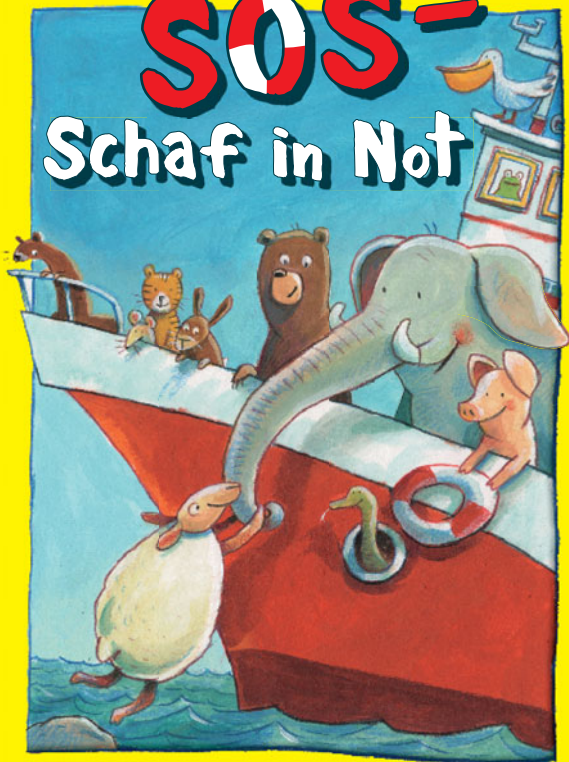




Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



SOS- Schaf in Not



SOS – Sheep in Trouble • Moutons à bord !
SOS – schaaap in nood! • SOS – Oveja en apuros
SOS – Pecora in difficoltà

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2014

SOS – Schaf in Not



Ein spannender Würfelwettlauf für 2 - 4 Spieler von 4 - 99 Jahren.

Autoren: Inka und Markus Brand

Illustration: Günther Jakobs

Spieldauer: 10 - 15 Minuten

Spielidee

Hurra, Rettung ist da! Nachdem die gestrandeten Tiere wochenlang auf einer einsamen Insel ausgeharrt haben, werden sie endlich von einem Rettungsboot abgeholt. Schnell gehen alle an Bord und das Schiff lichtet schon den Anker. Aber Moment, wo sind denn die Schafe geblieben?! Sie haben herumgetrödelt und dabei die Abfahrt verpasst! Jetzt stehen sie am Strand und können nur noch mit einem halbsbrecherischen Galopp über die Felsen das rettende Schiff erreichen.

Helft den Nachzüglern! Mit etwas Würfelglück ist der felsige Weg kurz und euer Schaf kann den Sprung an Bord noch schaffen. Ziel des Spiels ist es, als Erster das eigene Schaf aufs Schiff zu bringen.

Spielinhalt

4 Schafe, 4 Startkarten, 4 Schiffskärtchen, 24 Meereskärtchen,
1 Würfel, 1 Spielanleitung



Spielvorbereitung

Jeder Spieler nimmt sich eine Startkarte, ein Schiffskärtchen und ein Schaf. Legt die Startkarte jeweils links vor euch und stellt das Schaf auf die Schildkröte (= Startfeld). Rechts davon legt ihr euer Schiff. Mischt alle Meereskärtchen verdeckt (= Schafseite nach oben) und verteilt sie in der Tischmitte. Überzählige Startkarten, Schiffskärtchen und Schafe kommen in die Schachtel zurück. Haltet den Würfel bereit.

Spielaufbau:



Schafseite:

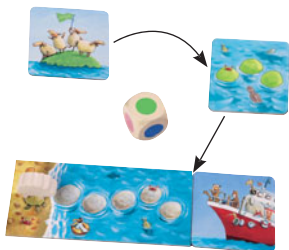


Felsenseite:



Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der Spieler, der am längsten „mäh“ sagen kann, beginnt und würfelt. Decke ein Meereskärtchen in der gewürfelten Farbe auf und lege es mit der Felsenseite nach oben zwischen Startkarte und Schiff.





Wichtig:

Weitere Meereskärtchen werden immer links vom Schiff eingefügt. Mit jedem neuen Meereskärtchen verlängert sich für dein Schaf die Strecke zum rettenden Schiff.



Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

Der Schafgalopp über die Felsen

Würflest du eine Farbe, in der du bereits ein Meereskärtchen besitzt, darfst du mit deinem Schaf über die Felsen Richtung Schiff laufen. Zähle die Felsen auf deinem Meereskärtchen in der gewürfelten Farbe und ziehe dein Schaf um die entsprechende Anzahl vor.

