

# HABA

Instructions • Règle du jeu • Instrucciones • 说明书 • 게임 지침 • Spielanleitung

# TAPSI, FLO & CO

Run, jump – get the toys!



Filou & Co

La Cuadrilla de Mascotas

动物跑跳碰

강아지와 고양이는  
장난감을 좋아해

Tapsi, Flo & Co





# TAPSI, FLO & CO

Run, jump – get the toys!

A wildly exciting colored dice game for 2 to 4 children ages 3+.

**Game Designer:** Heinz Meister · **Illustrator:** Sabine Kraushaar  
**Game Developer:** Kristin Dittmann · **Length of game:** approx. 10 minutes

## Game Contents

1 cat Tapsi, 1 cat Tine, 1 dog Flo, 1 dog Flocke,  
27 wooden toys (9 squeaky ducks, 9 teddy bears,  
9 mice), 1 puzzle game board, 2 arrow tiles, 1 die,  
1 rulebook

Hooray, the sun's shining and it's so warm today – the perfect weather to play in the garden! Puppies Flo and Flocke are romping around with kittens Tapsi and Tine. They are bouncing around wildly and jumping over each other. But who can do it best? There's a toy as a reward for every animal jumped over.

**At the end, the player who collects the most toys wins.**

## Before the First Game

Carefully press the two arrow tiles out of the game board pieces. You can have an adult help you with this.

## BEGINNER'S GAME

### Game Setup

Assemble the game board by placing the 4 board pieces in the center of a table with the colorful path facing up and connecting the pieces. Make sure that the two arrow tiles are placed so the arrows are visible. Place one toy in each of the two marked boxes (these are the emergency toys). Place the other 25 toys in the center of the game board. Each child chooses a dog or cat character and places their animal on the basket of the same color.

If fewer than four children are playing, place the other animals on the spaces in front of the corresponding baskets. These animals stay here for the whole game.

Have the die ready.



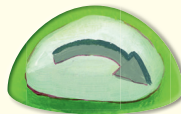


## How to Play

Play in a clockwise direction. Who last petted an animal? You go first and roll the die.

### Which color does the die show?

Place your animal on the next space of this color in a clockwise direction. The arrows on the tiles show you the direction of movement.



### Did you jump over one or more animals?

- **Yes?** That's great! You get as many toys as the number of animals you jumped over. It doesn't matter whether the animal belongs to someone or not. Find the right number of toys from the stockpile in the center of the board and place them in your basket. It doesn't matter what toys you choose.
- **No?** Too bad. Unfortunately you aren't allowed to take any toys.



### Example:

Max has the brown dog and rolled **red**. He places the dog on the next empty red space in a clockwise direction. In doing so, he jumps over the gray and orange cats. As a reward, Max can choose two toys from the center and put them in his basket.



### NOTE:

If there's no space free in the color you rolled, you may roll the die until you get another color.

### Example:

Mia has the gray cat and rolled **blue**. The other three animals are standing on the three blue spaces. This means that the gray cat can't be moved. Now Mia rolls the die until she has rolled a color other than blue.



Then it's the next child's turn to roll the die.





## End of the Game

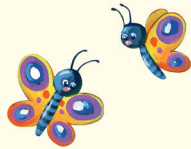
The game ends as soon as the last toy is taken from the center. If you are the last child and would get more toys than there are left in the center, you may take the corresponding number of emergency toys from the boxes.

Now turn over the game board. Place your animal on the basket of the same color. Then put the toys you've collected on the markers. Start on the marker next to your basket and place the next toy on the marker next to it. Don't skip any markers. The child with the longest continuous row wins the game.



## PROFESSIONAL GAME FOR EXPERIENCED CHILDREN

If you already know the game well, you can decide for yourself whether to move your animal in a clockwise or counterclockwise direction, depending on which way you can jump over the most animals. Turn the two arrow tiles on the game board over before the start of the game so that the arrows aren't visible.



*Dear Children and Parents,  
at [www.haba-play.com/Ersatzteile](http://www.haba-play.com/Ersatzteile) it's easy to ask whether  
a missing part of a toy or game can still be delivered.*





# FILOU & CO

## Joue avec nous à saute-mouton !

Un jeu de dé et de collecte pour apprendre les couleurs avec des animaux pour 2 à 4 enfants à partir de 3 ans.

