero de juego, lo podéis "mandar a casa", es decir, devolverlo a su establo. Este animal tendrá que volver a iniciar su vuelta al corral.



## 2. El campesino trabajador

Un juego cooperativo con dado de colores para 1 – 6 jugadores a partir de los 3 años.

### Material de juego

Tablero de juego «La granja», 3 discos de la granja, 6 estrellas, luna, campesino, dado de colores.

### Preparativos

Extendido el tablero de juego en el centro de la mesa y colocad al campesino en la casa de campo. Tened preparados los tres discos de la granja, las estrellas, la luna y el dado de colores.

### ¿Cómo se juega?

Jugáis por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza quien haya recolectado alguna fruta recientemente. Si no os podéis poner de acuerdo, comienza el jugador más joven. Ayudáis todos juntos al campesino en sus labores cotidianas: dar de comer a los animales, recolectar la fruta y cosechar los cereales. Cuando te toque el turno, tira con el dado de colores. Fijate en qué lugar está en ese momento el campesino.

### ¿Hay en la siguiente casilla en el sentido de las agujas del reloj alguna flor del color que ha salido en el dado?

- **¿Sí?**  
¡Qué suerte! Mueve al campesino hasta la siguiente casilla.
- **¿No?**  
¡Mala suerte! El campesino está cansado y tiene que permanecer en el sitio en el que está. Pasa el tiempo. Por esta razón tienes que poner una estrella en la casilla del cielo en el centro del tablero de juego.

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

### Indicaciones importantes

- Las grandes casillas redondas en las esquinas del tablero de juego cuentan igual que las casillas normales y sólo se puede acceder a ellas con el color del dado correspondiente.
- ¡Mirad con mucha atención! Algunas flores crecen algo escondidas.
- Cuando abandonéis una de estas casillas grandes, poned encima el disco correspondiente de la granja, pues esa labor ya está terminada.
- Cuando se hayan agotado todas las estrellas, poned la luna en la casilla del cielo.

### Final del juego

La partida acaba cuando se hayan terminado de realizar todas las labores y el campesino haya llegado a su casa antes de que salga la luna. Los ayudantes trabajadores ganan todos juntos la partida.

Si sale la luna antes de que el campesino haya llegado a su casa, eso significa que no habréis podido terminar las labores y habréis perdido entonces todos juntos la partida. Volved a intentarlo, pues la suerte puede variar al comenzar un nuevo día.

### 3. Vamos de compras

Un primer juego de compras con dado de colores para 2 – 4 jugadores a partir de los 3 años.

#### Material de juego

Tablero de juego «Mercado», 4 listas de la compra, 2 manzanas rojas, 2 ciruelas, 2 huevos, 2 trozos de queso, 2 hojas de lechuga, 2 zanahorias, 1 dado de colores

#### Preparativos

Extendid el tablero de juego en el centro de la mesa. Repartid los alimentos por colores en los cestos correspondientes de los puestos del mercado. Cada jugador coge una lista de la compra. Tened preparado el dado de colores.

#### ¿Cómo se juega?

Jugáis por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza quien más recientemente haya estado en un mercado. Si no os podéis poner de acuerdo comenzará el jugador más joven intentando comprar en el mercado todos los alimentos que figuran en su lista de la compra.

El jugador que posea el turno tirará el dado de colores.

#### ¿Muestra el dado el color de un alimento que figura en tu lista de la compra?

- **¿Sí?**  
Si todavía no tienes ese alimento, lo puedes coger del tablero de juego y colocarlo en tu lista de la compra. Si ya lo tienes, no podrás coger nada esa vez.
- **¿No?**  
¡Lástima! No puedes llevarte nada esta vez.

A continuación es el turno del siguiente jugador.

#### Final del juego

La partida acaba cuando un jugador haya conseguido reunir todos los alimentos de su lista de la compra proclamándose entonces como el ganador de la partida.





## 4. ¡A los pastos, listos, ya!

Un emocionante juego de memoria con dado para 2 – 6 jugadores a partir de los 3 años.

### Material de juego

Tablero de juego «Pradera», 16 cartas de memo con el dorso «pradera», campesino, dado de puntos

### Preparativos

Extendido el tablero de juego en el centro de la mesa. Repartid las cartas de memo sobre los pastos y colocad al campesino en una casilla cualquiera del camino. Tened preparado el dado de puntos.

### ¿Cómo se juega?

Jugáis por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza quien sepa decir más rápidamente «Verdura verde». Si no os podéis poner de acuerdo, comenzará el jugador más joven. Ahora tiene que encontrar el mayor número posible de animales en los pastos. Tira el dado de puntos y avanza el campesino en el sentido de las agujas del reloj tantas casillas como puntos muestre el dado.

Si el campesino se encuentra ahora en una casilla en la que hay dibujado un animal, tienes que intentar encontrar ese animal en los pastos. Para ello, descubre una carta de memo.

