

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.


**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





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

Meine ersten Spiele

Würfelwichtel



My Very First Games – Dice Pixies
Mes premiers jeux – Jouons avec les lutins
Mijn eerste spellen – Rode Ruud en Groene Gijs
Mis primeros juegos – El duende de los dados
I miei primi giochi – Lo gnomo del dado

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2011

Meine ersten Spiele

Würfelmachtel

Eine märchenhafte Spielesammlung für 1 – 4 Kinder ab 2 Jahren.

Spielautor: Hannes Bamberger
Design: Jutta Neundorfer
Spieldauer: ca. 10 Minuten

Liebe Eltern,

das speziell für Kinderhände gemachte Spielmaterial fördert die feinmotorischen Fähigkeiten und die Auge-Hand-Koordination Ihres Kindes. Im freien Spiel können die Kinder die beiden Wachtel beliebig zusammenstecken und mit ihnen spielen. Im Memospiel und im Würfelspiel wird Ihr Kind an das erste Spielen nach Regeln herangeführt. Gleichzeitig fördert das kooperative Würfelspiel das Wir-Gefühl und gemeinsame Erleben.

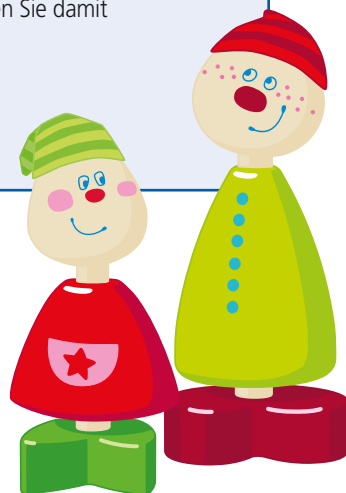
Spiele Sie mit! Sprechen Sie mit Ihrem Kind über die Märchenwelt und andere Märchenfiguren. Erzählen Sie Märchen und fördern Sie somit Sprache, Hörsinn und die Fantasie Ihres Kindes. Zeigen Sie ihm die Wachtelkarten, bauen Sie den abgebildeten Wachtel gemeinsam nach und unterstützen Sie damit die Kreativität und Spielfreude Ihres Kindes.

Viel Spaß beim Spielen!

Ihre Erfinder für Kinder!

Spielinhalt

- 1 Rudi Rotwachtel (dreiteilig)
- 1 Gustav Grünwachtel (dreiteilig)
- 1 Puzzlespielplan
- 8 Wachtelkarten
- 9 Kleeblätter
- 1 Farb-/Symbolwürfel
- 1 Spielanleitung





Spiel 1: Wo versteckt sich der Wichtel?

Ein verwickeltes Memospiel.

Spielidee

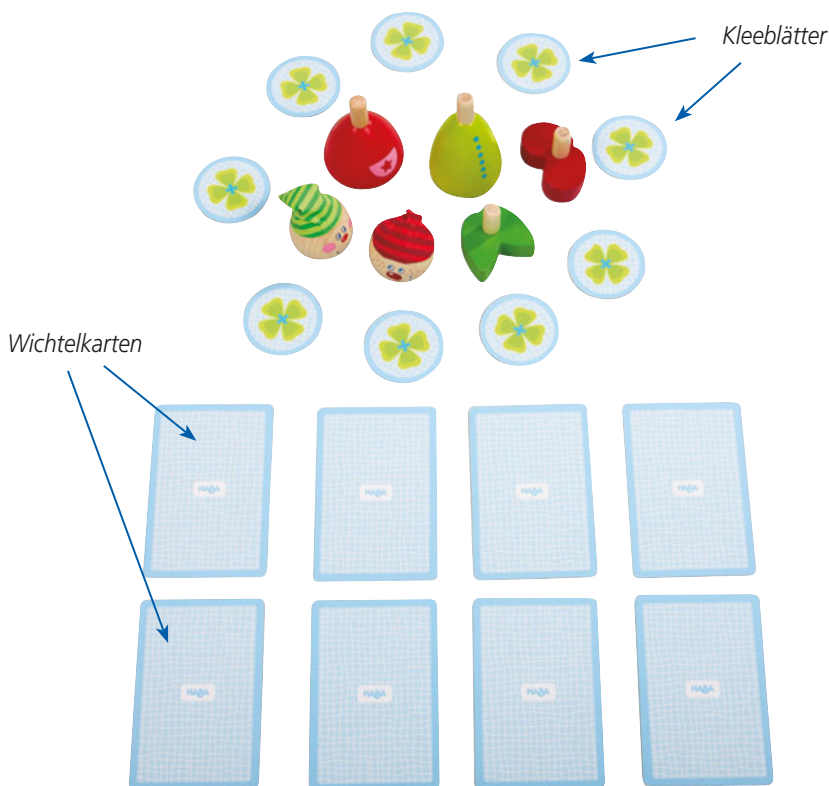
Die Wichtelteile lassen sich zu verschiedenen Wichteln zusammenstecken. Die Wichtelkarten zeigen euch alle acht Möglichkeiten. Sie werden verdeckt ausgelegt. Steckt jetzt einen Wichtel beliebig zusammen und versucht dann die passende Wichtelkarte zu finden.

Nur wenn ihr den richtigen Wichtel aufdeckt, bekommt ihr zur Belohnung ein Kleeblatt. Wer hat als Erster drei Kleeblätter vor sich liegen?

Spielvorbereitung

Legt die sechs Wichtelteile und die neun Kleeblätter in die Tischmitte. Legt danach die acht Wichtelkarten in zwei Reihen aus, schaut sie euch gut an und dreht sie anschließend um.

Würfel und Spielplan werden für dieses Spiel nicht benötigt und kommen zurück in die Schachtel.





Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Das Kind mit den lustigsten Socken darf beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt das jüngste Kind, steckt einen Wichtel beliebig zusammen und stellt ihn vor das älteste Kind, das jetzt die passende Wichtelkarte finden muss.

Decke eine Wichtelkarte auf, von der du denkst, dass sie den zusammengesteckten Wichtel zeigt.

Vergleiche nun den Holzwichtel mit der aufgedeckten Wichtelkarte.



Hast du die richtige Wichtelkarte aufgedeckt?

- **Ja?**
Prima! Zur Belohnung darfst du dir ein Kleeblatt nehmen.
- **Nein?**
Schade, welch ein Wichtelpech! Leider darfst du dir jetzt kein Kleeblatt nehmen.

Schaut euch die Wichtelkarte gut an. Danach drehst du sie wieder um. Nimm die Wichtelteile wieder auseinander und stecke einen beliebigen neuen Wichtel zusammen und setze ihn vor das Kind links neben dir.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Kind drei Kleeblätter vor sich liegen hat und damit das Spiel gewinnt.

Tipp:

Wollt ihr das Spiel etwas vereinfachen,

- baut euch selbst die Wichtel zusammen und versucht dann die passende Wichtelkarte aufzudecken. Deckt ihr die passende Wichtelkarte auf, kommt diese aus dem Spiel.
- Oder
- Ihr spielt nur mit den roten Füßen und den Wichtelkarten, welche die roten Füße zeigen. So wird die Anzahl der Wichtelkarten halbiert.



Spiel 2: Auf zur großen Pilzsuche!

Ein kooperativer Wichtelwettlauf.

