

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



Auf die Weide, fertig, los!



To the meadow, ready, steady, go! • Au pré gourmand
Op de wei, klaar, af! • ¡A los prados, listos, ya! • Tutti al pascolo, pronti, via!

Auf die Weide, fertig, los!

Ein abwechslungsreiches Memo- und Würfelspiel für 2 - 4 Kinder von 3 - 10 Jahren.

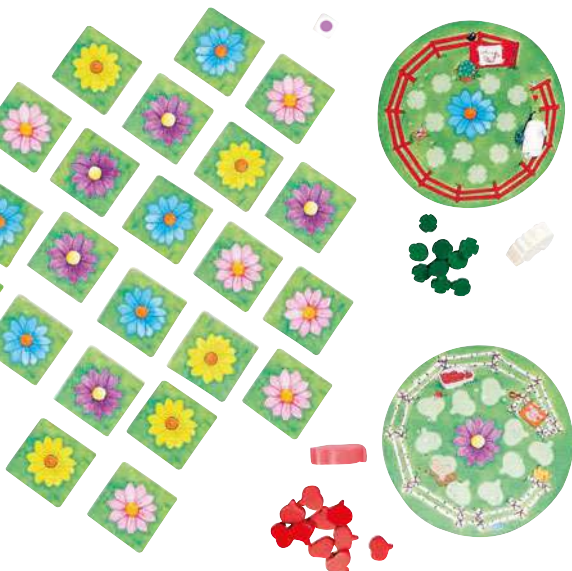
Autorin: Kirsten Hiese
Illustration: Martina Leykamm
Spieldauer: ca. 15 Minuten

Die Sonne geht auf und im Stall scharren die Tiere schon ungeduldig mit den Hufen: Sie haben Hunger und möchten schnell auf die Weide! Doch leider liegt Bauer Tim krank im Bett und kann sich heute nicht um seine Tiere kümmern. Könnt ihr ihm helfen und die Tiere auf die Weide bringen?

Zunächst müsst ihr dafür sorgen, dass die Tiere genügend Futter auf ihrer Weide haben. Dazu müsst ihr unter den Blumenkarten nach Futterkörben suchen. Wenn ihr zwei Karten mit der gleichen Anzahl von Futterkörben gefunden habt, dürft ihr Futter für euer Tier sammeln und gleichzeitig einen Weg bauen, damit es später zur Weide findet. Wer es dann noch mit ein bisschen Würfelglück als Erster schafft, sein Tier auf die Weide zu führen, gewinnt das Spiel.

Spielinhalt

4 Weiden, 22 Blumenkarten, 1 Pferd, 1 Kuh, 1 Schwein, 1 Schaf,
 40 Futterstücke (10 Karotten für das Pferd, 10 Heubüschel für die Kuh, 10 Äpfel für das
 Schwein, 10 Kleeblätter für das Schaf), 1 Würfel, 1 Spielanleitung



Spielvorbereitung

Jedes Kind sucht sich ein Tier aus und nimmt sich die Weide mit dem dazu passenden Schild am geöffneten Tor. Legt die Weiden jeweils so vor euch, dass das geöffnete Tor zur Seite zeigt und daneben ausreichend Platz ist. Alle 22 Blumenkarten werden mit der Blumenseite nach oben gemischt und in der Tischmitte verteilt.

Die Tiere kommen zusammen mit ihren Futterstücken an eine Tischseite. Überzählige Weiden, Tiere und Futterstücke legt ihr zurück in die Schachtel. Haltet den Würfel bereit.



Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Das Kind, das zuletzt ein Tier gefüttert hat, darf beginnen und deckt zwei beliebige Blumenkarten auf.

Sind auf den beiden Rückseiten genau gleich viele Futterkörbe abgebildet?

- **Nein.**

Schade! Beim nächsten Mal hast du sicher mehr Glück. Verdecke die beiden Karten wieder, nachdem alle anderen Kinder sie auch gesehen haben.

- **Ja.**

Prima! Du darfst dir so viele Futterstücke für dein Tier nehmen wie jeweils Futterkörbe auf **einer** der beiden Karten abgebildet sind (also ein, zwei oder drei Futterstücke) und sie auf deine Weide legen.

