

# KABAYO

Spielanleitung \* Instruction \* Règle du jeu \* Regla del juego \* Spelregels \* Manuale \* 说明书

22850



beleduc

## Das Spiel fördert:

The game develops/Le jeu favorise/El juego fomenta/Het spel stimuleert/Questo gioco stimola/ 游戏培养:



**Mathematische Bildung:** Merkfähigkeit, Konzentration und Spielübersicht  
**Mathematical Education:** Memory retention, concentration and game overview  
**Formation mathématique:** Mémoire, concentration et aperçu du jeu  
**Desarrollo matemático:** Memoria, concentración y visión general del juego  
**Rekenkundige ontwikkeling:** Geheugen, concentratie en speloverzicht  
**Educazione matematica:** Capacità mnemoniche, concentrazione e abilità di lettura del gioco  
**数学教育:** 记忆力, 注意力和游戏概述



**Somatische Bildung:** Feinmotorische Fertigkeiten beim Umdrehen der Plättchen  
**Health Education:** Fine motor skills when turning over the tiles  
**Formation somatique:** Dextérité lors du retournement des plaques  
**Desarrollo somático:** Habilidades motrices finas al darle la vuelta a las cartas  
**Somatische ontwikkeling:** Fijne motoriek bij het omdraaien van de plaatjes  
**Educazione somatica:** Sviluppo delle abilità motorie nel capovolgere le tessere  
**健康教育:** 翻转拼贴时有助于精细动作技能的发展



**Soziale Bildung:** Gemeinsames Spielen, Regelverständnis  
**Social Education:** Playing together, understanding rules  
**Sociabilisation:** Jouer ensemble, compréhension des règles  
**Desarrollo social:** Juego en común, comprensión de reglas  
**Sociale ontwikkeling:** Samen spelen, begrip van regels  
**Educazione sociale:** Gioco collettivo, comprensione delle regole  
**语言教育:** 一起玩要并理解规则

---

## Spielinformationen:

Game informations/Informations sur le jeu/Información sobre el juego/Spelinformatie/  
Informazioni sul gioco/ 游戏信息:



# KABAYO



## Inhalt

- a) 1 Spielplan
- b) 1 Spielfigur Mia
- c) 1 Würfel
- d) 24 quadratische Pferde-Plättchen
- e) 8 achteckige Pferde-Plättchen
- f) 13 Hufeisenchips



## Contents

- a) 1 game board
- b) 1 Mia game piece
- c) 1 die
- d) 24 square horse tiles
- e) 8 octagonal horse tiles
- f) 13 horseshoe chips



## Contenu

- a) 1 plan de jeu
- b) 1 pion Mia
- c) 1 dé
- d) 24 plaques carrées pour chevaux
- e) 8 plaques octogonales pour chevaux
- f) 13 jetons fer à cheval



## Contenido

- a) 1 tablero de juego
- b) 1 figura de Mia
- c) 1 dado
- d) 24 cartas cuadradas de caballos
- e) 8 cartas octogonales de caballos
- f) 13 fichas de herradura



## Inhoud

- a) 1 speelbord
- b) 1 spelfiguur Mia
- c) 1 dobbelsteen
- d) 24 vierkante paardenplaatjes
- e) 8 achthoekige paardenplaatjes
- f) 13 hoefijzerchips



## Contenuto

- a) 1 tabellone di gioco
- b) 1 pedina Mia
- c) 1 dado
- d) 24 tessere/cavallo quadrate
- e) 8 tessere/cavallo ottagonali
- f) 13 gettoni a ferro di cavallo



## 游戏配件

- a) 1 一个游戏板
- b) 1 一个木制人偶 “Mia”
- c) 1 一个骰子
- d) 24 个正方形的马牌
- e) 8 个八角形的马牌
- f) 13 个马蹄片

## Autor

Wolfgang Dirscherl lebt mit seiner Frau und seinen zwei Söhnen in der Nähe von Regensburg. Im Jahr 2001 erhielt er das Spieleautoren-Stipendium der Jury „Spiel des Jahres“. Seit 2010 arbeitet er als freiberuflicher Spieleautor, Kinderbuchautor und Spieleredakteur. Bis heute veröffentlichte er mehr als 90 Spiele. Bei beleduc hat er außerdem die Spiele „Pizza Fiesta“, „Animal Confusion“ und „Frogdog“ (gemeinsam mit Manfred Reindl) veröffentlicht.



## Author

Wolfgang Dirscherl lives with his wife and two sons near Regensburg, Germany. In 2001 he was awarded the game authors' grant by the Jury of "Spiel des Jahres". Since 2010 he has been working as a freelance author of games and children's books and as a games editor. He has published more than 90 games to date. Games already published with beleduc so far are "Pizza Fiesta", "Animal Confusion" and "Frogdog" (together with Manfred Reindl).

## Auteur

Wolfgang Dirscherl vit avec sa femme et ses deux fils près de Ratisbonne. En 2001, il a reçu la récompense « Jeu de l'année » pour ses créations. Depuis 2010, il travaille en tant que créateur de jeux, auteur de livres pour enfants et rédacteur de modes d'emploi de jeux indépendant. À ce jour, il a commercialisé plus de 90 jeux. Chez beleduc, il a déjà publié les jeux Pizza Fiesta, Animal Confusion et Frogdog (avec Manfred Reindl).

## Autor

Wolfgang Dirscherl vive con su mujer y sus dos hijos cerca de Regensburg. En el año 2001 recibió el premio que se otorga en Alemania al juego del año. Desde el año 2010 es trabajador autónomo; crea juegos y libros infantiles y es también redactor de juegos. Lleva publicados más de 90 juegos. Ha publicado para beleduc los juegos "Pizza Fiesta", "Animal Confusion" y "Frogdog" (en colaboración con Manfred Reindl).

## Auteur

Wolfgang Dirscherl woont met zijn vrouw en zijn twee zonen in de buurt van Regensburg. In 2001 kreeg hij van de jury „Spel van het jaar“ de beurs voor auteurs van spelletjes. Sinds 2010 werkt hij als freelance auteur van spelletjes, kinderboeken en als redacteur van spelletjes. Tot op heden publiceerde hij meer dan 90 spelletjes. Bij beleduc werden tot nu toe de spelen „Pizza Fiesta“, „Animal Confusion“ en „Frogdog“ (samen met Manfred Reindl) gepubliceerd.

## Autore

Wolfgang Dirscherl vive con sua moglie e i suoi due figli vicino Ratisbona. Nel 2001 ha ottenuto la borsa di studio per autori di giochi „Spiel des Jahres“. Dal 2010 lavora come autore di giochi freelance, autore di libri per bambini ed editore di giochi. Fino ad oggi ha pubblicato più di 90 giochi. Per Beleduc ha già pubblicato i giochi „Pizza Fiesta“, „Animal Confusion“ e „Frogdog“ (insieme a Manfred Reindl).

