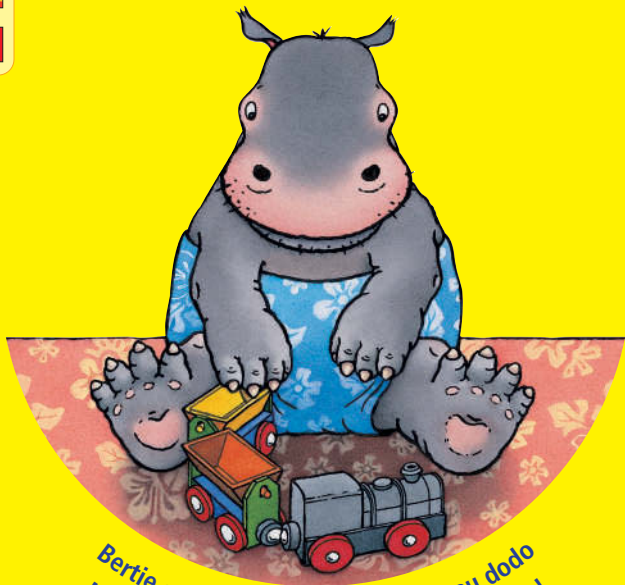


Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



# Ab ins Bett, Nils!

<sup>4341</sup>

Bertie at Bedtime • Tino n'ira pas au dodo  
Niels wil nog niet slapen! • Nils, ja la cama!  
Buona notte, Nilo!

Copyright **HABA**<sup>®</sup> - Spiele Bad Rodach 2008

# Ab ins Bett, Nils!

Ein Farbspiel und ein Memospiel  
für 2 - 4 aufgeweckte Kinder von 3 - 6 Jahren.

**Spielidee:** Markus Nikisch  
**Illustration:** Marcus Pfister  
**Spieldauer:** je Spiel ca. 10 Minuten

Der Tag ist schon fast vorüber. Für kleine Nilpferde heißt es jetzt:  
Ab ins Bett!  
Doch Nils möchte auf gar keinen Fall schlafen gehen. Immer fällt  
dem kleinen Hippo etwas Neues ein, was er unternehmen möchte.

## Spielinhalt

- 1 Spielplan
- 1 Nils
- 1 Bett
- 9 Karten
- 1 Würfel
- 1 Spielanleitung





## **Spielidee 1: Ab ins Bett, Nils! - Das Farbspiel**

Nils möchte noch soviel tun bevor er ins Bett geht. Was er gerne machen würde, seht ihr auf den neun Karten. Helft Nils beim Einsammeln der Karten. Wer am Ende den höchsten Kartenstapel vor sich liegen hat, gewinnt das Spiel.

### **Spielvorbereitung**

Legt den Spielplan in die Tischmitte. Das Bett kommt in die Mitte des Spielplans. Auf dem Spielplan seht ihr neun Felder. Zu jedem Feld gibt es eine passende Karte. Legt die neun Karten offen auf die jeweils passenden Felder des Spielplans. Stellt Nils auf eine beliebige Karte. Haltet den Würfel bereit.

### **Spielablauf**

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Das Kind, das heute am längsten geschlafen hat, darf beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt das jüngste Kind und würfelt.

## Was ist auf dem Würfel zu sehen?

- **Das Bett?**

Papa Hippo bringt Nils ins Bett.  
Sage laut: „Ab ins Bett, Nils!“ und stecke Nils in sein Bett in der Spielplanmitte.  
Ist Nils bereits im Bett, bleibt er dort liegen.



- **Ein roter, gelber oder blauer Punkt?**

Du darfst Nils im Uhrzeigersinn auf das nächste Feld mit farblich passendem Rand stellen. Ist Nils im Bett, darfst du ihn herausholen und auf ein beliebiges der drei farblich passenden Felder stellen.  
Sage laut, was du auf der Karte siehst, auf der Nils jetzt steht. Dann darfst du die Karte nehmen und vor dich legen.  
Liegt auf diesem Feld keine Karte mehr, kannst du leider auch keine Karte nehmen.

- **Nils?**

So ein Glück! Du darfst Nils auf ein beliebiges Feld mit einer Karte stellen.  
Sage laut, was du auf der Karte siehst, auf der Nils jetzt steht. Dann darfst du die Karte nehmen und vor dich legen.



Anschließend ist das nächste Kind mit Würfeln an der Reihe.

## Spielende

Das Spiel endet, sobald keine Karte mehr auf dem Spielplan liegt. Jetzt stapeln alle Kinder ihre Karten. Das Kind mit dem höchsten Stapel gewinnt. Bei Gleichstand gewinnen diese Kinder gemeinsam.