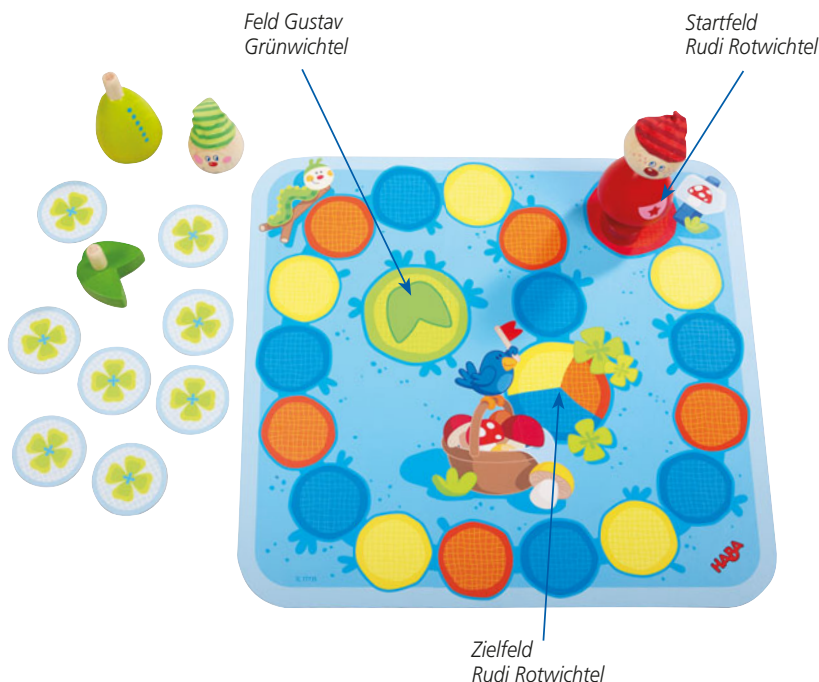
Spielidee

Die beiden Wichtel Rudi Rotwichtel und Gustav Grünwichtel sind auf großer Pilzsuche. Der Sage nach sollen diese an der geheimen Lichtung besonders gut wachsen. Die beiden machen sich schnell auf die Suche. Doch nur einer kann die Pilze bekommen. Daher möchten beide als Erster an der Lichtung ankommen. Helft Rudi Rotwichtel die Pilze vor Gustav Grünwichtel zu finden.

Spielvorbereitung

Puzzelt zuerst den Spielplan zusammen. Steckt anschließend den roten Wichtel zusammen und stellt ihn auf sein Startfeld. Legt die Holzteile des grünen Wichtels einzeln neben den Spielplan und verteilt die Kleeblätter mit der Kleeblattseite nach oben um sie herum.

Die Wichtelkarten werden für dieses Spiel nicht benötigt und kommen zurück in die Schachtel.





Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Das Kind mit den meisten roten Kleidungsstücken darf beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt das jüngste Kind und würfelt.

Was hast du gewürfelt?

- **Eine Farbe?**

Super, Rudi Rotwichtel kommt den Pilzen etwas näher. Schiebe ihn auf das nächste Feld der gewürfelten Farbe.

- **Das Kleeblatt?**

Achtung, jetzt heißt es aufgepasst!
Drehe ein beliebiges Kleeblatt um.



Ist dort Gustav Grünwichtel abgebildet?

- **Nein?**

Glück gehabt! Gustav Grünwichtel konnte nicht aufholen.



- **Ja?**

Gustav Grünwichtel erscheint mehr und mehr.
Nimm **ein** Wichtelteil von Gustav Grünwichtel und setze es auf sein Feld neben den Pilzen.
Dabei beginnst du mit den Füßen, nimmst dann den Körper und als Letztes den Kopf.



Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe und würfelt.

Spielende

Gelingt es Rudi Rotwichtel die Lichtung mit den Pilzen zu erreichen, bevor Gustav Grünwichtel komplett auf seinem Feld steht, so habt ihr alle gemeinsam gewonnen. Steht Gustav Grünwichtel aber bereits bei den Pilzen, bevor ihr die Lichtung zusammen mit Rudi Rotwichtel erreicht, verliert ihr gemeinsam gegen Gustav Grünwichtel. Versucht es doch schnell noch einmal!

My Very First Games

Dice Pixies

A fairytale game collection for 1 – 4 players age 2+.

Author: Hannes Bamberger
Design: Jutta Neundorfer
Length of the game: approx. 10 minutes

Dear Parents,

This game material is especially designed for children's hands. It will foster improved motor skills and your child's hand-eye coordination. In free play children will assemble the two pixies however they want and play with them. Playing the memory or the die game will acquaint them with first games rules. The co-operative die game will also foster their team spirit and shared experiences.

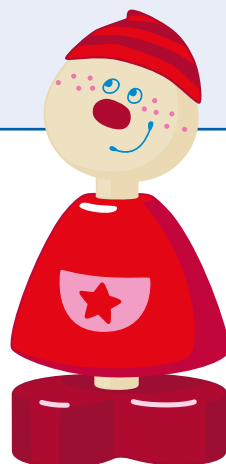
Play with your child and talk about the realm of fairy tales and fairy tale figures. By telling your child fairy tales you will stimulate his language and auditory skills as well as his imagination. Look at the pixie cards together, assemble the pixies as shown thus enhancing your child's creative skills and enjoyment playing.

Lots of fun playing!

Sincerely
Your inventors of playthings!

Contents

- 1 Robin Red pixie (3 parts)
- 1 George Green pixie (3 parts)
- 1 puzzle game board
- 8 pixie cards
- 9 shamrocks
- 1 die with colors and symbols
- Set of game instructions



Game #1: Where has the pixie hidden?

A pixie mix memory game.

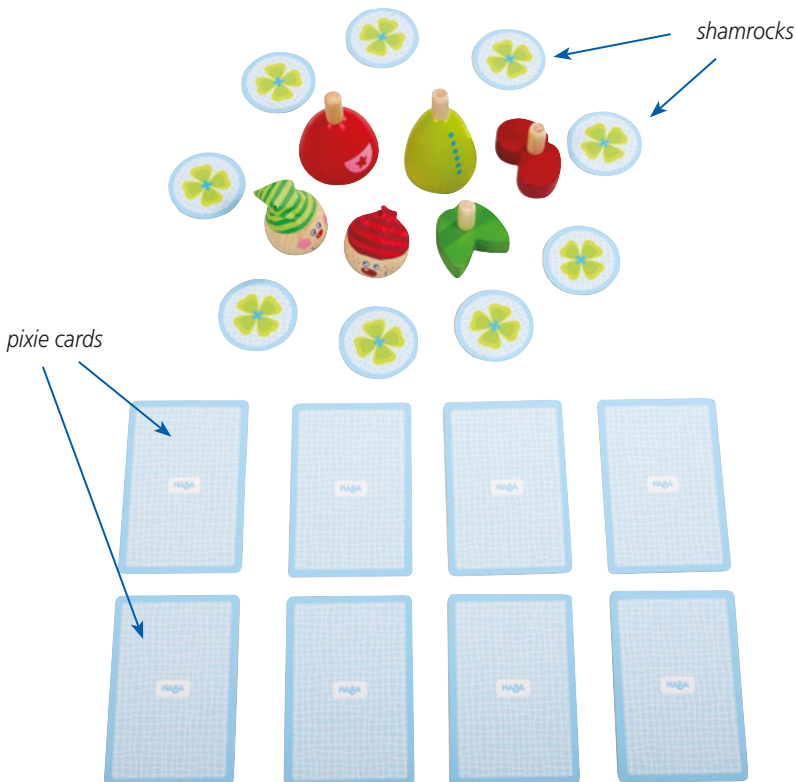
ENGLISH

Game Idea

The pixies pieces can be assembled to form different pixies. Have a look at the pixie cards to see the eight possibilities. Place the cards face-down. Now assemble any pixie and then search for the corresponding pixie card. You will only get a shamrock as a reward if you turn over the matching pixie card. Who will be the first to collect three shamrocks?