Danach nimmst du eine der beiden Blumenkarten und legst sie mit der Blumenseite nach oben neben das offene Tor deiner Weide. Die andere Karte verdeckst du wieder.

Achtung: Reiht die Blumenkarten, die ihr im weiteren Spielverlauf behalten dürft, eine nach der anderen aneinander. So entsteht nach und nach ein Weg für euer Tier.



Dann ist der nächste Spieler ist an der Reihe und würfelt.

Deine Weide ist voll?

Sobald du dein zehntes und letztes Futterstück auf deine Weide gelegt hast, ist diese voll und du hast genug Futter für dein Tier gesammelt.

Wichtig:

Wenn du nicht alle Futterkörbe einer Karte brauchst, weil deine Weide schon voll ist, verschenkst du die überzähligen Futterkörbe an das Kind mit den wenigsten Futterstücken auf seiner Weide.

Haben mehrere Kinder gleich wenig Futterstücke, verteilst du die Körbe gleichmäßig.

Wenn du nur einen Futterkorb verschenken kannst, darfst du aussuchen, wer von diesen Kindern den Futterkorb bekommt und sich dafür ein Futterstück nehmen darf.

Nimm dein Tier und stelle es vor den Weg zur Weide.

Wenn du das nächste Mal an der Reihe bist, deckst du keine Karten mehr auf, sondern du würfelst.

Was zeigt der Würfel?

- **Eine Farbe?**

Ziehe dein Tier auf die nächste Blume in dieser Farbe. Zeigt der Würfel eine Farbe, von der es keine Blume auf dem Weg gibt und die auch nicht mit der Blume auf der Weide übereinstimmt, muss dein Tier leider stehen bleiben.

- **Einen Stern?**

Du darfst dein Tier eine Blume weiterziehen oder auf die Weide ziehen, wenn du bereits auf der Blumenkarte neben dem offenen Tor stehst.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Kind sein Tier auf die Weide gezogen hat und damit das Spiel gewinnt.

Die Autorin



Kirsten Hiese geboren 1965, ist eigentlich gelernte Floristmeisterin, kam aber 2004 durch ihre Kinder zum Spieleerfinden. In der Zwischenzeit wurden bereits zehn ihrer Spielideen umgesetzt. *Auf die Weide, fertig, los!* ist nach *Schätzinsel* ein weiteres Spiel, das sie bei HABA veröffentlicht. Kirsten Hiese lebt mit ihrem Mann und ihren Kindern Jakob, Hannah und Jule in Porta Westfalica.

Für meine Zwillingsschwester Cornelia!

Die Illustratorin



Martina Leykamm wurde 1975 geboren und studierte Grafik-Design in Nürnberg und London. Seit Sommer 2000 lebt sie in Berlin, wo sie für Kinder und Erwachsene illustriert. Für HABA hat sie schon zahlreiche Kinderspiele, Bücher und Puzzles illustriert, z.B. *Socken zocken* und *Kling-Klang-Wald*.

Für Hannah.



To the meadow, ready, steady, go!

ENGLISH

Assorted memory and die games for 2 - 4 children ages 3 - 10.

Author: Kirsten Hiese
Illustrations: Martina Leykamm
Length of the game: Approximately 15 minutes

The sun rises and the animals in their stalls are already impatiently pawing at the ground. They are hungry and want to get to the meadow as soon as possible! Unfortunately farmer Tim is ill and has to stay in bed, so he can't care for his animals today. Can you help him and take the animals to the meadow?

First you have to provide enough food in their meadows. To do so you have to search for food baskets under the flower cards. As soon as you find two cards showing the same number of food baskets you can collect food for your animal. At the same time you lay out a path so that your animal can later find his way to the meadow. The player, who has some luck with the die and manages to be the first to lead his animal to the meadow, wins the game!

Contents

4 meadows, 22 flower cards, 1 horse, 1 cow, 1 pig, 1 sheep, 40 pieces of food (10 carrots for the horse, 10 hay bundles for the cow, 10 apples for the pig, 10 cloverleaves for the sheep), 1 die, set of game instructions



Preparation

Each child chooses an animal and takes the meadow showing the corresponding animal on the signpost of the opened gate.