Beispiel:



Tom hat die Farbe Rot gewürfelt. Er besitzt bereits ein rotes Meereskärtchen, auf dem zwei Felsen abgebildet sind. Er darf sein Schaf also zwei Felsen weiter Richtung Schiff ziehen.

Erreichst du in deinem Zug das Schiffskärtchen, verfallen überzählige Laufpunkte.

Spielende

Das Spiel endet, wenn ein Spieler sein Schaf auf das Schiffskärtchen zieht und damit das Spiel gewinnt. Rufe laut „Schaf an Bord!“ und steche zusammen mit den anderen Tieren in See!



SOS – Sheep in Trouble



An exciting, die competition for 2 - 4 players ages 4 - 99.

Authors: Inka and Markus Brand
Illustrations: Günther Jakobs
Length of the game: 10 - 15 minutes

ENGLISH



Game Idea

Hooray, rescue has come! After having been abandoned for weeks on a lonely island, the stranded animals are finally being rescued by a lifeboat. They quickly jump on board and the ship is soon hoisting up its anchor. But hang on! Where are the sheep? They must have been dawdling and have missed the departure. They are now standing on the beach and can only reach the departing ship with a breakneck gallop over the rocks.

Give the latecomers a hand. With a bit of help from the die the rocky pathway will shorten and your sheep will therefore be able to jump on board. The aim of the game is to be the first to bring your sheep on board.

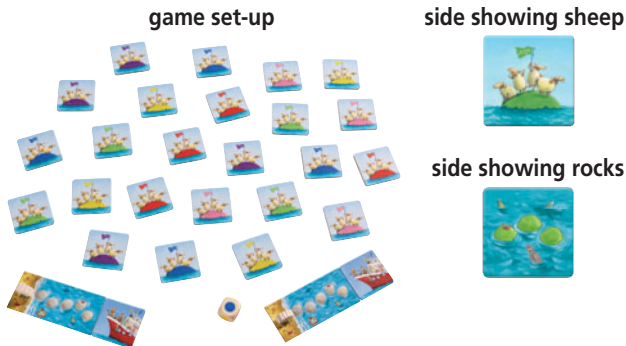
Contents

4 sheep, 4 starting cards, 4 little ship cards, 24 seaside cards, 1 die, set of game instructions



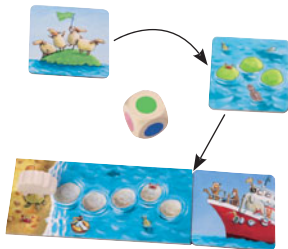
Preparation of the Game

Each player receives a starting card, a little ship card and a sheep. Place the starting card on your left and set the sheep on the turtle (starting square). Place your ship card to the right of the starting card. Shuffle the seaside cards face down (that is with the sheep on the top side) and spread them in the center of the table. Return the remaining starting cards, ship cards and sheep, to the game box. Get the die ready.



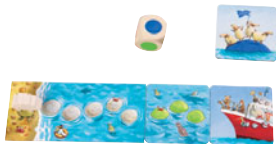
How to Play

Play in a clockwise direction. The player who can say, "baa" for the longest may start and rolls the die. Turn over a seaside card of the color appearing on the die and place it with the side showing the rocks face up between the starting card and the ship.



Important:

Further seaside cards are always inserted to the left of the ship. Each new seaside card will lengthen the distance your sheep has to cover to reach the departing ship.



Then it's the turn of the next player.

The Sheep Gallop over the Rocks

If a color appears on the die of which you already have a seaside card, your sheep can walk over the rocks towards the ship. Count the rocks on the seaside card of the color shown on the die and move your sheep the corresponding number of rocks.

Example



Tom has rolled the red color. He already has a red seaside card. It shows two rocks. So he can move his sheep two rocks towards the ship.

If during your move you reach the ship card, the remaining number of possible moves is forfeited.

End of the Game

The game ends as soon as a player places his sheep onto the ship card thus winning the game. Quickly shout, "Sheep on board!" and set sail together with the other animals.



Moutons à bord !



Une course pleine de suspense pour 2 à 4 joueurs de 4 à 99 ans.