**Auteur :** Heinz Meister · **Illustration :** Sabine Kraushaar · **Rédaction :** Kristin Dittmann · **Durée du jeu :** environ 10 minutes

### Contenu du jeu

1 chaton Tomy, 1 chaton Tigrou, 1 chiot Filou, 1 chiot Fripouille, 27 jouets en bois (9 canards, 9 ours, 9 souris), 1 plateau de jeu formant un puzzle de 4 pièces, 2 tuiles « flèche », 1 dé, 1 règle du jeu

Il y a de l'animation dans le jardin ! Les chiots Filou et Fripouille s'amuse avec les chatons Tomy et Tigrou. Ils courent dans tous les sens et jouent à saute-mouton. Jouez avec eux ! Gagnez un jouet en sautant par-dessus l'un des animaux.

**Le vainqueur est le joueur qui réunit le plus grand nombre de jouets.**

### Avant de jouer pour la première fois

Détachez soigneusement les deux tuiles « flèche » des pièces du plateau de jeu.

## JEU DE BASE

### Préparatifs

Assemblez les 4 pièces du puzzle du plateau de jeu au milieu de la table face « chemin coloré » visible. Assemblez les deux tuiles « flèche » pour que les flèches soient visibles. Posez un jouet de votre choix sur chacune des deux caisses illustrées. Ce sont les jouets de secours. Les 25 autres jouets sont placés au milieu du plateau de jeu. Chaque enfant choisit un chiot ou un chaton qu'il pose sur le panier de la couleur correspondante.

Si moins de quatre enfants jouent, placez les animaux qui ne sont à aucun joueur sur la case du plateau devant leur panier correspondant.

Ces animaux restent sur la même case pendant toute la partie. Préparez le dé.



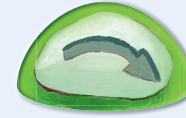


## Déroulement du jeu

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Qui a caressé un animal en dernier ? Tu commences en lançant le dé !

### Quelle couleur le dé indique-t-il ?

Place ton animal sur la prochaine case de cette couleur sur le plateau de jeu dans le sens des aiguilles d'une montre. Les flèches des tuiles indiquent le sens dans lequel on avance.



### As-tu sauté par-dessus un ou plusieurs animaux ?

- **Oui ?** Chouette ! Tu reçois autant de jouets que tu as effectué de sauts par-dessus un ou plusieurs animaux (que l'animal soit à un autre joueur ou sur la case devant son panier). Choisis le nombre de jouets correspondant dans la réserve au milieu du plateau de jeu et place-les dans ton panier. Tu peux choisir n'importe quel type de jouet.
- **Non ?** Dommage ! Tu ne peux malheureusement pas prendre de jouet.



### Exemple :

Max a le chiot marron et le dé indique la couleur **rouge**. Il place le chiot sur la prochaine case rouge dans le sens des aiguilles d'une montre. Pour l'atteindre, il saute par-dessus les chats gris et orange. En récompense, Max choisit deux jouets au milieu du plateau et les place sur son panier.



### ATTENTION :

**S'il n'y a pas de case libre de la couleur indiquée, tu relances le dé jusqu'à ce que tu obtiennes une autre couleur.**

### Exemple :

Mia a le chaton gris et a lancé le dé, qui indique la couleur **bleu**. Les trois autres animaux se trouvent sur les trois cases bleues. Le chat gris ne peut pas être déplacé. Mia relance le dé jusqu'à ce qu'elle obtienne une autre couleur que le bleu.



C'est ensuite au tour de l'enfant suivant de lancer le dé.



## Fin de la partie

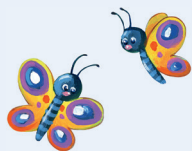
Le jeu s'achève dès qu'un enfant a pris le dernier jouet au milieu du plateau. Si tu es le dernier enfant à jouer et si tu devais recevoir davantage de jouets qu'il n'en reste au milieu du plateau, tu peux en prendre dans la réserve de secours pour compléter.

Retournez maintenant le plateau de jeu. Placez votre animal sur le panier de la couleur correspondante. Placez ensuite les jouets que vous avez gagnés sur les pastilles colorées. Commencez sur la pastille devant votre panier et posez les autres jouets sur les pastilles suivantes. Vous ne devez laisser aucune pastille vide. L'enfant dont la rangée est la plus longue remporte la partie.



