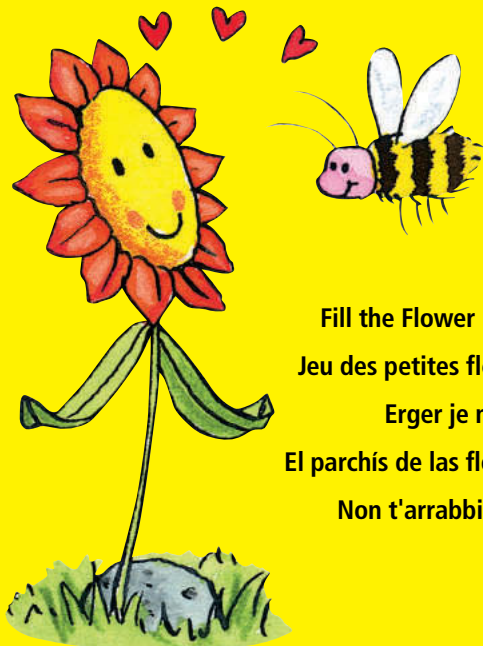




# Lass dich nicht ärgeren!



Fill the Flower Pot!

Jeu des petites fleurs

Erger je niet!

El parchís de las flores

Non t'arrabbiare!

Habermaab-Spiel Nr. 4631

# Lass dich nicht ärgern!

Das klassische Brettspiel für 2 - 4 Spieler von 4 - 99 Jahren.

**Illustration:** Vera Brüggemann



## Spielinhalt

---

- 1 Spielplan (im Kofferdeckel)
- 12 Blumen (in vier Farben)
- 1 Scheibe mit Drehpfeil
- 1 Spielanleitung

**Hinweis:** Vor dem ersten Spiel bitte die Magnete auf die Rückseiten der Blumen kleben.

## Spielziel

---

Wer mit Glück und Überblick zuerst mit seinen drei Blumen die Blumentöpfe seiner Farbe erreicht, gewinnt das Spiel.

## Spielvorbereitung

---

Legt den Koffer aufgeklappt in die Tischmitte. Im Deckel des Koffers ist der Spielplan abgebildet, im Boden eine Wiese. Jeder Spieler nimmt sich drei Blumen einer Farbe und legt sie auf die Wiese.

Die Scheibe kommt in die Mitte der Wiese.

**Wichtig:** Auf der Drehscheibe seht ihr sechs Marienkäfer mit einem bis sechs Punkten. Die Anzahl der Punkte entspricht dabei den Zahlen Eins bis Sechs.

Spielen weniger als vier Personen, werden überzählige Blumen zur Seite gelegt.

## Spielablauf

---

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt an einer Blume geschnuppert hat, darf beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt der jüngste Spieler und schubst den Drehpfeil an.

Der Pfeil muss sich dabei mindestens einmal im Kreis drehen, andernfalls muss das Drehen wiederholt werden.

- **Zeigt der Drehpfeil auf den Marienkäfer mit sechs Punkten?**

So ein Glück, du darfst eine deiner Blumen auf das farblich passende Startfeld (= Feld mit Pfeil) setzen und gleich noch einmal den Pfeil drehen.

- **Zeigt der Drehpfeil auf einen anderen Marienkäfer?**

So ein Pech, du darfst aber noch ein zweites und auch ein drittes Mal den Pfeil drehen und versuchen, die sechs Punkte zu erzielen.

## Für das weitere Ziehen der Blumen gelten folgende Regeln:

- Die Blumen werden immer im Uhrzeigersinn gezogen.
- Zeigt der Pfeil auf den Marienkäfer mit sechs Punkten, darf der Spieler eine Blume ziehen und danach noch einmal drehen.
- Hat ein Spieler bei einer Sechs noch Blumen auf der Wiese liegen, muss er eine davon auf sein Startfeld legen.
- Beim Ziehen werden alle Felder gezählt - auch die besetzten.
- Eine Blume muss immer die volle Punktzahl gezogen werden.
- Wer auf einem besetzten Feld landet, darf diese Blume "hinauswerfen", das heisst sie zurück auf die Wiese legen.
- Ein Spieler muss seine Blumen immer so ziehen, dass sie nicht auf einem Spielfeld mit einer anderen eigenen Blume landet. Kann eine Punktzahl nicht gezogen werden, verfällt der Zug.
- Auf die Zielfelder (= Blumentöpfe der eigenen Farbe) dürfen nur eigene Blumen gezogen werden.
- Zielfelder müssen mit genauer Punktzahl erreicht werden.
- Blumen können auf den Zielfeldern nicht mehr hinaus geworfen werden.

