



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

# Junior- 5er-Pasch



Animal Scramble · Animo Yam's · Junior dobbel vijf  
Carrera de Animales · Corsa degli animali

Copyright

**HABA**<sup>®</sup>

- Spiele Bad Rodach 2018

# Junior-5er-Pasch

Ein kniffliges Würfelspiel für 2 - 6 Spieler von 5 - 99 Jahren.

**Illustration:** Yayo Kawamura

**Spieldauer:** 15 Minuten

Eine ganz schön knifflige Angelegenheit, die gleichzeitig tierisch viel Spaß macht: Ziel des Spiels ist es, mit etwas Würfelglück, entweder so viele gleiche Tiere wie möglich oder – für die Regenbogen-Wertung – möglichst viele unterschiedliche Tiere zu würfeln.

## Spielinhalt

5 Würfel, 1 Block, 1 Spielanleitung

Zusätzlich wird pro Spieler ein Stift benötigt.

## Spielvorbereitung

Jeder nimmt sich ein Blatt vom Block. Einigt euch, ob ihr die Variante auf der Vorder- oder Rückseite spielen wollt. Haltet die 5 Würfel und den Stift bereit.

## Spielablauf

Der Spieler mit den meisten Haustieren darf beginnen – danach spielt ihr im Uhrzeigersinn weiter. Der Spieler, der an der Reihe ist, darf in seinem Spielzug maximal dreimal würfeln. Beim ersten Wurf würfelt ihr immer mit allen 5 Würfeln.



## Nach jedem Wurf kann der Spieler entscheiden, ob er:

- erneut mit allen 5 Würfeln würfelt,
- Würfel zur Seite legt und im nächsten Wurf nur mit den restlichen Würfel würfelt,
- bereits herausgelegte Würfel wieder in den nächsten Wurf nimmt,
- seinen Spielzug beendet, da er schon das für ihn optimale Ergebnis gewürfelt hat.

Ziel ist es, möglichst viele gleiche Tiere oder – für die Regenbogen-Wertung – viele unterschiedliche Tiere zu würfeln. Spätestens nach seinem dritten Wurf muss der Spieler ein Tier oder den Regenbogen auf seinem Blatt durchstreichen und das entsprechende Ergebnis ankreuzen.

**Achtung:** Jedes Tier sowie der Regenbogen dürfen während des Spiels nur einmal gewertet werden. Es können daher auch Wertungen mit 0 Kreuzen vorkommen.

### Beispiel:

*Jakob hat nach seinem dritten Wurf folgendes Würfelergebnis: Katze, Katze, Hund, Hund, Frosch*





### Spielvariante 1:

Jakob entscheidet sich für den Hund. Er streicht das Hunde-Symbol auf seinem Blatt durch und kreuzt für die 2 Hunde-Würfel 2 Kreise an. Für die Katze hätte er sich nicht entscheiden können, da er sie in einer vorhergehenden Runde schon gewertet hat.



### Spielvariante 2:

Da Jakob in den vorhergehenden Runden schon Katze, Hund und Frosch gewertet hat, kann er auf seinem Blatt noch den Regenbogen durchstreichen. Er hat 3 verschiedene Tiere gewürfelt und kann daher beim Regenbogen in die ersten 3 Spalten Kreuze setzen.

## Spielende

Das Spiel endet nach 7 Runden (nachdem alle Tiere und der Regenbogen durchgestrichen sind). Der Spieler mit den meisten Kreuzen auf seinem Blatt gewinnt.

Haben zwei oder mehr Spieler gleich viele Kreuze, gewinnen sie gemeinsam.

### Tipp:

Damit das Spielvergnügen mit dem letzten Blatt im Block nicht zu Ende ist, sondern unbegrenzt weitergeht, könnt ihr es als Kopiervorlage benutzen!

# Animal Scramble

A tricky dice game for 2 - 6 players, ages 5 - 99 years.

**Illustration:** Yayo Kawamura

**Length of the game:** 15 minutes

It's a scramble amongst the animals today. The aim of this lucky dice rolling game is either to roll as many of the same animals as possible or, for the rainbow score, to roll as many different animals as possible.

## Contents

5 dice, 1 pad of double sided game scoring sheets,  
1 set of instructions

A pencil (not included) is required as well.

## Preparation

Each player takes a game sheet from the pad. Agree whether you want to play the variation on the front or back side of the scoring sheets. Both are the same game; just a different visual for scoring. Keep the five dice and the pencil and scoring sheet handy.

## How to play

The player with the most pets gets to begin; then play continues in a clockwise direction. The player whose turn it is first may roll the dice a maximum of three times during his or her turn. For the first roll, you always roll all five dice.

