



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



Kleiner Vogel, großer Hunger



Tim Rogasch



Little Bird, Big Hunger • Cui-Cui ! • Kleine vogel, grote honger
Pájaro pequeño, hambre inmensa • Piccolo uccellino, grande pancino

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2016

Kleiner Vogel, großer Hunger



Ein fröhlich-frechtes Sammelspiel für 2 - 4 Kinder von 3 - 99 Jahren.

Autor: Tim Rogasch
Illustration: Anne Pätzke
Spieldauer: 10 - 15 Minuten

Ei, ei, ei, wer schlüpft denn da? Vier kleine freche Küken pellen sich aus ihren Eiern. Kaum auf der Welt, haben sie schon einen Riesenhunger. Da hilft nur eins: Futter muss her und zwar reichlich. Körner, Beeren, Würmer und Fliegen – all das fressen die Kleinen gerne. Doch Achtung, sie sind sehr wählerisch! Das Würfelglück entscheidet, womit die Küken gefüttert werden können. So werden sie nach und nach größer und stärker. Welches Küken ist als Erstes zu einem stattlichen Vögelchen herangewachsen?

Spielinhalt

4 Karten-Sets (1 Set = 4 Karten)
20 Futterplättchen
1 Würfel
1 Bogen mit 6 Aufklebern
1 Spielanleitung

Vor dem ersten Spiel: Klebt jeweils einen der Aufkleber auf eine der Würfelseiten. Dann ist der Würfel spielbereit.

Spielvorbereitung

Dreht alle Karten mit der Seite, auf der die Blumen abgebildet sind, nach oben. Jedes Kind erhält ein Set Karten. Dazu entscheidet sich jedes Kind für eine Blumenfarbe und nimmt davon alle Karten. Übrig gebliebene Karten kommen zurück in die Schachtel.



Stapelt eure Karten übereinander, die abgebildeten Blumen befinden sich dabei am unteren Rand. Es wird mit der größten Karte begonnen, danach folgt die nächst kleinere usw. Die oberste Karte zeigt ein angebrochenes Ei.

Legt die Futterplättchen in der Mitte des Tisches aus und haltet den Würfel bereit.



Spielablauf



Lasst zuerst alle eure Küken aus dem Ei schlüpfen. Dazu wird die oberste Karte umgedreht und oberhalb des Stapels abgelegt. Bei jedem Kind ist nun ein kleines Küken zu sehen, das quietschvergnügt und neugierig aus dem aufgebrochenen Ei schaut. Es hat Hunger und möchte gefüttert werden. Was das Küken fressen möchte, zeigen euch die Futtersymbole auf eurer zum Vorschein kommenden Wiese.



Ihr spielt im Uhrzeigersinn. Wer von euch am hungrigsten ist, darf beginnen und würfelt.

Was zeigt der Würfel?

- **ein Futtersymbol (Wurm, Fliege, Beeren oder Körner)**

Alle Kinder schauen, ob auf ihrer Wiese das entsprechende Futtersymbol abgebildet ist, d.h. ob ihr Küken das entsprechende Futter fressen möchte.

→ **Ja. Prima!**

Die betreffenden Kinder dürfen sich **ein** passendes Futterplättchen aus der Mitte nehmen. Deckt mit dem Plättchen das Futtersymbol auf eurer Wiese ab.

→ **Nein. Schade!**

Kinder, auf deren Wiese das gewürfelte Symbol nicht abgebildet ist, können leider kein Futterplättchen nehmen.

- **zwei Futtersymbole (Fliege/Beeren oder Wurm/Körner)**

Alle Kinder schauen, ob auf ihrer Wiese eines oder beide gewürfelten Futtersymbole abgebildet sind.

→ **Ja. Prima!**

Die betreffenden Kinder dürfen sich **ein** passendes Futterplättchen aus der Mitte nehmen. Deckt mit dem Plättchen das Futtersymbol auf eurer Wiese ab.

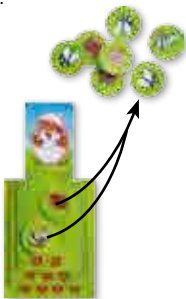
→ **Nein. Schade!**

Kinder, auf deren Wiese keines der beiden Symbole abgebildet ist, können leider kein Futterplättchen nehmen.

