



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

4424



KIKERIKI

Cock-a-doodle-doo • Cocorico • Kukeluku
Quiquiriqui • Chichirichi



Kikeriki

Meine ersten vier Spiele

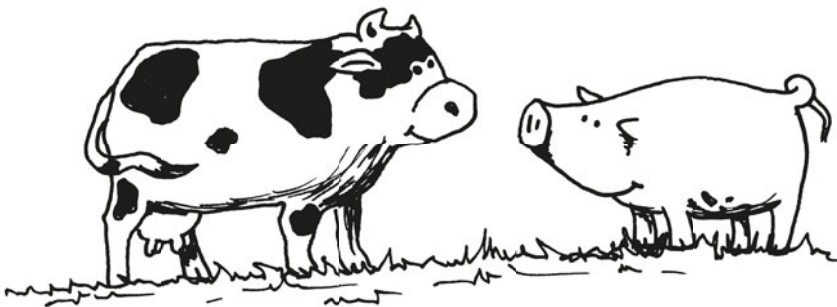
Für 2 - 5 Kinder von 3 - 10 Jahren in unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden.

Spielidee: Heinz Meister
Illustration: Anja Rieger
Spieldauer: je ca. 5 - 10 Minuten

Die Kinder besuchen einen Freund auf dem Bauernhof. Dort gibt es viel zu tun: Die Tiere müssen geweckt und gefüttert werden, und manchmal verstecken sie sich auch.

Spielinhalt

- 5 Spielfiguren
- 18 Tierkarten (je 2 x Hahn, Hund, Kaninchen, Katze, Kuh, Pferd, Schaf, Schwein und Ziege)
- 1 Farbwürfel mit Sondersymbol



Spielidee 1

Kikeriki!

Für 2 - 5 Kinder ab 3 Jahren.

Spielziel

Wer hat etwas Würfelglück und kann die meisten Tiere aufwecken?

Spielvorbereitung

Die Spielfiguren und der Würfel werden in der Mitte der Spielfläche bereitgestellt. Sechs beliebige Tierkarten kommen als verdeckter Stapel in die Tischmitte. Alle übrigen Karten werden nicht benötigt.

Spielablauf

Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Das schläfrigste Kind beginnt. Es nimmt die oberste Tierkarte vom Stapel und legt sie offen auf den Tisch. Danach würfelt es einmal.

Was zeigt der Würfel?

- **Eine Farbe.** Ist sie auf der Karte abgebildet?
 - **Ja:** Das Kind stellt die farblich passende Spielfigur auf das entsprechende Farbfeld der Karte und darf erneut würfeln.
Ist später im Spiel die Farbe zwar vorhanden, jedoch bereits von einer Spielfigur besetzt? Die Figur bleibt auf der Karte stehen. Der Würfel wird weitergegeben.
 - **Nein:** Der Würfel wird weitergegeben.
- **Das lachende Gesicht:**
Das Kind stellt eine Spielfigur seiner Wahl auf das passende Farbfeld der Karte. Anschließend darf es ein weiteres Mal würfeln.



Das Kind, welches eine Spielfigur auf das letzte freie Farbfeld einer Karte setzen kann, stellt anschließend alle drei Spielfiguren zurück in die Mitte der Spielfläche.

Die Karte darf es nehmen und vor sich ablegen.

Nun hebt das im Uhrzeigersinn folgende Kind die oberste Karte vom Stapel ab, legt sie offen in die Tischmitte und würfelt.

Spielende

Sind alle sechs Tierkarten verteilt, so endet das Spiel. Es gewinnt das Kind, das die meisten Karten sammeln konnte. Bei Gleichstand gewinnen die Kinder gemeinsam.

Tipp: Je nach Alter und Anzahl der Kinder kann auch mit weniger oder mehr als sechs Karten gespielt werden.

Spielidee 2

Mampf

Für 2 - 5 Kinder ab 3 Jahren.

Spielziel

Wer hat etwas Würfelglück und kann die meisten Tiere füttern?

Spielvorbereitung

Je eine Karte pro Tier wird herausgesucht.

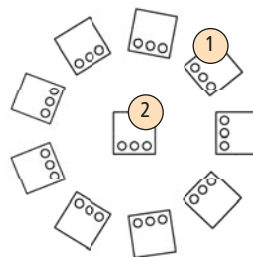
Diese neun Karten werden als Rundkurs (1) nebeneinander

ausgelegt. Die Farbfelder müssen dabei zur Mitte zeigen.

Die restlichen neun Karten werden als verdeckter Stapel neben den Rundkurs gelegt.

Dann wird eine Spielfigur auf ein beliebiges Farbfeld einer Tierkarte gestellt.

Die übrigen vier Spielfiguren werden für dieses Spiel nicht benötigt.



Spielablauf

Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt.

Das hungrigste Kind beginnt. Es nimmt eine Karte vom Stapel und legt sie offen in die Mitte (2) des Rundkurses. Danach würfelt es.

Was zeigt der Würfel?

- **Ein lachendes Gesicht.**
Das Kind nimmt die Karte aus der Kreismitte zu sich. Danach deckt es eine neue Tierkarte vom verdeckten Stapel auf und legt diese in die Kreismitte. Das nächste Kind ist an der Reihe und würfelt.
- **Eine Farbe.**
Die Spielfigur wird auf das Feld der gewürfelten Farbe gesetzt. Die Spielfigur läuft immer in dieselbe Richtung wie die abgebildeten Tiere. Nun werden die Tiere verglichen:
 - Zeigt die Karte in der Kreismitte dasselbe Tier wie die Karte, auf der die Spielfigur gerade steht? Das Kind darf sich die Karte aus der Mitte nehmen. Dann deckt es eine neue Tierkarte auf. Das nächste Kind ist an der Reihe und würfelt.
 - Zeigt die Karte in der Kreismitte nicht dasselbe Tier wie die Karte, auf der die Spielfigur steht? Das nächste Kind ist an der Reihe und würfelt.

Spielende

Sind alle Tierkarten vom Stapel aufgedeckt und eingesammelt, so endet das Spiel. Jedes Kind stapelt seine ergatteten Karten. Es gewinnt, wer den höchsten Kartenstapel hat.

Bei Gleichstand gewinnen die Kinder gemeinsam.

Spielidee 3

Kleine Ausreißer

Für 2 - 5 Kinder ab 4 Jahren.

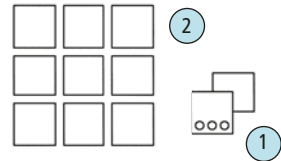
Spielziel

Die Tiere haben sich auf dem Bauernhof versteckt. Wer findet sie mit etwas Glück und einem guten Gedächtnis?