Auteurs : Inka et Markus Brand

Illustration : Günther Jakobs

Durée de la partie : 10 à 15 minutes

Idée

Hourra, sauvés des eaux ! A la suite d'un naufrage, des animaux ont passé des semaines sur une île isolée à attendre qu'on vienne les secourir. Lorsqu'un bateau arrive enfin, ils montent vite à bord et le bateau lève l'ancre. Mais où sont les moutons ? Ils ont traîné et n'ont pas remarqué que le bateau partait. Ils se retrouvent alors sur la plage et il ne leur reste plus qu'à courir à toute vitesse par-dessus les rochers pour atteindre le bateau.

Venez les aider ! Avec de la chance aux dés, la course sur les rochers sera de courte durée et votre mouton réussira à monter à bord du bateau. Le but du jeu est d'amener son mouton en premier sur le bateau.

Contenu du jeu

4 moutons, 4 cartes de départ, 4 cartes de bateau, 24 cartes d'océan, 1 dé, 1 règle du jeu



Préparatifs

Chaque joueur prend une carte de départ, une carte de bateau et un mouton. Posez la carte de départ à gauche devant vous et posez le mouton sur la tortue (= case de départ). Votre bateau est posé à droite. Mélangez toutes les cartes d'océan faces cachées (= le côté montrant les moutons est visible) et répartissez-les au milieu de la table. Les accessoires en trop (cartes de départ, cartes de bateau et moutons) sont remis dans la boîte. Préparez le dé.

Disposition au début de la partie



Côté moutons



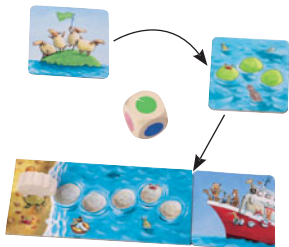
Côté rochers



FRANÇAIS

Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui bêlera le plus longtemps comme un mouton commence en lançant le dé. Il retourne une carte d'océan correspondant à la couleur obtenue sur le dé et la pose entre la carte de départ et le bateau, avec le côté rochers tourné vers le haut.



N. B. :

Les autres cartes d'océan sont toujours ajoutées à gauche du bateau. Avec chaque nouvelle carte d'océan posée, le trajet à parcourir par ton mouton pour atteindre le bateau est de plus en plus long.



C'est ensuite au tour du joueur suivant.

La course des moutons sur les rochers

Si tu obtiens sur le dé une couleur qui est déjà représentée sur une de tes cartes d'océan posées, tu as le droit d'avancer ton mouton en direction du bateau. Compte le nombre de rochers sur cette carte d'océan et avance ton mouton du nombre correspondant.

Exemple



Tom a obtenu la couleur rouge sur le dé. Il a déjà posé une carte d'océan rouge, sur laquelle deux rochers sont illustrés. Il a donc le droit d'avancer son mouton de deux rochers en direction du bateau.

Si tu arrives sur le bateau pendant ton tour, les points en trop sont perdus.

Fin de la partie

La partie se termine quand un joueur amène son mouton sur la carte de bateau. Il annonce tout fort : « Mouton à bord ! » et prend le large avec les autres animaux !



SOS – schaap in nood!

Een spannende dobbelwedstrijd voor 2 - 4 spelers van 4 - 99 jaar.

Auteurs: Inka en Markus Brand

Illustraties: Günther Jakobs

Speelduur: 10 - 15 minuten

Spelidee

Hoera, de redding is nabij! Nadat de gestrande dieren het wekenlang op een verlaten eiland hebben volgehouden, worden ze eindelijk door een reddingsboot opgehaald. Snel gaan ze allemaal aan boord en het schip licht onmiddellijk het anker. Maar wacht eens, waar zijn de schapen gebleven? Ze hebben lopen treuzelen en daardoor de boot gemist! Nu staan ze aan het strand en kunnen alleen in een halsbrekende galop over de rotsen, het reddende schip bereiken.

Help de laatkomers! Met een beetje geluk bij het dobbelen, is de weg over de rotsen kort en kan je schaap nog aan boord springen. Het doel van het spel is om als eerste je eigen schaap naar het schip te brengen.

