

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



Bennis bunte Blumen



Benny's Beautiful Blossoms • Les écureuils jardiniers
Bonte bloementuin • Las flores de colores de Laura
I fiori colorati di Beniamino

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2013

Bennis bunte Blumen

Ein kunterbuntes Sammel-Laufspiel für 2 - 4 kleine Gärtner von 4 - 8 Jahren.

Autoren: Thomas Daum & Violetta Leitner
Illustration: Antje Flad
Spieldauer: 10 - 15 Minuten

Spielinhalt

1 Spielplan, 12 Blütenplättchen, 12 Blumensamen, 12 Pflänzchen, 4 Eichhörnchen, 1 Punktwürfel, 1 Symbolwürfel, 1 Spielanleitung

Spielidee

Benni Hörnchen und seine Freunde möchten den schönsten Blumengarten im ganzen Eichhörnchenwald. Doch zuerst müssen sie die Samen aussäen. Aber Achtung: Jedes Eichhörnchen kann nur in farblich passende Gefäße säen. Nach dem Gießen wachsen die Pflänzchen und wenn die Sonne scheint, beginnen die Pflanzen zu blühen. Ziel des Spieles ist es, nach getaner Arbeit mit seinem Eichhörnchen als Erster im eigenen Baumhaus anzukommen.

*Ziel:
Blumen zum Blühen
bringen und als Erster im
Baumhaus ankommen*



*Spielplan bereit,
Blütenplättchen verdeckt
verteilen, Samen auf
Eichhörnchen stecken,
Eichhörnchen vor
Baumhäuser stellen*

Spielvorbereitung

Legt den Spielplan in die Tischmitte. Verdeckt alle Blütenplättchen, sodass die Rückseite mit den grünen Blättern zu sehen ist. Danach mischt ihr sie und verteilt sie verdeckt auf der Wiese des Spielplans. Jeder bekommt ein Eichhörnchen und die drei farblich dazu passenden Blumensamen. Steckt die Blumensamen auf den Stab eures Eichhörnchens und stellt es anschließend auf das Feld vor das entsprechende Baumhaus (siehe Bild). Überzählige Eichhörnchen und Blumensamen werden nicht benötigt und kommen in die Schachtel zurück. Haltet die Pflänzchen und die beiden Würfel bereit.



Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Das Kind, das zuletzt eine Blume gepflückt hat, beginnt und würfelt mit beiden Würfeln.

*mit beiden Würfeln
würfeln*

*zuerst grünen Würfel,
danach blauen Würfel
ausführen*

Führe immer zuerst den grünen Punktwürfel und anschließend den blauen Symbolwürfel aus. Mit dem grünen Punktwürfel bewegst du dein Eichhörnchen und kannst Blumensamen säen. Der blaue Symbolwürfel gibt an, welche zusätzliche Aktion du ausführen darfst.

grüner Punktwürfel

Was zeigt der grüne Punktwürfel?

→ Ein oder mehr Punkte



Ziehe dein Eichhörnchen im Uhrzeigersinn entsprechend viele Felder weiter (Eichhörnchen schieben, nicht anheben).
Wo ist es gelandet?

eigener Gegenstand: säen

*fremder Gegenstand:
nicht säen*

*braunes Erdloch = Joker:
säen*

- Neben einem Gegenstand in deiner Farbe: Super, du darfst säen!
- Neben einem Gegenstand in einer anderen Farbe: Schade, hier darfst du leider nicht säen.
- Neben einem braunen Erdloch: So ein Glück! Denn in die Erdlöcher darf jede Farbe gesät werden.

Wie wird gesät?

Zieh dein Eichhörnchen genau über das Loch und lass einen Blumensamen hineinfallen. Danach stellst du das Eichhörnchen wieder zurück auf das Wegfeld. Befindet sich bereits ein Samen im Loch oder hast du keine Samen mehr, kannst du leider nichts säen.



säen: Samen in Loch fallen lassen

→ Den Schmetterling



Drehe den Würfel auf eine beliebige Punkteseite. Ziehe dein Eichhörnchen entsprechend viele Felder weiter und säe, wenn du kannst, einen deiner Blumensamen wie oben beschrieben aus.

Würfel auf beliebige Seite drehen

Was zeigt der blaue Symbolwürfel?

blauer Symbolwürfel

→ Grüne Blätter



Drehe ein Blütenplättchen um. Ist darauf eine Blüte in deiner Farbe zu sehen, darfst du das Plättchen nehmen und offen vor dir ablegen. Hat die abgebildete Blüte eine andere Farbe, verdecke das Plättchen wieder, nachdem alle anderen es auch gesehen haben.

