

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 ★★☆☆ modulaire 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

Zwergentrio



My Very First Games – Pixies' Trio
Mes premiers jeux – Trio de lutins
Mijn eerste spellen – Dwergerland
Mis primeros juegos – Trío de gnomos
I miei primi giochi – I nanerottoli

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

Meine ersten Spiele

Zwergentrio

Eine lustige Legespielsammlung für 1 – 3 Kinder ab 2 Jahren.

Spielautor: Haru Bartel
Design: Evelyn Kopp, Susanne Krinke
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 spielen die Kinder mit den Zwergen. Stapeln Sie gemeinsam mit Ihren Kindern die Zwerge bunt durcheinander zu einem oder mehreren Türmen und üben so die Motorik Ihres Kindes. In den drei Würfelspielen wird Ihr Kind an das erste Spielen nach Regeln herangeführt.

Spiele Sie mit! Sprechen Sie über Zwerge, die Märchenwelt, die Natur und deren Farben und fördern Sie somit Sprache, Hörsinn, Kreativität und Spielfreude Ihres Kindes.

Viel Spaß beim Spielen!

Ihre Erfinder für Kinder!

Spielinhalt

- 3 Zwergenhosen
- 3 Zwergenköpfe
- 3 Zwergenmützen
- 3 Spielpläne (beidseitig bedruckt)
- 1 Würfelstab „Wolken“
- 1 Würfelstab „Zwerge“
- 1 Spielanleitung





Spiel 1: Zurück ins Zwergerland!

Ein erstes zwergenstarkes Legespiel.

Spielidee

Alle Zwerge liegen wild durcheinander beisammen. Aber sie möchten zurück in das Zwergerland um sich dort zu verstecken. Wer hat als Erster drei Zwergenteile auf seinem Spielplan gesammelt?

Spielvorbereitung

Jedes Kind sucht sich einen Spielplan aus und legt ihn mit der Seite ohne Rahmen nach oben vor sich. Legt die Holzteile und den Würfelstab „Zwerge“ in die Tischmitte. Überzählige Spielpläne und der Würfelstab „Wolken“ werden für dieses Spiel nicht benötigt und kommen zurück in die Schachtel.





Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der Kleinste von euch darf beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt das jüngste Kind und würfelt den Würfelstab.

Was zeigt der Würfelstab auf der oberen Seite?

- **Die Hose, den Kopf oder die Mütze?**

Prima! Wenn auf deinem Spielplan das Feld der gewürfelten Form noch frei ist, kannst du dir das passende Holzteil nehmen und in das entsprechende Feld legen.

Zeigt der Würfelstab eine Form, die du schon in deinem Bild abgelegt hast, kannst du dir leider kein Holzteil nehmen.

- **Die Sterne?**

Schaue, welche Formen auf deinem Spielplan noch frei sind, nimm dir ein entsprechendes Holzteil und lege es auf die passende Form.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe und wirft den Würfelstab.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Kind alle drei Felder seines Spielplanes mit dem passenden Holzteil belegt hat und damit das Spiel gewinnt.

Spiel 2: Gemeinsam nach Hause!

Ein erstes kooperatives Zwergenspiel, bei dem die Kinder immer gewinnen.

Spielidee

Noch liegen alle Zwerge kunterbunt beisammen. Gemeinsam möchten ihr sie wieder nach Hause bringen. Sobald der letzte Zwerg wieder zu Hause angekommen ist, feiern alle Kinder die Heimkehr der Zwerge und klatschen jubelnd in ihre Hände.

Spielvorbereitung

Legt die Spielpläne mit der Rahmenseite nach oben vor euch aus, so dass alle Kinder gut an die Spielpläne heran kommen. Legt die Holzteile und den Würfelstab „Wolken“ in die Tischmitte.

Den Würfelstab „Zwerge“ benötigt ihr für dieses Spiel nicht und kommt in die Schachtel zurück.





Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer am schnellsten in die Hände klatschen kann, darf beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt das jüngste Kind und würfelt den Würfelstab.

Was zeigt der Würfelstab auf der oberen Seite?

- **Eine Wolke?**

Super, auf nach Hause! Leg ein passendes Holzteil auf die entsprechende Stelle des Spielplans der gewürfelten Farbe.

Zeigt der Würfelstab eine Farbe, von der kein Holzteil mehr in der Tischmitte liegt, ist der Zwerg bereits zu Hause angekommen. Daher kannst du dir leider kein Holzteil nehmen.

- **Die Sterne?**

Jetzt darfst du ein beliebiges Holzteil aus der Tischmitte nehmen und auf dem passenden Spielplan ablegen.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe und wirft den Würfelstab.

