

# Mi primer tesoro de juegos

## La gran colección de juegos de la casa HABA



**Ilustraciones:** Roger De Klerk  
**Redacción:** Markus Nikisch, Johannes Zirm

### Índice de los juegos

|                                                                                 | <i>Página</i> |
|---------------------------------------------------------------------------------|---------------|
| <b>1. El parchís de la granja</b><br>Para 2 – 4 niños a partir de los 3 años    | 70            |
| <b>2. El campesino trabajador</b><br>Para 1 – 6 niños a partir de los 3 años    | 72            |
| <b>3. Vamos de compras</b><br>Para 2 – 4 niños a partir de los 3 años           | 73            |
| <b>4. ¡A los pastos, listos, ya!</b><br>Para 2 – 6 niños a partir de los 3 años | 74            |
| <b>5. Pradera y establo</b><br>Para 2 – 6 niños a partir de los 3 años          | 75            |
| <b>6. Múu Múu</b><br>Para 2 – 5 niños a partir de los 4 años                    | 76            |
| <b>7. El cuarteto de la granja</b><br>Para 3 – 6 niños a partir de los 4 años   | 78            |
| <b>8. El dormilón</b><br>Para 3 – 6 niños a partir de los 4 años                | 79            |
| <b>9. Un día en el mercado</b><br>Para 2 – 4 niños a partir de los 5 años       | 80            |
| <b>10. Carrera por la granja</b><br>Para 2 – 4 niños a partir de los 5 años     | 81            |

ESPAÑOL



## Contenido del juego

3 caballos, 3 vacas, 3 cerdos, 3 ovejas, 2 manzanas rojas, 2 ciruelas, 2 huevos,  
2 pedazos de queso, 2 hojas de lechuga, 2 zanahorias, 1 campesino, 1 dado de puntos,  
1 dado de colores, 6 estrellas, 1 luna, 1 instrucciones de los juegos

### Tablero de juego «Granja» y «Mercado»

Parte delantera: Granja



Parte trasera: Mercado



### Tablero de juego «Pradera» y «El parchís de la granja»

Parte delantera: Pradera



Parte trasera: Parchís de la granja

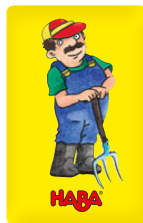


## 32 cartas

Parte delantera



Parte trasera



## 32 cartas de memo con las partes traseras «pradera» y «establo»

Parte delantera



Parte trasera

pradera

establo



## 4 listas de la compra



## 3 discos de la granja



ESPAÑOL



## 1. El parchís de la granja

La versión adaptada para niños de este juego clásico para 2 – 4 jugadores a partir de los 3 años.

### Material de juego

Tablero de juego «El parchís de la granja», 3 ovejas, 3 caballos, 3 cerdos, 3 vacas, dado de puntos.

### Preparativos

Extended el tablero de juego en el centro de la mesa. Cada jugador coge tres animales de la misma especie y los coloca en el establo correspondiente. Tened preparado el dado de puntos.

### ¿Cómo se juega?

Jugáis por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza quien más recientemente haya dado de comer a un animal. Si no os podéis poner de acuerdo, comenzará el jugador más joven.

Tenéis que dar una vuelta completa a vuestros animales en torno al corral hasta encontrar el comedero correcto. Reconoceréis por la comida el comedero al que tenéis que llevar vuestros animales. A los caballos les gustan las zanahorias, a las vacas el heno, las ovejas prefieren las lechugas y a los cerdos les apetece hoy unas ricas manzanas rojas.

Tira con el dado de puntos el jugador que esté en posesión del turno.

### ¿Qué ha salido en el dado?

- **¿3 puntos?**  
¡Vaya suerte! Puedes elegir entre sacar a uno de tus animales del establo y colocarlo en la casilla de delante o avanzar tres casillas en el sentido de las agujas del reloj a uno de tus animales que ya haya iniciado su camino.
- **¿1 o 2 puntos?**  
Debes avanzar a uno de tus animales en el sentido de las agujas del reloj el número correspondiente de puntos que te ha salido en el dado.

