GRUNZ, MIAU & MUH

Oink, Meow & Moo · Ferme & Cie · Dierentumult · Gruñe, maúlla y muge · I suoni della fattoria

Copyright HABA® - Spiele Bad Rodach 2015

Noch Fragen?
Hier findest du
ein Regelvideo.

GRUNZ, MIAU & MUH

3 Spiele in einer tierischen Spielesammlung für 2 - 4 kleine Bauern von 3 - 8 Jahren.

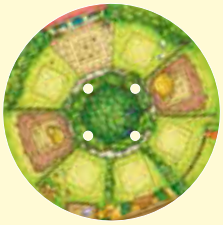
Autorin: Edith Grein-Böttcher
Illustration: Janina Görrissen
Spieldauer: jeweils ca. 10 Minuten

Auf dem Bauernhof gibt es immer tierisch viel zu tun. Jeden Morgen muss Bauer Bruno seine Tiere auf die Weide bringen. Doch wo haben sich die Lämmchen, Kühe, Hühner, Schweine und Katzen versteckt? Wie gut, dass ihr den Tierlaute-Buzzer habt, denn wenn ihr darauf drückt, könnt ihr die Tiere hören. Hat da nicht eben ein Schweinchen gegrunzt? Und dort eine Katze miaut? Sucht schnell die passenden Tiere zu den Lauten, die ihr aus dem Buzzer hört. Wer schafft es als Erster, alle Tiere auf seine Weide zu führen?

Vor dem ersten Spiel
Brecht alle Teile aus dem Papptableau aus. Entfernt auch die Pappkreise aus den vier kleinen Löchern in der Spielplanmitte. Sie dienen zur Fixierung des Tierlaute-Buzzers auf dem Spielplan. Bringt auf der Außenseite des Buzzers die Aufkleber an.

Spielinhalt

1 Spielplan, 1 Tierlaute-Buzzer, 1 Bauer, 4 Weidekarten, 25 Tierplättchen,1 Misthaufenplättchen, 1 Spielanleitung


Spielplan

Tierlaute-Buzzer

4 Weidekarten

Bauer

Misthaufen-
plättchen

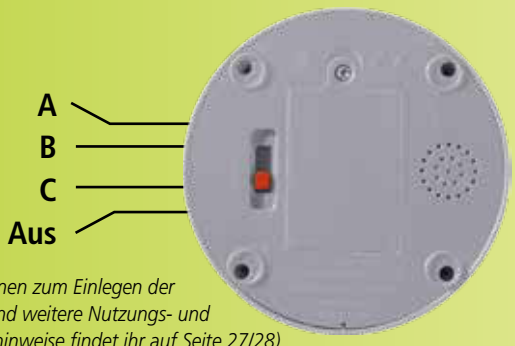
5 x 5 Tierplättchen

Der Tierlaute-Buzzer

In der Spielesammlung **Grunz, Miau & Muh** dreht sich alles um den Tierlaute-Buzzer. Es gibt **drei** unterschiedliche Spielmodi. Der Buzzer versetzt euch durch seine Hintergrundgeräusche direkt auf einen Bauernhof.

Wählt zu Beginn einen Spielmodus auf der Buzzer-Unterseite:

A = Spiel 1: Ab in den Stall!
B = Spiel 2: Achtung, Mist!
C = Spiel 3: Wo sind meine Tiere?



(Informationen zum Einlegen der Batterien und weitere Nutzungs- und Sicherheitshinweise findet ihr auf Seite 27/28)

Stellt den Buzzer entsprechend der Abbildung auf den Spielplan, sodass er in die Löcher einrastet. Dabei sollen die beiden Felder mit den dickeren Wellenlinien auf dem Buzzer an die Felder mit den Misthaufen auf dem Spielplan grenzen.

Spiel 1: Ab in den Stall!

Für dieses Spiel braucht ihr:
Spielplan, Tierlaute-Buzzer, 4 Weidekarten, 25 Tierplättchen.

Stellt den Buzzer auf Position A.

Spielvorbereitung:

Legt den Spielplan so auf den Tisch, dass ihn jeder gut erreichen kann. Stellt den Buzzer entsprechend der Abbildung auf den Spielplan, sodass er in die Löcher einrastet. Dabei sollen die beiden Felder mit den dickeren Wellenlinien auf dem Buzzer an die Felder mit den Misthaufen auf dem Spielplan grenzen.

Mischt die Tierplättchen verdeckt und verteilt je eines offen auf die 8 Felder des Spielplans. Den Rest legt ihr verdeckt als Nachziehstapel neben den Spielplan. Schaut euch die 8 Tierplättchen auf dem Spielplan gut an und versucht, sie euch zu merken. Anschließend dreht ihr sie um.

Jedes Kind nimmt sich eine Weidekarte und legt sie mit der Tierseite nach unten vor sich ab.

Spielablauf

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Wer von euch am besten wie ein Huhn gackern kann, beginnt und drückt auf den Buzzer.

Ertönt ein Tierlaut oder leuchtet der Buzzer an einem Feld auf?

→ **Ein Tierlaut ertönt:** Überlege, wo das Tierplättchen mit dem Tier liegt, das du gerade gehört hast. Drehe das entsprechende Plättchen um.
Wichtig! Wenn ihr euch nicht sicher seid, welchen Tierlaut ihr gehört habt, wartet einfach einen kurzen Moment. Der Buzzer wiederholt den Tierlaut immer wieder bis zum nächsten Druck auf den Buzzer.

Hast du das richtige Tier gefunden?
- Super, du darfst dir das Tierplättchen nehmen und auf deiner Weidekarte ablegen. Nimm dann ein neues Tierplättchen vom Nachziehstapel, zeige es allen und lege es verdeckt auf das Feld.
- Passen das Tierplättchen und der Tierlaut leider nicht zusammen, so drehe das Tierplättchen wieder um.

→ **Ein Buzzerlicht leuchtet auf:** Das Buzzerlicht zeigt auf ein verdecktes Tierplättchen. Weißt du, welches Tier sich darunter versteckt? Nenne das Tier auf diesem Tierplättchen und drehe dann das Plättchen zur Kontrolle um.

Ist es das richtige Tier?
- Super, du hast das richtige Tier genannt. Jetzt darfst du das Plättchen nehmen und auf deiner Weidekarte ablegen. Ziehe dann ein neues Tierplättchen vom Nachziehstapel, zeige es allen und lege es verdeckt auf den Spielplan.
- Schade, du hast leider ein falsches Tier genannt. Drehe das Tierplättchen wieder um.

Dann ist der nächste Spieler an der Reihe und drückt auf den Buzzer.

Achtung: Von jedem Tier gibt es insgesamt 5 Plättchen. Es kann in seltenen Fällen vorkommen, dass ein Tierlaut zu hören ist, obwohl schon alle 5 Tiere gesammelt wurden und auf den Weidekarten liegen. In diesem Fall darfst du dir ein beliebiges anderes Tier aussuchen und es nachmachen. Anschließend deckst du ein Plättchen auf und es wird kontrolliert, ob es zu deinem Laut passt.

Sollte es einmal vorkommen, dass du einen Tierlaut hörst, der nicht verdeckt auf dem Spielplan liegt, obwohl noch nicht alle 5 Plättchen gesammelt wurden, hast du leider Pech gehabt.

Spielende

Wer als Erster 5 beliebige Tierplättchen auf seiner Weidekarte gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

Tipp: Das Spiel wird etwas leichter, wenn bei einer falschen Antwort die Tiere offen liegen bleiben.

Spiel 2: Achtung, Mist!

Für dieses Spiel braucht ihr:
Spielplan, Tierlaute-Buzzer, Bauer, 4 Weidekarten, 25 Tierplättchen, 1 Misthaufenplättchen.

Stellt den Buzzer auf Position B.

Spielvorbereitung:

Legt den Spielplan so auf den Tisch, dass ihn jeder gut erreichen kann. Dabei sollen die beiden Felder mit den dickeren Wellenlinien auf dem Buzzer an die Felder mit den Misthaufen auf dem Spielplan grenzen.

Stellt den Bauern auf das Feld vor dem Bauernhaus. Sortiert die Tierplättchen nach den unterschiedlichen Tierarten, stapelt sie und legt die Stapel mit dem Tier nach oben jeweils auf ein Wiesenfeld.

Das Misthaufenplättchen legt ihr neben den Spielplan. Die beiden Misthaufenfelder bleiben leer.

Jedes Kind nimmt sich eine Weidekarte und legt sie mit den Tieren nach oben vor sich ab.

Spielablauf:

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Wer von euch am besten wie eine Katze miauen kann, beginnt das Spiel und drückt auf den Buzzer. Das Licht des Buzzers läuft jetzt immer im Kreis. Drücke noch einmal auf den Buzzer, um das Licht wieder zu stoppen.
Aber aufgepasst: Wenn du zu lange wartest und der Buzzer hupt, ist der nächste Spieler an der Reihe.
Wenn du auf den Buzzer gedrückt hast, läuft das Licht langsamer und bleibt irgendwann stehen.

Wo stoppt das Licht?

- **Auf einem Tierfeld:** Nimm dir das Tierplättchen und lege es auf dem passenden Tierfeld deiner Weidekarte ab. **Aber Achtung:** Jede Tierart darf nur einmal auf deiner Weidekarte liegen. Wenn diese Tierart schon auf deiner Weidekarte liegt, darfst du sie nicht noch einmal nehmen.
- **Auf dem Misthaufenfeld:** Nimm das Misthaufenplättchen. Es liegt entweder neben dem Spielfeld oder bei einem Mitspieler. Du musst es auf einem beliebigen, freien Feld deiner Weidekarte ablegen. Solange du das Misthaufenplättchen hast, kannst du dort kein Tierplättchen ablegen. Liegt das Misthaufenplättchen schon auf deiner Weidekarte, kommt es jetzt zurück neben den Spielplan.
- **Beim Bauern:** Der Bauer wirbelt das Spiel ein wenig durcheinander. Suche dir einen Stapel Tierplättchen aus, am besten einen, von dem dir noch ein Tier fehlt. Nimm dir ein Plättchen von dem Stapel und lege es auf deiner Weidekarte ab. Dann tauschen der Bauer und dieser Stapel den Platz, d.h. der Bauer wandert auf das Feld des Tierstapels, den Tierstapel legst du nun auf das Feld, auf dem der Bauer vorher stand.