Spielende

Das Spiel endet, sobald auf allen Spielplänen alle Zwerge vollständig sind und damit zu Hause angekommen sind. Alle Kinder feiern die Heimkehr der Zwerge und klatschen jubelnd in ihre Hände.

Tipp:

Wenn ihr doch einmal einen Gewinner unter euch ermitteln wollt, könnt ihr das Spiel auch mit folgenden Änderungen spielen:

Legst du das letzte Holzteil eines Zwerges auf einen Spielplan, darfst du dir zur Belohnung diesen Spielplan nehmen und vor dich legen. Gewinner ist das Kind, das die meisten Spielpläne vor sich liegen hat.



Spiel 3: Auf zu Zwergenkönig Zwilli!

Ein erstes Zwergenstapelspiel.

Spielidee

Die Zwerge verstecken sich in der Zwergenlandschaft. Sie sind kaum noch zu sehen. Plötzlich ruft Zwergenkönig Zwilli sie herbei. Welcher Zwerg ist als Erster in der Tischmitte gestapelt?

Spielvorbereitung

Jedes Kind sucht sich einen Spielplan aus und legt ihn mit der Seite ohne Rahmen nach oben vor sich. Legt in jedes Feld ein beliebiges passendes Holzteil. Der Würfelstab „Zwerge“ kommt in die Tischmitte.

Überzählige Spielpläne und der Würfelstab „Wolken“ werden für dieses Spiel nicht benötigt und kommen zurück in die Schachtel.





Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer am schnellsten in die Hocke gehen kann, darf beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt das jüngste Kind und würfelt den Würfelstab.

Was zeigt der Würfelstab auf der oberen Seite?

- **Die Hose, den Kopf oder die Mütze?**

Super, nimm das nächste passende Holzteil aus deinem Bild und baue den Zwerg in der richtigen Reihenfolge in der Tischmitte weiter!

Denn damit es schöne Zwerge werden, könnt ihr sie aber nur in der richtigen Reihenfolge stapeln: Stapelt zuerst die Hose, dann den Kopf und als Letztes die Mütze. Fertig ist der Stapelzwerg!



Zeigt der Würfelstab eine Form, die du schon aus deinem Bild genommen hast oder die du noch nicht stapeln darfst, kannst du dir leider keine Form nehmen.

- **Die Sterne?**

Super, nimm das nächste Holzteil für deinen Zwerg von deinem Spielplan und baue deinen Zwerg in der Tischmitte weiter. Hast du mit deinem Zwerg noch nicht angefangen, kannst du die Hose in die Tischmitte legen.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe und wirft den Würfelstab.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Kind seinen Zwerg in der Tischmitte aufgebaut hat und damit das Spiel gewinnt.

My very first games

Pixies' Trio



A collection of funny placement games for 1-3 players age 2+.

Author: Haru Bartel
Design: Evelyn Kopp, Susanne Krinke
Length of the game: approx. 10 minutes

Dear Parents,

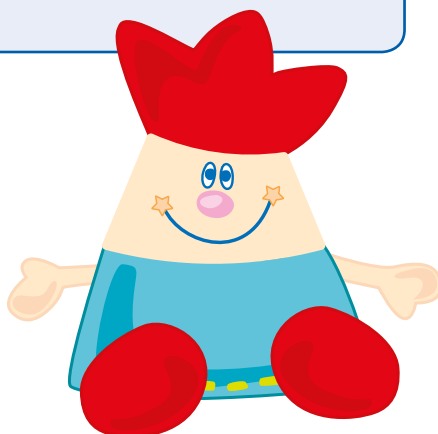
This game material is especially designed for children's hands. It will foster improved motor skills and your child's hand-eye coordination. Children will also enjoy using the pixies in free play. Together with your child stack the pixies in random order to form different towers, thus training your child's motor skills. Three die games will acquaint your child with first game rules. Play with your child and talk about pixie and the realm of fairy tales, of nature and the colors in nature, thereby stimulating your child's language and auditory skills as well as enhancing his creative skills and fun of playing.

Lots of fun playing!

**Sincerely,
Your inventors of playthings**

Contents

- 3 pixie's trousers
- 3 pixie's heads
- 3 pixie's bonnets
- 3 game boards (printed on both sides)
- 1 die-rod "clouds"
- 1 die-rod "pixies"
- Set of game instructions



Game #1: Back into Pixies Land!

A first placement game for daring pixies.

ENGLISH

Game idea

The parts of the pixies are lying scattered chaotically all over the place. The pixies however would like to gather in one piece in Pixie Land and hide there. Who will collect the first three pixies' parts on his game board?

Preparation of the Game

Each player chooses a game board and places it in front of him, with the side without an edge facing up. Place the wooden parts and the die-rod "Pixies" in the center of the table.