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

### Indicaciones importantes:

- Para poder mover a un animal por el camino, primero tenéis que sacarlo del establo. Esto sólo es posible si sacáis un tres con el dado. Tenéis tres intentos en cada turno si todavía no tenéis ningún animal fuera del establo.
- Si ya tenéis a uno o a varios de vuestros animales en el camino al comedero, sólo podéis tirar el dado una vez y avanzar a un animal el número de casillas correspondientes al número de puntos obtenidos en el dado.
- Al avanzar un animal cuentan todas las casillas, incluso las que están ocupadas.
- Puede haber varios animales en una misma casilla.
- Siempre hay que avanzar a un animal el número exacto de casillas correspondiente al número de puntos que muestra el dado.
- Hay que llegar a la casilla de meta con el número exacto de puntos que salgan en la tirada del dado. Si esto no es posible, tu animal debe permanecer donde está.

### Final del juego

La partida acaba cuando un jugador haya colocado a sus tres animales en el comedero correspondiente proclamándose, por tanto, como el ganador de la partida.

### Variante

Si llegáis a una casilla en la que hay un animal de un compañero de juego, lo podéis “mandar a casa”, es decir, devolverlo a su establo. Este animal tendrá que volver a iniciar su vuelta al corral.

## 2. El campesino trabajador

Un juego cooperativo con dado de colores para 1 – 6 jugadores a partir de los 3 años.

### Material de juego

Tablero de juego «La granja», 3 discos de la granja, 6 estrellas, luna, campesino, dado de colores.

### Preparativos

Extended el tablero de juego en el centro de la mesa y colocad al campesino en la casa de campo. Tened preparados los tres discos de la granja, las estrellas, la luna y el dado de colores.

### ¿Cómo se juega?

Jugáis por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza quien haya recolectado alguna fruta recientemente. Si no os podéis poner de acuerdo, comienza el jugador más joven. Ayudáis todos juntos al campesino en sus labores cotidianas: dar de comer a los animales, recolectar la fruta y cosechar los cereales. Cuando te toque el turno, tira con el dado de colores. Fíjate en qué lugar está en ese momento el campesino.

**¿Hay en la siguiente casilla en el sentido de las agujas del reloj alguna flor del color que ha salido en el dado?**

- **¿Sí?**  
¡Qué suerte! Mueve al campesino hasta la siguiente casilla.
- **¿No?**  
¡Mala suerte! El campesino está cansado y tiene que permanecer en el sitio en el que está. Pasa el tiempo. Por esta razón tienes que poner una estrella en la casilla del cielo en el centro del tablero de juego.

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

### Indicaciones importantes

- Las grandes casillas redondas en las esquinas del tablero de juego cuentan igual que las casillas normales y sólo se puede acceder a ellas con el color del dado correspondiente.
- ¡Mirad con mucha atención! Algunas flores crecen algo escondidas.
- Cuando abandonéis una de estas casillas grandes, poned encima el disco correspondiente de la granja, pues esa labor ya está terminada.
- Cuando se hayan agotado todas las estrellas, poned la luna en la casilla del cielo.

### Final del juego

La partida acaba cuando se hayan terminado de realizar todas las labores y el campesino haya llegado a su casa antes de que salga la luna. Los ayudantes trabajadores ganan todos juntos la partida.

Si sale la luna antes de que el campesino haya llegado a su casa, eso significa que no habréis podido terminar las labores y habréis perdido entonces todos juntos la partida. Volved a intentarlo, pues la suerte puede variar al comenzar un nuevo día.



### 3. Vamos de compras

Un primer juego de compras con dado de colores para 2 – 4 jugadores a partir de los 3 años.

#### Material de juego

Tablero de juego «Mercado», 4 listas de la compra, 2 manzanas rojas, 2 ciruelas, 2 huevos, 2 trozos de queso, 2 hojas de lechuga, 2 zanahorias, 1 dado de colores

#### Preparativos

Extended el tablero de juego en el centro de la mesa. Repartid los alimentos por colores en los cestos correspondientes de los puestos del mercado. Cada jugador coge una lista de la compra. Tened preparado el dado de colores.

#### ¿Cómo se juega?

Jugáis por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza quien más recientemente haya estado en un mercado. Si no os podéis poner de acuerdo comenzará el jugador más joven intentando comprar en el mercado todos los alimentos que figuran en su lista de la compra.

El jugador que posea el turno tirará el dado de colores.

#### ¿Muestra el dado el color de un alimento que figura en tu lista de la compra?

- **¿Sí?**

Si todavía no tienes ese alimento, lo puedes coger del tablero de juego y colocarlo en tu lista de la compra. Si ya lo tienes, no podrás coger nada esa vez.

- **¿No?**

¡Lástima! No puedes llevarte nada esta vez.

A continuación es el turno del siguiente jugador.