## After each roll, the player can decide whether he or she:

- again rolls all five dice
- sets dice aside and in the next roll, rolls only the remaining dice
- uses the dice that were set aside again in the next roll
- ends their turn because they have already rolled their best score.

The aim of the game is to roll as many of the same animals as possible or for the rainbow score, roll as many different animals as possible. No later than the third roll, the player must cross out an animal or the rainbow on the game sheet and mark the corresponding score with an X.

**Note:** Each animal as well as the rainbow may be scored only once during the game. Scores can therefore also occur with zero Xs if on the player's turn they do not roll at least one animal or rainbow not already crossed out on their scoring sheet.

### Example:

After his third roll, Jacob has the following dice score:  
cat, cat, dog, dog, frog





### Game variation 1:

Jakob decides on the dog. He crosses off the dog symbol on his sheet and marks 2 Xs for the 2 rolls of the dog. He could not have decided on the cat since he had already scored them in a previous round.



### Game variation 2:

Since Jakob had already scored cat, dog, and frog in the previous rounds, he can cross off the rainbow on his game sheet. He rolled three different animals and can therefore put Xs in the first 3 columns next to the rainbow.

## End of the game

The game ends after seven rounds (after all the animals and the rainbow have been crossed off). The player with the most Xs on his or her sheet wins.

If two or more players have the same number of Xs, they all win.

### Tip:

So that the game fun doesn't end with the last sheet on the pad but rather can continue indefinitely, please use a blank unused scoring sheet to make photocopies.

# Animo Yam'S

Un passionnant jeu de dés pour 2 à 6 joueurs de 5 à 99 ans.

**Illustration :** Yayo Kawamura

**Durée du jeu :** 15 minutes

Un passionnant jeu de dés avec des animaux. Avec un peu de chance aux dés, obtenez en trois lancers le plus grand nombre d'animaux identiques ou le plus grand nombre d'animaux différents (case arc-en-ciel).

FRANÇAIS

## Contenu de la boîte

5 dés, 1 bloc de jeu, 1 règle du jeu

Prévoir également 1 crayon par joueur.

## Préparation du jeu

Chaque joueur prend une feuille du bloc. Décidez ensemble de la variante du jeu à laquelle vous allez jouer, c'est-à-dire en utilisant le recto ou le verso de la feuille. Préparez les 5 dés et vos crayons.

## Déroulement du jeu

Le joueur qui a le plus d'animaux chez lui commence, puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur dont c'est le tour peut lancer les dés au maximum 3 fois pendant son tour. Pour le premier lancer, il faut toujours lancer les 5 dés ensemble.



**Puis, après chaque lancer, le joueur peut décider si :**

- il relance les 5 dés ensemble,
- il met des dés de côté et lance uniquement les dés restants,
- il prend les dés mis de côté au tour précédent et les relance,
- il s'arrête et termine son tour car il a déjà obtenu ce qu'il voulait avec les dés.

Le but est d'obtenir le plus grand nombre possible d'animaux identiques ou, pour l'arc-en-ciel, d'obtenir le plus grand nombre d'animaux différents. Après son 3<sup>e</sup> lancer, ou avant si les dés sont bons, le joueur doit obligatoirement barrer un animal ou l'arc-en-ciel sur sa feuille, et cocher le nombre de cases correspondant aux dés.

**Mais attention :** chaque animal ou l'arc-en-ciel ne peut être utilisé qu'une seule fois pendant la partie. Il arrive donc parfois qu'il n'y ait aucune case de cochée en face d'un animal ou de l'arc-en-ciel.

**Exemple :**

*Après son troisième lancer, Jakob a obtenu les dés suivants :  
Chat, Chat, Chien, Chien, Grenouille*





### Variante de jeu 1 :

Jakob choisit le chien. Il barre le symbole Chien sur sa feuille et coche 2 ronds sur le côté car cela correspond aux 2 dés Chien qu'il a obtenus. Il ne pouvait pas choisir le chat car il avait déjà été barré dans un tour précédent.



### Variante de jeu 2 :

Jakob ayant déjà barré le chat, le chien et la grenouille lors de tours précédents, l'arc-en-ciel est ici sa seule possibilité. Comme il a obtenu 3 animaux différents sur les dés, il peut cocher 3 cases sur la ligne de l'arc-en-ciel, soit les colonnes 1, 2 et 3.

## Fin de la partie

Le jeu s'achève au bout de 7 tours (c'est-à-dire après que tous les animaux et l'arc-en-ciel ont été barrés). Le gagnant est le joueur qui a coché le plus grand nombre de cases.