Spielvorbereitung

Je eine Karte pro Tier wird herausgesucht.

Diese neun Karten werden als verdeckter Stapel (1) in die Mitte des Tisches gelegt. Die restlichen neun Karten werden verdeckt, gemischt und nebeneinander gelegt (2). Der Würfel und die Spielfiguren werden nicht benötigt.



Spielablauf

Das neugierigste Kind beginnt.

Es dreht die oberste Karte des verdeckten Stapels um und legt sie offen auf dem Stapel ab. Nun deckt es eine der in der Tischmitte liegenden Karten auf.

Die beiden aufgedeckten Tierkarten werden miteinander verglichen:

- Ist auf beiden Karten dasselbe Tier zu sehen?
Das Kind nimmt sich die oben auf dem Stapel liegende Karte. Die andere Karte wird wieder verdeckt. Das Kind darf gleich eine weitere Karte des Stapels aufdecken, sie offen darauf ablegen und sofort eine Karte aus der Tischmitte aufdecken.
- Sind auf den Karten unterschiedliche Tiere zu sehen?
Die Karte aus der Tischmitte wird wieder verdeckt. Die Karte vom Stapel wird umgedreht und unter den Stapel geschoben. Das nächste Kind ist an der Reihe.

Spielende

Sind alle Tierkarten eingesammelt worden, so endet das Spiel. Jedes Kind stapelt seine ergatterten Karten. Es gewinnt, wer den höchsten Kartenstapel hat.

Bei Gleichstand gewinnen die Kinder gemeinsam.

Spielidee 4

Gute Nacht

Für 2 - 5 Kinder ab 4 Jahren.

Spielziel

Die Tiere sind müde. Wer hat etwas Würfelglück und bringt sein Tier zuerst in den Stall?

Spielvorbereitung

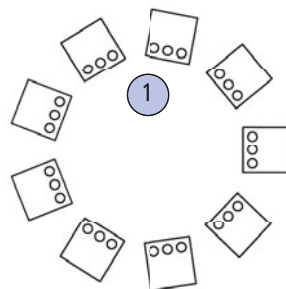
Je eine Karte pro Tier wird herausgesucht.

Diese neun Karten werden als Rundkurs (1) nebeneinander ausgelegt.

Die Farbfelder müssen dabei zur Mitte zeigen.

Die übrigen neun Karten werden verdeckt und gemischt.

Jedes Kind zieht eine Karte, dreht sie um, und sieht sich das abgebildete Tier an. Die Karte wird vor sich gelegt und bestimmt Start und Ziel der eigenen Spielfigur.



Die Kinder setzen ihre Spielfigur nun jeweils auf das mittlere Farbfeld ihrer Start-/Zielkarte. Übrige Karten werden nicht mehr benötigt und beiseite gelegt. Der Würfel liegt bereit.

Spielablauf

Das müdeste Kind beginnt und würfelt einmal.

Was zeigt der Würfel?

- **Eine Farbe:**
Die eigene Spielfigur wird bis zum nächsten freien Feld der passenden Farbe gezogen. Das nächste Kind ist an der Reihe und würfelt.
- **Das lachende Gesicht:**
Die eigene Spielfigur wird bis zum nächsten freien Feld einer beliebigen Farbe gezogen. Das nächste Kind ist an der Reihe und würfelt.

Grundsätzlich gilt:

- Auf jedem Feld darf nur eine Figur stehen: Besetzte Felder werden übersprungen.
- Die Figuren laufen immer in dieselbe Richtung wie die Tiere.

Spielende

Wer als Erste/r wieder auf das mittlere Feld der eigenen Start-/Zielkarte kommt oder darüber hinwegläuft, gewinnt.

Cock-a-doodle-doo

My first four games

For 2 - 5 players aged 3 to 10 with different degrees of difficulty.

Author: Heinz Meister
Illustrations: Anja Rieger
Length of the game: each 5 to 10 minutes approx.

The children are visiting a friend on the farm. There are a lot of things to do: the animals have to be woken up and fed. Sometimes the animals hide!

Contents

- 5 game counters
- 18 animal cards (2 of each: cock, dog, rabbit, cat, cow, horse, sheep, pig, goat)
- 1 color dice with special symbols



1st game idea

Cock-a-doodle-doo!

For 2 - 5 players aged 3+.

Aim of the game

Who will be lucky with the dice and be able to wake up the most animals?

Preparation of the game

Get the game counters and the dice ready.

Put any six animal cards face down on a pile in the centre of the table.

The remaining cards are not needed.

How to play

Play one by one, in a clockwise direction.

The sleepest player starts by taking one card from the top of the pile and putting it face up on the table. Then they throw the dice once.

On the dice appears:

- **a color.** Is there a dot of this color on the card?
 - **Yes:** the player puts the game counter of the corresponding color on the color square in question on the card and throws the dice again.
If later on during the game, the color on the dice is on the card but is already occupied by a game counter, then the counter stays there and the dice is passed on.
 - **No:** the dice is passed on.

- **The smiling face:**
The player can put a counter of their choice on a square of the corresponding color.
Then they may throw the dice again.



As soon as a player places a counter on the last free square of a card, they take all three counters and put them back into the center. Then they may take the empty card and keep it in front of them.

Then it's the turn of the next player in a clockwise direction to take a card from the top of the pile, to place it face up in the middle of the table and to throw the dice.

End of the game

The game ends as soon as all six animal cards have been taken. Whoever has the most cards wins the game. If several players have the same amount of cards, they are joint winners.

Hint: Depending on the age and the number of players you can play with more or less than six cards.

2nd game idea

Chomp

For 2 - 5 players aged 3+.

Aim of the game

Who will be lucky with the dice and be able to feed the most animals?

Preparation of the game

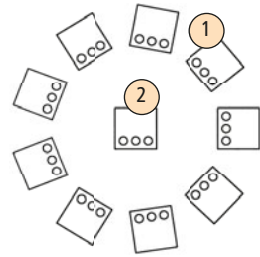
Select one card per animal.

Place these 9 cards in a circle (1) one next to the other with the colour squares towards the inside.

Place the remaining nine cards face down in a pile next to the circle.

Then put a game counter on any of the color squares of an animal card.

The other four game counters are not needed for this game.



How to play

Play in a clockwise direction.

The hungriest player starts, by taking a card from the pile and putting it face up in the middle (2) of the circle.

Then they throw the dice.