Blütenplättchen umdrehen; eigene Blüte behalten, fremde Blüte wieder verdecken

→ Die Gießkanne



Jetzt kannst du einen deiner Samen gießen und dein Pflänzchen wächst. Nimm ein grünes Pflänzchen und stecke es in einen deiner bereits gesäten Blumensamen. Hast du noch nicht gesät, kann leider auch kein Pflänzchen wachsen.

Pflänzchen in einen eigenen Samen stecken



→ Die Wolke



Es regnet! Aus allen bereits gesäten Blumensamen wächst ein Pflänzchen. Jeder darf sich entsprechend viele Pflänzchen nehmen und in seine Blumensamen stecken.

Pflänzchen in alle Samen stecken



Blütenplättchen auf
Pflänzchen stecken

Würfel auf beliebige
Seite drehen

nächstes Kind

alle eigenen Blumen
blühen = zurück zum
Baumhaus laufen,
als Erster im Baumhaus =
Gewinner

→ **Die Sonne**



Die Sonne scheint! Jeder, der ein oder mehrere Blütenplättchen vor sich liegen hat, darf diese jeweils auf ein eigenes Pflänzchen stecken. Sind auf der Wiese noch nicht genug eigene Pflänzchen gewachsen, bleiben überzählige Blütenplättchen vor euch liegen.



→ **Den Schmetterling**



Drehe den Würfel auf eine beliebige Symbolseite und führe die entsprechende Aktion wie oben beschrieben aus.

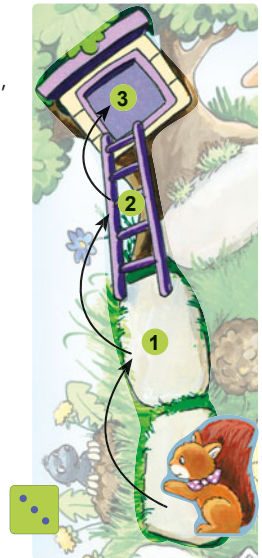
Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe und würfelt mit beiden Würfeln.

Wichtige Eichhörnchenregeln:

- Von Eichhörnchen besetzte Wegfelder zählen nicht mit.
- Schafft ihr es nicht, in der ersten Runde um die Wiese alle Blumensamen zu säen, müsst ihr eine weitere Runde laufen.

Spielende

Sobald du es geschafft hast, alle deine Blumen zum Blühen zu bringen, musst du mit deinem Eichhörnchen schnell zu deinem Baumhaus laufen! Es gewinnt, wer sein Eichhörnchen nach getaner Arbeit als Erster ins Baumhaus zieht. Um ins Baumhaus zu gelangen, benutzt ihr die Leiter. Sie zählt auch als Feld. Überzählige Würfelpunkte verfallen.



Benny's Beautiful Blossoms

A multicolored collecting and competitive game for 2-4 little gardeners ages 4-8.

Authors: Thomas Daum & Violetta Leitner
Illustrations: Antje Flad
Length of the game: 10 -15 minutes

Contents

1 game board, 12 blossom tiles, 12 flower seeds, 12 little plants, 4 squirrels, 1 die with dots, 1 die with symbols, set of game instructions

Game Idea

Squirrel Benny and his friends want to have the prettiest flower garden in the whole squirrel wood. But first they have to plant the seeds.

Watch out: Each squirrel can only plant seeds in recipients of matching colors. Once watered the little plants will grow and even start to flourish when the sun shines. The aim of the game is to be the first to reach one's tree fort after the work is done.

*Aim:
Make flowers flourish
and be the first to reach
the tree fort*



*Game board ready,
distribute blossom
tiles face down
Insert seeds on squirrel,
place squirrels next
to tree forts.*

roll both dice

*first carry out action
of green die, then of
blue die*

green die with dots

Move squirrel

*one's own object: seed
object of another player:
do not seed
brown earth hole = joker:
seed*

Preparation

Place the game board in the center of the table. Turn over all the blossom tiles so that the backside showing the green petals is face up. Then shuffle the tiles and distribute them face down on the meadow shown on the game board.

Each player receives a squirrel and the three flower seeds of the same color. Insert the seeds onto your squirrel's stick and place your squirrel on the square in front of his matching tree fort (see illustration). Remaining squirrels and seeds are not needed and are returned to the game box. Get the little plants and both dice ready.



How to Play

Play in a clockwise direction. The child who has most recently picked a flower starts and rolls both dice.

Always carry out the action of the green die with the dots first and then the one of the blue die showing the symbols. The green die indicates moving your squirrel and sowing the seeds. The blue die indicates which additional action you can carry out.

On the green die appears either dots or butterflies.

→ One or more dots



Move your squirrel the corresponding number of squares in a clockwise direction (don't lift the squirrel off the game board, just push it). Where has your squirrel landed?

- Next to an object of your color. Great, you can plant your seed!
- Next to an object of another color. Pity! You can't plant here.
- Next to a brown earth hole. The brown earth holes are jokers. You are allowed to plant here.