### ¿Muestra la carta de memo el mismo animal?

- **¿Sí?**  
¡Encontrado! Quédate esa carta.
- **¿No?**  
Todos intentan retener en la memoria el animal dibujado en esa carta. Después se da la vuelta de nuevo a la carta.

A continuación es el turno del siguiente jugador.

### Indicaciones importantes:

- Si el campesino va a parar a una casilla de las esquinas que no tiene dibujado ningún animal, podrás mirar para ti solo una de las cartas de memo.
- Si el campesino va a parar a un animal que ya ha sido encontrado, puedes continuar avanzando el campesino hasta la casilla del siguiente animal no encontrado.

### Final del juego

La partida acaba cuando no queden en los pastos ninguna carta de memo. Gana el jugador que tenga la pila de cartas más alta.

## 5. Pradera y establo

Un clásico juego de memoria para 2 – 6 jugadores a partir de los 3 años.

### Material de juego

16 cartas de memo con el dorso «pradera», 16 cartas de memo con el dorso «establo»

### Preparativos

Se barajan las cartas y se extienden en el centro de la mesa en el orden que queráis. Procurad que las cartas no se solapen.

### ¿Cómo se juega?

Jugáis por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza el primero que sepa decir el nombre de un animal de granja. Destaparás una carta de pradera y de establo.

#### ¿Se ven en ellas el mismo motivo (por ejemplo, 2 caballos)?

- **¿Sí?**  
¡Encontrados! Quédate esa pareja. Vuelve a destapar dos cartas más.
- **¿No?**  
Todos intentan retener en la memoria los motivos dibujados. A continuación se vuelven a poner esas cartas boca abajo. Es el turno del siguiente jugador.

### Final del juego

Cuando se hayan reunido todas las parejas, será ganador el jugador que tenga la pila de cartas más alta.

### Variante

La partida resulta más fácil si se retiran algunas parejas de animales.



## 6. MÚU MÚU

Un clásico juego de cartas para 2 – 5 jugadores a partir de los 4 años.

### Material de juego

Juego de cartas (32 cartas)

### Preparativos

Se barajan las cartas. Cada jugador recibe cinco cartas y las mantiene en su mano sin que se las vean los demás. Las cartas restantes formarán un mazo de cartas boca abajo en el centro de la mesa. Se descubre la primera carta y se coloca boca arriba al lado del mazo de cartas.

### ¿Cómo se juega?

Jugáis por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza quien más recientemente se haya puesto unas botas de goma. Si no os podéis poner de acuerdo, comenzará el jugador más joven. Ahora tiene que intentar poner una de sus cartas sobre la carta destapada en el centro de la mesa.

#### Importante:

La carta que dejáis debe cumplir una de estas dos condiciones: 1) tener el mismo color (amarillo, azul, rojo o verde) o 2) el mismo motivo (por ejemplo las botas de goma) que la carta destapada del centro de la mesa.

Si no tienes ninguna carta que reúna esas condiciones, tendrás que coger otra carta del mazo de cartas tapadas. Pero no puedes descartarte de esa carta esta vez aunque ahora cumpla una de las dos condiciones.

Cuando se agoten las cartas del mazo de cartas tapadas, se barajan las cartas destapadas y se forma un nuevo mazo con ellas.

A continuación es el turno del siguiente jugador.

#### Algunas cartas tienen un significado especial:

- **El cubo**  
Si dejas esta carta, puedes elegir color. La siguiente carta que se deje tendrá que ser de ese color.
- **La carretilla**  
Si dejas esta carta puedes descartarte al mismo tiempo de otra que reúna una de las condiciones. Pero si no tienes ninguna carta adecuada, tendrás que coger otra del mazo.
- **La horquilla**  
El jugador siguiente tiene que coger dos cartas del mazo.
- **El espantapájaros**  
El jugador siguiente se queda sin poder jugar su turno. Le toca jugar ahora al jugador que sigue a éste.

Cuando un jugador se quede con una sola carta en la mano, tendrá que exclamar en voz alta: «Múu». Si se olvida de hacerlo, tendrá que coger dos cartas del mazo como penalización.

## Final del juego

Quien se descarte de su última carta, exclamará en voz alta «Múu, Múu» y será el ganador de la partida.

### Consejo:

El juego se vuelve más fácil si se dejan de lado algunas o todas las funciones especiales. Pero si queréis, también podéis inventaros nuevas funciones especiales para determinadas cartas. ¿Qué os parecería si al salir el tractor cambiara la dirección del juego, por ejemplo, o si hubiera que imitar el mugido de una vaca cuando salga el bidón de la leche?



## 7. El cuarteto de la granja

Un clásico juego de cartas para 3 – 6 jugadores a partir de los 4 años.