Achtung: Ihr sammelt immer nur **ein** Plättchen für jedes abgebildete Symbol auf der Wiese.

Anschließend ist das nächste Kind mit Würfeln an der Reihe.

Habt ihr alle Futterplättchen für euer Küken eingesammelt, ist es satt. Legt alle Plättchen von eurer Wiese zurück in die Mitte.



Dreht die Karte um und deckt mit dem abgebildeten größeren Küken das ausliegende kleine Küken ab.



Das Küken ist gewachsen, hat aber immer noch Hunger. Die Futtersymbole auf eurer Wiese zeigen euch wieder, was das Küken fressen möchte und welche Futterplättchen ihr einsammeln müsst, damit es noch größer wird.

Spielende

Das Kind, das als Erstes seine letzte Karte umdreht und mit dem darauf abgebildeten Vögelchen alle anderen Karten abdeckt, gewinnt das Spiel. Sein Vogel ist jetzt ausgewachsen und fliegt in die Welt hinaus. Es kann sein, dass mehrere Kinder zur gleichen Zeit ihre letzte Karte umdrehen. In diesem Fall gewinnen die betreffenden Kinder gemeinsam. Alle anderen Kinder können das Spiel gerne zu Ende spielen und auch ihr Küken groß und stark werden lassen.

Little Bird, Big Hunger



A cheerfully cheeky collecting game for 2 to 4 children between 3 and 99 years old.

Author: Tim Rogasch
Illustration: Anne Pätzke
Length of the game: 10-15 minutes

Ah, ah, ah, what's hatching over there? Four small cheeky chicks are beginning to poke through their egg shells. As soon as they emerge they have a huge appetite. Only one thing will help and that's food, and a lot of it. Seeds, berries, worms, and flies – the little ones will be happy to eat it all. But watch out, the chicks are very picky! The roll of the die decides what the chicks can be fed. Little by little they will become bigger and stronger. Which of them will be the first to grow into an imposing little bird?

Contents

4 sets of cards (1 set = 4 cards)
20 feed dishes
1 die
1 sheet with 6 stickers
1 set of instructions

Before the first game: Prepare the die by placing a sticker on each of its six sides; then it is ready to be used in the game!

Preparation

Turn all the cards with the flower picture sides facing up. Each child chooses a flower color and takes the set of 4 cards in that color. Any extra cards go back into the box.

ENGLISH



Stack your cards on top of each other with the smallest one on top. The pictured flowers should be placed so that the flowers appear at the lower edge. So begin with the largest card, then the next smaller card, etc. The top card shows an egg about to break open.

Place the feed dishes in the middle of the table and keep the die handy.



How to play



All players should first turn over their top, smallest card; this allows your chick to start to hatch from the egg. Now a little chick can be seen by each child. The chick looks out chirpily and curiously from the egg that he/she just broke open. Immediately the little chicks are hungry and would really enjoy being fed. The feed symbols on your emerging meadow will show you what the chick would like to eat.

Play in a clockwise direction. Whoever has the biggest hunger begins and rolls the die.

What does the die show?

- **One feed symbol (worm, fly, berries, or seeds)**

All the children look to see whether the corresponding feed symbol is pictured on their meadow, that is, whether their chick would like to eat the corresponding feed.

→ **Yes. Great!**

These children may take one matching feed dish from the middle. Cover the feed symbol on your meadow with the feed dish.

→ **No. Too bad!**

If children do not have the feed symbol rolled on their meadow then unfortunately this player cannot take a feed dish.

- **Two feed symbols (worm, fly, berries, or seeds)**

All of the children look to see whether one or both of the feed symbols rolled on the die are pictured on their meadow.

→ **Yes. Great!**

These children may take one matching feed dish from the middle. Cover the matching feed symbol on your meadow with the feed dish.

→ **No. Too bad!**

If children have neither of the two symbols rolled on the die on their meadow then unfortunately they cannot take a feed dish.

Note: You always collect **only one** dish for each symbol pictured on the meadow.

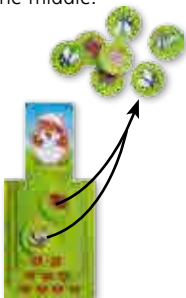


Then the next child takes their turn with the die.

