

HAPPY & HARMONY

Spielanleitung * Instruction



beleduc

Das Spiel fördert

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



Mathematische Bildung: Flächenkonzepte erlernen und Flächengrößen verstehen, logisches und räumliches Denken fördern, Zahlen, Mengen und Formen lernen, Farbzuordnung.

Mathematical education: Learning space concepts and understanding area sizes, encouraging logical and spatial thinking, learning numbers, quantities and shapes, colour matching.

Formation mathématiques : Apprendre les concepts de surface et comprendre les dimensions des surfaces, encourager la pensée logique et l'intelligence spatiale, apprendre les chiffres, les quantités et les formes, attribuer des couleurs.

数学教育: 学习空间概念和理解面积大小, 培养逻辑和空间思维, 学习数字、数量和形状、颜色匹配的概念。

Rekenvaardigheid: Het aanleren van oppervlaktebegrippen en het begrijpen van oppervlaktematen, het stimuleren van logisch en ruimtelijk denken, het aanleren van getallen, hoeveelheden en vormen, kleuren toekennen.

Educazione matematica: Apprendimento dei concetti spaziali e comprensione delle dimensioni delle superfici, incoraggiamento del pensiero logico e spaziale, apprendimento di numeri, quantità e forme, accostamento dei colori.

La educación matemática: Aprender los conceptos de espacio y comprender los tamaños de los espacios, fomentar el pensamiento lógico y espacial, aprender los números, las cantidades y las formas, combinar los colores.



Somatische Bildung: Beobachtung von Prozessen fördern, Handlungsfähigkeit und Auge-Hand-Koordination schulen, Feinmotorik, Kognition.

Somatic Education: Promote observation of processes, train ability to take action, hand-eye-coordination, fine motor skills, cognition.

Formation somatique: Encourager l'observation de processus, développer la capacité d'action et la coordination oeil-main, la motricité fine, les capacités cognitives.

健康教育: 提升过程观察和行动力、手眼协调、精细动作和认知能力。

Somatische ontwikkeling: Bevordering van de observatie van processen, training van handelingsvermogen en oog-handcoördinatie, fijne motoriek, cognitie.

Educazione somatica: Favorire l'osservazione dei processi, allenare la capacità di azione e la coordinazione occhio-mano, la motricità fine e la cognizione.

Desarrollo somático: Fomentar la observación de los procesos, entrenar la capacidad de actuación y la coordinación ojo-mano, la motricidad fina, la cognición.



Soziale Bildung: Handlungsweisen beobachten, zwischenmenschliche Interaktionen fördern, Sozialverhalten, Kommunikation.

Social education: Observing ways of acting, promoting human interactions, social behavior, communication.

Education sociale : Observer les comportements, favoriser les interactions interpersonnelles, le comportement social, la communication.

社会教育: 通过观察行为方式, 学习人际交往, 社会行为和沟通能力。

Sociale vaardigheden: Observatie van handelingswijzen, bevordering van interpersoonlijke interacties, sociaal gedrag, communicatie.

Educazione sociale: Osservare i modi di agire, promuovere le interazioni interpersonali, il comportamento sociale, la comunicazione.

La educación social: Observar las formas de actuar, promover las interacciones interpersonales, el comportamiento social, la comunicación.

HAPPY & HARMONY

Lustige Zwerge erobern den Garten!
Funny gnomes conquer the garden!



FORMEN, MENGEN &
FLÄCHEN ERKENNEN!

RECOGNISE SHAPES,
QUANTITIES & AREAS!



1x



24x



je 8x/
each 8x



Spielinformationen

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



Kids-Video

[www.beeduc.de/
videos](http://www.beeduc.de/videos)



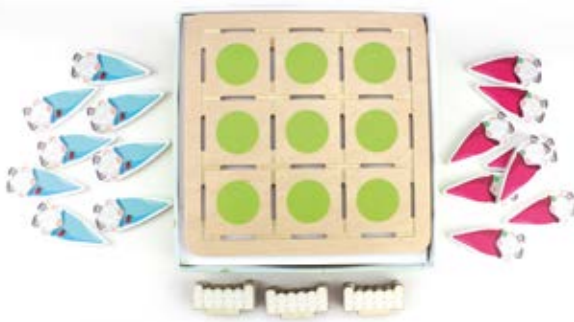
22620 HAPPY & HARMONY

Die Zwerge Happy und Harmony wollen ihren Garten bepflanzen. Dazu müssen sie ihre Flächen im Garten aufteilen. Hilf den Zwergen herauszufinden, wer welche Fläche bepflanzen darf. Kombination und Reaktion sind gefragt, um möglichst viele Flächen zu gewinnen.

