

HABA

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

GAME MEETS PUZZLE



Wo leben Löwe & Co.?

Where Do the Animals Live?

Où vivent le lion et
ses amis ?

Waar wonen de leeuw
en zijn dierenvriendjes?

¿Dónde Viven
los Animales?

Una casa per
ogni animale





GAME MEETS PUZZLE

Wo leben Löwe & Co.?

Ein spannendes Puzzle-Memospiel für 2-4 Kinder ab 4 Jahren.

Autorin: Kristin Dittmann

Illustration: Christine Faust

Redaktion: Imke Storch

Spieldauer: 10-15 Minuten

Löwe, Koala, Schildkröte und Co. – aber wer lebt wo? Die Tiere laufen munter im Kreis herum und sammeln die Puzzleteile ihres jeweiligen Zuhauses ein.

Wer mit etwas Würfelglück seinem Tier am besten hilft und dessen Zuhause zuerst fertigpuzzelt, gewinnt das Spiel.

DAS IST DRIN:



4 Zuhause-Puzzles aus je 6 Teilen



4 Papptiere



4 Holztiere (Koala, Löwe, Pinguin, Schildkröte)



1 Würfel

VOR DEM ERSTEN SPIEL:

Entfernt die Banderole und löst alle Teile vorsichtig aus den Tableaus.

Lasst euch dabei von einem Erwachsenen helfen.

Die Banderole und die Rahmen der Tableaus benötigt ihr nicht mehr. Entsorgt sie fachgerecht.





BEVOR ES LOSGEHT:

Entscheidet euch zuerst für ein Holztier und nehmt es zu euch. Sucht dann das passende Papptier heraus und legt es vor euch. So wisst ihr während des Spiels immer, welches Tier euch gehört und welche Farbe die Puzzleteile haben, die ihr sammelt. Spielt ihr zu dritt, kommen das überzählige Holz- und Papptier zurück in die Schachtel. Mischt anschließend alle 24 Puzzleteile mit der einfarbigen Rückseite nach oben. Legt sie dann in beliebiger Reihenfolge zu einem großen Kreis aus. Stellt eure Holztiere jeweils auf ein beliebiges Puzzleteil. Achtet darauf, dass immer nur ein Tier auf einem Puzzleteil steht. Haltet den Würfel bereit.

Achtung: Seid ihr zu zweit, spielt jedes Kind mit zwei Tieren.



Spiel Aufbau bei 4 Spielern





JETZT GEHT'S LOS:

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt ein Tier gestreichelt hat, darf beginnen und würfelt.

Was zeigt der Würfel?

- **1, 2 oder 3 Punkte**

Ziehe dein Tier entsprechend viele Puzzleteile im oder gegen den Uhrzeigersinn weiter. Im Spiel zu zweit darfst du dir aussuchen, welches deiner Tiere du bewegst.

Achtung: Besetzte Puzzleteile und evtl. im weiteren Spielverlauf entstandene Lücken werden nicht mitgezählt.

- **Stern**

Du darfst dein Tier auf ein beliebiges Puzzleteil im Kreis ziehen.

Wo ist dein Tier gelandet?

- **Auf einem Puzzleteil seiner Farbe?**

Prima, dein Tier steht auf einem Teil seines Zuhauses. Nimm das Puzzleteil zu dir und lege es vor dich. Deine Figur bleibt in der im Kreis entstandenen Lücke stehen.

Tipp: Sobald ein Tier die Lücke verlässt, könnt ihr die umliegenden Puzzleteile etwas zusammenschieben, um die Lücke zu schließen.

- **Auf einem andersfarbigen Puzzleteil?**

Dann passiert nichts.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe.

WANN IST SCHLUSS?

Das Spiel endet, sobald ein Kind alle Puzzleteile seines Tieres gesammelt hat. Puzzle das Zuhause zusammen. Bringe dein Tier nach Hause, indem du es in die Mitte des Puzzles legst, du gewinnst. Im Spiel zu zweit müsst ihr das Zuhause beider Tiere fertiggepuzzelt haben.

Zum Trost dürfen auch die anderen Kinder ihre Puzzles vollenden und ihre Tiere nach Hause bringen.





GAME MEETS PUZZLE

Where Do the Animals Live?

An exciting puzzle and memory game for 2 to 4 children aged 4 years and older.