Preparation of the Game

Put the six pixie parts and the nine shamrocks in the center of the table. Then arrange the pixie cards in two rows have a good look at them and turn them over. You don't need the die and the game board for this game. Return these pieces to the game box.





How to Play

Play in a clockwise direction. The child wearing the funniest socks may start. If you cannot agree, the youngest player starts. He assembles a pixie however he wants and puts the pixie in front of the oldest player who now has to find the corresponding pixie card.

Turn over a pixie card you think might show the same pixie as the one standing in front of you.

Compare the single parts of the wooden pixie with the pixie on the card.



Have you turned over the correct matching pixie card?

- **Yes?**
Great! As a reward, take a shamrock.
- **No?**
Pity, pixies' bad luck! You do not receive a shamrock.

Have a good look at the pixie card. Then turn it over again. Disassemble the pixie and assemble a new one, which you then put in front of the player on your left.

End of the Game

The game ends as soon as a player has collected three shamrocks thus winning the game.

Hint:

If you want to make the game easier,

- a player assembles his own pixie and then tries to turn over the matching pixie card. If he turns over the right card, the card is removed from the game.
- Or
- you play only with the red feet and the pixie cards showing red feet. In this way you play with only half of the cards.

Game #2: Looking for mushrooms!

A co-operative pixie competition.

ENGLISH

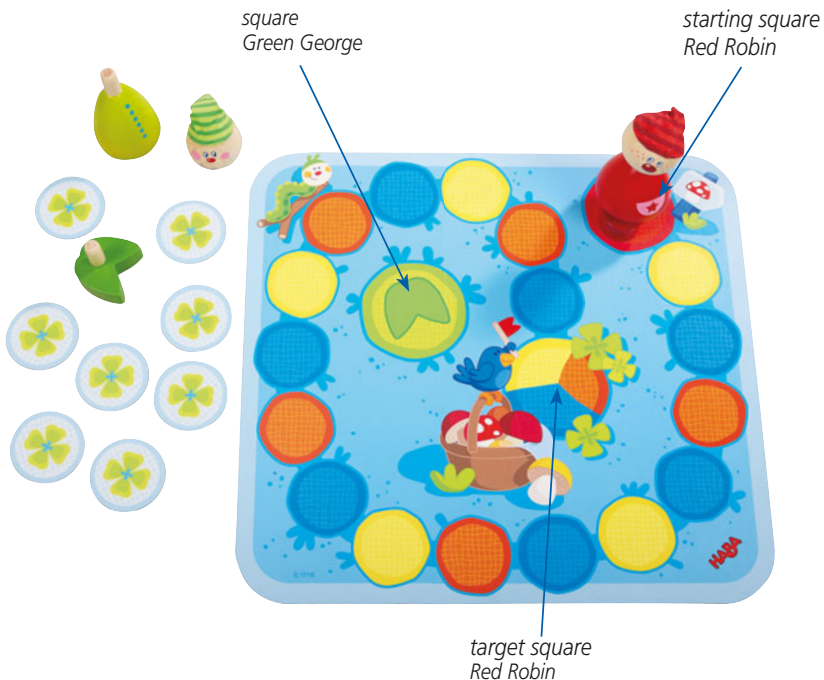
Game Idea

Both Red Robin and Green George are concentrating on looking for mushrooms. The legend says they grow profusely in the secret clearing in the woods. Both rush to find them. But only one of them can get the mushrooms. So each one hurries to be the first to arrive at the clearing. Help Red Robin and Green George find the mushrooms.

Preparation of the Game

First assemble the game board. Then assemble a pixie of just red parts and place it on his starting square. Now put the parts of the green pixie next to the game board and distribute the shamrocks, with the side showing a shamrock face-up, around the single parts of the green pixie.

You don't need the pixie cards for this game; return them to the game box.





How to Play

Play in a clockwise direction. The player wearing the most red clothing starts the game. If you cannot agree, the youngest child starts and rolls the die.

What does the die show?

- **A color?**

Great! Robin Red moves closer to the mushrooms. Push him onto the next square of the corresponding color.

- **The shamrock?**

Watch out! Be careful! Turn over any shamrock.



Does it show Green George?

- **No?**

Lucky you! Nothing happens with Green George.



- **Yes?**

Green George is assembled piece by piece. Start with the feet and place them on the green square next to the mushrooms.

During the game, when Green George appears on a shamrock he is completed first with the head and finally the bonnet.



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

End of the Game

If Red Robin is quick enough and reaches the clearing before Green George has been fully assembled, you have won together. If Green George stands completed next to the clearing before Robin Red reaches it, then you all lose against Green George. Quickly have another go!

Mes premiers jeux

Jouons avec les lutins

Une fabuleuse collection de jeux pour 1 à 4 enfants à partir de 2 ans.

Auteur du jeu : Hannes Bamberger
Design : Jutta Neundorfer
Durée de la partie : env. 10 minutes

FRANÇAIS

Chers parents

Les accessoires de ce jeu ont été spécialement conçus pour être saisis par des mains d'enfant. Ce jeu stimule les facultés motrices de votre enfant et la coordination main-œil. Dans le jeu libre, les enfants pourront assembler les lutins à leur gré et jouer avec. Dans le jeu de mémoire et le jeu de dé, votre enfant s'initiera à jouer selon des règles et apprendra en même temps à jouer de manière collective.

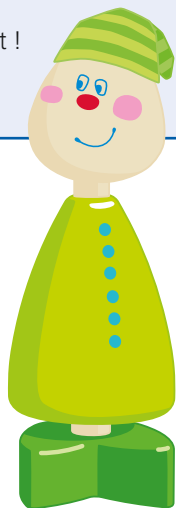
Jouez avec votre enfant ! Parlez-lui des contes en nommant les personnages. Vous stimulerez ainsi le langage, l'ouïe et l'imagination de votre enfant. Montrez-lui les cartes des lutins. Avec lui, refaites le lutin représenté en superposant les pièces. Vous aiderez votre enfant à développer sa créativité et il prendra plaisir à jouer.

Nous vous souhaitons d'agréables moments de divertissement !

Les créateurs de jeux pour enfants

Contenu du jeu

- 1 Luc le lutin rouge (en trois pièces)
- 1 Gustave le lutin vert (en trois pièces)
- 1 plateau de jeu/puzzle
- 8 cartes de lutin
- 9 feuilles de trèfle
- 1 dé à couleurs/symboles
- 1 règle du jeu



Jeu n° 1 : Où le lutin s'est-il caché ?

Un jeu de mémoire pour lutins malicieux.

