



Instructions · 说明书 · Spielanleitung · Règle du jeu · Instrucciones

My Very First Games

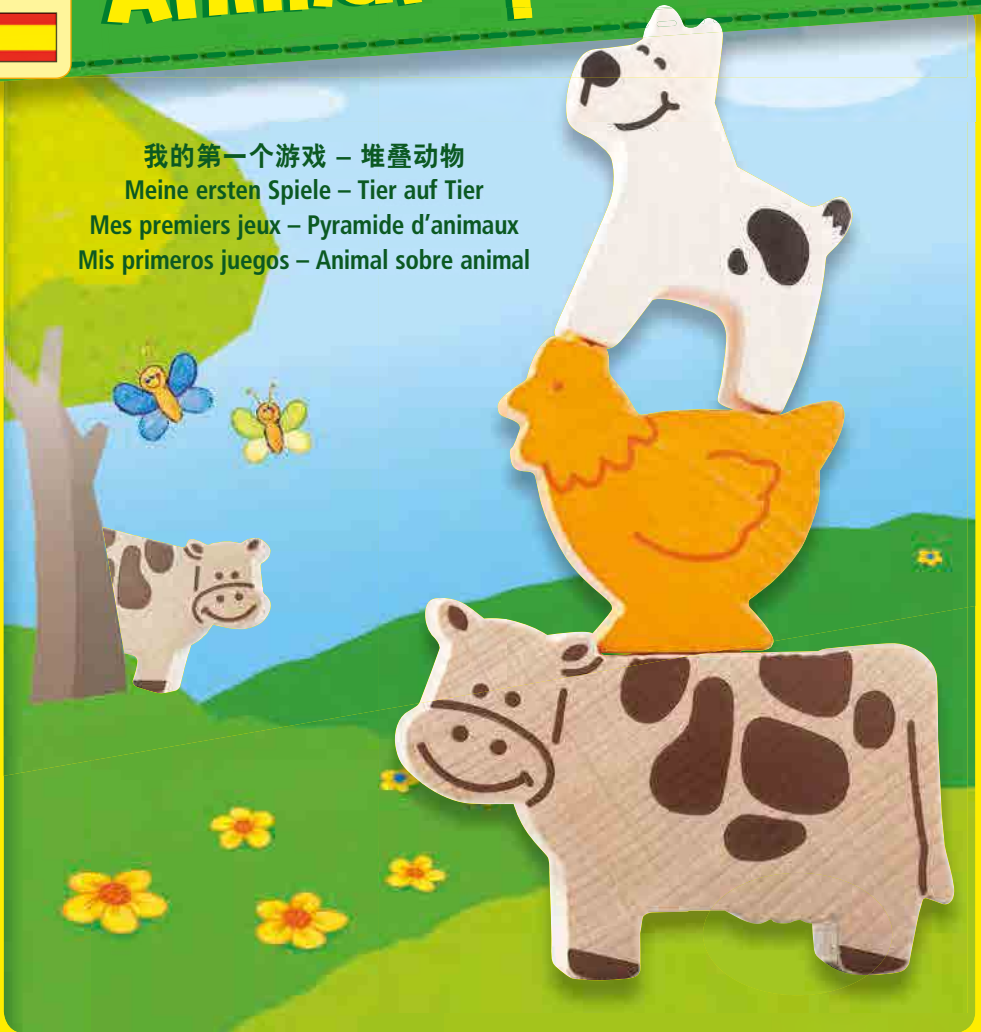
Animal upon Animal

我的第一个游戏 – 堆叠动物

Meine ersten Spiele – Tier auf Tier

Mes premiers jeux – Pyramide d'animaux

Mis primeros juegos – Animal sobre animal



My Very First Games

Animal upon Animal

Three animal stacking games for 1 – 4 players age 2+.

Author: Klaus Miltenberger

Illustrations: Kristin Mückel

Length of the game: approx. 10 minutes

Dear Parents,

This game material is especially designed for children's hands. It will foster improved motor skills and your child's hand-eye coordination. In free play children will practice role-play with the farm animals or work their motor skills by piling the animals to form one or more towers. Both die games will acquaint them with first games with rules. The co-operative game variation also fosters their team spirit and shared experiences.

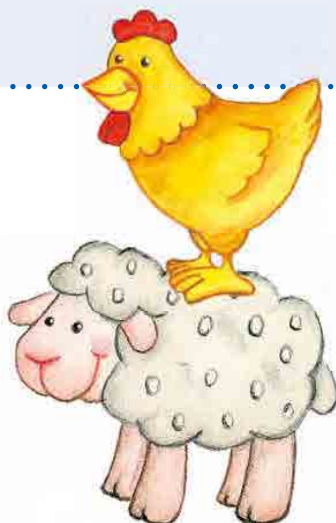
Play with your child and talk about animals, their characteristics and living spaces, thereby stimulating your child's language and auditory skills, creative skills and also the joy of playing.

Lots of fun playing!

Sincerely, Your inventors of playthings

Contents

- 2 cows
- 2 pigs
- 2 hens
- 1 sheep
- 1 dog
- 1 rabbit
- 1 die with symbols
- 1 shamrock meadow
- 1 flower meadow
- 2 bushes
- 9 suns (showing animals on the back)
- Set of game instructions



Game idea

One by one the children carefully stack animals on top of each other. Thus, depending on the game variation, they build one or two animal towers as tall as they can. If no animal falls off while stacking, the player receives a sun as a reward. Who will have collected the most suns at the end?

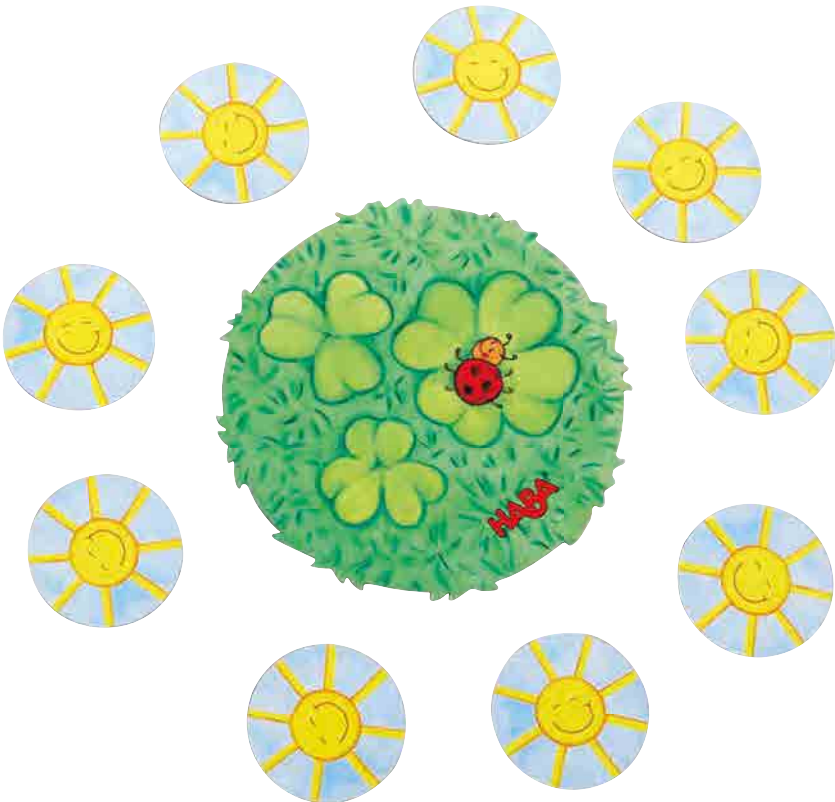
Game #1: Sheep upon Hen

A first stacking game for little animal tamers.

Preparation of the Game

Place the shamrock meadow in the center of the table. Distribute the nine animals around the meadow. Shuffle the suns and distribute them with the side showing the sun face-up.

For this game you don't need the flower meadow, the bushes and the die, please return these pieces to the game box.





How to Play

Play in a clockwise direction. Whoever can bleat the most like a sheep may start. If you cannot agree, the youngest player starts and turns over a sun.

Look at the animal shown. Take this animal and place it on the meadow. If an animal is already standing there, stack the new one on top of it.

Watch out:

Have one or more animals fallen off as you tried to stack them?

- **Yes?**

Bad luck! Take the animals that have fallen off and place them somewhere around the meadow again. Any animal that did not fall remains on the meadow. Unfortunately you can't take the sun. You have to put it aside.

- **No?**

Great! As a reward take the sun and keep it in front of you.

Then it's the turn of the next player to turn over a sun.

