



Jokoaren araudia • Instrucciones • Instructions • Spielanleitung • Règle du jeu



Lili Eder



Bellaflor • Bella Little Flower • Bella Blümchen • Jolie Fleurette

Lili Eder

3 eta 6 urte arteko 2-4 lore-biltzailerentzako dado-joko koloretsu bat.

Egilea:

Alain Rivollet

Marrazkilaria:

Stephanie Roehé

Jokoaren iraupena:

10 bat minutu



Zer dago munduan loreak baino politagorik? Lili Ederren ustez, ezer ez! Lili Ederrek izugarri maite du belardietan ibiltzea, tximeletei jarraitzea eta loreak biltzea. Politenak hartu eta belarri atzean jartzen ditu, edota koroa eta lepoko koloretsuak egiten ditu beretzat eta bere lagunentzat. Lagunduko diozu Lili Ederri loreak biltzen?

Jokoaren edukia

Lili Eder ardia

Belardi loredua

24 lore

Dado bat

Jokoaren araudia





Jokoaren deskribapena

Loreak biltzeko prest? Ezer baino lehen, bota dadoa; lortzen duzun zenbakiak adieraziko dizu zenbat laukitxoz aurreratu behar duzun Lili Eder belardi loredunean. Lili Eder iritsi den laukitxoaren ondoan lore bat edo batzuk badaude, hartu zuretzat. Gero, eman buelta beste lore bati, eta jarri dagokion koloreko laukitxoaren ondoan. Partidaren bukaeran lore gehien bildu dituen izango da irabazlea.

Jokoaren prestaketa

Jarri belardi loreduna mahaiaren erdian eta ipini Lili Eder edozein laukitxotan. Nahastu loreak eta barreiatu belardiaren inguruan, behera begira eta elkarren artean tartetxo bat utzita. Ondoren, eman buelta bi loreri eta jarri gora begira dagokien koloreko laukitxoaren ondoan. Berdinak diren loreak bata bestearen gainean ipini behar dira. Prestatu dadoa.

Jokoaren arauak

Txandaka jokatuko duzue, erlojuaren orratzen noranzkoan. Lore-sorta bat bildu duen azken pertsona hasiko da jokatzen. Ados jartzea lortzen ez baduzue, gazteena hasiko da, dadoa botaz.

Zer dio dadoak?

- **Puntu bat, bi edo hiru**
Mugitu Lili Eder dadoak adierazitako laukitxo-kopuruaren arabera erlojuaren orratzen noranzkoan.
- **Lili Eder**
Eraman Lili Eder nahi duzun laukitxoraino.



Lili Eder iristen den laukitxoaren ondoan lore bat edo batzuk badaude, zuretzat hartu eta zure aurrean jar ditzakezu. Baina, laukitxo horren ondoan lorerik ez badago, zoritxarrekoa zu! Lorerik gabe geratu zara oraingoan!

Gero, eman buelta beste lore bati eta jarri gora begira, dagokion koloreko laukitxoaren ondoan. Ez baldin bada lorerik geratzen behera begira, ezin izango duzu belardi gainean lore gehiagorik jarri.

Ondoren, hurrengo jokalaria iri dagokio dadoa botatzea.

Jokoaren bukaera

Lore guztiak jokalarien eskuetan geratu direnean bukatuko da partida. Haur bakoitzak pila batean metatuko ditu bere loreak. Lore-dorrikerik handiena duen jokalaria irabaziko du, eta lorez egindako garaipen-koroa zoragarri bat jasoko du Lili Ederren eskutik. Berdinketa gertatuz gero, irabazleak bat baino gehiago izango dira.

Lore-biltzaile eskarmentudunentzako aldaera

Dadoa bota ondoren, zuk erabaki dezakezu Lili Eder erlojuaren orratzen noranzkoan mugitu ala kontrako noranzkoan.

Egilea



Alain Rivollet Frantziako Alpeetan jaiotzen, Saint-Jeoire herrian. 3D-operadorea da, matematika irakasten du lizeo batean eta bi umeren aita da. Orain dela hamabost bat urte, konturatu zen mahai-jokoak "lauegiak" iruditzen zitzaizkiola. Harrezkerotik, hiru dimentsioko jokoen zale amorratua da, halako jokoetan jokalariek beren gaitasunak "eraiki" eta joko-materialak pilatu baititzakete. Orain arte, hamar bat lan argitaratu ditu. HABA etxearen eskutik, Passt genau! eta Kubus Fidibus kaleratu ditu.

Marie eta Oworentzat, eta Daphne eta Gaetan nire haurrentzat.

