

Art.Nr. 3036

# Stapelnest



Selecta



Selecta  
Spielzeug



Art.Nr. 3036 / (D)

# Stapelnest

Das kunterbunte Stapelspiel mit Memoeffekt

**Spieler:** 2–4 Spieler ab 3,5 Jahren

**Inhalt:** 4 Vögel, 48 Stäbe, 20 farbige Holzchips, 1 Farbwürfel, Spielanleitung

**Autor:** Pierre Ménager

## Spielvorbereitung:

Die 20 Holzchips werden gemischt und verdeckt (mit der bedruckten Seite nach unten) auf dem Tisch ausgelegt. Dazwischen sollte ein kleiner Abstand sein, damit man jeden Chip gut anfassen kann. Jeder Spieler wählt sich einen Vogel aus und nimmt sich 4 Stäbe in der passenden Farbe seines Vogels. Die restlichen Stäbe werden neben die Holzchips gelegt. Nun baut jeder Spieler mit den 4 Stäben den Anfang eines Nests und stellt seinen Vogel in das Nest. Der Würfel wird bereit gelegt.

## Ziel des Spieles:

Ziel des Spiels ist es, mit Hilfe der Holzchips alle Stäbe seiner Farbe für sein Nest zu sammeln und sein Nest fertigzubauen.

## Spielverlauf:

Der jüngste Spieler beginnt, gespielt wird im Uhrzeigersinn. Wenn du an der Reihe bist, würfle einmal mit dem Farbwürfel.

Hast du die Gewitterwolke gewürfelt, bleibt dein Vogel in seinem Nest und du musst einmal aussetzen. Hast du eine Farbe gewürfelt, nimmst du deinen Vogel aus dem Nest und fliegst damit zu einem beliebigen Holz Chip in der passenden Farbe und drehst den Chip um:

Hast du einen Holz Chip mit den Würfelpunkten 1-3 aufgedeckt, so darfst du dir entsprechend der Anzahl der Punkte jeweils einen Stab deiner Nestfarbe nehmen und dein Nest weiterbauen.

Anschließend stellst du deinen Vogel zurück in dein Nest.  
Hast du einen Holz Chip mit einem Wurm aufgedeckt, so gehst du leider leer aus und bekommst keinen Stab für dein Nest.  
Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

### **Ende des Spieles:**

Das Spiel endet, sobald ein Spieler es geschafft hat, sein Nest fertig zu bauen. Er gewinnt das Spiel.

### **Spiel-Variante für etwas ältere Kinder:**

Die Holzchips werden gemischt und verdeckt nach Belieben auf dem Tisch verteilt. Nachdem jeder Spieler sein Startnest gebaut hat und seinen Vogel in sein Nest gestellt hat, werden die restlichen Stäbe beliebig über den Holzchips verteilt. Dadurch entsteht ein unübersichtlicheres und schwierigeres Spielfeld. Gespielt wird wie oben beschrieben.



Art.Nr. 3036 / (GB)

# Construction nest

**A colourful construction game to improve memory**

**Players:** 2–4 players from 3,5 years

**Contents:** 4 birds, 48 sticks, 20 coloured wooden chips, 1 coloured dice, game instructions

**Author:** Pierre Ménager

## **Preparation:**

Mix the 20 wooden chips and lay them out face down on the table with the printing facing below. There should be a small space between them so each chip can be picked up easily. Each player chooses a coloured bird and takes four sticks in the same colour. The rest of the sticks are laid alongside the wooden chips. Each player then starts to construct their nest with these four sticks and places their bird in the nest. Then it's time to roll the dice.

## **Aim of the game:**

The aim of the game is to use the wooden chips to gather together all sticks in the corresponding colour and to finish constructing the nest.