Place the meadows in front of you. The open gate should be placed sideways with some space next to it. Shuffle the 22 flower cards with the flowers showing face up and spread them out in the center of the table.

Place the animals and the pieces of food somewhere on the edge of the table. Return the remaining meadows, animals and pieces of food to the game box. Get the die ready.



How to Play

Play in a clockwise direction. The child who has most recently fed an animal starts and turns over two flower cards.

Do their backsides show the same number of food baskets?

- **No.**

What a pity! Next time you will have more luck. Turn the two cards back over once all the players have seen them.

- **Yes.**

Great! You can take as many pieces of food for your animal as food baskets shown on **one** of the two cards (one, two or three pieces of food) and place them on your meadow. After that take one of the flower cards and place it with the side showing the flower face up next to the open gate of your meadow. Turn the other card back over.

Watch out: Lay out the flower cards you collect during the game side by side. In this way you build a path for your animal.



It's the turn of the next child.

Your meadow is full of food?

As soon as you have placed the tenth and last piece of food on your meadow, the meadow is ready for your animal.

Important:

If you do not need all the food baskets of a card because your meadow is full of food, give the remaining food baskets to the child who has the fewest pieces of food on his meadow at that moment. If more than one child has equally little food on their meadows distribute the food baskets between them. If you can give away only one food basket, you can choose to whom you want to give the food basket and who can therefore take a piece of food for their meadow.

Now take your animal and place it at the far end of the path leading up to the meadow. Next time it's your turn you do not turn over any more cards but instead just roll the die.

On the die appears:

- **A color**

Move your animal to the next flower of this color. If neither the flower on the path or the flower in the center of the meadow corresponds to the color on the die, your animal unfortunately has to stay where it is.

- **A star**

Move your animal one flower further or directly on to the meadow if it is already standing on the flower card adjacent to the open gate.

End of the Game

The game ends as soon as a child has moved his animal on to the meadow thus winning the game.

The author



Kirsten Hiese Kirsten Hiese was born in 1965. She is a fully qualified florist and, in 2004, inspired by her children she started to invent games. Up until now ten of her game ideas have been produced. *To the meadow, ready, steady, go!* comes after *Balance Island*, another game she has published with HABA. Kirsten Hiese lives with her husband and her children Jacob, Hannah and Jule in Porta Westfalica.

For my twin sister Cornelia!

The illustrator



Martina Leykamm was born in 1975. She studied graphic design in Nurnberg and London. Since the summer of 2000 she has been living in Berlin where she does illustrations for both children and adults. She has already illustrated for HABA a number of children games, books and puzzles, for example *Lucky Sock Dip* and *Ding Dong Forest*.

For Hannah.



Au pré gourmand



Un divertissant jeu de mémoire et de dé pour 2 à 4 enfants de 3 à 10 ans.

Auteure : Kirsten Hiese
Illustration : Martina Leykamm
Durée de la partie: env. 15 minutes

Le soleil vient de se lever et les animaux piétinent déjà impatientement dans l'étable : ils sont affamés et veulent vite aller dans leur pré ! Mais le paysan Tim est malade et comme il est alité, il ne peut pas s'occuper de ses animaux aujourd'hui. Pourrez-vous l'aider en amenant les animaux au pré ?

Vous devrez d'abord faire le nécessaire pour que les animaux aient suffisamment de nourriture dans leur pré respectif. Pour cela, vous devez chercher les paniers d'aliments parmi les cartes de fleurs. Quand vous avez trouvé deux cartes indiquant le même nombre de paniers d'aliments, vous avez le droit de récupérer l'aliment pour votre animal et de réaliser en même temps un chemin qui guidera ensuite votre animal vers le pré. Celui qui réussira en premier, en ayant aussi de la chance en lançant le dé, à amener son animal dans le pré gagnera la partie.

FRANÇAIS

Contenu

4 prés, 22 cartes de fleurs, 1 cheval, 1 vache, 1 cochon, 1 mouton, 40 aliments, (10 carottes pour le cheval, 10 brins de foin pour la vache, 10 pommes pour le cochon, 10 feuilles de trèfle pour le mouton), 1 dé, 1 règle du jeu



Préparatifs

Chaque joueur choisit un animal et prend le pré adéquat (celui dont la pancarte indique le même animal). Posez chacun votre pré devant vous de manière à ce que la barrière ouverte soit tournée sur le côté et qu'il y ait suffisamment de place à côté. Mélangez les 22 cartes de fleurs, face fleur visible, et répartissez-les au milieu de la table.