Your chick is full when you have collected all the feed dishes for it. Place all the dishes from your meadow back into the middle.

Turn the card over and cover up the little chick with the pictured larger chick.

ENGLISH



The chick has grown larger but it is still hungry. The feed symbols on your meadow will again show you what the chick would like to eat and which feed dishes you have to collect in order to help your chick grow!

End of the game

The first child to turn over his or her last card and cover up all the other cards with the little bird pictured on it wins the game. His or her bird is now full-fledged and flies out into the world. It can happen that several children turn over their last card at the same time. In this case, these children win together. All the other children might like to play the game to the end and also have their chicks become big and strong.

Cui-Cui !



Un jeu de collecte drôle et audacieux pour 2 à 4 enfants
de 3 à 99 ans.

Auteur : Tim Rogasch

Illustration : Anne Pätzke

Durée du jeu : 10 à 15 minutes

Cui-cui ! Mais qui est donc en train de sortir de son œuf ? Quatre oisillons audacieux cassent la coquille de leur œuf. A peine éclos et ils ont déjà très faim. Du coup, la seule solution est de les nourrir, et ce, en grande quantité ! Du grain, des baies, des vers et des mouches : les oisillons adorent cela. Mais attention, ils sont très difficiles ! Le dé détermine les envies des oisillons qui deviendront ainsi de plus en plus gros, au fur et à mesure. Quel sera le premier oisillon à grandir pour devenir un oiseau majestueux ?

Contenu du jeu

4 lots de cartes (1 lot = 4 cartes)

20 tuiles nourriture

1 dé

1 feuille de 6 autocollants

1 règle du jeu

Avant de jouer pour la première fois : Coller un autocollant sur chacune des faces du dé. Le dé est alors prêt.

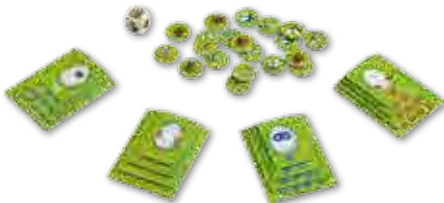
Préparation du jeu

Retournez toutes les cartes faces fleuries visibles. Chaque enfant reçoit un lot de cartes : chacun choisit une couleur de fleurs et prend toutes les cartes correspondantes. Les cartes restantes sont remises dans la boîte.



Empilez vos cartes les unes sur les autres, en faisant apparaître les fleurs de l'illustration sur le bord inférieur. On commence par la plus grande carte, puis la deuxième plus grande, etc. La carte du dessus montre un œuf à la coquille fissurée.

Déposez les tuiles nourriture au milieu de la table et mettez le dé à portée de main.



FRANÇAIS

Déroulement du jeu



Faites d'abord éclore tous les oisillons de leur œuf. Pour ce faire, retournez la carte supérieure et déposez-la au-dessus de la pile. Chaque enfant voit maintenant son oisillon tout curieux qui piaille joyeusement en regardant hors de la coquille cassée. Il a faim et veut être nourri.

La nourriture qui lui convient est déterminée par les symboles de nourriture qui apparaissent sur la carte gazon qui est découverte devant vous.

Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui d'entre vous qui a le plus faim jette le dé en premier.

Qu'indique le dé ?

- **Un symbole de nourriture (ver, mouche, baies ou grain)**

Tous les enfants regardent si le symbole de nourriture est représenté sur leur gazon, c'est-à-dire, si leur oisillon souhaite manger cet aliment.

→ **Oui. Bravo !**

Ces enfants peuvent prendre une tuile nourriture correspondante au milieu. Ils recouvrent le symbole de nourriture sur leur gazon à l'aide de cette tuile.

→ **Non. Quel dommage !**

Les enfants dont le symbole du dé n'est pas représenté sur leur gazon ne peuvent malheureusement pas prendre de tuile nourriture.

- **Deux symboles de nourriture (mouche/baies ou ver/grain)**

Tous les enfants regardent si l'un ou les deux symboles du dé apparaissent sur leur gazon.

→ **Oui. Bravo !**

Ces enfants peuvent prendre **une** tuile nourriture correspondante au milieu. Ils recouvrent le symbole de nourriture sur leur gazon à l'aide de cette tuile.