### Material de juego

Juego de cartas (32 cartas)

### Preparativos

Se barajan las cartas y se reparten en igual número. Puede ocurrir que algún jugador tenga más cartas en la mano que los demás. Mirad vuestras cartas y examinad si hay cuatro cartas con el mismo motivo (por ejemplo cuatro horquillas). A eso se le llama un «cuarteto». Quien tenga un cuarteto se lo coloca delante boca arriba. Si ocurriera que alguien tuviera más de un cuarteto al inicio de la partida, se volverá a reunir y barajar las cartas para repartirlas de nuevo.

### ¿Cómo se juega?

Jugáis por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Empieza quien haya ordenado más recientemente su habitación. Si no os podéis poner de acuerdo, comenzará el jugador más joven preguntando a un compañero de juego cualquiera por un determinado motivo (por ejemplo: «¿Tienes un tractor?»).

- **¿Tiene tu compañero de juego la carta que le pides?**

Entonces éste tiene que dársela al jugador que le ha preguntado. Pero sólo debe darle una carta aunque tenga en mano varias cartas con ese mismo motivo.

El jugador que ha preguntado puede volver a preguntar al mismo o a otro compañero de juego por otro motivo.

- **¿No tiene el preguntado la carta que le pides?**

No tiene que entregar ninguna carta. En lugar de eso, debe preguntar él mismo por un motivo a un jugador cualquiera.

Cuando un jugador reúne un cuarteto en su mano, se descarta de él y se lo coloca inmediatamente delante.

### Final del juego

La partida acaba cuando se hayan reunido todos los cuartetos. Gana el jugador con el mayor número de cuartetos.

## 8. El dormilón

Un clásico juego de cartas para 3 – 6 jugadores despabilados a partir de los 4 años.

### Material de juego

Juego de cartas (32 cartas), 6 estrellas, campesino, luna

### Preparativos

Se barajan todas las cartas. A continuación, cada jugador recibe cinco cartas (si juegan tres jugadores, serán seis cartas) y las mantiene en la mano sin que se las vean los demás. Tened preparados el campesino, las estrellas y la luna. Las cartas de más se devuelven a la caja.

### ¿Cómo se juega?

Jugáis por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza quien se haya levantado más temprano hoy. Si no os podéis poner de acuerdo, comenzará el jugador más joven y cogerá al campesino para él. Será el director del juego durante esa ronda.

El director da la orden: «¡Cambio de cartas!». Ahora, y simultáneamente, cada jugador da una carta tapada al jugador que tiene a su izquierda. Cada uno coge inmediatamente la carta nueva.

Se repite esta acción tantas veces hasta que un jugador reúna tres cartas con el mismo motivo (por ejemplo, tres cubos). Ahora debe poner todas sus cartas destapadas delante de él y llevarse disimuladamente un dedo a la nariz. Los jugadores que se den cuenta también se pondrán sus cartas delante y se llevarán un dedo a la nariz.

El último jugador que tenga todavía cartas en la mano o que no se haya llevado el dedo a la nariz será el dormilón esa ronda y recibirá una estrella. Si se han repartido todas las estrellas, recibirá la luna.

Comienza una nueva ronda. Se vuelve a barajar y a repartir las cartas. Se entrega el campesino al siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj. Éste será el director del juego durante esa ronda.

### Final del juego

La partida acaba cuando se reparte la luna. Gana el jugador con el menor número de piezas de madera. En caso de empate serán varios los ganadores.

### Consejo:

Si alguna vez no quedara muy claro quién fue el último en dejar sus cartas o en llevarse el dedo a la nariz, será el director de juego quien decida.



## 9. Un día en el mercado

Un juego con un dado de colores y primeras reflexiones tácticas para 2 – 4 jugadores a partir de los 5 años.

### Material de juego

Tablero de juego «Mercado», 4 listas de la compra, 2 manzanas rojas, 2 ciruelas, 2 huevos, 2 trozos de queso, 2 hojas de lechuga, 2 zanahorias, dado de colores

### Preparativos

Extendido el tablero de juego en el centro de la mesa. Repartid los alimentos por colores en los cestos correspondientes de los puestos del mercado. Poned las listas de la compra a un lado del tablero de juego, de manera que estén a la vista de todos. Tened preparado el dado de colores.

### ¿Cómo se juega?

Jugáis por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza el primero que sepa decir tres cosas que se pueden comprar en el mercado. Si no os podéis poner de acuerdo, comenzará el jugador más joven intentando realizar el mayor número posible de compras deseadas.

Tirará el dado de colores el jugador que esté en posesión del turno.

### ¿Queda en el tablero de juego algún alimento del color que señala el dado?

- **¿Sí?**  
Coge un alimento correspondiente del tablero de juego y ponlo sobre una lista de la compra en la que figure ese alimento. Si se completara esa lista de la compra con tu jugada, te podrás quedar esa lista. Es el turno del siguiente jugador.
- **¿No?**  
¡Lástima! Te quedaste sin coger ni poner ningún alimento. Es el turno del siguiente jugador.

### Final del juego

La partida acaba cuando se han repartido todas las listas de la compra. Gana el jugador que tenga el mayor número de listas de la compra. En caso de empate serán varios los ganadores.