How do you sow a seed?

Move your squirrel exactly above the hole and let a seed drop inside. Then place the squirrel back on the square of the path. Nothing will happen if there is already a seed in that hole or if you don't have any seeds left.



→ The butterfly



Free choice, you can choose to turn the die to any number of dots. Now move your squirrel the corresponding number of squares and sow a seed, if you can, as described above.

The blue die shows the following actions:

→ Green petals



Turn over a blossom tile in the center of the game board. If it shows a blossom of your color, you can take the tile and place it face up in front of you. If the blossom is not your color, let everybody have a look and turn it back over.

→ The watering can



You can water one of your seeds and your plant will grow. Take a little wooden plant and place it on top of any one of the seeds you have already sown. If you haven't sown any seeds yet, unfortunately you can't help any seeds to grow.



→ The cloud



It is raining! Everyone is excited because little plants grow from all the seeds. All players can take the corresponding number of little plants and plant them on top of their seeds and watch them grow!



seeding: let seed drop into hole

Turn die on any of its sides

blue die with symbols

Turn over blossom tiles; keep blossom of own color, turn back over blossom of different color

Place little plant onto one's seed

Place little plant on all seeds

*Stick blossom tile
onto little plant*

Turn die on any side

next player

*all flowers of one's color
flourish = walk back to
tree fort
first squirrel in tree fort
= winner*

→ **The sun**



The sun is shining! All players with one or more blossom tiles in front of them can place these flowers on top of their growing plants. If a player has more blossom tiles than plants, then this player keeps the remaining blossom tiles in front of him.



→ **The butterfly**



Free choice! Turn the to indicate how many spaces you wish to move.

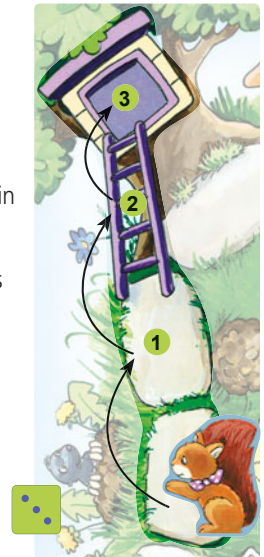
Then it's the turn of the next player to roll both dice.

Important Rules for the Squirrels:

- Squares occupied by squirrels don't count. Simply go over them but don't count them in your number of spaces moved.
- If you don't succeed in sowing all the flower seeds in one round you have to play another round.

End of the Game

As soon as you succeed in making all of your flowers bloom, quickly move your squirrel to his tree cabin! Once the work is done, whoever moves his squirrel first to his tree cabin is the winner. In order to climb up to the cabin please use the ladder. The ladder also counts as a square. Excess dots on the die are not used.



Les écureuils jardiniers

Une course-collecte tout en couleurs pour 2 à 4 petits jardiniers de 4 à 8 ans.

Auteurs : Thomas Daum & Violetta Leitner
Illustration : Antje Flad
Durée de la partie : 10 à 15 minutes

Contenu du jeu

1 plateau de jeu, 12 plaquettes de pétales,
12 graines de fleurs, 12 plantes, 4 écureuils,
1 dé à points, 1 dé à symboles, 1 règle du jeu

Idée

Eric l'écureuil et ses amis voudraient avoir le plus beau jardin de fleurs de toute la forêt aux écureuils. Mais pour cela, ils doivent d'abord semer les graines.

Mais attention : chaque écureuil ne peut semer que dans des récipients de couleur correspondante. Une fois les graines arrosées, les plantes poussent et quand le soleil brille, elles se mettent à fleurir. Le but du jeu est, après avoir fini son travail, d'arriver en premier à la cabane de son écureuil.

But :
Faire fleurir ses fleurs
et arriver en premier
à sa cabane



Préparer le plateau de jeu,
répartir les plaquettes de
pétales faces cachées
Emboîter les graines sur
l'écureuil, poser chaque
écureuil devant la cabane
correspondante

Préparatifs

Posez le plateau de jeu au milieu de la table. Retournez toutes les plaquettes de pétales, face « feuilles vertes » visible. Mélangez-les et répartissez-les dans le pré du plateau de jeu, faces non visibles. Chacun prend un écureuil et les trois graines de fleurs de la couleur correspondante. Emboîtez les graines de fleurs sur la tige de votre écureuil et posez l'écureuil sur la case devant la cabane correspondante (voir illustration). Les écureuils et graines de fleurs en trop sont remis dans la boîte. Préparez les plantes et les deux dés.



Lancer les deux dés

Exécuter d'abord le dé
vert, ensuite le dé bleu

Dé vert à points

Avancer l'écureuil
Objet de sa couleur :
semer
Objet d'une autre
couleur :
ne pas semer
Trou marron dans la terre
= joker : semer

Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui a cueilli une fleur en dernier commence en lançant les deux dés.