Marrazkilaria



Stephanie Roehle 1975ean jaiotzen, Brunswick hirian, Alemanian. Ikusizko Komunikazioa ikasi zuen Kasseleko Arte Ederretako Goi Eskolan. 2000. urteaz geroztik, autore eta marrazkilaria autonomo moduan egiten du lan. Besteak beste, irudi- eta joko-liburuetan, aldizkarietan, jokoetan, postaletan eta sukaldeko ontzietan aurki daitezke haren marrazkiak. Gaur egun, Stephanie Roehle Kasselen bizi da, peluxezko basapitzia saldo batekin batera.

Mikorentzat, eta Vincent txikiarentzat, nahiz eta oraindik ez dakien loretxoak zer diren.

Bellaflor



Un alocado juego de dados para 2 – 4 ovejitas de las flores de 3 a 6 años.

Autor: Alain Rivollet
Ilustraciones: Stephanie Roehe
Duración de una partida: aprox. 10 minutos



ESPAÑOL

¿Hay algo en el mundo más bonito que las flores? Para Bellaflor no hay nada más precioso. Le encanta correr todo el día por las praderas, observar las mariposas y recolectar flores. Se adorna con las flores más bellas y se las pone detrás de las orejas o se hace collares y coronas para ella y sus amigos. ¿Te ves capaz de ayudar a Bellaflor a recolectar flores?

Contenido del juego

- 1 Bellaflor
- 1 pradera de flores
- 24 flores
- 1 dado
- 1 instrucciones del juego



El juego

¡Vais a recolectar flores! Para ello tiraréis el dado y avanzaréis a Bellaflor sobre la pradera de flores tantas casillas como indique el dado. Si junto a la casilla a la que llega Bellaflor hay una o varias flores, os las podréis quedar. A continuación daréis la vuelta a otra flor y la colocaréis en la casilla del color correspondiente en la pradera de las flores. Gana la partida quien al final haya conseguido el mayor número de flores.

Preparativos

Poned la pradera de flores en el centro de la mesa y colocad a Bellaflor en una casilla cualquiera. Barajad las flores y reparti las boca abajo con algo de distancia alrededor de la pradera. A continuación, dad la vuelta a dos flores y dejad las boca arriba junto a la casilla correspondiente de la pradera. Apilad las flores que sean iguales. Tened el dado preparado.

¿Cómo se juega?

Vais a jugar por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza quien más recientemente haya hecho un ramo de flores. Si no os podéis poner de acuerdo, comenzará el niño más pequeño tirando el dado.

¿Qué muestra el dado?

- **Uno, dos o tres puntos**
Avanza a Bellaflor el número de casillas correspondientes en el sentido de las agujas del reloj.
- **A Bellaflor**
Mueve a Bellaflor hasta una casilla cualquiera.



Si junto a la casilla a la que llega Bellaflor hay una o varias flores, puedes quedártelas y colocártelas delante. Pero si está libre el lugar junto a esa casilla, mala suerte, te habrás quedado sin flores.

Acto seguido da la vuelta a otra flor y colócala boca arriba en la casilla del color correspondiente en la pradera de las flores. Si no quedara ninguna flor más boca abajo, tampoco podrás poner ninguna en la pradera.

A continuación es el turno del siguiente jugador para tirar el dado.

Final del juego

La partida acaba cuando se han repartido todas las flores entre los jugadores. Cada niño apila sus flores formando un montón. Ganará la partida quien tenga la torre de flores más alta y recibirá de Bellaflor una maravillosa corona de vencedor, naturalmente hecha con flores. En caso de empate serán varios los ganadores.

Variante para expertas ovejitas de las flores

Tras tirar el dado podéis decidir si queréis mover a Bellaflor en el sentido de las agujas del reloj o en contra.

El autor



Alain Rivollet nació en Saint-Jeoire, localidad situada en los Alpes franceses. Es técnico especialista en 3D, profesor de matemáticas en un instituto y tiene dos hijos. Un buen día, hace ahora 15 años, llegó a la conclusión de que los juegos de tablero son demasiado “planos”. Desde entonces se desvive por los juegos tridimensionales en los que los jugadores pueden “montar” sus capacidades y apilar los materiales de juego. Hasta la fecha se han publicado alrededor de 10 de sus obras. En la casa HABA han aparecido *Passt genau! (¡Al loro!)* y *Kubus Fidibus (El cubo mágico)*.

Para Marie y Owo, y también para mis hijos Daphne y Gaetan.

