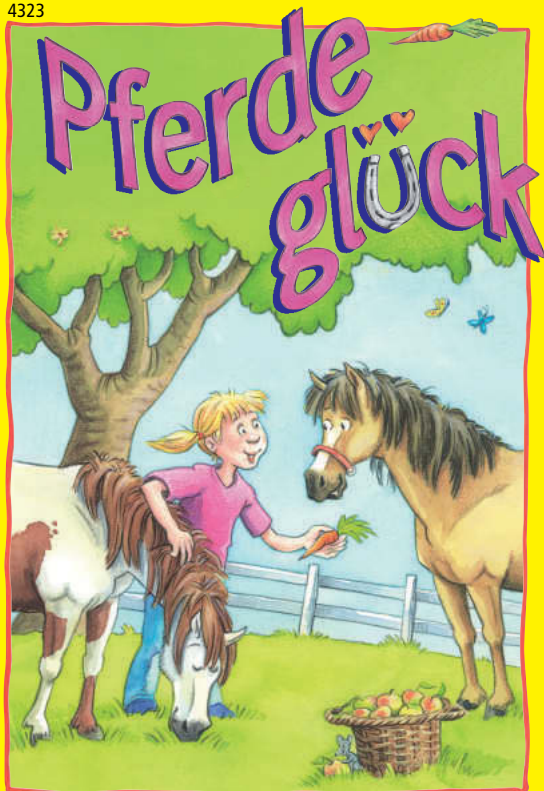




Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



4323



Horse Luck 🍏 Au bonheur des chevaux
Paardengeluk 🍏 Trote de Suerte
Fortuna al trotto

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2008

Pferdeglück

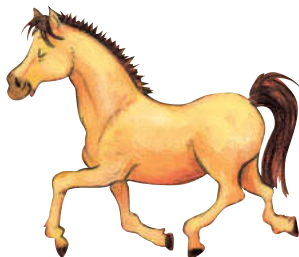
Ein Memospiel für 2 - 4 glückliche Pferdefans von 5 - 99 Jahren.

- Spielidee:** Sybille Sack
Illustration: Heike Wiechmann
Spieldauer: ca. 15 Minuten

Die vier Kinder vom Hof „Pferdeglück“ lieben Tiere. Jedes Kind hat sogar ein eigenes Pferd - das ist für sie das größte Glück! Doch das freche Pony Lucky hat nur Unsinn im Kopf. Immer wieder schleicht es sich an die Pferde der Kinder heran und erschreckt sie mit lautem Wiehern. Das gibt immer ein wildes Durcheinander auf der Koppel. Könnt ihr den Kindern dabei helfen, ihre Pferde wiederzufinden?

Spielinhalt

- 1 Pony Lucky
- 6 Karotten
- 4 Pferde
- 36 Karten
- 1 Würfel
- 1 Spielanleitung





Spielidee

Verflix! Eben war das eigene Pferd noch da! Doch das freche Pony Lucky hat es erschreckt und jetzt ist die Karte umgedreht und ein anderes Pferd zu sehen. Die Spieler bewegen Lucky auf der Koppel (= 36 Karten) hin und her. Sie versuchen, das Pony zu den Karten zu ziehen, auf deren Rückseite eines der eigenen Pferde abgebildet ist. Das Ziel des Spiels ist es, am Ende die meisten eigenen Pferde aufgedeckt zu haben.

Spielvorbereitung

Legt die 36 Karten gleichmäßig in sechs Reihen untereinander. Achtet darauf, dass ihr alle Karten mit der gleichen Seite (z.B. Sonne) nach oben auslegt. Stellt Lucky auf eine beliebige Karte.

Jeder Spieler nimmt sich ein Pferd (= Pappkarte) und legt es vor sich ab. Haltet den Würfel und die sechs Karotten bereit.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer am besten wie ein Pferd wiehern kann, darf beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt der jüngste Spieler und würfelt.

Was ist auf dem Würfel zu sehen?

- **Eine Augenzahl?**

Hopp, Galopp! Ziehe Lucky genau um die gewürfelte Augenzahl in eine beliebige Richtung (waagrecht, senkrecht oder diagonal). Drehe danach die Karte um, auf der Lucky jetzt steht.



- **Das Pferd?**

So ein Pferdeg Glück! Stell Lucky auf eine beliebige Karte und drehe diese Karte um.