End of the Game

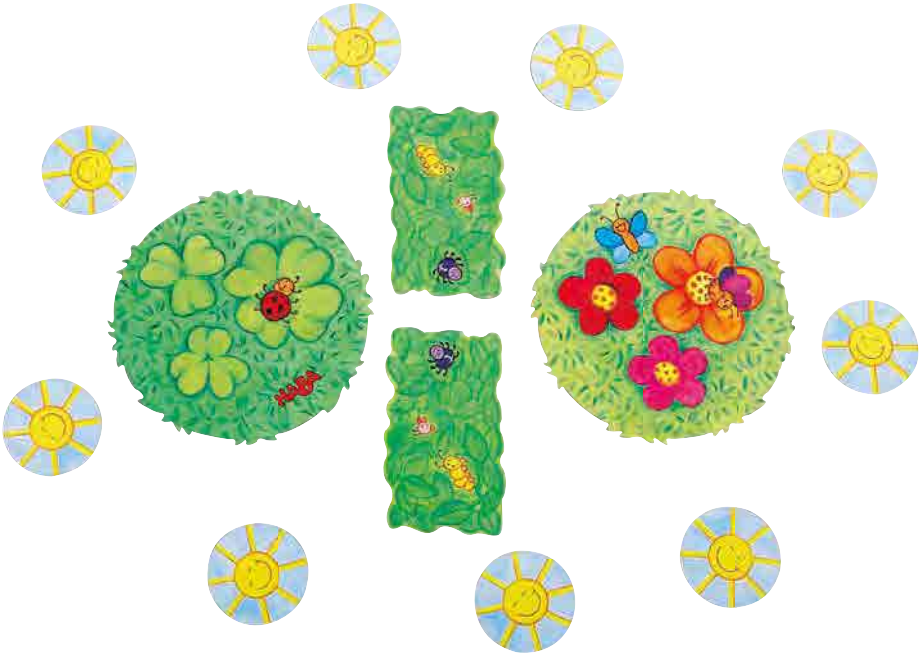
The game ends as soon as all the suns have been turned over. Each player piles up his suns. The player with the highest pile wins the game. In the case of a draw the players in question win together.

Game #2: Cow upon Sheep

A funny animal stacking exercise for skilled animal piling players.

Preparation of the Game

Place both the shamrock and the flower meadow in the center of the table, as shown. Place the two bushes in between them. Distribute the nine animals and the suns around the meadows.



How to Play

Play in a clockwise direction. Whoever can moo like a cow the loudest may start. If you cannot agree the youngest player starts and rolls the die.

What appears on the die?

- **The shamrock?**

Take any animal and place it on the shamrock meadow. If there is already an animal, stack your animal upon it.



- **The flower?**

Take any animal and place it on the flower meadow. If there is already an animal, stack your animal on top of it.



- **The sun?**

Fantastic! You can choose on which meadow you want to place or pile an animal.



Be careful however:

Have one or more animals fallen off during your piling attempt?

- **Yes?**

Pity! Distribute the animals that have fallen off around the two meadows again. Animals that did not fall off stay piled upon each other on their respective meadow. Unfortunately you can't take a sun.

- **No?**

Splendid! As a reward you take a sun and keep it in front of you.

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

End of the Game

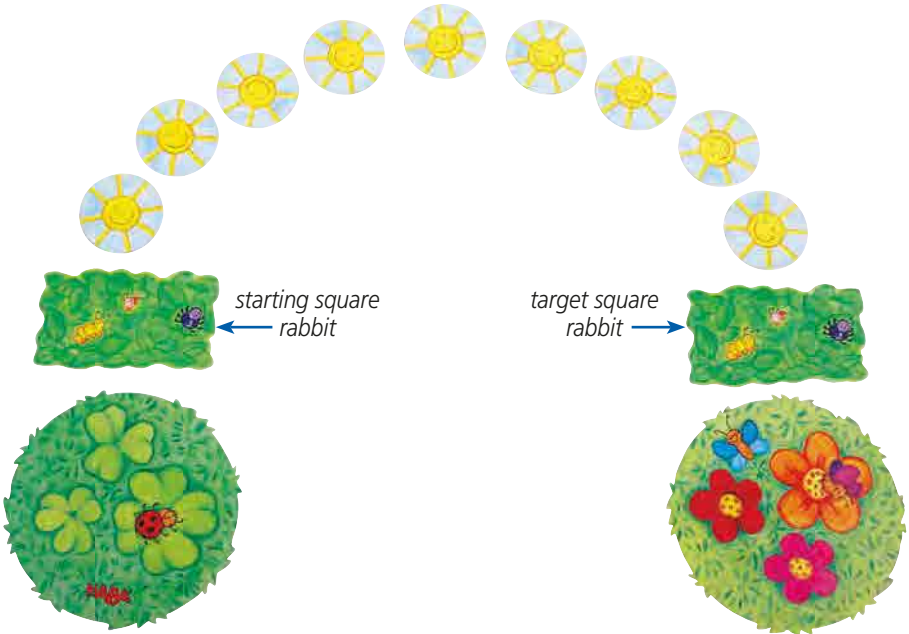
The game ends as soon as all the suns have been distributed. Each player piles up his suns. The player with the highest pile wins the game. In case of a draw the players in question win together.

Game # 3: Competing with the Rabbit!

A co-operative die competition with the rabbit.

Preparation of the Game

Place both the shamrock and the flower meadow as well as the bushes as shown in the center of the table. Arrange the suns to form an arch from one to the other bush. Place the rabbit on one bush. The remaining eight animals are placed inside the arch formed by the suns. Get the die ready.



How to Play

Play in a clockwise direction. Whoever, can crow the longest like a rooster may start. If you cannot agree the youngest player starts and rolls the die.

What does the die show?

- **The shamrock?**

Take any animal and place it on the shamrock meadow. If there is already an animal, stack your animal on top of it.



- **The flower?**

Take an animal and place it on the flower meadow. If there is already an animal, stack your animal on top of it.



- **The sun?**

Bad luck! The rabbit comes crawling out of his den and approaches the flower meadow. Move the rabbit to the next sun.



If during your piling attempt one or more animals have fallen off, place them back around both meadows. Then it's the turn of the next player to roll the die.

End of the Game

If you succeed in piling all the animals before the rabbit reaches the second bush you win the competition together.

If however the rabbit passes the last sun and reaches the second bush you lose together against him. Just have another go!

Hint:

The game gets easier if you play with fewer animals.

The author Klaus Miltenberger:

"I dedicate this game to Kerstin Wallner."

我的第一个游戏

堆叠动物

三个动物的堆叠游戏，适合1到4位两岁以上玩家游戏。

作者： Klaus Miltenberger

插图： Kristin Mückel

游戏时长： 大概10分钟

中文

亲爱的家长，

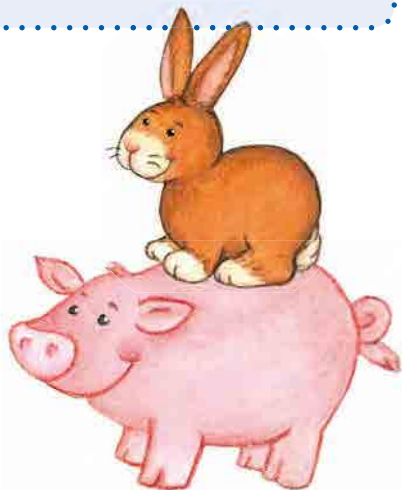
这款游戏材料是特别为孩子的动手能力设计的。它将提高运送的能力和孩子手眼协调能力。在自由游戏中，无论他们想怎样玩，他们都要先将两个小精灵组装好。玩记忆游戏或者死亡游戏将帮助他们熟悉第一部分的游戏规则。需要合作完成的死亡游戏也能提高他们的团队精神，并能分享经验。您可以和您的孩子一起玩并且谈一谈童话故事中的王国和人物。通过讲解故事你可以刺激他们的语言系统、听觉系统和想象力。一起来看精灵卡片，按图片来组装精灵，一次增强孩子的创造能力并且愉快的进行游戏。

很好玩哦！

真诚的，玩具设计者

盒内包括

- 2 只牛
- 2 只猪
- 2 只母鸡
- 1 只羊
- 1 只狗
- 1 只兔子
- 1 个有符号的骰子
- 1 个四叶草草地
- 1 个花园
- 2 个灌木丛
- 9 个太阳（背后要显示动物）
- 一套游戏说明



游戏想法

孩子一个一个的往上堆积动物。这样，根据游戏的变化，他们尽其所能建造两个动物高楼。如果再堆积的过程中没有动物掉落下来，玩家将得到一个太阳作为奖励。最后谁能搜集到最多的太阳呢？

