

# REGLAS DE JUEGO CORTAS

## Novedades de Primavera-Verano 2022

# HABA

## Juegos infantiles

### A FLOTE 306702

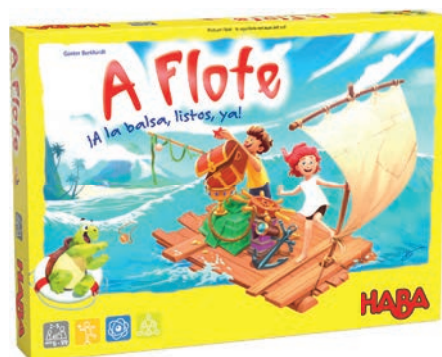
Un juego para apilar y mantener el equilibrio.



888 Años  
6-99

8+8 Jugadores/as  
2-5

Min.  
15-20



1. Colocar los montes a la misma distancia unos de otros. Situar a su alrededor las cartas-isla. Situar los objetos sobre las cartas-isla. Colocar la balsa en uno de los montes perimetrales.
2. Se juega por turnos. Elegir un objeto de la isla en la que se encuentra la barca. Colocar el objeto encima de la balsa. Dar la vuelta a la carta-isla. Trasladar la balsa hasta la isla indicada.
3. ¿Ha llegado bien? Coger la carta-isla (y, si procede, una carta de bonificación). Turno del siguiente jugador/a.
4. ¿Se han caído los objetos? Colocar la carta-isla y los objetos que se hayan caído al lado de la tortuga Tilda. Turno del siguiente jugador/a.
5. Cuando solo queden cartas-isla en torno a un monte, termina la partida. Gana quien haya acumulado más conchas.



# Juegos infantiles

## MIS PRIMEROS JUEGOS – TRAS LA PISTA DEL PEREZOSO 306603

Tres juegos de movimiento, nada perezosos, para buscar, encontrar y hacer equilibrios.



Tres juegos de iniciación y movimiento para hacer equilibrio, buscar y observar con el perezoso de peluche.

Juego 1: Los niños/as transportan al perezoso de diferentes formas hasta sus lugares favoritos.

Juego 2: Variante «relevos» para varios niños/as.

Juego 3: Los niños/as buscan al perezoso escondido y reciben las fichas como recompensa.

El material de juego permite el juego libre y el juego de rol con el perezoso como figura de identificación.



888 Años 2+ 8+8 Jugadores/as 1-5 Min. 10



# Juegos infantiles

## MIS PRIMEROS JUEGOS – LA PANDILLA DEL BOSQUE 306610

Dos juegos de memoria y observación para aprender y descubrir.



1. Montar el bosque. Colocar el cielo encima. Colocar las fichas de animales en torno al bosque con el animal hacia arriba. Situar el ratón (Mía Maus) en una de las fichas. Los niños y niñas miran a través de 2 orificios.
2. Mover el ratón una ficha. La ficha muestra el animal buscado.
3. ¿Qué animal se esconde en qué agujero? Mirar por el orificio en el que se cree que se encuentra el animal.
4. ¿Has acertado? Estrella. ¿No has acertado? Di el nombre del animal.
5. Gana el jugador/a con el mayor número de estrellas.



888 Años 2+  
878 Jugadores/as 1-4  
Min. 5-10



# Juegos infantiles

## ANIMALES DEL MUNDO 306565

Un emocionante juego para conocer el mundo animal.

8 8 8 Años  
6-99

8 + 8 Jugadores/as  
2-4

Min.  
20



1. Montar la jungla. Introducir las 10 cartas de animales, colocar las piedras en los orificios y colocar en el centro. Poner al lado el tablero con las piezas en la casilla de salida. Cada niño/a debe tener 7 cartas pequeñas (4 cartas de colores diferentes y 3 prismáticos) y 4 fichas de pista.
2. Se juega por turnos. Retirar una piedra de la jungla para descubrir una pista del acertijo o utilizar una carta-prismáticos y mirar en secreto debajo de una de las piedras.
3. En cuanto se cree que se sabe la solución, se coloca una carta de color, al revés, junto con una ficha de pistas. Quien presenta su hipótesis de solución, no puede volver a jugar hasta que se resuelva la carta.
4. Cuando todos hayan entregado una pista: Resolución de la carta. Si la respuesta es correcta: Mover la ficha tantas casillas como patas haya en la ficha de pista.
5. ¿Se han destapado las 10 cartas de animales o alguna pieza ha llegado a la casilla de salida? Gana el jugador cuya pieza haya llegado más lejos.

## WALLI LARAÑA 306571

Un juego para tejer con habilidad.