Les animaux sont mis sur un côté de la table avec leurs aliments. Les prés, animaux et aliments en trop sont remis dans la boîte. Préparez le dé.

Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui a donné à manger en dernier à un animal a le droit de commencer la partie. Il retourne deux cartes de fleurs quelconques.

Y-a-t-il le même nombre de paniers d'aliments au dos des deux cartes ?

- **Non.**

Dommage. Tu auras plus de chance au prochain tour. Retourne de nouveau les deux cartes après que tous les autres joueurs les aient aussi vues.

- **Oui.**

Super ! Tu prends autant d'aliments prévus pour ton animal qu'il y a de paniers d'aliments représentés sur **une** des deux cartes (c'est-à-dire un, deux ou trois aliments) et les poses dans ton pré.

Ensuite, tu prends une des deux cartes de fleurs et la poses, avec la fleur visible, à côté de la barrière ouverte de ton pré. Tu retournes de nouveau l'autre carte.

Attention : Posez les cartes de fleurs que vous récupérez au fur et à mesure du jeu les unes derrière les autres de manière à former un chemin pour votre animal.



C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Ton pré est-il plein?

Dès que tu poses ton dixième et dernier aliment dans ton pré, celui-ci est plein et tu as alors suffisamment ramassé d'aliments pour ton animal.

Important :

Si tu n'as pas besoin de tous les paniers d'aliments représentés sur une carte parce que ton pré est déjà plein, tu proposes les paniers en trop au joueur qui a le moins d'aliments dans son pré.

Si plusieurs joueurs ont le même nombre minimal d'aliments, tu répartis les paniers de manière égale. Si tu ne peux donner qu'un seul panier, tu as le droit de choisir le joueur auquel tu vas le donner et ce joueur choisit alors un aliment.

Prends ton animal et pose-le devant le chemin menant au pré.

Quand ce sera de nouveau à ton tour de jouer, tu ne retourneras plus de cartes mais lanceras le dé.

Qu'indique le dé ?

- **Une couleur ?**

Avance ton animal sur la fleur suivante de cette couleur. Si le dé indique une couleur qui n'est pas représentée sur le chemin et qui ne correspond pas à la fleur du pré, ton animal reste là où il est.

- **Une étoile ?**

Tu as le droit d'avancer ton animal d'une fleur ou de l'amener dans le pré si tu te trouves déjà sur une carte de fleur posée à côté de la barrière ouverte.

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur a emmené son animal dans le pré : il gagne la partie.

L'auteure



Kirsten Hiese née en 1965, a appris le métier de fleuriste. Ce n'est qu'en 2004 et par l'intermédiaire de ses enfants qu'elle s'est tournée vers la création de jeux. Jusqu'à présent, dix de ses idées de jeux ont été réalisées. *Au pré gourmand !*, après *la parution de Equibr'île*, est un autre jeu qu'elle a publié chez HABA. Kirsten Hiese vit à Porta Westfalica avec son mari et ses enfants Jakob, Hannah et Jule.

A ma sœur jumelle Cornelia !

L'illustratrice



Martina Leykamm est née en 1975. Elle a fait des études de graphisme à Nuremberg et Londres. Depuis 2000, elle vit à Berlin où elle réalise des illustrations pour enfants et adultes. Pour HABA, elle a déjà illustré de nombreux jeux pour enfants, livres et puzzles, par ex. *Rafle de chaussettes* et *Petite forêt musicale*.

A Hannah.



Op de wei, klaar, af!

Een memo- en dobbelspel vol afwisseling voor 2 - 4 kinderen van 3 - 10 jaar.

Auteur: Kirsten Hiese
Illustraties: Martina Leykamm
Speelduur: ca. 15 minuten

De zon gaat op en in de stal staan de dieren al ongeduldig met hun hoeven te schrapen. Ze hebben honger en willen snel de wei in! Maar helaas ligt boer Tim ziek in bed en kan hij vandaag niet voor zijn dieren zorgen. Kunnen jullie hem helpen en de dieren naar de wei brengen?