Exécute toujours en premier l'action du dé vert à points et ensuite celle du dé bleu à symboles. Le dé vert te permet de déplacer ton écureuil et de semer des graines de fleurs. Le dé bleu indique quelle action supplémentaire tu as le droit d'exécuter.

Qu'indique le dé vert ?

→ Un ou plusieurs points



Avance ton écureuil du nombre de cases correspondantes dans le sens des aiguilles d'une montre (pousser l'écureuil, ne pas le soulever). Où atterrit-il ?

- A côté d'un objet de ta couleur : super, tu as le droit de semer !
- A côté d'un objet d'une autre couleur : dommage, ici tu n'as pas le droit de semer.
- A côté d'un trou marron dans la terre : les trous marron sont des jokers, tu as donc le droit de semer ici.

Comment procéder pour semer ?

Avance ton écureuil exactement au-dessus du trou et fais-y tomber une graine de fleur. Ensuite, tu remets l'écureuil sur la case. S'il y a déjà une graine dans le trou ou si tu n'as plus de graines, il ne se passe rien.



→ Le papillon



Tourne le dé sur n'importe quelle face. Avance ton écureuil du nombre de cases correspondant au nombre de points et, si cela est possible, sème une de tes graines comme décrit plus haut.

Qu'indique le dé bleu à symboles ?

→ Des feuilles vertes



Retourne une plaquette de pétales. Si elle représente une fleur de ta couleur, tu la récupères et la poses devant toi, face visible. Si la plaquette représente une fleur d'une autre couleur, tu la reposes après que tous les autres joueurs l'aient aussi vue.

→ L'arrosoir



Maintenant, tu peux arroser une de tes graines pour faire pousser ta plante. Prends une plante verte et enfonce-la dans une de tes graines déjà semées. Si tu n'as encore pas semé de graine, tu ne peux malheureusement pas planter de plante.



→ Le nuage



Il pleut ! Toutes les graines de fleurs déjà semées se transforment en fleur. Chacun a le droit de prendre autant de plantes qu'il a de graines semées et de les enfoncer dans ses graines de fleurs.



Semer : faire tomber une graine dans le trou

Tourner le dé sur n'importe quelle face

Dé bleu à symboles

Retourner une plaquette de pétales : même couleur = la récupérer ; autre couleur = la reposer

Mettre la plante dans sa graine

Mettre les plantes dans toutes les graines

Mettre la plaquette de pétales sur la plante



→ Le soleil

Le soleil brille ! Chaque joueur qui a une ou plusieurs plaquettes de pétales devant lui a le droit de la/les poser respectivement sur une de ses plantes. Si, dans le pré, il n'y a encore pas suffisamment de plantes pour chacun des joueurs, les plaquettes de pétales en trop restent posées devant le joueur correspondant.



Tourner le dé sur n'importe quelle face



→ Le papillon

Tourne le dé sur n'importe quelle face et exécute l'action correspondante comme décrit plus haut.

Joueur suivant

C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer les deux dés.

Règles d'écureuils importantes :

- Les cases occupées par des écureuils ne comptent pas.
- Si, au premier tour, vous n'arrivez pas à semer toutes les graines de fleurs dans le pré, vous devrez jouer un autre tour.

Fin de la partie

Dès que tu as réussi à faire fleurir toutes tes fleurs, tu dois vite emmener ton écureuil vers la cabane ! Le gagnant est celui qui arrive en premier à la cabane après avoir fini son travail. Pour accéder à la cabane, utilisez l'échelle. Elle compte aussi comme case. Les points en trop sont perdus.



Toutes ses propres fleurs fleurissent = revenir à la cabane,
Le premier à la cabane = gagnant

Bonte bloementuin

Een kleurig verzamel- en loopspel voor 2 - 4 kleine tuinmannetjes van 4 - 8 jaar.

Auteurs: Thomas Daum & Violetta Leitner

Illustraties: Antje Flad

Speelduur: 10 -15 minuten

Spelinhoud

1 speelbord, 12 bloemenkaartjes, 12 bloemzaadjes, 12 plantjes, 4 eekhoortjes, 1 dobbelsteen met ogen, 1 symbooldobbelsteen, spelregels

Spelidee

Het liefst zouden Ewout Eekhoorn en zijn vrienden de mooiste bloementuin van het hele eekhoornbos hebben. Eerst moeten ze echter de zaadjes planten. Maar let op: elk eekhoortje mag alleen in de bakjes van zijn eigen kleur zaaien. Nadat ze water hebben gekregen, groeien de plantjes en als de zon schijnt, gaan ze bloeien. Het doel van het spel is om na gedane arbeid als eerste met je eekhoortje je eigen boomhuis te bereiken.