8 8 8 Años  
3-6

8 + 8 Jugadores/as  
2-4

Min.  
10



1. Cada jugador/a coge una telaraña con araña y desenrolla completamente el hilo de la telaraña.
2. Se juega por turnos. Se lanza el dado y se dice en voz alta el símbolo que ha salido.
3. El símbolo es válido para todos los niños/as. Todos/as ellos conducen el hilo a través de la abertura de la telaraña con el símbolo que indica el dado.
4. Atención: ¿Ha salido un símbolo por cuya abertura se ha pasado ya un hilo de telaraña? El niño/a debe decidir qué símbolo elegirá a continuación.
5. Cuando un niño/a ya no pueda pasar su araña por la abertura que corresponda, habrá terminado la partida para él/ella. Ganará el último niño/a a quien le quede hilo para pasar la araña por la abertura.



## COLO COLORINES 306674

Un atractivo juego de velocidad y asociación para aprender los colores.

8 8 8 Años  
3-6

8 + 8 Jugadores/as  
1-4

Min.  
15



1. Montar el tablero en el centro de la mesa. Mezclar las cartas ilustradas y apilarlas boca abajo en el centro del tablero. Colocar la figura de Colo en la casilla que se desee (huella). Coger una tarjeta Colo (por el lado con estrella) para cada jugador/a. Preparar las manchas de colores.
2. Se juega por turnos. Destapar una carta: ¿qué colores tiene? Indicar un color y avanzar con la figura hasta la casilla correspondiente.
3. ¿Dónde aterriza la figura? Huella: la figura se queda ahí. Tubo de pintura: colocar una mancha del color correspondiente en la tarjeta Colo.
4. Carta especial «paleta de colores»: indicar un objeto cercano y decir su color. Carta especial «perro»: mencionar cualquier objeto (no cercano) del color que se desee. Mover en ambos casos hasta la casilla correspondiente.
5. Gana el primer jugador/a que consiga colocar siete manchas de color en su tarjeta.



# Juegos infantiles

## PLUMILLA POSTAL 306715

Un divertido juego de cálculo con números del 1 al 20.

8-9 Años 5-99  
8-9 Jugadores/as 2-4  
Min. 10



1. Mezclar las cartas grandes con la cara de la postal hacia arriba y apilarlas. Colocar al lado el matasellos y el tampón de tinta. Preparar apilados los sellos (valor de 1 a 6) boca abajo. Cada jugador/a coge tres sellos y los coloca boca arriba delante suyo.
2. Se juega por turnos en el sentido de las agujas del reloj. ¿Qué franqueo tiene la postal?
3. Formar sumando el valor del franqueo necesario con dos sellos, como mínimo.
4. ¿Franqueo correcto? Sí: timbrar los sellos en la postal. Retirar los sellos y recibir la postal. No: coger otro sello y dejar la postal en su lugar.
5. Gana el primero/a que consiga cinco postales.

## GOLOSIFANTES 306262

Un elefantástico juego de composición con láminas.

8-9 Años 4-99  
8-9 Jugadores/as 2-4  
Min. 5-10



1. Repartir los elefantes, colocar en el centro el arbusto con las láminas y situar el minifante con una lámina a la derecha del jugador/a que empieza la partida.
2. Se juega por turnos. Recibiréis dos láminas con hojas: la primera, del jugador/a anterior; la segunda, del arbusto.
3. Elegir entre las dos láminas y colocar la elegida como se prefiera. Objetivo: rellenar el máximo número de casillas posible.
4. Pasar la otra lámina, continuaréis por turnos hasta que se haya saciado el primer elefante o se acaben las láminas.
5. Gana el primer jugador/a que consiga saciar a su elefante.



## LA COMILONA DE LOS MONSTRUOS 306558

Un juego de memoria enormemente arriesgado.

8-9 Años 5-99  
8-9 Jugadores/as 2-4  
Min. 10-15



1. Mezclar las exquisiteces boca abajo y colocarlas en parejas una detrás de la otra hasta formar el bufé. Todos los jugadores/as ponen su monstruo al principio. Preparar el dado.
2. Se juega por turnos. Lanzar el dado y destapar una de las exquisiteces delante del monstruo propio.
3. ¿La exquisitez es del color que ha salido en el dado? No se hace avanzar al monstruo y se da la vuelta de nuevo a todas las exquisiteces que están boca arriba.
4. ¿La exquisitez es de un color diferente? O bien se hace avanzar al monstruo hasta la última exquisitez destapada y se da la vuelta de nuevo a todas las exquisiteces que están boca arriba... o se continúa y se destapa otra exquisitez.
5. ¿Conseguirá llegar un monstruo hasta el final de la mesa del bufé y regresar de nuevo? Gana quien regrese primero al principio.

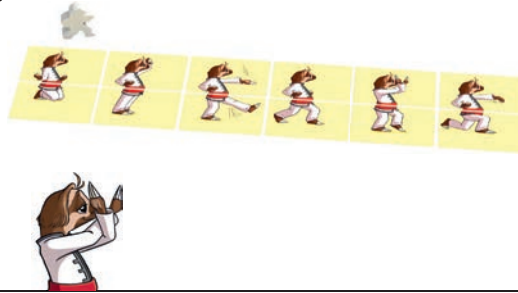


# Juegos infantiles

## KUNG PEREZÚ 306585

Un juego cooperativo de movimiento.