La ilustradora



Stephanie Roehle nació en Brunswick en 1975. Estudió Comunicación Visual en la Escuela Superior de Artes en Kassel. Desde el año 2000 trabaja como autora e ilustradora autónoma. Es posible encontrar sus ilustraciones, entre otros lugares, en libros de imágenes, libros de juegos, en juegos, postales e incluso en vajillas. En la actualidad, Stephanie Roehle vive con una horda de animales de peluche salvajes en Kassel.

Para Miko y para el pequeño Vincent, que todavía no sabe lo que son las florecitas.

Bella Little Flower



A die game of all colors for 2 – 4 little flower sheep ages 3 – 6.

Author: Alain Rivollet
Illustrations: Stephanie Roehe
Length of the game: approx. 10 minutes



Is there anything more beautiful on earth than flowers? Bella Little Flower doesn't believe so. She loves to wander all day walking through meadows, watching butterflies and picking flowers. The nicest ones, she puts behind her ear and makes necklaces or colorful crowns for herself and her friends. Can you help her collect the flowers?

ENGLISH



Contents

- 1 Bella Little Flower
- 1 flower meadow
- 24 flowers
- 1 die
- Set of game instructions



Game Idea

You collect flowers! You roll the die and move Bella Little Flower the corresponding number of squares on the flower meadow. If there are one or more flowers shown next to the square where she stops you can take them. Then you turn over a new flower and place it next to the matching square of the meadow. Whoever has collected the most flowers in the end, wins the game.

Preparation of the game

Place the meadow in the center of the table and put Bella Little Flower on any square. Shuffle the flowers and distribute them randomly around the meadow, leaving some spaces between them. Then turn over two flowers and place them face-up next to the matching square on the meadow. Identical flowers are piled on top of each other. Get the die ready.



How to Play

Play in a clockwise direction. Whoever has most recently picked a bunch of flowers, may start. If you cannot agree, the youngest player starts and rolls the die.

What does the die show?

- **One, two or more dots**
Move Bella Little Flower the corresponding number of squares.
- **Bella Little Flower**
Move Bella to a square of your choice.

If there are one or more flowers next to the square Bella has reached, you can take it/them and keep it/them in front of you. If there is no flower next to that square, unfortunately you were unlucky and you don't receive any flowers this time.

Next turn over a new flower and place it face-up next to its corresponding square shown on the meadow. If there are no more flowers left face-down, you obviously can't place any on the flower meadow.

Then it's the turn of the next player to roll the die.

End of the Game

The game ends when all the flowers have been distributed to the players. Each player stacks his flower tiles. The player who piles up the highest tower of flowers wins the game and is awarded a fantastic flower wreath presented by Bella Little Flower! In the case of a draw there are various winners.

Variation for experienced flower sheep

After rolling the die you can decide if you want to move Bella Little Flower clockwise or counterclockwise.



The author



Alain Rivollet Rivollet was born in St. Jeoire in the French Alps. He is a 3D operator, high school math's teacher and father of two children. Fifteen years ago, one day he realized that board games were too one dimensional. Since then he is fascinated by three dimensional games which induce players to "build up" their skills and pile elements. Until now ten of his creations have been published among which HABA has produced *Perfect Fit!* and *Butterfingers Cube*.

For Marie and Owo, and my two children Daphne and Gaetan.



The illustrator



Stephanie Roehe was born in 1975 in Braunschweig. She studied Visual Communication at the Fine Arts University of Kassel. Since 2000 she has worked as freelance illustrator and author. Her illustrations can be found in picture books, illustrated game books, magazines, games, postcards and even on tableware. Stephanie Roehe lives together with a horde of wild plush animals in Kassel.

For Miko and little Vincent, who do not even know yet what little flowers are.

Bella Blümchen

Ein kunterbuntes Würfelspiel für 2 – 4 kleine Blumenschafe von 3 – 6 Jahren.

Spielidee: Alain Rivollet
Illustration: Stephanie Roehle
Spieldauer: ca. 10 Minuten



Was gibt es Schöneres auf der Welt als Blumen? Nichts, findet Bella Blümchen! Sie liebt es, den ganzen Tag über die Wiesen zu laufen, Schmetterlinge zu beobachten und Blumen zu sammeln. Die schönsten steckt sie sich hinters Ohr oder sie macht für sich und ihre Freunde bunte Halsketten und Blumenkränze. Kannst du Bella beim Blumensammeln helfen?