„Happy & Harmony“ wurde entwickelt, um Kindern das Verständnis für Flächen näher zu bringen. Es ermöglicht ihnen aus eigener Erfahrung heraus zu lernen, dass aus den Linien, Flächen entstehen können. Anhand der Zwerge lernen die Kinder Mengen zu vergleichen. Das abwechselnde Platzieren der Gartenzäune regt das logische und strategische Denken an.

Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Zwerge auf dem Spielbrett zu platzieren und die meisten Flächen zu gewinnen. Am Ende werden Farbzunordung und mathematischen Fähigkeiten gefördert, da gezählt wird, wer die meisten Zwerge platzieren konnte.

Spielvorbereitungen

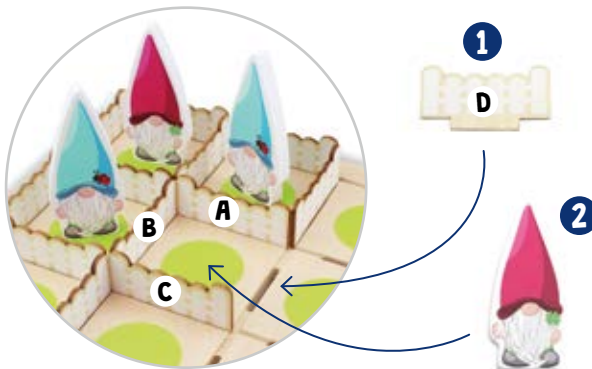


- Das Spielbrett kann in der Box liegen bleiben oder auf den Tisch gelegt werden.
- Jeder Spieler nimmt sich 8 Zwerge seiner gewählten Farbe (Rot oder Blau) und legt diese vor sich ab.
- Die 24 Gartenzaun-Teile werden neben das Spielbrett gelegt.

Spielverlauf

Der jüngste Spieler beginnt das Spiel, danach geht es abwechselnd weiter.

Die Spieler stecken abwechselnd einen Gartenzaun pro Spielzug auf eine unbesetzte Steck-Fläche auf dem Spielbrett. Jede Wiese (grüner Kreis) ist durch 4 Seiten begrenzt. Das bedeutet, dass 4 Gartenzäune benötigt werden, um die Wiese zu erhalten.



Hierbei ist es wichtig gut aufzupassen, wo der andere Spieler seine Gartenzäune platziert. Hat man ein grünes Feld durch 4 Zäune umschlossen, hat man das Feld gewonnen und darf dort nun einen Zwerg seiner eigenen Farbe platzieren. Nun ist der andere Spieler wieder an der Reihe. Der Spieler, der immer den 4. Zaun platziert, gewinnt das Feld.

Spielende

Sobald alle grünen Felder mit Gartenzäunen umrandet sind, endet das Spiel. Gewonnen hat der Spieler, der die meisten Zwerge auf dem Spielbrett platzieren konnte.

TIPP!
Probiert mal die
Spielvariante
„Tic Tac Toe“ aus!

PLAY·EXPERIENCE·LEARN



TIC TAC TOE-VARIANTE

Mit dem Spiel kann ebenfalls das bekannte Tic Tac Toe gespielt werden. Hierbei sucht sich wieder jeder Spieler 5 Zwerge von einer Farbe aus. Nun müssen die Spieler versuchen 3 Zwerge in einer Reihe zu platzieren. Hierbei kann die Reihe horizontal, vertikal oder diagonal sein. Dabei wird versucht die Reihen des anderen Spielers zu blockieren, in dem man die eigenen Zwerge geschickt platziert. Gewonnen hat der Spieler, der als erstes 3 Zwerge in einer Reihe auf dem Spielbrett platzieren konnte.