On the dice appears:

- **a smiling face.**
The player takes the card from the middle, and then takes a new animal card from the pile and puts it face up in the middle of the circle. Then it's the next player's turn to throw the dice.
- **a color.**
Put the game counter on the next free square of the color shown on the dice. The counter always moves in the same direction as the animals shown. Now compare the animals:
 - Does the card in the middle of the circle show the same animal as the card on which the game counter is standing? In this case the player can take the card from the middle. Then they uncover a new animal card and it's the turn of the next player to throw the dice.
 - The card in the middle does not show the same animal as the card on which the counter is standing? It's the next player's turn to throw the dice.

End of the game

As soon as the players have taken all the animal cards from the pile, the game ends. Each player makes a pile of the cards they have won. Whoever has the highest pile of cards wins the game. If several players have the same amount of cards, they are joint winners.

3rd game idea

Little runaway

For 2 - 5 players aged 4+.

Aim of the game

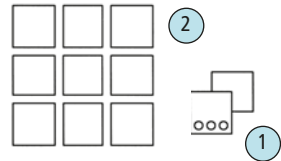
The animals have hidden on the farm. Who, with a bit of luck and a good memory, will find them?

Preparation of the game

Select one card per animal.

These nine cards are placed face down on a pile (1) in the middle of the table. The remaining nine cards are shuffled face down and put one next to the other (2).

The dice and counters are not needed.



How to play

The most curious player starts.

They take the card from the top of the pile and place it face up on the pile. Then they turn over one of the cards in the middle of the table.

Compare the two cards:

- If the same animal appears on both cards, the player takes the card from the top of the pile and turns the card in the middle face down again. They then turn over the next card from the top of the pile, and leave it face up and turn over another card in the middle of the table.
- If there are different animals on the cards, turn the card in the middle of the table round again. The card on the pile is turned round and put underneath the bottom of the pile. Then it's the next player's turn.

End of the game

As soon as all the animal cards have been collected, the game ends. All players pile up their cards. Whoever has the highest pile of cards wins the game.

If several players have the same amount of cards, they are joint winners.

4th game idea

Good night

For 2 - 5 players aged 4+.

Aim of the game

The animals are tired. Who will be lucky with the dice and bring their animals into the stable first?

Preparation of the game

Take one card per animal.

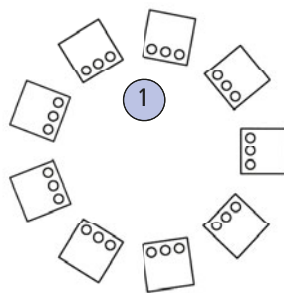
These nine cards are placed in a circle (1) one next to the other with the color squares towards the middle.

The remaining nine are placed face down and shuffled.

Each player draws one card, turns it over and looks at the represented animal. Then they place the card in front of them thus determining which card of the circle is the start and finish for their counter.

The players put their counters on the central color square of their starting and finishing card.

The remaining cards are not needed and are put aside. Get the dice ready.



How to play

The most tired player starts and throws the dice once.

On the dice appears:

- **a color:**
move your counter to the next free square of the corresponding color. It's then the turn of the next player to throw the dice.
- **the smiling face:**
move your counter to the next free square of any color. It's then the turn of the next player to throw the dice.

As a general rule the following applies:

- There can only be one counter on each color square: occupied squares are skipped.
- The counters always move in the same direction as the animals.

End of the game

Whoever passes over the central color square of their starting and finishing card first wins the game.

Cocorico

Mes quatre premiers jeux

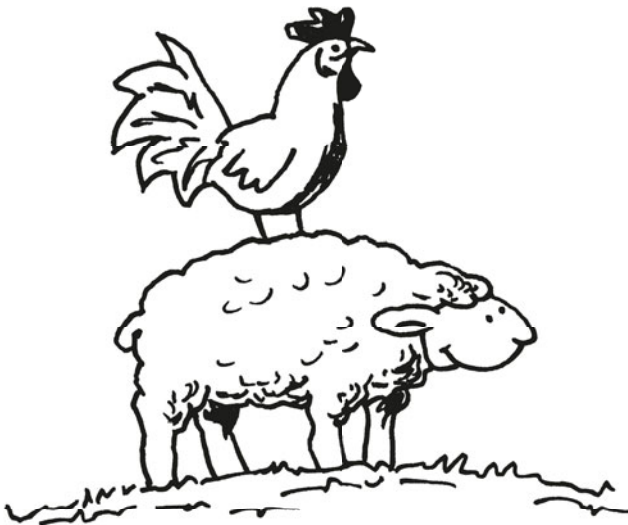
Pour 2 à 5 joueurs de 3 à 10 ans avec différents degrés de difficulté.

Idée : Heinz Meister
Illustration : Anja Rieger
Durée d'une partie : env. 5 à 10 min. par jeu

Les enfants rendent visite à un ami qui habite à la ferme. Il y a beaucoup à faire : il faut réveiller les animaux et leur donner à manger, et parfois ce n'est pas facile car ils se cachent.

Contenu

- 5 pions
- 18 cartes d'animaux (2 x coqs, chiens, lapins, chats, vaches, chevaux, moutons, cochons et chèvres)
- 1 dé multicolore avec symbole



Suggestion 1

Cocorico !

Pour 2 à 5 joueurs dès 3 ans.

But du jeu

Qui a de la chance au dé et va pouvoir réveiller le plus grand nombre d'animaux ?

Préparatifs

Poser les pions et le dé au milieu du jeu.

Faire une pile avec six cartes d'animaux prises au hasard, retourner la pile et la poser au milieu de la table. Les autres cartes ne seront pas utilisées.

Déroulement du jeu

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

Le joueur le plus endormi commence. Il prend la carte posée au-dessus de la pile et la pose sur la table en la retournant pour que les autres joueurs la voient. Ensuite, il lance le dé.

Sur quoi est tombé le dé ?

- **Un point en couleur** : cette couleur se trouve-t-elle aussi sur la carte ?
 - **Oui** : le joueur pose le pion de cette couleur sur la case correspondante de la carte et a le droit de relancer le dé.
Si au cours du jeu, le dé tombe sur une couleur dont la case correspondante est déjà occupée par un pion, le joueur ne peut pas poser de pion et donne le dé au joueur suivant.
 - **Non** : le dé est passé au joueur suivant.
- **Le visage souriant** :
le joueur pose un pion de son choix sur la case de la couleur correspondante.
Il a le droit de jouer encore une fois.



Le joueur qui pose un pion sur la dernière case libre d'une carte, remet les trois pions qui s'y trouvent au milieu du plateau. Il doit alors prendre la carte et la poser devant lui.

Ensuite, le joueur suivant prend la carte posée au-dessus de la pile, la retourne en la posant au milieu de la table et lance le dé.