Spielinhalt

- 1 Bella Blümchen
- 1 Blumenwiese
- 24 Blumen
- 1 Würfel
- 1 Spielanleitung



Spielidee

Ihr sammelt Blumen! Dazu würfelt ihr und zieht Bella Blümchen entsprechend viele Felder auf der Blumenwiese weiter. Liegen neben dem Feld, das Bella erreicht, eine oder mehrere Blumen, dürft ihr sie zu euch nehmen. Danach deckt ihr eine neue Blume auf und legt sie an das entsprechende Farbfeld der Blumenwiese. Wer am Ende die meisten Blumen gesammelt hat gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung

Legt die Blumenwiese in die Tischmitte und stellt Bella Blümchen auf ein beliebiges Feld. Mischt die Blumen und verteilt sie verdeckt mit etwas Abstand um die Blumenwiese herum. Dann deckt ihr zwei Blumen auf und legt sie jeweils offen neben das entsprechende Feld der Blumenwiese. Gleiche Blumen stapelt ihr aufeinander. Haltet den Würfel bereit.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt einen Blumenstrauß gepflückt hat, darf beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt das jüngste Kind und würfelt.

DEUTSCH

Was zeigt der Würfel?

- **Ein, zwei oder drei Punkte**
Ziehe Bella Blümchen entsprechend viele Felder im Uhrzeigersinn weiter.
- **Bella Blümchen**
Ziehe Bella Blümchen auf ein beliebiges Feld.

Liegen neben dem Feld, das Bella erreicht, eine oder mehrere Blumen, darfst du sie nehmen und vor dich legen. Ist der Platz neben dem Feld frei, hast du leider Pech gehabt.

Danach deckst du eine neue Blume auf und legst sie offen an das entsprechende Farbfeld der Blumenwiese. Liegen keine verdeckten Blumen mehr aus, kannst du auch keine mehr an die Blumenwiese legen.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe und würfelt.

Spielende

Das Spiel endet, wenn alle Blumen an die Kinder verteilt sind. Jedes Kind stapelt seine Blumen aufeinander. Wer den höchsten Blumenturm hat, gewinnt das Spiel und bekommt von Bella Blümchen einen wunderschönen Siegerkranz, natürlich aus Blumen! Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Variante für erfahrene Blumenschafe

Nach dem Würfeln könnt ihr selbst entscheiden, ob ihr Bella Blümchen im oder gegen den Uhrzeigersinn ziehen möchtet.



Der Autor



Alain Rivollet wurde in St. Jeoire in den Französischen Alpen geboren. Er ist 3D-Operator, Mathematiklehrer an einem Gymnasium und hat zwei Kinder. Vor 15 Jahren kam er eines Tages zu der Erkenntnis, dass Brettspiele zu "flach" sind. Seitdem schwärmt er für dreidimensionale Spiele, bei denen die Spieler ihre Fähigkeiten „aufbauen“ und Spielmaterial stapeln können. Bisher wurden etwa 10 seiner Werke veröffentlicht, bei HABA sind *Passt genau!* und *Kubus Fidibus* erschienen.

Für Marie und Owo sowie meine Kinder Daphne und Gaetan.

Die Illustratorin

DEUTSCH



Stephanie Roehe wurde 1975 in Braunschweig geboren. Sie studierte Visuelle Kommunikation an der Kunsthochschule Kassel. Seit 2000 ist sie als freiberufliche Illustratorin und Autorin tätig. Ihre Illustrationen findet man u.a. in Bilder- und Spielbüchern, Zeitschriften, auf Spielen, Postkarten und sogar auf Geschirr. Derzeit lebt Stephanie Roehe mit einer Horde wilder Plüschtiere in Kassel.

Für Miko und für den kleinen Vincent, der noch gar nicht weiß, was Blümchen sind.

Jolie Fleurette

Un jeu de dé tout en couleurs, pour 2 à 4 cueilleurs de fleurs de 3 à 6 ans.

Idée : Alain Rivollet
Illustration : Stephanie Roehé
Durée de la partie : env. 10 minutes



Qu'y a-t-il de plus joli au monde que les fleurs ? Rien du tout, trouve Jolie Fleurette ! Elle adore se promener dans les prés toute la journée, observer les papillons et cueillir des fleurs. Elle se pare des plus belles en se les mettant derrière l'oreille ou confectionne des colliers ou des couronnes de fleurs, pour elle ou ses amis. Peux-tu aider Fleurette à ramasser des fleurs ?