Dann ist der nächste Spieler an der Reihe und drückt auf den Buzzer.

Spielende:

Wer als Erster 5 unterschiedliche Tiere auf seiner Weidekarte gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

Edith Grein-Böttcher liebte in ihrer Kindheit das gemeinsame Spielen mit der Familie und insbesondere mit ihren Großeltern. Aus dieser Begeisterung heraus entwickelte sie ihre ersten Spiele für ihren Freundeskreis.
Im Jahr 1987 wurde dann ihr erstes Spiel publiziert. Seit der Geburt ihrer Tochter widmete sie sich vermehrt Kinderspielen, die sie bis heute mit sehr viel Freude entwickelt.

Janina Görrissen studierte Grafische Künste in Barcelona und arbeitet seit 2012 als freie Illustratorin in Deutschland. Sie zeichnet am liebsten Illustrationen für Kinder, zum Beispiel für Spiele oder Bücher.
Das Spiel *Grunz, Miau & Muh* ist das zweite Produkt, das sie für HABA illustriert.

Spiel 3: Wo sind meine Tiere?

Für dieses Spiel braucht ihr:
Tierlaute-Buzzer, 4 Weidekarten, 25 Tierplättchen, Bauer.

Stellt den Buzzer auf Position C.

Spielvorbereitung:

Stellt den Bauern in die Tischmitte und bereitet den Buzzer vor. Mischt alle Tierplättchen verdeckt und verteilt sie um den Bauern herum. Jedes Kind nimmt eine Weidekarte und legt sie mit der Tierseite nach unten vor sich ab.

Spielablauf:

Bei diesem Spiel spielen alle Kinder gleichzeitig. Wer von euch am lautesten wie eine Kuh muhen kann, beginnt das Spiel und drückt auf den Buzzer. Nun ertönt ein Tierlaut und jedes Kind tippt auf ein verdecktes Tierplättchen, unter dem es das gesuchte Tier vermutet.

Hast du das gesuchte Tier gefunden?

- Ja! Dann nimm dir das Tierplättchen und lege es auf deiner Weidekarte ab.
- Nein! Lass das Tierplättchen offen liegen.

Dann nimmt das nächste Kind im Uhrzeigersinn den Buzzer, drückt darauf und die nächste Runde beginnt.

Achtung:
Von jedem Tier gibt es insgesamt 5 Tierplättchen. Ihr könnt also immer wieder das gleiche Tier hören und sammeln.

Hört ihr ein Tier, das schon 5 Mal auf den Weidekarten liegt, gibt es dafür kein passendes Tierplättchen mehr auf dem Tisch. Schnappt dann sofort nach dem Bauern. Wer ihn in der Hand hat, darf sich ein beliebiges Plättchen aus der Tischmitte nehmen. Stellt danach den Bauern wieder zurück in die Mitte.

Seid ihr euch nicht sicher, welches Tier ihr gehört habt, wartet einfach etwas. Dann könnt ihr das Tier noch einmal hören.

Spielende:

Wer als Erstes seine Weidekarte mit 5 Tieren gefüllt hat, gewinnt die lustige Tiersuche. Bei diesem Spiel kann es auch mehrere Gewinner geben.

Variante:

Das Spiel wird etwas schwerer, wenn die falsch aufgedeckten Tiere, nachdem sie alle gesehen haben, wieder verdeckt werden.

OINK, MEOW & MOO

A collection of three animal games for 2-4 budding farmers between 3 and 8 years old.

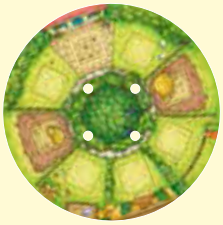
Author: Edith Grein-Böttcher
Illustrator: Janina Görrissen
Length of the game: approx. 5 minutes each

There's always a lot to do at the barn. Every morning, Bruno the farmer must bring his animals to the pasture. But where are the lambs, cows, chickens, pigs and cats hiding? Having the animal sounds buzzer is great, because if you push it, you can listen to the animals. Did you hear a pig oink? A cat meowing? Quickly look for the animals matching the sounds coming from the buzzer. Who will be first to guide all of the animals to the pasture?

Before the first game:
Carefully separate all of the parts from the carton. Remove the card from the four small holes in the middle of the board. These holes are used to attach the animal sounds buzzer to the game board. Attach the stickers to the buzzer.

Contents

1 board, 1 animal sounds buzzer, 1 farmer, 4 pasture cards, 25 animal tiles, 1 muck heap tile, 1 set of game instructions


board

animal sounds buzzer

4 pasture cards

farmer

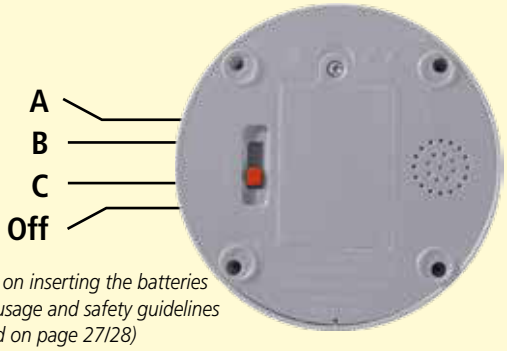
muck heap tile

5 x 5 animal tiles

The animal sounds buzzer

The games collection **Oink, Meow & Moo** revolves around the animal sounds buzzer. The buzzer has three different game modes. The buzzer cuts through the background noise and can be heard coming from the barn.

Select a game mode on the buzzer base to start:
A = Game 1: Start in the barn!
B = Game 2: Mind that muck!
C = Game 3: Where are my animals?



(Information on inserting the batteries and further usage and safety guidelines can be found on page 27/28)

Place the buzzer on the board according to the image, so that it clicks into the holes. Both spaces with the thicker wavy lines should show the limits between the muck heaps and the buzzer on the game board.

Game 1: Start in the barn!

For this game, you'll need:
the board, animal sounds buzzer, 4 pasture cards, 25 animal tiles

Set the buzzer to position A.

Preparation:

Place the game board on the table so that everyone can reach it. Place the buzzer on the board according to the image, so that it clicks into the holes. Both spaces with the thicker wavy lines should show the limits between the muck heaps and the buzzer on the game board.

Shuffle the animal tiles face down and place one face up on each of the 8 spaces on the board. Place the rest face down as a deck beside the board. Take a good look at the eight animal tiles on the board and try to memorize them; then turn the tiles over.

Each player takes a pasture card and places it with the animal side face down in front of them.

How to play:

Play in a clockwise direction. Whoever can best cluck like a chicken, starts by pressing the buzzer.

Is an animal noise sounding or is a buzzer lighting up on a space?

→ **An animal noise sounds:** Think about where the animal tile is for the animal that you have just heard. Turn over the corresponding tile.

Important! If you're not sure which animal sound you heard, just wait a moment. The buzzer will repeat the animal sound again repeating until you press the buzzer again.
Did you find the right animal?

- Super, you may take take the animal tile and place it on your pasture card.
  Now take a new animal tile from the deck, show it to everyone, and lay it face down on the space.
- If the animal tile and the animal sound did not match, then turn the animal tile over again.

→ **A buzzer lamp lights up:** The buzzer lamp indicates a face down animal tile. Do you know which animal is hidden underneath? Say this animal on this animal tile out loud and then turn the tile over to see if you were right.

Is it the correct animal?

- Super, you said the right animal. Now you may take the tile and place it on your pasture card. Draw a new animal tile from the deck, show it to everyone, and lay it face down on the board.
- That's a shame, it seems like you said the wrong animal. Turn the animal tile over again.

Then the next player takes their turn and presses the buzzer.

Warning: Each animal has five tiles. It can happen in rare cases that an animal noise sounds, even though all five animals have already been collected and are lying on the pasture cards. In this case, you may look for any other animal of your choice and imitate it. Then turn a tile over to see if it was the same as the noise you made.

If you hear an animal sound that is not placed face down on the board, even though all five tiles have not yet been collected, then that's bad luck.

End of the game:

The first player to collect the five animal tiles of their choice and place them on their pasture card wins the game.

Tip: The game is a little easier if you leave the animals face up after you make incorrect guesses.

Game 2: Mind that muck!

For this game, you'll need:
the board, animal sounds buzzer, farmer, 4 pasture cards, 25 animal tiles, 1 muck heap tile.

Set to buzzer to position B.

Preparation:

Place the game board on the table so that everyone can reach it. Place the buzzer on the board according to the image, so that it clicks into the holes.

Both spaces with the thicker wavy lines should show the limits between the muck heaps and the buzzer on the game board.

Place the farmer on the space in front of the barn. Sort the animal tiles by the different animals types, place them in decks and put the deck with the animal next to a pasture space.

Place the muck heap tiles beside the board. Both muck heap spaces remain empty.
Each player takes a pasture card and places it with the animals face up in front of them.

How to play:

Play in a clockwise direction. Whoever can best meow like a cat starts the game and presses the buzzer. The buzzer light will now go around in a circle. Click on the buzzer to stop the light. **But watch out:** If you wait too long and the buzzer hoots, the next player will take their turn. Once you have pressed the buzzer, the light slows down and will stop at a certain point.

Where does the light stop?