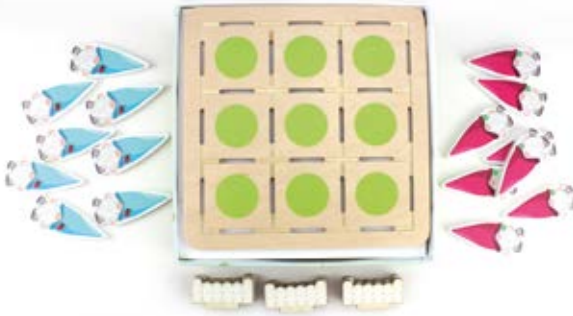
22620 HAPPY & HARMONY

The gnomes Happy and Harmony want to plant their garden. To do this, they have to divide their areas in the garden. Help the gnomes to find out who gets to plant which area. Combination and reaction are needed to win as many areas as possible.

“Happy & Harmony” is designed to help children to understand areas. It allows them to learn from their own experiences that areas can be created from lines. The children learn to compare area sizes while using the gnomes. The alternating placement of the fences stimulates logical and strategic thinking.

The aim of the game is to place as many gnomes as possible on the board and to win the most areas. In the end, mathematical skills and colour matching are encouraged and it is counted who has the most areas.

Game preparation

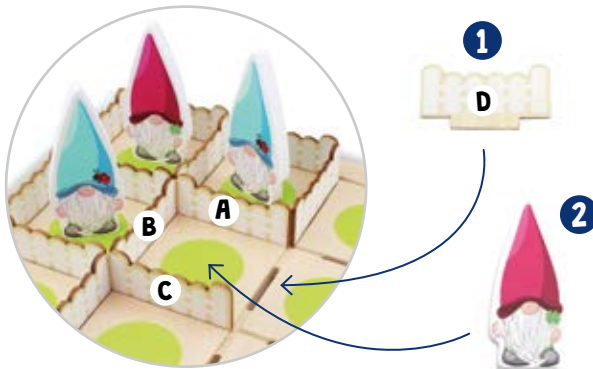


- The game board can be placed in the box or on the table.
- Each player takes 8 gnomes of one colour and places them in front of them.
- The 24 garden fence pieces are placed next to the board.

How to play

The youngest player starts the game, then the game takes turns.

The game starts with the players taking turns to place one garden fence per turn on an empty space on the board. Each meadow (green circle) is bounded by 4 sides. This means that 4 garden fences are needed to get the meadow.





It is important to pay attention to where the other player places his garden fences. If you have enclosed a green field with 4 fences, you have won the field and are allowed to place a gnome of your own colour there. Now it is the other player's turn again.

End of the game

As soon as all green fields are surrounded by garden fences, the game ends. The winner is the player who was able to place the most gnomes on the board.

TIP!
Try the
game variant
"Tic Tac Toe"!

PLAY · EXPERIENCE · LEARN



TIC TAC TOE-VARIATION

The game can also be used to play the well-known Tic Tac Toe. Again, each player chooses 5 gnomes of one colour. Now the players have to try to place 3 gnomes in a row. The row can be horizontal, vertical or diagonal. They try to block the other player's rows by cleverly placing their own gnomes.

The winner is the first player to place 3 gnomes in a row on the board.





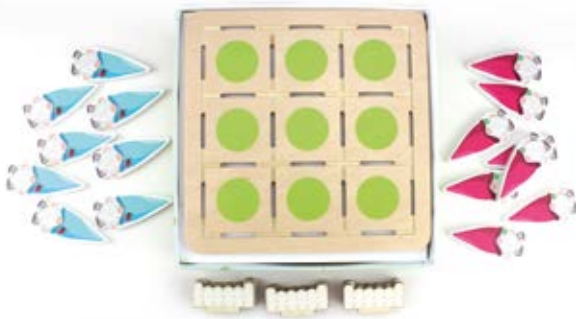
22620 HAPPY & HARMONY

Les nains Happy et Harmony veulent créer leur jardin. Pour ce faire, ils doivent se répartir des surfaces. Aide les nains à se partager les surfaces où ils cultiveront leur jardin. Combinaison et réaction sont nécessaires pour gagner le plus de surfaces possible.