Idée

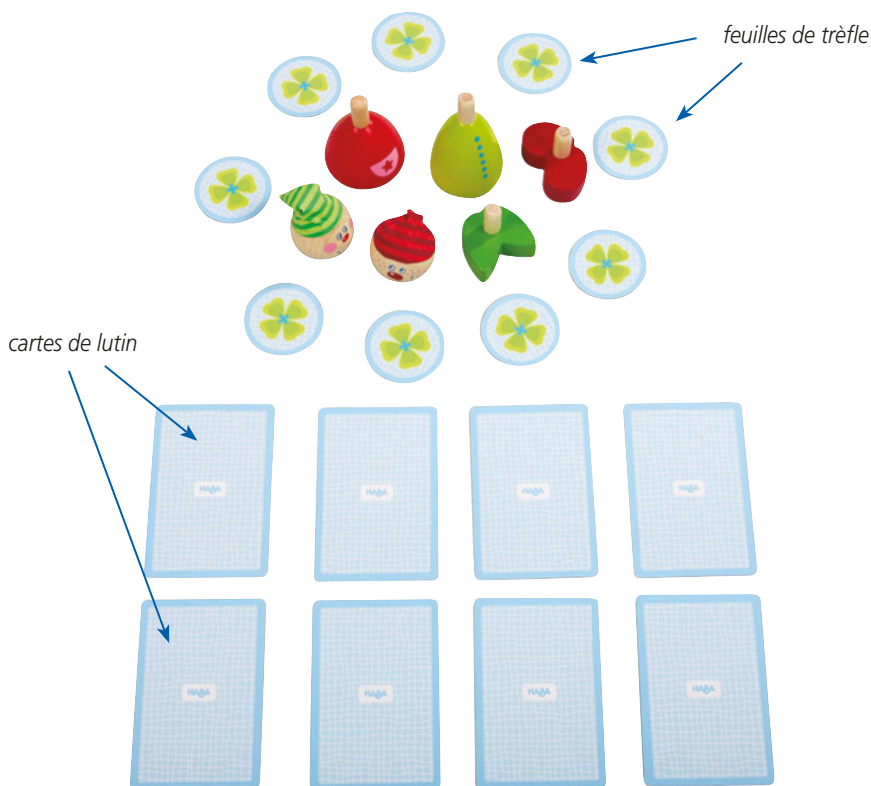
Les pièces des lutins peuvent être superposées en différents lutins. Les cartes de lutin vous indiquent les huit combinaisons possibles. Posez-les faces cachées. Il s'agit maintenant d'assembler n'importe quel lutin et de trouver la carte de lutin correspondante.

Si vous trouvez le bon lutin, vous récupérez une feuille de trèfle en récompense. Qui récupérera en premier trois feuilles de trèfle ?

Préparatifs

Posez les six pièces de lutin et les neuf feuilles de trèfle au milieu de la table. Ensuite, posez les huit cartes de lutin en deux rangées, observez-les bien et retournez-les.

Le dé et le plateau de jeu sont remis dans la boîte, car on en n'aura pas besoin pour ce jeu.



Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui aura les chaussettes les plus amusantes a le droit de commencer. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le plus jeune qui commence. Il assemble n'importe quel lutin et le pose devant le joueur le plus âgé qui doit alors trouver la carte de lutin correspondante.

Retourne une carte de lutin, qui, d'après toi, représente le lutin assemblé.

Compare maintenant le lutin en bois à celui représenté sur la carte retournée.



As-tu retourné la bonne carte de lutin ?

- **Oui ?**
Super ! En récompense, tu prends une feuille de trèfle.
- **Non ?**
Dommage, pas de chance ! Tu ne prends pas de feuille de trèfle.

Regardez tous bien la carte de lutin. Ensuite, tu la retournes de nouveau. Démonte le lutin et refais-en un autre. Pose-le devant le joueur assis à ta gauche.

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur a récupéré trois feuilles de trèfle : c'est lui le gagnant.

Astuce :

Si vous voulez un peu simplifier le jeu :

- Un joueur assemble lui-même un lutin et essaye alors de retourner la carte correspondante. S'il la trouve, il la sort du jeu.
Ou bien
- Vous jouez seulement avec les pieds rouges et les cartes de lutin représentant les pieds rouges. Il ne restera alors plus que la moitié des cartes.

Jeu n° 2: Cherchez les champignons !

Une course coopérative de lutins.

Idée

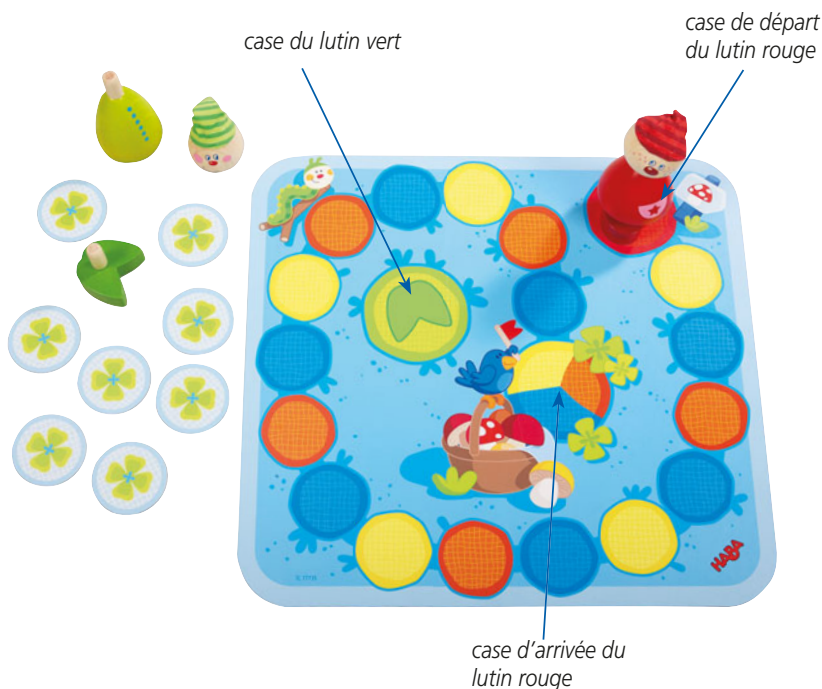
Les deux lutins Luc et Gustave sont partis cueillir des champignons. D'après la légende, on dit qu'il y en a beaucoup dans la clairière secrète. Les deux lutins se mettent vite à chercher. Mais comme un seul d'entre eux pourra en récupérer, ils veulent arriver tous les deux en premier à la clairière.

Aidez Luc et Gustave à trouver des champignons.

Préparatifs

Assemblez d'abord les pièces du plateau-puzzle. Ensuite, assemblez le lutin rouge et posez-le sur sa case de départ. Posez les pièces du lutin vert à côté du plateau de jeu et répartissez les feuilles de trèfle autour de ces pièces, de manière à ce que les trèfles soient visibles.

Les cartes de lutin ne sont pas utilisées dans ce jeu et sont remises dans la boîte.



Déroulement de la partie

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

Qu'indique le dé ?

- **Une couleur ?**

Super, le lutin rouge se rapproche un peu des champignons. Avance-le sur la prochaine case de la couleur correspondant à celle du dé.

- **La feuille de trèfle ?**

Retourne n'importe quelle feuille de trèfle.



Représente-t-elle le lutin vert ?

- **Non ?**

Tu as de la chance ! Avec le lutin vert, il ne se passe rien.



- **Oui ?**

On assemble alors le lutin vert Gustave. Commence par les pieds et pose-les sur la case verte à côté des champignons. Si le lutin vert est représenté une deuxième et une troisième fois sur une feuille de trèfle au cours de la partie, on ajoute alors la tête et en dernier le bonnet.



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

Fin de la partie

Si le lutin rouge réussit à atteindre la clairière aux champignons avant que le lutin vert ne soit complètement assemblé sur sa case, vous gagnez la partie tous ensemble.

Si le lutin vert se retrouve cependant à côté des champignons avant que le lutin rouge ne soit arrivé à la clairière, vous perdez tous contre le lutin vert. Prenez alors votre revanche sans perdre de temps !

Mijn eerste spellen

Rode Ruud en Groene Gijs

Een sprookjesachtige verzameling spelletjes voor 1 – 4 kinderen vanaf 2 jaar.

Spelauteur: Hannes Bamberger
Design: Jutta Neundorfer
Speelduur: ca. 10 minuten

Lieve ouders

Het speciaal voor kinderhanden gemaakte spelmateriaal bevordert de motorische vaardigheden en oog-handcoördinatie van uw kind. Bij het vrije spel kunnen de kinderen de twee kabouters naar wens in elkaar zetten en ermee spelen. In het geheugenspel en het dobbelspel maakt uw kind voor het eerst kennis met spelregels. Tegelijk bevordert het coöperatieve dobbelspel het wij-gevoel en het gemeenschappelijk ervaren.