Si deux joueurs ou plus ont coché exactement le même nombre de cases, ils remportent la partie à égalité.

### Conseil:

Pour que le jeu ne s'arrête pas une fois le bloc de feuilles terminé, mais continue encore pendant des années, n'hésitez pas à photocopier les feuilles !

# Junior dobbel vijf

Een beestig dobbelspel voor 2 tot 6 spelers van 5 tot 99 jaar.

**Illustraties:** Yayo Kawamura

**Duur van het spel:** 15 minuten

Een beestig leuk spel waarbij je goed moet nadenken. Doel van het spel is om met een beetje dobbelgeluk zoveel mogelijk dezelfde dieren of – voor de regenboogpunten – zoveel mogelijk verschillende dieren te gooien.

## Spelinhoud

5 dobbelstenen, 1 scoreblok, 1 handleiding

Verder is een pen nodig.

## Spelvoorbereiding

Iedereen neemt een blad van het blok voor zich. Spreek af of jullie de variant op de voor- of de achterkant willen spelen. Houd de vijf dobbelstenen en de pen bij de hand.

## Spelverloop

De speler met de meeste huisdieren mag beginnen, daarna spelen jullie klokgewijs verder. De speler die aan de beurt is, mag tijdens zijn beurt maximaal drie keer dobbelen. Bij de eerste worp dobbel je altijd met de vijf dobbelstenen.

## Na iedere worp kun je kiezen of je:

- opnieuw met alle dobbelstenen gooit;
- dobbelstenen opzij legt en in de volgende worp alleen met de rest van de dobbelstenen dobbelt;
- al neergelegde dobbelstenen weer bij de volgende worp neemt;
- je beurt beëindigt omdat je al tevreden bent met het resultaat.

Het doel is om zoveel mogelijk dezelfde dieren of – voor de regenboogbeoordeling – zoveel mogelijk verschillende dieren te dobbelen. Uiterlijk na de derde worp moet de speler een dier of de regenboog op zijn blad doorstrepen en het betreffende resultaat aankruisen.

**Maar let op:** elk dier en de regenboog mogen tijdens het spel maar één keer worden geteld. Het kan dus ook zijn dat je uit noodzaak ergens 0 kruisjes moet zetten.

### **Voorbeeld:**

*Jakob heeft na zijn derde worp het volgende resultaat:  
kat, kat, hond, hond, kikker*





### Spelvariant 1:

Jakob kiest voor de hond. Hij streept het hondensymbool op zijn blad door en zet bij de hondendobbelstenen twee kruisjes. Hij kan niet voor de kat kiezen, omdat hij die in een eerdere ronde al heeft geteld.



### Spelvariant 2:

Omdat Jakob in de voorgaande rondes al de kat, hond én kikker heeft geteld, kan hij op zijn blad nog de regenboog doorstrepen. Hij heeft drie verschillende dieren gedubbeld en kan daarom bij de regenboog in de eerste drie kolommen een kruisje zetten.

## Einde van het spel

Het spel eindigt na zeven rondes (nadat alle dieren en de regenboog zijn doorgestreept). De speler met de meeste kruisjes op zijn blad wint.

Als twee of meer spelers evenveel kruisjes hebben, dan winnen zij samen.

### Tip:

Om te zorgen dat je na het laatste blad van het blok onbeperkt kunt blijven doorspelen, kun je het blad kopiëren!

# Carrera de Animales

Un complejo juego de dados para 2 - 6 jugadores, con edades comprendidas entre los 5 y 99 años.

**Ilustración:** Yayo Kawamura

**Duración del juego:** 15 minutos

Un asunto complejo y muy divertido al mismo tiempo. El objetivo es sacar, con algo de suerte en los dados, tantos animales iguales como sea posible, o bien (para el arco iris), la mayor cantidad de animales diferentes.

## Contenido del juego

5 dados, 1 bloc, instrucciones del juego

Además, se necesita un lápiz

## Preparación del juego

Cada uno de los jugadores coge una hoja del bloc. Poneos de acuerdo sobre si queréis jugar a la variante del anverso o el reverso. Preparad los 5 dados y el lápiz.

## Desarrollo del juego

Empieza el jugador que tenga más mascotas; seguidamente, continuaréis jugando en el sentido de las agujas del reloj. El jugador al que le toque su turno puede tirar un máximo de tres veces.

**La primera tirada la hacéis siempre con los 5 dados y, después, el jugador podrá decidir:**

- si tira de nuevo con los 5 dados,
- si aparta algún dado y tira únicamente con los que le queden,
- si recupera los dados apartados para la siguiente tirada,
- o si termina su turno porque ya haya obtenido el resultado adecuado para él.

