

# ZAHLENREIHE

Ein spannendes Zahlen-Legespiel für 2 - 4 Spieler ab 5 Jahren.

**Autoren:** Kristin Dittmann, Annemarie Wolke  
**Illustration:** Dennis Lohausen  
**Redaktion:** Therese Schumann  
**Spieldauer:** ca. 5 Minuten



## Spielinhalt

- 44 Zahlenplättchen
- 5 Startplättchen aus Holz
- 1 Siegerplättchen „goldene Nuss“
- 1 Spielanleitung

## Spielidee

Maulwurf, Eichhörnchen & Co. haben beim Spielen im Wald die vielen Zahlenplättchen durcheinandergebracht. Helft den Tieren, die Zahlen wieder in die richtige Reihenfolge zu bringen!  
**Ziel des Spiels ist es, als Erster eine Reihe aus 8 aufeinanderfolgenden Zahlenplättchen zu legen.**

## Spielvorbereitung

Mischt die 44 Zahlenplättchen und verteilt sie verdeckt mit der Zahlenseite nach unten in der Tischmitte. Haltet das Belohnungsplättchen mit der goldenen Nuss bereit. Die Startplättchen aus Holz werden verdeckt gemischt. Anschließend erhält jeder Spieler ein Startplättchen und legt es offen vor sich ab. Die übrigen Startplättchen kommen zurück in die Spieleschachtel.

## Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der Spieler, der zuletzt einen Waldspaziergang gemacht hat, beginnt und deckt ein beliebiges Plättchen aus der Tischmitte auf.

### Welche Zahl zeigt das Plättchen?

Ein Zahlenplättchen darf nur an deine Zahlenreihe angelegt werden, wenn es direkt an dein Startplättchen angelegt werden kann oder wenn es an ein anderes Plättchen passt, das bereits an einem Ende deiner Reihe liegt. Die Zahlen dürfen immer in beide Richtungen angelegt werden.

### Kannst du das Plättchen anlegen?

- **Ja**  
Super! Lege das Plättchen an dein Startplättchen oder an ein Ende deiner Reihe an.
- **Nein**  
Schade! Lege es verdeckt zurück in die Tischmitte.

### Beispiel:

Tom hat das Startplättchen mit der 5. Er darf ein Plättchen mit einer 4 oder einer 6 anlegen.

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

## Spielende

Sobald ein Spieler eine Zahlenreihe aus 8 Plättchen (inklusive Start-Plättchen) gelegt hat, gewinnt er das Spiel. Er erhält als Belohnung das Plättchen mit der goldenen Nuss!



# NUMBER SEQUENCE

An exciting number arranging game for 2 to 4 players ages 5 years and older.

**Authors:** Kristin Dittmann, Annemarie Wolke  
**Illustrator:** Dennis Lohausen  
**Editor:** Therese Schumann  
**Length of the game:** approx. 5 minutes



## Contents

- 44 number tiles
- 5 wooden starting tiles
- 1 "golden acorn" winner tile
- 1 set of instructions

## Game idea

While playing in the forest, the animal friends have mixed up the many number tiles. Help the animals arrange the numbers back in the right sequence!

**The goal of the game is to be the first player to lay out a sequence consisting of 8 consecutive numbers.**

## Preparation

Shuffle the 44 number tiles and spread them out face-down, with the number side down, in the center of the table. Keep the reward tile with the golden acorn handy. The wooden starting tiles are shuffled face-down. Each player then gets a starting tile and places it face-up in front of them. The remaining starting tiles go back in the box.

## How to play

Play in a clockwise direction. The player who most recently took a walk in the woods begins and turns over any tile from the center of the table.

### What number does the tile show?

A number tile may only be placed in your number sequence when it can be placed directly next to the starting tile or when it fits together with another tile that is already at an end of your sequence. Number must be one higher, or on lower, than the tile it is placed next to. The numbers may always be placed in both directions.

### Can you place the tile?

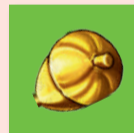
- **Yes**  
Fantastic! Place the tile next to your starting tile or at an end of your sequence.
- **No**  
Too bad! Place it face-down back in the center of the table.

*Example:* Tom has the starting tile with the 5. He may only place a tile with a 4 or a 6.

Then the next player takes their turn.

## End of the game

As soon as a player has laid out a number sequence consisting of 8 tiles (including the starting tile), that player wins the game. The winner receives the tile with the golden acorn as a reward!



# DE CHIFFRES EN CHIFFRES

Un jeu d'assemblage de chiffres pour 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans.