Om te beginnen moeten jullie ervoor zorgen dat de dieren genoeg voer op hun weiden hebben. Daarvoor gaan jullie op zoek naar de voedermandjes die onder de bloemenkaarten liggen. Als je twee kaarten met hetzelfde aantal voedermandjes hebt gevonden, mag je voer voor je dier verzamelen en tegelijk een pad maken waarover het straks naar de wei loopt. Wie dan nog een beetje geluk bij het dobbelen heeft en er als eerste in slaagt om zijn dier naar de wei te brengen, wint het spel.

NEDERLANDS

Spelinhoud

4 weiden, 22 bloemenkaarten, 1 paard, 1 koe, 1 varken, 1 schaap, 40 hapjes voer, (10 wortels voor het paard, 10 bossen hooi voor de koe, 10 appels voor het varken, 10 klaverblaadjes voor het schaap), 1 dobbelsteen, spelregels



Spelvoorbereiding

Elk kind kiest een dier en pakt de wei met het bijpassende bord aan het openstaande hek. Leg de weiden zodanig voor jullie neer dat het openstaande hek aan de zijkant ligt met voldoende ruimte ernaast. Alle 22 bloemenkaarten worden met de bloemenzijde naar boven geschud en over het midden van de tafel verdeeld.

De dieren worden samen met hun hapjes voer aan een kant van de tafel gezet. Overgebleven weiden, dieren en hapjes voer worden terug in de doos gelegd. Leg de dobbelsteen klaar.

Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Het kind dat als laatste een dier heeft gevoerd, mag beginnen en draait twee bloemenkaarten naar keuze om.

Staan op beide achterzijden precies evenveel voerdermandjes afgebeeld?

- **Nee.**

Helaas. De volgende keer heb je vast en zeker meer geluk. Keer de beide kaarten weer om, nadat alle andere kinderen ze ook hebben gezien.

- **Ja.**

Goed zo! Nu mag je net zoveel hapjes voer voor je dier pakken als het aantal voerdermandjes dat op **één** van de twee kaarten staat afgebeeld (dus één, twee of drie hapjes voer) en ze op je wei leggen.

Vervolgens pak je een van de twee bloemenkaarten en leg je deze met de bloemenzijde omhoog naast het openstaande hek van je wei. De andere kaart keer je weer om.

Let op: leg de bloemenkaarten die je gedurende het spel mag houden, een voor een achter elkaar. Zo ontstaat langzaam maar zeker een pad voor je dier.



Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Je wei is vol?

Zodra je het tiende en laatste hapje voer op je wei hebt gelegd, is deze vol en heb je genoeg voer voor je dier verzameld.

Belangrijk:

Als je niet alle voerdermandjes van een kaart nodig hebt, omdat je wei al vol is, geef je de overgebleven voerdermandjes aan het kind met de minste hapjes voer op zijn wei.

Als meerdere kinderen even weinig hapjes voer hebben, verdeel je de mandjes evenredig over deze kinderen. Als je slechts één voerdermandje kunt weggeven, mag je zelf bepalen wie van deze kinderen het voerdermandje krijgt en een hapje voer mag pakken.

Pak je dier en zet het voor het pad naar de wei.

Wanneer je opnieuw aan de beurt bent, draai je geen kaarten meer om, maar gooi je met de dobbelsteen.

Wat vertoont de dobbelsteen?

- **Een kleur?**

Zet je dier op de eerstvolgende bloem met deze kleur. Als de dobbelsteen een kleur vertoont die niet met een bloem op het pad en ook niet met de bloem op de wei overeenkomt, moet je dier helaas blijven staan.

- **Een ster?**

Je mag je dier een bloem vooruitzetten of op de wei zetten, als je al op de bloemenkaart naast het openstaande hek staat.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen, zodra een van de kinderen zijn dier op de wei heeft gezet en zo het spel wint.