Remaining game boards and the die-rod "Clouds" are not needed and should be returned to the game box.





How to Play

Play in a clockwise direction. The smallest player starts. If you cannot agree the youngest player starts and throws a die-rod.

What does the side on top of the die-rod show?

- **Trousers, a head or a bonnet?**

Perfect! If on your picture card the square of the same shape as the one on the die is still empty, take the matching wooden tile and place it on the corresponding square.

If an item appears on the die-rod that you have already put on your picture card, unfortunately you can't take a wooden piece.

- **The stars?**

Take any wooden part of a shape still missing from your picture and place it on the corresponding space.

Then it's the turn of the next player to throw the die-rod.

End of the Game

The game ends as soon as a player has covered the three spaces of his game board with the corresponding wooden tile, thereby winning the game.

Game #2: Lets go home together!

A first co-operative pixies' game in which the players will always win.

ENGLISH

Game idea

The pixies are still chaotically scattered all over the place. Together you want to bring them home. As soon as the last pixie returns home all children have a pixies' welcome home party and cheerfully clap their hands.

Preparation of the Game

Place the game boards with the side showing the frame face-up on the table and within easy reach for everybody. Place the wooden parts and the die-rod "Clouds" in the center of the table.

You don't need the die-rod "Pixies" for this game. Return it to the game box.





How to Play

Play in a clockwise direction. Whoever can clap his hands the quickest may start. If you cannot agree the youngest child starts and throws the die-rod.

What appears on the upper side of the die-rod?

- **A cloud?**

Great! Lets go home! Look at the color on the die, take a wooden piece of the same color and place it on the corresponding space of the game board of the same color.

If on the die-rod appears a color of which no more wooden piece is left in the center of the table that means that the pixie has reached home already. Unfortunately you can't take a wooden piece.

- **The stars?**

You can choose which wooden piece you want to take from the center and place on the game board of the corresponding color.

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

End of the Game

The game ends as soon as all the pixies are complete on the game boards and as a result have reached their home. The children have a welcome home party for the pixies and cheerfully clap their hands.

Hint:

If at some point you want to establish a winner amongst you, you can play the game with the following changes:

When you place the last wooden part on one of the game boards, as a reward you can take this game board and keep it in front of you. The player with the most game-boards wins the game!

Game # 3: Lets visit king Dopey!

A first pixies' stacking game.

ENGLISH

Game idea

The pixies hide in Pixie Land. They can barely be seen. Suddenly Dopey the king of the pixies calls them to gather around him. Which pixie will be piled up first in the center of the table?

Preparation of the Game

Each player chooses a game board and places it in front of him, the side without the colored edge face-up. Place a matching wooden piece on each square. The die-rod "Pixies" is put in the center of the table.

Remaining game boards and the die-rod "Clouds" are not needed now, so return them to the game box.



How to Play

Play in a clockwise direction. Whoever can crouch down the quickest may start. If you cannot agree the youngest player starts and throws the die-rod.

What appears on top of the die-rod?

- **Trousers, the head or the bonnet?**

Great, the pixie stacking begins!

In order to build nice pixies you have to respect the right order when piling them. First comes the trousers, then the head and to finish the bonnet. Take the corresponding wooden piece from your picture board and pile it in the center of the table.



If the die-rod shows a shape you have already taken from your picture board or you are not allowed to stack yet, unfortunately you can't stack anything.

- **The stars?**

Great! You can take the next wooden piece that your pixie needs from the picture board and stack it.

Then it's the turn of the next player to throw the die-rod.

End of the Game

The game ends as soon as a player has finished his pixie in the center of the table thus winning the game.

Mes premiers jeux

Trio de lutins

Une amusante collection de jeux d'assemblage pour 1 à 3 enfants à partir de 2 ans.

Auteur du jeu : Haru Bartel
Design : Evelyn Kopp, Susanne Krinke
Durée de la partie : env. 10 minutes

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 jouent avec les lutins. Empilez les pièces dans n'importe quel ordre avec votre enfant ou montez des tours, ce qui exercera sa motricité. Dans les trois jeux de dé, votre enfant s'initiera à jouer selon des règles.

Jouez avec lui !

Parlez-lui des lutins, du monde des contes, de la nature et de ses couleurs. Vous stimulerez ainsi le langage, l'ouïe et l'imagination de votre enfant. 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

- 3 pantalons de lutin
- 3 têtes de lutin
- 3 bonnets de lutin
- 3 plateaux de jeu
(imprimés sur les deux faces)
- 1 bloc-dé « nuages »
- 1 bloc-dé « lutins »
- 1 règle du jeu



Jeu n° 1 : Retour au pays des lutins !