**Auteurs :** Kristin Dittmann, Annemarie Wolke  
**Illustration :** Dennis Lohausen  
**Rédaction :** Therese Schumann  
**Durée de la partie :** env. 5 minutes



## Contenu du jeu

- 44 tuiles « chiffre »
- 5 tuiles de départ en bois
- 1 tuile gagnant « gland doré »
- 1 règle du jeu

## Idée de jeu

La taupe, l'écureuil et leurs amis ont mélangé toutes les tuiles « chiffre » en jouant dans la forêt. Aidez les animaux à remettre les chiffres dans le bon ordre !  
**Le but du jeu est d'être le premier à poser 8 tuiles « chiffre » qui se suivent.**

## Préparation du jeu

Mélangez les 44 tuiles « chiffre » et répartissez-les, face « chiffre » cachée, au milieu de la table. Mettez la tuile gagnant « gland doré » à disposition. Les tuiles de départ en bois sont mélangées faces cachées. Ensuite, chaque joueur reçoit une tuile de départ et la pose face visible devant lui. Remettez les tuiles de départ restantes dans la boîte.

## Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui a fait une promenade en forêt le plus récemment commence et retourne une tuile de son choix au milieu de la table.

### Quel chiffre figure sur la plaquette ?

Une tuile « chiffre » peut être posée dans ta série de chiffres uniquement si elle peut être placée juste à côté de la tuile de départ ou contre une autre tuile déjà posée à l'une des extrémités de ta série. Les chiffres peuvent toujours être posés dans les deux directions.

### Peux-tu poser la tuile ?

- **Oui**  
Bravo ! Pose la tuile contre ta tuile de départ ou à une extrémité de ta série.
- **Non**  
Dommage ! Repose la tuile face cachée au milieu de la table.

*Exemple :* la tuile de départ de Tom indique un 5. Il peut poser une tuile avec un 4 ou un 6.

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

## Fin de la partie

Dès qu'un joueur a posé une série de chiffres composée de 8 tuiles (tuile de départ incluse), il remporte la partie. En récompense, il obtient la tuile « gland doré » !





# GETALLENRIJ

Een spannend getallenlegspel voor 2 - 4 spelers vanaf 5 jaar.

**Auteurs:** Kristin Dittmann, Annemarie Wolke  
**Illustraties:** Dennis Lohausen  
**Redactie:** Therese Schumann  
**Speelduur:** ca. 5 minuten



## Spelinhoud

44 getallenkaartjes  
5 houten startkaartjes  
1 winnaarskaartje „gouden eikel“  
1 handleiding

## Spelidee

De mol, het eekhoortje en hun vriendjes hebben bij het spelen in het bos alle getallenkaartjes in de war gebracht. Help de dieren om de getallen weer in de juiste volgorde te krijgen!

**Het doel van het spel is om als eerste een reeks van 8 opeenvolgende getallenkaartjes te leggen.**

## Spelvoorbereiding

Meng de 44 getallenkaartjes en leg ze met de getallen naar beneden in het midden op tafel. Houd het beloningskaartje met de gouden eikel bij de hand. Meng verdekt de houten startkaartjes. Daarna krijgt elke speler een startkaartje en legt het open voor zich neer. De overige startkaartjes leg je terug in de doos.

## Spelverloop

Je speelt om de beurt, met de wijzers van de klok mee. De speler die als laatste in het bos heeft gewandeld, begint en draait een willekeurig kaartje uit het midden van de tafel om.

### Welk getal staat erop?

Een getallenkaartje mag alleen aan een getallenrij gelegd worden als het vlak naast het startkaartje kan gelegd worden of als het naast een ander kaartje past, dat al op het einde van de rij ligt. De getallen mogen altijd in beide richtingen aangevuld worden.

### Kun je het kaartje leggen?

- **Ja**  
Geweldig! Leg het kaartje naast je startkaartje of op het einde van je rij.
- **Nee**  
Jammer! Leg het verdekt weer in het midden op tafel.

**Voorbeeld:** Tom heeft het startkaartje met een 5. Hij mag het kaartje naast een 4 of 6 leggen.

Daarna is de volgende speler aan de beurt.

## Einde van het spel

Als een speler een getallenrij van acht kaartjes (inclusief startkaartje) heeft gemaakt, wint hij/zij het spel. Als beloning krijgt deze speler het kaartje met de gouden eikel!



# CIFRAS, DE 0 A 10

Un emocionante juego de números para 2 - 4 jugadores a partir de 5 años.