De auteur



Kirsten Hiese geboren 1965, is van oorsprong geschoold bloemist, maar is vanwege haar kinderen in 2004 begonnen met het bedenken van spellen. Ondertussen zijn al tien van haar spelideeën uitgevoerd. *Op de wei, klaar af!* is na *Schateiland* opnieuw een spel dat bij HABA is gepubliceerd. Kirsten Hiese woont met haar man en kinderen Jakob, Hannah en Jule in Porta Westfalica.

Voor mijn tweelingzus Cornelia!

NEDERLANDS

De illustrator



Martina Leykamm is in 1975 geboren en studeerde grafische vormgeving in Neurenberg en Londen. Sinds de zomer van 2000 woont ze in Berlijn, waar ze voor kinderen en volwassenen illustreert. Voor HABA heeft ze al talloze kinderspellen, boeken en puzzels geïllustreerd, bijvoorbeeld *Sokjes zoeken* en *Kling-Klang-bos*.

Voor Hannah.



¡A los prados, listos, ya!



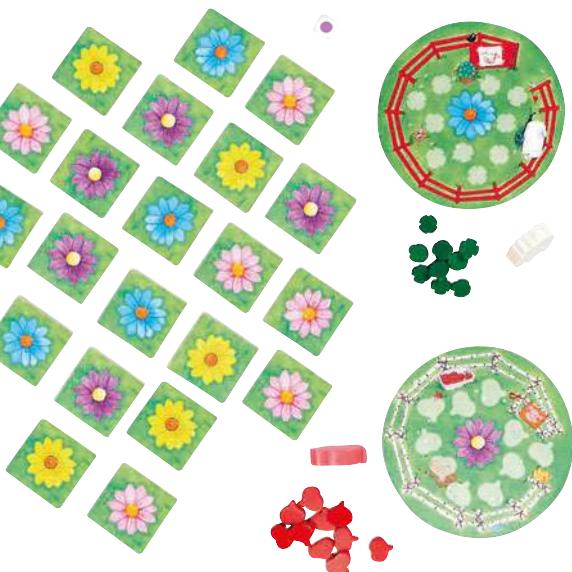
Un variado juego de memoria y de dados para 2 - 4 niños de 3 a 10 años.

Autora: Kirsten Hiese
Ilustraciones: Martina Leykamm
Duración de una partida: aprox. 15 minutos

Ya ha salido el sol y en el establo los animales andan escarbando la tierra con sus pezuñas porque están impacientes; tienen hambre y quieren irse corriendo a pastar a los prados. Pero por desgracia, el campesino Timoteo está en su cama, enfermo, y no puede ocuparse hoy de sus animales. ¿Le podéis ayudar a llevar a los animales a los prados?
En primer lugar tenéis que ocuparos de que los animales tengan suficiente comida en sus prados. Para ello tendréis que buscar cestas de comida entre las cartas de flores. Cuando hayáis encontrado dos cartas con el mismo número de cestas de comida, podréis reunir comida para vuestro animal y al mismo tiempo podréis construir un camino para que éste pueda ir más tarde a pastar al prado. Ganará la partida el primero que, con un poco de suerte en el dado, consiga llevar a su animal al prado.

Contenido del juego

4 prados, 22 cartas de flores, 1 caballo, 1 vaca, 1 cerdo, 1 oveja, 40 piezas de comida (10 zanahorias para el caballo, 10 manojos de heno para la vaca, 10 manzanas para el cerdo, 10 hojas de trébol para la oveja), 1 dado, 1 instrucciones del juego



Preparativos

Cada niño elige un animal y coge el prado con el letrero correspondiente en el vallado abierto. Colocad los prados delante de vosotros de manera que la valla abierta señale a un lado y que haya suficiente espacio al lado. Se barajan las 22 cartas de flores y se reparten en el centro de a mesa mostrando la cara con la flor.

Los animales van con sus piezas de comida a un lado de la mesa. Los prados, animales y piezas de comida sobrantes se devuelven a la caja. Tened preparado el dado.

¿Cómo se juega?

Vais a jugar por turnos en el sentido de la agujas del reloj. Comienza dando la vuelta a dos cartas de flores cualesquiera el niño que más recientemente haya dado de comer a un animal.

¿Están dibujados en las dos cartas el mismo número de cestas de comida?