El objetivo es sacar tantos animales idénticos como sea posible, o bien (para el arco iris), muchos animales diferentes. Después del tercer lanzamiento, o antes si los dados son buenos, el jugador tiene que elegir un animal o el arco iris de la hoja y marcar el resultado correspondiente de los dados.

**Atención:** tanto los animales como el arco iris se podrán anotar una sola vez durante el juego, por lo que podrá haber rondas que no puntúen.

**Ejemplo:**

*tras su tercera tirada, Manuel ha obtenido el siguiente resultado: gato, gato, perro, perro, rana*





### 1ª variante de juego:

Manuel se decide por el perro. Tacha el dibujo del perro de su hoja y, por el segundo perro, marca 2 círculos. El gato no lo podría haber elegido porque ya lo ha tachado en una ronda anterior.



### 2ª variante de juego:

puesto que en las rondas anteriores Manuel ya ha tachado el gato, el perro y la rana, podrá valorar el arco iris. Dado que ha sacado 3 animales diferentes, puede tachar las 3 primeras columnas del arco iris.

## Finalización del juego

El juego termina tras la séptima ronda (cuando se hayan tachado todos los animales y el arco iris). Gana el jugador con el mayor número de casillas marcadas en su hoja. En caso de que dos o más jugadores tengan el mismo número de casillas marcadas, todos serán ganadores.

### Nota:

para que la diversión no acabe con la última hoja del bloc, podréis fotocopiarlas y jugar ilimitadamente.



# CorSa degli animali

Un avvincente gioco di dadi per 2-6 giocatori da 5 a 99 anni.

**Illustrazioni:** Yayo Kawamura

**Durata del gioco:** 15 minuti

Un bella scusa per giocare e divertirsi come pazzi: lo scopo del gioco è, con un po' di fortuna, tirare i dadi cercando di far comparire il maggior numero possibile di animali uguali oppure, per il conteggio dell'arcobaleno, di animali diversi.

## Dotazione del gioco

5 dadi, 1 blocchetto, 1 istruzioni di gioco

È necessaria anche una matita.

## Preparazione del gioco

Ognuno prende un foglio dal blocchetto. Mettetevi d'accordo se giocare alla variante presente sul fronte o sul retro. Tenete pronti i 5 dadi e la matita.

## Svolgimento del gioco

Inizia chi ha più animali domestici, quindi si procede in senso orario. Il giocatore di turno può tirare i dadi al massimo tre volte. Al primo tiro deve usare sempre tutti e 5 i dadi.

## Dopo ogni tiro può decidere se

- tirare ancora tutti e 5 i dadi;
- mettere alcuni i dadi da parte e tirare quelli rimanenti;
- riprendere e tirare nuovamente i dadi già messi da parte;
- terminare il turno perché ha già ottenuto un risultato soddisfacente.

Lo scopo del gioco è far comparire sui dadi il maggior numero di animali uguali oppure, per il conteggio dell'arcobaleno, di animali diversi. Al più tardi dopo il terzo tiro, il giocatore deve sbarrare sul foglio un animale o l'arcobaleno e fare un numero di crocette pari al risultato ottenuto.

**Attenzione:** durante il gioco ogni animale e l'arcobaleno possono essere conteggiati una volta sola. Possono quindi esserci anche conteggi con zero crocette.

### **Esempio:**

*Giacomo ha ottenuto, dopo il terzo lancio, il seguente risultato: gatto, gatto, cane, cane, rana*





### Variante del gioco 1:

Giacomo sceglie il cane. Sbarra sul suo foglio il simbolo del cane e mette poi una croce su 2 cerchietti, per i 2 cani ottenuti con i dadi. Non avrebbe potuto scegliere il gatto, perché questo era già stato scelto in un giro precedente.



### Variante del gioco 2:

dato che Giacomo nei giri precedenti aveva già scelto gatto, cane e rana, ora può sbarrare l'arcobaleno. Ha ottenuto con i dadi 3 animali diversi e può quindi fare 3 crocette nelle prime tre caselle accanto all'arcobaleno.

## Fine del gioco

Il gioco si conclude dopo 7 giri (dopo che tutti gli animali e l'arcobaleno sono stati sbarrati). Il giocatore che ha più crocette sul foglio vince il gioco.

Se due o più giocatori hanno più crocette, vincono a pari merito.


### Consiglio:

per non porre fine al divertimento con l'ultimo foglio del blocchetto e proseguire all'infinito, potete usarlo come modello da fotocopiare!

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

**[www.haba.de](http://www.haba.de)**

Design and Quality of HABA,  
Germany, Made in China

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

TL A115533 Art. Nr.: 303700 1/18