*Doel:
bloemen laten bloeien
en als eerste het
boomhuis bereiken*



*speelbord klaar,
bloemenkaartjes verdekt,
de wei verdelen,
zaadjes op de
eekhoortjes steken,
eekhoortjes voor de
boomhuizen zetten*

*met de beide
dobbelstenen gooien*

*eerst de groene,
daarna de blauwe
dobbelsteen uitvoeren*

*groene dobbelsteen
met ogen*

eekhoortje verzetten

*eigen voorwerp: zaaien
ander voorwerp: niet
zaaien*

*bruin gat in de grond =
joker: zaaien*

Spelvoorbereiding

Leg het speelbord midden op tafel. Keer alle bloemenkaartjes om zodat de achterzijde met de groene blaadjes te zien is. Vervolgens worden ze geschud en over de wei van het speelbord verdeeld. Iedereen krijgt een eekhoortje en de drie bijpassende bloemzaadjes met dezelfde kleur. Steek de bloemzaadjes op het stokje van je eekhoortje en zet het vervolgens op het veld voor het betreffende boomhuis (zie afbeelding). Overgebleven eekhoortjes en bloemzaadjes worden niet gebruikt en gaan terug in de doos. Leg de plantjes en de twee dobbelstenen klaar.



Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Het kind dat als laatste een bloem heeft geplukt, begint en gooit met de beide dobbelstenen.

Je moet altijd eerst het resultaat van de groene dobbelsteen met ogen uitvoeren en daarna dat van de blauwe symbooldobbelsteen. Met de groene dobbelsteen verzet je je eekhoortje en kan je bloemzaadjes zaaien. De blauwe symbooldobbelsteen geeft aan welke handeling je vervolgens moet uitvoeren.

Wat vertoont de groene dobbelsteen met ogen?

→ Eén of meer ogen



Zet je eekhoortje kloksgewijs net zoveel velden vooruit. (Eekhoortje verschuiven, niet optillen).

Waar is het terechtgekomen?

- Naast een voorwerp met je eigen kleur: geweldig, je mag zaaien!
- Naast een voorwerp met een andere kleur: helaas, hier mag je jammer genoeg niet zaaien.
- Naast een bruin gat in de grond: deze gaten zijn jokers en dus mag je hier zaaien.

Hoe wordt er gezaaid?

Zet je eekhoortje precies boven het gat en laat er een bloemzaadje in vallen. Daarna zet je het eekhoortje weer terug op het wegveld. Als er al een zaadje in het gat ligt of als je geen zaadjes meer hebt, gebeurt er niets.



→ De vlinder



Draai de dobbelsteen rond en leg een zijde met een aantal ogen naar keuze omhoog. Zet je eekhoortje net zoveel velden vooruit en zaai, indien mogelijk, een van je bloemzaadjes zoals hierboven beschreven.

Wat vertoont de blauwe symbooldobbelsteen?

→ Groene blaadjes



Draai een bloemenkaartje om. Als daarop een bloem van jouw kleur staat, mag je het kaartje pakken en open voor je neerleggen. Heeft de afgebeelde bloem een andere kleur, dan keer je het kaartje weer om nadat alle anderen het ook hebben bekeken.

→ De gieter



Nu mag je een van je zaadjes water geven en je plantje groeit. Pak een groen plantje en steek het in een van de bloemzaadjes die je al hebt gezaaid. Als je nog niets gezaaid hebt, kan er helaas ook geen plantje groeien.



→ De wolk



Het regent! Uit alle gezaaide bloemzaadjes groeit een plantje. Iedereen mag net zoveel plantjes pakken als hij bloemzaadjes heeft gezaaid en ze in de zaadjes steken.



zaaien: zaadjes in het gat laten vallen

naar keuze een zijde v/d dobbelsteen boven leggen

blauwe symbooldobbelsteen

bloemenkaartje omdraaien; eigen bloem houden, andere bloem weer omkeren

plantje in eigen zaadje steken

plantjes in alle zaadjes steken

*bloemenkaartje op
plantje steken*

*naar keuze een zijde
vld dobbelsteen boven
leggen*

volgende kind

*alle eigen bloemen
bloeien = terug naar het
boomhuis lopen,
als eerste in het boomhuis
= gewonnen*

→ De zon



De zon schijnt! Iedereen die een of meer bloemenkaartjes voor zich heeft liggen, mag ze op een van zijn eigen plantjes steken. Als er op de wei nog niet genoeg plantjes gegroeid zijn, blijven de overgebleven bloemenkaartjes voor je liggen.



→ De vlinder



Draai de dobbelsteen rond en leg een zijde met een symbool naar keuze omhoog en voer de betreffende handeling uit zoals hierboven beschreven.

Daarna is het volgende kind aan de beurt en gooit met de twee dobbelstenen.