Le jeu «Happy & Harmony» a été conçu pour aider les enfants à comprendre la notion de surface. Il leur permet d'apprendre par eux-mêmes que les lignes peuvent donner naissance à des surfaces. Grâce aux nains, les enfants apprennent à comparer les quantités. Le positionnement des clôtures de jardin par les joueurs tour à tour stimule la pensée logique et stratégique.

Le but du jeu est de placer le plus de nains possible sur le plateau de jeu et de gagner ainsi le plus de surfaces possible. À la fin du jeu, l'attribution des couleurs et les compétences mathématiques sont stimulées, car il faut compter qui a réussi à placer le plus de nains sur le plateau.

Préparation du jeu

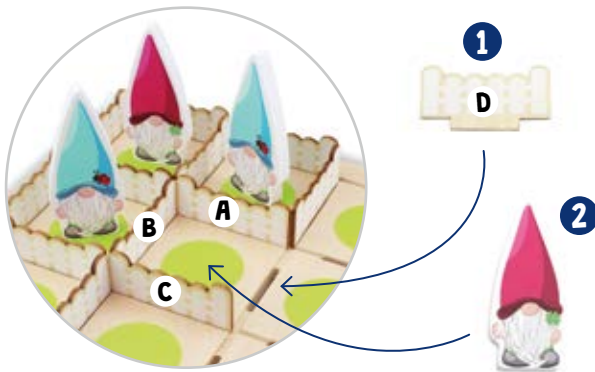


- Le plateau de jeu peut rester dans la boîte ou être posé sur la table.
- Chaque joueur prend 8 nains de la couleur de son choix (rouge ou bleu) et les place devant lui.
- Les 24 pièces de clôtures de jardin sont placées à côté du plateau de jeu.

Déroulement du jeu

Le joueur le plus jeune commence la partie, puis les joueurs jouent à tour de rôle.

Les joueurs placent chacun tour à tour une clôture de jardin à chaque tour de jeu sur un emplacement inoccupé du plateau de jeu. Chaque pré (cercle vert) est délimité par 4 côtés. Cela signifie que 4 clôtures de jardin sont nécessaires pour obtenir un pré.





Il est important de faire attention à l'endroit où l'autre joueur place ses clôtures de jardin. Si une case verte est entourée de 4 clôtures, elle est gagnée et le joueur peut y placer un nain de sa couleur. C'est ensuite le tour du joueur suivant. Le joueur qui place la 4^e clôture gagne toujours le terrain clôturé.

Fin du jeu

Dès que toutes les cases vertes sont entourées de clôtures de jardin, le jeu est terminé. Le vainqueur est le joueur qui a réussi à placer le plus de nains sur le plateau de jeu.

CONSEIL!

Essayez la variante de jeu « Tic Tac Toe » !

PLAY · EXPERIENCE · LEARN



VARIANTE : LE JEU DU MORPION

Ce jeu permet également de jouer au célèbre jeu du morpion. Chaque joueur choisit 5 nains d'une couleur. Les joueurs doivent ensuite essayer d'aligner 3 nains. La ligne formée peut, pour ce faire, être horizontale, verticale ou diagonale. Il faut essayer de bloquer les lignes de l'autre joueur en plaçant habilement ses propres nains. Le gagnant est le joueur qui réussit à aligner le premier 3 nains sur le plateau de jeu.