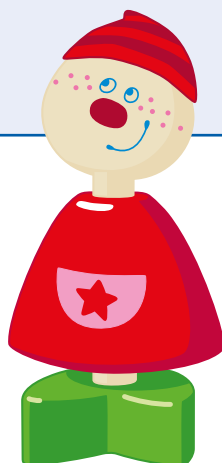
Speel mee! Praat met uw kind over de sprookjeswereld en andere sprookjesfiguren. Vertel sprookjes en bevorder hiermee het spraakvermogen, de gehoorzin en de fantasie van uw kind. Laat hem de kabouterkaarten zien, bouw de afgebeelde kabouters samen na en help zo de creativiteit en het spelplezier van uw kind te bevorderen.

Veel plezier tijdens het spelen!

Uw uitvindens voor kinderen

Spelinhoud

- 1 kabouter Rode Ruud (driedelig)
- 1 kabouter Groene Gijs (driedelig)
- 1 puzzelspeelbord
- 8 kabouterkaarten
- 9 klaverblaadjes
- 1 kleuren-/symbooldobbelsteen
- spelregels



Spel 1: waar zit de kabouter verstopt?

Een kabouterachtig geheugenspel.

Spelidee

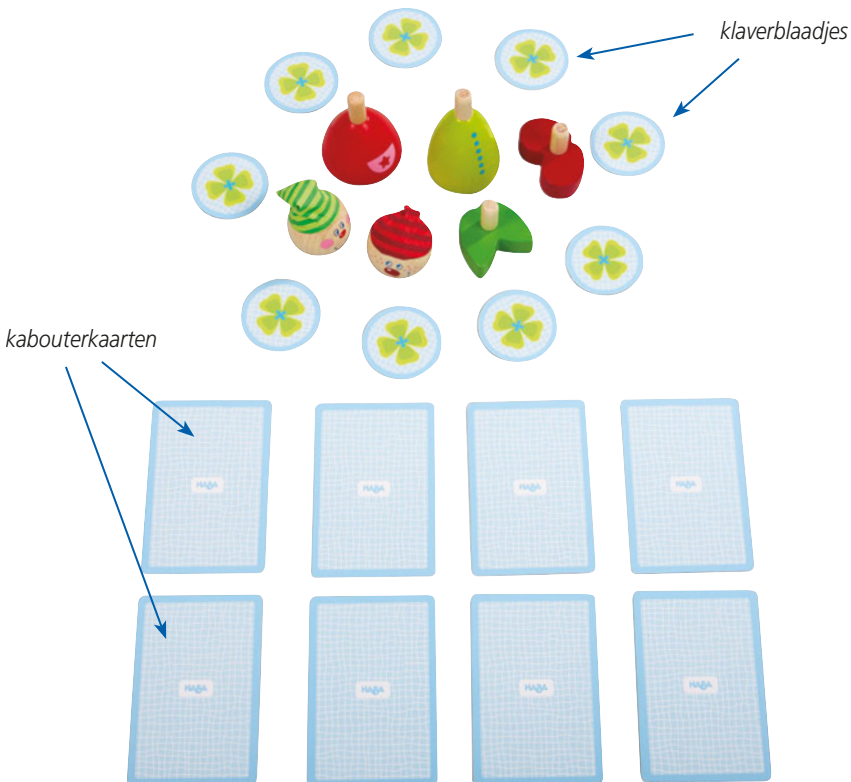
Met de kabouterstukken kunnen verschillende kabouters worden gemaakt. Op de kabouterkaarten staan acht verschillende combinaties afgebeeld. Ze worden verdekt neergelegd. Zet nu met drie onderdelen naar keuze een kabouter in elkaar en probeer de bijpassende kabouterkaart te vinden.

Alleen als je de juiste kabouter omdraait, krijg je als beloning een klaverblaadje. Wie heeft als eerste drie klaverblaadjes voor zich liggen?

Spelvoorbereiding

Leg de zes kabouteronderdelen en de negen klaverblaadjes in het midden op tafel. Leg daarna de acht kabouterkaarten in twee rijen neer, bekijk ze goed en draai ze vervolgens om.

De dobbelsteen en het speelbord worden bij dit spel niet gebruikt en gaan terug in de doos.



Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Het kind met de grappigste sokken mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint het jongste kind en zet een willekeurige kabouter in elkaar. Deze wordt voor het oudste kind gezet dat nu de bijpassende kabouterkaart moet vinden.

Draai een kabouterkaart om waarvan je denkt dat de opgebouwde kabouter erop staat afgebeeld.

Vergelijk nu de houten kabouter met de omgedraaide kabouterkaart.



Heb je de juiste kabouterkaart omgedraaid?

- **Ja?**
Goed zo! Als beloning mag je een klaverblaadje pakken.
- **Nee?**
Helaas, wat een kabouterpech! Jammer genoeg mag je nu geen klaverblaadje pakken.

Bekijk de kabouterkaart goed. Daarna keer je hem weer om.
Haal de kabouter weer uit elkaar, maak een nieuwe met drie willekeurige onderdelen en zet hem voor het kind dat links naast je zit.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra een kind drie klaverblaadjes voor zich heeft liggen en zo het spel wint.

Tip:

Om het spel eenvoudiger te maken,

- zet iedere speler zelf een kabouter in elkaar en probeert daarna de bijpassende kabouterkaart om te draaien. Als deze wordt gevonden, wordt hij uit het spel genomen.
Of
- er wordt alleen met de rode voeten en de kabouterkaarten met rode voeten gespeeld. Zo wordt het aantal kabouterkaarten gehalveerd.



Spel 2: paddenstoelen zoeken!

Een coöperatieve kabouterwedstrijd.

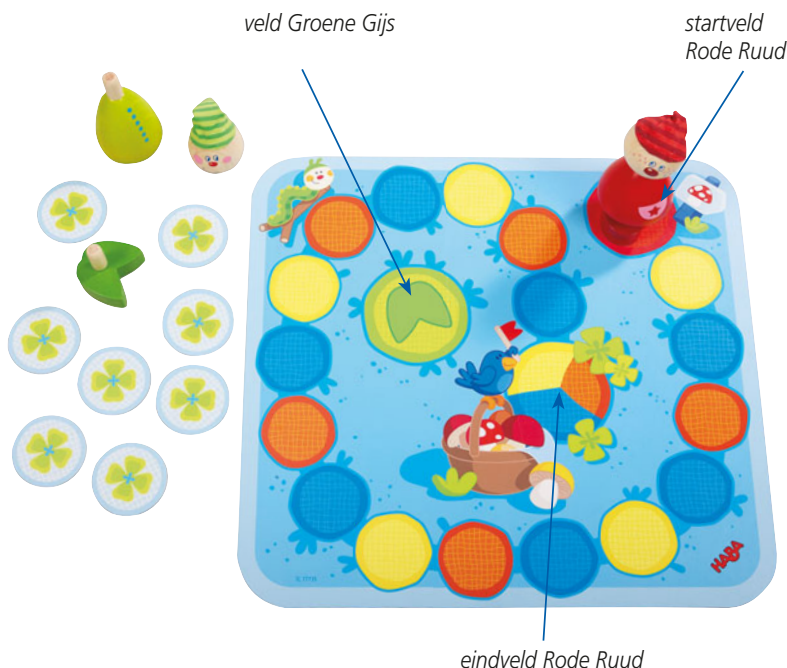
Spelidee

De beide kabouters Rode Ruud en Groene Gijs gaan alle twee op zoek naar paddenstoelen. Volgens de legende groeien er een heleboel op de geheime open plek in het bos. Snel gaan de twee op zoek. Maar slechts één van hen krijgt de paddenstoelen te pakken. Daarom willen ze allebei als eerste de open plek bereiken.

