

HABA



HABA Sales GmbH & Co. KG
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany
www.haba-play.com

Art. Nr.: 307024
TL A185145 1/23

HABA

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

TAPSI, FLO & CO

Laufen, springen –
Spielzeug bringen!



Tapsi, Flo & Co
Filou & Co
Tapsi, Flo en Co
La Cuadrilla de Mascotas
Cuccioli giocherelloni



TAPSI, FLO & CO

Laufen, springen – Spielzeug bringen!



Ein tierisches Farbwürfel-Spiel für 2–4 Kinder ab 3 Jahren.

Autor: Heinz Meister • **Illustration:** Sabine Kraushaar • **Redaktion:** Kristin Dittmann • **Spieldauer:** ca. 10 Minuten

Spielinhalt

1 Katze Tapsi, 1 Katze Tine, 1 Hund Flo, 1 Hund Flocke, 27 Spielzeuge aus Holz (9 Quietsche-Enten, 9 Teddys, 9 Mäuse), 1 Puzzle-Spielplan, 2 Pfeil-Plättchen, 1 Würfel, 1 Spielanleitung

Hurra, heute scheint die Sonne und es ist so schön warm – perfektes Wetter, um im Garten zu spielen! Die Hundekinder Flo und Flocke toben mit den Katzenkindern Tapsi und Tine. Dabei hüpfen sie wild umher und überspringen sich gegenseitig. Doch wer kann das am besten? Für jedes übersprungene Tiere gibt es ein Spielzeug als Belohnung.

Wer am Ende die meisten Spielzeuge gesammelt hat, gewinnt.

Vor dem ersten Spiel

Drückt vorsichtig die beiden Pfeil-Plättchen aus den Spielplanteilen. Lasst euch dabei von einem Erwachsenen helfen.

EINSTIEGSSPIEL

Spielvorbereitung

Legt die 4 Spielplanteile mit dem bunten Weg nach oben in die Tischmitte und puzzelt den Spielplan zusammen. Achtet darauf, dass die beiden Pfeil-Plättchen so eingepuzzelt werden, dass die Pfeile zu sehen sind. Legt jeweils ein beliebiges Spielzeug auf die beiden eingezeichneten Kästen. Das sind die Notfallspielzeuge. Die übrigen 25 Spielzeuge kommen in die Spielplanmitte. Jedes Kind sucht sich einen Hund oder eine Katze aus und stellt sein Tier auf das farblich passende Körbchen.

Spielen weniger als vier Kinder mit, stellt ihr die übrigen Tiere auf die Spielfelder vor die dazugehörigen Körbchen. Diese Tiere bleiben das ganze Spiel über hier stehen.

Haltet den Würfel bereit.



Spielablauf

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Wer hat zuletzt ein Tier gestreichelt? Du beginnst und würfelst!

Welche Farbe zeigt der Würfel?

Setze dein Tier im Uhrzeigersinn auf das nächste Spielfeld dieser Farbe. Die Pfeile auf den Plättchen zeigen dir die Laufrichtung.



Hast du ein oder mehrere Tiere übersprungen?

- **Ja?** Prima! Du bekommst so viele Spielzeuge, wie du Tiere übersprungen hast. Es spielt keine Rolle, ob das Tier jemanden gehört oder nicht. Suche dir entsprechend viele Spielzeuge aus dem Vorrat in der Spielplanmitte und lege sie in dein Körbchen. Dabei ist es egal, welches Spielzeug du dir auswählst.
- **Nein?** Schade. Du darfst leider kein Spielzeug nehmen.



Beispiel:

Max hat den braunen Hund und hat **Rot** gewürfelt. Er setzt den Hund auf das nächste freie rote Feld im Uhrzeigersinn. Dabei überspringt er die graue und die orangefarbene Katze. Als Belohnung darf sich Max zwei Spielzeuge aus der Mitte aussuchen und in sein Körbchen legen.



ACHTUNG:

Gibt es kein freies Feld deiner gewürfelten Farbe, darfst du so lange würfeln, bis du eine andere Farbe gewürfelt hast.

