



# Das wollige Leiterspiel



The Woolly Ladder • Moutons et échelles  
Het wollige ladderspel • Escalera ovejuna  
C'è chi scende e c'è chi sale

Habermaaß-Spiel Nr. 4630

# Das wollige Leiterspiel

Ein klassisches Wettlaufspiel für 2 - 4 Spieler von 4 - 99 Jahren.

**Illustration:** Thies Schwarz



## Spielinhalt

---

- 1 Spielplan (im Kofferdeckel)
- 4 Schafe (in vier Farben)
- 1 Scheibe mit Drehpfeil
- 1 Spielanleitung

**Hinweis:** Vor dem ersten Spiel bitte die Magneten auf die Rückseiten der Schafe kleben.

## Spielziel

---

Wer nach vielen Auf- und Abs zuerst mit seinem Schaf beim rosa Schaf Rosalinde ankommt, gewinnt das Spiel.

## Spielvorbereitung

---

Legt den Koffer ausgeklappt in die Tischmitte. Im Deckel des Koffers ist der Spielplan abgebildet, im Boden eine Wiese. Jeder Spieler nimmt sich ein Schaf und stellt es auf die Wiese. Die Scheibe kommt in die Mitte der Wiese.

Spielen weniger als vier Spieler, werden überzählige Schafe zur Seite gelegt.

**Anmerkung:** Auf dem Spielplan seht ihr 45 Schafe. Das sind die Lauffelder, die zum Zielfeld führen. Die weißen Schafe sind normale Felder, die schwarzen Schafe sind Sonderfelder und mit Leitern verbunden.

## Spielablauf

---

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer am besten wie ein Schaf blökt, darf beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt der jüngste Spieler und stupst den Drehpfeil an. Der Pfeil muss sich dabei mindestens einmal ganz im Kreis drehen, andernfalls muss das Drehen wiederholt werden.

Der Pfeil zeigt jetzt auf eine Zahl. Ziehe dein Schaf genauso viele Felder vorwärts.

### Wo steht dein Schaf jetzt?

- **Auf einem freien, weißen Schaf?**  
Hier passiert nichts! Dein Spielzug ist beendet und der nächste Spieler ist an der Reihe.
- **Auf einem freien, schwarzen Schaf?**  
Zu jedem schwarzen Schaf gehört eine Leiter. Du musst mit deinem Schaf die Leiter hinauf- bzw. hinunterklettern und es auf das schwarze Schaf am jeweiligen Ende der Leiter stellen. Ist das betreffende Feld besetzt, ziehst du bis zum nächsten freien Feld weiter. Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

- **Auf einem besetzten Feld?**  
Auf jedem Feld darf immer nur ein Schaf stehen. Ziehe mit deinem Schaf auf das nächste freie Feld. Landest du dabei auf einem schwarzen Schaf, musst du die Leiter hoch- bzw. hinunterklettern. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.
- **Auf dem Feld mit dem rosa Schaf Rosalinde?**  
Super, du hast das Ziel erreicht!  
**Achtung:** Du musst genau auf das Zielfeld mit Rosalinde gelangen. Drehst du eine Zahl, mit der du über das Zielfeld hinausziehen würdest, muss dein Schaf stehen bleiben und der nächste Spieler ist an der Reihe.

## Spielende

---

Das Spiel endet, sobald der erste Spieler genau auf dem Zielfeld mit Rosalinde, dem rosa Schaf, landet. Dieser Spieler gewinnt und hat damit das Herz von Rosalinde erobert.

Habermaab game nr. 4630

# The Woolly Ladder

A classic competition race for 2-4 players ages 4-99.

**Illustrations:** Thies Schwarz



## Contents

---

- 1 game board (inside the suitcase lid)
- 4 sheep (in four colors)
- 1 disk with rotating arrow
- Set of game instructions

**Note:** Before starting to play for the first time stick the magnets on the back of the sheep.

## Aim of the Game

---

Whoever, after a couple of Ups and Downs is the first to reach pink sheep Rosemary, wins the game.

## Preparation of the Game

---

Open the suitcase and place it in the middle of the table. The inside of the lid shows the game board, the bottom a meadow. Each player takes a sheep and puts it on the meadow. The disk is placed in the middle of the meadow.

If there are less than four players the remaining sheep are put aside.