Help kabouter Rode Ruud de paddenstoelen te vinden voordat Groene Gijs ze bereikt.

Spelvoorbereiding

Puzzel eerst het speelbord in elkaar. Zet daarna de rode kabouter in elkaar en plaats hem op zijn startveld. Leg de houten onderdelen van de groene kabouter los van elkaar naast het speelbord en verdeel de klaverblaadjes met de klavervorm omhoog om hem heen. De kabouterkaarten worden bij dit spel niet gebruikt en gaan terug in de doos.



Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Het kind met de meeste rode kledingsstukken mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint het jongste kind en gooit met de dobbelsteen.

Wat heb je gegoooid?

- **Een kleur?**

Geweldig, Rode Ruud komt wat dichterbij de buurt van de paddenstoelen. Zet hem op het eerstvolgende veld met de gegooide kleur.

- **Het klaverblaadje?**

Nu is het oppassen geblazen! Draai een willekeurig klaverblaadje om.



Staat hier Groene Gijs op afgebeeld?

- **Nee?**

Geluk gehad! Er gebeurt niets met Groene Gijs.



- **Ja?**

Beetje bij beetje wordt Groene Gijs in elkaar gezet. Begin met zijn voeten en zet hem op het groene veld naast de paddenstoelen.

Als Groene Gijs gedurende het spel een tweede en derde keer op een klaverblad staat afgebeeld, worden zijn hoofd en als laatste zijn muts erop gezet.



Daarna is het volgende kind aan de beurt en gooit hij/zij met de dobbelsteen.

Einde van het spel

Als het Rode Ruud lukt om de open plek te bereiken voordat Groene Gijs compleet op zijn veld staat, hebben jullie met z'n allen gewonnen.

Staat Groene Gijs echter bij de paddenstoelen voordat Rode Ruud de open plek bereikt, dan hebben jullie met z'n allen van Groene Gijs verloren. Probeer het echter snel nog een keer!



Mis primeros juegos

El duende de los dados



Una fantástica colección de juegos para 1 – 4 niños a partir de los 2 años.

Autor del juego: Hannes Bamberger
Diseño: Jutta Neundorfer
Duración de una partida: aprox. 10 minutos

Queridos padres:

Este material de juego diseñado especialmente para las manitas de los niños estimula las habilidades de la motricidad fina y la coordinación ojo-mano de su hijo. En juego libre, los niños pueden combinar ambos duendes y jugar con ellos. Con el juego de memoria y el juego de dados, su hijo se inicia en un primer juego siguiendo unas reglas. Además, el juego cooperativo con el dado fomenta el espíritu de equipo y la experimentación en común.

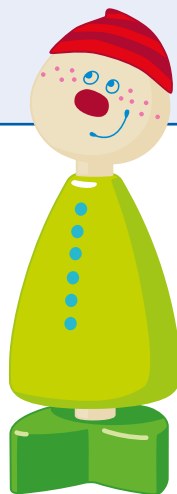
¡Jueguen ustedes también! Hablen con su hijo sobre el mundo de los cuentos fantásticos y sobre otros personajes de cuento. Cuenten cuentos y de esta manera fomentarán su lenguaje, su sentido del oído y su fantasía. Muéstrenle las cartas de los duendes, monten juntos el duende dibujado en ellas y favorezcan de este modo su creatividad y sus ganas de jugar.

¡Les deseamos que se diviertan mucho jugando!

Sus inventores para niños

Contenido del juego

- 1 Quique Duende Rojo (en tres piezas)
- 1 Gustavo Duende Verde (en tres piezas)
- 1 tablero de juego en forma de puzzle
- 8 cartas de duende
- 9 hojas de trébol
- 1 dado de colores y símbolos
- Instrucciones del juego



Juego 1: ¿Dónde se ha escondido el duende?

Un juego de memoria muy duendecillo.

El juego

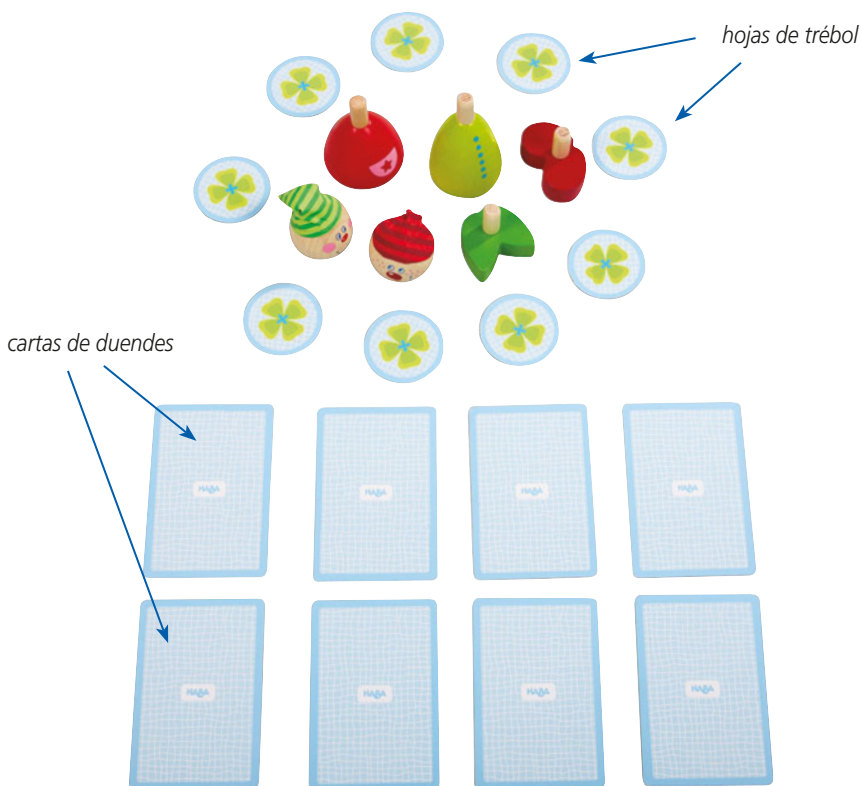
Se pueden combinar las distintas partes de los duendes para formar diferentes duendes. Las cartas os muestran las ocho posibilidades que existen. Extended las cartas boca abajo. Composed ahora un duende con las partes que queráis y tratad de encontrar la carta de duende correspondiente.

Recibiréis una hoja de trébol de premio cuando hayáis dado la vuelta al duende correcto. ¿Quién será el primero en tener delante tres hojas de trébol?

Preparativos

Poned las seis partes de los duendes y las nueve hojas de trébol en el centro de la mesa. Extended a continuación las ocho cartas de duende en dos hileras, fijaos en ellas con atención y después dadles la vuelta.

Para este juego no se necesitan el dado ni el tablero, los cuales irán de nuevo a la caja.



¿Cómo se juega?

Vais a jugar por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza el niño que lleve puestos los calcetines más divertidos. Si no os podéis poner de acuerdo, comenzará el niño más mayor con la misión de buscar la carta de duende correspondiente.

Dale la vuelta a aquella carta de duende en la que creas que sale el duende que acabáis de montar.

Compara ahora el duende de madera con la carta destapada.



¿Has dado la vuelta a la carta de duende correcta?

- **¿Sí?**
¡Bravo! Coge una hoja de trébol de premio.
- **¿No?**
¡Lástima, qué mala suerte de duende! Te quedaste por esta vez sin hoja de trébol.

Fijaos atentamente en la carta de duende. A continuación dale de nuevo la vuelta. Desmonta el duende y compón uno nuevo con las partes que tú quieras y pónselo delante al jugador que está a tu izquierda.