Fin du jeu

Le jeu est terminé dès que les six cartes d'animaux ont toutes été distribuées.

Le gagnant est celui qui a pu récupérer le plus de cartes.

Si plusieurs joueurs sont ex-æquo, ils gagnent tous ensemble.

Conseil : selon l'âge des enfants et le nombre de joueurs, on peut jouer avec plus de six cartes ou moins.

Suggestion 2

Miam Miam

Pour 2 à 5 joueurs dès 3 ans.

But du jeu

Qui va avoir de la chance au dé et pourra donner à manger au plus grand nombre possible d'animaux ?

Préparatifs

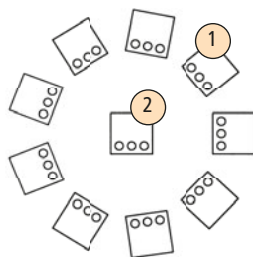
Prendre une carte par animal.

Poser ces neuf cartes les unes à côté des autres pour en faire un cercle (1).

Les cases de couleur doivent être dirigées vers le centre du cercle.

Avec les neuf cartes restantes, faire une pile, la retourner et la poser à côté du cercle de cartes. Ensuite poser un pion sur n'importe quelle case de couleur d'une carte.

Les quatre autres pions ne sont pas utilisés pour ce jeu.



Déroulement du jeu

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

Le joueur qui a le plus faim commence. Il prend une carte de la pile et la pose au centre du cercle (2) en la retournant pour voir ce qu'il y a dessus. Ensuite, il lance le dé.

Sur quoi est tombé le dé ?

- **Un visage souriant :**
Le joueur prend la carte posée au centre du cercle. Ensuite, il prend une nouvelle carte sur la pile et la pose au milieu du jeu. C'est alors au tour du joueur suivant de lancer le dé.
- **Un point de couleur :**
Il pose le pion sur la case de la couleur correspondante. Le pion est toujours déplacé dans le même sens que celui dans lequel les animaux sont tournés. Maintenant on compare les animaux
→ La carte posée au milieu du jeu représente le même animal que celui de la carte où se trouve le pion ? Le joueur a le droit de prendre la carte posée au milieu. Ensuite, il retourne une nouvelle carte qu'il met au milieu. C'est au tour du joueur suivant de lancer le dé.
→ La carte posée au milieu du jeu représente un autre animal que celui de la carte où se trouve le pion ? C'est au tour du joueur suivant de lancer le dé.

Fin du jeu

Quand il n'y a plus de cartes dans la pile, le jeu est fini. Chaque joueur fait une pile avec ses cartes. Celui qui a la plus grande pile est le gagnant. Si des joueurs sont ex-æquo, ils sont tous gagnants.

Suggestion 3

Cache-cache

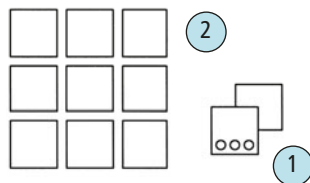
Pour 2 à 5 joueurs dès 4 ans.

But du jeu

Les animaux se sont cachés dans la ferme. Qui va avoir de la chance et une bonne mémoire pour les retrouver ?

Préparatifs

Empiler ces neuf cartes faces cachées au milieu de la table.
Mélanger les neuf cartes restantes et les poser faces cachées les unes à côté des autres (2).
On ne se servira pas ni du dé ni des pions.



Déroulement du jeu

Le joueur le plus curieux commence.
Il retourne la carte posée au-dessus de la pile et la pose sur la pile de manière à voir le motif.
Maintenant, il retourne l'une des cartes posées au milieu de la table.

Les deux cartes sont alors comparées :

- Les animaux sont identiques ? Le joueur prend la carte posée au-dessus de la pile et la garde pour lui. Il retourne à nouveau l'autre carte sur la table. Il a alors le droit de rejouer.
- Les animaux sont différents ? La carte posée au milieu de la table est à nouveau retournée. La carte de la pile est retournée et remise en dessous de la pile. C'est au tour du joueur suivant.

Fin du jeu

Une fois que toutes les cartes d'animaux ont été récupérées, le jeu est fini. Chaque joueur fait une pile avec ses cartes. Celui qui a la plus grande pile est le gagnant.

Si des joueurs sont ex-æquo, ils gagnent tous.

Suggestion 4

Bonne nuit

Pour 2 à 5 joueurs dès 4 ans.

But du jeu

Les animaux sont fatigués. Qui va avoir de la chance au dé et pourra amener en premier ses animaux à la ferme ?

Préparatifs

Prendre une carte par animal.

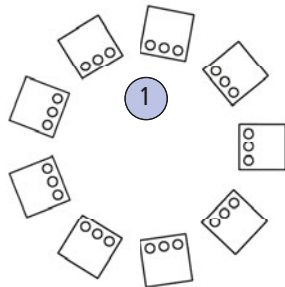
Poser ces neuf cartes les unes à côté des autres en cercle.

Les cases de couleur doivent être tournées vers le centre.

Les neuf autres cartes sont retournées et mélangées.

Chaque joueur prend une carte, la retourne pour voir quel animal y est représenté. Il pose la carte devant lui :

elle indique le point de départ et d'arrivée de son pion.



Chaque joueur pose son pion sur la case-couleur du milieu de sa carte de départ/arrivée. Les autres cartes

ne sont pas nécessaires et sont mises de côté. Préparer le dé.

Déroulement du jeu

Le joueur le plus fatigué commence en lançant une fois le dé.

Sur quoi est tombé le dé ?

- **Un point de couleur :**
Avancer son pion jusqu'à la prochaine case libre de la couleur correspondante.
C'est alors au tour du joueur suivant de lancer le dé.
- **Le visage souriant :**
Avancer son pion jusqu'à la prochaine case libre de n'importe quelle couleur.
C'est alors au tour du joueur suivant de lancer le dé.

Bien noter ce qui suit :

- Sur chaque case, il ne doit y avoir qu'un seul pion : passer par dessus les cases occupées.
- Les pions doivent toujours être avancés dans le même sens que les animaux.

Fin du jeu

Le premier qui atteint ou dépasse la case du milieu de sa carte départ/arrivée a gagné.