**Note:** There are 45 sheep shown on the game board. Each sheep represents a square and the pink sheep Rosemary is the target square. The white sheep are normal squares, the black sheep are special squares connected by ladders.

## How to Play

---

Play in a clockwise direction. Whoever can bleat the most like a sheep, may start. If you can not agree the youngest player starts and nudges the turning arrow. The arrow has to make at least one turn otherwise it is nudged again.

Move your sheep the number of squares indicated by the arrow.

### Where does your sheep land?

- **On a free white sheep?**

Nothing happens! Your turn is over and it is the next player's turn to nudge the arrow.

- **On a free black sheep?**

The black sheep are connected by a ladder. You have to climb up or down the ladder and place your sheep at the other end of the ladder. If that square is occupied you move your sheep to the next free square. Then it's the turn of the next player.

- **On an occupied square?**

There can always be only one sheep on a square. Move your sheep to the next free square. If you reach a black sheep you have to climb up or down the corresponding ladder. Then it's the turn of the next player.

- **On the square with pink sheep Rosemary?**

Great, you have reached your target.

**Watch out:** you have to reach the target square with the exact number of points. If you turn a number that would go beyond the target square you can not move and it's the turn of the next player.

## **End of the Game**

---

The game ends as soon as the first player reaches the square with Rosemary the pink sheep. This player wins the game and has captured Rosemary's heart.

Jeu Habermaaß n° 4630

# Moutons et échelles

Une course classique pour  
2 à 4 joueurs de 4 à 99 ans.

**Illustration** : Thies Schwarz



## Contenu du jeu

---

- 1 plateau de jeu (dans le couvercle de la mallette)
- 4 moutons (de quatre couleurs différentes)
- 1 disque avec flèche tournante
- 1 règle du jeu

**Remarque** : avant de jouer pour la première fois, coller les aimants au dos des moutons.

## But du jeu

---

Celui qui, après de nombreuses escalades et chutes, arrive en premier avec son mouton auprès du mouton rose Rosalie gagne la partie.

## Préparatifs

---

Poser la mallette ouverte au milieu de la table. Le plateau de jeu est représenté dans le couvercle, le fond de la mallette est un pré.



Chaque joueur prend un mouton et le met dans le pré. Mettre le disque au milieu du pré.

S'il y a moins de quatre joueurs, on met les moutons en trop de côté.

**Remarque :** Sur le plateau de jeu, il y a 45 moutons. Ils représentent les cases qui mènent au but. Les moutons blancs sont des cases normales, les moutons noirs représentent des cases spéciales reliées par des échelles.

## **Déroulement de la partie**

---

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui saura le mieux bêler comme un mouton commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence en faisant tourner la flèche. Celle-ci doit faire au moins un tour complet. Si ce n'est pas le cas, recommencer.

La flèche indique alors un chiffre. Avance ton mouton du même nombre de cases.

### **Où se trouve maintenant ton mouton ?**

- **Sur un mouton blanc libre ?**

Il ne se passe rien ! Ton tour est terminé et c'est au tour du joueur suivant.

- **Sur un mouton noir libre ?**

A chaque mouton noir correspond une échelle. Avec ton mouton, tu dois grimper à l'échelle ou en descendre et le poser sur le mouton noir qui se trouve au bout de l'échelle. Si

la case d'arrivée est occupée, tu avances ton mouton jusqu'à la prochaine case libre. C'est ensuite au tour du joueur suivant.

- **Sur une case occupée ?**

Sur une case, il ne doit y avoir qu'un seul mouton. Avance ton mouton sur la prochaine case libre. Si tu arrives sur un mouton noir, tu dois grimper à l'échelle ou en descendre. C'est ensuite au tour du joueur suivant.

- **Sur la case du mouton rose Rosalie ?**

Bravo : tu es arrivé !

**Attention** : tu dois arriver directement sur la case de Rosalie.

Si, en tournant la flèche, tu obtiens un chiffre qui te ferait aller au-delà de la case d'arrivée, tu ne déplaces pas ton mouton et c'est au tour du joueur suivant.

## **Fin de la partie**

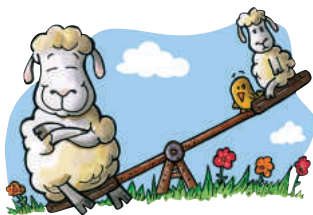
---

La partie est terminée dès que le premier joueur arrive sur la case d'arrivée où se trouve Rosalie. Ce joueur est le gagnant et il a ainsi conquis le cœur de Rosalie.