## Spielende

---

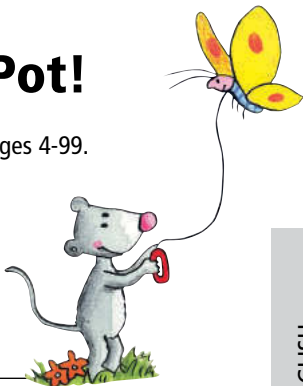
Das Spiel endet, sobald ein Spieler seine drei Blumen auf die farblich passenden Blumentöpfe gezogen hat und damit gewinnt.

Habermaab game nr. 4631

# Fill the Flower Pot!

A classic board game for 2-4 players ages 4-99.

Illustrations: Vera Brüggemann



## Contents

---

- 1 game board (inside suitcase lid)
- 12 flowers (in four colors)
- 1 disk with turning arrow
- Set of game instructions

**Note:** Before starting to play stick the magnets on the back of the flowers.

## Aim of the Game

---

Whoever, with a good overview and a bit of luck, can bring the three flowers to the flower pot of the corresponding color first, wins the game.

## Preparation of the Game

---

Open the suitcase and place it in the middle of the table. The upper part of the lid shows the game board, the bottom a meadow.

Each player takes three flowers of one color and places them on the meadow. The disk is placed in the middle of the meadow.

**Important:** The disk shows six ladybugs with 1 to 6 dots. The dots correspond to the numbers 1 to 6.

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

## How to Play

---

Play in a clockwise direction. Whoever has most recently smelled a flower may start. If you can not agree the youngest player starts by nudging the turning arrow. The arrow has to make at least one complete turn and if not is turned again.

- **Does the arrow point to a ladybug with 6 dots?**  
Lucky you! You can place your flower on the starting square (with the arrow symbol) of your color and nudge the arrow once again.
- **The arrow points to another ladybug?**  
Bad luck! However, you can turn the arrow a second and a third time to try and catch the ladybug with six dots.

## The following rules apply when moving the flowers:

- The flowers are always moved clockwise.
- If the arrow points to the ladybug with six dots the player may move his flower and turn the arrow once again.
- If the arrow shows the ladybug with 6 dots and you still have flowers on the meadow you have to put one of them on your starting square.
- When moving the flowers, all the squares count including the occupied ones.
- A flower must be moved the total number of squares indicated by the ladybug.
- Whoever lands on an occupied square may "kick out" the flower there and place it back on the meadow.
- Always move your flower so that it does not land on a square where you already have a flower. If a number of dots can not be used, you miss your turn.
- Only one's own flowers can be moved to the same color target squares (= flower pots of one's color).
- Target squares have to be reached with the exact number of dots.
- Once a flower has been placed on a target square it can not be "kicked out".

## End of the Game

---

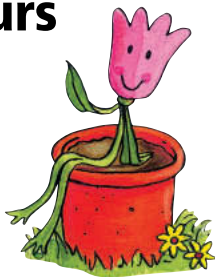
The game ends as soon as the first player has placed three flowers on the corresponding flower pots thus winning the game.

Jeu Habermaaß n° 4631

# Jeu des petites fleurs

Jeu classique de plateau,  
pour 2 à 4 joueurs de 4 à 99 ans.

**Illustration** : Vera Brüggemann



## Contenu du jeu

---

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

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

## But du jeu

---

Celui qui, en ayant de la chance et en supervisant son jeu, arrivera avec ses fleurs en premier aux pots de fleur de sa couleur gagnera la partie.

## Préparatifs

---

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



Chaque joueur prend trois fleurs d'une couleur et les met dans le pré. Mettre le disque au milieu du pré.

**N.B.** : sur le disque, il y a six coccinelles portant de 1 à 6 points. Le nombre de points correspond aux chiffres 1 à 6.

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

## **Déroutement 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 montre la coccinelle à 6 points ?**

Quelle chance ! Tu poses une de tes fleurs sur la case de départ de ta couleur (case avec flèche) et tu tournes encore une fois la flèche.

- **La flèche montre une autre coccinelle ?**

Pas de chance ! Tu as quand même le droit de faire tourner la flèche une deuxième et une troisième fois pour essayer d'obtenir les six points.