## **Spielidee 2: Ab ins Bett Nils! - Das Memospiel**

Um Nils zu helfen braucht ihr dieses Mal nicht nur Glück, sondern auch ein gutes Gedächtnis. Wer am Ende die meisten Karten gefunden hat, gewinnt!

### **Spielvorbereitung**

Legt den Spielplan in die Tischmitte. Das Bett kommt in die Mitte des Spielplans. Mischt die neun Karten und legt sie verdeckt um den Spielplan herum. Stellt Nils auf ein beliebiges Feld des Spielplans. Haltet den Würfel bereit.

### **Spielablauf**

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Das Kind, das am längsten gähnen kann, beginnt. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt das älteste Kind und würfelt.

## Was ist auf dem Würfel zu sehen?

- **Das Bett?**

Papa Hippo bringt Nils ins Bett.  
Sage laut: „Ab ins Bett, Nils!“ und stecke Nils in sein Bett in der Spielplanmitte.  
Ist Nils bereits im Bett, bleibt er dort liegen.



- **Ein roter, gelber oder blauer Punkt?**

Du darfst Nils im Uhrzeigersinn auf das nächste Feld mit farblich passendem Rand stellen. Liegt Nils im Bett, darfst du ihn herausholen und auf ein beliebiges der drei farblich passenden Felder stellen.

Jetzt sollst du die Karte finden, auf der du das Gleiche siehst wie auf dem Feld, auf dem Nils jetzt steht. Decke dazu eine der Karten neben dem Spielplan auf.

Hast du die richtige Karte gefunden, darfst du sie nehmen und offen vor dich legen.

War es nicht die richtige Karte, drehst du sie wieder um.

- **Nils?**

So ein Glück! Du darfst Nils auf ein beliebiges Feld stellen. Danach versuchst du die passende Karte aufzudecken.



Anschließend ist das nächste Kind mit Würfeln an der Reihe.

## Spielende

Das Spiel endet, sobald keine Karte mehr neben dem Spielplan liegt. Jetzt stapeln alle Kinder ihre Karten. Das Kind mit dem höchsten Stapel gewinnt. Bei Gleichstand gewinnen diese Kinder gemeinsam.

## Der Autor:



**Markus Nikisch** wurde 1973 in Ludwigsburg (Deutschland) als fünftes von sechs Kindern geboren. Unter seinen fünf Schwestern ließ sich immer eine finden, die mit ihm spielte. Den Spaß am Spielen hat er nie verloren und so entschloss er sich nach seinem Religions- und Sozialpädagogikstudium nach Bayern zu ziehen, um bei HABA als Spieleredakteur zu arbeiten. Dort lebt er mit seiner Frau Katja und seinem Sohn Joel und hat bisher mehr als 50 Spiele erfunden.

*Dieses Spiel widme ich meinem Sohn Joel, der wie Nils auch oft keine Lust hat, ins Bett zu gehen!*

## Der Illustrator:

**Marcus Pfister** wurde 1960 in Bern (Schweiz) geboren und arbeitete als Grafiker in einer Werbeagentur, bevor er sich 1984 als Künstler und Bilderbuchillustrator selbständig machte. Der ganz große Durchbruch gelang ihm 1992, als er mit dem *Regenbogenfisch* weltweit die Bestseller-Listen eroberte. *Ab ins Bett, Nils!* ist nach *Charlie im Zoo* das zweite Spiel, das bei HABA zu einem seiner Bilderbücher aus dem NordSüd-Verlag erschienen ist.

Habermas game nr. 4341

# Bertie at Bedtime

A color and memory game for 2 - 4 chipper players ages 3 - 6.

ENGLISH

**Author:** Markus Nikisch  
**Illustrations:** Marcus Pfister  
**Length of the game:** approx. 10 minutes each game

It's almost evening, and for little hippos, that means it is bedtime! But Bertie really does not want to go to bed just yet. He constantly thinks of something else he wants to do.

## Contents

- 1 game board
- 1 Bertie play figure
- 1 bed
- 9 cards
- 1 die
- Set of game instructions





## Game idea 1:

### It's bedtime, Bertie! - The color game

Bertie would like to do so many things before going to bed. The nine cards depict what he would like to do. Please help Bertie to collect them. Whoever has the tallest pile at the end of the game is the winner.



ENGLISH

### Preparation of the Game

Place the game board in the center of the table. Put the bed in the middle of the game board. The game board shows nine squares. There is a matching card for each square. Distribute the nine cards face-up on their corresponding squares and place Bertie on any card. Get the die ready.

### How to Play

Play in a clockwise direction. The child who has slept in for the longest time today may start. If you can not agree, the youngest player starts and rolls the die.

## On the die appears:

- **The bed:**

Daddy brings Bertie to bed.  
Say clearly: "It's bedtime, Bertie!"  
and slide Bertie into his bed. If Bertie  
is already there, he stays there.



