



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

Meine ersten Spiele

Würfelmächter



My Very First Games – Dice Pixies
Mes premiers jeux – Jouons avec les lutins
Mijn eerste spellen – Rode Ruud en Groene Gijs
Mis primeros juegos – El duende de los dados
I miei primi giochi – Lo gnomo del dado

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

Mes premiers jeux

Jouons avec les lutins

Une fabuleuse collection de jeux pour 1 à 4 enfants à partir de 2 ans.

Auteur du jeu : Hannes Bamberger
Design : Jutta Neundorfer
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 pourront assembler les lutins à leur gré et jouer avec. Dans le jeu de mémoire et le jeu de dé, votre enfant s'initiera à jouer selon des règles et apprendra en même temps à jouer de manière collective.

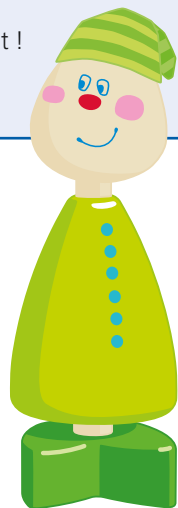
Jouez avec votre enfant ! Parlez-lui des contes en nommant les personnages. Vous stimulerez ainsi le langage, l'ouïe et l'imagination de votre enfant. Montrez-lui les cartes des lutins. Avec lui, refaites le lutin représenté en superposant les pièces. Vous aiderez votre enfant à développer sa créativité et il prendra plaisir à jouer.

Nous vous souhaitons d'agréables moments de divertissement !

Les créateurs de jeux pour enfants

Contenu du jeu

- 1 Luc le lutin rouge (en trois pièces)
- 1 Gustave le lutin vert (en trois pièces)
- 1 plateau de jeu/puzzle
- 8 cartes de lutin
- 9 feuilles de trèfle
- 1 dé à couleurs/symboles
- 1 règle du jeu



Jeu n° 1 : Où le lutin s'est-il caché ?

Un jeu de mémoire pour lutins malicieux.

Idée

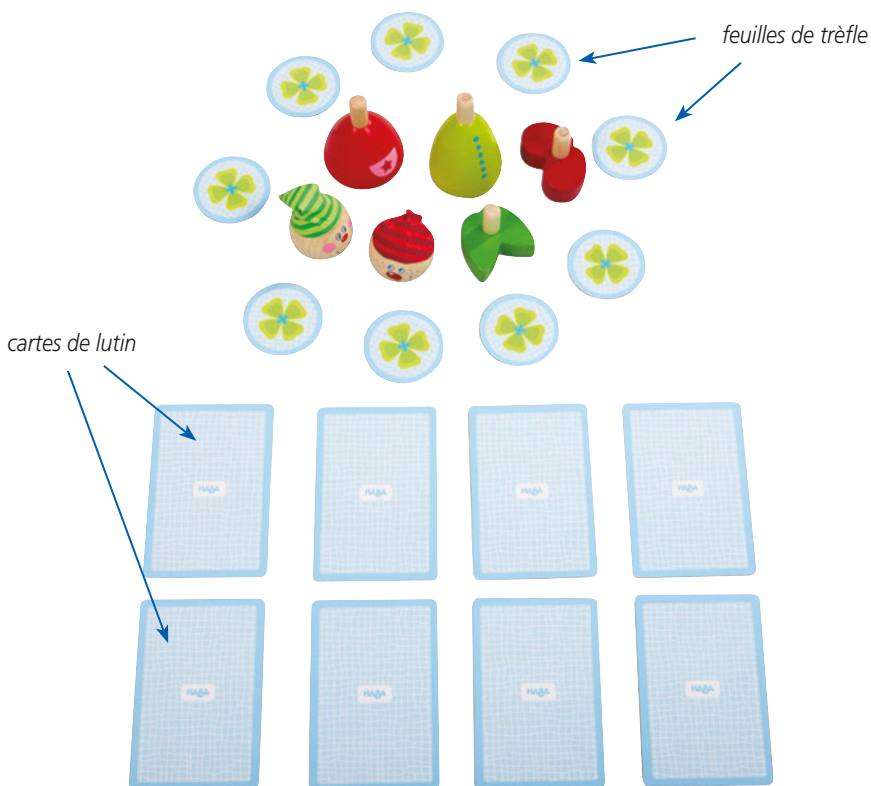
Les pièces des lutins peuvent être superposées en différents lutins. Les cartes de lutin vous indiquent les huit combinaisons possibles. Posez-les faces cachées. Il s'agit maintenant d'assembler n'importe quel lutin et de trouver la carte de lutin correspondante.