## 10. Carrera por la granja

Una emocionante competición con dado de colores para 2 – 4 jugadores a partir de los 5 años.

### Material de juego

Tablero de juego «La granja», 1 oveja, 1 caballo, 1 cerdo, 1 vaca, campesino, dado de colores

### Preparativos

Extended el tablero de juego en el centro de la mesa. Cada jugador coge un animal y lo coloca en la granja. Tened preparados el campesino y el dado de colores.

### ¿Cómo se juega?

Jugáis por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza quien más recientemente haya visto un conejo o un erizo. Si no os podéis poner de acuerdo, comenzará el jugador más joven.

El jugador en posesión del turno pondrá al campesino en la casilla en la que se encuentra su animal, y tirará el dado. (Al comienzo de la partida será la casilla de salida de los animales, es decir, la casa de campo).

### ¿Hay en la casilla siguiente en el sentido de las agujas del reloj una flor del color que muestra el dado?

- **¿Sí?**  
¡Vaya suerte! Debes colocar el campesino en esa casilla. Ahora puedes optar entre seguir tirando el dado o terminar tu tirada.  
Si quieres dar por concluida tu tirada, mueve tu animal a la casilla en la que está el campesino, y le das el campesino al siguiente jugador. Será el turno de este jugador y tirará el dado.
- **¿No?**  
¡Qué mala suerte! Tu animal tiene que permanecer en su sitio. Dale el campesino al siguiente jugador. Será el turno de este jugador y tirará el dado.

### Indicaciones importantes:

- Puedes tirar el dado las veces que quieras y continuar moviendo al campesino. Pero sólo puedes mover tu animal hasta la casilla en donde está el campesino cuando hayas decidido voluntariamente dar por concluida tu tirada.
- Si sacas un color en el dado del que no hay ninguna flor en la siguiente casilla del camino, tu tirada finaliza inmediatamente. Tu animal debe permanecer en la casilla en la que está.
- Las casillas grandes cuentan igual que las casillas normales y sólo se puede llegar a ellas sacando el color correspondiente en el dado.
- ¡Mirad con mucha atención! Algunas flores crecen algo escondidas.

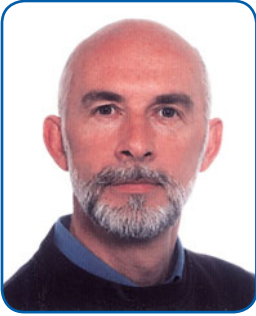
### Final del juego

La partida acaba cuando un jugador alcanza de nuevo la casa de campo con su animal. Se convierte así en el ganador de la partida.





## El ilustrador



**Roger De Klerk**, nacido en 1956 cerca de Amberes, se ha divertido desde siempre dando expresión a su fantasía realizando dibujos detallados. Durante sus estudios en una Escuela Superior de Bellas Artes en Bélgica y su posterior trabajo como dibujante de comics, descubrió su predilección por las ilustraciones para juegos y para libros.

Roger De Klerk está casado y tiene dos hijos. Trabaja como ilustrador autónomo en Amberes y le gusta recorrer la región de Flandes montado en su bicicleta de montaña.

# Il mio primo tesoretto di giochi

## La grande raccolta di giochi HABA



**Illustrazioni:** Roger De Klerk

**Redazione:** Markus Nikisch, Johannes Zirm

### Indice dei giochi

	<i>Pagina</i>
<b>1. Contadin, non t'arrabbiare!</b> Per 2 – 4 bambini a partire da 3 anni	86
<b>2. Il contadino diligente</b> Per 1 – 6 bambini a partire da 3 anni	88
<b>3. Andiamo al mercato</b> Per 2 – 4 bambini a partire da 3 anni	89
<b>4. Al pascolo, pronti via!</b> Per 2 – 6 bambini a partire da 3 anni	90
<b>5. Prato e stalla</b> Per 2 – 6 bambini a partire da 3 anni	91
<b>6. Muu, muu!</b> Per 2 – 5 bambini a partire da 4 anni	92
<b>7. Quartetto della fattoria</b> Per 3 – 6 bambini a partire da 4 anni	94
<b>8. Dormiglione</b> Per 3 – 6 bambini a partire da 4 anni	95
<b>9. Una giornata al mercato</b> Per 2 – 4 bambini a partire da 5 anni	96
<b>10. Corsa intorno alla fattoria</b> Per 2 – 4 bambini a partire da 5 anni	97



## Contenuto del gioco

3 cavalli, 3 mucche, 3 maiali, 3 pecore, 2 mele rosse, 2 prugne, 2 uova, 2 formaggini, 2 foglie d'insalata, 2 carote, contadino, dado con punteggi, dado a colori, 6 stelle, luna, istruzioni per giocare

### Tabellone „Fattoria“ e „Mercato“

Lato superiore: Fattoria



Lato inferiore: Mercato



### Tabellone „Pascolo“ e „Contadin, non t'arrabbiare!“

Lato superiore: Pascolo



Lato inferiore:  
Contadin, non t'arrabbiare!