Game Designer: Kristin Dittmann
Illustrator: Christine Faust
Game Developer: Imke Storch
Length of the game: 10-15 minutes

Lion, koala, tortoise, and penguin – who lives where? The animals run around happily in a circle, collecting the puzzle pieces that match their home.

The first player to complete the puzzle of their animal's home, with a little lucky rolling of the die, wins the game.

WHAT'S IN THE BOX:



4 home puzzles
with 6 pieces each



4 cardboard animals



4 wooden animals (koala, lion,
penguin, tortoise)



1 die

BEFORE THE FIRST GAME:

Remove the sleeve and carefully separate all pieces from the punchboard. You can have an adult help you with this. The sleeve and the frames of the punchboard are no longer needed. Dispose of them properly.

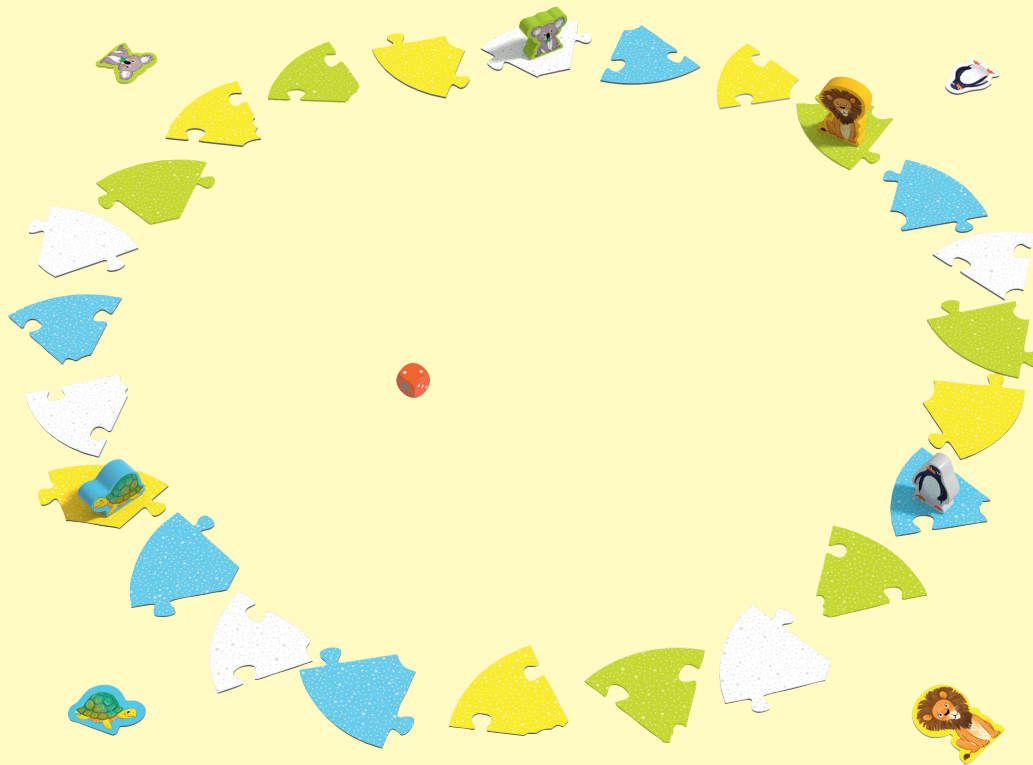




BEFORE YOU START:

First, each player selects a wooden animal. Find the matching cardboard animal and place it in front of you to remind you of which animal belongs to you and which color puzzle pieces you are collecting. If there are three players, return the extra wooden and cardboard animals to the box. Then mix up all 24 puzzle pieces with the single-colored back face-up. Next, arrange them in a large circle in any order. Place your wooden animals on any puzzle pieces you like. Make sure there is only ever one animal standing on a puzzle piece. Have the die ready.

Important: If there are two players, each child plays with two animals.



Game setup with 4 players



LET'S GET STARTED!

Take turns playing in a clockwise direction. Whoever last pet an animal goes first and rolls the die.

What does the die show?

- **1, 2, or 3 dots:**

Move your animal this many puzzle pieces in a clockwise or counterclockwise direction. In a game with two players, you can choose which of your animals to move.

Important: Occupied puzzle pieces and any gaps created during the game are not counted.

- **Star:**

You may move your animal to any puzzle piece in the circle that you like.

Where has your animal landed?