Si vous trouvez le bon lutin, vous récupérez une feuille de trèfle en récompense. Qui récupérera en premier trois feuilles de trèfle ?

Préparatifs

Posez les six pièces de lutin et les neuf feuilles de trèfle au milieu de la table. Ensuite, posez les huit cartes de lutin en deux rangées, observez-les bien et retournez-les.

Le dé et le plateau de jeu sont remis dans la boîte, car on en n'aura pas besoin pour ce jeu.



Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui aura les chaussettes les plus amusantes a le droit de commencer. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le plus jeune qui commence. Il assemble n'importe quel lutin et le pose devant le joueur le plus âgé qui doit alors trouver la carte de lutin correspondante.

Retourne une carte de lutin, qui, d'après toi, représente le lutin assemblé.



Compare maintenant le lutin en bois à celui représenté sur la carte retournée.

As-tu retourné la bonne carte de lutin ?

- **Oui ?**
Super ! En récompense, tu prends une feuille de trèfle.
- **Non ?**
Dommage, pas de chance ! Tu ne prends pas de feuille de trèfle.

Regardez tous bien la carte de lutin. Ensuite, tu la retournes de nouveau. Démonte le lutin et refais-en un autre. Pose-le devant le joueur assis à ta gauche.

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur a récupéré trois feuilles de trèfle : c'est lui le gagnant.

Astuce :

Si vous voulez un peu simplifier le jeu :

- Un joueur assemble lui-même un lutin et essaye alors de retourner la carte correspondante. S'il la trouve, il la sort du jeu.
Ou bien
- Vous jouez seulement avec les pieds rouges et les cartes de lutin représentant les pieds rouges. Il ne restera alors plus que la moitié des cartes.



Jeu n° 2: Cherchez les champignons !

Une course coopérative de lutins.

Idée

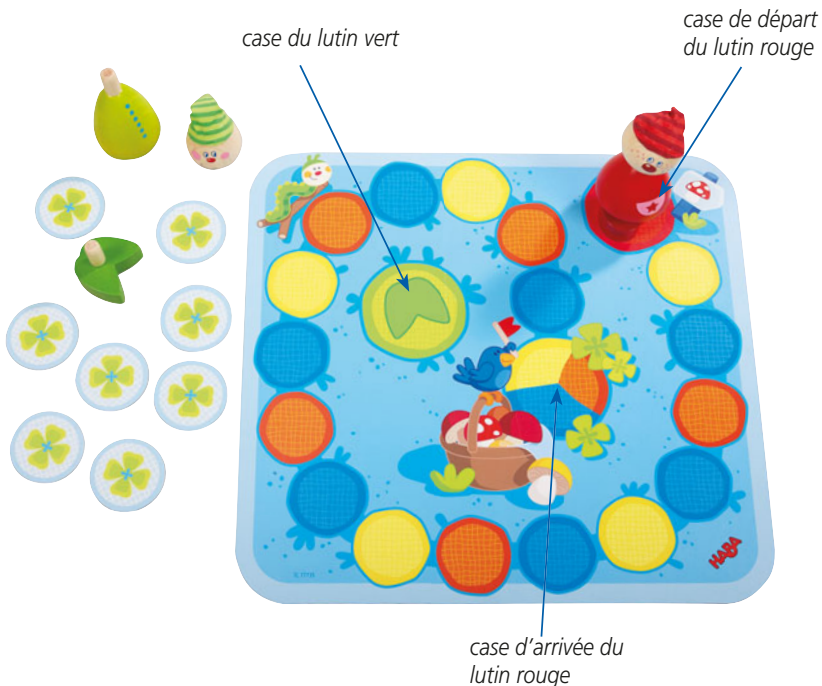
Les deux lutins Luc et Gustave sont partis cueillir des champignons. D'après la légende, on dit qu'il y en a beaucoup dans la clairière secrète. Les deux lutins se mettent vite à chercher. Mais comme un seul d'entre eux pourra en récupérer, ils veulent arriver tous les deux en premier à la clairière.

Aidez Luc et Gustave à trouver des champignons.