Final del juego

La partida acaba en el momento en que un niño tiene delante tres hojas de trébol, convirtiéndose así en el ganador.

Consejo:

Si queréis que el juego resulte algo más fácil,

- cada jugador compone un duende con las tres partes e intenta él mismo dar la vuelta a la carta de duende correspondiente. Si la acierta, se retira esa carta de la partida.
O bien,
- jugáis únicamente con los pies rojos y las cartas de duende que muestran los pies rojos. Así se reduce a la mitad el número de cartas de duende.



Juego 2: ¡A por setas!

Una carrera cooperativa de duendes.

El juego

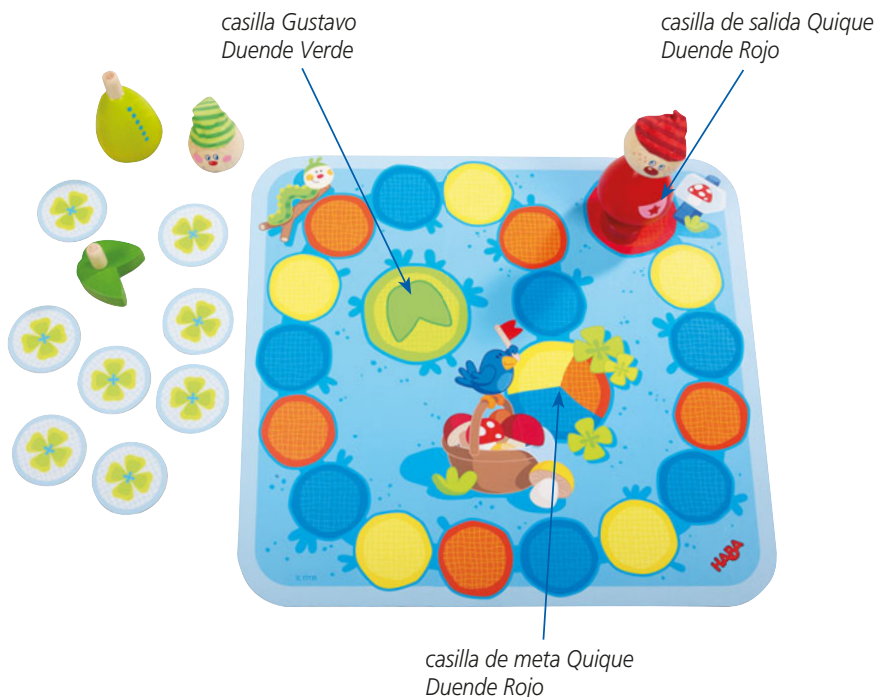
Los dos duendes, Quique Duende Rojo y Gustavo Duende Verde están buscando setas. Dice la leyenda que éstas crecen especialmente en el claro secreto del bosque. Los dos se ponen rápidamente de camino para iniciar la búsqueda, pero sólo uno podrá quedarse con las setas. Ésta es la razón por la que cada uno de ellos quiere ser el primero en llegar al claro del bosque.

Ayudad a Quique Duende Rojo a encontrar las setas antes de que lo haga Gustavo Duende Verde.

Preparativos

En primer lugar, montad el puzzle del tablero de juego. A continuación, montad el duende rojo y colocadlo sobre su casilla de salida. Poned las partes de madera del duende verde junto al tablero de juego y distribuid alrededor de él las hojas de trébol mostrando el trébol.

No se necesitan las cartas de duende para este juego, así que se devuelven a la caja.



¿Cómo se juega?

Vais a jugar por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza el niño que lleve el mayor número de prendas de vestir de color rojo. Si no os podéis poner de acuerdo, comenzará el jugador más pequeño tirando el dado.

¿Qué te ha salido en el dado?

- **¿Un color?**

Fantástico. Quique Duende Rojo se acerca un poco más a las setas. Muévelo hasta la siguiente casilla del color que ha salido en el dado.

- **¿La hoja de trébol?**

¡Ojo! ¡Ahora hay que estar muy atentos! Dale la vuelta a una cualquiera de las hojas de trébol.



¿Aparece dibujado en ella Gustavo Duende Verde?

- **¿No?**

¡Qué suerte has tenido! No sucede nada con Gustavo Duende Verde.



- **¿Sí?**

Poco a poco se van montando las piezas de Gustavo Duende Verde. Comienza con los pies y colócalos en la casilla verde junto a las setas. Si durante el transcurso de la partida vuelve a aparecer dibujado Gustavo Duende Verde una segunda y una tercera vez en la hoja de trébol, se pondrán encima respectivamente el tronco y, en último lugar, la cabeza.



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

Final del juego

Habréis ganado todos juntos la partida si Quique Duende Rojo consigue alcanzar las setas del claro del bosque antes de que Gustavo Duende Verde esté completamente montado en su casilla.

Pero si Gustavo Duende Verde ya está montado por completo donde las setas antes de que Quique Duende Rojo alcance el claro del bosque, habréis perdido todos juntos la partida contra Gustavo Duende Verde. ¡Vamos, volved a intentarlo una vez más!



I miei primi giochi

Lo gnomo del dado



Una favolosa raccolta di giochi per 1 – 4 bambini a partire da 2 anni.

Autore: Hannes Bamberger
Design: Jutta Neundorfer
Durata del gioco: circa 10 minuti

Cari genitori,

il materiale di gioco creato specificamente per le manine dei bambini stimola la motricità fine la coordinazione di vista e tatto di vostro figlio. Giocando liberamente i bambini potranno assemblare insieme a piacere i due gnomi per farne figure per i loro giochi. Nel gioco di memory e in quello con il dado il vostro bambino apprende a giocare secondo regole. Allo stesso tempo il gioco cooperativo con il dado esercita il sentimento di collettività e induce a condividere l'esperienza con gli altri bambini.

Giocate insieme al vostro bambino! Parlate con lui del mondo delle favole e di altre figure fiabesche. Narrategli delle fiabe stimolandone così il linguaggio, l'udito, la fantasia. Mostrategli le carte gnomo e costruite insieme al bambino lo gnomo raffigurato dando così libero corso alla creatività e alla gioia di giocare di vostro figlio.

Buon divertimento!

I vostri inventori per bambini

Contenuto del gioco

- Toni, lo gnomo rosso (in tre parti)
- Piero, lo gnomo verde (in tre parti)
- Tabellone di gioco da assemblare
- 8 carte degli gnomi
- 9 trifogli
- Dado con colori/simboli
- Istruzioni per giocare



Gioco 1: Dove si è nascosto lo gnomo?

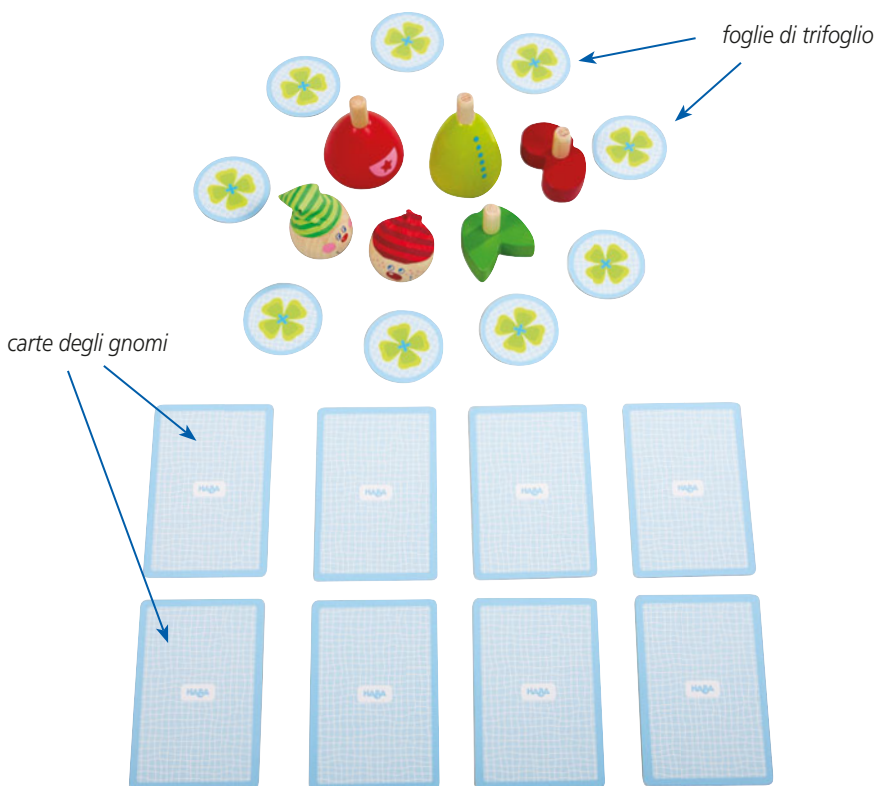
Un memory gnomesco.