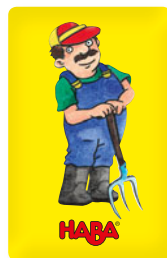


## 32 carte da gioco

Lato superiore



Lato inferiore



## 32 carte memory con lato inferiore „Pascolo” e „Stalla”

Lato superiore



Lato inferiore

pascolo



stalla



## 4 liste della spesa



## 3 dischetti della fattoria



# 1. Contadin, non t'arrabbiare!

Versione per i più piccini del classico gioco, per 2 – 4 giocatori a partire da 3 anni.

## Materiale di gioco

Tabellone „Contadin, non t'arrabbiare!“, 3 pecore, 3 cavalli, 3 maiali, 3 mucche, dado con punteggio

## Preparativi di gioco

Mettete il tabellone al centro del tavolo. Ogni giocatore prende tre animali della stessa razza e li colloca nelle corrispondenti stalle. Preparate il dado.

## Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario. Inizia chi per ultimo ha dato da mangiare ad un animale. Se non riuscite ad accordarvi inizia il bambino più piccolo.

Adesso i vostri animali dovranno fare un giro intorno al cortile per raggiungere la mangiatoia. Riconoscerete dal cibo la mangiatoia a cui dovrete condurre i vostri animali: i cavalli sono ghiotti di carote, alle mucche piace il fieno, alle pecore l'insalata e i maiali oggi vogliono mangiare delle belle mele rosse.

Il giocatore di turno tira il dado.

### Cosa c'è sul dado?

- **3 punti?**  
Che fortuna! Puoi far uscire dalla stalla uno dei tuoi animali e collocarlo sulla prima casella, oppure puoi avanzare di tre caselle in senso orario uno dei tuoi animali già sul percorso.
- **1 o 2 punti?**  
Puoi avanzare uno dei tuoi animali già sul percorso di un numero corrispondente di caselle.

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

### Importanti indicazioni:

- Se non avete animali sul percorso dovrete naturalmente farne uscire uno dalla stalla. E lo potrete fare solo se tirate un tre al dado. Ad ogni turno potete provarci fino a tre volte.
- Se avete già uno o più animali su percorso potrete tirare solo una volta e poi avanzare l'animale di un numero corrispondente di caselle.
- Quando si avanza si contano tutte le caselle, anche quelle già occupate.
- Su una casella possono sostare più animali.
- Un animale deve avanzare secondo l'esatto punteggio del dado.
- Alla casella d'arrivo si giunge con un punteggio esatto. Se non è possibile il tuo animale dovrà fermarsi.

### Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando un giocatore vince raggiungendo con i suoi tre animali la corrispondente mangiatoia.

### Variante

Quando raggiungete una casella su cui c'è già un animale di un compagno di gioco, potete "eliminarlo", vale a dire rispedirlo nella sua stalla. Questo animale dovrà iniziare daccapo la sua marcia verso la mangiatoia.



## 2. Il contadino diligente

Un gioco cooperativo con dado a colori per 1 – 6 giocatori a partire da 3 anni.

### Materiale di gioco

Tabellone „Fattoria“, 3 dischetti fattoria, 6 stelle, luna, contadino, dado a colori

### Preparativi di gioco

Mettete il tabellone al centro del tavolo e il contadino sulla fattoria. Preparate le stelle, i dischetti fattoria, la luna e il dado a colori.

### Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario. Inizia chi per ultimo ha raccolto della frutta. Se non riuscite ad accordarvi inizia il bambino più piccolo.

Aiutate tutti insieme il contadino a svolgere il suo lavoro quotidiano: dar da mangiare agli animali, raccogliere la frutta e mietere il grano. Quando è il tuo turno, tiri il dado a colori e guardi dove si trova il contadino.

#### Sulla casella che segue in senso orario c'è un fiore del colore uscito al dado?

- **Si?**

Magnifico! Puoi avanzare il contadino sulla seguente casella.

- **No?**

Che sfortuna! Il contadino è stanco e deve riposarsi. Il tempo passa: metti una stella nello spazio del cielo al centro del tabellone.

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

#### Importanti indicazioni:

- Le grandi caselle rotonde agli angoli del tabellone contano come normali caselle e vi si può accedere solo con il corrispondente colore del dado.
- Osserva con attenzione! Alcuni fiori crescono nascosti.
- Quando uscite da una casella grande la coprite con il corrispondente dischetto fattoria segnalando in tal modo che il lavoro è stato fatto!
- Quando non ci sono più stelle disponibili, al centro del tabellone mettete la luna.

### Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando sono stati eseguiti tutti i lavori e il contadino ha raggiunto di nuovo casa sua prima del sorgere della luna. I diligenti aiutanti hanno vinto tutti insieme

Però se la luna sorge prima che il contadino sia arrivato a casa, significa che non siete riusciti a terminare tutti i lavori e dunque avrete perso tutti insieme. Provateci ancora! La fortuna vien provando!