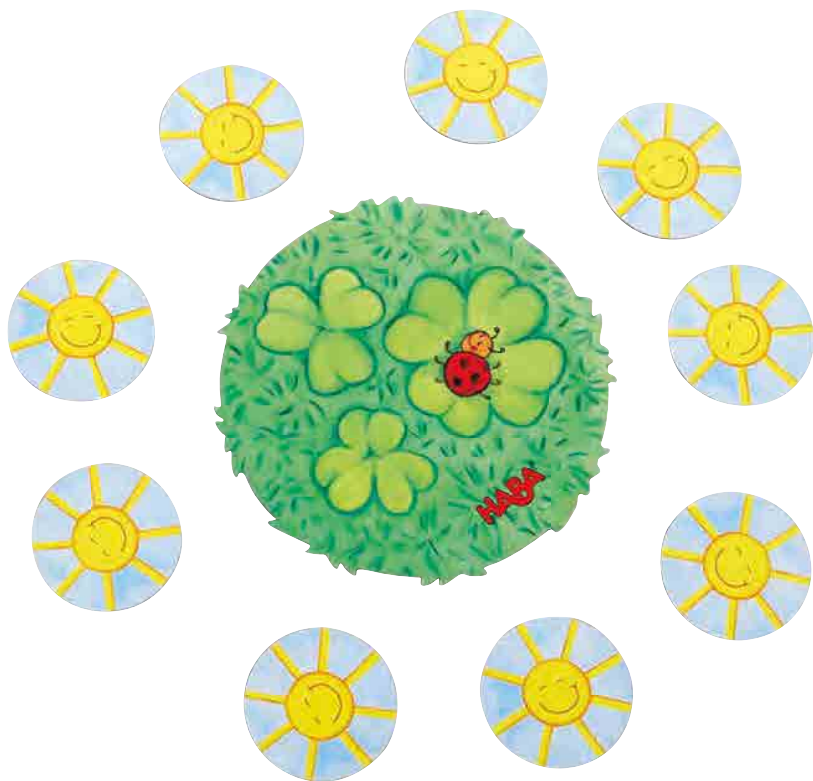
游戏1：羊压母鸡

为小小动物饲养者设计的堆叠游戏。

游戏准备

将四叶草草坪放在桌子中央。将九个小动物分配在草坪周围。将太阳卡片洗牌并将其有太阳的一面朝上打乱放置。

这个游戏中不需要花园、灌木丛和骰子，可以将它们放回到游戏盒子里。



玩法

按顺时针方向游戏。谁能学习羊叫学的最像就由谁先开始。
如果不同意，就从年龄最小的开始翻转一张太阳卡片。

看一下卡片上显示的动物。拿着这个动物并将它放在草坪上，
如果已经有一个动物在那了，那么叠加到它的上面。

注意：

在你堆积的过程中有一个或更多个动物掉下来啦？

• 是的？

很不幸！拿着掉下来的动物，将它们再次放
回到草坪周围。没有掉落的动物则继续留在草坪上。
很遗憾，你不能得到一个太阳卡片。你不得不得将它放在一边了。

• 不是？

很好！你可以得到一个太阳卡片作为奖励并将它放在你的前面。

然后该轮到下一位玩家翻转太阳卡片。

游戏结束

当所有太阳卡片被翻转完时，游戏结束。每个玩家将
卡片堆起来。堆的最高的玩家获胜。防止有打成平局的情况，
玩家可以共同赢得比赛。



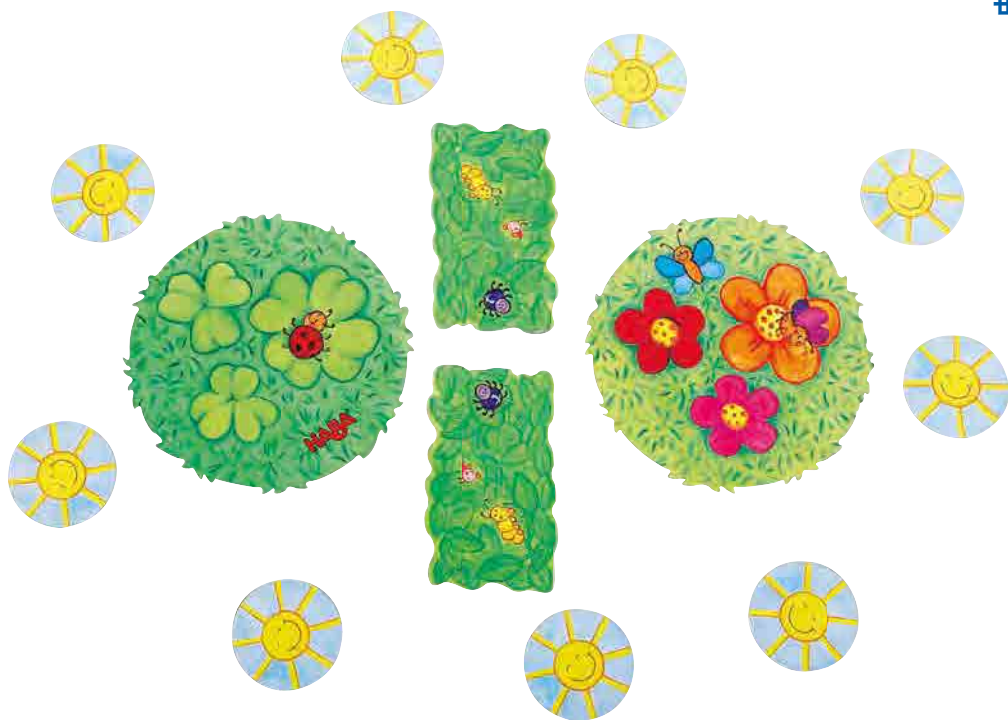
游戏2：牛压羊：

一个有趣的动物堆叠练习，为擅长动物打桩的玩家设计。

游戏准备：

将草坪和花园都放在桌子中央，像图片中展示的那样。

将两个灌木丛放在它们的中间。将九个动物和太阳分散在它们的周围。



玩法

按顺时针方向玩。能学牛叫叫的最大声的将先开始。
如果不同意，就从年龄最小的玩家开始并掷骰子。

骰子上显示的是什么？

- 四叶草？

任意拿一个动物并将它放在四叶草草坪上。
如果已经有一个动物了，就将你的动物放在已有动物的上面。



- 一朵花？

任意拿一个动物并将其放在花园中，如果
已经有一个动物了，就将你的动物放在已有动物的上面。



- 太阳？

太好了！你可以选择将动物堆放在
草坪上或者花园中。



要小心：

在你堆放的过程中有一个或者更多动物掉落下来了吗？

- 是的？

很遗憾！将掉落下来的动物重新分散放回两块草坪上。
没有掉下来的动物在各自的草坪上堆放好。
很遗憾你不能得到一个太阳卡片。

- 没有？

太棒了！作为奖励你可以拿一个太阳放在你的面前。

然后轮到下一位玩家掷骰子。

游戏结束

当所有太阳都分完，游戏结束。每个玩家将自己得到的
太阳堆放起来。堆得最高的玩家获胜。万一有打成平局的现象，那么玩家可以
共同赢得游戏。

游戏3：和兔子比赛

一个团队掷骰子来和兔子的比赛。

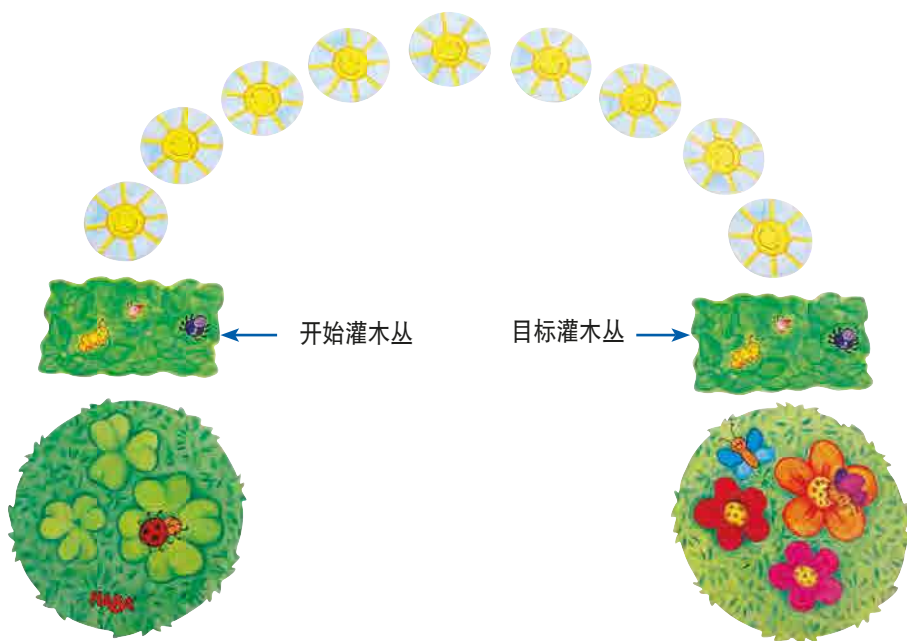
游戏准备

将四叶草草坪和花园以及灌木丛都放到桌子中央。

从一个灌木丛到另一个灌木丛之间用太阳卡片放置成一个拱形形状。

将兔子放在灌木丛上。剩下的八个动物放到太阳卡片堆成的拱形里面。准备好骰子。

中文



玩法

按顺时针方向游戏。谁能学公鸡叫叫的最久的人可以先开始。如果不同意，就从年龄最小的玩家开始掷骰子。

骰子上显示的是什么？

- 四叶草？

任意拿一个动物将其放在四叶草的草坪上。如果草坪上有动物了，那就将其堆在已有动物的上方。



- 花朵？

任意拿一个动物并将其放在花园中，如果已经有一个动物了，就将你的动物放在已有动物的上面。



- 太阳？

真倒霉！兔子从自己的洞中逃出来并向花园移动。将兔子移动到下一个太阳。



如果骰子显示的是你已经拿过的图片或者你还没有被允许可以堆放，那么很遗憾这一轮你不能堆放。

游戏结束

如果在兔子到达第二个灌木丛之前你堆放好了所有的动物，那么你们就赢得了比赛。

如果兔子通过了最后一个太阳并到达了第二个灌木丛上，那么你们就输给了兔子。可以进行下一轮。

建议：

如果你玩比较少的动物你的游戏会变得简单一些。

作者 Klaus Miltenberger:

“我要将这个游戏贡献给Kerstin Wallner.”

Meine ersten Spiele

Tier auf Tier

Drei tierische Stapelspiele für 1 – 4 Kinder ab 2 Jahren.

Spielautor: Klaus Miltenberger

Illustration: Kristin Mückel

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 üben sich die Kinder im Rollenspiel mit den Bauernhoftieren, oder sie stapeln die Tiere zu einem oder mehreren Türmen und trainieren so ihre Feinmotorik. In den beiden Würfelspielen wird Ihr Kind an das erste Spielen nach Regeln herangeführt. Das kooperative Spiel fördert gleichzeitig das Wir-Gefühl der Kinder und deren gemeinsames Erleben. Spielen Sie mit! Sprechen Sie über Tiere, deren Merkmale und Lebensräume und fördern Sie somit Sprache, Hörsinn, Kreativität und Spielfreude Ihres Kindes.

Viel Spaß beim Spielen!

Ihre Erfinder für Kinder!

Spielinhalt

- 2 Kühe
- 2 Schweine
- 2 Hühner
- 1 Schaf
- 1 Hund
- 1 Hase
- 1 Symbolwürfel
- 1 Kleebiese
- 1 Blumenwiese
- 2 Büsche
- 9 Sonnen (mit Tieren auf der Rückseite)
- 1 Spielanleitung



Spielidee

Nacheinander stapeln die Kinder vorsichtig ein Tier auf ein anderes und vergrößern damit je nach Spiel einen oder zwei Tiertürme.
Fällt beim Stapeln kein Tier herunter, bekommt das Kind zur Belohnung eine Sonne.
Wer hat am Ende des Spiels die meisten Sonnen vor sich liegen?

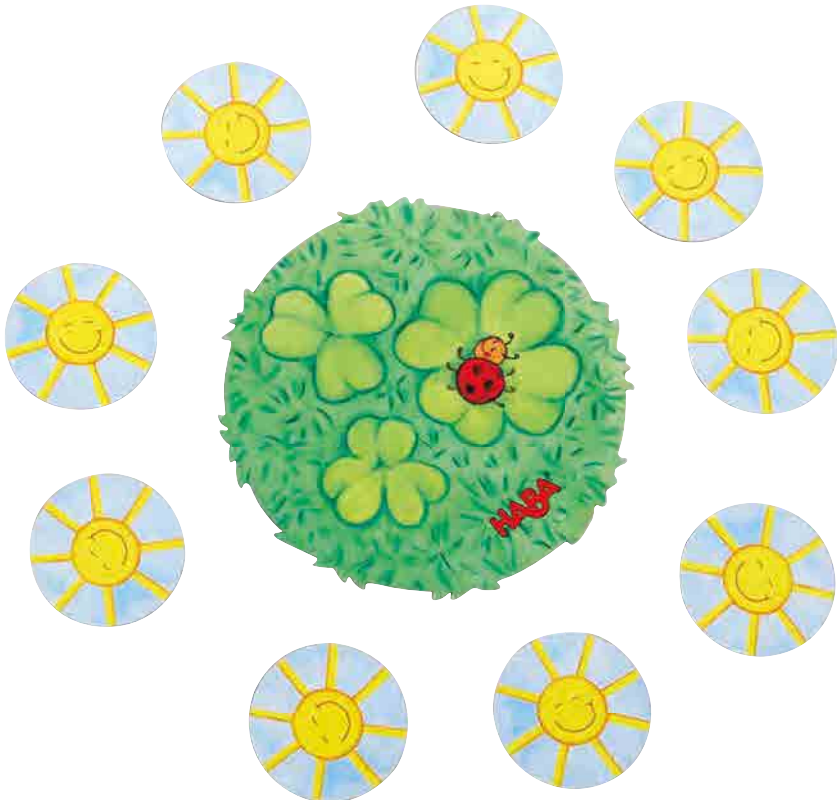
Spiel 1: Schaf auf Huhn

Ein erstes Stapelspiel für kleine Tierbändiger.

Spielvorbereitung

Legt die Kleewiese in die Tischmitte. Verteilt die neun Tiere um die Wiese.
Mischt die Sonnen und legt sie mit der Sonnenseite nach oben aus.
Die Blumenwiese, die Büsche und den Würfel braucht ihr für dieses Spiel nicht.
Legt sie zurück in die Schachtel.

DEUTSCH



Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer am besten wie ein Schaf mähen kann, darf beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt das jüngste Kind und dreht eine Sonne um.

Schau welches Tier dort abgebildet ist. Nimm das abgebildete Tier und stelle es auf die Wiese. Steht dort schon ein anderes Tier, staple dein Tier darauf.

Aber aufgepasst:

Sind bei deinem Stapelversuch ein oder mehrere Tiere heruntergefallen?

- **Ja?**

So ein Pech! Verteile die heruntergefallenen Tiere wieder um die Wiese.

Sind nicht alle Tiere heruntergefallen, bleiben die restlichen auf der Wiese gestapelt.

Die Sonne darfst du jetzt aber leider nicht nehmen. Sie kommt aus dem Spiel.

- **Nein?**

Super! Zur Belohnung darfst du dir die Sonne nehmen und vor dich legen.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe und dreht eine Sonne um.

Spielende

Das Spiel endet, sobald alle Sonnen umgedreht sind. Jeder stapelt seine gewonnenen Sonnen. Das Kind mit dem höchsten Stapel gewinnt. Bei Gleichstand gewinnen diese Kinder gemeinsam.

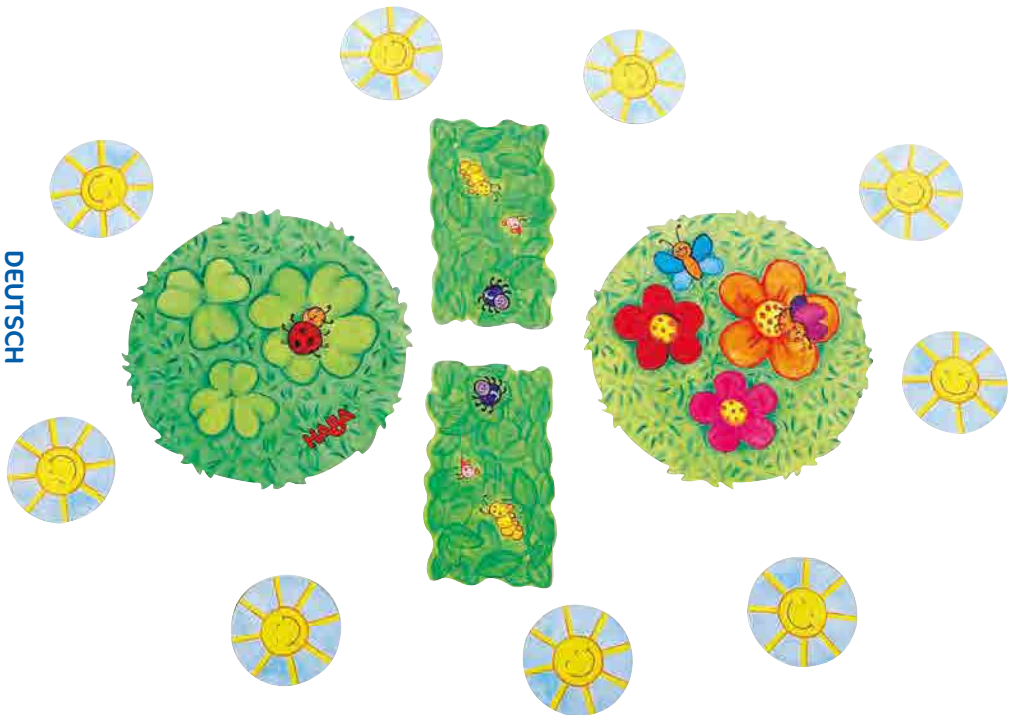


Spiel 2: Kuh auf Schaf

Eine lustige Tierstapelei für geübte Tierstapler.