- **A red, yellow or blue dot:**

Move Bertie in a clockwise direction to the next square with  
a border of that color. If Bertie is in bed, take him off and  
place him on any of the three squares with a border of the  
color on the die.

Then announce what you see on the card Bertie is on. Take  
the card and place it in front of you. If there is no card on  
that square, you can't take one.

- **Bertie?**

Lucky you! You can move Bertie to any  
square with a card on it.

Announce what you see there and then take  
the card and place it in front of you.



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

## End of the Game

The game ends as soon as there are no cards left on the game  
board. All players pile up their cards. The player with the tallest  
pile wins the game. In case of a draw there are various winners.

## Game idea 2:

### It's bedtime, Bertie! - The memory game

In order to help Bertie this time, apart from luck, you also need good memory skills. Whoever has found the most cards at the end, wins the game.



ENGLISH

#### Preparation of the Game

Place the game board in the center of the table. The bed is placed in the middle of the game board. Shuffle the nine cards and distribute them face-down around the game board. Place Bertie on any square of the game board. Get the die ready.

#### How to Play

Play in a clockwise direction. The player who can yawn the longest, starts. If you can not agree, the oldest player starts and rolls the die.

## What appears on the die?

- **The bed:**

Daddy Hippo is bringing Bertie to bed. Announce: "It's bedtime, Bertie" and slip Bertie into his bed in the center of the game board. If Bertie is already there, he stays there.



- **A red, yellow or blue dot:**

Moving in a clockwise direction, place Bertie on the next square with a border of the same color as the dot on the die. If Bertie is in his bed, take him off and place him on any of the three squares with a border of that color.

Now you have to find the card showing the same illustration as depicted on the square Bertie is on. Uncover one of the cards next to the game board.

If it is the matching card you can take it and place it face-up in front of you. If not, you just turn it over again.

- **Bertie:**

Lucky you! You can place Bertie on any square. Then try to uncover the matching card.



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

## End of the Game

The game ends as soon as no cards are left next to the game board. All the players pile up their cards. Whoever has the tallest pile, wins the game. In case of a draw, those players win together.

## The author:



**Markus Nikisch** was born in 1973 in Ludwigsburg (Germany) as the fifth of six children. Among his five sisters he would always find one that was willing to play with him.

He never lost pleasure in playing games. For that reason, once he had finished his social education and theology studies, he decided to move to Bavaria and start working with the HABA editorial staff for games. He lives there with his wife Katja and son Joel and has invented more than 50 games up to date.

*I dedicate this game to my son Joel who often, just like Bertie, doesn't fancy going to sleep.*

## The illustrator: Marcus Pfister

**Marcus Pfister** was born in 1960 in Bern (Switzerland) and was employed as graphic designer in a publicity agency before starting in 1984 to work independently as an artist and picture book illustrator. He had his real big break through in 1992 when his picture book *Rainbow fish* was top of the bestsellers list internationally. Followed by *Charly at the Zoo*, *Bertie at Bedtime* is now the second game published by HABA which is based on a picture book of the NordSüd publisher.

Jeu Habermaaß n° 4341

## Tino n'ira pas au dodo

Un jeu de couleurs et un jeu de mémoire  
pour 2 à 4 enfants bien éveillés de 3 à 6 ans.

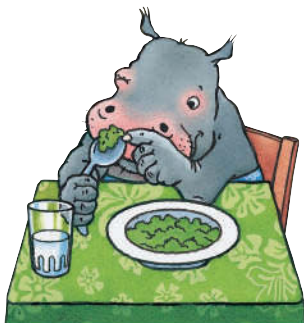
**Idée :** Markus Nikisch  
**Illustration :** Marcus Pfister  
**Durée de la partie :** env. 10 minutes par jeu

FRANÇAIS

La journée est presque terminée. Pour les petits hippopotames, c'est l'heure d'aller au lit !  
Mais Tino ne veut pas du tout en entendre parler. Il n'arrête pas d'avoir de nouvelles idées pour jouer et ne pas aller au lit.

### Contenu du jeu

- 1 plateau de jeu  
Tino
- 1 lit
- 9 cartes
- 1 dé
- 1 règle du jeu



## Idée de jeu n° 1 :

### Tino n'ira pas au dodo ! - Le jeu de couleurs

Tino aimerait faire encore plein de choses avant d'aller au lit. Les neuf cartes indiquent ce qu'il aimerait bien faire. Aidez Tino à récupérer les cartes. A la fin de la partie, celui qui aura la plus grande pile de cartes sera le gagnant.

### Préparatifs

Poser le plateau de jeu au milieu de la table. Mettre le lit au milieu du plateau de jeu. Sur le plateau de jeu, il y a neuf cases. Pour chaque case, il y a une carte correspondante. Poser les neuf cartes face visible sur les cases correspondantes. Mettre Tino sur n'importe quelle carte. Préparer le dé.