Spelinhoud

4 schapen, 4 startkaarten, 4 scheepkaartjes, 24 zeekaartjes,
1 dobbelsteen, spelregels



Spelvoorbereiding

Elke speler pakt een startkaart, een scheepskaartje en een schaap. Leg de startkaart links voor je neer en zet het schaap op de schildpad (= startveld). Rechts daarvan leg je je schip neer. Schud alle zeekaarten verdekt (= met de schapenkant omhoog) en verdeel ze over het midden van de tafel. Overgebleven startkaarten, scheepskaartjes en schapen gaan terug in de doos. Leg de dobbelsteen klaar.

spelopbouw



schapenkant

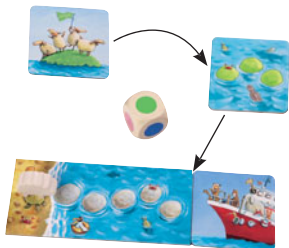


rotsenkant



Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. De speler die het langst „bèèèh” kan zeggen, begint en gooit met de dobbelsteen. Draai een zeekaartje met de gegooide kleur om en leg het met de rotsenkant omhoog tussen de startkaart en het schip.



Belangrijk:

De volgende zeekaartjes worden altijd links van het schip aangelegd. Met ieder nieuw zeekaartje wordt de afstand tussen je schaap en de reddingsboot steeds groter.



Daarna is de volgende speler aan de beurt.

De schapengalop over de rotsen

Als je een kleur gooit waarvan je al een zeekaartje hebt, mag je met je schaap over de rotsen in de richting van het schip lopen. Tel de rotsen op je zeekaartje met de gegooide kleur en zet je schaap net zoveel velden vooruit.

Voorbeeld



Tom heeft de kleur rood gegooit. Hij heeft al een rood zeekaartje waarop twee rotsen staan afgebeeld. Hij mag zijn schaap dus twee rotsen in de richting van het schip zetten.

Als je tijdens je beurt het scheepskaartje bereikt, vervallen de overtollige punten.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra een van de spelers zijn schaap op het scheepskaartje zet en zo het spel wint. Roep luid „Schaap aan boord!” en ga samen met de andere dieren aan boord!



SOS – Oveja en apuros



Una emocionante carrera con dados para 2 - 4 jugadores de 4 a 99 años.

Autores: Inka y Markus Brand

Ilustraciones: Günther Jakobs

Duración de una partida: 10 - 15 minutos

El juego

¡Hurra, estamos salvados! Después de haber naufragado en una isla solitaria y de haber pasado en ella varias semanas, un barco de rescate viene a buscar por fin a los animales para sacarlos de allí. Todos suben rápidamente a bordo y el barco leva anclas. Pero ¡un momento! ¿Dónde se han metido las ovejas? Han estado por ahí mirando las musarañas y se han olvidado de la vuelta. Ahora están en la playa y solo pueden llegar al barco de rescate saltando peligrosamente por encima de los peñascos.

¡Ayudad a las rezagadas! Con un poco de suerte en los dados, el camino de peñascos se hará más corto y vuestra oveja conseguirá saltar a bordo. El objetivo del juego es ser el primero en llevar al barco la oveja propia.

Contenido del juego

4 ovejas, 4 cartas de inicio, 4 cartitas de barcos, 24 cartitas de mar, 1 dado, 1 instrucciones del juego



Preparativos

Cada jugador coge una carta de inicio, una cartita de barco y una oveja. Poned la carta de inicio a vuestra izquierda y colocad la oveja encima de la tortuga (= casilla de salida). A la derecha colocaréis vuestro barco. Barajad las cartitas de mar boca abajo (= con el lado de la oveja boca abajo) y repartidlas en el centro de la mesa. Se devuelven a la caja las cartas de inicio, las cartitas de barco y las ovejas sobrantes. Tened el dado preparado.

Montaje del juego



Lado de la oveja

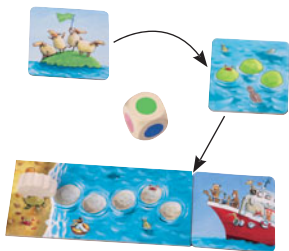


Lado de los peñascos



¿Cómo se juega?

Vais a jugar por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza tirando el dado el jugador que más tiempo dure exclamando «bée». Da la vuelta a una cartita de mar del color que te ha salido en el dado y colócala con la cara de los peñascos boca arriba entre la carta de inicio y el barco.



Importante:

las siguientes cartitas de mar se irán añadiendo a la izquierda del barco. Con cada cartita de mar se alarga para tu oveja el recorrido hacia el barco de rescate.



A continuación es el turno del siguiente jugador.

El sprint de la oveja por encima de los peñascos

Si sacas con el dado un color del que ya posees una cartita de mar, tendrás que correr con tu oveja por encima de los peñascos en dirección al barco. Cuenta los peñascos que hay en tu cartita de mar del color que ha salido en el dado y avanza con tu oveja el número correspondiente.