- **On a puzzle piece of its own color?**

Great! Your animal is standing on part of its home. Take the puzzle piece and place it in front of you. Your figure stays in the gap created.

Tip: As soon as an animal leaves a gap, push the puzzle pieces next to it a little closer together to close the gap.

- **On a puzzle piece of a different color?**

Nothing happens.

Then it's the next child's turn.

WHEN DOES THE GAME END?

The game ends as soon as a child has collected all their animal's puzzle pieces. Put the pieces of the home together. Bring the animal home by placing it in the center of the puzzle. You win the game. If there are two players, the winner must complete the homes of both animals.

As a consolation, the other children may also complete their puzzles and bring their animals home.

Dear Players,

At www.haba-play.com/Ersatzteile it's easy to ask whether a missing part of a toy or game can still be delivered.





GAME MEETS PUZZLE

Où vivent le lion et ses amis ?

Un jeu de course et de puzzle sur le thème des animaux pour 2 à 4 joueurs à partir de 3 ans.

Autrice : Kristin Dittmann
Illustration : Christine Faust
Rédaction : Imke Storch
Durée de jeu : de 10 à 15 minutes

Un lion, un koala, une tortue et autres... mais où vivent tous ces animaux ? Les animaux avancent joyeusement à la queue leu leu en réunissant les pièces du puzzle de leur habitat.

Avec un peu de chance au dé, aidez votre animal à finir d'assembler son habitat. Le premier à y parvenir remporte la partie.

CONTENU DU JEU :



4 puzzles d'habitat de 6 pièces



4 animaux en carton



4 animaux en bois (koala, lion, pingouin et tortue)



1 dé

AVANT DE JOUER POUR LA PREMIÈRE FOIS :

Ôtez les banderoles et détachez délicatement toutes les pièces des cadres. Demandez à un adulte de vous aider. Les banderoles et les cadres ne servent plus et vous pouvez les jeter en suivant les consignes de tri.





AVANT DE COMMENCER LA PARTIE :

Commencez par choisir votre animal en bois et prenez-le. Cherchez ensuite l'animal en carton correspondant, que vous posez devant vous. Il vous permet d'identifier votre animal durant la partie et la couleur des pièces de puzzle que vous cherchez. Si vous jouez à trois, mettez dans la boîte les animaux en bois et en carton dont vous ne vous servez pas. Mélangez ensuite les 24 pièces de tous les puzzles face unie visible. Disposez-les ensuite de façon à former un cercle. Placez chacun votre animal en bois sur la pièce de puzzle de votre choix. Attention : il ne doit jamais y avoir plus d'un animal sur une pièce de puzzle. Préparez le dé.

Attention : si vous jouez à deux, chaque joueur prend deux animaux.



Mise en place pour 4 joueurs



C'EST PARTI :

On joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui a caressé un animal en dernier commence et lance le dé.



Qu'indique le dé ?

- **Un 1, un 2 ou un 3**

Avance ton animal de ce nombre de pièces de puzzle dans le sens des aiguilles d'une montre, ou en sens inverse. Si vous jouez à deux, tu dois choisir lequel de tes deux animaux tu déplaces.

Attention : les pièces de puzzle occupées et les éventuels vides qui peuvent apparaître en cours de partie ne comptent pas.

- **Une étoile**

Tu peux avancer ton animal sur une pièce de puzzle de ton choix dans le cercle.

Où ton animal a-t-il atterri ?

- **Sur une pièce de puzzle de sa couleur ?**

Super, ton animal se trouve sur une pièce du puzzle de son habitat. Prends la pièce et pose-la devant toi. Ton pion reste sur l'espace vide ainsi apparue dans le cercle.

Astuce : dès qu'un animal quitte le vide, vous pouvez légèrement resserrer les pièces de puzzle qui l'entourent pour combler le vide.

- **Sur une pièce de puzzle d'une autre couleur**

Il ne se passe rien.

C'est au tour du joueur suivant.

FIN DE LA PARTIE

La partie s'achève dès qu'un enfant a réuni toutes les pièces du puzzle de son animal. Assemble le puzzle de son habitat. Emmène ton animal chez lui en le posant au milieu de ton puzzle. Tu as remporté la partie ! Lorsque vous jouez à deux, vous devez terminer d'assembler les puzzles de vos deux animaux. Pour se consoler, les autres enfants peuvent aussi terminer leur puzzle et raccompagner leur animal chez lui.