Ideazione

Le parti degli gnomi si possono comporre in diversi gnomi. Le carte degli gnomi vi indicano tutte le otto possibilità e sono distribuite coperte sul tavolo. Componete ora uno gnomo a piacere e cercate poi di trovare la corrispondente carta dello gnomo. Solo se trovate quella giusta riceverete in premio un trifoglio. Chi raccoglierà per primo tre trifogli?

Preparativi del gioco

Mettete le sei parti gnomo e i 9 trifogli al centro del tavolo. Collocate le otto carte degli gnomi disponendole in due file. Osservatele bene e poi giratele. Per questo gioco non servono il dado e il tabellone che tornano quindi nella scatola.



Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario. Inizia il bambino che indossa le calze più divertenti. Se non riuscite ad accordarvi inizia il bambino più piccolo che compone uno gnomo a suo piacere e lo mette davanti al bambino più grande che adesso dovrà trovare la carta dello gnomo corrispondente.

Scopri una carta degli gnomi che pensi sia quella corrispondente allo gnomo davanti a te.

Confronta lo gnomo in legno con la carta scoperta.



Avete scoperto la giusta carta dello gnomo?

- **Sì?**
Magnifico! Ricevi in premio un trifoglio.
- **No?**
Peccato, che sfortuna gnomesca! Non potrai avere il trifoglio.

Osservate bene la carta dello gnomo. Poi la copri nuovamente. Scomponi le parti dello gnomo e ricomponi uno gnomo nuovo che metterai davanti al bambino alla tua sinistra.

Fine del gioco

Il gioco finisce quando un bambino ha davanti a sé tre trifogli ed ha così vinto il gioco.

Consiglio:

Se volete semplificare il gioco:

- Lo gnomo lo costruisce lo stesso giocatore che cercherà di scoprire la carta dello gnomo corrispondente. Se la scopre, la carta verrà eliminata dal gioco.
Oppure:
- Giocate solo con i piedi rossi e con le carte degli gnomi con i piedi rossi. In tal modo si dimezza il numero delle carte degli gnomi.



Gioco 2: Andiamo a funghi!

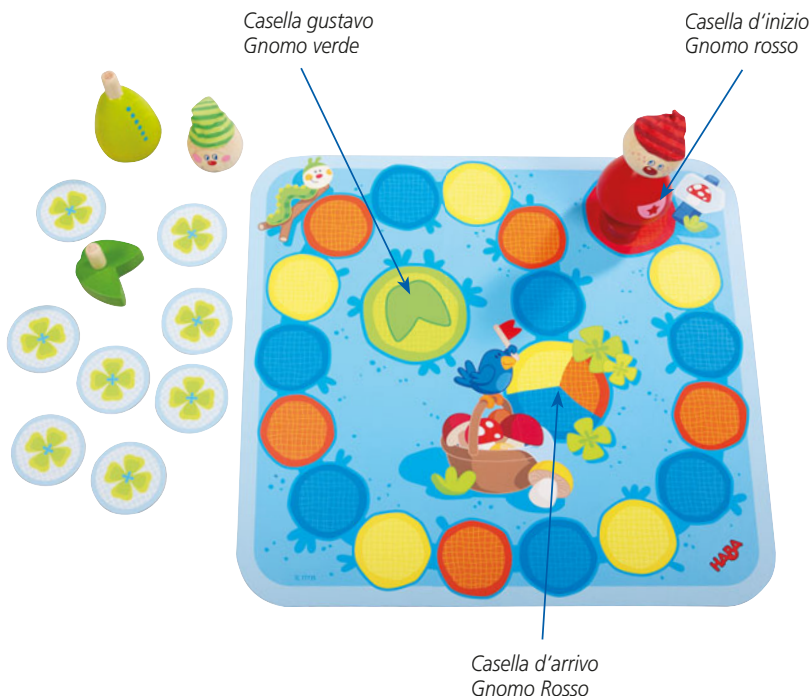
Una gara cooperativa tra gnomi.

Ideazione

I due gnomi Toni e Piero stanno cercando funghi. Secondo quanto si dice i funghi crescono numerosi nelle segrete radure del bosco e i due partono alla ricerca. Solo uno però potrà avere i funghi. Tutti e due vogliono arrivare per primi alla radura. Aiutate Toni, lo gnomo rosso, a trovare i funghi prima di Piero, lo gnomo verde.

Preparativi del gioco

Per prima cosa assemblate il tabellone. Componete poi lo gnomo rosso e collocatelo sulla sua casella di partenza. I pezzi in legno dello gnomo verde li mettete accanto al tabellone e distribuite i trifogli con il lato trifoglio rivolto verso l'alto all'intorno. Le carte gnomo ritornano nella scatola perché in questo gioco non servono.



Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario. Inizia chi indossa più indumenti di colore rosso. Se non riuscite ad accordarvi inizia il bambino più piccolo e tira il dado.

Cosa c'è sul dado?

- **Un colore?**

Fantastico! Lo gnomo Toni si avvicina ai funghi. Avanzalo sulla successiva casella del colore uscito al dado.

- **Il trifoglio?**

Attenzione! Attenzione! Adesso scopri uno dei trifogli.



C'è la figura di Piero lo gnomo verde?

- **No?**

Hai avuto fortuna! Non succede nulla.



- **Sì?**

Un poco alla volta si assembla la figura dello gnomo Piero. Inizia con i piedi e mettili sulla casella verde accanto ai funghi. Se nel corso del gioco la figura di Piero, lo gnomo verde, appare una seconda e terza volta su un trifoglio, si assemblano testa e infine il berretto.



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

Conclusione del gioco

Se Toni raggiunge la radura con i funghi prima che la figura di Piero sia completa, avete vinto insieme. Ma se Piero è già intero accanto ai funghi prima che Toni abbia raggiunto la radura, avrete perso tutti insieme contro Piero, lo gnomo verde. Provateci di nuovo!



Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvinders voor kinderen

Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini



Baby & Kleinkind

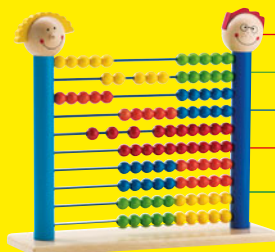
Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Geschenke

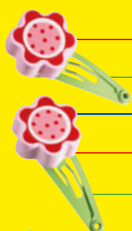
Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali



Kinderschmuck

Children's jewelry

Bijoux d'enfants

Kindersieraden

Joyería infantil

Bigiotteria per bambini



Kinderzimmer

Children's room

Chambre d'enfant

Kinderkamers

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.



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