### 3. Andiamo al mercato

Un primo gioco della spesa con dado a colori per 2 – 4 giocatori a partire da 3 anni.

#### Materiale di gioco

Tabellone „Mercato“, 4 liste della spesa, 2 mele rosse, 2 prugne, 2 uova, 2 formaggi, 2 foglie di insalata, 2 carote, dado a colori

#### Preparativi di gioco

Mettete il tabellone al centro del tavolo. Distribuite gli alimenti secondo colore nelle ceste delle bancarelle del mercato. Ogni giocatore riceve una lista della spesa. Preparate il dado a colori.

#### Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario. Inizia chi per ultimo è stato al mercato. Se non riuscite ad accordarvi inizia il bambino più piccolo e cerca di comprare al mercato tutti gli alimenti della sua lista della spesa.

Chi è di turno tira il dado a colori.

#### Il dado mostra il colore di un alimento della tua lista della spesa?

- **Si?**  
Se non hai ancora questo alimento puoi prenderlo dal tabellone e metterlo sulla tua lista della spesa. Se lo hai già raccolto non potrai prendere nulla.
- **No?**  
Peccato. Non potrai prendere nulla.

Il turno passa poi al giocatore seguente.

#### Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando un giocatore ha raccolto tutti gli alimenti sulla sua lista della spesa, vincendo così la partita.





## 4. Al pascolo, pronti via!

Un appassionante memory ai dadi per 2-6 bambini a partire da 3 anni.

### Materiale di gioco

Tabellone „Pascolo“, 16 carte memory con lato inferiore “Prato”, contadino, dado con punteggio

### Preparativi di gioco

Mettete il tabellone al centro del tavolo. Distribuite le 16 carte memory sul pascolo e collocate il contadino su una casella a piacere. Preparate il dado.

### Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario. Inizia che sa dire più velocemente tre volte di seguito „verde erba verde“. Se non riuscite ad accordarvi inizia il bambino più piccolo che dovrà trovare il maggior numero di animali al pascolo.

Tira il dado ed avanza il contadino in senso orario di un numero di caselle corrispondente al punteggio.

Se il contadino si trova su una casella con la figura di un animale, dovrai trovare questo animale sul pascolo. Scopri quindi una carta memory.

#### Sulla carta c'è lo stesso animale?

- **Si?**  
Perfetto! Prenditi la carta.
- **No?**  
Tutti cercano di memorizzare l'animale della carta. Si copre poi di nuovo la carta.

Il turno passa poi al seguente giocatore.

#### Importanti indicazioni:

- Se il contadino arriva su una casella d'angolo senza animale, potrai sbirciare di nascosto una carta memory.
- Se il contadino arriva su un animale che è già stato trovato, potrai avanzare il contadino fino all'animale che non è ancora stato scoperto.

### Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando sul pascolo non ci sono più carte. Vince il giocatore che ha il mucchio di carte più alto.

## 5. Prato e stalla

Un classico gioco di memoria per 2 – 6 giocatori a partire da 3 anni.

### Materiale di gioco

16 carte memory con lato inferiore „Prato“, 16 carte memory con lato inferiore „Stalla“

### Preparativi di gioco

Mescolate le carte e distribuitele a piacere al centro del tavolo facendo attenzione che non si sovrappongano.

### Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario. Inizia chi per primo dice il nome di un animale della fattoria. Scopri una carta-prato e una carta-stalla.

#### Le carte presentano due motivi uguali (ad es. 2 cavalli)?

- **Si?**  
Perfetto! Prenditi la coppia. Puoi scoprire ancora due carte.
- **No?**  
Tutti cercano di memorizzare il motivo. Poi si coprono di nuovo le carte. Il turno passa al giocatore seguente.

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

### Conclusione del gioco

Quando si sono trovate tutte le coppie, vincerà chi ha il mucchio di carte più alto.

### Variante

Il gioco è più semplice se si eliminano alcune coppie di animali.



## 6. Muu, Muu!

Un classico gioco di carte per 2 – 5 giocatori a partire da 4 anni.

### Materiale di gioco

Mazzo di carte (32 carte)

### Preparativi di gioco

Si mescolano le carte, ogni giocatore riceve 5 carte che terrà nascoste in mano. Le rimanenti carte formeranno un mazzo coperto al centro del tavolo. Si scopre la prima carta del mazzo e la si mette scoperta accanto al mazzo.

### Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario. Inizia chi per ultimo ha indossato degli stivali di gomma. Se non riuscite ad accordarvi inizia il bambino più piccolo che cercherà di scartare una delle sue carte sulla carta scoperta al centro del tavolo.

#### Importante:

La carta da scartare deve avere lo stesso colore (giallo, blu, rosso o verde) oppure lo stesso motivo (ad es. stivali di gomma) della carta scoperta al centro del tavolo.

Se non hai una carta adatta dovrai pescarne una dal mazzo coperto. Non potrai giocarla subito anche nel caso colore e motivo corrispondono alla carta scoperta.