*Chers joueurs,
Si vous avez perdu ou cassé une pièce de jeu, vous pouvez demander tout simplement si celle-ci est encore disponible sur www.haba-play.com/fr-fr dans la partie « Pièces de rechange ».*



GAME MEETS PUZZLE

Waar wonen de leeuw en zijn dierenvriendjes?

Een beestig leuk puzzel- & wedloopspel voor 2-4 spelers vanaf 3 jaar

Auteur: Kristin Dittmann
Illustraties: Christine Faust
Redactie: Imke Storch
Spelduur: 10-15 minuten

Leeuw, koala, schildpad en pinguïn - wie woont waar? De dieren lopen vrolijk in een kringetje rond en verzamelen de puzzelstukjes van hun eigen huis.

Wie dankzij wat geluk met de dobbelsteen zijn/haar dier het beste helpt en het bijbehorende huis als eerste in elkaar puzzelt, wint het spel.

WAT ZIT ER IN DE DOOS?



4 huispuzzels elk van 6 puzzelstukken



4 kartonnen dieren



4 houten dieren (koala, leeuw, pinguïn, schildpad)



1 dobbelsteen

VÓÓR HET EERSTE SPEL

Verwijder de rand en druk het spelmateriaal voorzichtig uit het karton. Laat je daarbij helpen door een volwassene. De rand en de overblijvende kaders hebben jullie niet meer nodig voor het spel. Gooi deze op de juiste manier weg.

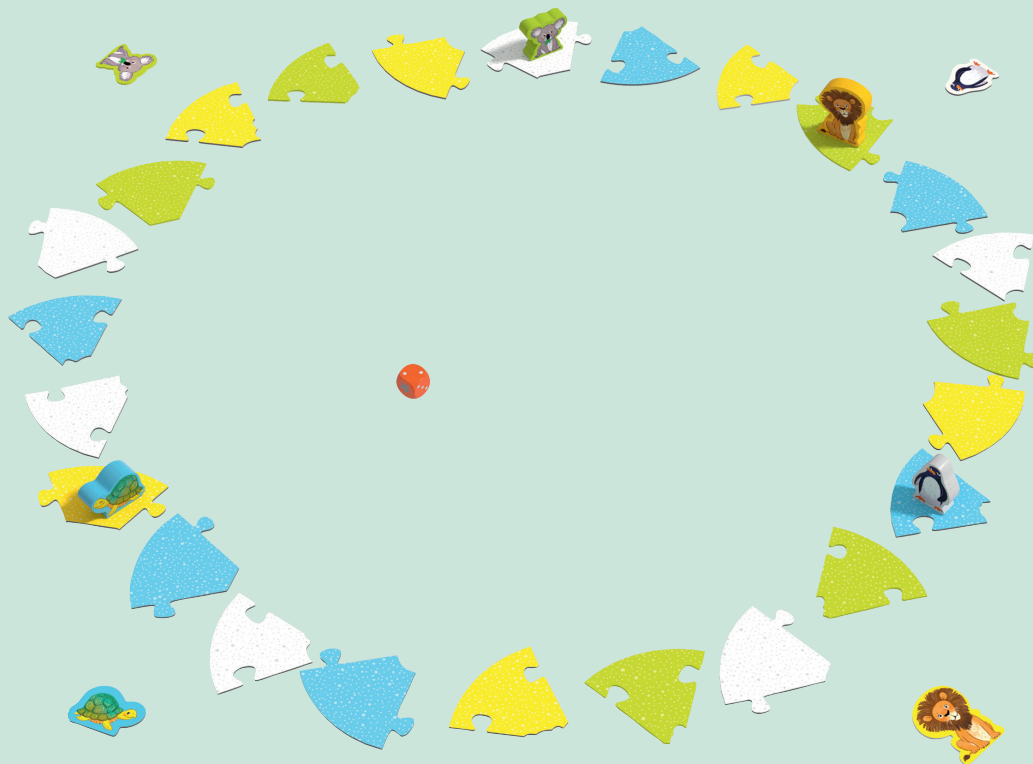




VOOR JULLIE BEGINNEN

Kies eerst een houten dier en zet deze bij jullie neer. Zoek dan het bijbehorende kartonnen dier en leg het voor jullie neer. Zo weten jullie tijdens het spelen telkens welk dier van jullie is en welke kleur de puzzelstukken moeten hebben die jullie verzamelen. Spelen jullie met z'n drieën, leg het overgebleven houten en kartonnen dier dan terug in de doos. Meng vervolgens de 24 puzzelstukken met de gekleurde achterkant naar boven en leg ze willekeurig in een grote kring in het midden van de tafel. Zet jullie houten dier op een willekeurig puzzelstuk. Zorg ervoor dat er altijd maar één dier op een puzzelstuk staat. Houd de dobbelsteen bij de hand.