- **No.**

Lástima. Seguro que la próxima vez tendrás más suerte. Vuelve a dar la vuelta a las dos cartas después de que los demás niños las hayan visto también.

- **Sí.**

¡Estupendo! Coge para tu animal el mismo número de piezas de comida como cestas estén dibujadas en **una** de las dos cartas (es decir, una, dos o tres piezas de comida) y ponlas en tu prado.

Coge a continuación una de las dos cartas de flores y ponla al lado del vallado abierto de tu prado, mostrando la cara con la flor. Vuelve a dar la vuelta a la otra carta.

Atención: Colocad en fila las cartas de flores que vayáis consiguiendo en el transcurso de juego. De esta manera se irá formando poco a poco un camino para vuestro animal.



A continuación es el turno del siguiente niño.

¿Está lleno tu prado?

En el momento que coloques en tu prado la décima y última pieza de comida, el prado estará lleno y tendrás suficiente comida para tu animal.

ESPAÑOL

Importante:

Si no necesitas todas las cestas de comida de una carta porque tu prado ya está lleno, regala las cestas de comida sobrantes al niño que tenga el menor número de piezas de comida en su prado. Si son varios los niños con el mismo número de piezas de comida, reparte las cestas equitativamente. Si sólo puedes regalar una cesta de comida, elige cuál de esos niños recibirá la cesta de comida para llevarse una pieza de comida.

Coge tu animal y colócalo delante del camino que va al prado.

Cuando te toque el turno ya no darás la vuelta a ninguna carta, sino que tirarás el dado.

¿Qué ha salido en el dado?

- **¿Un color?**

Lleva a tu animal hasta la siguiente flor de ese color. Si el dado muestra un color y no hay ninguna flor de ese color en el camino ni coincide tampoco con la flor del prado, tu animal tendrá que quedarse donde está.

- **¿Una estrella?**

Avanza a tu animal una flor o llévalo al prado si te encuentras ya en la carta de flor junto al vallado abierto.

Final del juego

La partida acaba cuando un niño haya llevado a su animal al prado convirtiéndose así en el ganador.

La autora



Kirsten Hiese nacida en 1965, es maestra florista de oficio, pero a partir del año 2004 comenzó a inventar juegos gracias a la motivación de sus hijos. Entretanto se han materializado ya diez de sus creaciones. ¡A los prados, listos, ya! sigue a *Isla Balanza* en los juegos que ha publicado para HABA. Kirsten Hiese vive con su marido y sus hijos Jakob, Hannah y Jule en Porta Westfalica.

Para Cornelia, mi hermana gemela

La ilustradora



Martina Leykamm nació en 1975 y estudió diseño gráfico en Núremberg y Londres. Desde el verano del 2000 vive en Berlín, donde realiza ilustraciones para niños y adultos. Para HABA ha ilustrado ya numerosos juegos infantiles, libros y puzzles, como por ejemplo, *El monstruo de los calcetines* y *El bosque Tin Tán*.

Para Hannah.



Tutti al pascolo, pronti, via!

Un variato gioco di memoria con dado, per 2-4 bambini da 3 a 10 anni.

Autrice: Kirsten Hiese
Illustrazioni: Martina Leykamm
Durata del gioco: circa 15 minuti

Sta sorgendo il sole e già gli animali si agitano inquieti nella stalla: hanno fame e vogliono correre subito al pascolo! Il contadino Tommaso, però, è ammalato ed oggi non può occuparsi dei suoi animali. Volete aiutarlo? Portate gli animali al pascolo!

La prima cosa da fare è provvedere ad una sufficiente scorta di cibo sul pascolo degli animali. Dovete perciò cercare i cesti di cibo sotto le carte fiore. Quando avrete trovato due carte con lo stesso numero di cesti, potrete raccogliere il cibo per il vostro animale e contemporaneamente costruire un percorso, lungo il quale il vostro animale possa poi raggiungere il pascolo. Con un po' di fortuna con il dado, vince il gioco il bambino che per primo riesce a raggiungere il pascolo con il proprio animale.

Dotazione del gioco

4 pascoli, 22 carte fiore, 1 cavallo, 1 mucca, 1 maiale, 1 pecora, 40 pezzi di cibo (10 carote per il cavallo, 10 fasci di fieno per la mucca, 10 mele per il maiale, 10 trifogli per la pecora), 1 dado, istruzioni di gioco.