Kukeluku

Mijn eerste vier spelletjes

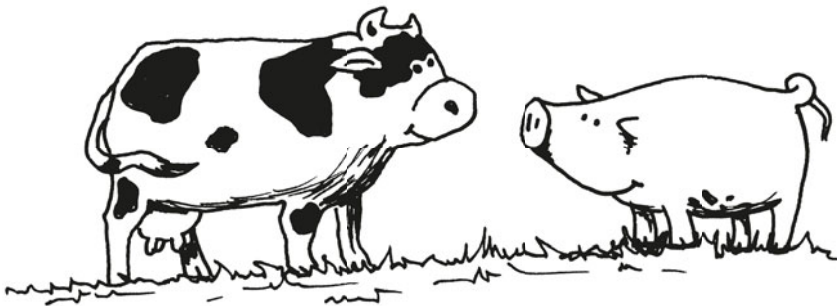
Voor 2 - 5 kinderen van 3 - 10 jaar met verschillende moeilijkheidsgraden.

Spelidee: Heinz Meister
Illustraties: Anja Rieger
Speelduur: elk ca. 5 – 10 minuten.

De kinderen gaan op bezoek bij een vriend op de boerderij. Daar is van alles te doen: de dieren moeten wakker gemaakt worden en te eten krijgen. Bovendien verstoppem ze zich vaak!

Spelinhoud

- 5 speelstukken
- 18 dierenkaarten (steeds 2 van elke haan, hond, konijn, kat, koe, paard, schaap, varken en geit)
- 1 gekleurde dobbelsteen met een speciale afbeelding



1e spelidee

Kukeleku!

Voor 2 – 5 kinderen vanaf 3 jaar.

Doel van het spel

Wie kan met een beetje geluk bij het dobbelen de meeste dieren wakker maken?

Spelvoorbereiding

De speelstukken en de dobbelsteen worden in het midden van het speelveld klaargelegd. Zes willekeurige dierenkaarten worden omgekeerd op een stapel in het midden op tafel gelegd. Alle overige kaarten worden niet gebruikt.

Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om beurten gespeeld.

Het slaperigste kind mag beginnen. Het neemt de bovenste dierenkaart van de stapel en legt deze open op tafel. Vervolgens gooit het eenmaal met de dobbelsteen.

Wat geeft de dobbelsteen aan?

- **Een kleur.** Staat deze op de kaart afgebeeld?
 - **Ja:** het kind zet het speelstuk van deze kleur op het overeenkomstig gekleurde veld van de kaart en mag nog eens gooien. Is later in het spel de kleur weliswaar op zijn kaart aanwezig, maar is deze al door een speelstuk bezet? Het stuk blijft op de kaart staan en de dobbelsteen wordt doorgegeven.
 - **Nee:** de dobbelsteen wordt doorgegeven.

- **Het lachende gezichtje:**

Het kind zet een speelstuk naar keuze op het overeenkomstig gekleurde veld van de kaart. Vervolgens mag het nog eens met de dobbelsteen gooien.



Het kind dat erin slaagt om een speelstuk op het laatste vrije gekleurde veld van een kaart te zetten, zet vervolgens alle drie de speelstukken terug in het midden van het speelveld. Het mag de kaart pakken en voor zich op tafel neerleggen.

Nu neemt kloksgewijs het volgende kind de bovenste kaart van de stapel en legt deze omgekeerd in het midden op tafel en gooit met de dobbelsteen.

Einde van het spel

Als alle zes dierenkaarten zijn verdeeld, dan is het spel afgelopen. Het kind dat de meeste kaarten heeft verzameld, is de winnaar. Bij een gelijkspel, hebben alle kinderen gezamenlijk gewonnen.

Tip: Al naargelang de leeftijd en het aantal kinderen kan ook met meer of minder dan zes kaarten worden gespeeld.

2e spelidee

Smulpartij

Voor 2 – 5 kinderen vanaf 3 jaar.

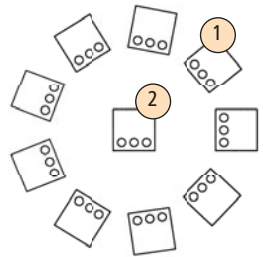
Doel van het spel

Wie kan met een beetje geluk bij het dobbelen de meeste dieren voederen?

Spelvoorbereiding

Er wordt voor elk dier een kaart uitgezocht.

Deze negen kaarten worden naast elkaar in een rondlopend parcours (1) naast elkaar gelegd. De gekleurde velden moeten telkens naar het midden wijzen. De negen overgebleven kaarten worden omgekeerd naast het parcours gelegd. Vervolgens wordt een van de speelstukken op een willekeurig kleurveld van een van de kaarten neergezet. De overige vier speelstukken worden bij dit spel niet gebruikt.



Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om beurten gespeeld.

Het hongerigste kind mag beginnen. Het pakt een kaart van de stapel en legt deze open in het midden (2) van het parcours. Daarna gooit het met de dobbelsteen.

Wat geeft de dobbelsteen aan?

- **Een lachend gezichtje:**
het kind pakt de kaart uit het midden van de cirkel en legt hem voor zich neer. Vervolgens draait het een nieuwe dierenkaart om van de stapel en legt deze in het midden van de cirkel. Daarna is het volgende kind aan de beurt en gooit met de dobbelsteen.
- **Een kleur:**
Het speelstuk wordt op het veld van de gegooide kleur gezet. Het speelstuk loopt altijd in dezelfde richting als de afgebeelde dieren. Nu worden de dieren vergeleken:
 - Staat op de kaart in het midden van de cirkel hetzelfde dier afgebeeld als op de kaart waarop de speelfiguur zich bevindt? Het kind mag de kaart uit het midden pakken. Daarna draait het een nieuwe dierenkaart van de stapel om. Het volgende kind is aan de beurt en gooit met de dobbelsteen.
 - Staat op de kaart in het midden van de cirkel een ander dier afgebeeld als op de kaart waarop het speelstuk staat? Het volgende kind is aan de beurt en gooit met de dobbelsteen.

Einde van het spel

Zijn alle kaarten van de stapel omgekeerd en verzameld, dan is het spel voorbij. Ieder kind legt zijn gewonnen kaarten op een stapel. Degene die de hoogste stapel heeft, heeft gewonnen. Bij gelijkspel hebben alle kinderen gezamenlijk gewonnen.

3e spelidee

Weglopertjes

Voor 2 – 5 kinderen vanaf 4 jaar.

Doel van het spel

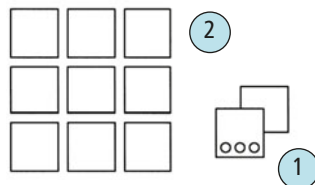
De dieren hebben zich op de boerderij verstopt. Wie slaagt erin om ze met een beetje geluk en een goed geheugen terug te vinden?

Spelvoorbereiding

Er wordt voor elk dier een kaart uitgezocht.