Ejemplo



Tom ha sacado el color rojo. Ya tiene una cartita de mar de color rojo en el que están dibujados dos peñascos. Así pues, deberá avanzar su oveja dos peñascos en dirección al barco.

Si en tu tirada llegas a alcanzar la cartita de barco, no se tendrán en cuenta los puntos sobrantes.

Final del juego

La partida acaba cuando un jugador coloca a su oveja encima de la cartita de barco, convirtiéndose de esta manera en el ganador de la partida. ¡Exclama en voz alta: "¡oveja a bordo!" y ponte con los demás animales en el mar!



SOS – Pecora in difficoltà



Una stimolante gara a dadi per 2 - 4 giocatori da 4 a 99 anni.

Autori: Inka e Markus Brand

Illustrazioni: Günther Jakobs

Durata del gioco: 10 - 15 minuti

Idea e scopo del gioco

Evviva, la nave arriva! Dopo aver resistito per settimane su un'isola deserta, finalmente gli animali naufraghi vengono raccolti da una nave di salvataggio. Salgono rapidamente a bordo e la nave sta già levandoli l'ancora. Ma, un momento, dove sono finite le pecore?! Sono andate correndo qua e là e hanno perso il momento della partenza! Ora sono sulla spiaggia e soltanto con una spericolata galoppata sulle rocce potranno raggiungere la nave che le porterà in salvo.

Aiutate le ritardatarie! Con un po' di fortuna ai dadi il percorso sulle rocce diventa più breve e la vostra pecora può ancora farcela ad arrivare a bordo. Obiettivo del gioco è portare per primi la propria pecora a bordo della nave.

Dotazione del gioco

4 pecore, 4 carte di partenza, 4 cartoncini nave, 24 cartoncini mare, 1 dado, 1 istruzioni di gioco



Preparazione del gioco

Ciascun giocatore prende una carta di partenza, un cartoncino nave e una pecora. Mettete la carta di partenza alla vostra sinistra e collocate la pecora sulla tartaruga (= casella di partenza). Alla destra della carta di partenza mettete la vostra nave. Mescolate tutti i cartoncini mare coperti (= lato pecore verso l'alto) e disponeteli sparsi al centro del tavolo. Riponete nella scatola le carte di partenza, i cartoncini nave e le pecore in soprannumero. Tenete pronto il dado.

Composizione del gioco



Lato pecore

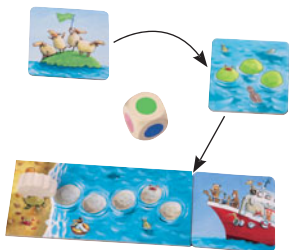


Lato rocce



Svolgimento del gioco

Si gioca a turno in senso orario. Il giocatore che è in grado di fare "beeh" più a lungo comincia e tira il dado. Scopri un cartoncino mare del colore indicato dal dado e mettilo, con il lato rocce rivolto verso l'alto, tra la carta di partenza e la nave.



Importante:

Ulteriori cartoncini mare vengono sempre aggiunti alla sinistra della nave. Ogni cartoncino mare aggiunto prolunga il percorso della tua pecora verso la nave di salvataggio.



Poi il turno passa al giocatore successivo.

La corsa della pecora sulle rocce

Se con il dado ottieni il colore di un cartoncino mare che hai già, con la tua pecora puoi muoverti sopra le rocce in direzione della nave. Conta, sul tuo cartoncino mare, le rocce del colore uscito e fai avanzare la tua pecora di altrettante rocce.

Esempio



Tom ha ottenuto il rosso. Ha già un cartoncino mare rosso, su cui sono raffigurate due rocce. Pertanto con la sua pecora può avanzare di due rocce in direzione della nave.

Se con la tua pecora riesci a raggiungere il cartoncino nave, i punti in soprannumero si annullano.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando un giocatore porta la sua pecora sul cartoncino nave e vince così il gioco. Grida forte "Pecora a bordo" e prendi il largo con gli altri animali!



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 Szülők!

A www.haba.de/Ersatzteile internetes címen egyszerű módon megérdeklődhetsz, 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

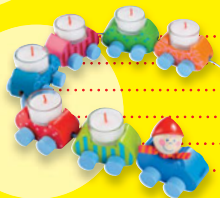
Infant Toys

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 mettront à défi, les stimuleront et surtout leur apporteront 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[®]

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

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