# Het wollige ladderspel

Een klassiek bordspel  
voor 2 - 4 spelers van 4 - 99 jaar.

**Illustraties:** Thies Schwarz



## Spelinhoud

---

- 1 speelbord (in het kofferdeksel)
- 4 schapen (in vier kleuren)
- 1 schijf met draaipijl
- spelregels

**Aanwijzing:** vóór het eerste spel a.u.b. de magneten aan de onderzijde van de schapen plakken.

## Doel van het spel

---

Wie met vallen en opstaan als eerste met zijn/haar schaap het roze schaap Rosalinde bereikt, wint het spel.

## Spelvoorbereiding

---

Leg de koffer opengeklapt in het midden van de tafel. In het deksel van de koffer is het speelbord afgebeeld en in de bodem een weide.

Iedere speler neemt een schaap en zet het op de weide. De schijf komt in het midden van de weide. Als er minder dan vier personen meespelen, worden de overgebleven schapen opzij gelegd.

**Opmerking:** Op het speelbord staan 45 schapen afgebeeld. Dit zijn de velden die naar het eindveld leiden. De witte schapen zijn gewone velden, de zwarte schapen zijn speciale velden die met ladders zijn verbonden.

## Spelverloop

---

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Wie het best als een schaap kan blaten, mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint de jongste speler en geeft de draaipijl een zetje. De draaipijl moet hierbij minstens één keer in het rond draaien, anders moet opnieuw worden gedraaid.

De pijl wijst nu een getal aan. Zet je schaap net zoveel velden vooruit.

### Waar staat je schaap nu?

- **Op een vrij, wit schaap?**  
Hier gebeurt niets! Je zet is voorbij en de volgende speler is aan de beurt.
- **Op een vrij, zwart schaap?**  
Bij ieder zwart schaap hoort een ladder. Je moet met je schaap de ladder respectievelijk op- of afklimmen en het op het zwarte schaap aan het andere uiteinde van de ladder

zetten. Als het betreffende veld bezet is, ga je verder naar het eerstvolgende vrije veld. Daarna is de volgende speler aan de beurt.

- **Op een bezet veld?**

Op ieder veld mag maar één schaap tegelijk staan. Zet je schaap op het eerstvolgende vrije veld. Kom je hierbij op een zwart schaap terecht, dan moet je de ladder op- of afklimmen. Daarna is de volgende speler aan de beurt.

- **Op het veld met het roze schaap Rosalinde?**

Geweldig, je hebt het doel bereikt!

**Opgelet:** je moet precies op het veld met Rosalinde terecht komen. Als je een getal draait waarmee je schaap het doel voorbij zou lopen, moet je schaap blijven staan en is de volgende speler aan de beurt.

## **Einde van het spel**

---

Het spel is afgelopen zodra één van de spelers precies op het eindveld met Rosalinde, het roze schaap, terechtkomt. Deze speler wint en heeft hiermee het hart van Rosalinde veroverd.

Juego Habermasb nm. 4630

# Escalera ovejuna

Un clsico juego de carreras para 2 - 4 jugadores de 4 - 99 aos.

**Ilustraciones:** Thies Schwarz



## Contenido

---

- 1 tablero (en la tapa del maletn)
  - 4 ovejas (de cuatro colores)
  - 1 disco con flecha giratoria
- Instrucciones del juego

**Advertencia:** antes de empezar a jugar pegad los imanes en el reverso de las ovejas.

## Finalidad

---

Quien tras andar subiendo y bajando llegue primero con su oveja hasta la ovejita rosa Rosalinda es el ganador.

## Preparativos

---

Colocad el maletn abierto en el centro de la mesa. En la tapa est dibujado el tablero; en el fondo hay una pradera. Cada jugador coge una oveja y la pone en la pradera. Situat el disco en el centro de la pradera.

Si sois menos de cuatro jugadores dejad aparte las ovejas sobrantes.

**Indicación:** Las 45 ovejas dibujadas en el tablero representan las casillas que llevan hasta la meta. Las blancas son normales y las negras son casillas especiales comunicadas por escaleras.