FRANÇAIS

### Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui aura dormi le plus longtemps aujourd'hui a le droit de commencer. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence en lançant le dé.

## Sur quelle face est tombé le dé ?

- **Le lit ?**

Papa Hippo met Tino au lit.

Dis tout haut : « Au lit, Tino ! » et mets Tino dans le lit posé au milieu du plateau de jeu.

Si Tino est déjà au lit, il y reste.



- **Un point rouge, jaune ou bleu ?**

Tu avances Tino dans le sens des aiguilles d'une montre et le poses sur la prochaine case dont le bord est de la couleur correspondante. Si Tino est dans le lit, tu le sors et le poses sur n'importe quelle case parmi les trois de la couleur correspondante.

Dis tout haut ce qu'il y a sur la carte sur laquelle se trouve Tino. Ensuite, tu prends la carte et la poses devant toi. S'il n'y a plus de carte sur cette case, tu n'en prends pas.

- **Tino ?**

Quelle chance ! Tu poses Tino sur n'importe quelle case recouverte par une carte.

Dis tout haut ce qu'il y a sur la carte sur laquelle se trouve Tino. Ensuite, tu prends la carte et la poses devant toi.



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

## Fin de la partie

La partie est terminée dès qu'il n'y a plus de cartes sur le plateau de jeu. Les joueurs empilent alors leurs cartes. Celui qui aura la plus grande pile gagne la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.





## **Idée de jeu n° 2 :**

### **Tino n'ira pas au dodo ! - Le jeu de mémoire**

Pour aider Tino, il faut cette fois avoir de la chance mais aussi une bonne mémoire. A la fin de la partie, celui qui aura trouvé le plus grand nombre de cartes sera le gagnant.

#### **Préparatifs**

Poser le plateau de jeu au milieu de la table. Mettre le lit au milieu du plateau de jeu. Mélanger les neuf cartes et les poser autour du plateau de jeu, faces cachées. Mettre Tino sur n'importe quelle case du plateau de jeu. Préparer le dé.

FRANÇAIS

#### **Déroulement de la partie**

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur qui baillera le plus longtemps a le droit de commencer.

Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus âgé qui commence en lançant le dé.

## Sur quelle face est tombé le dé ?

- **Le lit ?**

Papa Hippo met Tino au lit.

Dis tout haut : « Au lit, Tino ! » et mets Tino dans le lit posé au milieu du plateau de jeu.

Si Tino est déjà au lit, il y reste.



- **Un point rouge, jaune ou bleu ?**

Tu avances Tino dans le sens des aiguilles d'une montre et le poses sur la prochaine case dont le bord est de la couleur correspondante. Si Tino est dans le lit, tu le sors et le poses sur n'importe quelle case parmi les trois de la couleur correspondante.

Maintenant, tu dois trouver la carte qui a le même motif que la case sur laquelle se trouve Tino. Pour cela, retourne une des cartes posées à côté du plateau de jeu.

Si tu as trouvé la bonne carte, tu la prends et la poses devant toi, face visible.

Si ce n'était pas la bonne carte, tu la retournes.

- **Tino ?**

Quelle chance ! Tu poses Tino sur n'importe quelle case. Ensuite, tu essayes de retourner la carte correspondante.



Après cela, c'est au tour du joueur suivant de lancer le dé.

## Fin de la partie

La partie est terminée dès qu'il n'y a plus de cartes à côté du plateau de jeu. Tous les joueurs empilent leurs cartes. Le gagnant est celui qui aura la plus grande pile. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

## L'auteur:



**Markus Nikisch** est né en 1973 à Ludwigsburg (Allemagne), avant-dernier d'une famille de six enfants. Entouré de cinq sœurs, il y en avait toujours une qui voulait bien jouer avec lui. Il n'a jamais perdu le plaisir de jouer et, après des études en pédagogie sociale et religieuse, il prit la décision de partir en Bavière pour travailler chez HABA en tant que rédacteur de jeux. Il y vit avec sa femme Katja et son fils Joël et a jusqu'à présent inventé plus de 50 jeux.

*Je dédie ce jeu à mon fils Joël. Comme Tino, il lui arrive souvent de ne pas avoir envie d'aller au lit !*

FRANÇAIS

## L'illustrateur :

**Marcus Pfister** est né en 1960 à Berne (Suisse) et a travaillé en tant que graphiste dans une agence de publicité avant de se mettre à son compte en 1984 en tant qu'artiste et illustrateur de livres d'images. Il est devenu célèbre en 1992 avec son livre *Arc-en-ciel : le plus beau poisson des océans* qui était en tête de liste des bestsellers dans le monde entier. *Tino n'ira pas au dodo* est, après *Charlie au zoo*, le deuxième jeu qui est paru chez HABA d'après un de ses livres d'images des éditions NordSüd.