Spielvorbereitung

Legt die Klee- und die Blumenwiese wie abgebildet in der Tischmitte. Die beiden Büsche kommen dazwischen. Verteilt die neun Tiere und die Sonnen um die Wiesen herum. Haltet den Würfel bereit.



Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer am lautesten wie eine Kuh muhen kann, darf beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt das jüngste Kind und würfelt.

Was hast du gewürfelt?

- **Den Klee?**

Nimm ein beliebiges Tier und stelle es auf die Kleewiese.
Steht dort schon ein anderes Tier, staple es darauf.



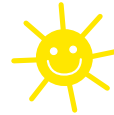
- **Die Blume?**

Nimm ein beliebiges Tier und stelle es auf die Blumenwiese.
Steht dort schon ein anderes Tier, staple es darauf.



- **Die Sonne?**

Toll! Jetzt darfst du dir aussuchen, auf welche Wiese
du ein Tier stellen oder stapeln möchtest.



Aber aufgepasst:

Sind bei deinem Stapelversuch ein oder mehrere Tiere heruntergefallen?

- **Ja?**

Schade! Verteile die heruntergefallenen Tiere wieder um die beiden Wiesen.
Sind nicht alle Tiere heruntergefallen, so bleiben sie auf der jeweiligen Wiese
gestapelt. Du darfst dir jetzt aber leider keine Sonne nehmen.

- **Nein?**

Super! Zur Belohnung darfst du eine Sonne nehmen und vor dir
ablegen.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe und würfelt.

Spielende

Das Spiel endet, sobald alle Sonnen verteilt sind. Jetzt stapelt jeder seine Sonnen. Das
Kind mit dem höchsten Stapel gewinnt. Bei Gleichstand gewinnen diese Kinder gemeinsam.



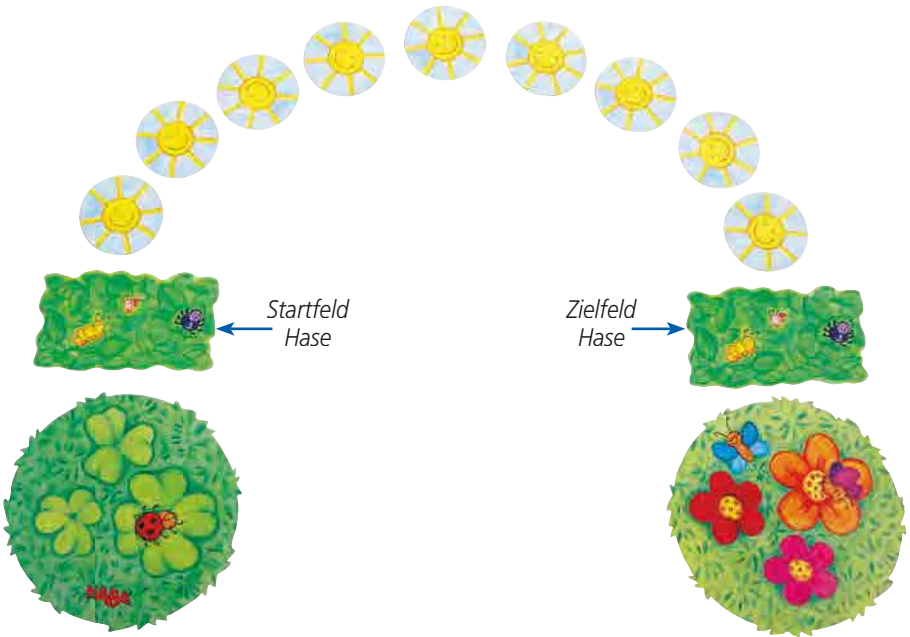
Spiel 3: Um die Wette mit dem Hasen!

Ein kooperatives Wettrennen mit dem Hasen.

Spielvorbereitung

Legt die Klee- und die Blumenwiese wie abgebildet in die Tischmitte. Die Büsche kommen wie abgebildet daneben. Legt die Sonnen in einem Bogen von dem ersten zum zweiten Busch. Den Hasen setzt ihr auf einen Busch. Die restlichen acht Tiere kommen in den Sonnenbogen. Haltet den Würfel bereit.

DEUTSCH



Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer am längsten wie ein Hahn krähen kann darf beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt das jüngste Kind und würfelt.

Was hast du gewürfelt?

- **Den Klee?**

Nimm ein beliebiges Tier und stelle es auf die Kleewiese. Steht dort schon ein anderes Tier, staple es darauf.



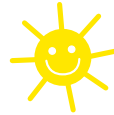
- **Die Blume?**

Nimm ein Tier und stelle es auf die Blumenwiese. Steht dort schon ein anderes Tier, staple es darauf.



- **Die Sonne?**

So ein Pech! Der Hase krabbelt aus seinem Hasenbau und nähert sich der Blumenwiese. Nimm den Hasen und stelle ihn auf die nächste Sonne.



Sind beim Stapeln ein oder mehrere Tiere heruntergefallen, verteilt ihr sie einfach wieder um die beiden Wiesen. Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe und würfelt.

Spielende

Gelingt es euch, alle Tiere zu stapeln, bevor der Hase den zweiten Busch erreicht, gewinnt ihr gemeinsam das Wettrennen.

Zieht der Hase jedoch über die letzte Sonne hinaus auf den Busch, verliert ihr zusammen gegen den Hasen. Versucht es doch schnell noch einmal!

Tipp:

Etwas einfacher wird das Spiel, wenn ihr mit weniger Tieren spielt.

Autor Klaus Miltenberger:

"Dieses Spiel widme ich Kerstin Wallner."



Pyramide d'animaux

Trois jeux d'adresse pour 1 à 4 enfants à partir de 2 ans.

Auteur du jeu : Klaus Miltenberger

Illustration : Kristin Mückel

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 s'exercent à des jeux de rôle avec les animaux de la ferme ou ils les empilent en une ou plusieurs tours. Dans les deux jeux de dé, votre enfant s'initiera à jouer selon des règles. Le jeu coopératif développera chez les enfants l'esprit d'équipe et leur permettra de faire une expérience collective.

Jouez avec votre enfant ! Parlez-lui des animaux, de leurs particularités et de leur milieu de vie. 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

- 2 vaches
- 2 cochons
- 2 poules
- 1 mouton
- 1 chien
- 1 lapin
- 1 dé à symboles
- 1 pré de trèfles
- 1 pré de fleurs
- 2 buissons
- 9 soleils (avec des animaux représentés au dos)
- 1 règle du jeu



Idée

L'un après l'autre, les enfants empilent les animaux prudemment les uns sur les autres et, selon la variante de jeu, construisent une ou deux tours les plus grandes possibles.

Si aucun animal ne tombe quand la tour est empilée, le joueur récupère un soleil en récompense. Qui aura récupéré le plus de soleils à la fin de la partie ?

Jeu n° 1 : Monte sur mon dos

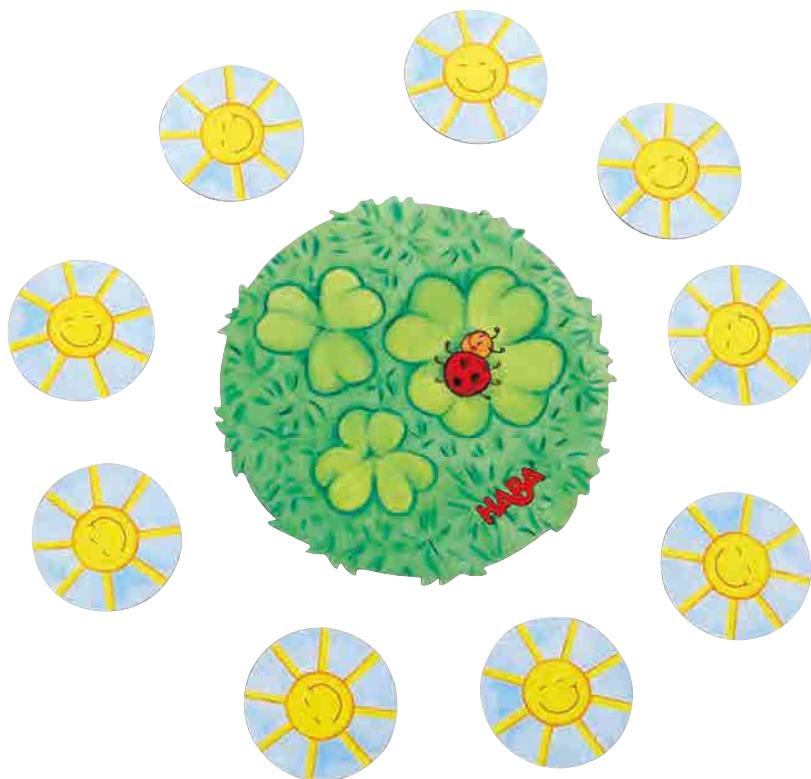
Un premier jeu d'empilement pour petits dompteurs.