Beispiel:

Mia hat die graue Katze und hat **Blau** gewürfelt. Die anderen drei Tiere stehen auf den drei blauen Spielfeldern. Somit kann die graue Katze nicht versetzt werden. Jetzt würfelt Mia so lange, bis sie eine andere Farbe als Blau gewürfelt hat.



Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe und würfelt.



Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Kind das letzte Spielzeug aus der Mitte genommen hat. Wenn du das letzte Kind bist und mehr Spielzeuge bekommen würdest, als noch in der Mitte sind, darfst du dir entsprechend viele Notfallspielzeuge aus den Kisten nehmen.

Nun dreht ihr den Spielplan um. Stellt euer Tier auf das farblich passende Körbchen. Dann legt ihr jeweils eure gesammelten Spielzeuge auf die Markierungen. Dabei startet ihr auf der Markierung neben eurem Körbchen und legt das nächste Spielzeug auf die nächste Markierung daneben. Dabei dürft ihr keine Markierung überspringen. Das Kind mit der längsten zusammenhängenden Reihe gewinnt das Spiel.



PROFISPIEL FÜR GEÜBTE KINDER

Wenn ihr das Spiel schon gut kennt, dürft ihr selbst entscheiden, ob ihr euer Tier im oder gegen den Uhrzeigersinn setzt, je nachdem in welcher Richtung ihr die meisten Tiere überspringen könnt. Wendet dazu vor Spielbeginn die beiden Pfeil-Plättchen im Spielplan, sodass die Pfeile nicht zu sehen sind.



Liebe Kinder, liebe Eltern,
unter www.haba-play.com/Ersatzteile können Sie ganz einfach nachfragen,
ob ein verlorengegangenes Teil des Spielmaterials noch lieferbar ist.



TAPSI, FLO & CO

Run, jump – get the toys!

A wildly exciting colored dice game for 2 to 4 children ages 3+.

Game Designer: Heinz Meister · **Illustrator:** Sabine Kraushaar
Game Developer: Kristin Dittmann · **Length of game:** approx. 10 minutes

Game Contents

1 cat Tapsi, 1 cat Tine, 1 dog Flo, 1 dog Flocke,
27 wooden toys (9 squeaky ducks, 9 teddy bears,
9 mice), 1 puzzle game board, 2 arrow tiles, 1 die,
1 rulebook

Hooray, the sun's shining and it's so warm today – the perfect weather to play in the garden! Puppies Flo and Flocke are romping around with kittens Tapsi and Tine. They are bouncing around wildly and jumping over each other. But who can do it best? There's a toy as a reward for every animal jumped over.

At the end, the player who collects the most toys wins.

Before the First Game

Carefully press the two arrow tiles out of the game board pieces. You can have an adult help you with this.

BEGINNER'S GAME

Game Setup

Assemble the game board by placing the 4 board pieces in the center of a table with the colorful path facing up and connecting the pieces. Make sure that the two arrow tiles are placed so the arrows are visible. Place one toy in each of the two marked boxes (these are the emergency toys). Place the other 25 toys in the center of the game board. Each child chooses a dog or cat character and places their animal on the basket of the same color.

If fewer than four children are playing, place the other animals on the spaces in front of the corresponding baskets. These animals stay here for the whole game.

Have the die ready.



How to Play

Play in a clockwise direction. Who last petted an animal? You go first and roll the die.

Which color does the die show?

Place your animal on the next space of this color in a clockwise direction. The arrows on the tiles show you the direction of movement.



Did you jump over one or more animals?

- **Yes?** That's great! You get as many toys as the number of animals you jumped over. It doesn't matter whether the animal belongs to someone or not. Find the right number of toys from the stockpile in the center of the board and place them in your basket. It doesn't matter what toys you choose.
- **No?** Too bad. Unfortunately you aren't allowed to take any toys.



Example:

Max has the brown dog and rolled **red**. He places the dog on the next empty red space in a clockwise direction. In doing so, he jumps over the gray and orange cats. As a reward, Max can choose two toys from the center and put them in his basket.



NOTE:

If there's no space free in the color you rolled, you may roll the die until you get another color.