Belangrijke eekhoornregels:

- Velden waarop een eekhoortje staat, tellen niet mee.
- Als het jullie niet lukt om tijdens de eerste ronde rond de wei alle bloemzaadjes te zaaien, moeten jullie nog een ronde lopen.

Einde van het spel

Zodra het je is gelukt om al je bloemen te laten bloeien, moet je met je eekhoortje snel naar het boomhuis lopen!

Wie zijn eekhoortje na gedane arbeid als eerste in zijn boomhuis zet, heeft gewonnen. Om in het boomhuis te komen, gebruiken jullie de ladder. Deze telt ook mee als veld. Overtollige ogen vervallen.



Las flores de colores de Laura

Un colorido juego de siembra y recolección para 2 - 4
jardineritos de 4 a 8 años.

Autores: Thomas Daum & Violetta Leitner
Ilustraciones: Antje Flad
Duración de una partida: 10 -15 minutos

Contenido del juego

1 tablero de juego, 12 fichas de flores, 12 semillas de flores,
12 plantitas, 4 ardillas, 1 dado de puntos, 1 dado de símbolos,
instrucciones de juego

El juego

Laura Ardilla y sus amigos quieren tener el jardín de flores más bonito de todo el Bosque de las Ardillas. Para ello tienen que sembrar primero las semillas; pero ¡jojo!: cada ardilla sólo puede sembrar en los recipientes del color correspondiente. Las plantas comienzan a florecer después de regarlas y cuando hay sol. El objetivo del juego es ser el primero en llegar con su ardilla a la propia casita del árbol después de haber realizado todo el trabajo de jardinería.

*Objetivo:
hacer florecer las flores y
ser el primero en llegar a
la casita del árbol*



*tablero de juego
preparado, repartir las
fichas de flores bocabajo
encajar las semillas en las
ardillas, colocar las ardillas
delante de sus casitas del
árbol*

tirar los dos dados

*primero se hace lo que
sale en el dado verde;
luego lo que sale en el
dado azul*

dado verde de puntos

mover la ardilla

*objeto de nuestro color:
sembrar*

*objeto de otro color: no
sembrar*

*agujero marrón de tierra
= comodín: sembrar*

Preparativos

Colocad el tablero de juego en el centro de la mesa. Dad la vuelta a todas las fichas de flores de manera que pueda verse el reverso con las hojas verdes. A continuación mezcladlas y repartidlas bocabajo sobre la pradera del tablero de juego.

Cada jugador recibe una ardilla y las tres semillas de flores del color correspondiente. Encajad las semillas en la varita de vuestra ardilla y colocadla a continuación en la casilla que está delante de la casita del árbol correspondiente (véase imagen).

Las ardillas y semillas sobrantes no se necesitan y se devuelven por tanto a la caja. Tened las plantitas y los dos dados preparados.



¿Cómo se juega?

Vais a jugar por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza tirando los dos dados aquel niño que más recientemente haya recogido una flor.

Primero se hace lo que señala el dado verde de puntos y a continuación lo que indica el dado azul de símbolos. Con el dado verde de puntos moverás tu ardilla y podrás sembrar las semillas. El dado azul de símbolos indica qué acción adicional tendrás que realizar.

¿Qué ha salido en el dado verde de puntos?

→ **Uno o más puntos**



Avanza tu ardilla el número de casillas correspondiente en el sentido de las agujas del reloj (mover la ardilla sin levantarla).
¿Adónde ha ido a parar?

- Al lado de un objeto de tu color: ¡Estupendo! ¡Puedes sembrar!
- Al lado de un objeto de diferente color: ¡Lástima! No puedes sembrar en este lugar.
- Al lado de un agujero marrón de tierra: los agujeros marrones de tierra son comodines. En ellos sí puedes sembrar.

¿Cómo se siembra?

Mueve tu ardilla exactamente hasta el agujero y deja caer una semilla dentro de él. A continuación vuelve a colocar la ardilla en la casilla del camino.

No puedes realizar ninguna acción si ya hay una semilla en ese agujero o si a ti ya no te queda ninguna otra semilla más.



→ La mariposa



Gira el dado hasta dar con un lado que tenga puntos.

Mueve tu ardilla el número de casillas correspondiente y siembra (si te es posible) una de tus semillas tal como se ha descrito anteriormente.

¿Qué ha salido en el dado azul de símbolos?

→ Hojas verdes



Da la vuelta a una ficha de flores. Si se ve en ella una flor de tu color, quédatela y colócatela delante y boca arriba. Si la flor dibujada es de otro color, vuelve a dar la vuelta a la ficha después de que todos los demás jugadores la hayan visto.

→ La regadera



Ahora puedes regar una de tus semillas y tu planta crece. Coge una plantita verde y ponla encima de una de tus semillas ya sembradas. Si no has sembrado todavía, no podrá crecer ninguna planta, desgraciadamente.