#### Final del juego

La partida acaba cuando un jugador haya conseguido reunir todos los alimentos de su lista de la compra proclamándose entonces como el ganador de la partida.



## 4. ¡A los pastos, listos, ya!

Un emocionante juego de memoria con dado para 2 – 6 jugadores a partir de los 3 años.

### Material de juego

Tablero de juego «Pradera», 16 cartas de memo con el dorso «pradera», campesino, dado de puntos

### Preparativos

Extended el tablero de juego en el centro de la mesa. Repartid las cartas de memo sobre los pastos y colocad al campesino en una casilla cualquiera del camino. Tened preparado el dado de puntos.

### ¿Cómo se juega?

Jugáis por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza quien sepa decir más rápidamente «Verdura verde». Si no os podéis poner de acuerdo, comenzará el jugador más joven. Ahora tiene que encontrar el mayor número posible de animales en los pastos. Tira el dado de puntos y avanza el campesino en el sentido de las agujas del reloj tantas casillas como puntos muestre el dado.

Si el campesino se encuentra ahora en una casilla en la que hay dibujado un animal, tienes que intentar encontrar ese animal en los pastos. Para ello, descubre una carta de memo.

### ¿Muestra la carta de memo el mismo animal?

- **¿Sí?**  
¡Encontrado! Quédate esa carta.
- **¿No?**  
Todos intentan retener en la memoria el animal dibujado en esa carta. Después se da la vuelta de nuevo a la carta.

A continuación es el turno del siguiente jugador.

### Indicaciones importantes:

- Si el campesino va a parar a una casilla de las esquinas que no tiene dibujado ningún animal, podrás mirar para ti solo una de las cartas de memo.
- Si el campesino va a parar a un animal que ya ha sido encontrado, puedes continuar avanzando el campesino hasta la casilla del siguiente animal no encontrado.

### Final del juego

La partida acaba cuando no queden en los pastos ninguna carta de memo. Gana el jugador que tenga la pila de cartas más alta.

## 5. Pradera y establo

Un clásico juego de memoria para 2 – 6 jugadores a partir de los 3 años.

### Material de juego

16 cartas de memo con el dorso «pradera», 16 cartas de memo con el dorso «establo»

### Preparativos

Se barajan las cartas y se extienden en el centro de la mesa en el orden que queráis. Procurad que las cartas no se solapen.

### ¿Cómo se juega?

Jugáis por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza el primero que sepa decir el nombre de un animal de granja. Destapará una carta de pradera y de establo.

#### ¿Se ven en ellas el mismo motivo (por ejemplo, 2 caballos)?

- **¿Sí?**  
¡Encontrados! Quédate esa pareja. Vuelve a destapar dos cartas más.
- **¿No?**  
Todos intentan retener en la memoria los motivos dibujados. A continuación se vuelven a poner esas cartas boca abajo. Es el turno del siguiente jugador.

### Final del juego

Cuando se hayan reunido todas las parejas, será ganador el jugador que tenga la pila de cartas más alta.

### Variante

La partida resulta más fácil si se retiran algunas parejas de animales.

## 6. MÚU MÚU

Un clásico juego de cartas para 2 – 5 jugadores a partir de los 4 años.

### Material de juego

Juego de cartas (32 cartas)

### Preparativos

Se barajan las cartas. Cada jugador recibe cinco cartas y las mantiene en su mano sin que se las vean los demás. Las cartas restantes formarán un mazo de cartas boca abajo en el centro de la mesa. Se descubre la primera carta y se coloca boca arriba al lado del mazo de cartas.

### ¿Cómo se juega?

Jugáis por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza quien más recientemente se haya puesto unas botas de goma. Si no os podéis poner de acuerdo, comenzará el jugador más joven. Ahora tiene que intentar poner una de sus cartas sobre la carta destapada en el centro de la mesa.

#### Importante:

La carta que dejáis debe cumplir una de estas dos condiciones: 1) tener el mismo color (amarillo, azul, rojo o verde) o 2) el mismo motivo (por ejemplo las botas de goma) que la carta destapada del centro de la mesa.

Si no tienes ninguna carta que reúna esas condiciones, tendrás que coger otra carta del mazo de cartas tapadas. Pero no puedes descartarte de esa carta esta vez aunque ahora cumpla una de las dos condiciones.

Cuando se agoten las cartas del mazo de cartas tapadas, se barajan las cartas destapadas y se forma un nuevo mazo con ellas.

A continuación es el turno del siguiente jugador.