Préparatifs

Assemblez d'abord les pièces du plateau-puzzle. Ensuite, assemblez le lutin rouge et posez-le sur sa case de départ. Posez les pièces du lutin vert à côté du plateau de jeu et répartissez les feuilles de trèfle autour de ces pièces, de manière à ce que les trèfles soient visibles.

Les cartes de lutin ne sont pas utilisées dans ce jeu et sont remises dans la boîte.



Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui aura le plus de vêtements rouges 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 ?

- **Une couleur ?**

Super, le lutin rouge se rapproche un peu des champignons. Avance-le sur la prochaine case de la couleur correspondant à celle du dé.

- **La feuille de trèfle ?**

Retourne n'importe quelle feuille de trèfle.



Représente-t-elle le lutin vert ?

- **Non ?**

Tu as de la chance ! Avec le lutin vert, il ne se passe rien.



- **Oui ?**

On assemble alors le lutin vert Gustave. Commence par les pieds et pose-les sur la case verte à côté des champignons. Si le lutin vert est représenté une deuxième et une troisième fois sur une feuille de trèfle au cours de la partie, on ajoute alors la tête et en dernier le bonnet.



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

Fin de la partie

Si le lutin rouge réussit à atteindre la clairière aux champignons avant que le lutin vert ne soit complètement assemblé sur sa case, vous gagnez la partie tous ensemble.

Si le lutin vert se retrouve cependant à côté des champignons avant que le lutin rouge ne soit arrivé à la clairière, vous perdez tous contre le lutin vert. Prenez alors votre revanche sans perdre de temps !



Meine ersten Spiele

Würfelmachtel

Eine märchenhafte Spielesammlung für 1 – 4 Kinder ab 2 Jahren.

Spielautor: Hannes Bamberger
Design: Jutta Neundorfer
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 können die Kinder die beiden Wichtel beliebig zusammenstecken und mit ihnen spielen. Im Memospiel und im Würfelspiel wird Ihr Kind an das erste Spielen nach Regeln herangeführt. Gleichzeitig fördert das kooperative Würfelspiel das Wir-Gefühl und gemeinsame Erleben.

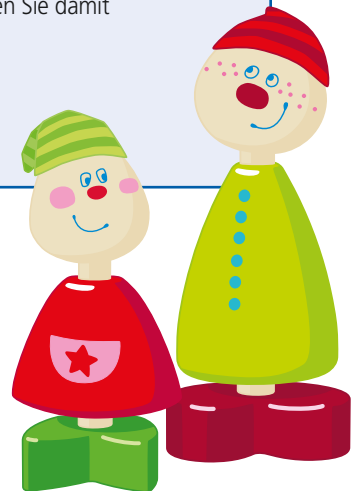
Spielen Sie mit! Sprechen Sie mit Ihrem Kind über die Märchenwelt und andere Märchenfiguren. Erzählen Sie Märchen und fördern Sie somit Sprache, Hörsinn und die Fantasie Ihres Kindes. Zeigen Sie ihm die Wichtelkarten, bauen Sie den abgebildeten Wichtel gemeinsam nach und unterstützen Sie damit die Kreativität und Spielfreude Ihres Kindes.

Viel Spaß beim Spielen!

Ihre Erfinder für Kinder!

Spielinhalt

- 1 Rudi Rotwichtel (dreiteilig)
- 1 Gustav Grünwichtel (dreiteilig)
- 1 Puzzlespielplan
- 8 Wichtelkarten
- 9 Klebblätter
- 1 Farb-/Symbolwürfel
- 1 Spielanleitung





Spiel 1: Wo versteckt sich der Wichtel?

Ein verwickeltes Memospiel.