Preparazione del gioco

Ogni bambino sceglie un animale e prende il pascolo con il cartello che gli corrisponde appeso all'entrata del recinto. Collocate davanti a voi i pascoli in modo tale che la porta aperta del recinto sia laterale e che davanti ad essa vi sia sufficiente spazio.

Mescolate e distribuite al centro del tavolo le 22 carte fiore con il lato del fiore verso l'alto.

Su un lato del tavolo collocate gli animali insieme ai loro pezzi di cibo. I pascoli, gli animali e i pezzi di cibo che non si utilizzano si ripongono nella scatola. Preparate il dado.

Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario. Inizia e scopre due carte a scelta il bambino che per ultimo ha dato da mangiare ad un animale.

Sul retro delle due carte c'è lo stesso numero di cesti di cibo?

- **No.**

Peccato. Avrai senz'altro maggiore fortuna la prossima volta! Quando tutti i bambini le avranno viste bene, ricopri le due carte.

- **Sì.**

Magnifico! Puoi prendere per il tuo animale un numero di pezzi di cibo corrispondente ai cesti di cibo raffigurati su **una** delle due carte (e dunque uno, due o tre pezzi di cibo) e metterli poi sul tuo pascolo.

Prendi poi una delle due carte fiore e mettila, con il fiore verso l'alto, accanto all'entrata del recinto. Copri nuovamente l'altra carta.

Attenzione: allineate in fila una dopo l'altra le carte fiore, che potete tenere per il resto del gioco. Via via formerete con esse un percorso per il vostro animale.



Il turno passa quindi al bambino successivo.

Il tuo pascolo è pieno?

Il tuo pascolo è pieno quando vi avrai depositato il decimo ed ultimo pezzo di cibo. Hai raccolto cibo sufficiente per il tuo animale.

Importante:

Quando non hai bisogno di tutti i cesti di cibo di una carta perché il tuo pascolo è pieno, regala i cesti di cibo eccedenti al bambino che ha meno pezzi di cibo sul proprio pascolo. Se i bambini in questa situazione sono più di uno ed hanno lo stesso numero di pezzi di cibo, dividi equamente i cesti di cibo tra di loro. Nel caso tu abbia solo un cesto disponibile, puoi decidere a quale di questi bambini andrà il cesto e di conseguenza il pezzo di cibo che il bambino potrà poi scegliere.

Prendi il tuo animale e mettilo davanti al percorso che porta al pascolo. Quando sarà di nuovo il tuo turno, non scoprirai più delle carte, ma tirerai il dado.



Cosa mostra il dado?

- **Un colore?**

Fai avanzare il tuo animale fino al fiore successivo di questo colore. Se sul dado c'è un colore che non appare in nessun fiore del percorso rimanente, né corrisponde a quello del fiore sul pascolo, il tuo animale non potrà avanzare.

- **Una stella?**

Puoi fare avanzare il tuo animale di un fiore oppure fino al pascolo, se sei già sulla carta fiore accanto all'entrata del recinto.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando un bambino arriva al pascolo con il suo animale e vince così il gioco.

L'autrice



Kirsten Hiese, nata nel 1965, di professione fioraia, nel 2004 inizia a dedicarsi alla creazione di giochi anche grazie all'ispirazione attinta alla fonte dei propri figli. Fino ad oggi sono stati pubblicati 10 suoi giochi. *Tutti al pascolo, pronti, via!* è il secondo gioco che pubblica presso HABA dopo *L'isola Soppesatesori*. Kirsten Hiese vive con marito e con i figli Jakob, Hannah e Jule a Porta Westfalica.

Dedico questo gioco alla mia sorella gemella Cornelia!

L'illustratrice



Martina Leykamm è nata nel 1975 ed ha studiato design grafico a Norimberga e a Londra. Dall'estate del 2000 vive a Berlino, lavorando come illustratrice per bambini ed adulti. Per HABA ha già illustrato numerosi giochi per bambini, libri e puzzle, ad esempio *Ruba calzini* e *Il bosco din don dan*.

Per Hannah.



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 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 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 kinderoogen 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