Un premier jeu d'assemblage.

Idée

Les lutins sont les uns à côté des autres dans n'importe quel ordre. Ils aimeraient bien revenir au pays des lutins pour s'y cacher. Qui placera en premier trois pièces de lutin sur son plateau de jeu ?

Préparatifs

Chaque enfant choisit un plateau de jeu et le pose devant lui en tournant la face non encadrée vers le haut. Posez les pièces en bois et le bloc-dé « lutins » au milieu de la table.

Les plateaux de jeu en trop et le bloc-dé « nuages » sont remis dans la boîte.



Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus petit 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 bloc-dé.

Qu'indique le bloc-dé ?

- **Le pantalon, la tête ou le bonnet ?**

Super ! Si, sur ton plateau de jeu, la case dont la forme correspond au motif représenté sur le bloc-dé est encore vide, tu prends la pièce en bois correspondante et la poses sur cette case.

Si le bloc-dé indique une forme que tu as déjà posée sur ton plateau de jeu, tu ne prends pas de pièce en bois.

- **Les étoiles ?**

Prends n'importe quelle pièce en bois qui te manque encore sur ton plateau de jeu et pose-la sur la case correspondante.

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

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur a posé les trois pièces en bois sur les cases correspondantes de son plateau de jeu : il est le gagnant.



FRANÇAIS

Idée

Les lutins sont encore tous mélangés les uns à côté des autres. Tous ensemble, vous allez les ramener à la maison. Dès que le dernier lutin arrive à la maison, les enfants fêtent leur retour par des applaudissements.

Posez les plateaux de jeu avec la face encadrée tournée vers le haut et de manière à ce qu'ils soient accessibles à tous les joueurs. Posez les pièces en bois et le bloc-dé « nuages » au milieu de la table.

Le bloc-dé « lutins » est remis dans la boîte.





Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui pourra frapper le plus vite possible dans ses mains 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 bloc-dé.

Qu'indique le bloc-dé ?

- **Un nuage ?**

Super, vas vite à la maison ! Pose une pièce en bois de couleur correspondante sur l'emplacement du plateau de jeu dont l'encadrement correspond à la couleur du dé.

Si le bloc-dé tombe sur une couleur qui n'est plus représentée parmi les pièces en bois posées au milieu de la table, le lutin est alors arrivé à la maison. Tu ne peux donc plus prendre de pièce en bois.

- **Les étoiles ?**

Tu prends une pièce de n'importe quelle couleur posée au milieu de la table et la poses sur le plateau de jeu de la couleur correspondante.

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

Fin de la partie

La partie se termine dès que tous les lutins sont complètement assemblés sur les plateaux de jeu et qu'ils sont donc arrivés à la maison. Les enfants fêtent leur arrivée en les applaudissant.

Conseil :

Si vous voulez quand même avoir un gagnant, vous pouvez alors jouer comme suit :

Lorsque tu poses la dernière pièce en bois d'un lutin sur un plateau de jeu, tu récupères ce plateau de jeu en récompense et le poses devant toi. Le gagnant sera celui qui aura récupéré le plus de plateaux de jeu.

Jeu n° 3 : Vive Nano, le roi des lutins !

Un premier jeu d'empilement.

Idée

Les lutins jouent à cache-cache au pays des lutins. On les voit à peine. Soudain Nano, leur roi, les appelle. Quel lutin sera empilé en premier au milieu de la table ?

Préparatifs

Chaque enfant choisit un plateau de jeu et le pose devant lui avec la face non encadrée tournée vers le haut. Sur chaque case, posez une pièce en bois correspondante. Posez le bloc-dé « lutins » au milieu de la table.

Les plateaux de jeux en trop et le bloc-dé « nuages » sont remis dans la boîte.



Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui sera le plus rapide à se mettre accroupi 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 bloc-dé.

Qu'indique le bloc-dé ?

- **Le pantalon, la tête ou le bonnet ?**

Super, c'est parti pour l'empilage !
Pour que tu obtiennes un joli lutin, il faut que tu l'empiles dans le bon ordre : tu commences par le pantalon, ensuite vient la tête et en dernier le bonnet. Prends la pièce correspondante de ton plateau de jeu et pose-la au milieu de la table ou empile-la sur les autres.



Si le bloc-dé indique une forme que tu as déjà empilée ou que tu ne peux pas encore empiler, tu ne prends pas de pièce en bois.

- **Les étoiles ?**

Super, prends la pièce en bois correspondante de ton plateau de jeu, qui va te permettre de continuer à empiler le lutin.

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

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur a empilé son lutin au milieu de la table : il est le gagnant.



Mijn eerste spellen

Dwergenland

Een vrolijke verzameling legspelletjes voor 1 – 3 kinderen vanaf 2 jaar.