- **On an animal space:** Take the animal tile and put it on the animal space that matches your pasture card. **But be careful:** Each animal type can only be placed once on your pasture card. If this animal type is already on your pasture card, then you cannot take it for your board.
- **On the muck heap space:** Take the muck heap tile. It is located either outside the game board or take it from a teammate. Place your pasture card on any free space of your choice. If the space is already occupied by muck heap tiles, then you can't place any animal tiles there. If a muck heap tile is already on your pasture card, then remove it and place it back on the game board.
- **Playing with the farmer:** The farmer makes the game a bit messier. Look for an animal tile from a deck, preferably a deck where you're missing an animal. Take a tile from the stack and put it down on your pasture card. Then the farmer and the deck change places, i.e. the farmer moves to the space where the deck was, and the animal deck moves to the tile where the farmer was standing before the switch.

Then the next player takes their turn and presses the buzzer.

End of the game:

The first player to collect five different animals and place them on their pasture card wins the game.

Edith Grein-Böttcher loved playing together with her family during her childhood, especially with her grandparents. She built on this enthusiasm to develop her first game for her circle of friends. She published her first game in 1987. Since the birth of her daughter, she has been increasingly devoted herself to developing children's games, which she is enjoying very much.

Janina Görrissen studied Graphic Arts in Barcelona and since 2012 has been working as a freelance illustrator in Germany. She particularly likes doing illustrations for children, such as children's games or books. The *Oink, Meow & Moo* game is the second product that she has illustrated for HABA.

Game 3: Where are my animals?

For this game, you'll need: Animal buzzer, 4 pasture cards, 25 animal tiles, farmer.

Set to buzzer to position C.

Preparation:

Place the farmer in the middle of the table and get the buzzer ready. Shuffle the animal tiles face down and distribute them around the farmer. Each player takes a pasture card and places it with the animal side face down in front of them.

How to play:

In this version, everyone plays at the same time. Whoever can best moo like a cow, starts the game and presses the buzzer. Now an animal noise sounds and every player turns over a face down animal tile, looking for the right animal.

Did you find the animal you were looking for?

- Yes! Then take the animal tile and put it on your pasture card.
- No! Place the animal tile face up.

Then the next player clockwise presses the buzzer, and the next round begins.

Warning:
Each animal has only five tiles. You can also listen to the same animal again and collect it.

If you hear an animal that has already been placed on a pasture card five times, then there won't be any more of this animal left on the table. The farmer now comes into play! Whoever has the farmer in their hand can take any tile from the middle of the table. Place the farmer back in the middle.

If you're not sure which animal sound you all heard, just wait a moment. Then you can listen to the animal sound again.

End of the game:

Whoever is the first to fill up their pasture card with five animals will win the Great Animal Search. In this game, there can be multiple winners.

Variation:

The game is a bit more difficult when the wrong animal is turned back over after everyone has seen it.

FERME & CIE

Une collection de 3 jeux sur la ferme pour 2 à 4 apprentis fermiers de 3 à 8 ans.

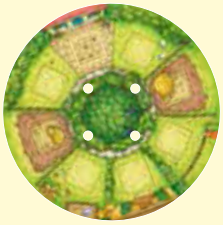
Auteure : Edith Grein-Böttcher
Illustration : Janina Görrissen
Durée du jeu : env. 5 minutes chacun

Il y a toujours beaucoup de choses à faire à la ferme. Tous les matins, Bruno le fermier doit mener ses bêtes aux pâturages. Mais où les agneaux, vaches, poules, cochons et chats ont-ils bien pu se cacher ? Heureusement que vous êtes équipés d'un buzzer avec les cris des animaux : en appuyant dessus, vous entendez les animaux. Ne serait-ce pas un cochon que l'on vient d'entendre ? Et là un chat qui miaule ? Trouvez vite l'animal correspondant au bruit du buzzer ! Qui réussira à mener tous les animaux dans son pâturage en premier ?

Avant de jouer pour la première fois :
Détachez toutes les pièces de la plaque en carton. Retirez aussi les cercles en carton des quatre petits trous au milieu du plateau de jeu. Ils servent à fixer le buzzer au plateau de jeu. Collez les autocollants sur le côté du bouton-poussoir.

Contenu du jeu

1 plateau de jeu, 1 buzzer avec des cris d'animaux, 1 fermier, 4 cartons de pâturage, 25 plaquettes d'animaux, 1 plaquette tas de fumier, 1 règle du jeu


plateau de jeu

buzzer avec des cris d'animaux

fermier

plaquette tas de fumier

4 cartons de pâturage

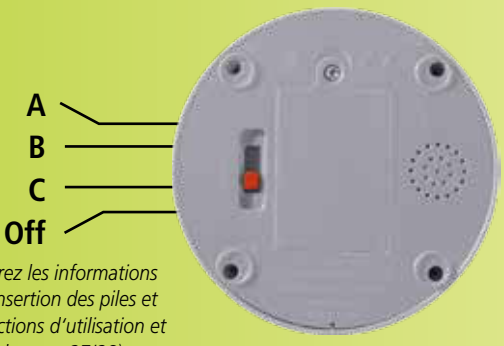
5 x 5 plaquettes d'animaux

Le buzzer avec des cris d'animaux

La collection de jeux **Ferme & Cie** est basée sur l'utilisation du buzzer. Il existe trois variantes du jeu. Le buzzer vous fait voyager directement au cœur de la ferme avec ses bruits d'ambiance.

Commencez par choisir une variante du jeu sous le buzzer :

A = jeu 1 : Direction l'étable !
B = jeu 2 : Attention au fumier !
C = jeu 3 : Où sont mes animaux ?



(Vous trouverez les informations relatives à l'insertion des piles et autres instructions d'utilisation et de sécurité à la page 27/28)

Placez le buzzer sur le plateau de jeu comme le montre l'illustration afin qu'il s'enclenche dans les trous. Les deux champs aux lignes ondulées épaisses sur le buzzer doivent border les cases de tas de fumier du plateau de jeu.

Jeu 1 : Direction l'étable !

Pour jouer, vous avez besoin des éléments suivants :
plateau de jeu, buzzer, 4 cartons de pâturage, 25 plaquettes d'animaux.

Placez le buzzer sur la position A.

Préparation du jeu :

Placez le plateau de jeu sur la table de façon à ce que chacun puisse l'atteindre facilement. Placez le buzzer sur le plateau de jeu comme le montre l'illustration afin qu'il s'enclenche dans les trous. Les deux champs aux lignes ondulées épaisses sur le buzzer doivent border les cases de tas de fumier du plateau de jeu.

Mélangez les plaquettes d'animaux faces cachées et répartissez-en une, face visible, sur les 8 cases du plateau de jeu. Posez les plaquettes restantes faces cachées à côté du plateau de jeu. Regardez bien les 8 plaquettes d'animaux sur le plateau de jeu et essayez de les mémoriser. Ensuite, retournez-les.
Chaque enfant prend un carton de pâturage et le pose devant lui, face animaux cachée.

Déroulement du jeu :

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui arrive le mieux à caqueter comme une poule commence et appuie sur le buzzer.

Entend-on un cri d'animal ? Ou le buzzer clignote-t-il au niveau d'une case ?

→ **Un cri d'animal retentit :** réfléchis à l'endroit où se trouve la plaquette représentant l'animal que l'on vient d'entendre. Retourne la bonne plaquette.
Important ! Si vous n'êtes pas sûrs d'avoir reconnu le cri de l'animal que vous venez d'entendre, il suffit d'attendre un petit moment. Le buzzer répète le cri d'animal sans cesse jusqu'à ce qu'on appuie à nouveau dessus.

As-tu trouvé le bon animal ?
- Génial, tu peux alors prendre la plaquette d'animal et la poser sur ton pâturage. Tire ensuite une nouvelle plaquette d'animal de la pile de pioche, montre-la à tout le monde et pose-la face cachée sur la case devenue vide.
- Si la plaquette d'animal ne correspond malheureusement pas au cri d'animal, retourne-la face cachée.

→ **Un voyant du buzzer clignote :** le voyant du buzzer indique une plaquette d'animal cachée. Sais-tu quel animal se cache dessous ? Prononce le nom de l'animal qui figure sur cette plaquette, puis retourne-la pour vérifier.

Est-ce le bon animal ?
- Super, tu as nommé le bon animal. Tu peux maintenant prendre la plaquette et la poser sur ton pâturage. Tire ensuite une nouvelle plaquette d'animal de la pile de pioche, montre-la à tout le monde et pose-la face cachée sur le plateau de jeu.
- Dommage, tu n'as pas nommé le bon animal. Retourne la plaquette d'animal face cachée.

C'est ensuite au tour du joueur suivant, qui appuie sur le buzzer.

Attention : il y a 5 plaquettes de chaque animal au total. Il arrive rarement qu'un cri d'animal retentisse alors que les cinq animaux de cette sorte ont déjà été placés sur les cartons de pâturage. Dans ce cas, tu peux choisir librement un autre animal et l'imiter. Tu retournes ensuite une plaquette pour contrôler qu'elle correspond bien au cri que tu as fait.

S'il arrive que tu entendes le cri d'un animal qui n'est pas caché sur le plateau de jeu, bien que les 5 plaquettes n'aient pas encore été collectées, tu joues simplement de malchance.

Fin de la partie :

Le joueur qui aura amené 5 animaux de son choix sur son pâturage en premier a gagné la partie.

Astuce : le jeu est un peu plus facile lorsque les animaux restent faces visibles en cas de mauvaise réponse.

Jeu 2 : Attention au fumier !

Pour jouer, vous avez besoin des éléments suivants : plateau de jeu, buzzer, fermier, 4 cartons de pâturage, 25 plaquettes d'animaux et 1 plaquette tas de fumier.

Placez le buzzer sur la position B.

Préparation du jeu :

Placez le plateau de jeu sur la table de façon à ce que chacun puisse l'atteindre facilement. Placez le buzzer sur le plateau de jeu comme le montre l'illustration afin qu'il s'enclenche dans les trous. Les deux champs aux lignes ondulées épaisses sur le buzzer doivent border les cases tas de fumier du plateau de jeu.