## 游戏作者

Wolfgang Dirscherl与妻子和两个儿子住在雷根斯堡附近。2001年，他获得了“年度最佳游戏”评审团颁发的游戏设计师奖金。从2010年起，他成为一名自由游戏作家、儿童书籍作者和游戏编辑。迄今为止，他已经发布了90多个游戏。他与beleduc合作发布的游戏有：“披萨嘉年华”，“动物秘踪”和“青蛙狗”（和另一个作者Manfred Reindl共同完成）。



## Illustration

Heike Georgi lebt und arbeitet in Lichtenau/Sa. Schon früh hat sie mit dem Zeichnen begonnen. Ihre Leidenschaft machte sie zum Beruf – nach einer Ausbildung als Schauwerbegestalterin arbeitete sie zunächst in einer Werbeagentur. Nach der Geburt ihrer beiden Kinder machte sie sich selbständig und arbeitet seit 2004 freiberuflich als Illustratorin.



## Illustration

Heike Georgi lives and works in Lichtenau/Sa. She started drawing at an early age. She was able to turn her passion into a profession – after training as a window dresser, she first worked for an advertising agency. She started her own business following the birth of her two children and has been working as a freelance illustrator since 2004.



## Illustration

Heike Georgi vit et travaille à Lichtenau/Sa. Elle a commencé à dessiner très jeune. Elle a fait de sa passion un métier - après une formation d'étalagiste, elle a d'abord travaillé dans une agence de publicité. Après la naissance de ses deux enfants, elle a créé sa propre entreprise. Elle travaille comme illustratrice indépendante depuis 2004.



## Ilustración

Heike Georgi vive y trabaja en Lichtenau/Sa. Comenzó a dibujar a una edad temprana. Convirtió su pasión en una profesión, después de formarse como diseñadora de escaparates, trabajó en una agencia de publicidad. Tras el nacimiento de sus dos hijos, comenzó a trabajar por su cuenta y desde 2004 trabaja como ilustradora independiente.



## Illustratie

Heike Georgi woont en werkt in Lichtenau/Sa. Ze begon al op jonge leeftijd met tekenen. Haar passie werd haar beroep en na een opleiding tot commercieel ontwerper werkte ze eerst bij een reclamebureau. Na de geboorte van haar twee kinderen begon ze in 2004 haar eigen bedrijf als freelance illustrator.



## Illustrazione

Heike Georgi vive e lavora a Lichtenau/Sa. Ha iniziato a disegnare in tenera età. La sua passione l'ha trasformata in una professione: dopo essersi formata come visual merchandiser, ha iniziato a lavorare in un'agenzia pubblicitaria. In seguito alla nascita dei suoi due figli ha avviato un'attività in proprio e dal 2004 lavora come illustratrice freelance.



## 游戏设计

插画家Heike Georgi在德国萨克森联邦州的Lichtenau的小镇生活和工作。她很小就开始学习画画，成年后她将自己的热情转化成为一名职业。她在接受了橱窗设计师的培训后，先在一家广告公司工作，在她两个孩子出生后，她便开始了自己的插画事业，从2004年开始到现在，她一直是一名自由插画师。



# 22850 Kabayo

Die Pferde sind los! Versucht die verschiedenen Anordnungen der Pferde im Kopf zu behalten, denn die verschiedenen farbigen Karten beinhalten unterschiedliche Aufgaben. Passt genau auf und sammelt so viele Hufeisenchips wie möglich!

## Spielvorbereitung

Legt den Spielplan in die Tischmitte und stellt Mia – die Spielfigur – auf ein beliebiges rundes Feld. Verdeckt alle Pferde-Plättchen und sortiert sie nach ihren farbigen Rückseiten. Legt alle quadratischen Plättchen einer Farbe jeweils einzeln und verdeckt neben die passende Randfarbe des Spielplans. Die achteckigen Plättchen werden verdeckt gestapelt und neben die grünen Pferde-Plättchen gelegt. Legt den Würfel und die Hufeisenchips bereit.



- Spielplan in die Tischmitte und Würfel bereitlegen
- Spielfigur auf beliebiges Feld stellen
- Quadratische Pferde-Plättchen zur jeweiligen Randfarbe sortieren
- Achteckige Plättchen verdeckt Stapeln und neben den grünen Plättchen ablegen
- Hufeisenchips bereitlegen

## Spielverlauf

Das jüngste Kind beginnt, würfelt und zieht Mia um die gewürfelte Anzahl im Uhrzeigersinn auf dem Spielplan weiter. Je nachdem auf welchem farbigen Feld Mia landet, muss folgende Aufgabe gelöst werden:

1. Blau und Rosa: Aufgabe mit jeweils 3 Pferde-Plättchen  
Die Aufgabe besteht darin, die drei Pferde-Plättchen in der richtigen Reihenfolge aufzudecken:  
→ Zuerst das Plättchen, auf dem nur 1 Pferd zu sehen ist  
→ Danach das Plättchen auf dem 2 Pferde abgebildet sind  
→ Anschließend das Plättchen mit 3 Pferden.



2. Gelb und Rot: Aufgabe mit jeweils 5 Pferde-Plättchen  
Die Aufgabe besteht darin, direkt nacheinander die 3 Plättchen mit Pferden (und nicht die leeren Plättchen) aufzudecken.

Für 1. und 2. gelten folgende Regeln:

- Passt das aufgedeckte Pferde-Plättchen, darf weiter gespielt werden, bis die Aufgabe komplett gelöst ist.
- Passt ein Plättchen nicht, endet der Zug sofort. Alle bis dahin aufgedeckten Motive sollte man sich bestenfalls merken. Anschließend werden alle Plättchen wieder verdeckt.



- Wenn eine Aufgabe erfolgreich gelöst wurde, erhält man einen Hufeisenchip als Belohnung. Die Plättchen der gelösten Aufgabe werden danach neu gemischt und wieder verdeckt an ihren Platz gelegt.

### 3. Grün: Aufgabe mit 8 Pferde-Plättchen

Die Aufgabe besteht darin, unter den 8 Pferden genau das gesuchte Pferd zu finden. Dafür wird zuerst ein achteckiges Plättchen aufgedeckt, was das gesuchte Pferd zeigt.

Während des Spielzuges dürfen nun so viele Pferde-Plättchen aufgedeckt werden, wie der Würfel nach deinem letzten Wurf anzeigt (also 1, 2 oder 3 Plättchen).

Ist das gesuchte Pferd dabei, gibt es einen Hufeisenchip als Belohnung. Ist das Pferd nicht dabei, werden die Plättchen einfach wieder umgedreht. Das achteckige Plättchen kommt danach zurück unter den Stapel.



Anschließend ist das nächste Kind im Uhrzeigersinn mit Würfeln an der Reihe.





## Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler 4 Hufeisenchips vor sich liegen hat. Dieser Spieler gewinnt das Spiel.