→ La nube



¡Llueve! Crece una plantita en todas las semillas que hayáis plantado ya. Cada jugador cogerá el número de plantitas correspondientes y las encajarán en sus semillas.



sembrar: dejar caer la semilla en el agujero

girar el dado hasta un lado cualquiera

dado azul de símbolos

dar la vuelta a la ficha de flores; quedarse las flores propias; dar la vuelta de nuevo a las flores de otros

encajar la plantita en la semilla propia

encajar las plantitas en todas las semillas



encajar las fichas de flores encima de las plantitas

Girar el dado hasta un lado cualquiera

siguiente niño

han florecido todas las flores propias = regresar corriendo hasta la casita del árbol, el primero en llegar a la casita del árbol = ganador

→ El sol



¡Ha salido el sol! Aquel jugador que tenga delante una o más fichas de flores, las podrá encajar en sus plantitas propias. Si en la pradera no han crecido las suficientes plantitas propias, las fichas de flores sobrantes permanecerán delante de ti.



→ La mariposa



Da la vuelta al dado hasta dar con un lado cualquiera que contenga un símbolo y realiza la acción correspondiente tal como se ha descrito anteriormente.

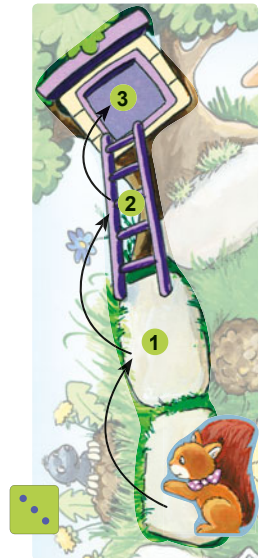
A continuación es el turno del siguiente niño que tirará los dos dados.

Importantes reglas de ardillas:

- Las casillas de camino ocupadas por ardillas no cuentan.
- Si no conseguís sembrar todas las semillas en la primera ronda alrededor de la pradera, tendréis que comenzar una nueva ronda.

Final del juego

En el momento en que hayas conseguido que todas tus flores florezcan, ¡tienes que ir corriendo rápidamente hasta la casita del árbol! Gana el primer jugador que mueva a su ardilla hasta la casita del árbol después de haber realizado su labor. Para llegar a la casita del árbol tenéis que utilizar la escalera, que también cuenta como casilla. Si sobran puntos en el dado, no se cuentan.



I fiori colorati di Beniamino

Un variopinto gioco di raccolta, per 2- 4 giardinieri
in erba da 4 a 8 anni.

Autori: Thomas Daum & Violetta Leitner
Illustrazioni: Antje Flad
Durata del gioco: 10 -15 minuti

Dotazione del gioco

1 tabellone, 12 dischetti fiore, 12 semi fiore,
12 pianticelle, 4 scoiattoli, 1 dado numerato,
1 dado con simboli, 1 istruzioni di gioco

Idea e scopo del gioco

Lo scoiattolo Beniamino ed i suoi amici vogliono creare il giardino con i fiori più belli del bosco degli scoiattoli. Per realizzarlo dovranno innanzitutto piantare i semi.

Attenzione: ogni scoiattolo può seminare unicamente nel recipiente di colore corrispondente. Dopo l'annaffiatura le piantine crescono e, se splende il sole, le piantine iniziano a fiorire. Scopo del gioco è raggiungere per primi la propria capanna sull'albero dopo aver compiuto il lavoro di giardinaggio.

*Scopo:
Far fiorire i fiori e arrivare
per primi alla capanna
sull'albero*



Preparare il tabellone, distribuire i dischetti fiore coperti. Infilare i semi sugli scoiattoli, mettere gli scoiattoli davanti alle capanne sull'albero

Preparazione del gioco

Mettete il tabellone al centro del tavolo. Coprite tutti i dischetti dei fiori, in modo che si veda il retro con le foglie verdi. Poi mescolateli e distribuiteli, coperti, sul prato del tabellone.

Ognuno riceve uno scoiattolo ed i tre semi dei fiori che gli corrispondono per colore. Infilate i semi sul bastoncino del vostro scoiattolo e poi mettetelo sulla casella davanti alla capanna sull'albero corrispondente (vedi figura).

Scoiattoli e semi eccedenti si rimettono nella scatola. Preparate le pianticelle ed i due dadi.



lanciare i due dadi

eseguire prima le istruzioni del dado verde e poi quelle del dado celeste

dado verde numerato

Far avanzare lo scoiattolo

*oggetto proprio: seminare
oggetto altrui: non seminare
buca marrone = jolly:
seminare*

Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario. Il bambino che per ultimo ha raccolto un fiore comincia e lancia i due dadi.