Example:

Mia has the gray cat and rolled **blue**. The other three animals are standing on the three blue spaces. This means that the gray cat can't be moved. Now Mia rolls the die until she has rolled a color other than blue.



Then it's the next child's turn to roll the die.

End of the Game

The game ends as soon as the last toy is taken from the center. If you are the last child and would get more toys than there are left in the center, you may take the corresponding number of emergency toys from the boxes.

Now turn over the game board. Place your animal on the basket of the same color. Then put the toys you've collected on the markers. Start on the marker next to your basket and place the next toy on the marker next to it. Don't skip any markers. The child with the longest continuous row wins the game.



PROFESSIONAL GAME FOR EXPERIENCED CHILDREN

If you already know the game well, you can decide for yourself whether to move your animal in a clockwise or counterclockwise direction, depending on which way you can jump over the most animals. Turn the two arrow tiles on the game board over before the start of the game so that the arrows aren't visible.



Dear Children and Parents,
at www.haba-play.com/Ersatzteile it's easy to ask whether a missing part of a toy or game can still be delivered.





FILOU & CO

Joue avec nous à saute-mouton !

Un jeu de dé et de collecte pour apprendre les couleurs avec des animaux pour 2 à 4 enfants à partir de 3 ans.

Auteur : Heinz Meister • **Illustration :** Sabine Kraushaar • **Rédaction :** Kristin Dittmann • **Durée du jeu :** environ 10 minutes

Contenu du jeu

1 chaton Tomy, 1 chaton Tigrou, 1 chiot Filou, 1 chiot Fripouille, 27 jouets en bois (9 canards, 9 ours, 9 souris), 1 plateau de jeu formant un puzzle de 4 pièces, 2 tuiles « flèche », 1 dé, 1 règle du jeu

Il y a de l'animation dans le jardin ! Les chiots Filou et Fripouille s'amuse avec les chatons Tomy et Tigrou. Ils courent dans tous les sens et jouent à saute-mouton. Jouez avec eux ! Gagnez un jouet en sautant par-dessus l'un des animaux.

Le vainqueur est le joueur qui réunit le plus grand nombre de jouets.

Avant de jouer pour la première fois

Détachez soigneusement les deux tuiles « flèche » des pièces du plateau de jeu.

JEU DE BASE

Préparatifs

Assemblez les 4 pièces du puzzle du plateau de jeu au milieu de la table face « chemin coloré » visible. Assemblez les deux tuiles « flèche » pour que les flèches soient visibles. Posez un jouet de votre choix sur chacune des deux caisses illustrées. Ce sont les jouets de secours. Les 25 autres jouets sont placés au milieu du plateau de jeu. Chaque enfant choisit un chiot ou un chaton qu'il pose sur le panier de la couleur correspondante.

Si moins de quatre enfants jouent, placez les animaux qui ne sont à aucun joueur sur la case du plateau devant leur panier correspondant.

Ces animaux restent sur la même case pendant toute la partie. Préparez le dé.



Déroulement du jeu

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Qui a caressé un animal en dernier ? Tu commences en lançant le dé !

Quelle couleur le dé indique-t-il ?

Place ton animal sur la prochaine case de cette couleur sur le plateau de jeu dans le sens des aiguilles d'une montre. Les flèches des tuiles indiquent le sens dans lequel on avance.



As-tu sauté par-dessus un ou plusieurs animaux ?

- **Oui ?** Chouette ! Tu reçois autant de jouets que tu as effectué de sauts par-dessus un ou plusieurs animaux (que l'animal soit à un autre joueur ou sur la case devant son panier). Choisis le nombre de jouets correspondant dans la réserve au milieu du plateau de jeu et place-les dans ton panier. Tu peux choisir n'importe quel type de jouet.
- **Non ?** Dommage ! Tu ne peux malheureusement pas prendre de jouet.



Exemple :

Max a le chiot marron et le dé indique la couleur **rouge**. Il place le chiot sur la prochaine case rouge dans le sens des aiguilles d'une montre. Pour l'atteindre, il saute par-dessus les chats gris et orange. En récompense, Max choisit deux jouets au milieu du plateau et les place sur son panier.



ATTENTION :

S'il n'y a pas de case libre de la couleur indiquée, tu relances le dé jusqu'à ce que tu obtiennes une autre couleur.