Placez le fermier sur sa case devant la ferme. Triez les plaquettes d'animaux par espèce, formez des piles que vous placez, animal visible, sur les cases prairie.

Posez la plaquette tas de fumier à côté du plateau de jeu. Les deux cases tas de fumier restent vides.

Chaque enfant prend un carton de pâturage et le pose devant lui, face animaux visible.

Déroulement du jeu :

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui miaule le mieux comme un chat joue en premier et appuie sur le buzzer. Le voyant du buzzer s'allume de façon continue en tournant sur les cases du buzzer. Appuie encore une fois sur le buzzer pour stopper le voyant. **Mais attention :** si tu attends trop longtemps avant de réappuyer sur le buzzer et que celui-ci émet un son, c'est alors au tour du joueur suivant ! Lorsque tu as appuyé sur le buzzer, le voyant progresse plus lentement et finit par s'arrêter.

Où le voyant s'arrête-t-il ?

- **Sur une case d'animal :** prends la plaquette d'animal correspondante et pose-la sur la case de ton carton de pâturage avec le même animal. **Mais attention :** tu ne dois avoir qu'un seul animal de chaque sorte sur ton pâturage. Si l'animal se trouve déjà sur ton carton, tu ne peux pas le poser à nouveau.
- **Sur la case tas de fumier :** prends la plaquette tas de fumier. Elle se trouve soit à côté du plateau de jeu, soit chez un joueur. Tu dois la placer sur une case libre de ton carton de pâturage. Tant que tu as la plaquette tas de fumier, tu ne peux pas placer de plaquette d'animal à cet emplacement. Si la plaquette tas de fumier se trouve déjà sur ton carton de pâturage, elle retourne à côté du plateau de jeu.
- **Sur le fermier :** le fermier vient compliquer le jeu. Choisis un tas de plaquette d'animaux, de préférence d'une sorte qui te manque encore. Prends une plaquette du tas pour mettre sur ton pâturage. Ensuite, la figurine fermier et ce tas de plaquette échangent de place : le fermier se retrouve sur la case du tas d'animaux, et le tas d'animaux est maintenant posé sur la case où le fermier se trouvait auparavant.

C'est ensuite au tour du joueur suivant, qui appuie sur le buzzer.

Fin de la partie :

Celui qui collecte 5 animaux différents sur son pâturage en premier a gagné !

Edith Grein-Böttcher adorait, dans sa jeunesse, les jeux partagés en famille et surtout avec ses grands-parents. Forte de cet enthousiasme, elle développa ses premiers jeux pour son cercle d'amis. En 1987, son premier jeu est publié. Depuis la naissance de sa fille, elle se consacre davantage aux jeux pour enfants, qu'elle crée toujours avec beaucoup de plaisir.

Janina Görrissen a étudié les arts graphiques à Barcelone et travaille en tant qu'illustratrice indépendante en Allemagne depuis 2012. Elle préfère particulièrement les illustrations pour enfants comme les jeux ou les livres par exemple. *Le jeu Ferme & Cie* est le deuxième produit qu'elle illustre pour HABA.

Jeu 3 : Où sont mes animaux ?

Pour jouer, vous avez besoin des éléments suivants :
buzzer, 4 cartons de pâturages, 25 plaquettes d'animaux, le fermier.

Placez le buzzer sur la position C.

Préparation du jeu :

Placez le fermier au milieu de la table et installez le buzzer. Mélangez toutes les plaquettes d'animaux faces cachées et répartissez-les autour du fermier. Chaque enfant prend un carton de pâturage et le pose devant lui, face animaux cachée.

Déroulement du jeu :

Dans cette variante, tous les enfants jouent en même temps. Celui qui arrive à meugler comme une vache le plus fort commence la partie et appuie sur le buzzer. Un cri d'animal retentit et chaque enfant indique une plaquette d'animal face cachée sous laquelle il pense trouver l'animal recherché.

As-tu trouvé l'animal recherché ?

- Oui ! Alors prends la plaquette d'animal et pose-la sur ton carton de pâturage.
- Non ! Repose la plaquette d'animal face visible.

Ensuite, le prochain enfant dans le sens des aiguilles d'une montre prend le buzzer et appuie dessus : le tour suivant commence.

Attention :
il y a 5 plaquettes de chaque animal au total. Vous pouvez donc toujours réentendre le même animal et le ramasser à nouveau.

Si vous entendez un animal qui se trouve déjà en 5 exemplaires sur les cartons de pâturage, cela veut dire qu'il n'y a plus de plaquettes d'animaux correspondantes sur la table. Emparez-vous alors aussitôt de la figurine fermier. Le premier à l'attraper peut prendre une plaquette de son choix sur la table. Replacez ensuite le fermier au milieu des plaquettes.

Si vous n'êtes pas sûr d'avoir reconnu l'animal que vous venez d'entendre, il suffit d'attendre un peu. Vous pouvez alors l'entendre de nouveau.

Fin de la partie :

Le premier à avoir amener 5 animaux dans son pâturage gagne cet amusant jeu de cache-cache à la ferme ! Il peut également y avoir plusieurs vainqueurs.

Variante:

Le jeu est un peu plus difficile si les animaux retournés qui ne correspondaient pas sont ensuite placés faces cachées une fois que tout le monde les a vus.

DIEREN-TUMULT

3 spellen in een beestachtig leuke spellenverzameling voor 2 - 4 kleine landbouwers van 3 - 8 jaar

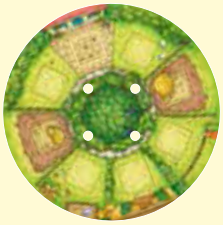
Auteur: Edith Grein-Böttcher
Illustraties: Janina Görrissen
Duur van het spel: telkens ca. 5 minuten

Op de boerderij is er altijd immens veel werk. Elke morgen moet boer Bruno zijn dieren naar de weide brengen. Maar waar hebben de lammetjes, koeien, kippen, varkens en katten zich verstopt? Wat een geluk dat jullie de drukknop met dierengeluiden hebben: als je daarop drukt, kun je de dieren horen. Knorde daar niet net een varken? En hoor je geen poesje miauwen? Zoek snel de dieren bij het geluid dat je uit de drukknop hoort. Wie slaagt er als eerste in om alle dieren naar zijn weiland te brengen?

Voor het eerste spel
Haal alle onderdelen uit het bord. Verwijder ook de kartonnen cirkels uit de vier kleine gaatjes in het midden van het spelbord. Op deze plaats wordt de drukknop met dierengeluiden bevestigd. Plak de sticker op de buitenkant van de drukknop.

Inhoud van het spel

1spelbord, 1 drukknop met dierengeluiden, 1 boer, 4 weidekaarten, 25 dierkaartjes,1 mesthoopkaartje, 1 handleiding


spelbord

drukknop met dierengeluiden

4 weidekaarten

boer

mesthoopkaartje

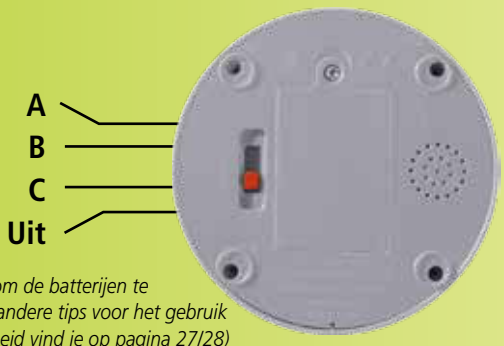
5 x 5 dierkaartjes

Drukknop met dierengeluiden

In de spellenverzameling **Dierentumult** staat de drukknop met dierengeluiden centraal. Er zijn drie verschillende spelvarianten. Dankzij de drukknop met dierengeluiden waan je je meteen op een boerderij.

Kies om te beginnen een variant op de onderkant van de drukknop:

A = spel 1: Naar de stal!
B = spel 2: Opgelet, mest!
C = spel 3: Waar zijn mijn dieren?



(Informatie om de batterijen te plaatsen en andere tips voor het gebruik en de veiligheid vind je op pagina 27/28)

Zet de drukknop op het spelbord zodat deze in de gaatjes past (zie afbeelding). De twee velden met de dikkere golflijnen op de drukknop moeten tegen de velden met de mesthopen op het spelbord liggen.

Spel 1: Naar de stal!

Voor dit spel heb je nodig:
spelbord, drukknop met dierengeluiden, 4 weidekaarten, 25 dierkaartjes.

Zet de drukknop op positie A.

Voorbereiding van het spel:

Leg het spelbord zo op tafel dat iedereen er goed bij kan. Zet de drukknop op het spelbord zodat deze in de gaatjes past (zie afbeelding). De twee velden met de dikkere golflijnen op de drukknop moeten tegen de velden met de mesthopen op het spelbord liggen.

Meng de dierkaartjes met de afbeelding naar beneden en leg telkens een dierkaartje open op de 8 velden van het spelbord. De rest leg je met de afbeelding naar beneden naast het spelbord. Kijk goed naar de 8 dierkaartjes op het spelbord en probeer deze te onthouden. Draai ze daarna om.

Elk kind neemt een weidekaart en legt deze met de dieren naar beneden voor zich.

Verloop van het spel

Er wordt gespeeld met de wijzers van de klok mee. Wie het beste kan kraaien als een haan, mag beginnen en drukt op de drukknop.

Klinkt er een dierengeluid of gaat de drukknop op een veld branden?

→ **Een dierengeluid:** Denk na waar het dierplaatje ligt met het dier dat je net gehoord hebt. Draai dat kaartje om.
Belangrijk! Als je niet zeker bent welk dierengeluid je gehoord hebt, wacht je gewoon even. De drukknop herhaalt het dierengeluid tot je nog een keer drukt.

Heb je het juiste dier gevonden?
- Geweldig! Je mag het dierkaartje nemen en op je weidekaart leggen. Neem dan een nieuw dierkaartje van de afneemstapel, toon het aan iedereen en leg het met de afbeelding naar beneden op het veld.
- Als het dierkaartje en het dierengeluid niet samen horen, draai je het dierkaartje weer om.