→ **Non. Quel dommage !**

Les enfants dont aucun des deux symboles du dé n'est représenté sur leur gazon ne peuvent malheureusement pas prendre de tuile nourriture.

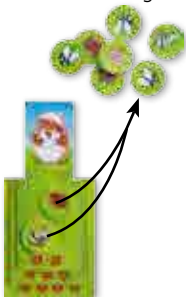
Attention : vous ne collectez jamais plus **d'une** tuile correspondant à chaque symbole représenté sur le gazon.



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

Si vous avez collecté toutes les tuiles nourriture, votre oisillon est rassasié. Replacez au milieu toutes les tuiles qui étaient sur votre gazon.

Retournez la carte et recouvrez le petit oisillon visible avec un oisillon un peu plus grand de l'illustration (et ainsi de suite).



L'oisillon a grandi, mais la faim le tenaille toujours. Les symboles de nourriture sur le gazon vous indiquent ce qu'il souhaite manger et les tuiles nourriture que vous devez collecter pour qu'il grandisse.

Fin de la partie

Le premier enfant à avoir retourné sa dernière carte et recouvert toutes les autres cartes de l'oisillon qui est représenté dessus a gagné la partie. Son oiseau a maintenant grandi et part découvrir le monde de ses propres ailes. Il est possible que plusieurs enfants retournent leur dernière carte en même temps. Dans ce cas, tous les enfants concernés sont gagnants ex æquo. Les autres enfants peuvent poursuivre la partie s'ils le souhaitent et faire eux aussi grandir leur oisillon jusqu'à ce qu'il devienne un bel oiseau.

Kleine vogel, grote honger



Een guitig verzamelspel voor 2 tot 4 spelers van 3 tot 99 jaar.

Auteur: Tim Rogasch
Illustraties: Anne Pätzke
Duur van het spel: 10 - 15 minuten

Kijk eens aan, wie kruipt daar uit het ei? Vier ondeugende kuikentjes worstelen zich uit de eierschaal. Ze zijn nauwelijks op de wereld en hebben al een reuzenhonger. Er is maar één oplossing: heel veel voedsel zoeken. Maiskorrels, bessen, wormen en vliegen – dat vinden de kleintjes heerlijk. Maar let op, ze zijn erg kieskeurig! Geluk met de dobbelsteen bepaalt wat je de kuikens kunt voeren. Zo worden ze steeds groter en sterker. Welk kuiken wordt als eerste een sierlijk vogeltje?

Inhoud van het spel

4 kaartensets (1 set = 4 kaarten)
20 voederkaartjes
1 dobbelsteen
1 blad met 6 stickers
1 handleiding

Voor het eerste spel: Plak een sticker op elke kant van de dobbelsteen. Nu is de dobbelsteen klaar voor het spel.

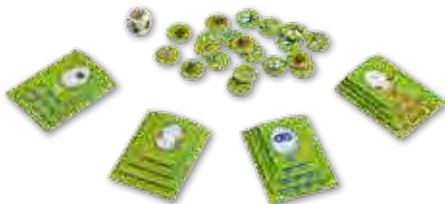
Vorbereiding van het spel

Draai alle kaarten zo dat de kant met de bloemen naar boven ligt. Elke speler krijgt een set kaarten en beslist welke kleur bloemen hij wilt en neemt daarvan alle kaarten. Overgebleven kaarten gaan terug in de doos.



Stapel de kaarten op elkaar; de bloemen bevinden zich aan de onderste rand. Begin met de grootste kaart, dan de kleinere, enz. De bovenste kaart is een opengebarsten ei.

Leg de voederkaartjes in het midden van de tafel en houd de dobbelsteen klaar.



NEDERLANDS

Verloop van het spel



Laat eerst alle kuikens uit het ei komen. Draai de bovenste kaart om en leg die boven op de stapel. Elke speler heeft nu een kuikentje dat vrolijk en nieuwsgierig uit het gebroken ei piept. Het heeft honger en wilt eten. Welk voedsel het kuikentje wilt, tonen de voedselsymbolen op de wei, die men nu op de kaart ziet.

Men speelt met de wijzers van de klok mee. Wie het meest honger heeft, mag beginnen en gooit met de dobbelsteen.

Wat toont de dobbelsteen?