Spelauteur: Haru Bartel

Design: Evelyn Kopp, Susanne Krinke

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 spelen de kinderen met de dwergen. Bouw van de dwergenkstukjes samen met uw kinderen een of meer gekleurde torens en oefen zo de motoriek van uw kind. In de drie dobbelspellen maakt uw kind voor het eerst kennis met spelregels. Speel mee! Vertel over dwergen, de sprookjeswereld, de natuur en haar kleuren en bevorder hiermee het spraakvermogen, de gehoorzin, de creativiteit en het spelplezier van uw kind.

Veel plezier tijdens het spelen!

Uw uitvinders voor kinderen

Spelinhoud

- 3 dwergenbroeken
- 3 dwergenhoofden
- 3 dwergennutsen
- 3 speelborden (aan twee zijden bedrukt)
- 1 dobbelstokje "wolken"
- 1 dobbelstokje "dwergen"
- spelregels



Spel 1: Terug in dwergenland!

Een eerste dwergensterk legspel.

Spelidee

Alle dwergen liggen dwars door elkaar. Maar ze willen terug naar het dwergenland om zich daar te verstoppen. Wie heeft als eerste drie dwergenstukjes op zijn speelbord verzameld?

Spelvoorbereiding

Ieder kind kiest een speelbord uit en legt het met de zijde zonder kader naar boven voor zich. Leg de houten stukken en het dobbelstokje "dwerfen" in het midden op tafel. Overgebleven speelborden en het dobbelstokje "wolken" worden bij dit spel niet gebruikt en gaan terug in de doos.

NEDERLANDS



Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. De kleinste speler mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint het jongste kind en gooit met het dobbelstokje.

Wat is er bovenop het dobbelstokje te zien?

- **De broek, het hoofd of de muts?**

Goed zo! Als het veld met de gegooide vorm op je speelbord nog vrij is, mag je het bijpassende houten stuk pakken en op het overeenkomstige veld leggen.

Als het dobbelstokje een vorm laat zien die je al op je speelbord hebt gelegd, kan je helaas ook geen houten stuk pakken.

- **De sterren?**

Pak een willekeurig houten stuk dat nog op je speelbord ontbreekt en leg het op het bijpassende veld.

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

Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra een van de kinderen op alle drie de velden van zijn speelbord het bijpassende houten stuk heeft liggen en zo het spel wint.



NEDERLANDS

Spelidee

Spelvoorbereiding

Het dobbelstokje "dweren" wordt bij dit spel niet gebruikt en gaat terug in de doos.



Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Wie het snelst in zijn handen kan klappen, mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint het jongste kind en gooit met het dobbelstokje.

Wat is er bovenop het dobbelstokje te zien?

- **Een wolk?**

Geweldig, op naar huis! Leg een houten stuk met de bijpassende kleur op de overeenkomstige plek van het speelbord met het kader van de gegooide kleur.

Als het dobbelstokje een kleur vertoont waarvan er geen houten stukken meer op tafel liggen, is de dwerg al thuis aangekomen. Daarom kan je helaas geen houten stuk pakken.

- **De sterren?**

Nu mag je een vorm van een willekeurige kleur van tafel pakken en op het speelbord met de bijpassende kleur neerleggen.

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

Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra alle dwergen op alle speelborden compleet zijn en dus thuis zijn gekomen. Alle kinderen vieren de thuiskomst van de dwergen en klappen vrolijk in hun handen.

Tip:

Als jullie toch een winnaar willen aanwijzen, kunnen jullie het spel ook met de volgende wijzigingen spelen.

Als je het laatste houten stuk van een dwerg op een speelbord legt, mag je als beloning dit speelbord pakken en voor je neerleggen. De winnaar is het kind dat de meeste speelborden voor zich heeft liggen.



Spel 3: Op naar dwergenkonink Dwergobert!

Een eerste dwergenstapelspel.

Spelidee

De dwergen verstoppen zich in dwergenland. Ze zijn nauwelijks nog te zien. Plotseling worden ze door koning Dwergobert ontboden. Welke dwerg is als eerste in het midden op tafel gestapeld?

Spelvoorbereiding

Ieder kind kiest een speelbord en legt het met de zijde zonder kader naar boven voor zich. Leg op ieder veld een willekeurig, bijpassend houten stuk. Het dobbelstokje "dwerfen" komt in het midden op tafel te liggen.

Overgebleven speelborden en het dobbelstokje "wolven" worden bij dit spel niet gebruikt en gaan terug in de doos.



Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Wie het snels op zijn hurken kan gaan zitten, mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint het jongste kind en gooit met het dobbelstokje.

Wat is er bovenop het dobbelstokje te zien?