→ **Er gaat een lichtje op de drukknop branden:** Het lichtje wijst naar een omgekeerd dierkaartje. Weet jij welk dier zich hieronder verbergt? Noem het dier op het dierkaartje en draai het kaartje ter controle om.

Is dat het juiste dier?
- Prachtig, je hebt het juiste dier genoemd! Nu mag je het dierkaartje nemen en op je weidekaart leggen. Neem dan een nieuw dierkaartje van de afneemstapel, toon het aan iedereen en leg het met de afbeelding naar beneden op het spelbord.
- Jammer, je hebt een verkeerd dier genoemd. Draai het dierkaartje weer om.

Daarna is het de beurt aan de volgende speler, die op de drukknop drukt.

Opgelet: Van elk dier zijn er in totaal 5 kaartjes. Het kan gebeuren dat je een dierengeluid hoort, hoewel alle vijf kaartjes ervan al verzameld werden en op de weidekaarten liggen. In dat geval mag je gelijk welk ander dier kiezen en het nadoen. Vervolgens draai je een kaartje om en controleer je of het bij je dierengeluid past.

Als je een dierengeluid hoort dat niet verborgen op een dierkaartje op het spelbord ligt, hoewel nog niet alle 5 kaartjes verzameld werden, heb je pech.

Einde van het spel:

Wie als eerste 5 willekeurige dierkaartjes op zijn weidekaart verzameld heeft, wint het spel.

Tip: Het spel wordt iets eenvoudiger als bij een foutief antwoord de dierkaartjes open blijven liggen.

Spel 2: Opgelet, mest!

Voor dit spel heb je nodig:
spelbord, drukknop met dierengeluiden, boer, 4 weidekaarten, 25 dierkaartjes, 1 mesthoopkaartje.

Zet de drukknop op positie B.

Voorbereiding van het spel:

Leg het spelbord zo op tafel dat iedereen er goed bij kan. Zet de drukknop op het spelbord zodat deze in de gaatjes past (zie afbeelding). De twee velden met de dikkere golflijnen op de drukknop moeten tegen de velden met de mesthopen op het spelbord liggen.

Zet de boer op zijn veld voor de boerderij. Sorteer de dierkaartjes volgens de verschillende diersoorten, leg ze op een stapel en leg de stapel met het dier naar boven op een weideveld.

Het mesthoopkaartje leg je naast het spelbord. De beide mesthoopvelden blijven leeg.

Elk kind neemt een weidekaart en legt deze met de dieren naar boven voor zich.

Verloop van het spel:

Er wordt gespeeld met de wijzers van de klok mee. Wie het beste kan miauwen als een kat, mag beginnen en drukt op de drukknop. Het licht van de drukknop draait nu steeds rond. Druk nogmaals op de drukknop om het licht te doen stoppen. **Maar pas op:** als je te lang wacht en de drukknop toetert, is de volgende speler aan de beurt. Het licht gaat nu langzamer en blijft ergens staan.

Waar stopt het licht?

- **Op een dierveld:** neem het dierkaartje en leg het op het juiste dierveld van jouw weidekaart. **Maar let op:** Elke diersoort mag maar één keer op je weidekaart liggen. Als deze diersoort al op je weidekaart ligt, mag je deze niet nogmaals afleggen.
- **Op het mesthoopveld:** Neem het mesthoopkaartje. Dat ligt ofwel naast het spelbord ofwel bij een medespeler. Leg het op gelijk welk vrij veld van je weidekaart. Zolang het daar ligt, kun je er geen dierkaartje leggen. Als het mesthoopkaartje al op jouw weidekaart ligt, leg je het nu naast het spelbord.
- **Bij de boer:** De boer brengt het spel een beetje in de war. Zoek een stapel met dierkaartjes, bij voorkeur een stapel waarvan er bij jou nog een dier ontbreekt. Neem een kaartje van de stapel. Dan veranderen de boer en deze stapel van plaats, d.w.z. dat de boer naar het veld van de dierstapel wandelt; de dierstapel leg je nu op het veld waar de boer stond.

Daarna is het de beurt aan de volgende speler, die op de drukknop drukt.

Einde van het spel:

Wie als eerste 5 verschillende dieren op zijn weidekaart verzameld heeft, wint het spel.

Edith Grein-Böttcher hield in haar kindertijd van gezelschapsspellen met het hele gezin, vooral met haar grootouders. Dat enthousiasme zette haar ertoe aan de eerste spellen voor haar vriendenkring te ontwikkelen. In 1987 werd haar eerste spel gepubliceerd. Sinds de geboorte van haar dochter wijdt ze zich vaker aan kinderspellen, die ze nog steeds met veel plezier bedenkt.

Janina Görrissen studeerde grafische kunsten in Barcelona en werkt sinds 2012 als zelfstandige illustratrice in Duitsland. Ze tekent het liefste voor kinderen, bijvoorbeeld voor spellen of boeken. Het spel *Dierentumult* is het tweede product dat ze voor HABA illustreert.

Spel 3: Waar zijn mijn dieren?

Voor dit spel heb je nodig:
drukknop met dierengeluiden, 4 weidekaarten, 25 dierkaartjes, boer.

Zet de drukknop op positie C.

Voorbereiding van het spel:

Zet de boer in het midden van de tafel en zet de drukknop klaar. Meng alle dierkaartjes met de afbeelding naar beneden en leg deze rond de boer. Elk kind neemt een weidekaart en legt deze met de dieren naar beneden voor zich.

Verloop van het spel:

Bij deze variant spelen alle kinderen tegelijk. Wie het beste kan loeien als een koe, mag beginnen en drukt op de drukknop. Nu klinkt een dierengeluid en elk kind raakt een dierkaartje aan, waarvan het denkt dat de afbeelding het gezochte dier toont.

Heb je het gezochte dier gevonden?

- Ja! Neem dan het dierkaartje en leg het op jouw weidekaart.
- Nee. Laat het dierkaartje open liggen.

Dan neemt het volgende kind (met de wijzers van de klok mee) de drukknop, drukt erop en de volgende ronde begint.

Opgelet:
Van elk dier zijn er in totaal 5 kaartjes. Je kunt dus altijd hetzelfde dier horen en verzamelen.

Als je een dier hoort dat al vijfmaal op de weidekaarten ligt, is er daarvan geen bijbehorend dierkaartje meer op tafel. Neem dan onmiddellijk de boer. Wie deze vasthoudt, mag een willekeurig kaartje uit het midden van de tafel nemen. Zet de boer daarna weer terug in het midden.

Als je niet zeker bent welk dierengeluid je gehoord hebt, wacht je gewoon even. Dan kun je het dier nogmaals horen.

Einde van het spel:

Wie als eerste zijn weidekaart met 5 dieren gevuld heeft, wint de leuke dierenzoektocht. Bij dit spel kunnen er ook meerdere winnaars zijn.

Variant:

Het spel wordt iets moeilijker als de verkeerd omgedraaide dierkaartjes weer omgedraaid worden nadat iedereen ze gezien heeft.

GRUÑE, MAÚLLA Y MUGE

Una increíble colección de 3 juegos para 2 - 4 pequeños granjeros de entre 3 y 8 años

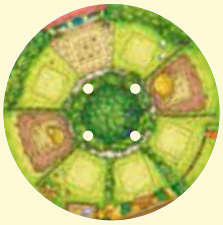
Autora: Edith Grein-Böttcher
Ilustraciones: Janina Görrissen
Duración del juego: aprox. 5 minutos cada uno

En la granja hay siempre muchísimo que hacer. Todas las mañanas, el granjero Bruno debe sacar a sus animales a pastar pero, ¿dónde se han metido el corderito, la vaca, la gallina, el cerdo y el gato? Por suerte tenéis el transmisor de sonidos, porque si lo pulsáis podréis oír a los animales. ¿No acaba de gruñir un cerdito por allí? Y allí, ¿maúlla un gato? Buscad rápidamente el animal que se corresponda con el sonido que reproduzca el transmisor. ¿Quién será el primero en reunir a todos los animales en el prado?

Antes de comenzar el juego:
Sacad todas las piezas de la caja de cartón. Quitad también del centro del tablero los círculos de los cuatro agujeros pequeños que servirán para fijar el transmisor. Pegad los adhesivos en la parte exterior del transmisor.

Contenido del juego

1 tablero, 1 transmisor de sonidos, 1 granjero, 4 cartas pasto, 25 fichas de animales,1 ficha estercolero, 1 instrucciones del juego


tablero

transmisor de sonidos

4 cartas pasto

granjero

ficha estercolero

5 x 5 fichas de animales

El transmisor de sonidos

En la colección de juegos **Gruñe, maúlla y muge** todo gira en torno al transmisor de sonidos. Hay tres modos de juego diferentes. El transmisor os transporta directamente a la granja con sus sonidos de trasfondo.

Al comenzar, elegid un modo de juego en la parte inferior del transmisor.
A = Juego 1: ¡Al establo!
B = Juego 2: ¡Cuidado, estiércol!
C = Juego 3: ¿Dónde están los animales?

(En la página 27/28 encontraréis información sobre cómo poner las pilas, además de otras indicaciones de uso y seguridad.

Colocad el transmisor encima del tablero como se indica en la ilustración, encajándolo en los agujeros. Las dos casillas con las líneas anchas curvas en el transmisor deben limitar con las casillas estercolero del tablero.

Juego 1: ¡Al establo!

Para este juego necesitáis:
tablero, transmisor, 4 cartas pasto y 25 fichas de animales.

Situad el transmisor modo A.

Preparación del juego:

Situad el tablero encima de la mesa, de modo que todos los jugadores tengan buen alcance a él. Colocad el transmisor encima del tablero como se indica en la ilustración, encajándolo en los agujeros. Las dos casillas con las líneas anchas curvas en el transmisor deben limitar con las casillas estercolero del tablero.