Se le carte del mazzo coperto sono finite, si forma un nuovo mazzo coperto mescolando le carte scoperte, mantenendo sempre scoperta la prima carta del mazzo.

Il turno passa poi al giocatore seguente.

#### Alcune carte hanno un significato particolare:

- **Il secchio**

Se scarti questa carta puoi scegliere un colore. La seguente carta che si scarta dovrà avere questo colore.

- **La carriola**

Se la scarti potrai scartare ancora una seconda carta. Se non hai la carta adatta dovrai pescarne una dal mazzo.

- **Il forcone**

Il giocatore che segue dovrà pescare due carte dal mazzo.

- **Lo spaventapasseri**

Il giocatore che segue salta il turno. Ora gioca il bambino successivo.

Quando un giocatore ha un'unica carta in mano, esclama: „Muu!“. Se si dimentica deve pescare per punizione due carte dal mazzo coperto.

## Conclusione del gioco

Chi riesce a scartare l'ultima carta esclama: "Muu, Muu!" ed ha vinto.

### Consiglio:

Il gioco si semplifica se si tralasciano alcune se non tutte le funzioni speciali.

Se volete potete inventarvi invece ancora nuove funzioni speciali. Ad esempio: invertire il giro con il trattore oppure imitare la mucca quando c'è il bricco del latte.



## 7. Quartetto della fattoria

Un classico gioco di carte per 3 – 6 giocatori a partire da 4 anni.

### Materiale di gioco

Mazzo di carte (32 carte)

### Preparativi di gioco

Si mescolano e distribuiscono tutte le carte. Può accadere che alcuni giocatori abbiano in mano più carte degli altri. Guardate attentamente le vostre carte e controllate se avete 4 carte con lo stesso motivo (ad es. forconi). Si chiama "quartetto". Chi ha un quartetto lo mette scoperto davanti a sé sul tavolo. Se all'inizio del gioco un bambino dovesse avere più di un quartetto, si raccolgono le carte, le si mescolano e distribuiscono di nuovo.

### Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario. Inizia chi per ultimo ha messo in ordine la sua stanza. Se non riuscite ad accordarvi inizia il bambino più piccolo e chiede ad uno dei suoi compagni di gioco una carta con un motivo particolare (ad esempio: "Hai un trattore?").

- **Il giocatore ha la carta richiesta?**  
Allora dovrà darla al giocatore. Deve dare solo una carta anche se ha in mano più carte con questo motivo.  
Il giocatore che ha fatto la richiesta può continuare a chiedere altre carte allo stesso giocatore o ad un altro.
- **Il giocatore non ha la carta richiesta?**  
Non dovrà dare nessuna carta. Potrà invece chiedere una carta ad un altro giocatore a scelta.

Non appena il giocatore ha un quartetto in mano lo scarta davanti a sé.

### Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando tutti i quartetti sono stati scartati. Vince chi ha più quartetti.

## 8. Dormiglione

Un gioco di carte per 3 – 6 vispi bambini a partire da 4 anni.

### Materiale di gioco

Mazzo di carte (32 carte), 6 stelle, contadino, luna

### Preparativi di gioco

Si mescolano tutte le carte. Ogni giocatore riceve 5 carte (se i giocatori sono 3 rice-veranno 6 carte) e le prende in mano coperte. Preparate le stelle, il contadino e la luna. Le carte che avanzano ritornano nella scatola.

### Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario. Inizia il più mattiniero. Se non riuscite ad accordarvi inizia il bambino più piccolo e prende il contadino. E' il capogioco durante questo giro.

Il capogioco ordina „Scambiare le carte!“ e tutti i giocatori contemporaneamente passano una carta coperta al vicino alla loro sinistra. Ognuno prende subito la carta in mano.

Il passaggio si ripete finchè un giocatore ha in mano tre carte con lo stesso motivo (ad es. tre secchi). Adesso scarta tutte le sue carte davanti a sé e si tocca il naso con un dito senza farsi notare. I compagni di gioco che lo hanno notato faranno esattamente lo stesso.

L'ultimo che ha ancora le carte in mano e non si è toccato il naso è il dormiglione di questo giro. Riceve una stella. Se non ci sono più stelle, riceve la luna.

Inizia un nuovo giro. Si mescolano e distribuiscono di nuovo le carte. Il contadino passa al seguente giocatore in senso orario che sarà il capogioco di questo giro.

### Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando anche a luna è stata distribuita. Vince chi ha meno pezzi in legno. In caso di parità ci saranno più vincitori.

#### Consiglio:

Se non risultasse chiaro chi ha scartato per ultimo le carte, deciderà il capogioco.



## 9. Una giornata al mercato

Un gioco con dado colorato con prime riflessioni tattiche per 2 – 4 bambini a partire da 5 anni.