Deze negen kaarten worden omgekeerd (1) op een stapel in het midden op tafel gelegd. De overgebleven negen kaarten worden omgekeerd, geschud en naast elkaar gelegd (2).

De dobbelsteen en de speelstukken worden niet gebruikt.



Spelverloop

Het nieuwsgierigste kind mag beginnen.

Het draait de bovenste kaart van de stapel om en legt deze met de afbeelding naar boven op de stapel neer. Dan draait het een van de kaarten om die in het midden op tafel liggen.

De beide omgedraaide kaarten worden met elkaar vergeleken:

- Is op allebei de kaarten hetzelfde dier te zien? Het kind mag de openliggende kaart van de stapel pakken. De andere kaart wordt opnieuw omgedraaid. Het kind mag direct opnieuw de volgende kaart van de stapel omkeren, deze open erbovenop leggen en een kaart uit het midden op tafel omdraaien.
- Staan op beide kaarten verschillende dieren afgebeeld? De kaart die in het midden op de tafel ligt, wordt weer omgekeerd neergelegd. De kaart van de stapel wordt omgedraaid en onderop bij de stapel teruggedaan. Het volgende kind is aan de beurt.

Einde van het spel

Wanneer alle dierenkaarten zijn verzameld, is het spel voorbij. Elk kind legt zijn veroverde kaarten op een stapel. Degene die de hoogste stapel kaarten heeft, heeft gewonnen.

Bij gelijkspel hebben alle kinderen gezamenlijk gewonnen.

4e spelidee

Welterusten

Voor 2 – 5 kinderen vanaf 4 jaar.

Doel van het spel

De dieren zijn moe. Wie heeft het meeste geluk en brengt als eerste zijn dier naar de stal?

Spelvoorbereiding

Er wordt voor elk dier een kaart uitgezocht.

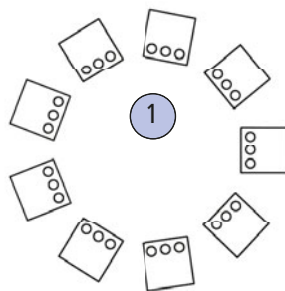
Deze negen kaarten worden in een rondlopend parcours naast elkaar neergelegd. De gekleurde velden moeten telkens naar het midden wijzen. De overige negen kaarten (1)

worden omgekeerd en geschud. Elk kind trekt een kaart, draait hem om en bekijkt het dier dat erop staat afgebeeld.

De kaart wordt op tafel gelegd en bepaalt het begin- en eindpunt (= de speler legt de kaart voor zich neer).

De kinderen plaatsen vervolgens hun speelfiguur op het middelste kleurenveld van hun begin-/eindkaart.

De overgebleven kaarten worden niet gebruikt en kunnen opzij worden gelegd. De dobbelsteen ligt klaar.



Spelverloop

Het meest vermoeide kind mag beginnen en gooit eenmaal met de dobbelsteen.

Wat geeft de dobbelsteen aan?

- **Een kleur:**
de eigen speelfiguur wordt naar het eerstvolgende lege veld van diezelfde kleur verzet. Het volgende kind is aan de beurt en gooit met de dobbelsteen.
- **Het lachende gezichtje:**
de eigen speelfiguur mag naar het eerstvolgende lege veld van een willekeurige kleur verzet worden. Het volgende kind is aan de beurt en gooit met de dobbelsteen.

In principe geldt:

- Op elk veld mag maar één figuur tegelijk staan. Bezette velden moeten worden overgeslagen.
- De figuren lopen altijd in dezelfde richting als de dieren.

Einde van het spel

Degene die als eerste opnieuw op het middelste veld van zijn/haar eigen begin-/eindkaart terugkomt of daar overheen gaat, heeft gewonnen.

Quiquiriqui

Mis cuatro primeros juegos

Tres juegos de dados para 2 – 5 niños a partir de 3 años.

Juego de memoria y dados a partir de 4 años.

Autor: Heinz Meister

Ilustración: Anja Rieger

Duración: cada juego de 5 – 10 minutos

Los niños quieren visitar a un amigo que vive en una granja. Allí hay mucho que hacer: se debe despertar a los animales y darles de comer, ya que algunas veces se esconden.

Contenido

5 figuras

18 cartas con animales (2 de cada animal: gallos, perros, conejos, gatos, vacas, caballos, ovejas, cerdos y cabras)

1 dado de colores con símbolo



1ª Idea de juego

¡Kikeriki!

Para 2 – 5 niños a partir de 3 años.

Objetivo del juego

¿Quién podrá despertar a más animales tirando el dado?

Preparativos de juego

El dado y las figuras se colocarán en el centro de la mesa. Seis cartas de animales se colocarán en una pila boca abajo también en el centro. El resto de las cartas no se usarán.

Desarrollo del juego

Se jugará en dirección de las agujas del reloj. Empieza la partida el jugador que más le guste dormir y coge una carta de encima de la pila y la coloca boca arriba encima de la mesa para que los otros jugadores la vean. Seguidamente tira el dado.

¿Que te indica el dado?

- **Un color.** ¿Está este color también en la carta?
 - **Sí**, entonces el niño coloca la figura del mismo color encima de la casilla correspondiente a la carta y puede tirar el dado otra vez.
Si en el transcurso del juego el dado indica un color y la casilla está ocupada por otra figura, el jugador no podrá colocarla y le dará el dado al jugador siguiente.
 - **Si el color no es el mismo**, se le dará el dado al jugador siguiente.
- **Si te toca la cara sonriente**, el jugador puede colocar la figura que quiera encima de la casilla de su color correspondiente y el niño puede tirar el dado de nuevo.



El niño que pueda colocar su figura encima de la última casilla de la carta que está libre, coloca la tres figuras en el centro de la mesa y se queda la carta. A continuación el siguiente niño coge la siguiente carta de la pila colocándola boca arriba y tira el dado.

Se termina el juego

Cuando las seis cartas de animales se han distribuido, gana el que tiene más cartas.

Sugerencia: según la edad de los niños y la cantidad de jugadores se puede jugar con seis o más cartas.

2ª Idea de juego

Ñam – ñam

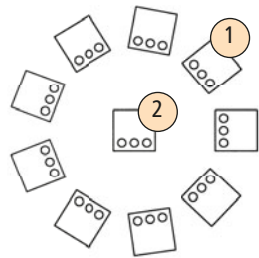
Para 2 – 5 niños a partir de 3 años.

Objetivo del juego

El que tenga suerte con el dado podrá dar de comer a más animales.