Mezclad bocabajo las fichas de animales y colocad una bocarriba en las 8 casillas del tablero. El resto se sitúan bocabajo junto al tablero. Observad atentamente las 8 fichas de animales del tablero e intentad recordarlas. A continuación, dadles la vuelta.

A continuación, cada uno de los jugadores coge una carta pasto y la coloca delante de él con el animal hacia abajo.

Desarrollo del juego:

Se jugará en el sentido de las agujas del reloj. El que mejor imite el cacareo de una gallina empieza el juego y pulsa el transmisor.

¿Se oye el sonido de un animal o ilumina el transmisor una casilla?

→ **Sonido de un animal:** intenta recordar dónde se sitúa el animal que acabas de oír y dale la vuelta a la ficha que creas.
¡Importante! Si no estáis seguros del animal que habéis oído, esperad un momento, pues el transmisor repite los sonidos una y otra vez hasta que vuelva a ser pulsado.

¿Has escogido el animal correcto?
- Estupendo, puedes coger la ficha de animal y situarla sobre tu carta pasto. A continuación, coge una nueva ficha de animal del montón de robar, enséñasela a todos y sitúala bocabajo sobre la casilla.
- Si la ficha de animal no se corresponde con el sonido escuchado, da de nuevo la vuelta a la ficha.

→ **Iluminación del transmisor:** el transmisor señala una ficha de animal situada bocabajo. ¿Sabes qué animal se esconde debajo? Di el nombre del animal y da la vuelta a la ficha para comprobar si has acertado. ¿Es el animal correcto?

- Estupendo, has acertado el animal. Coge la ficha y sitúala encima de tu carta pasto. A continuación, coge una nueva ficha de animal del montón de robar, enséñasela a todos y sitúala bocabajo en el tablero.
- Qué lástima, no has nombrado el animal correcto. Dale la vuelta de nuevo a la ficha.

Ahora será el turno del siguiente jugador, que deberá pulsar el transmisor.

Atención: hay un total de 5 fichas de cada animal. En casos excepcionales puede ocurrir que el transmisor emita el sonido de un animal cuyas fichas se encuentran todas sobre las cartas pasto. En estos casos, puedes reproducir tú mismo el sonido del animal que prefieras, dar la vuelta a la ficha que creas correcta y comprobar si has acertado.

Tendrás mala suerte si se oye el sonido de un animal cuya ficha no se encuentra en el tablero, aunque aún no se hayan recogido todas sus fichas.

Finalización del juego

Ganará aquel que reúna primero 5 fichas de animales sobre su carta pasto

Nota: el juego se puede simplificar si, al dar una respuesta errónea, la ficha de animal se deja boca arriba.

Juego 2: ¡Cuidado, estiércol!

Para este juego necesitáis:
tablero, transmisor, granjero, 4 cartas pasto, 25 fichas de animales y 1 ficha estercolero.

Poned el transmisor en modo B.

Preparación del juego:

Situad el tablero encima de la mesa, de modo que todos los jugadores tengan buen alcance a él. Colocad el transmisor encima del tablero como se indica en la ilustración, encajándolo en los agujeros. Las dos casillas con las líneas anchas curvas en el transmisor deben limitar con las casillas estercolero del tablero.

Situad al granjero en su casilla, delante de la granja. Clasificad las fichas de animales por tipo de animal, apiladlas y situad el montón en el prado con los animales hacia arriba.

Colocad la ficha estercolero junto al tablero. Las dos casillas estercolero quedan vacías.

A continuación, cada uno de los jugadores coge una carta pasto y la coloca delante de él con el animal hacia arriba.

Desarrollo del juego:

Se jugará en el sentido de las agujas del reloj. El que mejor imite el maullido de un gato empieza el juego y pulsa el transmisor. Las luces del transmisor se iluminan ahora describiendo un círculo. Pulsa el transmisor de nuevo para detener la luz. **Pero cuidado:** si tardas demasiado y el transmisor suena, pasa el turno al siguiente jugador. Cuando hayas pulsado el transmisor, las luces girarán cada vez más despacio hasta que se detengan por completo.

¿Dónde se detiene la luz?

- **En una casilla con animal:** coge la ficha de animal y sitúala sobre la casilla correcta de tu carta pasto. **Pero... ¡atención!** En tu carta pasto solo debe haber un animal de cada clase. Si ya dispones de este animal, no puedes quedarte con él de nuevo.
- **En una casilla estercolero:** coge la ficha estercolero. Se encuentra al lado del tablero o bien al lado de otro jugador. Tendrás que colocarla sobre la casilla libre que prefieras de tu carta pasto y mientras tengas esta carta en tu poder, no podrás situar ninguna ficha de animal sobre ella. Si la ficha estercolero ya se encontraba sobre tu carta pasto, devuélvela de nuevo al tablero.
- **El granjero:** el granjero arma un poco de revuelo en el juego. Elige una pila de fichas de animales; te recomendamos que elijas una que contenga un animal del que aún no dispongas. Coge una ficha de la pila. Ahora, el granjero y la pila de cartas se intercambian el sitio, esto es, el granjero se marcha hasta la casilla en la que se encuentra la pila de animales y la pila de animales se sitúa sobre la casilla en la que estaba el granjero.

Ahora será el turno del siguiente jugador, que deberá pulsar el transmisor.

Finalización del juego

Ganará aquel que reúna primero 5 animales diferentes sobre su carta pasto.

Edith Grein-Böttcher disfrutaba enormemente en su infancia de los juegos en familia, especialmente con sus abuelos. De esta pasión surgió su primer juego pensado para su círculo de amigos. En 1987, se publicó or primera vez uno de sus juegos y desde el nacimiento de su hija se ha dedicado intensamente a diseñar juegos infantiles, en los cuales sigue trabajando con gran entusiasmo hoy día.

Janina Görrissen estudió Diseño Gráfico en Barcelona y, desde 2012, trabaja como ilustradora en Alemania y disfruta especialmente dibujando para juegos o libros infantiles. *Gruñe, maúlla y muge* es el segundo proyecto que ilustra para HABA.

Juego 3: ¿Dónde están los animales?

Para este juego necesitáis:
transmisor, 4 cartas pasto, 25 fichas de animales y el granjero.

Poned el transmisor en modo C.

Preparación del juego:

Situad al granjero en el centro de la mesa y preparad el transmisor. Mezclad todas las fichas de animales bocabajo y repartidlas alrededor del granjero. A continuación, cada uno de los jugadores coge una carta pasto y la coloca delante de él con el animal hacia abajo.

Desarrollo del juego:

En esta variante todos los jugadores juegan a la vez. El que imite más alto el mugido de una vaca empieza el juego y pulsa el transmisor. A continuación, se oye un sonido y los jugadores tocan una ficha que crean que contiene el animal buscado.

¿Has encontrado el animal correcto?

- ¿Sí? Coge entonces la ficha de animal y sitúala sobre tu carta pasto.
- ¿No? Deja la ficha boca arriba.

El siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj pulsa el transmisor y, con ello, empieza la siguiente ronda.

Atención:
hay un total de 5 fichas de cada animal, por lo que podéis escuchar y acumular varias veces el mismo animal.

Si escucháis un animal cuyas 5 cartas se encuentran sobre las cartas pasto, no quedarán más cartas de este animal y debéis coger inmediatamente al granjero. El jugador que tenga el granjero en la mano puede coger la ficha que prefiera del centro de la mesa y, a continuación, deja al granjero de nuevo en el medio.

Si no estáis seguros del animal que habéis oído, esperad un momento y podréis escucharlo de nuevo.

Finalización del juego:

El primero que llene su carta pasto con 5 animales ganará esta divertida búsqueda de animales. En este modo de juego puede haber varios ganadores.

Variante:

El juego se dificulta un poco si los animales destapados de forma incorrecta se vuelven a situar bocabajo una vez que todos los jugadores lo hayan visto.

I SUONI DELLA FATTORIA

Tre giochi in una raccolta "animalesca", per 2 - 4 piccoli contadini da 3 a 8 anni.

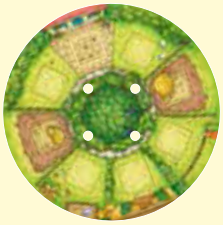
Autrice: Edith Grein-Böttcher
Illustrazioni: Janina Görrissen
Durata del gioco: ca. 5 minuti per gioco

Nella fattoria di lavoro ce n'è sempre in abbondanza. Ogni mattina il contadino Bruno deve condurre i suoi animali al pascolo. Ma dove si sono nascosti gli agnellini, le mucche, le galline, i maiali e i gatti? Meno male che per sentirli vi basta premere il pulsante dei versi degli animali. Questo suono non è forse il grugnito di un maialino? E quello non sembra il miagolio di un gatto? Cercate velocemente l'animale che corrisponde ai versi emessi dal pulsante. Chi riuscirà per primo a condurre tutti gli animali al proprio pascolo?

Prima di giocare per la prima volta:
Staccate tutti i pezzi dal pannello di cartone. Estraete anche i cartoncini rotondi dai quattro piccoli fori al centro del tabellone di gioco, che servono per fissare il pulsante dei versi degli animali sul tabellone stesso. Applicate le etichette adesive sulla parte esterna del pulsante.

Dotazione del gioco

1 Tabellone di gioco, 1 Pulsante dei versi degli animali, 1Contadino, 4 Carte pascolo, 25 Tessere degli animali,1 Tessera letamaio, Istruzioni di gioco.



Tabellone di gioco

Pulsante dei versi degli animali

4 Carte pascolo

Contadino

Tessera letamaio

5 x 5 Tessere degli animali

Il pulsante dei versi degli animali

La raccolta di giochi **I suoni della fattoria** ruota attorno al pulsante dei versi degli animali. Ci sono tre diverse modalità di gioco. Grazie ai rumori di fondo del pulsante vi sentirete trasportati direttamente in una fattoria.