22620 HAPPY & HARMONY

快乐邻居的小矮人们想要种植花园。因此他们必须在花园里划分出自己的区域，一起来帮助小矮人找出谁可以种植哪个区域吧。孩子们需要合作并通过快速反应来赢得尽可能多的区域。

快乐邻居的设计是为了帮助孩子理解“区域”这个概念。孩子们在游戏的过程中理解“区域”可以由线条来创造。同时在游戏的过程中学会比较面积大小。栅栏交替放置的过程锻炼了孩子逻辑和战略思维。

游戏的目的是在游戏板上放置尽可能多的小矮人，并赢得最多的区域。游戏之后，孩子可以学到颜色匹配和数学技能，因为谁能放置最多的小矮人，谁就能获得更多分数。

游戏准备：

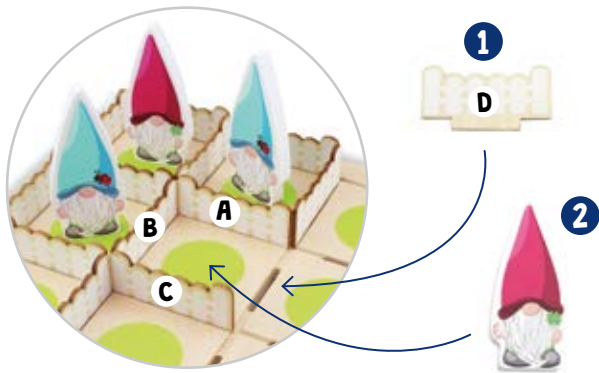


- 游戏板可以放在盒子里或桌子上。
- 每个孩子拿 8 个他们选择的（红色或蓝色）小矮人放在面前。
- 24 个花园栅栏放在游戏板旁边。

怎么玩？

从年纪最小的孩子开始，然后轮流进行游戏。

玩家在每个回合中轮流在游戏板上的空白处放一个花园栅栏。每个草地（绿色圆圈）由 4 个边组成。这意味着需要 4 个栅栏才能获得这块草地区域。





要注意其他玩家放置花园栅栏的位置。如果你用4个栅栏围住了一块绿色的草地，你就赢得了这个草地区域，并且可以在那里放一个你的小矮人。现在轮到另一个玩家了。放置第4个栅栏的玩家获得这块草地区域。

游戏结束

只要所有草地都被花园栅栏包围，游戏就结束了。
在游戏板上放置最多小矮人的玩家获胜。

提示！
试试 游戏变体
“井字棋游戏”！

PLAY·EXPERIENCE·LEARN



井字棋游戏升级版

这个游戏也可以用来玩著名的井字棋游戏。同上面规则一样，每个玩家选择一种颜色的5个小矮人。现在，玩家必须尝试将3个小矮人放在一排。这一排可以是水平的、垂直的或对角线的。玩家应该试图通过巧妙地放置自己的小矮人阻止其他玩家的行动。第一个在游戏板上放置3个小矮人的玩家获胜。





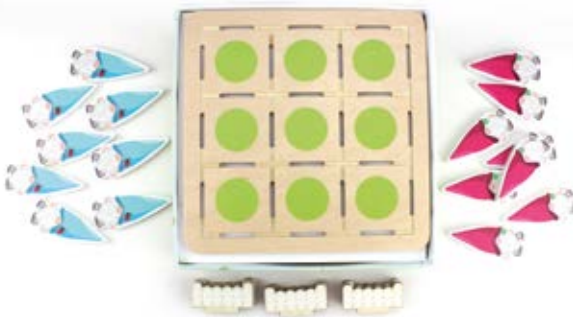
22620 HAPPY & HARMONY

De kabouters Happy en Harmony willen hun tuin beplanten. Om dit te doen, moeten ze beide hun gebied in de tuin bepalen. Help de kabouters uit te zoeken wie welke zone mag beplanten. Combinatie en reactie zijn nodig om zoveel mogelijk oppervlakte te winnen.

“Happy & Harmony” zijn ontwikkeld om kinderen te helpen oppervlaktes te begrijpen. Zij stellen hen in staat uit eigen ervaring te leren dat uit lijnen oppervlakken kunnen ontstaan. De kinderen leren hoeveelheden te vergelijken met behulp van de kabouters. De afwisselende plaatsing van de tuinhekken stimuleert het logisch en strategisch denken.

Het doel van het spel is om zoveel mogelijk kabouters op het bord te plaatsen en de meeste oppervlakken te veroveren. Uiteindelijk worden de kleurentoekenning en de wiskundige vaardigheden bevorderd, want degene die de meeste kabouters kon plaatsen, is de winnaar.

