

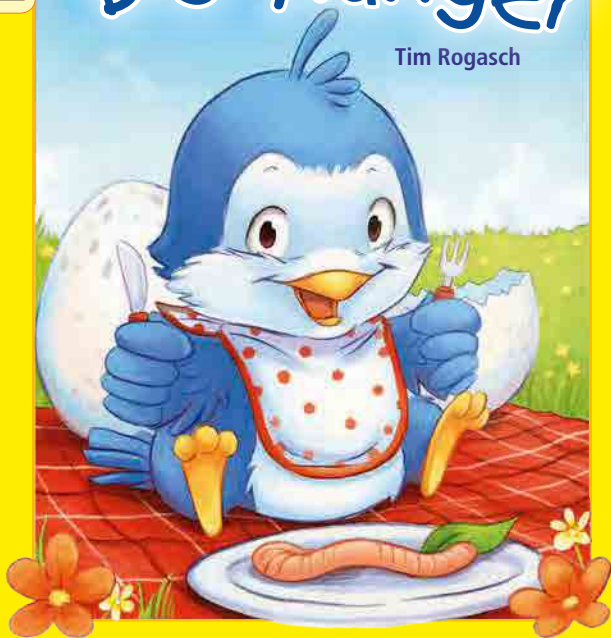


Instructions • 说明书 • Spielanleitung • Règle du jeu • Instrucciones

Little Bird, Big Hunger



Tim Rogasch



Kleiner Vogel, großer Hunger · Cui-Cui !
Pájaro pequeño, hambre inmensa

Copyright **HABA**® Games Bad Rodach 2016

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.



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.



The chick has grown larger but it is still hungry. The feed symbols on your meadow will again show 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.

小小鸟，好饥



一个快乐的收集游戏适于 2-4 名 3-99 周岁玩家

作者： Tim Rogasch
插图： Anne Pätzke
游戏时长： 约 10 - 15 分钟

啊，啊，啊，那里什么在孵化？四只小小鸟开始戳他们的蛋壳。只要他们出来，他们就有一个巨大的胃口。只有一件事可以帮助他们，就是食物，很多的食物。种子，浆果，蠕虫和苍蝇 - 小家伙们会很乐意吃这一切。但是要注意的是小小鸟很挑剔！滚动骰子决定供什么给小小鸟吃。渐渐地，他们将越大越强。哪一个最后将成为一只强大的小鸟？

游戏内容

4套游戏卡（1套= 4张卡）
20个美食
1颗骰子
6个贴纸
1套游戏说明

比赛之前

准备骰子，6个贴纸贴在骰子每一面；然后可以在游戏中使用！

准备游戏

把所有的卡花卉图片边朝上。每个玩家选择一个花的颜色，并取得一套4张该颜色的卡。任何额外的卡去放回包装盒。游戏卡堆叠在彼此之上，顶部是最小的一张卡。



应放置图示的花，使得花出现在较低边缘。因此，最大的牌开始，那么接下来较小的牌等等。顶部卡显示一个要打破的鸟蛋。

将美食放在桌子中央，并保持骰子在手。上。



怎么玩



所有玩家都应该首先交出他们的第一个，最小的卡；这可以让你的小鸟，开始从鸟蛋孵化。现在每个孩子可以看到小鸟。小鸡从他/她刚刚破开鸡蛋俯瞰和好奇。小鸟立刻饿了，会很享受被喂食。新出现草甸上的饲料符号会显示您的小鸟想吃些什么。