Selezionate per prima cosa una modalità di gioco sulla parte inferiore del pulsante:

A = Gioco 1: Dritti in stalla!
B = Gioco 2: Attenti al letame!
C = Gioco 3: Dove sono i miei animali?

(Vedi pagina 27/28 per le istruzioni sull'inserimento delle batterie ed ulteriori indicazioni per l'utente e avvertenze di sicurezza)

Mettete il pulsante sullo spazio apposito del tabellone di gioco inserendolo nei fori. Assicuratevi che le due caselle del pulsante con le linee ondulate più marcate si trovino a contatto con le caselle letamaio del tabellone di gioco.

Gioco 1: Dritti in stalla!

Per questo gioco vi occorrono:
tabellone di gioco, pulsante dei versi degli animali, 4 carte pascolo, 25 tessere degli animali.

Posizionate il pulsante sulla lettera A.

Preparazione del gioco:

Disponete il tabellone di gioco sul tavolo facendo in modo che tutti possano accedervi facilmente. Mettete il pulsante sullo spazio apposito del tabellone di gioco inserendolo nei fori. Assicuratevi che le due caselle del pulsante con le linee ondulate più marcate si trovino a contatto con le caselle letamaio del tabellone di gioco.

Mescolate le tessere degli animali coperte e mettetene una scoperta su ciascuna delle 8 caselle del tabellone di gioco. Il mazzo con le tessere restanti va appoggiato coperto vicino al tabellone di gioco. Osservate bene le 8 tessere degli animali presenti sul tabellone di gioco, cercate di tenerle a mente e quindi giratele.

Ogni giocatore prende una carta pascolo e la mette davanti a sé con il lato degli animali rivolto verso il basso.

Svolgimento del gioco:

Si gioca in senso orario. Il più bravo a imitare il verso del gallo inizia e preme il pulsante.

Si sente il verso di un animale o il pulsante si illumina in corrispondenza di una delle caselle?

→ **Si sente il verso di un animale:** pensa bene a dove si trova la tessera con l'animale che hai appena sentito e gira la tessera corrispondente.
Importante! Se non siete sicuri del verso dell'animale che avete sentito, aspettate un momento. Il pulsante continua a ripetere il verso dell'animale fino a quando non viene premuto nuovamente.

Hai trovato l'animale giusto?
- Benissimo, puoi prendere la tessera degli animali e appoggiarla sulla tua carta pascolo. Prendi poi una nuova tessera degli animali dal mazzo di pesca, mostrala agli altri e mettila coperta sulla casella.
- Se la tessera degli animali sfortunatamente non corrisponde al verso, girala di nuovo.

→ **Si illumina una delle luci del pulsante:** la luce del pulsante indica una delle tessere degli animali coperte. Ricordi quale animale si nasconde lì sotto? Di' il suo nome e quindi gira la tessera degli animali per controllare.
L'animale è quello giusto?

- Benissimo, hai indovinato l'animale. Ora puoi prendere la tessera e metterla sulla tua carta pascolo. Pesca poi una nuova tessera degli animali dal mazzo di pesca, mostrala agli altri e mettila coperta sul tabellone di gioco.
- Peccato, non hai indovinato l'animale. Gira di nuovo la tessera degli animali.

Il turno passa quindi al giocatore successivo, che preme il pulsante.

Attenzione: in totale ci sono 5 tessere per ogni animale. In rari casi il verso emesso potrebbe appartenere a un animale le cui 5 tessere sono state già tutte raccolte e disposte sulle carte pascolo. In questo caso, puoi scegliere un animale a piacere e provare a imitarlo. Scopri quindi una tessera e controlla se corrisponde al tuo verso.

Se senti un verso che non appartiene a nessun animale presente sul tabellone di gioco, ma del quale non sono state ancora raccolte tutte e 5 le tessere, purtroppo hai avuto sfortuna.

Fine del gioco:

Il primo che raccoglie 5 tessere degli animali a piacere sulla propria carta pascolo vince il gioco.

Consiglio: il gioco si fa un po' più semplice se, in caso di risposta sbagliata, gli animali vengono lasciati scoperti.

Gioco 2: Attenti al letame!

Per questo gioco vi occorrono: tabellone di gioco, pulsante dei versi degli animali, contadino, 4 carte pascolo, 25 tessere degli animali, 1 tessera letamaio.

Posizionate il pulsante sulla lettera B.

Preparazione del gioco:

Disponete il tabellone di gioco sul tavolo facendo in modo che tutti possano accedervi facilmente. Mettete il pulsante sullo spazio apposito del tabellone di gioco inserendolo nei fori. Assicuratevi che le due caselle del pulsante con le linee ondulate più marcate si trovino a contatto con le caselle letamaio del tabellone di gioco.

Mettete il contadino sulla sua casella, che si trova davanti alla fattoria. Suddividete le tessere degli animali secondo le diverse specie, impilatele e mettete ciascun mazzetto, con l'animale rivolto verso l'alto, su una casella prato.

Mettete la tessera letamaio vicino al tabellone di gioco. Le due caselle letamaio rimangono vuote.

Ogni giocatore prende una carta pascolo e la mette davanti a sé con gli animali rivolti verso l'alto.

Svolgimento del gioco:

Si gioca in senso orario. Il più bravo a imitare il verso del gatto inizia a giocare e preme il pulsante. La luce del pulsante si muove sempre in senso circolare. Premi di nuovo il pulsante per fermare la luce. **Ma attenzione:** se aspetti troppo e il pulsante suona, il turno passa al giocatore successivo. Dopo aver premuto il pulsante, la luce rallenta fino a fermarsi del tutto.

Dove si è fermata la luce?

- **Su una casella con un animale:** prendi la tessera degli animali e mettila sulla casella adatta della tua carta pascolo. **Attenzione però:** sulla tua carta pascolo c'è spazio per un solo animale di ciascuna specie. Se la tua carta pascolo contiene già questa specie, non puoi aggiungerne un'altra.
- **Sulla casella letamaio:** prendi la tessera letamaio, che o si trova vicino alla casella di gioco o è in possesso di un altro giocatore. Mettila su una casella libera a piacere della tua carta pascolo. Fino a quando rimane in tuo possesso, non potrai aggiungere nessuna tessera degli animali sulla carta pascolo. Se la tessera letamaio si trova già sulla tua carta pascolo, viene rimessa accanto al tabellone di gioco.
- **Sul contadino:** il contadino scompiglia un po' il gioco. Scegli uno dei mazzetti delle tessere degli animali, se possibile uno con un animale che ti manca. Prendi una tessera dal mazzetto. Il contadino e questo mazzetto si scambiano quindi di posto, cioè il contadino finisce sulla casella del mazzetto degli animali, mentre il mazzetto lo sposti sulla casella dove prima si trovava il contadino.

Il turno passa quindi al giocatore successivo, che preme il pulsante.

Fine del gioco:

Il primo che raccoglie 5 diversi animali sulla propria carta pascolo vince il gioco.

Edith Grein-Böttcher da bambina amava giocare in famiglia, soprattutto con i nonni. Da questo entusiasmo sono nati i suoi primi giochi, destinati alla sua cerchia di amici. Nel 1987 è stato pubblicato il suo primo gioco. Dopo la nascita della figlia ha deciso di concentrarsi sui giochi per bambini, un'attività che porta avanti ancora oggi, sempre con grande soddisfazione.

Janina Görrissen ha studiato arti grafiche a Barcellona e dal 2012 lavora in Germania come illustratrice freelance. Ama disegnare soprattutto illustrazioni per bambini, quali ad esempio giochi o libri. Il gioco *I suoni della fattoria* è il secondo prodotto che ha illustrato per HABA.

Gioco 3: Dove sono i miei animali?

Per questo gioco vi occorrono:
pulsante dei versi degli animali, 4 carte pascolo, 25 tessere degli animali e il contadino.

Posizionate il pulsante sulla lettera C.

Preparazione del gioco:

Mettete il contadino al centro del tavolo e preparate il pulsante. Mescolate tutte le tessere degli animali coperte e disponetele attorno al contadino. Ogni giocatore prende una carta pascolo e la mette davanti a sé con il lato degli animali rivolto verso il basso.

Svolgimento del gioco:

In questa variante tutti giocano contemporaneamente. Chi muggisce più forte di tutti inizia a giocare e preme il pulsante. Si sente ora il verso di un animale, e ogni giocatore tocca una tessera degli animali coperta, dove pensa che si nasconda l'animale cercato.

Hai trovato l'animale cercato?

- Sì! Prendi la tessera degli animali e mettila sulla tua carta pascolo.
- No! Lascia la tessera degli animali scoperta.

Il giocatore successivo in senso orario preme quindi il pulsante e inizia così il nuovo giro.

Attenzione:
in totale ci sono 5 tessere degli animali per ogni animale. Potreste quindi in teoria sentire e prendere sempre lo stesso animale.

Se sentite un animale che è già presente 5 volte sulle carte pascolo, sul tavolo non è rimasta alcuna tessera dell'animale corrispondente. Afferrate quindi velocemente il contadino. Chi riesce ad acchiapparlo può prendere una tessera a piacere dal centro del tavolo. Rimettete quindi il contadino al centro del tavolo.

Se non siete sicuri di quale animale avete sentito, basta aspettare un attimo per ascoltarne di nuovo il verso.

Fine del gioco:

Il primo che raccoglie 5 animali sulla propria carta pascolo vince la divertente ricerca degli animali. In questo gioco possono esserci anche più vincitori.

Variante:

Il gioco si fa più difficile se gli animali scoperti per sbaglio vengono mostrati a tutti i giocatori e quindi nuovamente coperti.