Spielidee

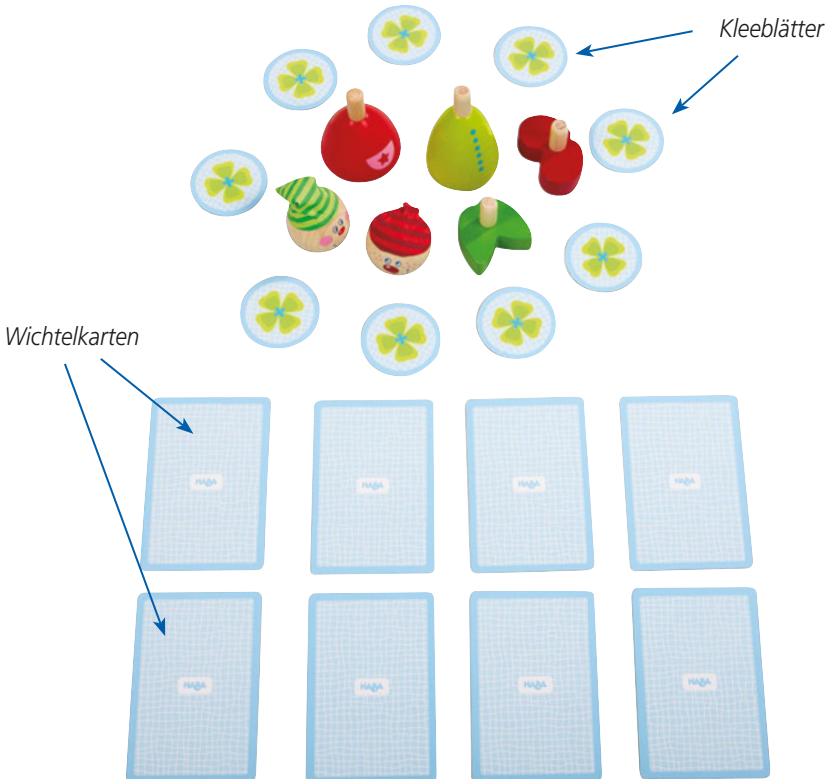
Die Wichtelteile lassen sich zu verschiedenen Wichteln zusammenstecken. Die Wichtelkarten zeigen euch alle acht Möglichkeiten. Sie werden verdeckt ausgelegt. Steckt jetzt einen Wichtel beliebig zusammen und versucht dann die passende Wichtelkarte zu finden.

Nur wenn ihr den richtigen Wichtel aufdeckt, bekommt ihr zur Belohnung ein Kleeblatt. Wer hat als Erster drei Kleeblätter vor sich liegen?

Spielvorbereitung

Legt die sechs Wichtelteile und die neun Kleeblätter in die Tischmitte. Legt danach die acht Wichtelkarten in zwei Reihen aus, schaut sie euch gut an und dreht sie anschließend um.

Würfel und Spielplan werden für dieses Spiel nicht benötigt und kommen zurück in die Schachtel.



Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Das Kind mit den lustigsten Socken darf beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt das jüngste Kind, steckt einen Wichtel beliebig zusammen und stellt ihn vor das älteste Kind, das jetzt die passende Wichtelkarte finden muss.

Decke eine Wichtelkarte auf, von der du denkst, dass sie den zusammengesteckten Wichtel zeigt.



Vergleiche nun den Holzwickel mit der aufgedeckten Wichtelkarte.

Hast du die richtige Wichtelkarte aufgedeckt?

- **Ja?**
Prima! Zur Belohnung darfst du dir ein Kleeblatt nehmen.
- **Nein?**
Schade, welch ein Wichtelpech! Leider darfst du dir jetzt kein Kleeblatt nehmen.

Schaut euch die Wichtelkarte gut an. Danach drehst du sie wieder um. Nimm die Wichtelteile wieder auseinander und stecke einen beliebigen neuen Wichtel zusammen und setze ihn vor das Kind links neben dir.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Kind drei Kleeblätter vor sich liegen hat und damit das Spiel gewinnt.

Tipp:

Wollt ihr das Spiel etwas vereinfachen,

- baut euch selbst die Wichtel zusammen und versucht dann die passende Wichtelkarte aufzudecken. Deckt ihr die passende Wichtelkarte auf, kommt diese aus dem Spiel.
Oder
- Ihr spielt nur mit den roten Füßen und den Wichtelkarten, welche die roten Füße zeigen. So wird die Anzahl der Wichtelkarten halbiert.



Spiel 2: Auf zur großen Pilzsuche!

Ein kooperativer Wichtelwettlauf.