顺时针方向玩。谁最饥饿，先开始并滚动骰子。

骰子上显示什么？

• **饲料符号（蠕虫，蝇，浆果，或种子）**

所有的玩家看看，看看自己的草甸上是否有相应的饲料符号，那就是，他们的小鸟是否会喜欢吃相应的饲料。

→ **是。太好了！**

这些孩子可能需要从桌子中间取一张相应的美食。
美食盖住草甸上相应的饲料符号。

→ **不是。太可惜了！**

如果孩子草甸上没有相应的饲料符号那么他们不可以拿美食。

• **两个饲料符号（蠕虫，蝇，浆果，或种子）**

所有的玩家看看，看看自己的草甸上是否有一个或两个相应的饲料符号。

→ **是。太好了！**

这些孩子可能需要从桌子中间取一张相应的美食。
美食盖住草甸上相应的饲料符号。

→ **不是。太可惜了！**

如果孩子草甸上没有相应的饲料符号那么他们不可以拿美食。

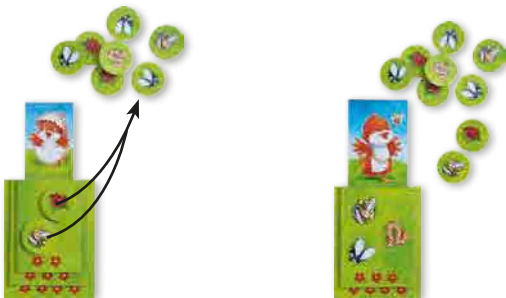
注意：你总是只收集一个相应的美食。

然后是下一个玩家的回合，准备骰子。

当你收集到所有的美食你的小鸟很饱满。请将您的草甸上所有的美食放回到桌子中间。

把卡翻转然后大鸟掩盖小小鸟。

中文



小鸟不断壮大，但它仍然是饿了。您草甸饲料符号将再次告诉你小鸟喜欢吃什么和你必须收集什么美食，使之成为规模更壮大的鸟。

比赛结束

第一个孩子翻开他或她的最后一张牌，小鸟卡涵盖了所有的其他卡赢得了比赛。他或她的鸟现在羽翼丰满飞到外面的世界。当几个孩子在同一时间交出他们的最后一张牌。在这种情况下，这些孩子一起赢得了比赛。其他孩子可能会喜欢把游戏玩到底，也把自己的小鸟变成大而强。

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.

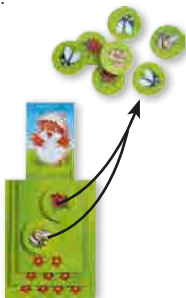
Achtung: Ihr sammelt immer nur **ein** Plättchen für jedes abgebildete Symbol auf der Wiese.



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.



DEUTSCH

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.

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.



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 !**

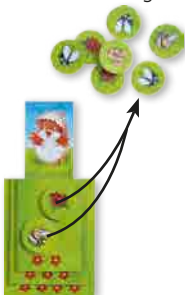
Les enfants dont aucun des deux symboles du dé n'est représenté sur leur gazon ne peuvent malheureusement pas prendre de tuile nourriture.

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.

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.

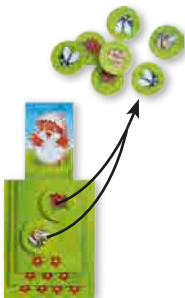
Atención: cogéis únicamente **una** ficha por cada dibujo de la pradera.



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.



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.

亲爱的孩子和家长,

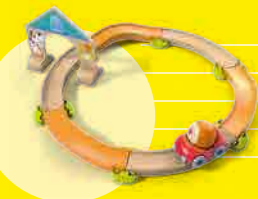
经过一轮的乐趣, 你会突然发现, 缺少的这个HABA游戏的部件, 无处可寻。没问题! 在www.haba.de/Ersatzteile, 你可以找出这部件仍然可发货。



Inventive Playthings for Inquisitive Minds

追求创意;激发好奇 · Erfinder für Kinder

Créateur pour enfants joueurs · Inventor para los niños



Infant Toys

婴儿玩具

Baby & Kleinkind

Jouets premier âge

Bebé y niño pequeño



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!



儿童是世界的探险家！

在他们人生的旅途我们陪他们玩游戏和玩具，在面对挑战过程中，促进他们的新技能，与此同时乐在其中。在HABA你会发现你孩子的眼中带来了一种特殊的闪烁！



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!



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 !



¡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!



Gifts

礼品

Geschenke

Cadeaux

Regalos



Ball Track

滚珠轨道

Kugelbahn

Toboggan à billes

Tobogán de bolas



Children's room

儿童房间

Kinderzimmer

Chambre d'enfant

Decoración habitación

HABA[®]

Habermäß 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.: 302703

1/16

TL 56458