### Materiale di gioco

Tabellone „Mercato“, 4 liste della spesa, 2 mele rosse, 2 prugne, 2 uova, 2 formaggini, 2 foglie d'insalata, 2 carote, dado a colori

### Preparativi di gioco

Mettete il tabellone al centro del tavolo. Distribuite gli alimenti secondo il colore nelle ceste davanti alle bancarelle del mercato. Mettete le liste della spesa visibili per tutti accanto al tabellone e preparate il dado a colori.

### Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario. Inizia chi per primo nomina tre cose che si possono comprare al mercato. Se non riuscite ad accordarvi inizia il bambino più piccolo che cerca di esaudire il maggior numero di desiderata di acquisto.

Chi è di turno tira il dado.

#### **Ci sono sul tabellone ancora degli alimenti del colore uscito al dado?**

- **Si?**  
Prendi un alimento corrispondente dal tabellone e mettilo su una lista della spesa su cui è raffigurato questo alimento. Quando una lista è completa puoi prendertela. Il turno passa al seguente giocatore.
- **No?**  
Peccato. Non puoi prendere alimenti. Il turno passa al giocatore seguente.

### Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando le liste della spesa sono distribuite. Vince chi ha più liste della spesa. In caso di parità ci saranno più vincitori.

## 10. Corsa intorno alla fattoria

Una appassionante gara con dado a colori per 2 – 4 bambini a partire da 5 anni.

### Materiale di gioco

Tabellone „La fattoria“, pecora, cavallo, maiale, mucca, contadino, dado a colori

### Preparativi di gioco

Mettete il tabellone al centro del tavolo. Ogni giocatore prende un animale e lo mette sulla fattoria. Preparate il contadino e il dado a colori.

### Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario. Inizia chi per ultimo ha visto una lepre o un riccio. Se non riuscite ad accordarvi inizia il giocatore più piccolo.

Il giocatore di turno mette il contadino sulla casella dove c'è il suo animale e tira il dado.

(All'inizio del gioco è la casella di partenza degli animali, la fattoria).

#### Nella casella che segue in senso orario c'è un fiore del colore uscito al dado?

- **Si?**  
Perfetto! Puoi collocare il contadino su questa casella. Adesso puoi continuare a tirare il dado o concludere il tuo turno; in quest'ultimo caso avanzi il tuo animale sulla casella dove c'è il contadino e dai il contadino al seguente giocatore che tira il dado.
- **No?**  
Che sfortuna! Il tuo animale non si muove. Dai il contadino al giocatore seguente che tira il dado.

#### Importanti indicazioni:

- Puoi tirare il dado quante volte vuoi e consegnare il contadino ad un altro giocatore. Puoi però avanzare il tuo animale sulla casella del contadino solo quando rinunci volontariamente a continuare a tirare il dado.
- Se al dado esce un colore e non c'è nessun fiore di questo colore sulla successiva casella, il tuo turno finisce immediatamente. Il tuo animale si ferma dove si trova.
- Le caselle grandi valgono come caselle normali e vi si accede solo con il colore adatto del dado.
- Guarda per benino! Alcuni fiori crescono nascosti.

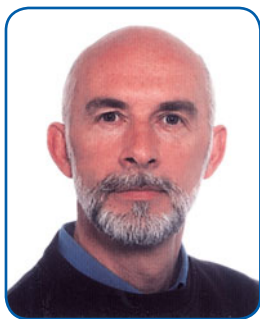
### Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando un giocatore arriva con il suo animale di nuovo alla fattoria vincendo così il gioco.





## L'illustratore



**Roger De Klerck**, nato nel 1956 vicino ad Anversa, ha sempre espresso la sua vivace fantasia attraverso disegni dettagliati. Durante i suoi studi presso una Accademia d'Arte in Belgio e il successivo lavoro come disegnatore di fumetti, De Klerck ha scoperto la sua passione per le illustrazioni di libri e giochi. Roger De Klerck è sposato ed ha due figli. Lavora come illustratore free lance ad Anversa e si dedica a percorrere le Fiandre in mountainbike.

# Erfinder für Kinder

*Inventive Playthings for Inquisitive Minds*

*Créateur pour enfants joueurs · Uitvindens voor kinderen*

*Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini*



Baby & Kleinkind

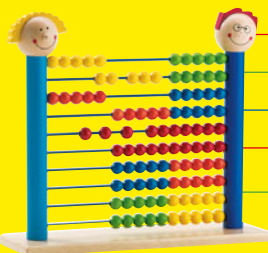
Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Geschenke

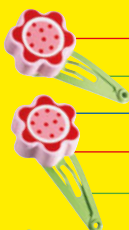
Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali



Kinderschmuck

Children's jewelry

Bijoux d'enfants

Kindersieraden

Joyería infantil

Bigiotteria per bambini



Kinderzimmer


Children's room


Chambre d'enfant


Kinderkamers


Decoración habitación


Camera dei bambini


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

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

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

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

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

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

**HABA**<sup>®</sup>

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

Art. Nr.: 4278

1/10

TL 76900