Préparatifs

Posez le pré de trèfles au milieu de la table. Répartissez les neuf animaux autour du pré.

Mélangez les soleils et posez-les avec la face « soleil » visible.

Le pré de fleurs, les buissons et le dé 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 imitera le mieux le bêlement d'un mouton a le droit de commencer. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le plus jeune qui commence en retournant un soleil.

Regarde quel animal est représenté dessus. Prends l'animal correspondant et pose-le dans le pré. S'il y a déjà un autre animal dans le pré, pose celui-là par-dessus.

Mais attention :

Est-ce qu'un animal ou plusieurs sont tombés lorsque tu les as empilés ?

- **Oui ?**

Pas de veine ! Remets les animaux tombés autour du pré. Les animaux qui ne sont pas tombés restent empilés dans le pré mais tu ne récupères pas de soleil. Le soleil est sorti du jeu.

- **Non ?**

Super ! En récompense, tu récupères le soleil et le poses devant toi.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de retourner un soleil.

Fin de la partie

La partie se termine dès que tous les soleils ont été retournés.

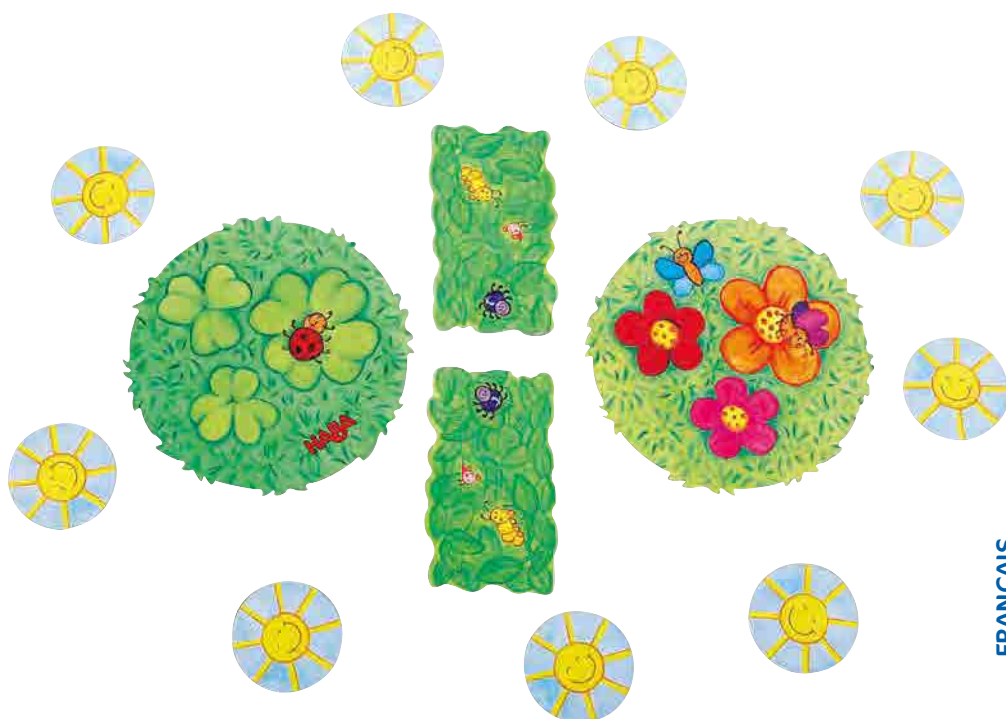
Chacun empile les soleils qu'il a récupérés. Le joueur qui aura la plus grande pile gagne la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

Jeu n° 2 : Escalade d'animaux

Un amusant jeu d'adresse pour petites mains habiles.

Préparatifs

Posez le pré de trèfles et le pré de fleurs au milieu de la table comme illustré ci-dessous. Posez les deux buissons entre les prés. Répartissez les neuf animaux et les soleils autour des prés. Préparez le dé.



Déroulement de la partie

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

Qu'indique le dé ?

- **Le trèfle ?**

Prends n'importe quel animal et pose-le sur le pré de trèfles. Si un animal s'y trouve déjà, tu l'empiles dessus.



- **La fleur ?**

Prends n'importe quel animal et pose-le dans le pré de fleurs. Si un animal s'y trouve déjà, tu l'empiles dessus.



- **Le soleil ?**

Super ! Tu as le droit de choisir dans quel pré tu vas poser ou empiler un animal.



Mais attention :

Est-ce qu'un animal ou plusieurs sont tombés lorsque tu les as empilés ?

- **Oui ?**

Pas de veine ! Remets les animaux tombés autour des deux prés. Les animaux qui ne sont pas tombés restent empilés dans le pré respectif mais tu ne récupères pas de soleil.

- **Non ?**

Super ! En récompense, tu récupères un soleil et le poses devant toi.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de retourner un soleil.

Fin de la partie

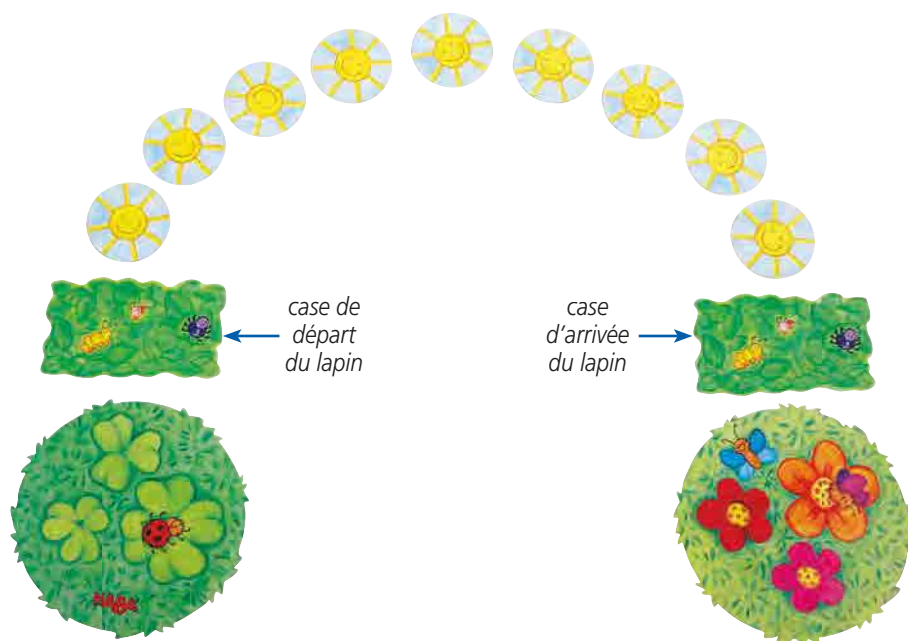
La partie se termine dès que tous les soleils sont distribués. Chacun empile ses soleils. Celui qui aura la plus grande pile gagne la partie. En cas d'égalité il y a plusieurs gagnants.

Jeu n° 3 : Qui courra plus vite !

Une course coopérative avec le lapin.

Préparatifs

Posez le pré de trèfles, le pré de fleurs et les buissons au milieu de la table comme illustré ci-dessous. Posez les soleils en demi-cercle entre les deux buissons. Posez le lapin sur un buisson. Mettre les huit animaux restants au milieu du demi-cercle de soleils. Préparez le dé.



Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui criera le plus longtemps « cocorico » a le droit de commencer. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le plus jeune qui commence en lançant le dé.

Qu'indique le dé ?

- **Le trèfle ?**

Prends n'importe quel animal et pose-le sur le pré de trèfles. Si un animal s'y trouve déjà, tu l'empiles dessus.



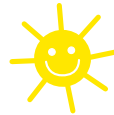
- **La fleur ?**

Prends n'importe quel animal et pose-le dans le pré de fleurs. Si un animal s'y trouve déjà, tu l'empiles dessus.



- **Le soleil ?**

Pas de veine ! Le lapin sort de son terrier et se rapproche du pré de fleurs. Prends le lapin et pose-le sur le prochain soleil.



Si un animal ou plusieurs sont tombés lorsque vous les avez empilés, reposez-les autour des deux prés. C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer le dé.

Fin de la partie

Si vous réussissez à empiler tous les animaux avant que le lapin n'arrive au deuxième buisson, vous gagnez la course tous ensemble. Si le lapin dépasse le dernier soleil et arrive au deuxième buisson, vous perdez alors tous ensemble la course contre le lapin. Prenez vite votre revanche !