## JEU POUR ENFANTS EXPÉRIMENTÉS

Si vous connaissez déjà bien le jeu, vous pouvez choisir d'avancer votre animal dans le sens que vous voulez, selon la direction dans laquelle vous pouvez sauter par-dessus le plus grand nombre d'animaux. Avant de commencer la partie, retournez les deux tuiles « flèche » du plateau afin que les flèches ne soient pas visibles.



*Chers enfants, chers parents,  
Vous pouvez demander si la pièce de jeu que vous avez perdue est encore disponible sur [www.haba-play.com/Ersatzteile](http://www.haba-play.com/Ersatzteile) dans la rubrique Pièces détachées.*





# LA CUADRILLA DE MASCOTAS

¡A correr, saltar... y traer juguetes!



Un bestial juego de dados y de colores para 2-4 niños/as a partir de 3 años.

**Autor:** Heinz Meister • **Ilustración:** Sabine Kraushaar  
**Redacción:** Kristin Dittmann • **Duración de la partida:** aprox. 10 minutos

## Contenido del juego

1 gato Tico, 1 gata Tina, 1 perro Koke, 1 perrita Kika, 27 juguetes de madera (9 patos de goma, 9 ositos de peluche, 9 ratones), 1 tablero de rompecabezas, 2 fichas con flecha, 1 dado, 1 instrucciones del juego

¡Hurra! Ha salido el sol y hace calorcito, el tiempo ideal para jugar en el jardín. Los cachorros Koke y Kika están alborotando con los gatitos Tico y Tina. Brincan de un lado para otro como locos, saltando los unos encima de los otros. Pero, ¿quién lo hace mejor? Por cada animal que alguien salte, hay un juguete como recompensa.

**Gana quien al final tenga el mayor número de juguetes.**

## Antes de jugar por primera vez

Extraed con cuidado las dos fichas con flecha de las piezas del tablero. Pedid a una persona adulta que os ayude.

## JUEGO DE INICIACIÓN

### Preparación del juego

Colocad las 4 piezas del tablero en el centro de la mesa con el colorido camino hacia arriba y montad el tablero. Prestad atención a que las dos fichas con flecha queden encajadas de forma que las flechas queden visibles. Colocad un juguete cualquiera en cada una de las dos cajas dibujadas. Son los juguetes de emergencia. Los 25 juguetes restantes se colocan en el centro del tablero. Cada niño/a elige un perro o un gato y coloca su animal sobre la cesta del mismo color.

Si sois menos de cuatro niños/as, colocad el resto de animales en las casillas delante de las cestas correspondientes.

Estos animales se quedan aquí durante todo el juego.

Preparad el dado.

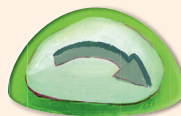


## Desarrollo del juego

Se juega en el sentido de las agujas del reloj. ¿Quién ha acariciado más recientemente a un animal? Empiezas tú y tiras el dado.

### ¿Qué color muestra el dado?

Sitúa tu animal en la siguiente casilla de ese color, en el sentido de las agujas del reloj. Las flechas de las fichas indican el sentido de avance.



### ¿Has saltado un animal o varios?

- **¿Sí?** ¡Genial! Recibes tantos juguetes como animales hayas saltado. No importa si el animal pertenece o no a alguien. Busca en la provisión del centro del tablero tantos juguetes como te correspondan y colócalos en tu cesta. Puedes elegir cualquier juguete.
- **¿No?** ¡Lástima! Lamentablemente, no puedes coger ningún juguete.



### Ejemplo :

Max tiene el perro marrón y ha sacado **rojo** al tirar el dado. Coloca el perro en la siguiente casilla roja libre en el sentido de las agujas del reloj. Salta el gato gris y el naranja. Como recompensa, Max puede elegir dos juguetes del centro y colocarlos en su cesta.



### ATENCIÓN:

**Si no hay ninguna casilla libre del color que has sacado con el dado, puedes tirar el dado hasta que saques otro color.**

### Ejemplo :

Mia tiene el gato gris y ha sacado **azul** al tirar el dado. Los otros tres animales se encuentran en las tres casillas azules. Por lo tanto, el gato gris no se puede desplazar. A continuación, Mia tira el dado hasta que saca otro color distinto al azul.