- **De broek, het hoofd of de muts?**

Geweldig, het dwergenstapelen begint!
Om een echte mooie dwerg te maken, moet je de juiste volgorde aanhouden: eerst komt de dwergembroek, dan het hoofd en ten slotte de muts.

Pak het bijpassende deel van je speelbord en stapel het midden op tafel op.



Als het dobbelstokje een vorm vertoont die je al hebt opgestapeld of nog niet mag opstapelen, kan je jammer genoeg geen vorm pakken.

- **De sterren?**

Geweldig, pak het houten stuk van je speelbord waarmee je dwerg verder kunt opbouwen en stapel het op.

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

Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra een van de kinderen zijn dwerg in het midden op tafel heeft opgebouwd en zo het spel wint.



Mis primeros juegos

Trío de gnomos



Una divertida colección de juegos de composición para 1 – 3 niños a partir de los 2 años.

Autor del juego:

Haru Bartel

Diseño:

Evelyn Kopp, Susanne Krinke

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 juegan con los duendes. Apilen ustedes los gnomos formando una o varias torres, con absoluta libertad en la combinación de los colores, pero háganlo siempre en compañía de sus hijos para ejercitar de este modo su motricidad fina. En los tres juegos de dados, su hijo se inicia en un primer juego siguiendo unas reglas de juego.

¡Jueguen ustedes también con ellos! Hablen sobre los gnomos, sobre el mundo de los cuentos fantásticos, sobre la naturaleza y sus colores y de esta manera fomentarán su lenguaje, su sentido del oído, su creatividad y sus ganas de jugar.

¡Les deseamos que se diviertan mucho jugando

Su inventor para los niños



Contenido del juego

- 3 pantalones de gnomos
- 3 cabezas de gnomos
- 3 gorras de gnomos
- 3 tableros de juego (impresos por ambas caras)
- 1 barra-dado «nubes»
- 1 barra-dado «gnomos»
- 1 Instrucciones del juego



Juego 1: ¡De vuelta a la tierra de los gnomos!

Un primer juego de composición muy gnómico.

El juego

Todos los gnomos están totalmente desordenados y quieren volver a la tierra de los gnomos para esconderse en ella. ¿Quién es el primero en reunir en su tablero de juego las tres partes de un gnomo?

Preparativos

Cada jugador elige un tablero de juego y se lo coloca delante mostrando el lado que no tiene marco. Poned las partes de madera y la barra-dado «gnomos» en el centro de la mesa.

Los tableros de juego restantes y la barra-dado «nubes» no se necesitan para este juego y se dejan otra vez en la caja.



¿Cómo se juega?

Vais a jugar por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza el jugador más bajito entre vosotros. Si no os podéis poner de acuerdo, comenzará el niño más pequeño tirando la barra-dado.

¿Qué muestra la barra-dado por la cara de arriba?

- **¿El pantalón, la cabeza o la gorra?**

¡Estupendo! Si está libre la casilla de tu tablero con la forma que te ha salido en el dado, coge esa parte de madera y colócala en la casilla correspondiente.

Si la barra-dado muestra una forma que tú ya tienes en tu tablero de juego, te quedarás por esa vez sin recibir la pieza de madera.

- **¿Las estrellas?**

Coge una parte cualquiera de madera que no tengas todavía en tu tablero de juego y colócala en la casilla correspondiente.

A continuación es el turno del siguiente jugador que tirará la barra-dado.

Final del juego

La partida acaba cuando un jugador ha completado las tres casillas de su tablero con las correspondientes piezas de madera, convirtiéndose de esta manera en el ganador de la partida.



¿Cómo se juega?

Vais a jugar por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza quien sepa dar palmas con las manos más rápidamente. Si no os podéis poner de acuerdo, comenzará el jugador más pequeño tirando la barra-dado.

¿Qué muestra la barra-dado por la cara de arriba?

- **¿Una nube?**

¡Fantástico! ¡Vamos, a casa! Pon una pieza de madera de ese color en el lugar correspondiente del tablero que tenga el borde del color que ha salido en el dado.

Si la barra-dado muestra un color del que no queda ninguna pieza de madera encima de la mesa, eso significa que el gnomo ya ha llegado a su casa, y por tanto no podrás coger ninguna pieza de madera esa vez.

- **¿Las estrellas?**

Ahora puedes coger una forma de cualquier color de encima de la mesa y colocarlo en el tablero del color correspondiente.

A continuación es el turno del siguiente jugador que tirará la barra-dado.

Final del juego

La partida acaba cuando los gnomos estén en los tableros de juego al completo, lo cual significa que ya han llegado todos a sus casas. Todos los jugadores celebrarán el regreso a casa de los gnomos aplaudiendo jubilosamente.