Habermaspiel Nr. 4341

# Niels wil nog niet slapen!

Een kleurenspeel en een geheugenspeel  
voor 2 - 4 wakkere kinderen van 3 - 6 jaar.

**Spelidee:** Markus Nikisch  
**Illustraties:** Marcus Pfister  
**Speelduur:** ieder spel ca. 10 minuten

De dag is al bijna voorbij. Voor kleine nijlpaarden geldt nu:  
hup naar bed!  
Maar Niels wil allesbehalve slapen. Steeds bedenkt het nijlpaardje  
iets wat hij nu weer per se moet gaan doen.

## Spelinhoud

- 1 speelbord  
Niels
- 1 bed
- 9 kaarten
- 1 dobbelsteen  
spelregels



## Spelidee 1:

### Hup naar bed, Niels! - Het kleurenspeel

Niels zou het liefst nog van alles ondernemen voordat hij naar bed gaat. Wat hij graag nog wil doen, kan je op de negen kaarten zien. Help Niels met het verzamelen van de kaarten. Wie aan het eind de hoogste stapel kaarten heeft, wint het spel.

### Spelvoorbereiding

Leg het speelbord in het midden van de tafel. Het bed komt in het midden van het speelbord. Op het speelbord zijn negen velden te zien. Bij ieder veld hoort een bepaalde kaart. Leg de negen kaarten open op de bijpassende velden van het speelbord en zet Niels op een willekeurige kaart. Leg de dobbelsteen klaar.

### Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Het kind dat het langst heeft geslapen, mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint het jongste kind en gooit met de dobbelsteen.

## Wat is er op de dobbelsteen te zien?

- **Het bed?**

Papa nijlpaard brengt Niels naar bed.  
Zeg hardop: „Hup naar bed, Niels!“ en steek Niels in zijn bed in het midden van het speelbord. Als Niels al in bed ligt, blijft hij daar liggen.



- **Een rode, gele of blauwe stip?**

Je mag Niels kloksgewijs op het eerstvolgende veld met de bijpassend gekleurde rand zetten. Als Niels in bed ligt, mag je hem eruit halen en naar keuze op één van de drie velden met de bijpassend gekleurde rand zetten.  
Zeg hardop wat er staat afgebeeld op de kaart waar Niels staat. Daarna mag je de kaart pakken en voor je leggen. Licht op dit veld geen kaart meer, dan kan je helaas ook geen kaart pakken.

- **Niels?**

Wat een bof! Je mag Niels op een veld met een kaart naar keuze zetten.  
Zeg hardop wat je op de kaart ziet waar Niels op staat. Daarna mag je de kaart pakken en voor je leggen.



Vervolgens is het volgende kind aan de beurt om te gooien.

## Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra er geen enkele kaart meer op het speelbord ligt. Nu leggen alle kinderen hun kaarten op een stapel. Het kind met de hoogste stapel wint. Bij gelijkspel winnen deze kinderen gezamenlijk.

## Spelidee 2:

### Hup naar bed, Niels! - Het geheugenspel

Om Niels te helpen, hebben jullie dit keer niet alleen geluk maar ook een goed geheugen nodig. Wie aan het eind de meeste kaarten heeft gevonden, wint!

### Spelvoorbereiding

Leg het speelbord in het midden van de tafel. Het bed komt in het midden van het speelbord. Schud de negen kaarten en leg ze verdekt rondom het speelbord. Zet Niels op een veld naar keuze van het speelbord. Leg de dobbelsteen klaar.

### Spelverloop

Er wordt klokgewijs om de beurt gespeeld. Het kind dat het langst kan gapen, mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint het oudste kind en gooit met de dobbelsteen.

## Wat is er op de dobbelsteen te zien?

- **Het bed?**

Papa nijlpaard brengt Niels naar bed. Zeg hardop: „Hup naar bed, Niels!“ en steek Niels in zijn bed in het midden van het speelbord. Als Niels al in bed ligt, blijft hij daar liggen.



- **Een rode, gele of blauwe stip?**

Je mag Niels kloksgewijs op het eerstvolgende veld met de bijpassend gekleurde rand zetten. Als Niels in bed ligt, mag je hem eruit halen en naar keuze op één van de drie velden met de bijpassend gekleurde rand zetten.

Nu moet je de kaart vinden waarop hetzelfde te zien is als het veld waarop Niels staat. Draai daartoe één van de kaarten naast het speelbord om.

Heb je de juiste kaart gevonden, dan mag je deze pakken en open voor je leggen.

Als het niet de juiste kaart is, keer je hem weer om.

- **Niels?**

Wat een bof! Je mag Niels op een veld naar keuze zetten. Daarna probeer je de bijpassende kaart om te draaien.