## Pour avancer les fleurs, suivre les règles suivantes :

- Toujours avancer les fleurs dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Lorsque la flèche montre une coccinelle à six points, le joueur avance une de ses fleurs et a le droit de tourner la flèche encore une fois.
- Quand un joueur obtient un six et s'il a encore des fleurs dans le pré, il doit en mettre une sur sa case de départ.
- En avançant, on compte toutes les cases, même celles qui sont occupées.
- Une fleur est toujours avancée du nombre total de points obtenus.
- Celui qui arrive sur une case occupée a le droit de « sortir » cette fleur, c'est-à-dire de la remettre dans le pré.
- Un joueur doit toujours avancer ses fleurs de manière à ce qu'elles n'arrivent pas sur une case occupée par l'une de ses propres fleurs. S'il ne peut pas avancer du nombre de points obtenus, il passe son tour.
- Sur les cases d'arrivée (= pots de fleur de sa propre couleur), on ne doit avancer que ses propres fleurs.
- On doit arriver directement sur les cases d'arrivée.
- Les fleurs se trouvant sur les cases d'arrivée ne peuvent plus être « sorties ».

## Fin de la partie

---

La partie est terminée dès qu'un joueur a mis ses trois fleurs dans les pots de fleurs de sa couleur : c'est lui le gagnant.

Habermaab-spel Nr. 4631

# Erger je niet!

Het klassieke bordspel  
voor 2 - 4 spelers van 4 - 99 jaar.

**Illustraties:** Vera Brüggemann



## Spelinhoud

---

- 1 speelbord (in het kofferdeksel)
- 12 bloemen (in vier kleuren)
- 1 schijf met draaipijl
- spelregels

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

## Doel van het spel

---

Wie met geluk en overzicht als eerste met zijn/haar drie bloemen de bloempot van zijn/haar kleur 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 drie bloemen met dezelfde kleur en legt ze op de weide. De schijf komt in het midden van de weide.

**Belangrijk:** op het speelbord staan zes lieveheersbeestjes met 1 tot 6 stippen afgebeeld. Het aantal stippen komt met de getallen 1 tot 6 overeen.

Als er minder dan vier personen meespelen, worden de overgebleven bloemen opzij gelegd.

## Spelverloop

---

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Wie als laatste aan een bloem heeft gesnuffeld, mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint de jongste speler en geeft de draaipest een zetje. De draaipest moet hierbij minstens één keer in het rond draaien, anders moet opnieuw worden gedraaid.

- **Wijst de draaipest naar een lieveheersbeestje met 6 stippen?**

Dat is boffen! Je mag één van je bloemen op het startveld met dezelfde kleur (veld met pest) zetten en vervolgens nog een keer de draaipest verdraaien.

- **Wijst de draaipest naar een ander lieveheersbeestje?**

Wat een pech. Je mag echter nog een tweede en zelfs een derde keer de draaipest verdraaien en proberen om zes punten te behalen.

## Hierna worden de bloemen overeenkomstig de volgende regels verzet:

- De bloemen worden altijd kloksgewijs verzet.
- Als de pijl een lieveheersbeestje met zes stippen aanwijst, mag de speler een bloem verzetten en daarna nog een keer draaien.
- Als een speler een zes draait en nog bloemen op de wei heeft liggen, moet hij/zij één van de bloemen op zijn/haar startveld leggen.
- Bij het zetten worden alle velden meegeteld, ook de degene die bezet zijn.
- Bij het verzetten van een bloem moet altijd het volledige puntenaantal benut worden.
- Wie op een veld komt dat al is bezet, mag deze bloem "uit het spel gooien", d.w.z. hem terug in de wei leggen.
- De spelers moeten hun bloemen altijd zodanig verzetten dat ze niet op een speelveld terecht komen waar al een van hun eigen bloemen staat. Als het gedraaide puntenaantal niet kan worden benut, vervalt de beurt.
- Op de velden van het einddoel (= bloempotten met de eigen kleur) mogen alleen bloemen met de eigen kleur worden gezet.
- De velden van het einddoel moeten exact met het juiste aantal punten worden bereikt.
- De bloemen op de doelvelden kunnen niet meer uit het spel worden gegooid.

## Einde van het spel

---

Het spel is afgelopen zodra één van de spelers zijn/haar drie bloemen op de bloempot met de bijpassende kleur heeft gezet en zo het spel wint.

Juego Habermasb nm. 4631

# El parchs de las flores

El clsico juego de mesa  
para 2 - 4 jugadores de 4 - 99 aos.

**Ilustraciones:** Vera Brggemann



## Contenido

---

- 1 tablero (en la tapa del maletn)
  - 12 flores (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 flores.

## Finalidad

---

Quien con suerte y buena tctica sea el primero en llevar sus tres flores a los maceteros de su color 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 tres flores de un color y las pone en la pradera. Situdad el disco en el centro de la pradera.