Spelvoorbereiding

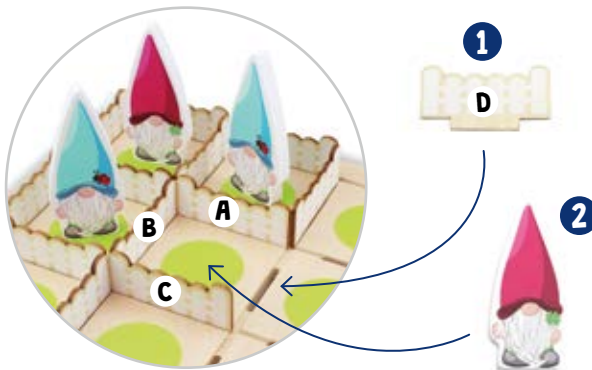


- Het spelbord kan in de doos blijven of op tafel worden gelegd.
- Elke speler neemt 8 kabouters van de door hem gekozen kleur (rood of blauw) en zet ze voor zich neer.
- De 24 tuinhekstukken worden naast het bord geplaatst.

Het verloop van het spel

De jongste speler begint het spel en daarna gaat het om beurten verder.

De spelers plaatsen om beurten een tuinhek per beurt op een onbezet veld op het bord. Elk weiland (groene cirkel) wordt begrensd door 4 zijden. Dit betekent dat er 4 tuinhekken nodig zijn om het weiland te veroveren.



Het is belangrijk om op te letten waar de andere speler zijn tuinhekken plaatst. Als je een groen veld met 4 hekken hebt omsloten, heb je het veld veroverd en mag je er een kabouter van je eigen kleur in plaatsen. Nu is de andere speler weer aan de beurt. Wanneer een speler het 4e tuinhek plaatst verovert hij het veld.

Einde van het spel

Zodra alle groene velden omgeven zijn met tuinhekjes, is het spel afgelopen. De winnaar is de speler die de meeste kabouters op het bord heeft kunnen plaatsen.

TIP!
Probeer de spel
„Tic Tac Toe“!

PLAY·EXPERIENCE·LEARN



‘DRIE OP EEN RIJ’-VARIANTE

Het spel kan ook worden gebruikt om het bekende ‘Drie op een rij’-spel te spelen. Ook hier kiest iedere speler 5 kabouters van een zelfde kleur. Nu moeten de spelers proberen om 3 kabouters op een rij te zetten. De rij kan horizontaal, verticaal of diagonaal zijn. Je probeert daarbij de rijen van de andere speler te blokkeren door je eigen kabouters strategisch te plaatsen. De winnaar is de eerste speler die 3 kabouters op een rij op het bord heeft geplaatst.





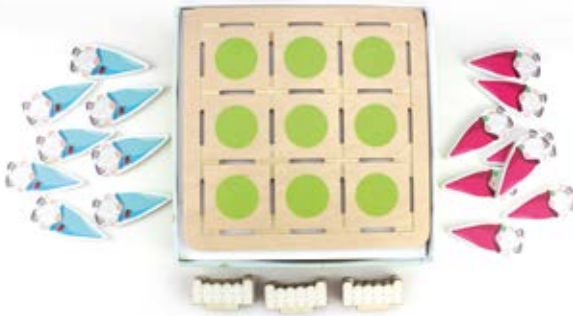
22620 HAPPY & HARMONY

Gli gnomi Happy e Harmony desiderano coltivare il loro giardino. Per farlo, devono suddividere le aree del giardino. Aiutate gli gnomi a stabilire chi deve piantare e in quale area. Per guadagnare il maggior spazio possibile è necessario combinare e reagire.

“Happy & Harmony” è stato sviluppato per aiutare i bambini a comprendere il concetto di superficie. Questo gioco consente di imparare dalla propria esperienza che le superfici possono scaturire dalle linee. Con l'aiuto degli gnomi, i bambini imparano a confrontare le quantità. La disposizione alternata delle recinzioni nel giardino stimola il pensiero logico e strategico.

Lo scopo del gioco è posizionare il maggior numero possibile di gnomi sul tabellone e conquistare più spazi. Alla fine del gioco vengono promosse le abilità matematiche e di accostamento dei colori, in quanto sarà premiato chi riuscirà a posizionare il maggior numero di gnomi.