Consejo:

Si decidís entre todos que debe haber un ganador en este juego, podéis jugarlo con las siguientes modificaciones:

Si eres tú quien coloca la última pieza de un gnomo en un tablero de juego, te puedes quedar de premio ese tablero. Ganador será el jugador que tenga el mayor número de tableros.



Juego 3: ¡Vamos, a la casa del rey Gemeli!

Un primer juego de apilar gnomos.

El juego

Los gnomos están escondidos en la tierra de los gnomos. Apenas es posible distinguir dónde están. De pronto el rey gnomo Gemeli los manda llamar. ¿Qué gnomo será el primero en estar apilado en el centro de la mesa?

Preparativos

Cada jugador elige un tablero de juego y se lo coloca delante del lado que no tiene marcos. Poned en cada casilla una pieza de madera correspondiente cualquiera. La barra-dado «enanos» va en el centro de la mesa.

Los tableros de juego restantes y la barra-dado «nubes» no se necesitan para este juego y se dejan otra vez en la caja.



¿Cómo se juega?

Vais a jugar por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza quien sepa ponerse más rápidamente en cuclillas. Si no os podéis poner de acuerdo, comenzará el jugador más pequeño tirando la barra-dado.

¿Qué muestra la barra-dado por la cara de arriba?

- **¿El pantalón, la cabeza o la gorra?**

¡Estupendo! ¡Comienza la fiesta de apilar gnomos! Para que salga un bonito gnomo, tienes que respetar la sucesión correcta: primero van los pantalones del gnomo, luego la cabeza y, por último, la gorra. Coge la pieza correspondiente de tu tablero de juego y apílala en el centro de la mesa.



Si la barra-dado muestra una forma que ya has apilado o que no puedes apilar todavía, entonces no podrás coger ninguna forma por esta vez.

- **¿Las estrellas?**

¡Fantástico! Coge la pieza correspondiente de madera de tu tablero de juego con el que puedes seguir montando el gnomo y apílala.

A continuación es el turno del siguiente jugador que tirará la barra-dado.

Final del juego

La partida acaba en el momento en que un jugador ha montado su gnomo por completo en el centro de la mesa, convirtiéndose así en el ganador de la partida.



I miei primi giochi

I nanerottoli

Un divertente gioco per comporre per 1 – 3 bambini a partire da 2 anni.

Autore: Haru Bartel
Design: Evelyn Kopp, Susanne Krinke
Durata del gioco: circa 10 minuti

Cari genitori,

il materiale di gioco creato specificatamente per le manine dei bambini stimola la motricità fine e la coordinazione di vista e tatto di vostro figlio. Nel libero gioco i bambini giocano con i nanetti. Formate insieme al vostro bambino una o più torri colorate, stimolando così la sua motricità. Nei tre giochi con il dado il bambino si accosta al primo gioco secondo regole.

Giocate insieme al vostro bambino! Parlate con lui dei nanetti, del mondo delle fiabe, della natura e dei suoi colori, stimolandone così il linguaggio, l'udito, la creatività e la gioia di giocare.

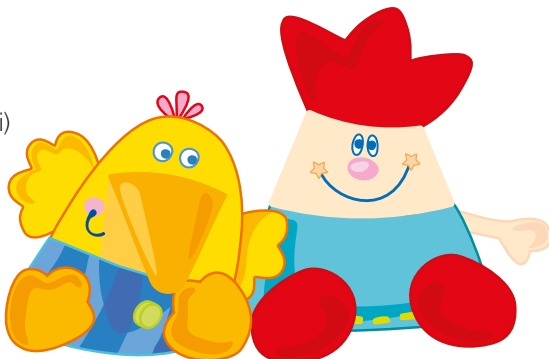
Buon divertimento!

I vostri inventori per bambini



Contenuto del gioco

- 3 pantaloni
- 3 teste
- 3 berretti
- 3 tabelloni (stampati sui due lati)
 - Barretta dado "Nuvole"
 - Barretta dado "Nani"
 - Istruzioni per giocare



Gioco 1: Ritorno al paese dei nani!

Un primo gioco di composizione.

Ideazione

Tutti nani giacciono insieme in disordinata baraonda e tutti vorrebbero tornare al paese dei nani per nascondersi. Chi riunirà per primo tre parti del nano sul proprio tabellone?

Preparativi del gioco

Ogni bambino sceglie un tabellone e lo mette davanti a sé con il lato senza cornice verso l'alto. Collocate i pezzi in legno e la barretta dado "nani" al centro del tavolo. I restanti tabelloni e la barretta dado "nuvole" non si utilizzano in questo gioco e tornano quindi nella scatola.



Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario. Inizia il bambino più nanerottolo. Se non riuscite ad accordarvi inizia il bambino più piccolo e tira la barretta dado.

Cosa c'è sulla barretta dado?

- **I pantaloni, la testa o il berretto?**

Fantastico! Se sul tuo tabellone è ancora libera la casella della forma uscita al dado potrai prendere la corrispondente forma in legno e collocarla sulla sua casella.

Se la barretta dado mostra una forma che hai già occupata sul tuo tabellone, non potrai prendere nessun pezzo in legno.

- **Le stelle?**

Prendi un pezzo in legno a piacere per collocarlo su una casella del tuo tabellone che sia ancora libera.

Il turno passa poi al bambino seguente che tira la barretta dado.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando un bambino ha tutte le tre caselle del tabellone completate con il corrispondente pezzo in legno ed ha così vinto il gioco.



Gioco 2: Tutti a casa!

Un primo gioco cooperativo dei nani in cui i bambini vincono sempre.

Ideazione

I nani continuano a giacere in disordinata baraonda e i bambini vogliono riportarli a casa. Non appena vi saranno tutti arrivati, i bambini ne festeggiano il ritorno e applaudono felici.

Preparativi del gioco

Collocate davanti a voi i tabelloni con il lato della cornice verso l'alto in modo che i tabelloni siano alla portata di mano di tutti. Mettete i pezzi in legno e la barretta dado "nuvole" al centro del tavolo.

La barretta dado "nani" non serve in questo gioco e torna così nella scatola.



Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario. Inizia chi applaude più rapidamente. Se non riuscite ad accordarvi inizia il bambino più piccolo e tira la barretta dado.

Cosa c'è sulla barretta dado?

- **Una nuvola?**

Perfetto, andiamo a casa! Sul punto corrispondente del tabellone con il bordo del colore uscito al dado metti un pezzo di legno del colore adeguato.

Se la barretta dado mostra un colore che non compare più tra i pezzi in legno al centro del tavolo, il nano è già arrivato a casa e quindi non potrai più prendere un pezzo in legno.

- **Le stelle?**

Puoi scegliere una forma di un colore a tua scelta e collocarla sul tabellone del colore corrispondente.

Il turno passa poi al bambino seguente che tira la barretta dado.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando tutti i nani sul tabellone sono completi e sono dunque arrivati a casa. Tutti i bambini ne festeggiano il ritorno e applaudono felici.

Consiglio:

Se volete stabilire un vincitore, potete giocare con le seguenti modifiche:

Se collochi su un tabellone l'ultimo pezzo in legno di un nano, in premio potrai prenderti questo tabellone e metterlo davanti a te. Vince chi ha più tabelloni.



Gioco 3: Tutti dal re dei nani Nino!

Un primo gioco per accatastare.

Ideazione

I nani si nascondono nel paese dei nani. Impossibile vederli. Ed ecco Nino, il loro re, li chiama a sè. Quale sarà il primo nano al centro del tavolo?

Preparativi del gioco

Ognuno sceglie un tabellone e lo colloca davanti a sè sul lato senza cornice. Collocate su ogni casella un corrispondente pezzo in legno a scelta. Mettete al centro del tavolo la barretta dado "nani".

I tabelloni che avanzano e la barretta dado "nuvole" non si utilizzano per questo gioco e tornano quindi nella scatola.



Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario. Inizia il più rapido ad accovacciarsi. Se non riuscite ad accordarvi inizia il bambino più piccolo e tira la barretta dado.

Cosa c'è sul lato superiore della barretta dado?

- **I pantaloni, la testa o il berretto?**

Magnifico! Ha inizio l'opera di accatastamento!

Perché risulti un bel nano dovrai seguire la corretta successione: prima i pantaloni, poi la testa ed infine il berretto.

Prendi il pezzo corrispondente dal tuo tabellone e colloca al centro del tavolo.



Se sulla barretta dado compare una forma che hai già accatastato o che non puoi ancora accatastare, non potrai prendere nessun pezzo.

- **Le stelle?**

Fantastico! Prendi dal tuo tabellone il pezzo in legno che ti serve per continuare a costruire la figura del nano.

Il turno passa poi al bambino seguente che tira la barretta dado.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce non appena un bambino ha costruito il suo nano al centro del tavolo ed ha così vinto il gioco.



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

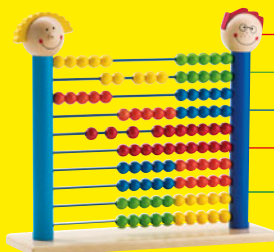
Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Geschenke

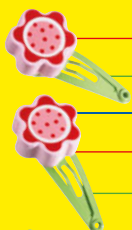
Gifts

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