Benutzer- und Sicherheitshinweise für den Tierlaute-Buzzer:

Verwendungszweck

Dieser Artikel ist für Kinder ab 3 Jahren zum Spielen in trockener Umgebung bestimmt.
Die verschiedenen Spielmodi werden mit dem Schalter an der Unterseite des Buzzers ausgewählt. Bitte stellen Sie jeweils den zum gewünschten Spiel passenden Spielmodus (A, B, C) ein … und schon kann es losgehen.
Setzen Sie den Artikel keiner zu großen Hitze aus. Das Einsetzen und Wechseln der Batterien darf nur von Erwachsenen durchgeführt werden. Schalten Sie diesen Artikel beim Batteriewechsel aus.

Einsetzen der Batterien:

Öffnen Sie den Verschlussdeckel des Batteriefaches mit einem passenden Schraubendreher. Nicht wiederaufladbare Batterien dürfen nicht geladen werden.
Aufladbare Batterien dürfen nur unter Aufsicht von Erwachsenen geladen werden.
Aufladbare Batterien sind aus dem Spielzeug herauszunehmen, bevor sie geladen werden.
Ungleiche Batterien oder neue und gebrauchte Batterien dürfen nicht zusammen verwendet werden.
Leere Batterien müssen aus dem Spielzeug herausgenommen werden.
Wenn Sie den Artikel längere Zeit nicht benutzen, nehmen Sie die Batterien aus dem Batteriefach und lagern Sie diese an einem für Kinder unzugänglichen Platz.
Die Anschlussklemmen dürfen nicht kurzgeschlossen werden.
Verwenden Sie ausschließlich Batterien des Typs AAA.
Achten Sie beim Einsetzen der Batterien auf die richtige Polarität.
Befestigen Sie den Batteriedeckel wieder mit der Schraube.
Bewahren Sie diese Anleitung auf. Bei Weitergabe des Artikels übergeben Sie auch diese Anleitung.

Usage and safety instructions for the animal sounds buzzer:

Purpose

This item is intended for children from 3 years to play with in a dry environment.
The different modes can be selected via the switch on the bottom of the buzzer. Please select the desired game mode for each game (A, B, C)... and get started!
Do not expose the item to excessive heat. Only adults may insert and change the batteries. Turn this product off while changing the battery.

Inserting the batteries:

Open the cover of the battery compartment unit using an appropriate screwdriver. Do not recharge non-rechargeable batteries.
Rechargeable batteries may only be recharged under adult supervision.
Rechargeable batteries must be removed from the toy before charging.
Do not use unlike batteries or new and used batteries together.
Batteries must be inserted with correct polarity.
Empty batteries must be removed from the toy.
Do not short-circuit the terminals.
Only use CR2032 batteries. Only use AAA batteries.
Observe correct polarity when inserting the batteries.
Screw the battery compartment shut.
Keep these instructions in a safe place. If you sell or pass on this item please make sure that you also pass on these instructions.

Instructions d'utilisation et de sécurité pour le buzzer avec des cris d'animaux :

Utilisation prévue

Cet article est destiné aux enfants de plus de 3 ans jouant dans un environnement sec.
Sélectionner les différents modes de jeu à l'aide du commutateur situé sous le buzzer. Il suffit de choisir le mode de jeu souhaité (A, B, C) et le jeu peut commencer.
Ne pas exposer l'article à une température trop élevée. Les piles doivent être insérées et changées uniquement par un adulte. Éteindre l'article lors du changement de piles.

Insertion des piles :

Ouvrez le couvercle du compartiment à piles avec un tournevis adapté.
Ne pas tenter de recharger les piles non rechargeables.
Les piles rechargeables ne doivent être chargées que sous la surveillance d'un adulte.
Les piles rechargeables doivent être retirées du buzzer avant le chargement.
Les piles différentes ou les piles neuves et usagées ne doivent pas être utilisées ensemble.
Les piles vides doivent être retirées du buzzer.
Lorsque que vous n'utilisez pas l'article pendant une période prolongée, retirez les piles du compartiment prévu à cet effet et conservez-les à un endroit inaccessible aux enfants.
Les bornes de raccordement ne doivent pas être court-circuitées.
Utilisez exclusivement des piles de type AAA. Respectez la polarité lors de l'insertion des piles.
Remettre et bien revisser le couvercle du compartiment à piles.
Conservez cette notice. Elle doit être jointe à l'article lorsque vous le confiez à autrui.

Tips voor het gebruik en de veiligheid van de drukknop met dierengeluiden

Gebruiksdoeleinde

Dit artikel is bedoeld voor kinderen vanaf 3 jaar om te spelen in een droge omgeving.
De verschillende spelmodi worden geselecteerd door de schakelaar aan de onderkant van de drukknop. Stel telkens de spelmodus voor het gewenste spel in (A, B, C) en ... beginnen maar!
Stel het artikel niet bloot aan hitte. Enkel volwassenen mogen de batterijen plaatsen en vervangen. Schakel het toestel uit bij de vervanging van de batterijen.

Plaatsen van de batterijen

Open het deksel van het batterijvakje met een passende schroevendraaier. Niet-oplaadbare batterijen mogen niet opnieuw geladen worden.
Oplaadbare batterijen mogen alleen worden geladen door of onder toezicht van volwassenen.
Voor het laden, moeten de batterijen uit het speelgoed verwijderd worden.
Het is niet toegestaan verschillende batterijtypes of nieuwe en oude batterijen samen te gebruiken.
Lege batterijen moeten uit het speelgoed verwijderd worden.
Verwijder de batterijen uit het batterijvakje van het artikel als u het langere tijd niet denkt te gebruiken en bewaar deze buiten het bereik van kinderen.
De aansluitklemmen mogen niet kortgesloten worden.
Gebruik uitsluitend batterijen van het type AAA.
Let bij het plaatsen van de batterijen op de juiste polariteit.
Bevestig het batterijvakdeksel weer met de schroef.
Bewaar deze handleiding goed. Geef, als u het artikel aan derden geeft, a.u.b. ook deze handleiding mee.

Indicaciones de uso y seguridad para el transmisor de sonidos:

Advertencias:

Este artículo es un juguete para niños a partir de 3 años, cuyo uso está indicado en espacios secos.
Los diferentes modos se pueden seleccionar con el interruptor situado en la parte inferior del transmisor. Seleccione el modo de juego que desee (A, B, C) antes de comenzar a jugar.
No exponga el juguete a altas temperaturas. Las pilas solo deben ser puestas y cambiadas por adultos. Apague el juguete antes de cambiar las pilas.

Colocación de las pilas:

Abra la tapa de cierre del compartimento de las pilas con un destornillador correcto. No deben introducirse pilas no recargables.
Las pilas recargables solo deben cargarse bajo la supervisión de personas adultas.
Las pilas recargables deben retirarse del juguete antes de cargarlas.
No usar distintos tipos de pilas ni mezclar pilas nuevas y viejas.
Las pilas deben ser colocadas respetando la correspondiente polaridad.
Las pilas agotadas deben ser retiradas de dentro del juguete.
En caso de no usar el aparato por un tiempo prolongado, quite las pilas del compartimento y colóquelas en sitio, donde los niños no alcancen.
Los bornes de las pilas no deben ser cortocircuitados.
Use exclusivamente pilas del tipo CR2032. Use solamente pilas del tipo AAA.
Preste atención a la polaridad de las pilas al colocarlas.
Vuelva a fijar la tapa de las pilas con el tornillo.
Conserve estas instrucciones de uso. En caso de dar el artículo a terceros, entregue también estas instrucciones de uso.

Indicazioni per l'utente e avvertenze di sicurezza per il pulsante dei versi degli animali:

Impiego previsto

Questo articolo è pensato per bambini a partire da 3 anni nell'ambito di attività di gioco in un ambiente asciutto.
Le diverse modalità di gioco vengono selezionate mediante l'interruttore sul lato inferiore del segnalatore acustico. Impostare la modalità corrispondente al gioco prescelto (A, B, C) per poter iniziare subito a giocare.
Non esporre l'articolo a fonti di calore eccessivo. L'inserimento e la sostituzione delle batterie devono essere eseguiti solo da adulti.
Spegnere l'articolo per procedere alla sostituzione delle batterie.

Inserimento delle batterie:

Aprire il coperchio di chiusura dello scomparto batterie con un cacciavite adatto.
Le batterie non ricaricabili non possono essere messe sotto carica.
Le batterie ricaricabili possono essere ricaricate solo sotto la supervisione di un adulto.
Le batterie ricaricabili devono essere rimosse dal giocattolo prima di essere ricaricate.
Diversi tipi di batterie o batterie nuove ed usate non devono essere mischiate.
Le batterie devono essere inserite rispettando la corretta polarità.
Le batterie scariche devono essere rimosse dal giocattolo. I morsetti di alimentazione non devono essere cortocircuitati.
Utilizzate esclusivamente batterie del tipo CR2032. Utilizzate solo batterie del tipo AAA.
All'inserimento delle batterie prestate attenzione alla giusta polarità.
Fissare il coperchio di chiusura delle batterie con la vite. Durante il cambio delle batterie spegnere questo articolo.

CE Habermaaß GmbH
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany

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

Kugelbahn
Ball Track
Toboggan à billes
Knikkerbaan
Tobogán de bolas
Pista per biglie

Kinderzimmer
Children's room
Chambre d'enfant
Kinderkamers
Decoración habitación
Camera dei bambini

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!

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!

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 !

Kinderen zijn wereldontdekkers!
We begeleiden ze op al hun zoektochten met uitdagende en stimulerende, maar vooral erg leuke spelletjes en speelgoed. Bij HABA vindt u alles waarvan kinderogen gaan stralen!

¡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!

I bambini esplorano il mondo!
Noi li accompagniamo nelle loro scorribande con giochi e giocattoli che ne stimolano la curiosità, ne aumentano le potenzialità e che, soprattutto, li rendono felici! Da HABA troverete tutto quello che fa brillare gli occhi di un bambino!

Art. Nr. 300923 TL 86846 1/15

HABA®

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

⚠ WARNING:
CHOKING HAZARD -
Small parts. Not for children under 3 years.