**Importante:** En el disco veréis seis mariquitas con 1 a 6 puntos. Los puntos corresponden a los números del 1 al 6.

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

## Cómo se juega

---

Jugáis por turnos en el sentido de las agujas del reloj. El último que haya oído una flor 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 la mariquita con 6 puntos?**  
¡Qué suerte! coloca una de tus flores en la casilla de salida de su color (con la flecha) y gira de nuevo la flecha.
- **¿La flecha señala otra mariquita?**  
Qué pena, pero puedes girar la flecha otras dos veces para intentar que salgan los seis puntos.

### Reglas para continuar moviendo las flores:

- Avanzad las flores siempre en el sentido de las agujas del reloj.
- Si la flecha señala la mariquita con seis puntos, el jugador mueve una flor y vuelve a girar la flecha.
- Si al jugador le sale un seis y todavía tiene flores en la pradera debe poner una de ellas en la casilla de salida.
- Para mover se cuentan también las casillas ocupadas.

- Siempre hay que avanzar la flor el número completo de puntos que salga.
- Quien caiga en una casilla ya ocupada por una flor, "se la come" devolviéndola a la pradera.
- Un jugador no puede avanzar una flor hasta una casilla en la que ya haya otra del propio color. Si no puede mover el número de puntos correspondiente tiene que pasar.
- Sólo se pueden mover las flores propias hacia las casillas de meta (= maceteros del mismo color).
- Se puede llegar a las casillas de meta sólo con el número exacto de puntos.
- No se pueden "comer las flores" que ya están en las casillas de meta.

## Final del juego

---

El juego finaliza cuando un jugador haya alcanzado con sus tres flores los maceteros correspondientes. Éste es el ganador.

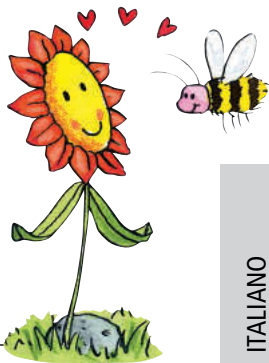


Gioco Habermäß nr.4631

# Non t'arrabbiare!

Il classico gioco da tavolo  
per 2-4 giocatori da 4 a 99 anni.

**Illustrazioni:** Vera Brüggemann



## Contenuto del gioco

---

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

**Attenzione:** prima di iniziare a giocare fissare il magnete sul retro dei fiori.

## Finalità del gioco

---

Vincere, con un po' di fortuna e di calcolo, arrivando per primi a piazzare i propri tre fiori nei vasi.

## Preparativi del gioco

---

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

ITALIANO

Ogni giocatore prende tre fiori di un colore e li mette sul prato. Il dischetto si mette al centro del prato.

**Importante:** Sul dischetto ci sono sei coccinelle con dei puntini (da 1 a 6), che corrispondono ai numeri da 1 a 6.

Se i giocatori sono meno di quattro, si metteranno da parte i fiori eccedenti.

## **Svolgimento del gioco**

---

Giocherete in senso orario. Inizia chi per ultimo ha annusato un fiore. 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 la coccinella con sei puntini?**  
Che fortuna! Puoi mettere uno dei tuoi fiori sulla casella di partenza del tuo colore (casella con freccia) e far girare di nuovo la freccia.
- **La freccia indica un'altra coccinella?**  
Peccato! Puoi però far girare la freccia una seconda ed anche una terza volta, cercando di centrare i sei puntini.

## Regole per avanzare i fiori:

- I fiori avanzano sempre in senso orario.
- Se la freccia indica una coccinella con sei puntini, il giocatore può avanzare un fiore e poi far girare la freccia ancora una volta.
- Se con un sei un giocatore ha ancora dei fiori sul prato, ne metterà uno sulla sua casella di partenza.
- Avanzando si contano tutte le caselle - anche quelle occupate.
- Un fiore deve sempre essere avanzato di tutto il punteggio.
- Chi finisce su una casella occupata può "scacciare" questo fiore, vale a dire lo rimette di nuovo sul prato.
- Il giocatore deve muovere i suoi fiori in modo da non finire su una casella con altri suoi fiori. Se non può avanzare con un punteggio, salta il tiro.
- Sulle caselle d'arrivo (= vasi del proprio colore) si possono mettere solo i propri fiori.
- Le caselle d'arrivo possono essere occupate solo con un punteggio esatto.
- I fiori che hanno raggiunto i vasi non possono più essere "scacciati".

## Conclusione del gioco

---

Il gioco finisce non appena un giocatore ha raggiunto i suoi vasi con l'ultimo dei suoi fiori, vincendo così il gioco.

# 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