Preparación del juego

Se coge una carta de cada animal. Las nueve cartas se colocarán en círculo una al lado de la otra (1) con las casillas de colores en dirección hacia el centro. El resto de las nueve cartas se colocarán en una pila al lado del círculo. A continuación se coloca una figura encima de una de las casillas de la carta. Las restantes cuatro figuras no se usarán.



Desarrollo del juego

Jugar en el sentido de las agujas de un reloj. Empieza el niño que tenga más apetito. Coge una carta de la pila y la coloca en el centro del círculo (2) boca arriba y tira el dado.

¿Qué sale en el dado?

- **La cara sonriente**
El niño coge la carta del centro y se la guarda. Después coge una nueva carta de la pila y la coloca en el centro. A continuación le toca tirar el dado al siguiente jugador.
- **Un color**
La figura se coloca encima de la casilla del color del dado. La figura se moverá en la dirección que indican los animales de las cartas. Ahora se comparan los animales:
 - Si la carta del centro muestra el mismo animal que el de la carta donde está colocada la figura, el jugador puede guardarse la carta que está en el centro y coloca una nueva boca arriba en el centro del círculo. Es el turno del siguiente jugador.
 - Si la carta del centro no indica el mismo animal que la carta donde está la figura, debes dar el dado al siguiente jugador.

Se termina el juego

Cuando todas las cartas se han terminado, cada jugador hace una pila con sus cartas y las comparan, gana el que la tenga mayor. Cuando dos de los jugadores tienen la misma cantidad, ganan la partida juntos.

4ª Idea de juego

Buenas noches

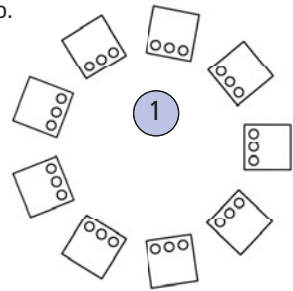
Para 2 – 5 niños a partir de 4 años.

Objetivo del juego

Los animales están cansados. ¿Quién conseguirá ser el primero en colocar los animales en el establo?

Preparación del juego

Se coge una carta de cada animal y se colocan en círculo (1) encima de la mesa con las casillas de colores en dirección al centro. Las otras nueve cartas restantes se barajan y cada niño coge una carta y mira qué animal tiene. El jugador la coloca delante suyo, indicando la casilla de salida y llegada en el círculo. Cada jugador coloca su figura encima de la casilla del medio de la carta de salida/llegada que está en el círculo (y coincide con la carta que tiene delante). La partida empieza y termina en este punto. Las cartas sobrantes no se usan y se retiran. El dado está preparado.



Desarrollo del juego

El niño que está más cansado empieza la partida y tira el dado.

¿Qué indica el dado?

- **Un color:**
avanza tu figura hasta la próxima casilla libre del color correspondiente. El siguiente jugador debe tirar el dado.
- **La cara sonriente:**
la figura avanza hasta la próxima casilla libre del color que quiera. El siguiente jugador tiene el turno y tira el dado.

Algunas reglas del juego:

- En cada casilla sólo puede colocarse una figura: si está ocupada saltas a la siguiente casilla libre del color correspondiente.
- Las figuras se moverán siempre en la misma dirección que indican los animales.

Se termina el juego

Gana el primero que llega a su casilla de llegada, que es la misma que la carta que tiene delante suyo. Este jugador ha ganado la partida.

Chichirichi

I miei primi 4 giochi.

2 Giochi di dadi da 2 a 5 giocatori dai 3 anni, un gioco di memoria e uno di dadi dai 4 anni in su.

Ideato da: Heinz Meister

Illustrato da: Anja Rieger

Durata di una partita: da 5 a 10 minuti circa per gioco

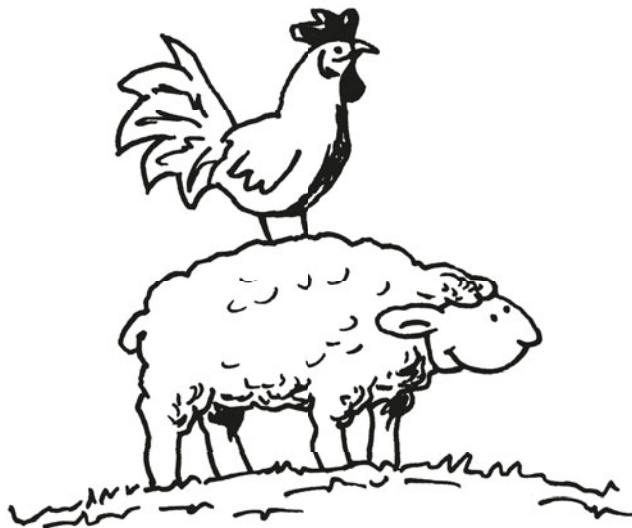
I bambini vogliono andare a trovare un amico che abita in una fattoria. C'è molto da fare: bisogna svegliare gli animali, dargli da mangiare e talvolta non è facile perché gli animali scappano.

Contenuto

5 pedine

18 carte d'animali (2x galli, cani, conigli, gatti, mucche, cavalli, pecore, maiali e capre)

1 dado multicolore con simboli



Prima idea di gioco

Chichirichi!

Da 2 a 5 giocatori dai 3 anni in su.

Scopo del gioco

Chi avrà la fortuna lanciando il dado di svegliare più animali ?

Preparativi

Mettere le pedine e il dado in mezzo al gioco.

Fare una pila di 6 carte coperte prese a caso e metterle in mezzo al tavolo.

Le altre carte non saranno utilizzate

Svolgimento del gioco

Giocare in senso orario ognuno al suo turno.

Il giocatore più assonnato comincia. Prendere la prima carta della pila e metterla sul tavolo girata in modo che gli altri giocatori la vedano. Poi lanciare il dado.

Cosa segna il dado ?

- **Un punto colorato:** questo colore si trova anche sulla carta?
 - **Si:** il giocatore mette la pedina di questo colore sulla casella corrispondente alla carta può rilanciare il dado. Se durante il gioco il dado segna un colore la cui casella corrispondente è già occupata da una pedina, il giocatore non vi può mettere la sua e passa il gioco al giocatore successivo.
 - **No:** Il dado passa al giocatore seguente.

- **Il viso sorridente:**
Il giocatore mette una pedina a sua scelta sulla casella del colore corrispondente. Può giocare ancora una volta.



Il giocatore che mette una pedina sull'ultima casella libera di una carta, prende le 3 pedine e le mette in mezzo al piano. Deve prendere la carta e metterla davanti a lui.

Il giocatore seguente in senso orario prende la carta sopra la pila, la gira, la mette in mezzo al tavolo e lancia il dado.