Luego le toca tirar el dado al siguiente jugador/a.





## Finalización del juego

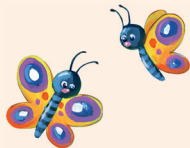
La partida termina cuando un niño/a haya cogido el último juguete del centro. Si te toca en último lugar y deberías recibir más juguetes de los que hay en el centro, puedes coger tantos juguetes de emergencia de las cajas como necesites.

A continuación, dad la vuelta al tablero. Colocad vuestro animal sobre la cesta del mismo color. Luego colocad los juguetes que habéis acumulado en las marcas. Empezad por la marca situada junto a vuestra cesta y colocad el siguiente juguete encima de la siguiente marca. No podéis saltaros ninguna marca. Ganará el juego quien haya formado la fila más larga.



## VARIANTES DE JUEGO PARA NIÑOS/AS CON EXPERIENCIA

Si ya conocéis bien el juego, podéis decidir si colocáis vuestro animal en el sentido de las agujas del reloj o en el contrario, en función de la dirección en la que creáis que podéis saltar más animales. Antes de comenzar a jugar, dad la vuelta a las dos fichas con flecha del tablero de modo que no se vean las flechas.



Queridas familias:  
en [www.haba-play.com/Ersatzteile](http://www.haba-play.com/Ersatzteile) podéis ver si todavía disponemos de una pieza de juego que hayáis perdido.





# 动物跑跳碰

## 跑跑跳跳拿玩具！

为2-4名3岁及以上儿童设计的骰子游戏。

作者：海因茨·迈斯特 · 编辑：克里斯汀·迪特曼 · 插图：萨宾·克劳沙尔 · 游戏时长：约10分钟

### 游戏材料

1只塔布西猫，1只蒂内猫，1只芙洛狗，  
1只弗洛克狗，27个木玩具（9只鸭子，  
9只泰迪熊，9只老鼠），1个拼图游戏地图，  
2个箭头，1个骰子，1本游戏说明

太好了，今天阳光明媚，天气非常好，很温暖——是在花园里玩耍的  
完美天气！小狗芙洛和弗洛克与小猫塔布西和蒂内一起玩耍。他们疯  
狂地跳来跳去，越过对方。但谁跳得最高呢？每越过一个动物，就得  
到一个玩具作为奖励。

最后谁收集的玩具最多，谁就获胜。

### 第一次游戏准备

小心翼翼地将两个箭头从游戏地图中抠出来，请一位成年人帮忙完成。

### 初级玩法

#### 游戏准备

将4块游戏地图彩色路径朝上拼在一起放在桌子中央。确  
保两个箭头在内，清晰可见。在两个有标记的盒子上各放  
一块你选择的玩具。这两块都是特殊情况的玩具。剩下的  
25块玩具放在游戏地图的中央。每个玩家选择一只狗或  
猫，并把他的动物放在对应颜色的篮子里。

如果玩的孩子少于四个，就把剩下的动物放在对应篮子前  
面的游戏场地上。  
这些动物在游戏时一直保持不动。

准备好骰子。



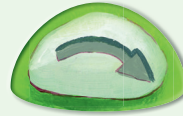


## 游戏过程

游戏以顺时针进行的。谁最近摸过一只动物最先开始游戏。掷骰子！

### 掷出什么颜色？

按箭头小方块的方向将你的动物顺时针放在该颜色的下一个空游戏场地上。



### 你有没有越过一个或多个动物？

- 有？ 很好！你越过多少动物，你就得到多少玩具。动物属于某人并不重要。从游戏中央拿走适当数量的玩具，并把它们放在你的篮子里。具体选择哪块玩具并不重要。
- 没有？ 真可惜。你不能拿走任何玩具。



### 例子：

马克斯的动物是棕褐色狗，他掷出了**红色**。他顺时针将狗放在下一个空的红色空地上。这样，他需要越过灰色和橙色的猫。作为奖励，马克斯可以从中间选择两个玩具并把它们放在篮子里。