Let op: Als jullie met z'n tweeën zijn, dan speelt elke speler met twee dieren.



Spelopbouw bij vier spelers



NU BEGINT HET

Jullie spelen om de beurt, met de klok mee. Wie als laatste een dier geaaid heeft, mag beginnen en gooit met de dobbelsteen.

Wat heb je gedobbed?

- **1, 2 of 3 ogen**

Verplaats een dier evenveel puzzelkaartjes verder, klokgewijs of tegen de klok in. Als jullie per twee spelen, mogen jullie kiezen welk dier jullie verplaatsen.

Let op: Bezette puzzelstukken en eventuele openingen die in het spelverloop kunnen ontstaan, tellen niet mee.

- **Ster:**

Je mag je dier op een willekeurig puzzelstuk in de cirkel zetten.

Waar is je dier terechtgekomen?

- **Op een puzzelstuk van zijn eigen kleur?**

Prima. Je dier staat op een stuk van z'n eigen huis. Neem dat puzzelstuk en leg het voor je neer. Je figuur blijft in de kring staan op de plek waar het kaartje eerst lag.

Tip: Zodra een dier de open plek verlaat, kunnen jullie de omliggende puzzelstukjes wat naar elkaar toe schuiven om de opening te sluiten.

- **Op een puzzelstuk van een andere kleur?**

Dan gebeurt er niets.

De volgende speler is aan de beurt.

WANNEER IS HET SPEL AFGELOPEN?

Het spel is afgelopen zodra één speler alle puzzelstukken van zijn/haar dier heeft verzameld. Puzzel het huis in elkaar. Breng je dier naar huis. Als je het midden in de puzzel legt, heb je gewonnen. Als je met z'n tweeën speelt, moeten jullie het huis van beide dieren in elkaar gepuzzeld hebben.

Als troost mogen de andere spelers hun puzzels afmaken en hun dieren ook naar huis brengen



Lieve spelers
via www.haba-play.com/Ersatzteile kunnen jullie heel eenvoudig navragen of kwijtgeraakte delen van het spelmateriaal nog kunnen worden nabesteld.



GAME MEETS PUZZLE

¿Dónde Viven los Animales?

Un juego de memoria y un puzzle sobre animales y puzzle para 2-4 niños/as a partir de 3 años.

Autora: Kristin Dittmann
Ilustración: Christine Faust
Redacción: Imke Storch
Duración de la partida: 10-15 minutos

Un león, un koala, una tortuga y un pingüino... ¿dónde vive cada uno? Los animales se mueven en círculo y van reuniendo las piezas del hábitat que les corresponde.

Ganará la partida quien, con un poco de suerte con el dado, consiga formar primero el hábitat de su animal.

CONTENIDO DEL JUEGO:



4 puzzles de 6 piezas



4 animales de cartón



4 animales de madera (koala, león, pingüino y tortuga)



1 dado

ANTES DE JUGAR POR PRIMERA VEZ:

Retirad el precinto y extraed con cuidado todas las piezas. Para ello, podéis pedir ayuda a una persona adulta. El precinto y los marcos no los necesitaréis, por lo que podéis reciclarlos debidamente.