- **één voedselsymbool (worm, vlieg, bessen of maiskorrels)**
Alle spelers kijken of in hun wei dat voedselsymbool afgebeeld is, d.w.z. of hun kuiken dat voedsel wilt eten.

→ Ja. Prima!

Die spelers mogen één bijbehorend voederkaartje uit het midden nemen en leggen dit over het voedselsymbool in hun wei.

→ Nee. Jammer!

Als in de wei van de spelers het geworpen symbool niet is afgebeeld, mogen zij jammer genoeg geen voederkaartje nemen.

- **twee voedselsymbolen (vliegen/bessen of worm/maiskorrels)**

Alle spelers kijken of in hun wei één of beide geworpen voedselsymbolen zijn afgebeeld.

→ Ja. Prima!

Die spelers mogen één bijbehorend voederkaartje uit het midden nemen en leggen dit over het voedselsymbool in hun wei.

→ Nee. Jammer!

Als in de wei van de spelers geen enkel van beide geworpen symbolen is afgebeeld, mogen zij jammer genoeg geen voederkaartje nemen.

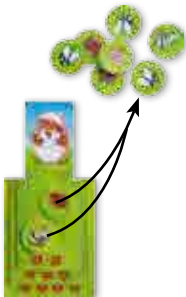
Opgelet: Neem altijd slechts **één** kaartje voor het afgebeelde symbool in de wei.



Dan is de volgende speler aan de beurt om met de dobbelsteen te gooien.

Als een speler alle voederkaartjes voor zijn kuiken heeft verzameld, is het kuikentje voldaan. Deze speler legt alle kaartjes van zijn wei weer in het midden van de tafel.

Vervolgens wordt de kaart omgedraaid en het kuikentje bedekt met het grotere kuiken.



Het kuiken is gegroeid, maar heeft nog steeds honger. De voedsel-symbolen in de wei tonen weer wat het kuiken wilt eten en welke voederkaartjes de speler moet verzamelen, zodat het diertje nog groter wordt.

Einde van het spel

De speler die als eerste zijn laatste kaart omdraait en met het vogeltje alle andere kaarten afdekt, wint het spel. Deze vogel is nu gegroeid en vliegt de wijde wereld in. Het kan gebeuren dat meerdere spelers tegelijk hun laatste kaart omdraaien. In dat geval winnen die spelers samen. Alle andere spelers kunnen het spel nog afmaken en ook hun kuiken groot en sterk laten worden.

Pájaro pequeño, hambre inmensa



Un divertido y pícaro juego de cartas para 2 - 4 niños, con edades comprendidas entre los 3 y 99 años.

Autor: Tim Rogasch

Ilustración: Anne Pätzke

Duración del juego: 10 - 15 minutos

A ver, a ver, a ver, ¿quién sale de ahí? Cuatro pequeños y pícaros polluelos salen de su cascarón. Aunque acaban de llegar al mundo, tienen ya un hambre atroz. Sólo tenemos una alternativa: conseguir comida, y mucha. Semillas, bayas, gusanos y moscas; todo les gusta. Pero, atención, ¡son muy caprichosos! El dado de la suerte decide con qué se les puede alimentar de modo que crezcan cada vez más y más fuertes. ¿Cuál de los polluelos será el primero en convertirse en un imponente pájaro?

Contenido del juego

4 juegos de cartas (1 juego = 4 cartas)

20 fichas de alimento

1 dado

1 pliego con 6 adhesivos

1 instrucciones del juego

Antes de comenzar el juego: Pegad los adhesivos en los lados del dado y, con ello, el dado está preparado.



Preparación del juego

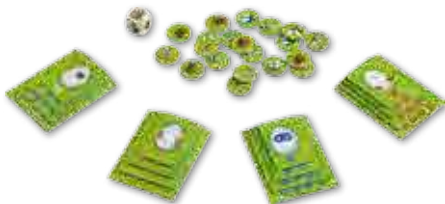
Poned todas las cartas con el lado de las flores hacia arriba. Cada jugador recibe un juego de cartas, decidiendo el color de la flor y cogiendo todas las cartas de ese mismo color. Las cartas restantes se depositarán en la caja.



Apilad vuestras cartas unas encima de otras con las flores hacia abajo.

Se empezará con la carta más grande, a la que le seguirá la segunda mayor, etc. La carta de encima muestra un huevo roto.