Conseil : Le jeu sera un peu plus facile si vous prenez moins d'animaux.

L'auteur Klaus Miltenberger :

« Je dédie ce jeu à Kerstin Wallner »

Animal sobre animal

Tres juegos bestiales de apilar para 1 – 4 niños a partir de los 2 años.

Autor del juego: Klaus Miltenberger

Ilustraciones: Kristin Mückel

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 mano-ojo de su hijo. En juego libre, los niños se ejercitan en el juego de rol con los animales de la granja o apilan los animales formando una o varias torres y de este modo entrenan su motricidad fina. En los dos juegos de dados, su hijo se inicia en un primer juego siguiendo unas reglas de juego. El otro juego cooperativo fomenta al mismo tiempo el espíritu de equipo de los niños y la experimentación conjunta.

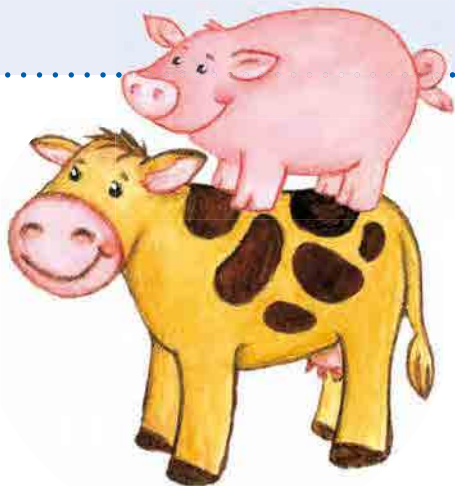
¡Jueguen ustedes también con ellos! Hablen sobre los animales, sus rasgos característicos y sus hábitats y de esta manera estimularán su lenguaje, su sentido del oído, su creatividad y sus ganas de jugar.

¡Les deseamos que se diviertan mucho jugando!

Su inventor para los niños

Contenido del juego

- 2 vacas
- 2 cerdos
- 2 gallinas
- 1 oveja
- 1 perro
- 1 liebre
- 1 dado de símbolos
- 1 pradera de tréboles
- 1 pradera de flores
- 2 arbustos
- 9 soles (con animales en el dorso)
- 1 Instrucciones del juego



El juego

Uno tras otro, los jugadores van apilando un animal sobre otro con todo cuidado. Dependiendo de la variante del juego, construirán una o dos torres de animales lo más altas posible.

Si al apilar no se cae ningún animal, ese jugador recibirá un sol de premio. ¿Quién habrá reunido al final de la partida el mayor número de soles?

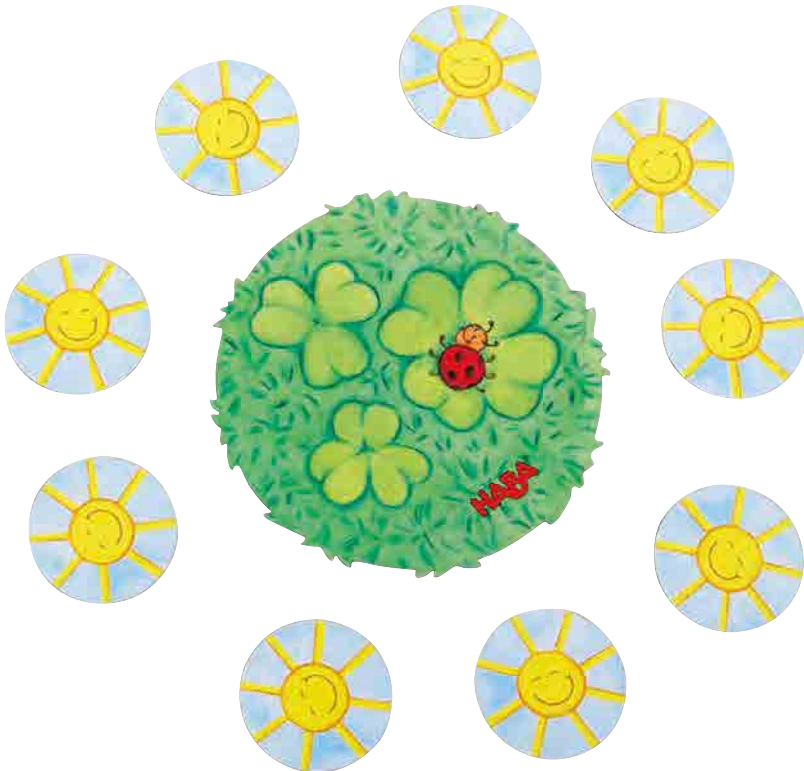
Juego 1: Oveja sobre gallina

Un primer juego de apilar para pequeños domadores de fieras.

Preparativos

Colocad el tablero de tréboles en el centro de la mesa. Repartid los nueve animales alrededor de la pradera. Barajad las cartas de los soles y extendedlas con la cara del sol boca arriba.

Para este juego no necesitáis la pradera de flores, ni los arbustos ni el dado. Devolved esas piezas sobrantes a la caja.



¿Cómo se juega?

Vais a jugar por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza quien mejor sepa balar como una oveja. Si no os podéis poner de acuerdo, comenzará el jugador más pequeño dándole la vuelta a un sol.

Fíjate qué animal está dibujado en él. Coge el animal dibujado y ponlo en la pradera. Si en la pradera ya hay otro animal, apila tu animal encima.

Pero ¡ojo!

¿Se te han caído uno o varios animales al apilar el tuyo?

- **¿Sí?**

¡Mala pata! Vuelve a distribuir los animales caídos alrededor de la pradera. Los animales que no se hayan caído permanecerán en la pradera apilados. Por esta vez te quedaste sin sol. Se retira esa carta del juego.

- **¿No?**

¡Fantástico! Quédate ese sol como premio y colócatelo delante.

A continuación es el turno del siguiente jugador que dará la vuelta a un sol.

Final del juego

La partida acaba cuando se hayan dado la vuelta a todos los soles. Cada jugador apila los soles que ha conseguido. Gana el jugador con la pila más alta. En caso de empate serán ganadores todos los jugadores empatados.

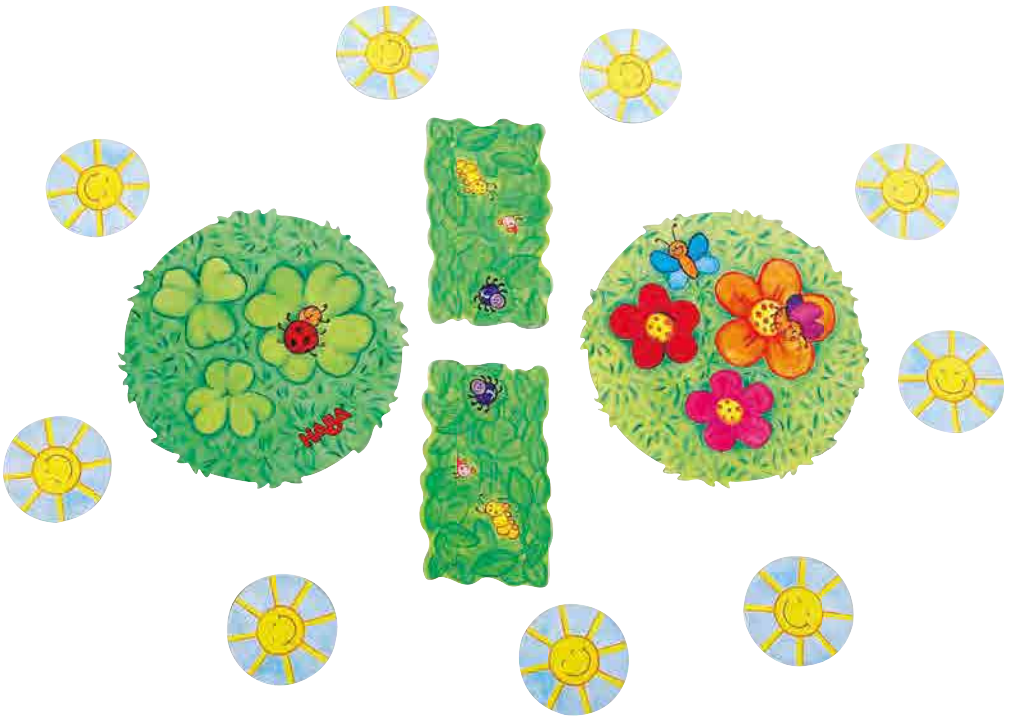


Juego 2: Vaca sobre oveja

Un divertido juego de apilar animales para apiladores con experiencia.

Preparativos

Poned las praderas de tréboles y de flores en el centro de la mesa tal como figura en la ilustración. Los dos arbustos van colocados entre ambas praderas. Distribuid los nueve animales en torno a las dos praderas. Tened el dado preparado.