### 请注意：

如果你掷出的颜色没有空位置，你可以一直掷骰子，直到你掷出其他颜色。

### 例如：

图片中米娅的动物是灰色猫，她掷出了**蓝色**。但所有蓝色的空地上已有其他动物。因此灰猫无法移动。现在米娅可以重新掷骰子，直到她掷出蓝色以外的颜色。



然后轮到下一个玩家掷骰子。



## 游戏结束

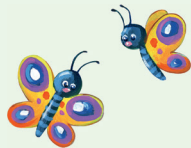
只要游戏中心最后一个玩具被拿走，游戏就结束。如果你是最后一个孩子，应该得到的玩具数量比中间剩下的多，你可以从箱子里拿走相应数量的应急玩具。

现在把游戏地图翻过来。把你的动物放在与它颜色相符的框里。然后把你收集的玩具放在圆点上。从你的篮子旁边的圆点开始，把玩具一个接一个放在圆点上。不能略过任何圆点。排出最长的孩子赢得游戏。



## 为经验丰富的孩子准备的专业玩法

如果你已经很熟悉这个游戏，你可以自己决定是顺时针还是逆时针放你的动物，这要看你能从哪个方向越过最多的动物。为此，在游戏开始前遮盖游戏中的两个箭头，不让看到。



亲爱的孩子和家长：请登录 <https://www.haba-play.com/Ersatzteile> 查询是否可以寄售遗失的玩具或游戏配件。





# 강아지와 고양이는 장난감을 좋아해

## 달리고, 점프하고 - 장난감을 가져와!

만 3세 이상이 플레이할 수 있는 2~4인용 흥미로운 색깔 주사위 게임.

디자이너: Heinz Meister · 일러스트: Sabine Kraushaar · 개발자: Kristin Dittmann · 게임시간: 약 10분

### 구성품

Tapsi고양이 1마리, Tine고양이 1마리, Flo 강아지 1마리, Flocke 강아지 1마리, 장난감 조각(뿔뿔 오리 9마리, 테디 베어 9마리, 생쥐 9마리) 27개, 게임판 1개, 화살표 타일 2개, 주사위 1개, 게임 설명서 1개

만세, 햇별이 따사로운 날이네요. 정원에서 놀기에 완벽한 날씨예요! 강아지 Flo와 Flocke는 새끼고양이 Tapsi와 Tine와 함께 즐겁게 뛰어놀고 있습니다. 그들은 서로를 뛰어넘으며 신나게 놀고 있어요. 하지만 누가 제일 잘 뛸 수 있을까요? 뛰어다니는 모든 동물들을 위한 상으로 장난감이 준비되어 있습니다.

마지막에 가장 많은 장난감 조각을 모은 플레이어가 승리합니다.

### 게임 시작 전

게임판에서 화살표 타일을 조심스럽게 누릅니다. 어른의 도움이 필요할 수도 있어요.

### 초보자용 게임

#### 게임 준비

테이블 중앙에 4개의 보드 조각을 배치하여 다양한 색깔의 길이 그려진 게임판을 조립하세요. 화살표 방향이 보이도록 두 개의 화살표 타일 2개를 배치하세요. 중앙 작은 네모 박스모양으로 표시된 자리에 각각 장난감 조각을 1개씩 놓습니다. 이 장난감 조각은 임시로 두는 장난감입니다.

게임판 중앙에 다른 25개의 장난감 조각들을 모아주세요. 플레이어는 강아지 또는 고양이 캐릭터를 선택하고 같은 색깔의 바구니에 선택한 동물을 배치합니다.

4명 미만의 아이들이 게임을 한다면, 사용하지 않는 다른 동물들을 빈 바구니에 두세요. 이 동물들은 게임 전체가 진행되는 동안 여기 계속 머무를 겁니다.

준비 완료.

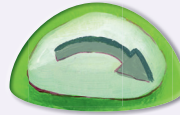


## 게임 방법

시계방향으로 게임을 진행합니다. 가장 최근에 동물을 쓰다듬어본 사람부터 먼저 주사위를 굴립니다.

### 주사위의 어떤 색깔이 나왔나요?

시계방향으로 주사위 색깔과 같은 색의 칸에 당신의 동물을 옮깁니다. 화살표 타일은 이동하는 방향을 알려줍니다.