Colocad las fichas de comida en el centro de la mesa y preparad el dado.



Desarrollo del juego



Primero, dejad que todos vuestros polluelos salgan de su huevo. Para ello, se dará la vuelta a la carta de arriba y se colocará por encima del mazo. Ahora, cada jugador ve un pequeño polluelo que mira con curiosidad y feliz como unas castañuelas a través de su cascarón roto. Tiene hambre y quiere que lo alimenten. Lo que le apetece comer os lo muestran los dibujos de alimento de vuestras praderas.

Jugáis en el sentido de las agujas del reloj. El que más hambre tenga de vosotros empezará el juego y tirará el dado.

¿Qué muestra el dado?

- **Un alimento (gusano, mosca, bayas o semillas)**

Todos los jugadores comprueban si su pradera cuenta con este alimento, esto es, si vuestros polluelos quieren comer el alimento correspondiente.

→ **Sí. ¡Genial!**

Estos jugadores pueden coger una ficha con el alimento del centro. Cubrid con ella el dibujo del alimento de la pradera.

→ **No. ¡Qué lástima!**

Los jugadores cuyas praderas no cuenten con el alimento que indica el dado no podrán coger ninguna ficha.

- **Dos alimentos (mosca/bayas o gusano/semillas)**

Todos los jugadores comprueban si su pradera cuenta con el alimento correspondiente.

→ **Sí. ¡Genial!**

Estos jugadores pueden coger una ficha con el alimento del centro. Cubrid con ella el dibujo del alimento de la pradera.

→ **No. ¡Qué lástima!**

Los jugadores cuyas praderas no cuenten con ninguno de los dos alimentos que indica el dado no podrán coger ninguna ficha.

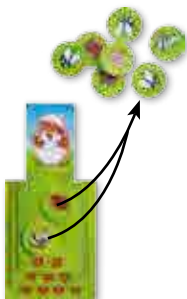
Atención: cogéis únicamente **una** ficha por cada dibujo de la pradera.



Y, a continuación, es el turno del siguiente jugador.

Una vez que hayáis recolectado todas las fichas de alimentos, vuestros polluelos estarán satisfechos. Volved a colocar todas las fichas de vuestra pradera en el centro.

Dad la vuelta a la carta y cubrid con el polluelo más grande el pollito más pequeño.



El polluelo ha crecido pero continúa teniendo hambre. Los alimentos de vuestra pradera os indican de nuevo lo que el pollito quiere comer y qué fichas debéis acumular para que siga creciendo.

Finalización del juego

Ganará el juego el primero en dar la vuelta a su última carta y cubrir con el pajarillo todas las demás cartas. Su pájaro habrá crecido y levantará el vuelo para ver mundo. Puede ocurrir que varios niños den la vuelta a su última carta al mismo tiempo, en cuyo caso todos serán ganadores. El resto de los jugadores puede continuar hasta el final y ver también cómo sus polluelos crecen y se hacen fuertes.

Piccolo uccellino, grande pancino



Un gioco di raccolta allegro e birichino per 2-4 bambini da 3 a 99 anni.

Autore: Tim Rogasch

Illustrazioni: Anne Pätzke

Durata del gioco: 10-15 minuti

Guarda guarda, si sta schiudendo il guscio! Quattro piccoli pulcini birichini stanno sgusciando fuori dalle uova. Sono appena nati, ma hanno già una fame da lupi. Non c'è altro da fare: bisogna dargli da mangiare, e in abbondanza. Chicchi, bacche, lombrichi e mosche sono alcune tra le pietanze più amate dai piccini. Ma attenzione, i pulcini sono molto esigenti! Il loro menù lo decide la sorte con un tiro di dado. Così diventano sempre più grandi e più forti. Quale pulcino riuscirà a trasformarsi per primo in un robusto uccellino?

Dotazione del gioco

4 set di carte (1 set = 4 carte)

20 tavolette mangime

1 dado

1 foglio con 6 adesivi

1 istruzioni di gioco

Prima di giocare per la prima volta: Attaccate un adesivo su ciascun lato del dado, per prepararlo in vista del gioco.