Vervolgens is het volgende kind aan de beurt om te gooien.

## Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra er geen enkele kaart meer naast het speelbord ligt. Nu leggen alle kinderen hun kaarten op een stapel. Het kind met de hoogste stapel wint. Bij gelijkspel winnen deze kinderen gezamenlijk.



## De auteur:



**Markus Nikisch** werd in 1973 in Ludwigsburg (Duitsland) als vijfde van zes kinderen geboren. Van zijn vijf zussen was er altijd wel een bereid om met hem te spelen. Het plezier in het spel heeft hij nooit verloren en daarom besloot hij na zijn godsdienststudie en opleiding sociale pedagogie naar Beieren te verhuizen om bij HABA als spellenredacteur te werken. Daar woont hij met zijn vrouw Katja en zijn zoon Joel en heeft hij tot nu toe meer dan 50 spellen bedacht.

*Dit spel is opgedragen aan mijn zoon Joel, die net als Niels ook vaak geen zin heeft om naar bed te gaan!*

## De illustrator:

**Marcus Pfister** werd in 1960 in Bern (Zwitserland) geboren en werkte bij een reclamebureau voordat hij zich in 1984 als zelfstandig kunstenaar en boekenillustrator vestigde. Zijn grote doorbraak kwam in 1992, toen hij met de *De mooiste vis van de zee* wereldwijd de bestsellerlijsten veroverde. *Niels wil nog niet slapen!* is na *Eddie gaat naar de dierentuin* het tweede spel dat bij HABA naar een van zijn prentenboeken dat bij uitgeverij NordSüd\* is verschenen.

\* NordSüd= uitgeverij *De Vier Windstreken* voor Nederland en Vlaanderen.

Juego Habermaaß núm. 4341

# Nils, ¡a la cama!



Un juego de colores y un juego de memoria para 2 - 4 niños despiertos de 3 a 6 años.

**Idea del juego:** Markus Nikisch  
**Ilustraciones:** Marcus Pfister  
**Duración de una partida:** cada juego, aprox. 10 minutos

El día está a punto de terminar. Para los pequeños hipopótamos eso significa: ¡A la cama!  
Pero Nils no quiere irse de ninguna manera a dormir. Al pequeño hipopótamo no dejan de ocurrírsele cosas nuevas que hacer...

## Contenido

- 1 tablero de juego  
Nils
- 1 cama
- 9 cartas
- 1 dado
- instrucciones del juego



ESPAÑOL

## Juego nº 1:

### Nils, ¡a la cama! - El juego de los colores

Nils quiere hacer todavía muchas cosas antes de irse a dormir. En las nueve cartas podéis ver las cosas que le gustaría hacer. Ayudad a Nils a reunir las cartas. Gana la partida quien tenga al final el montoncito de cartas más alto.

### Preparativos

Extended el tablero de juego en el centro de la mesa. La cama va en el centro del tablero. En el tablero veis nueve casillas. Cada casilla tiene su carta correspondiente. Colocad las nueve cartas boca arriba en sus correspondientes casillas y poned a Nils sobre una carta cualquiera. Tened el dado preparado.

### Cómo se juega

Vais a jugar en el sentido de las agujas del reloj. Comienza la partida el niño que más haya dormido hoy. Si no os podéis poner de acuerdo, comienza el niño más pequeño tirando el dado.



## ¿Qué ha salido en el dado?

- **¿La cama?**

Papá Hipopótamo lleva a Nils a la cama. Di en voz alta: «Nils, ¡a la cama!» y pon a Nils en su cama, en el centro del tablero. Si Nils ya está en la cama, permanecerá en ella.



- **¿Un punto rojo, amarillo o azul?**

Siguiendo el sentido de las agujas del reloj, debes colocar a Nils en la siguiente casilla con el borde del color que ha salido en el dado. Si Nils está en la cama, debes sacarlo de ella y ponerlo en una casilla cualquiera del color correspondiente.

Di en voz alta lo que ves en la carta en la que está ahora Nils. A continuación debes coger la carta y colocarla delante tuyo de ti. Si no hay carta en esa casilla, no podrás quedarte con ninguna carta esta vez.

- **¿Nils?**

¡Qué suerte! Debes colocar a Nils en una casilla cualquiera en la que haya una carta. Di en voz alta lo que ves en la carta en la que está ahora Nils. A continuación debes coger la carta y colocarla delante de ti tuyo.



A continuación le toca tirar el dado al siguiente niño.

## Final del juego

La partida acaba cuando no queda ninguna carta más sobre el tablero de juego. Los niños apilan ahora sus cartas. Gana el niño con el montoncito más alto. En caso de empate son ganadores todos los niños que hayan empatado.