### Einfaches Memo Spiel (Alter: 3+)

Für diese Spielvariante werden nur die quadratischen und achteckigen Plättchen mit der grünen Rückseite benötigt. Die Plättchen werden verdeckt auf dem Tisch verteilt. Das Ziel ist es nun so viele Paare wie möglich zu finden. Der Spieler, der am Ende die meisten Paare gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

### Tipps für Erzieher/-innen



Wir laufen wie die Tiere (Alter: 3+)

Um verschiedene Gangarten von Tieren zu imitieren wird etwas Platz benötigt. Je nach Ansage imitieren die Kinder dann die Gangart des ausgerufenen Tieres. Z.B.: Galoppieren wie ein Pferd, hüpfen wie ein Frosch, trappeln wie eine Maus, stampfen wie ein Elefant, Flügel schlagen wie ein Vogel, schlängeln wie eine Schlange, schleichen wie eine Katze,...



Pferdekunde (Alter: 5+)

Drucken Sie Fotos von unterschiedlichen Pferderassen aus. Vergleichen Sie gemeinsam mit den Kindern das Aussehen der Pferde (Größe, Farbe, Schweif). Sprechen Sie mit den Kindern über die Besonderheiten unterschiedlicher Pferderassen.

### Tipps für Eltern

Nehmen Sie das Spiel zum Anlass um mit ihrem Kind so viel wie möglich über Pferde herauszufinden: Wie sehen unterschiedliche Pferderassen aus? Wie groß sind Pferde? Was fressen Pferde gerne? Machen Sie sich auf die Suche nach spannenden Informationen und werden Sie gemeinsam zu Pferdexperten.



# 22850 Kabayo

The horses are on the loose! Try to keep the different arrangements of the horses in mind because the different coloured cards contain different tasks. Pay close attention and collect as many horseshoe chips as you can!

## Game preparation

Place the game board in the middle of the table and place Mia – the game piece – on any round field. Turn over all of the horse tiles and sort them according to their coloured backs. Place all of the square tiles of one colour individually face down next to the matching border colour on the game board. The octagonal tiles are stacked face down and placed next to the green horse tiles. Set out the die and the horseshoe chips.



- Place the game board in the middle of the table and set out the die
- Place the game piece on any field
- Sort square horse tiles to match the respective edge colour
- Stack octagonal tiles and place them next to the green tiles
- Set out the horseshoe chips

## How to play

The youngest child starts, rolls the die and moves Mia clockwise on the game board by the number rolled. Depending on which coloured field Mia lands on, the following task must be solved:

1. Blue and pink: Task with 3 horse tiles each

The task is to turn over the three horse tiles in the correct order:

- First the tile showing only 1 horse
- Then the tile showing 2 horses
- Then the tile with 3 horses.



2. Yellow and red: Task with 5 horse tiles each

The task is to turn over the 3 tiles with horses (and not the blank tiles) one after the other.

The following rules apply to 1. and 2.:

- If the horse tile turned over matches, you can continue to play until the task has been completely solved.
- If a tile doesn't match, the turn ends immediately. You should ideally remember all of the motifs you have uncovered so far. Then all the tiles are turned over again.
- If a task has been successfully completed, you will receive a horseshoe chip as a reward. The tiles for the solved task are then shuffled again and put back in their place face down.



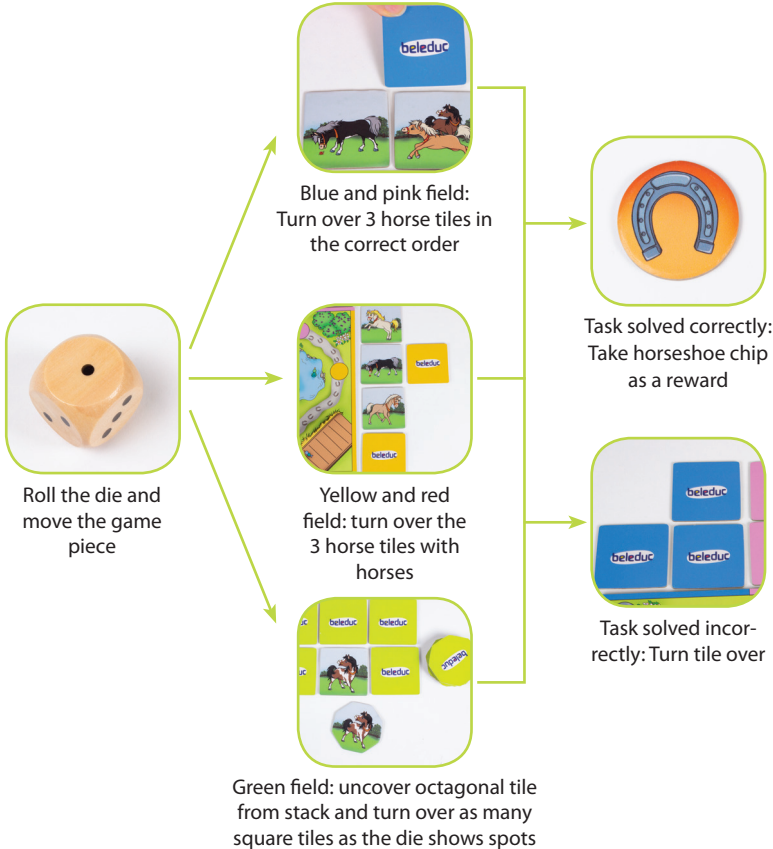
### 3. Green: Task with 8 horse tiles

The task is to find exactly the horse you are looking for among the 8 horses. An octagonal tile showing the horse you are looking for is turned over first. During your turn, you can now turn over as many horse tiles as the die shows after your last roll (i.e. 1, 2 or 3 tiles).

If the horse you are looking for is among them, there is a horseshoe chip as a reward. If the horse is not there, the tiles are simply turned over again. The octagonal tile is then placed back under the stack.



Then it is the turn of the next child in a clockwise direction to roll the die.





## End of the game

The game ends when one player has 4 horseshoe chips in front of him. This player wins the game.

## Simple memory game (age: 3+)

Only the square and octagonal tiles with the green back are needed for this game version. The tiles are spread over the table face down. The goal now is to find as many pairs as possible. The player who has collected the most pairs at the end wins the game.

## Tips for Educators



We're walking like animals (age: 3+)

Some space is needed to imitate the different gaits of animals. Depending on what is called out, the children imitate the gait of the animal that is shouted out. E.g.: Gallop like a horse, jump like a frog, scuttle like a mouse, stomp like an elephant, flap wings like a bird, slither like a snake, prowl like a cat,...



All about horses (age: 5+)

Print out photos of different horse breeds. Together with the children, compare the appearance of the horses (size, colour, tail). Talk to the children about the characteristics of different horse breeds.

## Tips for parents

Use the game as an opportunity to find out as much as possible about horses with your child: What do different breeds of horse look like? How big are horses? What do horses like to eat? Start looking for exciting information and become horse experts together.



## 22850 Kabayo

Les chevaux sont lâchés ! Essaie de garder à l'esprit les différentes dispositions des chevaux, car les cartes de différentes couleurs contiennent des tâches différentes. Fais bien attention et ramasse le plus de jetons fer à cheval possible !