### 한 마리 이상의 동물을 뛰어넘었나요?

- 예. 잘했어요! 뛰어 넘은 동물의 수만큼 장난감 조각을 얻을 수 있어요. 그 동물이 누구 것인지는 중요하지 않습니다. 게임판 중앙에서 알맞은 개수의 장난감 조각을 찾아서 바구니에 담으세요. 이때 어떤 장난감 조각을 골라도 상관없습니다.
- 아니요. 안타깝네요. 아쉽게도 장난감 조각을 가져올 수 없어요.



### 예시:

Max는 갈색 강아지고, 주사위 **빨간색**이 나왔다. 그는 시계방향으로 다음 빨간 색의 빈 공간에 강아지를 놓는다. 이렇게 하면서 회색 고양이, 주황색 고양이를 뛰어넘었다. 총 2마리의 동물을 뛰어넘었기 때문에 게임판 중앙에서 2개의 장난감 조각을 골라서 바구니에 담을 수 있습니다.



### 주의사항:

만약 주사위에 나온 색깔의 빈공간이 없다면 다른 색깔이 나올 때까지 주사위를 굴립니다.

### 예시:

Mia는 회색 고양이이고, 주사위 **파란색**이 나왔다. 다른 3마리의 동물들이 전부 파란색 공간에 놓여있다. 회색 고양이는 움직일 수 없다. Mia는 주사위로 파란색 말고 다른 색깔이 나올 때까지 굴리면 된다.



다음 사람이 주사위를 굴릴 차례입니다.





## 게임 종료

게임판 중앙에 있는 장난감 조각이 전부 없으면 게임이 종료됩니다.

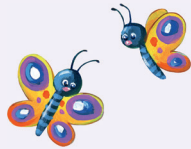
만약 당신이 마지막 차례일 때, 중앙에 남아있는 장난감 조각들보다 더 많은 장난감을 가져가야 한다면, 게임판 네모 박스모양에 임시로 둔 장난감을 가져갈 수 있습니다.

게임판을 뒤집으세요. 같은 색깔의 바구니에 각자의 동물을 놓으세요. 각자 얻은 장난감 조각을 일렬로 놓습니다. 가장 긴 줄을 놓은 사람이 게임에서 이깁니다.



## 숙련된 어린이용 게임

이미 게임을 잘 알고 있다면, 당신은 당신의 동물을 시계 방향으로 움직이지 아니면 시계반대방향으로 움직일지 스스로 결정할 수 있습니다. 게임 시작 전에 2개의 화살표 타일을 뒤집어서 보이지 않도록 합니다.



어린이들과 부모님들께, <https://www.haba-play.com/Ersatzteile>에 접속하면 잃어버린 구성품에 대한 구매 및 배송 여부를 문의할 수 있어요.





# TAPSI, FLO & CO

Laufen, springen – Spielzeug bringen!

Ein tierisches Farbwürfel-Spiel für 2–4 Kinder ab 3 Jahren.

**Autor:** Heinz Meister • **Illustration:** Sabine Kraushaar • **Redaktion:** Kristin Dittmann • **Spieldauer:** ca. 10 Minuten

## Spielinhalt

1 Katze Tapsi, 1 Katze Tine, 1 Hund Flo, 1 Hund Flocke,  
27 Spielzeuge aus Holz (9 Quietsche-Enten, 9 Teddys,  
9 Mäuse), 1 Puzzle-Spielplan, 2 Pfeil-Plättchen,  
1 Würfel, 1 Spielanleitung

Hurra, heute scheint die Sonne und es ist so schön warm – perfektes Wetter, um im Garten zu spielen! Die Hundekinder Flo und Flocke toben mit den Katzenkindern Tapsi und Tine. Dabei hüpfen sie wild umher und überspringen sich gegenseitig. Doch wer kann das am besten? Für jedes übersprungene Tiere gibt es ein Spielzeug als Belohnung.

**Wer am Ende die meisten Spielzeuge gesammelt hat, gewinnt.**

## Vor dem ersten Spiel

Drückt vorsichtig die beiden Pfeil-Plättchen aus den Spielplanteilen. Lasst euch dabei von einem Erwachsenen helfen.

## EINSTIEGSSPIEL

### Spielvorbereitung

Legt die 4 Spielplanteile mit dem bunten Weg nach oben in die Tischmitte und puzzelt den Spielplan zusammen. Achtet darauf, dass die beiden Pfeil-Plättchen so eingepuzzelt werden, dass die Pfeile zu sehen sind. Legt jeweils ein beliebiges Spielzeug auf die beiden eingezeichneten Kisten. Das sind die Notfallspielzeuge. Die übrigen 25 Spielzeuge kommen in die Spielplanmitte. Jedes Kind sucht sich einen Hund oder eine Katze aus und stellt sein Tier auf das farblich passende Körbchen.