## **Juego nº 2:**

### **Nils, ¡a la cama! - El juego de memoria**

Esta vez no sólo necesitaréis algo de suerte para ayudar a Nils, sino también una buena memoria. ¡Gana quien encuentre el mayor número de cartas!

### **Preparativos**

Extended el tablero en el centro de la mesa. La cama va en el centro del tablero. Mezclad las nueve cartas y ponedlas boca abajo alrededor del tablero de juego. Colocad a Nils en una casilla cualquiera. Tened el dado preparado.

### **Cómo se juega**

Vais a jugar en el sentido de las agujas del reloj. Comienza el niño que pueda bostezar el mayor tiempo seguido. Si no os podéis poner de acuerdo, comienza el niño de más edad tirando el dado.



## ¿Qué ha salido en el dado?

- **¿La cama?**

Papá Hipopótamo lleva a Nils a la cama. Di en voz alta: «Nils, ¡a la cama!» y pon a Nils en su cama, en el centro del tablero. Si Nils ya está en la cama, permanecerá en ella.



- **¿Un punto rojo, amarillo o azul?**

Siguiendo el sentido de las agujas del reloj, debes colocar a Nils en la siguiente casilla con el borde del color que ha salido en el dado. Si Nils está en la cama, debes sacarlo de ella y ponerlo en una casilla cualquiera del color correspondiente. A continuación tienes que buscar la carta en la que veas lo mismo que aparece en la casilla en la que está Nils ahora. Para ello destapa una de las cartas que están alrededor del tablero.

Si has encontrado la carta correcta, puedes quedártela y colocarla delante de ti tuyo boca arriba.

Si no es la carta correcta, gírala de nuevo boca abajo.

- **¿Nils?**

¡Qué suerte! Debes colocar a Nils en una casilla cualquiera. A continuación intenta destapar la carta correcta.



A continuación le toca tirar el dado al siguiente niño.

## Final del juego

La partida acaba cuando no queda ninguna carta sobre el tablero. Los niños apilan ahora sus cartas. Gana el niño con el montoncito más alto. En caso de empate son ganadores todos los niños que hayan empatado.

## El autor:



**Markus Nikisch** nació en Ludwigsburg (Alemania) en 1973 como el quinto de seis hijos. Entre sus cinco hermanas siempre había una que jugaba con él. Nunca se le fueron las ganas de jugar y así, un día, después de acabar sus estudios de Religión y de Pedagogía social, decidió mudarse a Baviera para trabajar como redactor de juegos en la casa HABA. Allí vive con su esposa Katja y su hijo Joel, y hasta el momento ha inventado ya más de 50 juegos.

*Dedico este juego a mi hijo Joel, quien, al igual que Nils, tampoco suele tener muchas ganas de irse a la cama*

## El ilustrador:

**Marcus Pfister** nació en Berna (Suiza) en 1960 y trabajó como grafista en una agencia de publicidad antes de convertirse en 1984 en profesional autónomo como artista e ilustrador de libros. Consiguió un gran éxito en 1992 a escala mundial al conquistar las listas de los libros más vendidos con su obra *El pez Arco Iris*. *Nils, ¡a la cama!* es, después de *Charly en el zoo*, el segundo juego que ha aparecido en HABA de uno de sus libros de dibujos publicados por la editorial NordSüd.

Gioco Habermas nr.4341

# Buona notte, Nilo!



Uno gioco dei colori e un memory  
per 2 - 4 bambini svegli da 3 a 6 anni.

**Ideazione:** Markus Nikisch  
**Illustrazioni:** Marcus Pfister  
**Durata del gioco:** ogni gioco circa 10 minuti

E' già quasi sera, per i piccoli ippopotami è ora di andare a nanna!  
Ma Nilo non ha nessuna intenzione di andare a dormire e trova  
sempre qualcosa di divertente da fare.

## Contenuto del gioco

- Tabellone
- Nilo
- Letto
- 9 carte
- Dado
- Istruzioni per giocare





## 1. Buona notte, Nilo! - Il gioco dei colori

Nilo vuol fare un bel po' di cose prima di andare a dormire. Quel che vorrebbe fare lo vedete sulle nove carte. Aiutate Nilo a raccogliere le carte. Vince chi alla fine del gioco ha più carte davanti a sé.

### Preparativi del gioco

Mettete il tabellone al centro del tavolo. Il letto lo sistemate al centro del tabellone, su cui ci sono 9 caselle; per ognuna c'è una carta corrispondente. Collocate le nove carte scoperte sulle caselle corrispondenti del tabellone e Nilo su una carta a scelta. Preparate il dado.

### Svolgimento del gioco

Giocherete in senso orario. Inizia il bambino che oggi ha dormito più a lungo. Se non riuscite ad accordarvi, inizia il bambino più piccolo che tira il dado.