Contenu du jeu

- 1 Jolie Fleurette
- 1 pré fleuri
- 24 fleurs
- 1 dé
- 1 règle du jeu



Idée

Vous ramassez des fleurs ! Pour cela, vous lancez le dé et avancez Fleurette du nombre correspondant de cases sur le parcours du pré fleuri. Si, à côté de la case où atterrit Fleurette, il y a une ou plusieurs fleurs, vous la/les récupérez. Ensuite, vous retournez une autre fleur et la posez contre la case de couleur correspondante du parcours. Celui qui aura récupéré le plus de fleurs à la fin de la partie sera le gagnant.

Préparatifs

Posez le pré de fleurs au milieu de la table et mettez Fleurette sur n'importe quelle case. Mélangez les fleurs et répartissez-les, faces cachées, autour du pré en laissant un petit écart. Ensuite, retournez deux fleurs et posez-les, faces visibles, à côté de la case de la couleur correspondante du pré. Les fleurs identiques seront posées les unes sur les autres. Préparez le dé.

Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a cueilli un bouquet de fleurs en dernier a le droit de commencer. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le plus jeune qui commence en lançant le dé.

Qu'indique le dé ?

- **Un, deux ou trois points**
Avance Fleurette du nombre de cases correspondantes dans le sens des aiguilles d'une montre.
- **Fleurette**
Avance Fleurette sur n'importe quelle case.

Si, à côté de la case où atterrit Fleurette, il y a une ou plusieurs fleurs, tu la/les récupères et la/les poses devant toi. Si l'emplacement à côté de la case est vide, tu n'as pas de chance.

Ensuite, tu retournes une nouvelle fleur et la poses, face visible, contre la case du pré de couleur correspondante. S'il n'y a plus de fleurs faces cachées, tu ne peux plus en poser.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer le dé.

Fin de la partie

La partie est terminée lorsque toutes les fleurs ont été récupérées par les joueurs. Chaque joueur empile ses fleurs. Celui qui aura la plus haute pile de fleurs gagne la partie et est récompensé par Fleurette qui lui remet une couronne de vainqueur ... évidemment une couronne de fleurs ! En cas d'égalité, il y a plusieurs joueurs.

Variante pour cueilleurs de fleurs expérimentés

Après avoir lancé le dé, vous avez le choix d'avancer Fleurette soit dans le sens des aiguilles d'une montre soit dans le sens inverse.



L'auteur



Alain Rivollet est né dans les Alpes françaises à St Jeoire. Il est opérateur 3D, enseigne les mathématiques dans un lycée et a deux enfants. Il y a une quinzaine d'années, il lui est venu à l'esprit que les jeux de damier étaient trop « plats ». Depuis lors, il est passionné pour les jeux en 3D, dans lesquels les joueurs doivent « structurer » leurs capacités et empiler les accessoires de jeu. Jusqu'à présent, une dizaine de ses œuvres a été publiée. Chez HABA ont été édités *Attention : stationnement interdit* et *Cubus magicus*.

Pour Marie et Owo, et mes enfants Daphné et Gaétan.

L'illustratrice



Stephanie Roehé est née en 1975 à Braunschweig. Elle a fait des études de communication visuelle à l'École supérieure des beaux-arts de Kassel. Depuis 2000, elle travaille comme illustratrice et auteure freelance. On peut voir ses illustrations, entre autres, dans des livres d'images et de jeux, des magazines, sur des jeux, des cartes postales et même de la vaisselle. Actuellement, Stephanie Roehé vit à Kassel, entourée d'une bande d'animaux en peluche boute-en-train.


Pour Miko et le petit Vincent qui devra encore un peu grandir avant de pouvoir cueillir des fleurs.

Buru ikusnahientzat jolasak sortzen ditu

*Inventa juguetes para mentes curiosas
Inventive Playthings for Inquisitive Minds
Erfinder für Kinder · Créateur pour enfants joueurs*




*Jaioberria eta haur txikia
Bebé y niño pequeño
Infant Toys
Baby & Kleinkind
Jouets premier âge*

 **Haurrak munduaren aurkitzaileak dira!**
Guk jolas eta jostailuekin proban jarrita aurrikuntzetan laguntzen diegu; haurrek euren gaitasunak lantzen dituzte eta, bereziki, ondo pasatzen dute. HABAn haurrei begiak dizdiratsu jartzeko guztia aurkituko duzue!





*Opariak
Regalos
Gifts
Geschenke
Cadeaux*

 **¡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!




*Boladun txirrista
Tobogán de bolas
Ball Track
Kugelbahn
Toboggan à billes*

 **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!

 **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!



*Gelako dekorazioa
Decoración habitación
Children's room
Kinderzimmer
Chambre d'enfant*

 **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 !

HABA[®]

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

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