Exemple :

Mia a le chaton gris et a lancé le dé, qui indique la couleur **bleue**. Les trois autres animaux se trouvent sur les trois cases bleues. Le chat gris ne peut pas être déplacé. Mia relance le dé jusqu'à ce qu'elle obtienne une autre couleur que le bleu.



C'est ensuite au tour de l'enfant suivant de lancer le dé.

Fin de la partie

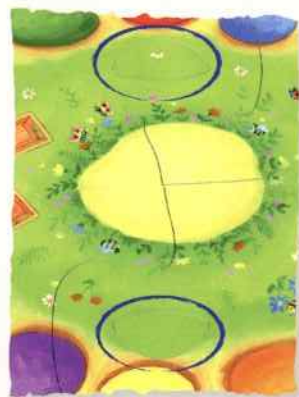
Le jeu s'achève dès qu'un enfant a pris le dernier jouet au milieu du plateau. Si tu es le dernier enfant à jouer et si tu devais recevoir davantage de jouets qu'il n'en reste au milieu du plateau, tu peux en prendre dans la réserve de secours pour compléter.

Retournez maintenant le plateau de jeu. Placez votre animal sur le panier de la couleur correspondante. Placez ensuite les jouets que vous avez gagnés sur les pastilles colorées. Commencez sur la pastille devant votre panier et posez les autres jouets sur les pastilles suivantes. Vous ne devez laisser aucune pastille vide. L'enfant dont la rangée est la plus longue remporte la partie.



JEU POUR ENFANTS EXPÉRIMENTÉS

Si vous connaissez déjà bien le jeu, vous pouvez choisir d'avancer votre animal dans le sens que vous voulez, selon la direction dans laquelle vous pouvez sauter par-dessus le plus grand nombre d'animaux. Avant de commencer la partie, retournez les deux tuiles « flèche » du plateau afin que les flèches ne soient pas visibles.



Chers enfants, chers parents,
Vous pouvez demander si la pièce de jeu que vous avez perdue est encore disponible sur www.haba-play.com/Ersatzteile dans la rubrique Pièces détachées.



TAPSI, FLO EN CO

Verzamel al het speelgoed!

Een beestig leuk kleurendobbelspel voor 2-4 kinderen vanaf 3 jaar.

Auteur: Heinz Meister • Illustraties: Sabine Kraushaar • Redactie: Kristin Dittmann • Spelduur: ca. 10 minuten

Inhoud van het spel

1 kat Tapsi, 1 kat Tine, 1 hond Flo,
1 hond Flocke, 27 speeltjes (9 kwakende eenden, 9 teddyberen, 9 muizen),
1 puzzelbord, 2 pijlkaartjes, 1 dobbelsteen,
1 handleiding

Hoera, de zon schijnt vandaag en het is heerlijk warm – perfect weer om in de tuin te spelen! Puppy's Flo en Flocke ravotten met kittens Tapsi en Tine. Daarbij huppelen ze in het rond en springen over elkaar heen. Maar wie doet dat het beste? Voor elk dier waar overheen wordt gesprongen, is er een speeltje als beloning.

Wie aan het einde de meeste gekleurde speeltjes heeft verzameld, wint het spel.

Voor het eerste spel

Druk de twee pijlkaartjes voorzichtig uit de delen van het spelbord. Laat je daarbij helpen door een volwassene.

INSTAPSEL

Spelvoorbereiding

Leg de 4 delen van het spelbord met de gekleurde weg naar boven in het midden van de tafel en puzzel het spelbord in elkaar. Let erop dat de twee pijlkaartjes zo worden geplaatst dat de pijlen te zien zijn. Leg een willekeurig speeltje op elk van de twee gemarkeerde vakken. Dit zijn noodspeeltjes. De overige 25 speeltjes leg je in het midden van het spelbord. Elk kind kiest een hond of kat en zet zijn/haar dier op het mandje met de juiste kleur.

Als er minder dan vier kinderen meedoen, zetten jullie de overige dieren op de speelvelden voor de bijbehorende mandjes.

Deze dieren blijven hier het hele spel staan.