- **Die Karotte?**

Lecker, lecker! Du fütterst dein Pferd mit einer Karotte. Nimm eine Karotte aus dem Vorrat und lege sie auf dein Pferd (= Pappkarte).

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe und würfelt.

Spielende

Das Spiel endet, wenn alle Karotten verteilt sind. Jetzt zählt jeder Spieler seine Punkte zusammen:

- Jedes eigene Pferd, das auf den 36 Karten zu sehen ist, zählt einen Punkt.
- Jede Karotte zählt einen Punkt.

Jüngeren Kindern, die noch nicht so weit zählen können, hilft ein älteres Kind oder ein Erwachsener. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Die Illustratorin:



Heike Wiechmann wurde 1963 in Travemünde geboren. Schon als Kind liebte sie Farben, Stifte und Papier. Seit ihrem Grafikstudium in Hamburg arbeitet sie als Kinderbuch-Illustratorin und Cartoonistin und lebt mit ihrem Mann, zwei Kindern, einer Katze und mindestens 120 Goldfischen in Lübeck.

Habermaab game nr. 4323

Horse Luck

ENGLISH

A memory game for 2 - 4 happy horse lovers ages 5 - 99.

Author: Sybille Sack
Illustrations: Heike Wiechmann
Length of the game: approx. 10 minutes

The four children of the horse farm "Happy Horse" love animals. They even each have a horse all to themselves - more luck than they thought possible! However there is a sassy pony named Lucky who is always horsing around. The pony likes to go up to the children's horses and frighten them with a loud neigh and create turmoil on the paddock. Can you help the children find their horses?

Contents

- 1 pony, Lucky
- 6 carrots
- 4 horses
- 36 cards
- 1 die
- Set of game instructions



Game Idea

Good gracious! A moment ago my horse was there! But naughty Lucky has frightened it and turned over the card so that another horse appears. The players move Lucky round the paddock (= 36 cards) in all different directions in order to try to make him turn over the cards which show their horse on the other side. The aim of the game is to uncover the most of one's horses.

Preparation of the Game

Arrange the 36 cards into six rows making sure that the same symbols are face up (for example the sun). To start with, place Lucky on any of the cards.

Each player takes a horse (cardboard card) and places it in front of him. Get the die and the six carrots ready.

How to Play

Play in a clockwise direction. Whoever can neigh most like a horse starts. If you can not agree, the youngest players starts and rolls the die.

On the die appears

- **A number of dots**

Chop-chop! Move Lucky in any direction (horizontally, vertically, diagonally) as many square as dots shown. Then turn over the card where Lucky lands.



- **The horse?**

Horse luck! Place Lucky on any card and turn it over.

- **The carrot?**

Yummy! Feed your horse. Take a carrot from the provision and place it on your horse.

Then the next player rolls the die.

End of the Game

The game ends as soon as the last carrot has been placed on a horse. The players score their points.

- Each of the 36 cards showing one's own horse scores a point.
- Each carrot scores a point.

Older players or an adult can help younger ones with the counting, if necessary. Whoever scores the most points, wins the game. In case of a draw there are various winners.

The illustrator:

ENGLISH



Heike Wiechmann was born in 1963 in Travemünde. She has loved colors, pencils and paper since her very early childhood. After finishing her graphic design studies she now works as an illustrator of picture books for children and as a cartoonist. She lives in Lübeck with her husband, two children, a cat and at least 120 gold fish.

Au bonheur des chevaux

Un jeu de mémoire pour 2 à 4 passionnés de chevaux de 5 à 99 ans.

Idée : Sybille Sack
Illustration : Heike Wiechmann
Durée de la partie : env. 15 minutes

Les quatre enfants du ranch « Au bonheur des chevaux » adorent les animaux et ils ont même, pour leur plus grand bonheur, chacun un cheval. Mais il y a Lucky, le poney taquin, qui n'arrête pas de faire des sottises. Il s'approche des chevaux des enfants et les effraye en hennissant. C'est alors la cavalcade dans le pré. Pouvez-vous aider les enfants à retrouver leurs chevaux ?