### Préparation au jeu

Place le plateau de jeu au milieu de la table et pose Mia - la figurine - sur n'importe quel champ rond. Couvre toutes les plaques de chevaux et trie-les fonction de la couleur du verso. Sépare les plaques carrées par couleur pose-les face cachée à côté de la couleur de la bordure correspondante du plateau de jeu. Les plaques octogonales sont empilées face cachée et placées à côté des plaques vertes pour chevaux. Prépare le dé et les jetons fer à cheval.



- Place le plateau de jeu au milieu de la table et place le dé devant
- Place la figurine sur n'importe quelle case
- Trie les plaques carrées en fonction de la couleur de leur bord
- Couvre les plaques octogonales et place-les à côté des plaques vertes
- Préparer les jetons fer à cheval

### Déroulement du jeu

Le plus jeune enfant commence, lance le dé et Mia se déplace dans le sens des aiguilles d'une montre sur le plateau avec le chiffre obtenu. Selon le champ de couleur sur lequel Mia atterrit, la tâche suivante doit être résolue :

1. Bleu et rose : Tâche avec 3 plaques de cheval

La tâche consiste à découvrir les trois plaques de cheval dans le bon ordre :

→ D'abord la plaque, sur laquelle on ne voit qu'un seul cheval

→ Ensuite la plaque sur laquelle sont représentés 2 chevaux

→ Puis la plaque avec 3 chevaux.



2. Jaune et rouge : Tâche avec 5 plaques de cheval

Il s'agit de découvrir les 3 plaques avec les chevaux (et non les plaques vides) l'une après l'autre.

Pour 1. et 2., les règles suivantes s'appliquent :

- Si la plaque de cheval retournée convient, vous pouvez continuer à jouer jusqu'à ce que la tâche soit complètement résolue.
- Si une plaque ne convient pas, c'est au tour du joueur suivant. Idéalement, il faut se rappeler de tous les motifs découverts jusqu'ici. Ensuite, toutes les plaques sont à nouveau placées face cachée.

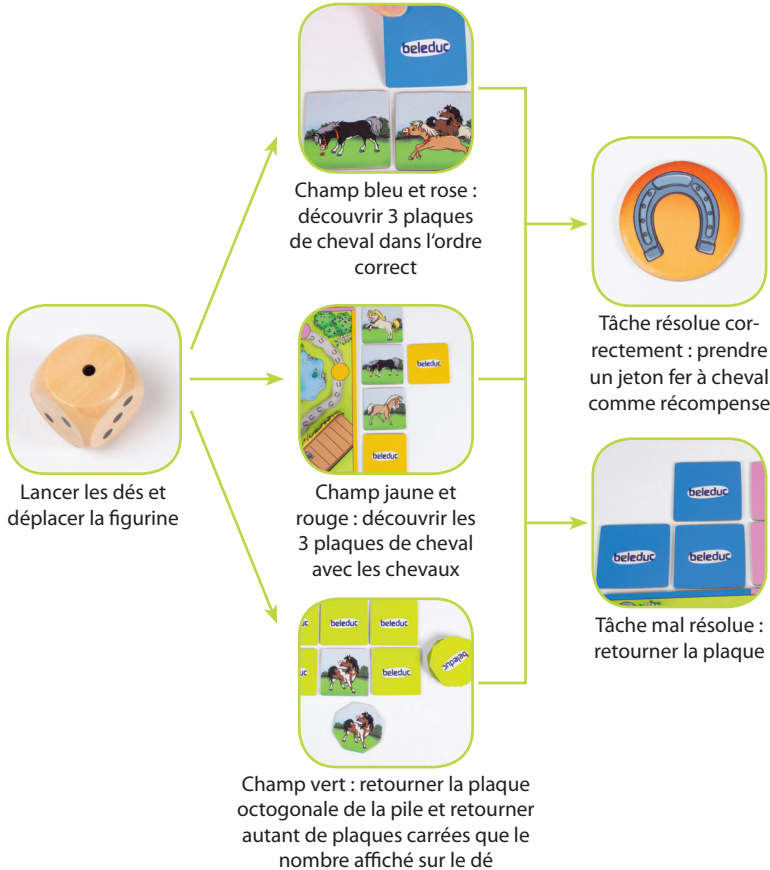
- Si une tâche a été accomplie avec succès, le joueur reçoit un jeton fer à cheval comme récompense. Les plaques des tâches résolues sont ensuite mélangées et remises à leur place, face cachée.

### 3. Vert : Tâche avec 8 plaques de cheval

La tâche est de trouver exactement le cheval que vous recherchez parmi les 8 chevaux. Tout d'abord, il faut découvrir une plaque octogonale qui montre le cheval recherché. Pendant le tour, le joueur peut retourner autant de plaques de cheval que le nombre affiché sur le dé au cours du dernier lancé (c'est-à-dire 1, 2 ou 3 plaques). Si un joueur trouve le cheval recherché, il reçoit un jeton fer à cheval comme récompense. S'il ne trouve pas le cheval, les plaques sont simplement retournées. La plaque octogonale est ensuite replacée sous la pile.



Ensuite, c'est au tour de l'enfant suivant dans le sens des aiguilles d'une montre de lancer le dé.





## Fin du jeu

Le jeu prend fin dès qu'un joueur a gagné 4 jetons fer à cheval. Ce joueur gagne la partie.

## Jeu de mémoire (âge : 3+)

Seules les plaques carrées et octogonales au verso vert sont nécessaires pour cette variante de jeu. Les plaques sont placées sur la table, face cachée. L'objectif est maintenant de trouver autant de paires que possible. Le joueur qui a trouvé le plus de paires remporte la partie.

## Conseils pour les éducateurs



On marche comme des animaux (âge : 3+)

Pour imiter les différentes allures des animaux, il faut un peu de place. Les enfants imitent la démarche de l'animal annoncé. Par ex : galopant comme un cheval, sautant comme une grenouille, trotinant comme une souris, marchant à pas lourds comme un éléphant, battant des ailes comme un oiseau, se tortillant comme un serpent, se faufilant comme un chat,...



Équitation (âge : 5+)

Imprimez des photos de différentes races de chevaux. Avec les enfants, comparez l'apparence des chevaux (taille, couleur, queue). Discutez des particularités de chaque race avec les enfants.

## Conseils pour les parents

Profitez du jeu pour en apprendre le plus possible sur les chevaux avec votre enfant : A quoi ressemblent les différentes races de chevaux ? Quelle est la taille des chevaux ? Qu'est-ce que les chevaux aiment manger ? Commencez à chercher des informations passionnantes et devenez, ensemble, des experts en cheval.



# 22850 Kabayo

¡Los caballos andan sueltos! Trata de recordar las distintas distribuciones de los caballos, porque las diferentes cartas de colores contienen distintas tareas. ¡Presta mucha atención y recoge todas las fichas de herradura que puedas!