Houd de dobbelsteen bij de hand.



Spelverloop

Jullie spelen om de beurt en met de klok mee. Wie heeft als laatste een dier geaaid? Jij begint en gooit met de dobbelsteen.

Welke kleur heb je gegooid?

Zet je dier met de klok mee op het volgende speelveld in deze kleur. De pijlen op de kaartjes wijzen de looprichting aan.



Ben je over één of meer dieren gesprongen?

- **Ja?** Prima! Je krijgt net zoveel speeltjes als het aantal dieren waar je overheen bent gesprongen. Het maakt niet uit of het dier van iemand is of niet. Zoek de speeltjes uit de voorraad in het midden van het spelbord en leg ze in je mandje. Het maakt niet uit welke speeltjes je kiest.
- **Nee?** Jammer! Je mag helaas geen speeltjes nemen.

Voorbeeld:

Max heeft de bruine hond en gooit **rood**. Hij zet de hond, met de klok mee, op het volgende vrije rode veld. Daarbij springt hij over de grijze en de oranje katten. Als beloning mag Max twee speeltjes uit het midden kiezen en in zijn mandje leggen.



MAAR LET OP:

Als er in je gegooidde kleur geen vrij veld is, mag je net zo lang gooien tot je een andere kleur hebt gegooid.

Voorbeeld:

Mia heeft de grijze kat en heeft **blauw** gegooid. De andere drie dieren staan op de drie blauwe velden. De grijze kat kan dus niet verplaatst worden. Mia gooit nog een keer, tot ze een andere kleur dan blauw heeft gegooid.



Daarna is het de beurt aan het volgende kind, dat met de dobbelsteen gooit.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra een kind het laatste speeltje uit het midden heeft genomen. Als je het laatste kind bent en je meer speeltjes zou krijgen dan in het midden liggen, mag je evenveel noodspeeltjes uit de vakjes halen.

Draai het spelbord nu om. Zet je dier op het mandje dat bij de kleur past. Leg je verzamelde speeltjes op de markeringen. Daarbij start je op de markering naast je mandje en leg je het volgende speeltje op de volgende markering ernaast. Jullie mogen geen markering overslaan. Het kind met de langste aaneengesloten rij wint het spel.



MEESTERVARIANT VOOR GEOEFENDE KINDEREN

Als je het spel al goed kent, mag je zelf beslissen of je je dier met de klok mee of tegen de klok in zet, afhankelijk van in welke richting je over de meeste dieren kunt springen. Draai in dat geval vóór je begint met het spel de twee pijlkaartjes op het spelbord om, zodat de pijlen niet te zien zijn.



Geachte ouders, lieve kinderen
via www.haba-play.com/Ersatzteile kunt u heel eenvoudig navragen of
kwijtgeraakte delen van het spelmateriaal nog kunnen worden nabesteld.



LA CUADRILLA DE MASCOTAS

¡A correr, saltar... y traer juguetes!



Un bestial juego de dados y de colores para 2-4 niños/as a partir de 3 años.

Autor: Heinz Meister · **Ilustración:** Sabine Kraushaar
Redacción: Kristin Dittmann · **Duración de la partida:** aprox. 10 minutos

Contenido del juego

1 gato Tico, 1 gata Tina, 1 perro Koke, 1 perrita Kika, 27 juguetes de madera (9 patos de goma, 9 ositos de peluche, 9 ratones), 1 tablero de rompecabezas, 2 fichas con flecha, 1 dado, 1 instrucciones del juego

¡Hurra! Ha salido el sol y hace calorcito, el tiempo ideal para jugar en el jardín. Los cachorros Koke y Kika están alborotando con los gatitos Tico y Tina. Brincan de un lado para otro como locos, saltando los unos encima de los otros. Pero, ¿quién lo hace mejor? Por cada animal que alguien salte, hay un juguete como recompensa.

Gana quien al final tenga el mayor número de juguetes.

Antes de jugar por primera vez

Extraed con cuidado las dos fichas con flecha de las piezas del tablero. Pedid a una persona adulta que os ayude.