Contenu du jeu

- 1 poney Lucky
- 6 carottes
- 4 chevaux
- 36 cartes
- 1 dé
- 1 règle du jeu



Idée

Zut ! Mon cheval était encore là il y a deux secondes ! Mais Lucky, le poney taquin, lui a fait peur : la carte est alors retournée et un autre cheval fait son apparition. Les joueurs déplacent Lucky dans le pré (= 36 cartes). Ils essaient d'amener le poney sur les cartes au dos desquelles sont représentés leurs propres chevaux. Le but du jeu est d'avoir retourné le plus grand nombre de ses chevaux à la fin de la partie.

Préparatifs

Poser les 36 cartes sur six rangées, les unes en dessous des autres. Tourner les cartes de manière à ce que la même face (par ex. le soleil) soit visible. Mettre Lucky sur n'importe quelle carte.

Chaque joueur prend un cheval (= plaquette en carton) et le pose devant lui. Préparer le dé et les six carottes.

Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui pourra le mieux hennir a le droit de commencer. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence en lançant le dé.

Sur quelle face est tombé le dé ?

- **Un nombre de points ?**

Au trot, au galop ! Avance Lucky du nombre de points du dé en le déplaçant dans une seule direction (horizontale, verticale, diagonale). Ensuite, retourne la carte sur laquelle se trouve Lucky.

- **Le cheval ?**

Quelle chance ! Pose Lucky sur n'importe quelle carte et retourne-la. Durant une même partie, une carte peut être retournée plusieurs fois.

- **La carotte ?**

Miam, miam ! Tu donnes une carotte à manger à ton cheval. Prends une carotte dans la réserve et pose-la sur ton cheval (= plaquette en carton).

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

Fin de la partie

La partie est terminée lorsque toutes les carottes ont été distribuées. Chaque joueur compte alors ses points :

- Chaque cheval identique au sien parmi les 36 cartes rapporte un point.
- Chaque carotte compte un point.

Les enfants qui ne sauront encore pas trop bien compter se feront aider par un joueur plus âgé ou par un adulte. Celui qui a le nombre de points le plus élevé gagne la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants



L'illustratrice :



Heike Wiechmann est née en 1963 à Trave-
münde (Allemagne). Peinture, crayons et
papier étaient déjà ses objets préférés dès sa
petite enfance. Depuis la fin de ses études de
graphiste suivies à Hambourg, elle travaille
comme illustratrice de livres pour enfants et
dessinatrice de BD. Elle vit à Lubeck avec son
mari, deux enfants, un chat et au moins 120
poissons rouges

Paardengeluk

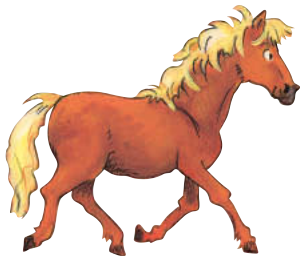
Een geheugenspel voor 2 - 4 dolgelukkige paardenfans van 5 - 99 jaar.

Spelidee: Sybille Sack
Illustraties: Heike Wiechmann
Speelduur: ca. 15 minuten

De vier kinderen van hoeve „Paardengeluk“ zijn gek op dieren. Ieder kind heeft zelfs een eigen paard - en dat is wat hen het allergelukkigst maakt! Maar de brutale pony Lucky denkt alleen aan kattenkwaad. Telkens opnieuw sluipt ze naar de paarden van de kinderen en maakt ze met een luid gehinnik aan het schrikken. En dan rennen alle paarden verward in het rond. Kunnen jullie de kinderen helpen hun paarden weer terug te vinden?

Spelinhoud

- 1 pony Lucky
- 6 wortels
- 4 paarden
- 36 kaarten
- 1 dobbelsteen
- spelregels





Spelidee

Verdorie! Zojuist was je eigen paard er nog! Maar de brutale pony Lucky heeft het aan het schrikken gemaakt en nu is de kaart omgekeerd en is er een ander paard te zien. De spelers bewegen Lucky over de weide (= 36 kaarten) heen en weer. Ze proberen de pony op de kaarten te zetten waarvan op de achterzijde één van hun eigen paarden staat afgebeeld. Het doel van het spel is om aan het eind de meeste eigen paarden open te hebben liggen.

Spelvoorbereiding

Leg de 36 kaarten op zes evenwijdige rijen onder elkaar. Let erop dat alle kaarten met dezelfde zijde (bv. de zon) naar boven liggen. Zet Lucky op een kaart naar keuze.

Iedere speler neemt een paard (= kartonnen kaart) en legt deze voor zich neer. Leg de dobbelsteen en de zes wortels klaar.

Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Wie het best als een paard kan hinniken, mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint de jongste speler en gooit met de dobbelsteen.

Wat is er op de dobbelsteen te zien?

- **Een aantal ogen?**

Hop, hop, in galop! Zet Lucky het gegooide aantal ogen in één bepaalde richting (horizontaal, verticaal of diagonaal) naar keuze vooruit. Draai vervolgens de kaart om waarop Lucky terecht is gekomen.

- **Het paard?**

Wat een paardenbof! Zet Lucky op een kaart naar keuze en draai deze kaart om.

- **De wortel?**

Hmm, dat is lekker! Je voert een wortel aan je paard. Pak een wortel uit de voorraad en leg hem op je paard (= kartonnen kaart).

Daarna is de volgende speler aan de beurt en gooit met de dobbelsteen.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen wanneer alle wortels verdeeld zijn. Nu telt iedere speler zijn/haar punten bij elkaar op:

- Ieder eigen paard dat op de 36 kaarten te zien is, is één punt waard.
- Iedere wortel is één punt waard.

Jongere kinderen die nog niet zo goed kunnen tellen, worden door een ouder kind of door een volwassene geholpen. Wie de meeste punten heeft, wint het spel. Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.



De illustratrice:



Heike Wiechmann werd in 1963 in Travemünde (Duitsland) geboren. Als kind was ze al dol op kleuren, potloden en papier. Sinds haar opleiding grafische kunst in Hamburg is ze als illustratrice van kinderboeken en cartooniste werkzaam en woont ze met haar man, twee kinderen, een kat en ten minste 120 goudvissen in Lübeck.



Trote de Suerte



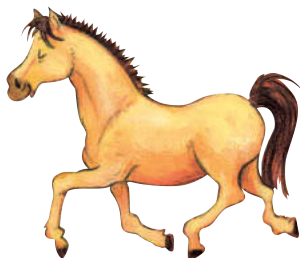
Un juego de memoria para 2 - 4 fans
de los caballos suertudos de 5 - 99 años.

Idea del juego: Sybille Sack
Ilustraciones: Heike Wiechmann
Duración de una partida: aprox. 15 minutos

A los cuatro niños de la granja Trote de Suerte les encantan los animales. Incluso cada uno tiene su propio caballo, ¡menuda suerte! Pero el descarado pony Lucky no hace más que tonterías. Una y otra vez se acerca a hurtadillas a los caballos de los niños y les asusta con fuertes relinchos. ¡Y vaya revuelo que se arma en la reata! ¿Podéis ayudar a los niños a encontrar sus caballos?

Contenido

- 1 pony Lucky
- 6 zanahorias
- 4 caballos
- 36 cartas
- 1 dado
- Instrucciones



Finalidad

¡Recórcholis! ¡Si mi caballo estaba ahí! Pero el travieso pony Lucky le ha asustado y ahora la carta está dada la vuelta y se ve otro caballo diferente. Los jugadores mueven de un lado a otro a Lucky por la reata (= 36 cartas). Intentan poner al pony sobre las cartas que por la otra cara tengan dibujado uno de sus caballos. El objetivo es haber destapado al final de la partida el mayor número de caballos propios.

Preparativos

Colocad las 36 cartas una detrás de otra en seis filas, prestando atención a que todas las cartas estén boca arriba por la misma cara (p.ej. el sol). Colocad a Lucky sobre una carta cualquiera.

Cada jugador coge un caballo (= carta de cartón) y lo coloca delante suyo. Preparad el dado y las seis zanahorias.

Cómo se juega

Jugáis en el sentido de las agujas del reloj. Quien mejor sepa relinchar como un caballo empieza la partida. Si no os ponéis de acuerdo comienza tirando el dado el más joven.

¿Qué sale en el dado?

- **¿Los puntos?**

¡Al galope! Mueve a Lucky el número de puntos correspondiente en una dirección cualquiera (horizontal, vertical o diagonal). Da la vuelta a la carta en la que haya caído Lucky

- **¿El caballo?**

¡Vaya trote de suerte! Pon a Lucky sobre la carta que quieras y dale la vuelta.

- **¿La zanahoria?**

¡Ñam, ñam! Da de comer a tu caballo una zanahoria. Coge una del montón y ponla sobre tu caballo (= carta de cartón).

Ahora le toca tirar el dado al siguiente.