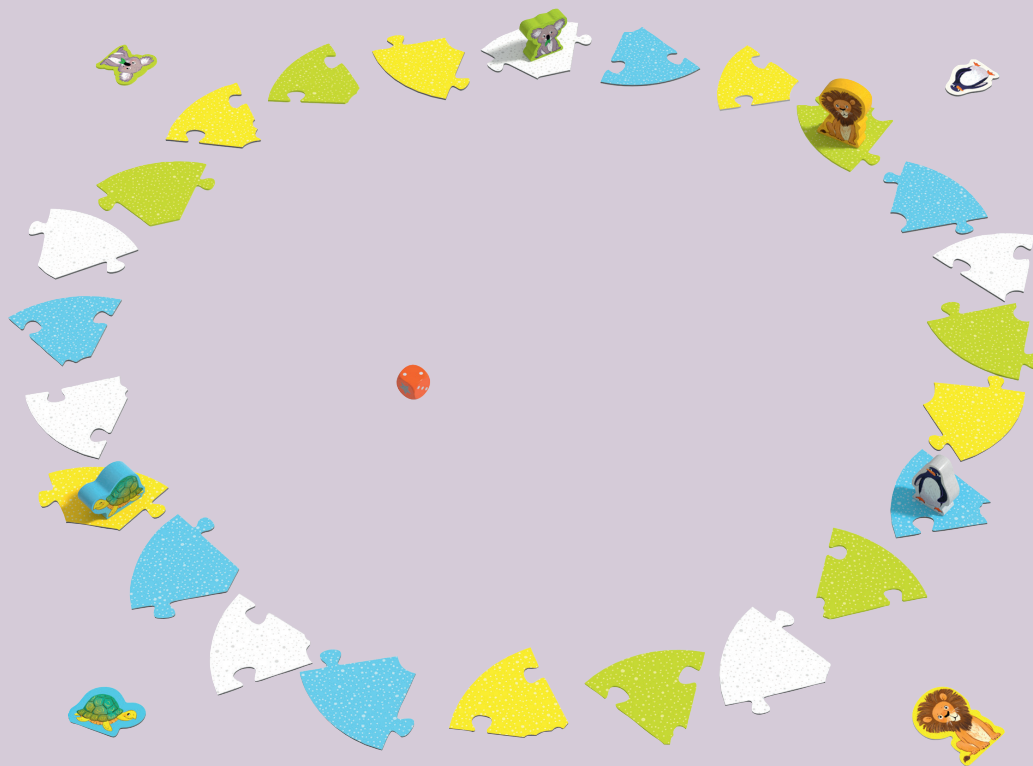




ANTES DE EMPEZAR:

En primer lugar, elegid un animal de madera. A continuación, coged el animal de cartón que le corresponde y colocadlo delante de vosotros/as. De este modo, durante la partida sabréis en todo momento cuál es vuestro animal y cuál es el color de las piezas que debéis reunir. Si solo jugáis tres personas, colocad el animal que sobra en la caja. Por último, mezclad las 24 piezas de puzzle con la cara de un solo color hacia arriba y colocadlas en círculo en el orden que preferáis. Situaed vuestro animal de madera en una de las piezas. No puede haber dos animales en una misma pieza. Preparad el dado.

Atención: Si solo sois dos, cada uno/a de vosotros/as juega con dos animales.



Disposición del juego para 4 jugadores/as





¡COMENZAMOS!

Se juega por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Empieza lanzando el dado la última persona que haya acariciado a algún animal.



¿Qué ha salido?

- **1, 2 o 3 puntos:**
Avanza con tu animal tantas piezas como indique el dado. Podrás hacerlo en el sentido de las agujas del reloj o en sentido inverso. Si jugáis solo dos, debes decidir cual de tus animales mueves.

Atención: Las piezas ocupadas no se tendrán en cuenta. Tampoco se contarán los espacios que vayan quedando conforme avanza el juego.

- **Estrella:** Puedes colocar tu animal en la pieza que desees.

¿Dónde ha caído tu animal?

- **¿En una pieza de su color?**
¡Fantástico! Tu animal se encuentra en una de las piezas de su hábitat. Cógela y colócala delante de ti. Deja tu animal en el hueco de la pieza.

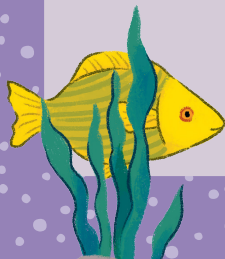
Nota : Cuando un animal abandone el hueco que ha dejado su pieza, podéis acercar las piezas para cerrar el hueco.

- **¿En una pieza de otro color?**
En tal caso, no pasa nada.

A continuación, será el turno del siguiente jugador/a.

FINALIZACIÓN DE LA PARTIDA:

La partida termina cuando alguno de vosotros/as haya conseguido reunir todas las piezas de su animal. Forma el puzzle para ver el hábitat y lleva a tu animal a casa colocándolo en el centro del puzzle. Una vez formado el puzzle, habrás ganado. Si jugáis entre dos, debéis formar los puzzles de vuestros dos animales para ganar. Los demás jugadores/as también podrán completar ahora sus puzzles para llevar a sus animales a casa.