JUEGO DE INICIACIÓN

Preparación del juego

Colocad las 4 piezas del tablero en el centro de la mesa con el colorido camino hacia arriba y montad el tablero. Prestad atención a que las dos fichas con flecha queden encajadas de forma que las flechas queden visibles. Colocad un juguete cualquiera en cada una de las dos cajas dibujadas. Son los juguetes de emergencia. Los 25 juguetes restantes se colocan en el centro del tablero. Cada niño/a elige un perro o un gato y coloca su animal sobre la cesta del mismo color.

Si sois menos de cuatro niños/as, colocad el resto de animales en las casillas delante de las cestas correspondientes.

Estos animales se quedan aquí durante todo el juego.

Preparad el dado.



Desarrollo del juego

Se juega en el sentido de las agujas del reloj. ¿Quién ha acariciado más recientemente a un animal? Empiezas tú y tiras el dado.

¿Qué color muestra el dado?

Sitúa tu animal en la siguiente casilla de ese color, en el sentido de las agujas del reloj. Las flechas de las fichas indican el sentido de avance.



¿Has saltado un animal o varios?

- **¿Sí?** ¡Genial! Recibes tantos juguetes como animales hayas saltado. No importa si el animal pertenece o no a alguien. Busca en la provisión del centro del tablero tantos juguetes como te correspondan y colócalos en tu cesta. Puedes elegir cualquier juguete.
- **¿No?** ¡Lástima! Lamentablemente, no puedes coger ningún juguete.



Ejemplo :

Max tiene el perro marrón y ha sacado **rojo** al tirar el dado. Coloca el perro en la siguiente casilla roja libre en el sentido de las agujas del reloj. Salta el gato gris y el naranja. Como recompensa, Max puede elegir dos juguetes del centro y colocarlos en su cesta.



ATENCIÓN:

Si no hay ninguna casilla libre del color que has sacado con el dado, puedes tirar el dado hasta que saques otro color.

Ejemplo :

Mia tiene el gato gris y ha sacado **azul** al tirar el dado. Los otros tres animales se encuentran en las tres casillas azules. Por lo tanto, el gato gris no se puede desplazar. A continuación, Mia tira el dado hasta que saca otro color distinto al azul.



Luego le toca tirar el dado al siguiente jugador/a.



Finalización del juego

La partida termina cuando un niño/a haya cogido el último juguete del centro. Si te toca en último lugar y deberías recibir más juguetes de los que hay en el centro, puedes coger tantos juguetes de emergencia de las cajas como necesites.

A continuación, dad la vuelta al tablero. Colocad vuestro animal sobre la cesta del mismo color. Luego colocad los juguetes que habéis acumulado en las marcas. Empezad por la marca situada junto a vuestra cesta y colocad el siguiente juguete encima de la siguiente marca. No podéis saltaros ninguna marca. Ganará el juego quien haya formado la fila más larga.



VARIANTES DE JUEGO PARA NIÑOS/AS CON EXPERIENCIA

Si ya conocéis bien el juego, podéis decidir si colocáis vuestro animal en el sentido de las agujas del reloj o en el contrario, en función de la dirección en la que creáis que podéis saltar más animales. Antes de comenzar a jugar, dad la vuelta a las dos fichas con flecha del tablero de modo que no se vean las flechas.



Queridas familias:
en www.haba-play.com/Ersatzteile podéis ver si todavía disponemos de una pieza de juego que hayáis perdido.



CUCCIOLI GIOCHERELLONI

Corri, salta e raccogli i giocattoli!

Un fantastico gioco con un dado colorato, per 2-4 bambini a partire da 3 anni.

Autore: Heinz Meister · Illustrazioni: Sabine Kraushaar · Testo: Kristin Dittmann · Durata del gioco: circa 10 minuti

Dotazione del gioco

1 gatto Tapsi, 1 gatto Tine, 1 cane Flo, 1 cane Flocke, 27 giocattoli in legno (9 paperelle, 9 orsacchiotti, 9 topolini), 1 tabellone di gioco da comporre, 2 tessere freccia, 1 dado, 1 istruzioni di gioco

Evviva, oggi fa caldo e splende il sole – è una giornata perfetta per giocare in giardino! I cagnolini Flo e Flocke scorrazzano in compagnia dei gattini Tapsi e Tine. Saltano a più non posso e si superano a vicenda. Chi si dimostra il più bravo a saltare? Per ogni animale superato c'è un giocattolo in premio.