## Preparación del juego

Coloca el tablero de juego en el centro de la mesa y coloca a Mia, la figura de juego, en cualquier casilla redonda. Coloca boca abajo todas las cartas de caballos y ordénalas según el color de su reverso. Separa todas las cartas cuadradas por colores y ponlas boca abajo al lado del borde del tablero de juego que coincide con su color. Las cartas octogonales se apilan boca abajo y se colocan junto a las cartas verdes de caballos. Prepara el dado y las fichas de herradura.



- Coloca el tablero de juego y el dado en el centro de la mesa
- Coloca la figura de juego en cualquier casilla
- Clasifica las cartas cuadradas de caballos según el color del borde correspondiente
- Oculta las cartas octogonales y colócalas junto a las cartas verdes
- Prepara las fichas de herradura

## Funcionamiento del juego

Comienza el niño más joven, tira el dado y mueve a Mia en el sentido de las agujas del reloj por el tablero según el número que haya sacado. Dependiendo de qué color sea la casilla en la que caiga Mia, deben realizarse las siguientes tareas:

1. Azul y rosa: Tarea con 3 cartas de caballos

La tarea consiste en darle la vuelta a las tres cartas de caballos en el orden correcto:

→ Primero la carta en la que solo hay 1 caballo

→ A continuación, la carta en la que se representan 2 caballos

→ Luego la carta con 3 caballos



2. Amarillo y rojo: Tarea con 5 cartas de caballos

La tarea consiste en darle la vuelta a las 3 cartas de caballos de forma consecutiva (y no las cartas vacías).

Para la primera y la segunda se aplican las siguientes reglas:

- Si la carta de caballo que se destapa coincide, puede continuar jugando hasta que la tarea se haya resuelto por completo.
- Si una carta no coincide termina el turno inmediatamente. Lo ideal es que se recuerden todos los dibujos que se han destapado hasta ese momento. A continuación, se ocultan de nuevo todas las cartas.





- Si una tarea se ha completado con éxito, recibirá una ficha de herradura como recompensa. Se vuelven a mezclar las cartas de la tarea resuelta y se colocan de nuevo en su lugar boca abajo.

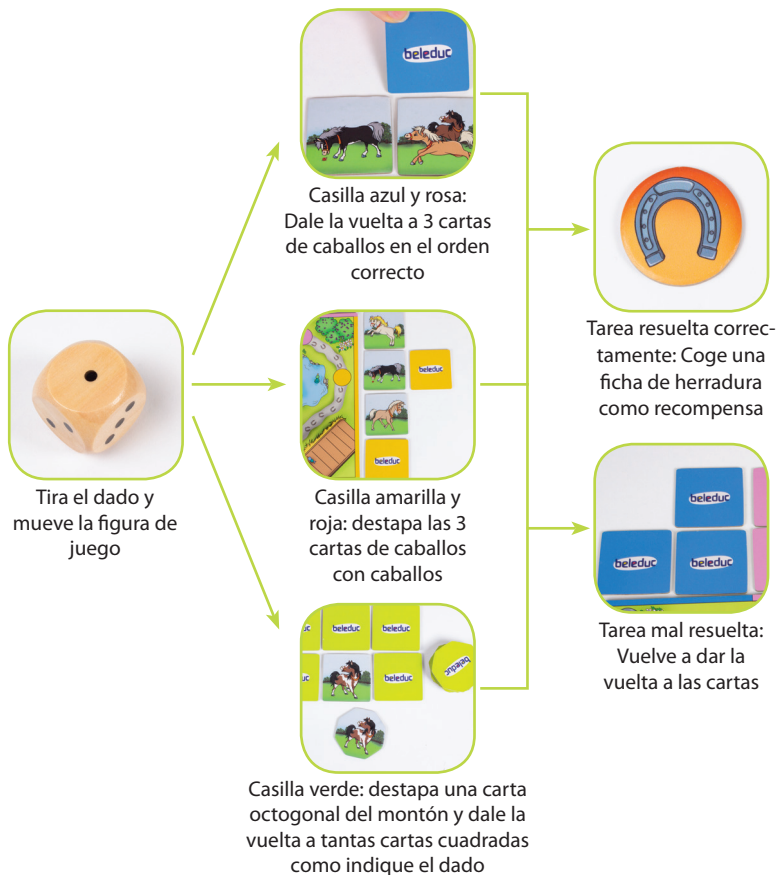
### 3. Verde: Tarea con 8 cartas de caballos

La tarea consiste en encontrar un caballo en concreto entre otros 8 caballos. Primero se levanta una carta octogonal, que muestra el caballo que hay que buscar. Durante tu turno, puedes dar la vuelta a tantas cartas de caballos como el número que muestre el dado en tu última tirada (es decir, 1, 2 o 3 cartas).

Si el caballo que buscas está entre ellas, recibirás una ficha de herradura como recompensa. Si el caballo no está entre ellas, simplemente se dan la vuelta de nuevo a las cartas. La carta octogonal se vuelve a colocar debajo del montón.



Entonces es el turno del siguiente niño para tirar los dados en el sentido de las agujas del reloj.





## Final del juego

El juego termina en cuanto un jugador haya conseguido 4 fichas de herradura. Este jugador gana el juego.

## Juego de memoria sencillo (edad: 3+)

Solo las cartas cuadradas y octogonales con el reverso verde son necesarias para esta versión del juego. Las cartas se colocan sobre la mesa boca abajo. El objetivo ahora es encontrar tantas parejas como sea posible. Gana el jugador que al final del juego tenga el mayor número de parejas.

## Consejos para educadores



Caminamos como animales (edad: 3+)

Se necesita algo de espacio para imitar los diferentes andares de los animales. Dependiendo del animal que se elija, los niños imitan el andar de dicho animal. Por ejemplo: Galopar como un caballo, saltar como una rana, andar a pasos cortos como un ratón, pisotear como un elefante, agitar las alas como un pájaro, serpentear como una serpiente, avanzar sigilosos como un gato...



Conocimiento de los caballos (edad: 5+)

Imprima fotos de diferentes razas de caballos. Compare con los niños la apariencia de los caballos (tamaño, color, cola). Habla con los niños sobre las peculiaridades de las diferentes razas de caballos.

## Consejos para los padres

Aproveche el juego como una oportunidad para averiguar lo máximo posible sobre los caballos con su hijo: ¿Qué aspecto tienen las diferentes razas de caballos? ¿De qué tamaño son los caballos? ¿Qué les gusta comer a los caballos? Busque información interesante y conviértase en un experto en caballos.



## 22850 Kabayo

De paarden zijn los! Probeer rekening te houden met de verschillende arrangementen van de paarden, want de verschillende gekleurde kaarten bevatten verschillende opdrachten. Let goed op en verzamel zoveel mogelijk hoefijzerchips als je kunt!