Esegui prima l'indicazione del dado verde numerato e poi quella del dado celeste con simboli. Con il dado verde numerato puoi muovere il tuo scoiattolo e seminare i fiori. Il dado celeste con simboli indica quali ulteriori azioni puoi eseguire.

Che cosa è uscito sul dado verde numerato?

→ **Uno o più punti**



In senso orario, fai avanzare il tuo scoiattolo di un numero corrispondente di caselle (Sospingi lo scoiattolo, senza sollevarlo). Dove è arrivato lo scoiattolo?

- Accanto ad un oggetto del tuo colore: magnifico, puoi seminare!
- Accanto ad un oggetto di colore diverso dal tuo: peccato, qui non puoi seminare.
- Accanto ad una buca marrone: le buche sono dei jolly e qui puoi seminare.

Come si semina?

Fai avanzare il tuo scoiattolo esattamente sopra la buca e lascia cadere un seme. Riporta poi lo scoiattolo sulla casella del percorso. Se nella buca c'è già un seme oppure se non hai più semi, non succede nulla.



→ La farfalla



Gira il dado numerato su un lato a piacere. Fai avanzare il tuo scoiattolo di un numero corrispondente di caselle e semina, se puoi, uno dei tuoi fiori nel modo descritto sopra.

Che cosa è uscito sul dado celeste con simboli?

→ Le foglie verdi



Gira un dischetto fiore. Se vi è raffigurato un fiore del tuo colore, puoi prendere il dischetto e metterlo, scoperto, davanti a te. Nel caso che il fiore sia di un colore diverso, copri di nuovo il dischetto dopo che tutti gli altri giocatori l'hanno visto bene.

→ L'annaffiatoio



Puoi ora annaffiare uno dei tuoi semi e la tua pianticella cresce. Prendi una pianticella verde ed infilala in uno dei semi che hai già seminato. Se non hai ancora seminato, purtroppo non possono neppure crescere delle pianticelle.



→ La nuvola



Piove! Da tutti i semi piantati spunta una pianticella. Ogni giocatore può prendere un numero di pianticelle corrispondente ai semi che ha piantato e infilare poi le pianticelle nei suoi semi.



seminare: far cadere i semi nel foro

Girare il dado su un lato a piacere

Dado celeste con simboli

Girare i dischetti fiore; tenere i propri fiori, coprire di nuovo i fiori che non vi appartengono

Infilare le pianticelle nei propri semi

Infilare le pianticelle in tutti i semi

Infilare il dischetto fiore su pianticella

Girare il dado su un lato a piacere

bambino successivo

*Tutti i propri fiori fioriscono = correre alla propria capanna sull'albero
Primo giocatore che raggiunge la capanna sull'albero = vincitore*

→ Il sole



Splende il sole! Tutti i giocatori che hanno davanti a sé uno o più dischetti fiore possono infilarli nelle proprie pianticelle. Se sul prato non c'è ancora un numero sufficiente di vostre pianticelle, i dischetti fiore eccedenti restano davanti a voi.



→ La farfalla



Gira il dado su un lato con un simbolo a piacere ed esegui l'azione corrispondente nel modo descritto sopra.

Il turno passa al bambino successivo, che lancia i due dadi.

Importanti regole-scoiattolo:

- Le caselle occupate da scoiattoli non si contano.
- Se non riuscite a seminare tutti i semi di fiore durante il primo giro intorno al prato, dovete percorrere un altro giro.

Conclusione del gioco

Non appena sei riuscito a far fiorire tutti i tuoi fiori, devi affrettarti a raggiungere con il tuo scoiattolo la capanna sull'albero! Vince il giocatore che, a lavoro compiuto, entra per primo con il proprio scoiattolo nella capanna sull'albero. Per raggiungerla, utilizzate la scala, che vale anche come casella. I punti eccedenti del dado non vengono calcolati.



Liebe Kinder, liebe Eltern,

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

Dear Children and Parents,

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

Chers enfants, chers parents,

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

Geachte ouders, lieve kinderen

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

Queridos niños, queridos padres:

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

Cari bambini e cari genitori,

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

Queridas crianças, queridos pais,

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

Kære børn, kære forældre,

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

Kära barn, kära föräldrar,

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

Kedves Gyerekek, kedves Szül k!

A www.haba.de/Ersatzteile internetes címen egyszerű módon megérdeklődhettek, hogy a játék elveszett darabja még megrendelhető-e.



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

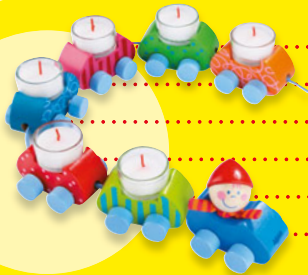
Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Geschenke

Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali



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 kinderen 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!

HABA[®]

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