#### Algunas cartas tienen un significado especial:

- **El cubo**

Si dejas esta carta, puedes elegir color. La siguiente carta que se deje tendrá que ser de ese color.

- **La carretilla**

Si dejas esta carta puedes descartarte al mismo tiempo de otra que reúna una de las condiciones. Pero si no tienes ninguna carta adecuada, tendrás que coger otra del mazo.

- **La horquilla**

El jugador siguiente tiene que coger dos cartas del mazo.

- **El espantapájaros**

El jugador siguiente se queda sin poder jugar su turno. Le toca jugar ahora al jugador que sigue a éste.

Cuando un jugador se quede con una sola carta en la mano, tendrá que exclamar en voz alta: «Múu». Si se olvida de hacerlo, tendrá que coger dos cartas del mazo como penalización.

## Final del juego

Quien se descarte de su última carta, exclamará en voz alta «Múu, Múu» y será el ganador de la partida.

### Consejo:

El juego se vuelve más fácil si se dejan de lado algunas o todas las funciones especiales. Pero si queréis, también podéis inventaros nuevas funciones especiales para determinadas cartas. ¿Qué os parecería si al salir el tractor cambiara la dirección del juego, por ejemplo, o si hubiera que imitar el mugido de una vaca cuando salga el bidón de la leche?

## 7. El cuarteto de la granja

Un clásico juego de cartas para 3 – 6 jugadores a partir de los 4 años.

### Material de juego

Juego de cartas (32 cartas)

### Preparativos

Se barajan las cartas y se reparten en igual número. Puede ocurrir que algún jugador tenga más cartas en la mano que los demás. Mirad vuestras cartas y examinad si hay cuatro cartas con el mismo motivo (por ejemplo cuatro horquillas). A eso se le llama un «cuarteto». Quien tenga un cuarteto se lo coloca delante boca arriba. Si ocurriera que alguien tuviera más de un cuarteto al inicio de la partida, se volverá a reunir y barajar las cartas para repartirlas de nuevo.

### ¿Cómo se juega?

Jugáis por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Empieza quien haya ordenado más recientemente su habitación. Si no os podéis poner de acuerdo, comenzará el jugador más joven preguntando a un compañero de juego cualquiera por un determinado motivo (por ejemplo: «¿Tienes un tractor?»).

- **¿Tiene tu compañero de juego la carta que le pides?**  
Entonces éste tiene que dársela al jugador que le ha preguntado. Pero sólo debe darle una carta aunque tenga en mano varias cartas con ese mismo motivo.  
El jugador que ha preguntado puede volver a preguntar al mismo o a otro compañero de juego por otro motivo.
- **¿No tiene el preguntado la carta que le pides?**  
No tiene que entregar ninguna carta. En lugar de eso, debe preguntar él mismo por un motivo a un jugador cualquiera.

Cuando un jugador reúne un cuarteto en su mano, se descarta de él y se lo coloca inmediatamente delante.

### Final del juego

La partida acaba cuando se hayan reunido todos los cuartetos. Gana el jugador con el mayor número de cuartetos.

## 8. El dormilón

Un clásico juego de cartas para 3 – 6 jugadores despabilados a partir de los 4 años.

### Material de juego

Juego de cartas (32 cartas), 6 estrellas, campesino, luna

### Preparativos

Se barajan todas las cartas. A continuación, cada jugador recibe cinco cartas (si juegan tres jugadores, serán seis cartas) y las mantiene en la mano sin que se las vean los demás. Tened preparados el campesino, las estrellas y la luna. Las cartas de más se devuelven a la caja.

### ¿Cómo se juega?

Jugáis por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza quien se haya levantado más temprano hoy. Si no os podéis poner de acuerdo, comenzará el jugador más joven y cogerá al campesino para él. Será el director del juego durante esa ronda.

El director da la orden: «¡Cambio de cartas!». Ahora, y simultáneamente, cada jugador da una carta tapada al jugador que tiene a su izquierda. Cada uno coge inmediatamente la carta nueva.

Se repite esta acción tantas veces hasta que un jugador reúna tres cartas con el mismo motivo (por ejemplo, tres cubos). Ahora debe poner todas sus cartas destapadas delante de él y llevarse disimuladamente un dedo a la nariz. Los jugadores que se den cuenta también se pondrán sus cartas delante y se llevarán un dedo a la nariz.

El último jugador que tenga todavía cartas en la mano o que no se haya llevado el dedo a la nariz será el dormilón esa ronda y recibirá una estrella. Si se han repartido todas las estrellas, recibirá la luna.