Preparazione del gioco

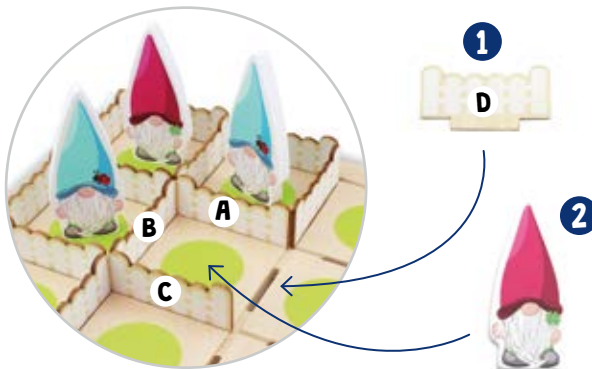


- Il tabellone può essere lasciato nella scatola o appoggiato sul tavolo.
- Ogni giocatore prende 8 gnomi del colore prescelto (rosso o blu) e li colloca davanti a sé.
- Posizionare i 24 pezzi di recinzione per il giardino accanto al tabellone.

Lo svolgimento del gioco

Inizia il giocatore più giovane, quindi si prosegue a turno.

Uno alla volta, i giocatori posizionano un recinto su uno spazio non occupato del tabellone. Ciascun campo (cerchio verde) è delimitato da 4 lati. Ciò significa che sono necessari 4 recinti per ottenere un campo.





È importante prestare attenzione a dove l'altro giocatore posiziona i propri recinti. Una volta chiuso con 4 recinzioni, il campo è stato conquistato e può essere occupato da uno gnomo del proprio colore. Quindi, il turno passa al giocatore successivo. Il giocatore che posiziona il quarto recinto conquista il campo.

Fine del gioco

Il gioco termina quando tutti i campi sono delimitati da recinzioni. Vince il giocatore che è riuscito a piazzare il maggior numero di gnomi sul tabellone.

CONSIGLIO!
Prova il gioco
„Variante Tris“!

PLAY·EXPERIENCE·LEARN



VARIANTE TRIS

Il gioco può essere utilizzato anche per giocare al famoso Tris. Anche in questo caso, ogni giocatore sceglie 5 gnomi di un colore. I giocatori devono cercare di piazzare 3 gnomi in fila. La fila può essere orizzontale, verticale o diagonale. Bisogna cercare di bloccare le file degli altri giocatori posizionando strategicamente i propri gnomi.

Vince il primo giocatore che posiziona 3 gnomi di fila sul tabellone.





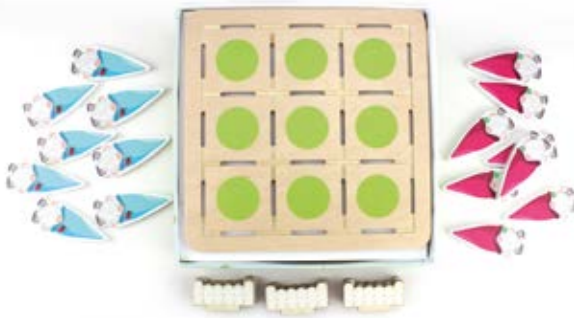
2620 HAPPY & HARMONY

Los gnomos Happy y Harmony quieren plantar su jardín. Para ello, tienen que dividir sus parcelas en el jardín. Ayuda a los gnomos a averiguar quién puede plantar en cada parcela. Es necesario saber combinar y reaccionar para ganar tantas parcelas como sea posible.

“Happy & Harmony” se desarrolló para ayudar a los niños a entender los espacios. Les permite aprender de su propia experiencia que los espacios pueden surgir de las líneas. Los niños aprenden a comparar cantidades con la ayuda de los gnomos. Ir colocando por turnos las vallas del jardín estimula el pensamiento lógico y estratégico.

El objetivo del juego es colocar el mayor número posible de gnomos en el tablero y ganar el mayor número de parcelas. Al final, se fomenta la combinación de colores y las habilidades matemáticas, ya que se realiza una cuenta para determinar qué persona ha podido colocar más gnomos.