Alla fine vince chi ha raccolto il maggior numero di giocattoli.

Prima di giocare per la prima volta

Staccate con cura le due tessere freccia dai pezzi del tabellone di gioco. In questa operazione fatevi aiutare da un adulto.

GIOCO INTRODUTTIVO

Preparazione del gioco

Mettete i 4 pezzi del tabellone di gioco al centro del tavolo, con il percorso colorato rivolto verso l'alto, e componetelo. Assicuratevi di sistemare le due tessere freccia in modo che siano visibili. Mettete un giocattolo a piacere su ognuna delle due ceste disegnate. Questi sono i giocattoli di emergenza. I 25 giocattoli rimasti vanno sistemati al centro del tabellone di gioco. Ogni bambino sceglie un cane o un gatto e mette il proprio animale sul cestino dello stesso colore.

Se siete meno di quattro giocatori, mettete gli animali rimasti sulle caselle di gioco davanti ai rispettivi cestini.

Questi animali non vengono utilizzati durante il gioco.

Tenetevi pronto il dado.



Svolgimento del gioco

Si gioca in senso orario. Chi ha accarezzato più di recente un animale inizia e tira il dado.

Quale colore è uscito sul dado?

Procedendo in senso orario, metti il tuo animale sulla casella di gioco successiva dello stesso colore. Le frecce sulle tessere indicano la direzione di marcia.



Hai superato uno o più animali?

- **Si?** Ottimo! Ricevi tanti giocattoli quanti sono gli animali che hai superato. Non importa se l'animale appartiene a un altro giocatore o meno. Prendi un numero di giocattoli corrispondente dalla scorta al centro del tabellone di gioco e mettili nel tuo cestino. Non ha importanza quale giocattolo scegli.
- **No?** Peccato. Purtroppo non puoi prendere nessun giocattolo.



Esempio:

Max gioca con il cane abbronzatura, tira il dado e ottiene il colore **rosso**. Mette il cane sulla casella rossa libera più vicina in senso orario. Così facendo salta il gatto grigio e quello arancione. In premio può scegliere due giocattoli dal centro del tabellone e metterli nel suo cestino



ATTENZIONE:

Se non ci sono caselle libere del colore uscito sul dado, puoi continuare a tirare fino a quando non esce un colore diverso.

Esempio:

Mia gioca con il gatto grigio, tira il dado e ottiene il colore **blu**. Gli altri tre animali si trovano sulle tre caselle di gioco blu. Questo significa che non può spostare il gatto grigio. Mia tira quindi il dado fino a quando non ottiene un colore diverso dal blu.



Il turno passa poi al giocatore successivo, che tira il dado.

Fine del gioco

Il gioco si conclude non appena un bambino prende l'ultimo giocattolo dal centro del tabellone di gioco. Se tocca a te per ultimo, e al centro del tabellone sono rimasti meno giocattoli di quelli che ti spettano, puoi prendere dalle ceste il numero corrispondente di giocattoli di emergenza.

Ora ribaltate il tabellone di gioco. Mettete il vostro animale sul cestino dello stesso colore. Sistemate poi i giocattoli che avete raccolto sugli spazi corrispondenti. Cominciate dallo spazio che si trova accanto al vostro cestino e disponete via via i giocattoli su quelli successivi. Dovete occupare tutti gli spazi senza saltarne nessuno. Vince il gioco il bambino con la fila più lunga.



VARIANTE DI GIOCO PER ESPERTI

Se avete già familiarità con il gioco, potete decidere liberamente se far avanzare il vostro animale in senso orario o antiorario sulla base del numero di animali che potete saltare. Prima di iniziare a giocare, girate quindi le due tessere freccia del tabellone di gioco in modo da coprire le frecce.



Cari bambini e cari genitori, sul sito www.haba-play.com/Ersatzteile (ricambi) potete informarvi se un pezzo mancante del gioco è ancora disponibile.