Spielen weniger als vier Kinder mit, stellt ihr die übrigen Tiere auf die Spielfelder vor die dazugehörigen Körbchen. Diese Tiere bleiben das ganze Spiel über hier stehen.

Haltet den Würfel bereit.



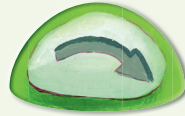


## Spielablauf

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Wer hat zuletzt ein Tier gestreichelt? Du beginnst und würfelst!

### Welche Farbe zeigt der Würfel?

Setze dein Tier im Uhrzeigersinn auf das nächste Spielfeld dieser Farbe. Die Pfeile auf den Plättchen zeigen dir die Laufrichtung.



### Hast du ein oder mehrere Tiere übersprungen?

- **Ja?** Prima! Du bekommst so viele Spielzeuge, wie du Tiere übersprungen hast. Es spielt keine Rolle, ob das Tier jemanden gehört oder nicht. Suche dir entsprechend viele Spielzeuge aus dem Vorrat in der Spielplanmitte und lege sie in dein Körbchen. Dabei ist es egal, welches Spielzeug du dir auswählst.
- **Nein?** Schade. Du darfst leider kein Spielzeug nehmen.



### Beispiel:

Max hat den braunen Hund und hat **Rot** gewürfelt. Er setzt den Hund auf das nächste freie rote Feld im Uhrzeigersinn. Dabei überspringt er die graue und die orangefarbene Katze. Als Belohnung darf sich Max zwei Spielzeuge aus der Mitte aussuchen und in sein Körbchen legen.



### ACHTUNG:

**Gibt es kein freies Feld deiner gewürfelten Farbe, darfst du so lange würfeln, bis du eine andere Farbe gewürfelt hast.**

### Beispiel:

Mia hat die graue Katze und hat **Blau** gewürfelt. Die anderen drei Tiere stehen auf den drei blauen Spielfeldern. Somit kann die graue Katze nicht versetzt werden. Jetzt würfelt Mia so lange, bis sie eine andere Farbe als Blau gewürfelt hat.



Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe und würfelt.



## Spielende

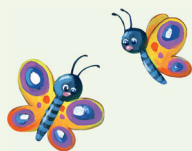
Das Spiel endet, sobald ein Kind das letzte Spielzeug aus der Mitte genommen hat. Wenn du das letzte Kind bist und mehr Spielzeuge bekommen würdest, als noch in der Mitte sind, darfst du dir entsprechend viele Notfallspielzeuge aus den Kisten nehmen.

Nun dreht ihr den Spielplan um. Stellt euer Tier auf das farblich passende Körbchen. Dann legt ihr jeweils eure gesammelten Spielzeuge auf die Markierungen. Dabei startet ihr auf der Markierung neben eurem Körbchen und legt das nächste Spielzeug auf die nächste Markierung daneben. Dabei dürft ihr keine Markierung überspringen. Das Kind mit der längsten zusammenhängenden Reihe gewinnt das Spiel.



## PROFISPIEL FÜR GEÜBTE KINDER

Wenn ihr das Spiel schon gut kennt, dürft ihr selbst entscheiden, ob ihr euer Tier im oder gegen den Uhrzeigersinn setzt, je nachdem in welcher Richtung ihr die meisten Tiere überspringen könnt. Wendet dazu vor Spielbeginn die beiden Pfeil-Plättchen im Spielplan, sodass die Pfeile nicht zu sehen sind.



Liebe Kinder, liebe Eltern,  
unter [www.haba-play.com/Ersatzteile](http://www.haba-play.com/Ersatzteile) können Sie ganz einfach nachfragen,  
ob ein verlorengegangenes Teil des Spielmaterials noch lieferbar ist.



# HABA



HABA Sales GmbH & Co. KG  
August-Grosch-Straße 28 - 38  
96476 Bad Rodach, Germany  
[www.haba-play.com](http://www.haba-play.com)

Art. Nr.: 307025  
TL A185312 1/23



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