### Spelvoorbereiding

Plaats het speelbord in het midden van de tafel en plaats Mia op een willekeurig rond veld. Leg de paardenplaatjes met de beeldzijde naar beneden en gesorteerd op basis van hun gekleurde achterkant. Plaats alle vierkante plaatjes van één kleur afzonderlijk en met de beeldzijde naar beneden naast de bijpassende kleur aan de rand van het bord. De achthoekige plaatjes worden met de beeldzijde naar beneden op een stapel gelegd naast de groene paardenplaatjes. Leg de dobbelsteen en de hoefijzerchips klaar.



- Plaats het bord in het midden van de tafel en houd de dobbelsteen gereed
- Plaats het spelfiguur op een willekeurig veld
- Sorteer de vierkante paardenplaatjes volgens de respectievelijke kleur van de rand
- Leg de achthoekige plaatjes bedekt op een stapel en plaats ze naast de groene plaatjes
- Leg de hoefijzerchips klaar

### Spelwijze

Het jongste kind begint, gooit de dobbelstenen en Mia beweegt zich met de klok mee over het bord met het geworpen getal. Afhankelijk van op welk gekleurd veld Mia landt, moet de volgende opdracht worden opgelost:

1. Blauw en roze: Opdracht met elk 3 paardenplaatjes

De opdracht is om de drie paardenplaatjes in de juiste volgorde te leggen:

→ Eerst het plaatje met 1 paard.

→ Daarna het plaatje met 2 paarden.

→ Dan het plaatje met 3 paarden.



2. Geel en rood: Opdracht met 5 paardenplaatjes

De opdracht is om de 3 plaatjes met paarden (en niet de lege plaatjes) na elkaar open te leggen.

Voor 1 en 2 gelden de volgende regels:

- Als het opgelegde paardenplaatje past, mag je doorgaan met spelen totdat de opdracht volledig is opgelost.
- Als het plaatje niet past, eindigt de beurt onmiddellijk. Je moet proberen om alle afbeeldingen die tot nu toe open zijn gelegd onthouden. Daarna worden alle plaatjes weer met de beeldzijde naar beneden gelegd.

- Als een opdracht succesvol is afgerond, ontvang je een hoefijzerchip als beloning. De plaatjes van de voltooide opdracht worden dan opnieuw gemengd en weer met de beeldzijde naar beneden gelegd.

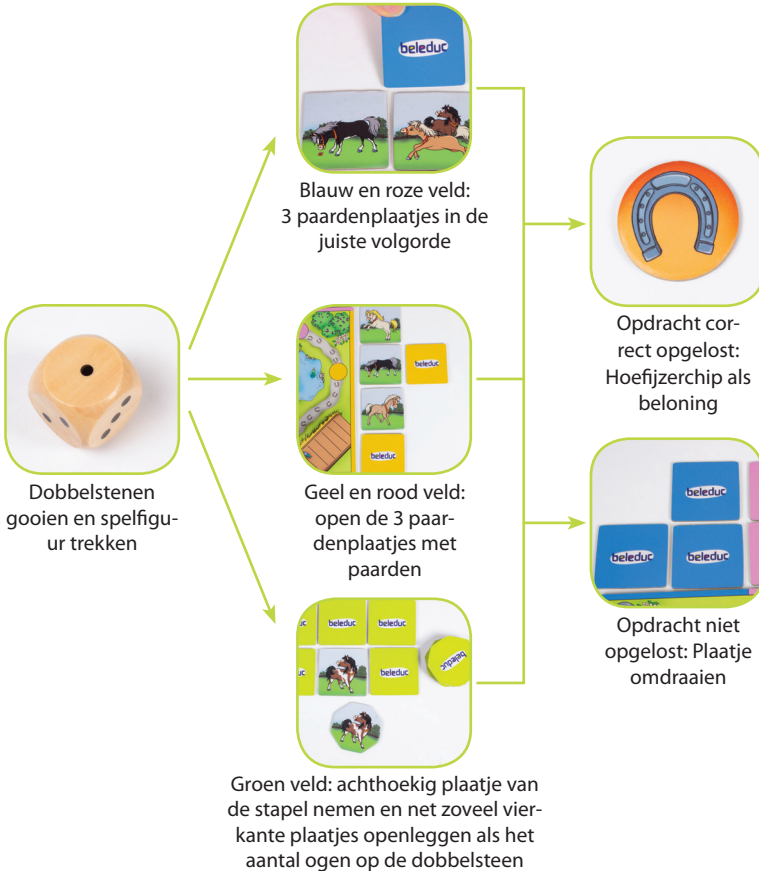
### 3. Groen: Opdracht met 8 paardenplaatjes

De opdracht is om van de 8 paarden precies het paard te vinden dat je zoekt. Eerst wordt er een achthoekig plaatje opengelegd, die het paard laat zien waarnaar je op zoek bent. Tijdens je beurt mag je nu evenveel paardenplaatjes open leggen als de dobbelsteen na je laatste worp aangeeft (d.w.z. 1, 2 of 3 plaatjes).

Als het paard dat je zoekt daarbij is, krijg je een hoefijzerchip als beloning. Als het paard er niet bij is, worden de plaatjes weer omgedraaid. Het achthoekige plaatje wordt dan weer onder de stapel gelegd.



Dan is het de beurt aan het volgende kind (met de klok mee) om met de dobbelsteen te gooien.





## Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra een speler 4 hoefijzerchips heeft verzameld. Deze speler wint het spel.

## Eenvoudig memory-spel (leeftijd: 3+)

Alleen de vierkante en achthoekige plaatjes met de groene rug zijn nodig voor deze spelvariant. De plaatjes worden met de beeldzijde naar beneden op de tafel verdeeld. Het doel is nu om zoveel mogelijk paren te vinden. De speler die aan het eind van het spel de meeste kaarten heeft verzameld, wint het spel.

## Tips voor leerkrachten



We lopen als dieren (leeftijd: 3+)

Er is enige ruimte nodig om verschillende dieren na te bootsen. Afhankelijk van de opdracht imiteren de kinderen de loop van het dier. Bijvoorbeeld: Galopperen als een paard, springen als een kikker, trippelen als een muis, stampen als een olifant, flapperen als een vogel, glijden als een slang, sluipen als een kat,...



Paardenkennis (leeftijd: 5+)

Verzamel foto's van verschillende paardenrassen. Vergelijk samen met de kinderen het uiterlijk van de paarden (grootte, kleur, staart). Spreek met de kinderen over de bijzonderheden van verschillende paardenrassen.

## Tips voor ouders

Gebruik het spel om met het kind zoveel mogelijk te weten te komen over paarden: Hoe zien de verschillende paardenrassen eruit? Hoe groot zijn paarden? Wat eten paarden graag? Ga op zoek naar spannende informatie en word samen paardenkenners.

# 22850 Kabayo

Cavalli alla riscossa! Cerca di memorizzare la disposizione dei cavalli, perché le varie carte colorate raffigurano attività diverse. Effettua le giuste combinazioni e raccogli più gettoni a ferro di cavallo che puoi!