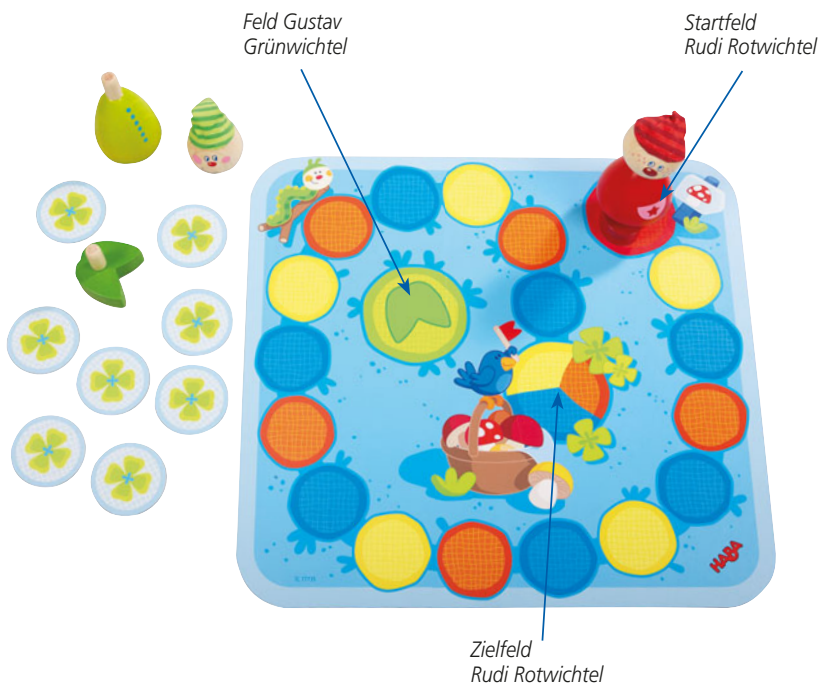
Spielidee

Die beiden Wichtel Rudi Rotwichtel und Gustav Grünwichtel sind auf großer Pilzsuche. Der Sage nach sollen diese an der geheimen Lichtung besonders gut wachsen. Die beiden machen sich schnell auf die Suche. Doch nur einer kann die Pilze bekommen. Daher möchten beide als Erster an der Lichtung ankommen. Helft Rudi Rotwichtel die Pilze vor Gustav Grünwichtel zu finden.

Spielvorbereitung

Puzzelt zuerst den Spielplan zusammen. Steckt anschließend den roten Wichtel zusammen und stellt ihn auf sein Startfeld. Legt die Holzteile des grünen Wichtels einzeln neben den Spielplan und verteilt die Kleeblätter mit der Kleeblattseite nach oben um sie herum.

Die Wichtelkarten werden für dieses Spiel nicht benötigt und kommen zurück in die Schachtel.



Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Das Kind mit den meisten roten Kleidungsstücken darf beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt das jüngste Kind und würfelt.

Was hast du gewürfelt?

- **Eine Farbe?**

Super, Rudi Rotwichtel kommt den Pilzen etwas näher. Schiebe ihn auf das nächste Feld der gewürfelten Farbe.

- **Das Kleeblatt?**

Achtung, jetzt heißt es aufgepasst!
Drehe ein beliebiges Kleeblatt um.



Ist dort Gustav Grünwichtel abgebildet?

- **Nein?**

Glück gehabt! Gustav Grünwichtel konnte nicht aufholen.



- **Ja?**

Gustav Grünwichtel erscheint mehr und mehr.
Nimm **ein** Wichtelteil von Gustav Grünwichtel und setze es auf sein Feld neben den Pilzen.
Dabei beginnst du mit den Füßen, nimmst dann den Körper und als Letztes den Kopf.



Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe und würfelt.

Spielende

Gelingt es Rudi Rotwichtel die Lichtung mit den Pilzen zu erreichen, bevor Gustav Grünwichtel komplett auf seinem Feld steht, so habt ihr alle gemeinsam gewonnen. Steht Gustav Grünwichtel aber bereits bei den Pilzen, bevor ihr die Lichtung zusammen mit Rudi Rotwichtel erreicht, verliert ihr gemeinsam gegen Gustav Grünwichtel. Versucht es doch schnell noch einmal!

Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvindens voor kinderen

Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini



Baby & Kleinkind

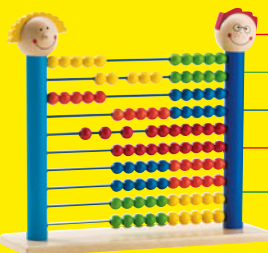
Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Geschenke

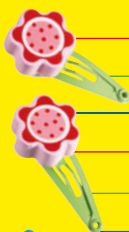
Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali



Kinderschmuck

Children's jewelry

Bijoux d'enfants

Kindersieraden

Joyería infantil

Bigiotteria per bambini



Kinderzimmer


Children's room


Chambre d'enfant


Kinderkamers


Decoración habitación


Camera dei bambini


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

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

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

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

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

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

HABA[®]

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