Fine del gioco

Il gioco finisce quando le 6 carte degli animali sono state tutte distribuite. Vince chi ha recuperato più carte. Se più giocatori hanno lo stesso numero di carte vincono insieme.

Consiglio: secondo l'età dei bambini e il numero di giocatori si può giocare con più o meno di 6 carte.

Seconda idea di gioco

Miam Miam

Da 2 a 5 giocatori dai 3 anni in su.

Scopo del gioco

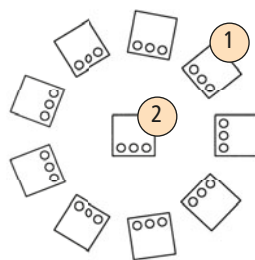
Chi avrà fortuna lanciando il dado e potrà dar da mangiare a più animali?

Preparativi

Prendi una carta per animale. Mettere queste 9 carte una vicina all'altra in modo da formare un cerchio (1). Le caselle colorate devono essere rivolte al centro del cerchio. Con le 9 carte restanti fare una pigna, girarla e metterla di fianco al cerchio formato con le carte.

In seguito mettere una pedina su una qualsiasi casella del colore di una carta.

Per questo gioco le altre 4 pedine non si usano.



Svolgimento del gioco

Giocare in senso orario ognuno al suo turno.

Il giocatore che ha più fame comincia. Prende una carta della pigna e la mette al centro del cerchio (2) girandola per vedere cosa la carta raffigura.

In seguito il giocatore lancia il dado.

Cosa segna il dado?

- **Un viso sorridente.**
Il giocatore prende la carta messa al centro del cerchio; poi prende una nuova carta sulla pigna e la mette in mezzo al gioco. Tocca al giocatore seguente lanciare il dado.
- **Un punto colorato.**
Il giocatore mette la pedina sulla prossima casella del colore corrispondente. La pedina si muove sempre nella stessa direzione degli animali. Adesso si confrontano gli animali.
 - La carta messa in mezzo al gioco rappresenta lo stesso animale della carta su cui si trova la pedina? Il giocatore deve prendere la carta posata in mezzo.
 - Poi gira una nuova carta e la mette in mezzo al gioco. Tocca al giocatore seguente lanciare il dado.

Fine del gioco

Quando non ci sono più carte nella pigna il gioco è finito. Ogni giocatore fa una pigna con le sue carte. Chi ha la pigna più grande è il vincitore. Se alcuni giocatori hanno lo stesso numero di carte vincono tutti insieme.

Terza idea di gioco

Piccola fuga

Da 2 a 5 giocatori dai 4 anni in su.

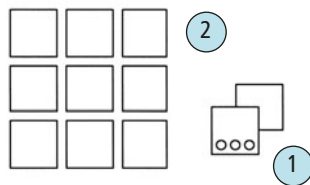
Scopo del gioco

Gli animali si sono persi nella fattoria chi avrà fortuna e memoria per ritrovarli?

Preparativi

Prendere una carta per animale.

Con queste 9 carte fare una pigna coperta (1) per far sì che non si veda quello che rappresentano. Mischiare le altre carte e tenendole sempre coperte metterle una di fianco all'altra (2). Il dado e le pedine non servono.



Svolgimento del gioco

Il giocatore più curioso comincia. Girare la prima carta della pigna per vedere cosa rappresenta. Poi girare una delle carte poste una di fianco all'altra in mezzo al tavolo.

Si confrontano le carte:

- Gli animali sono identici? Il giocatore prende la carta della pigna e la tiene per lui. Gira un'altra carta e può giocare di nuovo.
- Gli animali sono diversi ? ricoprire la carta in mezzo al tavolo. Rimettere l'altra carta sotto la pigna. Ora tocca al giocatore seguente.

Fine del gioco

Una volta che tutte le carte degli animali sono state recuperate, il gioco è finito. Ogni giocatore fa una pigna con le sue carte. Chi ha la pigna più grande è il vincitore. Se ci sono dei giocatori con lo stesso numero di carte vincono tutti insieme.

Quarta idea di gioco

Buona notte

Da 2 a 5 giocatori dai 4 anni in su.

Scopo del gioco

Gli animali sono stanchi. Chi sarà il più fortunato che lanciando il dado riuscirà per primo a portare gli animali nella fattoria ?

Preparativi

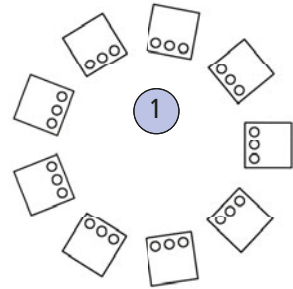
Prendere una carta per animale.

Mettere queste 9 carte in cerchio una di fianco all'altra.

Le caselle colorate devono essere rivolte verso il centro.

Mescolare e coprire le altre 9 carte.

Ogni giocatore prende una carta, la scopre per vedere quale animale vi è rappresentato. Mette la carta davanti a lui: questa indica il punto di partenza e quello d'arrivo della sua pedina. Ogni giocatore mette la sua pedina nel centro della casella colorata della sua carta di partenza / arrivo. Mettere da parte le carte che non sono necessarie. Preparare il dado.



Svolgimento del gioco

Il giocatore più stanco comincia lanciando il dado una volta.

Cosa rappresenta il dado ?

- **Un punto colorato.**
Il giocatore avanza la sua pedina fino alla prossima casella libera del colore corrispondente. Adesso tocca al giocatore seguente lanciare il dado.
- **Il viso sorridente.**
Il giocatore avanza la sua pedina fino alla prossima casella libera di qualsiasi colore. Adesso il giocatore successivo può lanciare il dado.

Attenzione:

- Su ogni casella deve esserci una sola pedina: passare sopra le caselle già occupate.
- Le pedine devono sempre essere avanzate nello stesso senso degli animali.

Fine del gioco

Il primo che raggiunge o oltrepassa la sua casella con la sua carta di partenza / arrivo, ha vinto.

Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvindens voor kinderen

Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini



Baby & Kleinkind

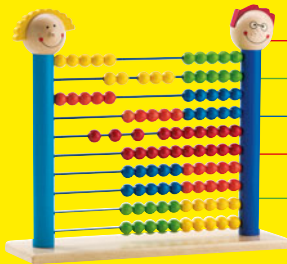
Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Geschenke

Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali



Kinderschmuck

Children's jewelry

Bijoux d'enfants



Kindersieraden

Joyería infantil

Bigiotteria per bambini



Kinderzimmer


Children's room


Chambre d'enfant


Kinderkamers


Decoración habitación


Camera dei bambini


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

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

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

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

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

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

HABA[®]

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