Final del juego

El juego finaliza cuando se hayan repartido todas las zanahorias. Cada jugador cuenta sus puntos:

- Cada caballo propio que se haya destapado de los 36 vale un punto.
- Cada zanahoria vale un punto.

A los niños que todavía no sepan contar les ayuda uno mayor o un adulto. Gana quien más puntos haya acumulado. En caso de empate ganan varios a la vez.



La ilustradora:



Heike Wiechmann nació en 1963 en Travemünde (Alemania) . Ya de pequeña le encantaban los colores, las pinturas y el papel. Desde que terminó sus estudios de artes gráficas en Hamburgo se dedica a la ilustración de libros infantiles y a las caricaturas. Vive con su marido, sus dos hijos, un gato y por lo menos 120 peces rojos en Lübeck.



Gioco Habermaaß nr.4323

Fortuna al trotto

Un memory per 2 - 4 amanti dei cavalli da 5 a 99 anni

Ideazione: Sybille Sack
Illustrazioni: Heike Wiechmann
Durata del gioco: circa 15 minuti

I quattro bambini della fattoria „Al cavallo felice“ amano gli animali. Ognuno di loro ha un proprio cavallo - che gran fortuna! Il pony Buonastella però riesce solo a combinare guai. Non la smette di avvicinarsi quatto quatto ai cavalli dei bambini per spaventarli ni-trendo come un pazzo. Nel loro recinto si scatena così sempre una gran baraonda. Volete aiutare i bambini a ritrovare i loro cavalli?

Contenuto del gioco

- 1 Pony Buonastella
- 6 carote
- 4 cavalli
- 36 carte
- 1 Dado
- 1 Istruzioni per giocare



Ideazione

Accidenti! Il cavallo era lì un momento fa! Quell'impertinente di Buonastella, il pony, lo ha spaventato ed ora la carta è girata e si vede un altro cavallo. I giocatori muovono Buonastella in su e in giù per il recinto (=36 carte), cercando di portare il pony sulle carte sul cui retro ci sia uno dei propri cavalli. Scopo del gioco è riuscire a scoprire il maggior numero dei propri cavalli.

Preparativi del gioco

Con le 36 carte formate sei file verticali uniformi. Controllate che tutte le carte abbiano lo stesso lato verso l'alto (ad esempio: il sole). Mettete Buonastella su una qualsiasi delle carte.

Ogni giocatore prende un cavallo (=cartoncino) e lo mette davanti a sé. Preparate il dado e le sei carote.

Svolgimento del gioco

Giocherete in senso orario. Inizia chi sa nitrire bene come un cavallo. Se non riuscite ad accordarvi inizia il più piccolo e tira il dado.

Cosa appare sul dado?

- **Un punteggio?**

Via al galoppo! Avanza Buonastella in una qualsiasi direzione (orizzontale, verticale o in diagonale) di un numero corrispondente al punteggio uscito al dado. Gira poi la carta su cui si trova ora Buonastella.

- **Il cavallo?**

Che strafortuna! Metti Buonastella su una carta a tua scelta e girala.

- **La carota?**

Gnam, gnam! Dai da mangiare una carota al tuo cavallo. Prendi una delle carote e mettila sul tuo cavallo (=cartoncino).

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

Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando non ci sono più carote da distribuire. Adesso ognuno calcola il proprio punteggio:

- Vale un punto ognuno dei propri cavalli visibile sulle 36 carte.
- 1 carota =1 punto

I più grandicelli o un adulto aiuteranno i più piccoli che non sanno ancora contare. Vince il gioco chi ha più punti. In caso di parità ci saranno più vincitori.

L'illustratrice:



Heike Wiechmann è nata nel 1963 a Travemünde (Germania). Colori, matite e carta l'accompagnano già fin dall'infanzia. Ha studiato grafica ad Amburgo e lavora come illustratrice di libri per bambini e fumettista; vive a Lubecca con marito, due figli, un gatto e almeno 120 pesciolini rossi.

Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvinders voor kinderen

Inventor para los niños · Inventori per bambini



Baby & Kleinkind

Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Geschenke

Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali



Kinderschmuck

Children's jewelry

Bijoux d'enfants

Kindersieraden

Joyería infantil

Bigiotteria per bambini



Kinderzimmer


Children's room


Chambre d'enfant


Kinderkamers


Habitación infantil


Camera dei bambini


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

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

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

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

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

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

HABA[®]

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