¿Cómo se juega?

Vais a jugar por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza quien sepa mugir lo más alto posible como una vaca. Si no os podéis poner de acuerdo, comenzará el jugador más pequeño tirando el dado.

¿Qué te ha salido en el dado?

- **¿El trébol?**

Agarra un animal cualquiera y ponlo en la pradera de tréboles. Si ya hay ahí otro animal, apílalo encima.



- **¿La flor?**

Agarra un animal cualquiera y ponlo en la pradera de flores. Si ya hay ahí otro animal, apílalo encima.



- **¿El sol?**

¡Fantástico! Elige ahora en qué pradera vas a colocar o a apilar tu animal.



Pero ¡ojo!:

¿Se te han caído uno o varios animales al apilar el tuyo?

- **¿Sí?**

¡Lástima! Distribuye los animales caídos de nuevo en torno a las dos praderas. Los animales que no hayan caído permanecerán en sus respectivas praderas. Por esta vez te quedaste sin sol de premio.

- **¿No?**

¡Bravo! Agarra un sol de premio y colócatelo delante.

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

Final del juego

La partida acaba cuando se hayan repartido todos los soles. Cada jugador apila los soles que ha conseguido. Gana el jugador con la pila más alta. En caso de empate serán ganadores todos los jugadores empatados.

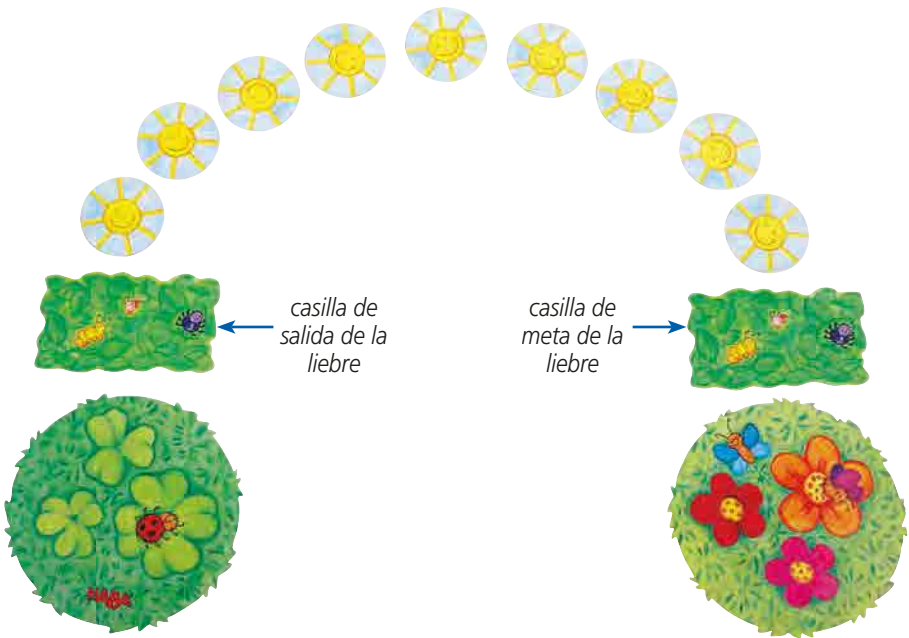


Juego 3: ¡Una carrera contra la liebre!

Una carrera cooperativa contra la liebre.

Preparativos

Poned las dos praderas y los arbustos en el centro de la mesa tal como se indica en la ilustración. Extended los soles formando un arco desde un arbusto al otro. Poned la liebre encima de un arbusto. Los ocho animales restantes van en el interior del arco formado por los soles. Tened el dado preparado.



¿Cómo se juega?

Vais a jugar por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza quien más tiempo aguante haciendo el quiquiriquí de un gallo. Si no os podéis poner de acuerdo, comenzará el jugador más pequeño tirando el dado.

¿Qué te ha salido en el dado?

- **¿El trébol?**

Agarra un animal cualquiera y ponlo en la pradera de tréboles. Si ya hay ahí otro animal, apílalo encima.



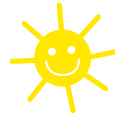
- **¿La flor?**

Agarra un animal cualquiera y ponlo en la pradera de flores. Si ya hay ahí otro animal, apílalo encima.



- **¿El sol?**

¡Qué mala pata! La liebre sale corriendo desde su madriguera y se acerca a la pradera de las flores. Agarra la liebre y ponla sobre el siguiente sol.



Si al apilar se caen uno o varios animales, repartidlos sencillamente de nuevo alrededor de las dos praderas. A continuación es el turno del siguiente jugador que tirará el dado.

Final del juego

Si conseguís apilar todos los animales antes de que la liebre alcance el segundo arbusto, habréis ganado todos juntos la carrera. Pero si la liebre salta desde el último sol hasta el arbusto, habréis perdido todos juntos contra la liebre. ¡Rápido, probad otra vez a ver si ahora ganáis!

Consejo:

El juego resulta algo más fácil si jugáis con menos animales.

El autor Klaus Miltenberger:

"Dedico este juego a Kerstin Wallner."



Liebe Kinder, liebe Eltern,

unter www.haba.de/Ersatzteile können Sie ganz einfach nachfragen, ob ein verlorengegangenes Teil des Spielmaterials noch lieferbar ist.

Dear Children and Parents,

At www.haba.de/Ersatzteile it's easy to ask whether a missing part of a toy or game can still be delivered.

Chers enfants, chers parents,

Vous pouvez demander tout simplement si la pièce de jeu que vous avez perdue est encore disponible sur www.haba.fr dans la partie Pièces détachées.

Geachte ouders, lieve kinderen

via www.haba.de/Ersatzteile kunt u heel eenvoudig navragen of kwijtgeraakte delen van het spel materiaal nog kunnen worden nabesteld.

Queridos niños, queridos padres:

en www.haba.de/Ersatzteile pueden ver si todavía disponemos de una pieza de juego que hayan perdido.

Cari bambini e cari genitori,

sul sito www.haba.de/Ersatzteile (ricambi) potete informarvi se un pezzo mancante del gioco è ancora disponibile.

Queridas crianças, queridos pais,

Se perdeu a peça de um jogo, consultar a página www.haba.de/Ersatzteile para ver se há peças de reposição.

Kære børn, kære forældre,

på hjemmesiden www.haba.de/Ersatzteile kan du helt enkelt spørge om en tabt del/brik af spillematerialet stadigvæk kan leveres.

Kära barn, kära föräldrar,

se hemsidan www.haba.de/Ersatzteile, när du vill fråga om det finns en reservdel till den leksak som kommit bort. Fråga helt enkelt om vi kan leverera den.

亲爱的孩子和家长,

经过一轮的乐趣, 你会突然发现, 缺少的这个HABA游戏的部件, 无处可寻。没问题! 在www.haba.de/Ersatzteile, 你可以找出这部件仍然可发货。



Inventive Playthings for Inquisitive Minds

追求创意;激发好奇 · Erfinder für Kinder

Créateur pour enfants joueurs · Inventor para los niños



Infant Toys

婴儿玩具

Baby & Kleinkind

Jouets premier âge

Bebé y niño pequeño



Gifts

礼品

Geschenke

Cadeaux

Regalos



Ball Track

滚珠轨道

Kugelbahn

Toboggan à billes

Tobogán de bolas




Children's room

儿童房间

Kinderzimmer

Chambre d'enfant

Decoración habitación

 **Children are world explorers!**


We accompany them on their journey with games and toys that challenge and foster new skills, as well as being above all lots of fun. At HABA you will find everything that brings a special glint to your child's eyes!

 **儿童是世界的探险家！**


在他们人生的旅途我们陪他们玩游戏和玩具，在面对挑战过程中，促进他们的新技能，与此同时乐在其中。在HABA你会发现你孩子的眼中带来了一种特殊的闪烁！

 **Kinder sind Weltentdecker!**

Wir begleiten sie auf all ihren Streifzügen – mit Spielen und Spielsachen, die fordern, fördern und vor allem viel Freude bereiten. Bei HABA finden Sie alles, was Kinderaugen zum Leuchten bringt!

 **Les enfants sont des explorateurs à la découverte du monde !**

Nous les accompagnons tout au long de leurs excursions avec des jeux et des jouets qui les invitent à se surpasser, les stimulent et surtout leur apportent beaucoup de plaisir. HABA propose tout ce qui fait briller le regard d'un enfant !

 **¡Los niños son descubridores del mundo!**

Nosotros los acompañamos en sus exploraciones con juegos y juguetes que les ponen a prueba, fomentan sus habilidades y, sobre todo, les proporcionan muchísima alegría. ¡En HABA ustedes encontrarán todo eso que pone una lucecita brillante en los ojos de los niños!

HABA®

Made in
Germany

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