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



GAME MEETS PUZZLE

Una casa per ogni animale

Un fantastico gioco di composizione con puzzle, per 2-4 bambini a partire da 3 anni.

Autrice: Kristin Dittmann
Illustrazioni: Christine Faust
Testo: Imke Storch
Durata del gioco: 10-15 minutes

Dove abitano il leone, il koala, la tartaruga e i loro amici? Gli animali girano allegri in cerchio e raccolgono le tessere puzzle della loro casetta.

Vince il gioco chi, con un po' di fortuna con il dado, aiuta il proprio animale e riesce a comporre per primo il puzzle della sua casetta.

CONTENUTO



4 puzzle casetta da
6 pezzi ciascuno



4 animali di cartone



4 animali in legno (koala, leone,
pinguino, tartaruga)



1 dado

PRIMA DI GIOCARE PER LA PRIMA VOLTA

Togliete la fascetta e staccate delicatamente tutti i pezzi dalle tavole. In questa operazione fatevi aiutare da un adulto. La fascetta e i bordi delle tavole non vi servono più e possono venire smaltite negli appositi contenitori.





PRIMA DI COMINCIARE

Per prima cosa scegliete e prendete uno degli animali in legno. Cercate poi l'animale di cartone corrispondente e sistematelo davanti a voi. Questo serve ad aiutarvi a non perdere di vista il vostro animale durante il gioco e a ricordare il colore dei pezzi di puzzle che dovete raccogliere. Se giocate in tre, rimettete nella scatola gli animali in legno e di cartone in più. Mescolate poi tutti e 24 i pezzi di puzzle, con il lato posteriore in tinta unita rivolto verso l'alto. Formate quindi un grande cerchio con i pezzi in ordine sparso. Collocate i vostri animali in legno su un pezzo di puzzle a piacere. Assicuratevi che sui pezzi di puzzle stazioni sempre e solo un animale. Tenete pronto il dado.

Attenzione: se siete in due, ogni bambino gioca con due animali.



Disposizione del gioco per 4 giocatori



ORA SI COMINCIA

Giocate a turno in senso orario. Il giocatore che ha accarezzato più di recente un animale inizia e tira il dado.

Che cosa è uscito sul dado?

- **1, 2 o 3 punti**

Fai avanzare il tuo animale in senso orario o antiorario di un numero corrispondente di pezzi di puzzle. Se giocate in due, puoi scegliere quale dei tuoi animali vuoi spostare.

Attenzione: i pezzi di puzzle occupati e gli spazi vuoti che si vengono a creare nel corso del gioco non contano.

- **Stella**

Puoi spostare il tuo animale su un pezzo di puzzle a piacere all'interno del cerchio.

Dov'è finito il tuo animale?

- **Su un pezzo di puzzle del suo colore?**

Ottimo, il tuo animale è finito su un pezzo della sua casetta. Prendi il pezzo e sistemalo davanti a te. La tua figura rimane ferma sullo spazio vuoto che si è creato all'interno del cerchio.

Consiglio: non appena un animale abbandona lo spazio vuoto, potete chiuderlo avvicinando i pezzi di puzzle adiacenti.

- **Su un pezzo di puzzle di un altro colore?**

In questo caso non succede niente.

Il turno passa quindi al giocatore successivo.

QUANDO FINISCE IL GIOCO?

Il gioco finisce non appena un bambino ha raccolto tutti i pezzi del puzzle del proprio animale. Componi la casetta dell'animale. Sistema il tuo animale al centro del puzzle: così lo riporti a casa e vinci il gioco. Se giocate in due dovete comporre entrambe le dimore dei due animali.

Come consolazione, anche gli altri bambini possono completare i propri puzzle e portare a casa i loro animali.

*Cari bambini e cari genitori,
sul sito www.haba-play.com/Ersatzteile (ricambi) potete informarvi se un pezzo mancante del gioco è ancora disponibile.*



HABA

© HABA-Spiele Bad Rodach 2024



HABA Sales GmbH & Co. KG
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany
www.haba-play.com
kundenservice@haba.de

Art. Nr.: 2011724001
TL A170620

 **WARNING:
CHOKING HAZARD -**

Small parts. Not for children
under 3 years.