## Cómo se juega

---

Jugáis por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Quien mejor sepa balar como una oveja empieza la partida. Si no os ponéis de acuerdo comienza haciendo girar la flecha el más pequeño. La flecha debe dar como mínimo una vuelta completa; si no, hay que volver a girarla.

La flecha señala un número. Haz avanzar a tu oveja el número de casillas correspondiente.

### ¿Dónde ha caído tu oveja?

- **¿En una oveja libre blanca?**  
¡Aquí no pasa nada! Le toca tirar al siguiente.
- **¿En una oveja libre negra?**  
Las ovejas negras están conectadas por una escalera. Tienes que subir o bajar tu oveja hasta la casilla negra al otro extremo de la escalera. Si está ocupada avanzas hasta la siguiente que esté libre. Ahora le toca al siguiente.

- **¿En una casilla ocupada?**  
Sólo puede haber una oveja en cada casilla. Mueve la tuya hasta la siguiente casilla libre. Si caes en una oveja negra sube o baja la escalera. Después le toca al siguiente.
- **¿En la casilla de la oveja rosa Rosalinda?**  
¡Genial! ¡Has llegado a la meta!  
**Atención:** Para llegar a la casilla de Rosalinda debe salirte el número de casillas exacto. Si el número es más alto, no puedes mover y le toca al siguiente.

## Final del juego

---

El juego finaliza cuando un jugador alcance la casilla de la oveja rosa. Es el ganador que ha conquistado a Rosalinda.x



Gioco Habermaaß nr.4630

# C'è chi scende e c'è chi sale

Un gioco classico su e giù per le scale  
per 2-4 giocatori da 4 a 99 anni

**Illustrazioni:** Thies Schwarz



## Contenuto del gioco

---

- 1 tabellone (nel coperchio della valigia)
- 4 pecore (in quattro colori)
- 1 dischetto con freccia girevole
- 1 istruzioni per giocare

**Attenzione:** prima di iniziare a giocare fissare il magnete sul retro delle pecore.

## Finalità del gioco

---

Vince il gioco il primo giocatore che dopo essere andato su e giù per le scale un bel po' di volte, riesce a raggiungere la pecora rosa Rosalinda .

## Perparativi del gioco

---

Mettete la valigia aperta al centro del tavolo. Nel coperchio della valigia c'è il tabellone, nel fondo c'è un prato.

Ogni giocatore prende una pecora e la mette sul prato. Il dischetto si mette al centro del prato.

Nel caso i giocatori siano meno di 4, le pecore di troppo si mettono da parte.

**Nota bene:** Sul tabellone ci sono 45 pecore: sono le caselle del percorso che porta all' arrivo. Le caselle bianche sono normali, le pecore nere sono caselle speciali e collegate con scale.

## Svolgimento del gioco

---

Giocherete in senso orario. Inizia chi bela meglio. Non riuscite ad accordarvi? Inizia allora il bambino più piccolo che fa girare la freccia, che deve dare almeno una volta al dischetto, altrimenti si fa girare di nuovo.

La freccia indica ora un numero: avanza la tua pecora di un numero corrispondente di caselle.

### **Dov'è arrivata la tua pecora?**

- **Su una pecora bianca?**

Non succede nulla! Hai concluso il tuo turno e ora tocca al giocatore seguente.

- **Su una pecora nera?**

Ad ogni pecora nera corrisponde una scala: con la tua pecora salirai o scenderai la scala per collocare il tuo animale sulla pecora nera alla fine della scala. Se la casella in questione è occupata, avvanzerai fino alla casella libera successiva. Il turno passa poi al seguente giocatore.

- **Su una casella occupata?**

Ogni casella può essere occupata solo da una pecora. Avanza con la tua pecora fino alla prossima casella libera. Se arrivi su una pecora nera, devi salire o scendere la scala. Il turno passa poi al seguente giocatore.

- **Sulla casella con la pecora rosa Rosalinda?**

Fantastico! Ce l'hai fatta, sei al traguardo!

**Attenzione:** Puoi arrivare sulla casella d'arrivo con Rosalinda solo con un punteggio esatto; se la freccia indica un numero con cui avanzi oltre la casella finale, la tua pecora non potrà muoversi e il turno passa al giocatore seguente.

## Conclusione del gioco

---

Il gioco finisce quando un giocatore arriva precisamente sulla casella finale con Rosalinda, la pecora rosa. Vince e ne conquista il cuore.

# 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>

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