8-8 Años 4-8  
8-8 Jugadores/as 2-6  
10 Min.

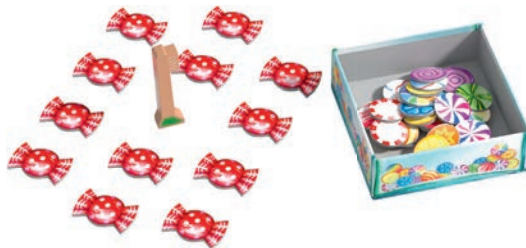


1. Clasificar las cartas por color, mezclarlas y colocarlas en 2 filas (grises arriba y rojas abajo) según el número de jugadores/as. Situar el perezoso encima de la primera pareja.
2. Destapar la primera pareja, observarla detenidamente e imitar juntos/as la postura.
3. Elegir al jugador/a que comienza. Dar la vuelta a la pareja, desplazar el perezoso y destapar la segunda pareja. El jugador/a que comienza realiza la primera y la segunda postura.
4. Por turnos: volver a dar la vuelta a la pareja que se encuentra boca arriba, desplazar el perezoso, destapar la nueva pareja y realizar ambas posturas.
5. Al final, destapar todas las cartas y realizar juntos/as todas las posturas.

## CANDY PARTY 306591

Un colorido juego de memoria y rapidez.

8-8 Años 5-99  
8-8 Jugadores/as 2-4  
10 Min.



1. Colocar los caramelos envueltos formando una cuadrícula, situar el cepillo en medio, introducir las fichas redondas en el tarro (base de la caja) y mezclarlas.
2. Uno de los jugadores/as cierra los ojos y extrae una ficha del tarro; abre los ojos y la coloca en el centro de la mesa a la vista de todos/as.
3. Todos/as al mismo tiempo: si es una mancha de dentífrico: coger el cepillo; si es un caramelo: elegir un caramelo envuelto y colocar encima el dedo.
4. Si es una mancha de dentífrico: el jugador/a que haya cogido el cepillo recibe la mancha; si es el caramelo deseado: destapar los caramelos envueltos seleccionados. Correcto: el jugador/a recibe el caramelo deseado.
5. La partida termina cuando se hayan repartido las 3 manchas de dentífrico. Gana quien haya conseguido el mayor número de fichas.

## VELOCIPUZZLE 306623

Un juego de puzzles y destreza.

8-8 Años 4-99  
8-8 Jugadores/as 2-4  
5 Min.



1. Clasificar las cartas en 4 pilas según el color del reverso y barajar las pilas por separado. Entregar 1 pila de cartas a cada jugador/a; colocar las pilas sobrantes en la caja; poner 1 pez en el centro.
2. Todos los jugadores/as juegan al mismo tiempo. A la señal de «¡Velocipuzzle!», dar la vuelta a las cartas y colocarlas en el orden correcto.
3. Cuando se termine, gritar «¡ya!» y coger el pez. Los demás jugadores/as dejan sus cartas.
4. Comprobar juntos/as: si es correcto, el jugador/a se queda con el pez; si es incorrecto, recibe el pez el jugador/a con la fila de cartas correcta más larga.
5. Seguidamente, repartir de nuevo las pilas de cartas y jugar una nueva ronda. Cuando se hayan jugado 4 rondas, gana quien haya conseguido más peces.

## AVELLANAS AL CUBO 306597

Un fantástico juego de memoria.

8-8 Años 3-99  
8-8 Jugadores/as 2-4  
10 Min.



1. Colocar en círculo las fichas con el reverso amarillo hacia arriba. Clasificar el resto de las fichas por colores; colocarlas en dos cuadrículas. Situar el hámster en la ficha amarilla que prefiráis.
2. Se juega por turnos. Lanzar el dado y mover el hámster tantas fichas como indique el resultado de la tirada. Buscar dos fichas relacionadas con la ficha del hámster para conseguir el trío. Para ello, hay que destapar dos fichas (una de cada color) del centro.
3. ¿Forman las dos fichas y la ficha del hámster un trío? Coger una avellana dorada. Dar la vuelta de nuevo a las cartas.
4. ¿Las dos fichas y la ficha del hámster no forman un trío? No se coge avellana dorada. Dar la vuelta de nuevo a las cartas.
5. Gana quien acumule primero tres avellanas doradas.

# HABA

HABA Sales GmbH & Co. KG  
August-Grosch-Straße 28-38  
96476 Bad Rodach, Germany

E-Mail: [export@haba.de](mailto:export@haba.de)  
Tel.: +49 9564 929-9459  
Fax: +49 9564 929-662400