**Autores:** Kristin Dittmann, Annemarie Wolke  
**Ilustrador:** Dennis Lohausen  
**Redacción:** Therese Schumann  
**Duración del juego:** aprox. 5 minutos



## Contenido del juego

44 fichas con números  
5 fichas de comienzo de madera  
1 ficha de victoria «bellota dorada»  
1 instrucciones del juego

## Propuesta de juego

El topo, la ardilla y el resto de animales del bosque han desordenado todas las fichas de números mientras jugaban. Ayudad a los animales a colocar los números de nuevo en el orden correcto.

**El objetivo del juego consiste en ser el primero en colocar una serie de 8 números consecutivos.**

## Preparación del juego

Mezclad las 44 fichas con números y distribuidlas en el centro de la mesa con el número hacia abajo. Preparad la bellota dorada de bonificación. Mezclad boca abajo las fichas de comienzo de madera. Por último, cada jugador recibe una ficha de comienzo y la coloca boca arriba delante de él. El resto de cartas de comienzo se depositará de nuevo en la caja.

## Desarrollo del juego

Jugáis por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Empieza el jugador que haya paseado por el bosque más recientemente y destapa la ficha que prefiera del centro de la mesa.

### ¿Qué número muestra la ficha?

Solo podrás colocar la ficha si se puede situar directamente junto a tu ficha de comienzo o junto a una ficha adecuada de uno de los extremos de la serie. Los números pueden colocarse siempre en ambas direcciones.

### ¿Puedes colocar la ficha?

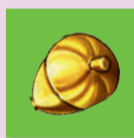
- **Sí**  
¡Estupendo! Coloca el número junto a la ficha de comienzo o junto a uno de los extremos de la serie.
- **No**  
¡Qué lástima! Ponla de nuevo boca abajo en el centro de la mesa.

**Ejemplo:** la ficha de comienzo de Daniel cuenta con el número 5. Junto a ella, puede colocar una ficha con un 4 o un 6.

A continuación, será el turno del siguiente jugador.

## Finalización del juego

El jugador que consiga una serie de 8 fichas (incluida la de comienzo) ganará la partida. Como recompensa, recibe la ficha de la bellota dorada.



# SEQUENZE DI NUMERI

Un avvincente gioco di composizione con i numeri, per 2-4 giocatori a partire da 5 anni.

**Autrici:** Kristin Dittmann, Annemarie Wolke  
**Illustrazioni:** Dennis Lohausen  
**Testo:** Therese Schumann  
**Durata del gioco:** circa 5 minuti



## Dotazione del gioco:

44 tessere dei numeri  
5 tessere di partenza in legno  
1 tessera del vincitore "ghianda d'oro"  
1 istruzioni di gioco

## Idea e scopo del gioco

Mentre giocavano nel bosco, la talpa, lo scoiattolo e i loro amici hanno messo in disordine le tessere dei numeri. Aiutate gli animali a rimettere i numeri nell'ordine corretto!

**Lo scopo del gioco è formare per primi una sequenza di numeri composta da 8 tessere consecutive.**

## Preparazione del gioco

Mescolate le 44 tessere dei numeri e disponetele coperte al centro del tavolo. Tenete pronta la tessera premio con la ghianda d'oro. Mescolate coperte le tessere di partenza in legno. Poi ogni giocatore ne riceve una e la posiziona scoperta davanti a sé. Riponete nella scatola le restanti tessere di partenza.

## Svolgimento del gioco

Giocate a turno in senso orario. Il giocatore che fatto più di recente una passeggiata nel bosco comincia scoprendo una tessera a piacere tra quelle che si trovano al centro del tavolo.

### Quale numero è raffigurato sulla tessera?

Una tessera dei numeri può essere attaccata alla tua tessera di partenza, o a una delle due estremità della tua sequenza di tessere, solo se ne continua la serie di numeri. I numeri possono sempre essere attaccati in entrambe le direzioni.

### Riesci ad attaccare la tessera?

- **Sì**  
Ottimo! Metti la tessera accanto a quella di partenza oppure a una delle due estremità della sequenza.
- **No**  
Peccato! Rimettila coperta al centro del tavolo.

**Esempio:** la tessera di partenza di Tom raffigura il numero 5. Tom può quindi attaccare una tessera con il numero 4 o con il numero 6.

Il turno passa quindi al giocatore successivo.

## Fine del gioco

Vince il primo giocatore che riesce a creare una sequenza numerica composta da 8 tessere (compresa quella di partenza). Come premio riceve la tessera con la ghianda d'oro!