## Preparazione del gioco

Posiziona il tabellone di gioco al centro del tavolo e piazza Mia, la pedina, su una casella rotonda qualsiasi. Copri tutte le tessere/cavallo e ordinale in base al colore del dorso. Capovolgi singolarmente tutte le tessere quadrate dello stesso colore a faccia in giù e disponile accanto al bordo del tabellone di gioco del colore corrispondente. Le tessere ottagonali vanno impilate a faccia in giù e poste accanto alle tessere/cavallo verdi. Prepara il dado e i gettoni a ferro di cavallo.



- Posizionare il tabellone di gioco al centro del tavolo e predisporre il dado
- Posizionare la pedina su una casella qualsiasi
- Disporre le tessere/cavallo quadrate accanto al rispettivo colore del bordo del tabellone
- Impilare le tessere ottagonali a faccia in giù e posizionarle accanto alle tessere verdi
- Predisporre i gettoni a ferro di cavallo

## Svolgimento del gioco

Inizia il giocatore più giovane, lancia il dado e Mia si muove in senso orario sul tabellone in base al numero ottenuto dal lancio. A seconda della casella colorata su cui giunge Mia, bisognerà svolgere il seguente compito:

1. Blu e rosa: Compito con 3 tessere/cavallo ciascuno  
Il compito consiste nello scoprire le tre tessere/cavallo nell'ordine corretto:  
→ Per prima la tessera sulla quale si vede solo 1 cavallo  
→ In seguito la tessera su cui sono raffigurati 2 cavalli  
→ Infine la tessera con 3 cavalli



2. Gialla e rossa: Compito con 5 tessere/cavallo ciascuno  
Il compito è quello di scoprire le 3 tessere con i cavalli (e non le tessere vuote) l'una dopo l'altra.

Per la 1° e la 2° si applicano le seguenti regole:

- Se la tessera/cavallo scoperta è corretta, si può continuare a giocare fino a quando il compito non è stato svolto completamente.
- Se la tessera scoperta non è corretta, il turno si conclude immediatamente. Nella migliore delle ipotesi, si dovrebbero ricordare tutti i motivi scoperti finora. Infine, tutte le tessere vengono di nuovo coperte.



- Se un compito è stato completato con successo, si riceverà un gettone a ferro di cavallo come ricompensa. Le tessere utilizzate per risolvere il compito vengono poi rimescolate e rimesse al loro posto coperte.

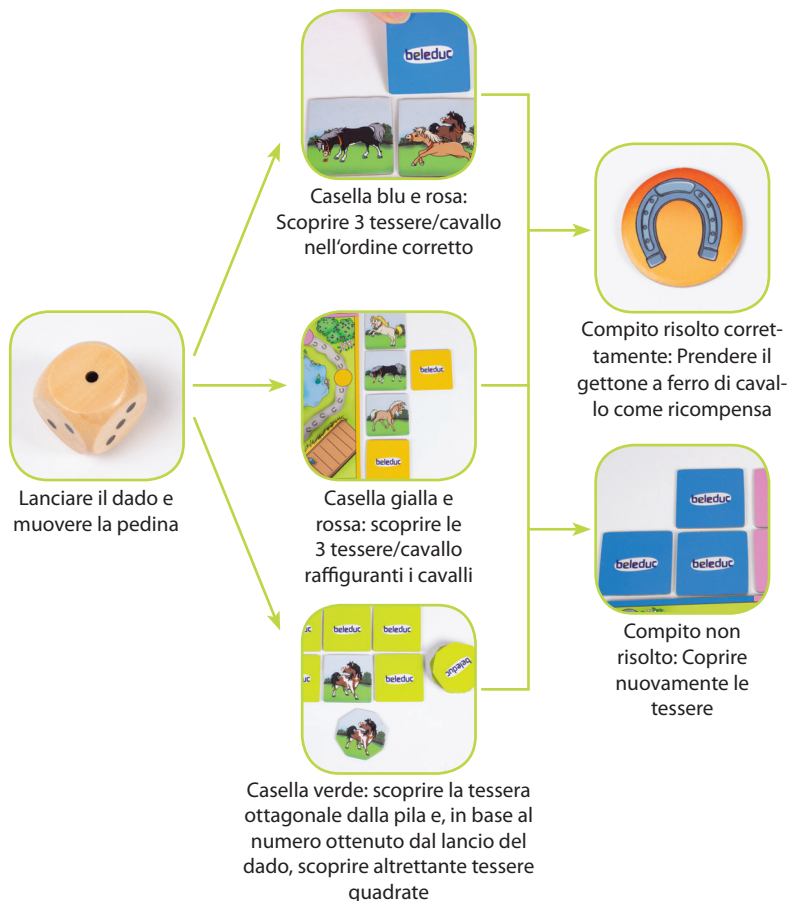
### 3. Verde: Compito con 8 tessere/cavallo

Il compito è quello di individuare tra gli 8 cavalli quello designato. A tale scopo, viene scoperta per prima una tessera ottagonale raffigurante il cavallo che si dovrà cercare. Durante il proprio turno, si potranno scoprire le tessere/cavallo corrispondenti al numero indicato dal lancio del dado (vale a dire 1, 2 o 3 tessere).

Se appare il cavallo che si sta cercando, si riceverà un gettone a ferro di cavallo come ricompensa. Se il cavallo non c'è, le tessere vengono di nuovo coperte. La tessera ottagonale viene quindi riposizionata sotto la pila.



Il turno passa al giocatore successivo in senso orario, che dovrà lanciare il dado.







## Fine del gioco

Il gioco termina quando uno dei giocatori riesce ad accumulare 4 gettoni a ferro di cavallo. Questo giocatore vince la partita.

## Memory semplice (età: 3+)

Questa variante del gioco necessita solo delle tessere quadrate e ottagonali con il dorso verde. Le tessere vengono disposte sul tavolo coperte. L'obiettivo è quello di trovare il maggior numero possibile di coppie. Colui che ha accumulato il maggior numero di coppie vince la partita.

## Consigli per educatori/educatrici



Camminiamo come gli animali (età: 3+)

C'è bisogno di spazio per imitare le diverse andature degli animali. I bambini dovranno imitare l'andatura dell'animale proclamato. Ad es.: Galoppare co-me un cavallo, saltare come una rana, correre come un topo, battere i piedi come un elefante, sbattere le ali come un uccello, ondeggiare come un ser-pente, sgattaiolare come un gatto, ...



Conoscere il cavallo (età: 5+)

Stampate delle foto di diverse razze di cavalli. Confrontate insieme ai bam-bini l'aspetto dei cavalli (dimensioni, colore, coda). Discutete insieme ai bambini sulle caratteristiche delle diverse razze di cavalli.

## Consigli per i genitori

Prendete il gioco come un'opportunità per approfondire la conoscenza sui cavalli insieme al vostro bambino: Che aspetto hanno le diverse razze di cavalli? Quanto sono grandi i cavalli? Cosa piace mangiare ai cavalli? Mettetevi alla ricerca di informazioni interessanti e diventate insieme dei veri e propri esperti di cavalli.