Comienza una nueva ronda. Se vuelve a barajar y a repartir las cartas. Se entrega el campesino al siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj. Éste será el director del juego durante esa ronda.

### Final del juego

La partida acaba cuando se reparte la luna. Gana el jugador con el menor número de piezas de madera. En caso de empate serán varios los ganadores.

### Consejo:

Si alguna vez no quedara muy claro quién fue el último en dejar sus cartas o en llevarse el dedo a la nariz, será el director de juego quien decida.



## 9. Un día en el mercado

Un juego con un dado de colores y primeras reflexiones tácticas para 2 – 4 jugadores a partir de los 5 años.

### Material de juego

Tablero de juego «Mercado», 4 listas de la compra, 2 manzanas rojas, 2 ciruelas, 2 huevos, 2 trozos de queso, 2 hojas de lechuga, 2 zanahorias, dado de colores

### Preparativos

Extended el tablero de juego en el centro de la mesa. Repartid los alimentos por colores en los cestos correspondientes de los puestos del mercado. Poned las listas de la compra a un lado del tablero de juego, de manera que estén a la vista de todos. Tened preparado el dado de colores.

### ¿Cómo se juega?

Jugáis por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza el primero que sepa decir tres cosas que se pueden comprar en el mercado. Si no os podéis poner de acuerdo, comenzará el jugador más joven intentando realizar el mayor número posible de compras deseadas.

Tirará el dado de colores el jugador que esté en posesión del turno.

### ¿Queda en el tablero de juego algún alimento del color que señala el dado?

- **¿Sí?**  
Coge un alimento correspondiente del tablero de juego y ponlo sobre una lista de la compra en la que figure ese alimento. Si se completara esa lista de la compra con tu jugada, te podrás quedar esa lista. Es el turno del siguiente jugador.
- **¿No?**  
¡Lástima! Te quedaste sin coger ni poner ningún alimento. Es el turno del siguiente jugador.



### Final del juego

La partida acaba cuando se han repartido todas las listas de la compra. Gana el jugador que tenga el mayor número de listas de la compra. En caso de empate serán varios los ganadores.

## 10. Carrera por la granja

Una emocionante competición con dado de colores para 2 – 4 jugadores a partir de los 5 años.

### Material de juego

Tablero de juego «La granja», 1 oveja, 1 caballo, 1 cerdo, 1 vaca, campesino, dado de colores

### Preparativos

Extended el tablero de juego en el centro de la mesa. Cada jugador coge un animal y lo coloca en la granja. Tened preparados el campesino y el dado de colores.

### ¿Cómo se juega?

Jugáis por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza quien más recientemente haya visto un conejo o un erizo. Si no os podéis poner de acuerdo, comenzará el jugador más joven.

El jugador en posesión del turno pondrá al campesino en la casilla en la que se encuentra su animal, y tirará el dado. (Al comienzo de la partida será la casilla de salida de los animales, es decir, la casa de campo).

#### ¿Hay en la casilla siguiente en el sentido de las agujas del reloj una flor del color que muestra el dado?

- **¿Sí?**  
¡Vaya suerte! Debes colocar el campesino en esa casilla. Ahora puedes optar entre seguir tirando el dado o terminar tu tirada.  
Si quieres dar por concluida tu tirada, mueve tu animal a la casilla en la que está el campesino, y le das el campesino al siguiente jugador. Será el turno de este jugador y tirará el dado.
- **¿No?**  
¡Qué mala suerte! Tu animal tiene que permanecer en su sitio. Dale el campesino al siguiente jugador. Será el turno de este jugador y tirará el dado.

#### Indicaciones importantes:

- Puedes tirar el dado las veces que quieras y continuar moviendo al campesino. Pero sólo puedes mover tu animal hasta la casilla en donde está el campesino cuando hayas decidido voluntariamente dar por concluida tu tirada.
- Si sacas un color en el dado del que no hay ninguna flor en la siguiente casilla del camino, tu tirada finaliza inmediatamente. Tu animal debe permanecer en la casilla en la que está.
- Las casillas grandes cuentan igual que las casillas normales y sólo se puede llegar a ellas sacando el color correspondiente en el dado.
- ¡Mirad con mucha atención! Algunas flores crecen algo escondidas.

### Final del juego

La partida acaba cuando un jugador alcanza de nuevo la casa de campo con su animal. Se convierte así en el ganador de la partida.