Preparación del juego

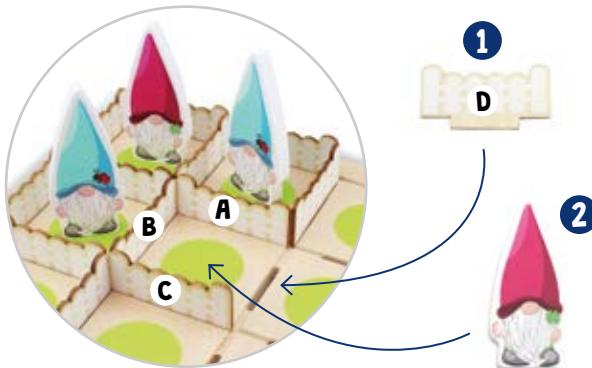


- El tablero de juego puede dejarse en la caja o colocarse sobre la mesa.
- Cada jugador toma 8 gnomos del color que haya elegido (rojo o azul) y los coloca frente a él.
- Las 24 piezas de la valla del jardín se colocan junto al tablero.

Desarrollo del juego

El jugador más joven comienza la partida y luego el juego continúa por turnos.

Los jugadores se turnan para colocar una valla de jardín por turno en un espacio desocupado del tablero. Cada prado (círculo verde) está delimitado por 4 lados. Esto significa que se necesitan 4 vallas de jardín para quedarse con el prado.





Es importante prestar atención a dónde coloca el otro jugador sus vallas de jardín. Si has cerrado un campo verde con 4 vallas, has ganado el campo y puedes colocar allí un gnomo de tu color. A continuación, es el turno del siguiente jugador. El jugador que coloca la 4.ª valla gana el campo.

Final del juego

En cuanto todos los campos verdes están rodeados de vallas de jardín, el juego termina. El ganador es el jugador que haya sido capaz de colocar más gnomos en el tablero.

¡CONSEJO!
¡Prueba el juego
"tres en raya"!

PLAY · EXPERIENCE · LEARN



VARIACIÓN DEL TRES EN RAYA

El juego también se puede utilizar para jugar al conocido tres en raya. De nuevo, cada jugador elige 5 gnomos de un color. Ahora los jugadores tienen que intentar colocar 3 gnomos seguidos. La fila puede ser horizontal, vertical o diagonal. Intenta bloquear las filas del otro jugador colocando inteligentemente tus propios gnomos. El ganador es el primer jugador que coloque 3 gnomos seguidos en el tablero.





Autor | Author & Illustration



Entwicklung und Umsetzung des Spiels sowie der Illustration durch internen beleduc Designer/in.

Development and implementation of the game and the illustration by internal beleduc design.



FOLLOW US...



LIKE US ON FACEBOOK!
BELEDUC.PLAY.EXPERIENCE.LEARN



MORE INFORMATION UNDER:
WWW.BELEDUC.DE



LIKE US ON INSTAGRAM!
[@BELEDUC_LERNSPIELWAREN](https://www.instagram.com/beleduc_lernspielwaren)



GAME VIDEOS ON YOUTUBE!
[YOUTUBE.COM/PLAYEXPERIENCELEARN](https://www.youtube.com/playexperiencelearn)



beleduc



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 2022



EN71 and ASTM tested

Bitte Anschrift für Rückfragen aufbewahren.

Please retain for information.

Informations á conserver.

请保留包装材料上的产品信息。

Informatie te bewaren.

Conservare per future referenze.

Guardar esta información para futuras referencias.

Achtung! Für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet. Enthält ablösbare Kleinteile.

Warning! Not suitable for children under 3 years. Contains removable little pieces.

Avertissement! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Contient de petites pièces détachables.

Waarschuwing! Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar i.v.m kleine onderdelen.

¡Atención! No apto para menores de 3 años. Contiene piezas pequeñas separables.

Attenzione! Non adatto ai bambini di età inferiore a tre anni. Contiene parti piccole che possono staccarsi.

注意! 不适合3岁以下儿童，产品包含小配件，小孩可能吞咽。