## Cosa c'è sul dado?

- **Il letto?**

Papà ippopotamo mette a letto Nilo.  
Dì a voce alta: "Buona notte, Nilo!" e infila Nilo nel letto al centro del tabellone.  
Una volta a letto, Nilo ci resta.



- **Un punto rosso, giallo o blu?**

Avanza Nilo in senso orario sulla casella con il bordo del colore corrispondente. Se Nilo è a letto, puoi prenderlo e collocarlo su una delle tre caselle del colore corrispondente. Dì a voce alta quello che vedi sulla carta sulla quale c'è Nilo. Poi la prendi e la metti davanti a te. Se sulla casella non c'è più la carta, non potrai prenderla.

- **Nilo?**

Che fortuna! Puoi collocare Nilo su una casella qualsiasi con una carta. Dì a voce alta quello che vedi sulla carta sulla quale c'è Nilo. Poi la prendi e la metti davanti a te.



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

## Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando non ci sono più carte sul tabellone. Adesso i bambini formano un mazzo con le loro carte: vince chi ha il mazzo più alto. In caso di parità ci saranno più vincitori.

## 2. Buona notte Nilo! - Memory

Per aiutare Nilo questa volta oltre alla fortuna avrete bisogno anche di buona memoria. Vince chi alla fine ha trovato più carte!

### Preparativi del gioco

Mettete il tabellone al centro del tavolo. Il letto lo sistemate al centro del tabellone. Mescolate le nove carte e distribuitele coperte intorno al tabellone. Mettete Nilo su una casella a piacere. Preparate il dado.

### Svolgimento del gioco

Giocherete in senso orario. Inizia il bambino che riesce a sbadigliare più a lungo. Se non riuscite ad accordarvi, inizia il bambino più grande e tira il dado.



## Cosa c'è sul dado?

- **Il letto?**

Papà ippopotamo mette a letto Nilo.  
Dì a voce alta: "Buona notte, Nilo!" e infila Nilo nel letto al centro del tabellone.  
Una volta a letto, Nilo ci resta.



- **Un punto rosso, giallo o blu?**

Avanza Nilo in senso orario sulla casella con il bordo del colore corrispondente. Se Nilo è a letto, puoi prenderlo e collocarlo su una delle tre caselle del colore corrispondente. Dì a voce alta quello che vedi sulla carta sulla quale c'è Nilo. Poi la prendi e la metti davanti a te. Adesso devi trovare la carta che presenta la stessa immagine di quella su cui c'è Nilo e scopri quindi una delle carte accanto al tabellone. Se è quella giusta puoi tenerla e metterla davanti a te scoperta. In caso contrario la copri nuovamente.

- **Nilo?**

Che fortuna! Puoi collocare Nilo su una casella qualsiasi e poi cerchi di scoprire la carta giusta.



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

## Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando non ci sono più carte accanto al tabellone. Adesso i bambini formano un mazzo con le loro carte: vince chi ha il mazzo più alto. In caso di parità ci saranno più vincitori.

## L'autore:



**Markus Nikisch** è nato nel 1973 a Ludwigsburg (Germania), penultimo di sei figli. C'era sempre una delle sue cinque sorelle disposta a giocare con lui, gli è sempre piaciuto giocare, tanto che conclusi gli studi di teologia e pedagogia, si è stabilito in Baviera per lavorare come autore di giochi presso HABA.

E' sposato con Katja ed ha un figlio, Joel. Ha creato più di 50 giochi.

*Dedico questo gioco a mio figlio Joel, che al pari di Nilo spesso non ha nessuna voglia di andare a dormire!*

## L'illustratore:

**Marcus Pfister** è nato nel 1960 a Berna (Svizzera) ed ha lavorato come grafico in una agenzia di pubblicità prima di dedicarsi nel 1984 alla libera professione come artista e illustratore di libri. Nel 1992 è diventato famoso con *Arcobaleno, il pesciolino più bello di tutti i mari*, un bestseller internazionale. *Buona notte, Nilo!* e *Charlie allo zoo* sono due giochi creati da HABA su ispirazione dei suoi libri illustrati pubblicati dalla casa editrice NordSüd.



# Erfinder für Kinder

*Inventive Playthings for Inquisitive Minds*

*Créateur pour enfants joueurs · Uitvinders voor kinderen*

*Inventor para los niños · Inventori per bambini*



Baby & Kleinkind

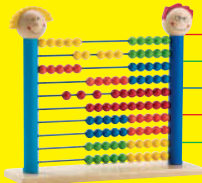
Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Geschenke

Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali



Kinderschmuck

Children's jewelry

Bijoux d'enfants

Kindersieraden

Joyería infantil

Bigiotteria per bambini



Kinderzimmer


Children's room


Chambre d'enfant


Kinderkamers


Habitación infantil


Camera dei bambini


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

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

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

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

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

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

**HABA**<sup>®</sup>

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