## 22850 Kabayo

马四散地跑开了！试着记住马的不同排列方式，因为不同颜色的卡片包含不同的任务。密切注意，收集尽可能多的马蹄片。

### 游戏准备

把游戏板放在桌子中间，把游戏人偶Mia放在游戏板的任何圆形场地上。把所有的马正面朝下放置，并根据卡片背面的颜色把它们分类。将分类好的马牌放置在游戏板对应颜色条的旁边。八边形马牌卡片正面朝下堆叠，放在旁边备用，准备好骰子和马蹄片后，游戏就可以开始了。



- 把游戏板放在桌子中间，摆好骰子
- 把游戏人偶放在任意圆点上
- 将方形的马牌按颜色分类，以匹配各自的边缘颜色
- 堆叠八角形卡片并把他们放在旁边
- 摆好游戏卡片

### 游戏开始

从年龄最小的孩子开始抛出骰子，并按抛出的数字顺时针在游戏板上移动Mia。根据Mia所处的颜色字段，完成以下任务：

任务类型1：在深蓝色、浅蓝色和粉色区域的任务是按照正确的顺序翻转三张马牌

- 首先是显示一匹马的卡牌
- 接着是显示两匹马的卡牌
- 然后是显示三匹马的卡牌



任务类型2：在黄色和红色区域的任务是翻转5张马牌，其中要连续3张卡牌上有马。

以下规则适用于1和2：

- 如果翻转的马牌与任务要求相匹配，幼儿可以继续翻转，直到任务完成。
- 如果马牌不匹配，就立刻停止翻牌，并把不符合的卡片翻转回去。这时，最理想的状况是，记住目前为止翻转到卡片的所有主题。
- 如果一项任务已经成功完成，幼儿将获得一个马蹄片作为奖励。然后重新洗牌，将马牌正面朝下按照颜色对应的规则放回到相应的位置上。

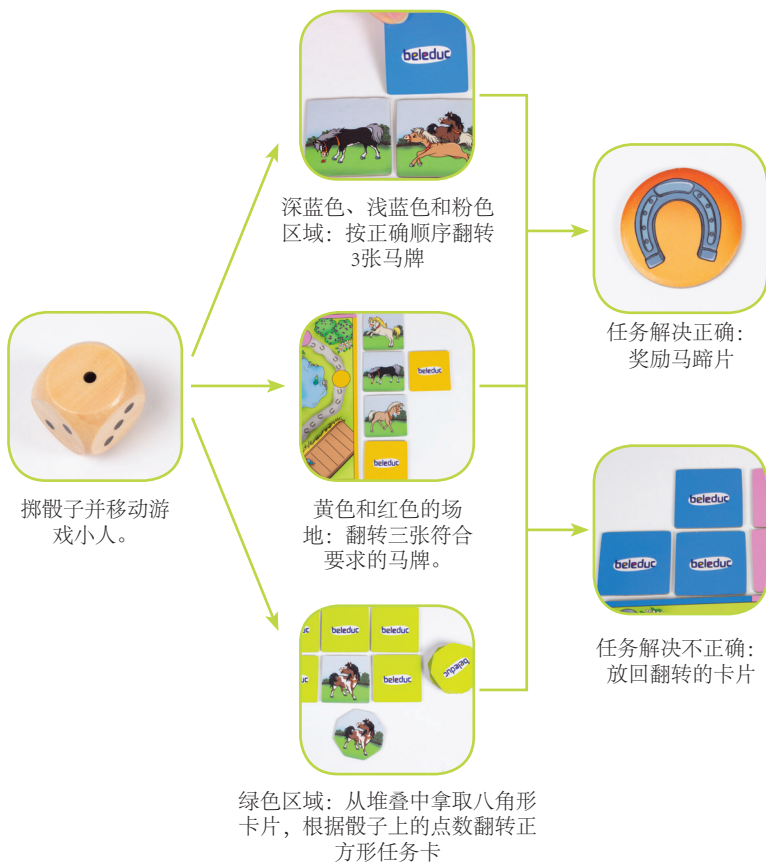


### 任务类型3：绿色区域的8张任务卡

这个区域的任务是首先翻转八边形卡片上的第一张马牌，确认马牌中马的形象，然后投掷骰子，根据骰子的点数决定翻转多少张绿色区域的任务卡（例如，1，2，或3张）。现在，幼儿就可以根据点数翻转绿色区域的任务卡了。如果要找的马在规定次数中翻出来了，就会有一个马蹄片作为奖励。如果马不在里面，卡片放回原位。八边形马牌放置在堆叠最下面。



然后，按照顺时针方向轮到下一个孩子投掷骰子。



### 游戏结束

当有一名游戏者最先获得4个马蹄卡时，游戏就结束了。这名游戏者赢得了游戏。



## 简单记忆游戏（年龄：3+）

这个游戏版本只需要绿色背景的正方形卡片和八角形卡片。卡片正面朝下铺在桌子上，现在的目标是尽可能多的配对，最后得到最多配对成功的游戏者赢得比赛。

### 给老师的小贴士



像动物一样走路（年龄：3+）

需要一些空间来模仿动物的不同步态。根据叫声的不同，孩子们模仿叫声动物的步态。像马一样飞奔，像青蛙一样跳跃，像老鼠一样躲闪，像大象一样跺脚，想鸟一样扇动翅膀，像蛇一样滑行，像猫一样潜行……



关于马的一切（年龄：5+）

打印不同品种马的照片。和孩子们一起比较马的外形（大小、颜色、尾巴）。和孩子们谈谈不同品种马的特点。

### 给家长的小建议

把这个游戏作为一个机会，让你的孩子尽可能多地了解马：不同品种的马长什么样子？马有多大？马喜欢吃什么？开始寻找令人兴奋的信息，一起成为马匹专家。

Notizen / Notes / Notes / Nota / Nota / Nota / 笔记:

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

beleduc Lernspielwaren GmbH  
Heinrich-Heine-Weg 2  
09526 Olbernhau, Germany  
Tel.: 0049 37360 162 0  
Fax: 0049 37360 162 29  
Mail: info@beleduc.de  
www.beleduc.de

© beleduc 2019



Bitte Anschrift für Rückfragen aufbewahren.  
Please retain for information.  
Informations à conserver.  
Guardar esta información para futuras referencias.  
Informatie te bewaren.  
Conservare per future referenze.  
请保留包装材料上的产品信息。

**Achtung!** Für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr.

**Warning!** Not suitable for children under 3 years. Small parts. Choking hazard.

**Avertissement!** Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Risque d'ingestion de petits éléments.

**¡Atención!** No apto para menores de 3 años. Peligro de atragantarse. Contiene pequeñas piezas.

**Waarschuwing!** Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Verstikkingsgevaar. Bevat kleine onderdelen.

**Attenzione!** Non adatto ai bambini di età inferiore a 3 anni. Rischio di ingestione. Piccole parti.

**注意!** 不适合3岁以下儿童，产品包含小配件，小孩可能吞咽。