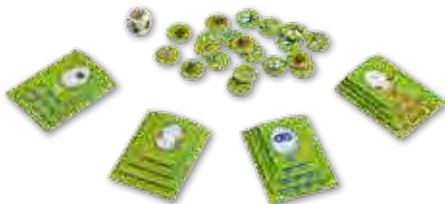
Preparazione del gioco

Girate tutte le carte dal lato sul quale sono raffigurati i fiori. Ogni bambino sceglie un colore dei fiori e ne prende tutte le carte, così da ricevere l'intero set. Le carte in soprannumero vanno riposte nella scatola.



Impilate le carte l'una sull'altra, facendo in modo che i fiori raffigurati vengano a trovarsi sul bordo inferiore. Sistemate prima la carta più grande, quindi quella immediatamente più piccola etc. La carta più in alto deve mostrare un uovo rotto.

Mettete le tavolette mangime al centro del tavolo e tenete pronto il dado.



Svolgimento del gioco



Innanzitutto lasciate che tutti i vostri pulcini escano dall'uovo. Girate a questo scopo la carta più in alto e appoggiatela sul bordo superiore della pila. Adesso tutti i bambini vedono un piccolo pulcino, che cinguetta allegro e scruta fuori incuriosito dall'interno dell'uovo rotto. Ha fame e vuole mangiare. I simboli del mangime raffigurati sul prato, ora visibile, vi indicano cosa vuole mangiare il pulcino.

Giocate in senso orario. Il giocatore più affamato inizia e tira il dado.

Cosa è uscito sul dado?

- **un simbolo del mangime (lombrico, mosca, bacche o chicchi)**

Tutti i bambini osservano se sul loro prato è raffigurato il simbolo del mangime corrispondente, cioè se è questo il mangime che vuole mangiare il loro pulcino.

→ **Sì. Ottimo!**

I giocatori in questione possono prendere dal centro del tavolo una tavoletta mangime corrispondente. Coprite con la tavoletta il simbolo del mangime raffigurato sul vostro prato.

→ **No. Peccato!**

I bambini sul cui prato non è raffigurato il simbolo uscito sul dado purtroppo non possono prendere nessuna tavoletta mangime.

- **due simboli del mangime (mosca/bacche o lombrico/chicchi)**

Tutti i bambini osservano se sul loro prato sono raffigurati uno o entrambi i simboli del mangime usciti sul dado.

→ **Sì. Ottimo!**

I giocatori in questione possono prendere dal centro del tavolo **una** tavoletta mangime corrispondente. Coprite con la tavoletta il simbolo del mangime raffigurato sul vostro prato.

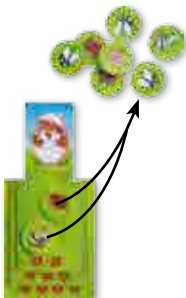
→ **No. Peccato!**

I bambini sul cui prato non è raffigurato nessuno dei simboli usciti sul dado purtroppo non possono prendere nessuna tavoletta mangime.

Attenzione: per ciascun simbolo raffigurato sul prato potete raccogliere sempre e solo **una** tavoletta.

Il turno passa quindi al giocatore successivo, che tira il dado.

Una volta che avete raccolto per lui tutte le tavolette mangime, il vostro pulcino è sazio. Rimettete al centro del tavolo tutte le tavolette che si trovano sul vostro prato.



Girate la carta e coprite con il pulcino più grande il pulcino più piccolo.



Il pulcino è cresciuto, ma ha ancora fame. I simboli del mangime raffigurati sul vostro prato indicano di nuovo cosa vuole mangiare il pulcino e quali sono le tavolette mangime che dovete raccogliere per farlo crescere ulteriormente.

Fine del gioco

Il bambino che gira per primo la sua ultima carta e copre tutte le altre con l'uccellino raffigurato su di essa vince il gioco. Ora il suo uccellino è diventato adulto e vola alla scoperta del mondo. Può accadere che l'ultima carta venga girata da più bambini contemporaneamente. In tal caso tutti i bambini in questione vengono proclamati vincitori. Tutti gli altri possono comunque giocare fino alla fine per vedere come cresce e diventa forte anche il loro pulcino.

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 · Uitvindere 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

 **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 kinderen 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!

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



HABA[®]

Habermaaf GmbH · August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany · www.haba.de

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

Art. Nr.: 302368

1/16

TL 88638