## **How to play:**

The youngest child starts the game off; game orientation is clockwise. When it is your turn, throw the coloured dice. If you get the storm cloud when you throw the dice, your bird stays in its nest and you have to miss a turn. If you get a colour with your throw of the dice, take your bird out of the nest, fly on to any wooden chip in the matching colour and turn it over: If you find a wooden chip with the numbers 1-3 of the dice, you can take the same number of sticks in the colour of your nest as points you have gained and can keep on building.

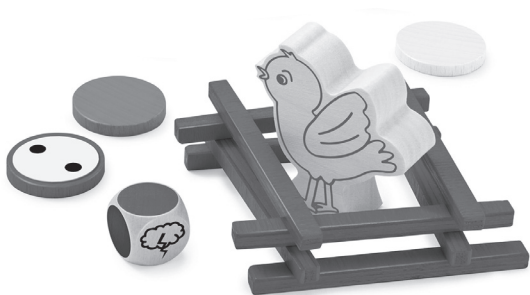
At the end, put your bird back in the nest.  
If you get a wooden chip with a worm, you go empty handed and don't gain any sticks for your nest.  
Then it's the next player's turn.

**Aim of the game:**

The game ends as soon as one of the players manages to complete their nest. They are the winner of the game.

**Game-variation for older children:**

The wooden chips are mixed and randomly spread out face down on the table. After each player has made a start constructing their nest and placed their bird inside, the rest of the sticks are randomly spread out over the wooden chips, making the game more difficult to work out. The game is played as described above.



Art.Nr. 3036 / (FR)

# Nid à empiler

**Un jeu d'empilement multicolore qui exerce la mémoire**

**Joueurs :** 2–4 joueurs à partir de 3,5 ans

**Contenu:** 4 oiseaux, 48 brindilles, 20 pastilles en bois, 1 dé coloré, règle du jeu

**Auteur:** Pierre Ménager

## **Préparation:**

On pose les 20 pastilles en bois mélangées et cachées (la page imprimée tournée vers le bas) sur la table. Il faut qu'il y ait un peu d'espace entre elles pour que chacun puisse bien attraper toutes les pastilles. Chaque joueur choisit un oiseau et prend 4 brindilles de la même couleur que son oiseau. On pose les brindilles restantes près des pastilles en bois. Chaque joueur commence alors à construire un nid avec les 4 brindilles et pose son oiseau dans le nid. On sort le dé.

## **But du jeu:**

Le but du jeu est de rassembler à l'aide des pastilles en bois toutes les brindilles de sa couleur pour son nid et de finir son nid.

## **Déroulement du jeu:**

Le plus jeune joueur commence. Le jeu s'effectue dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand ton tour arrive, lance une fois le dé coloré. Si tu as tiré le nuage d'orage, l'oiseau reste dans son nid et tu dois passer ton tour une fois. Si tu as tiré une couleur, sors ton oiseau du nid, fais le voler jusqu'à n'importe quelle pastille de la couleur correspondante et retourne la pastille :

Si tu as découvert une pastille qui porte les points de dé 1 à 3, tu peux prendre une pastille de ta couleur de nid et la rajouter à ton nid.

Tu reposes ensuite ton oiseau dans le nid.

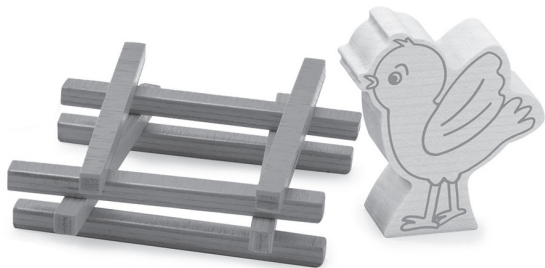
Si tu as découvert une pastille avec un ver, c'est un tour pour rien et tu n'as pas droit à une brindille pour ton nid. C'est au tour du prochain joueur de jouer.

### **Fin de la partie:**

Le jeu est terminé lorsqu'un joueur a réussi à finir son nid. Il est le gagnant.

### **Variante du jeu pour les enfants âgés:**

On mélange les pastilles et on les répartit sur la table comme on veut en cachant leurs faces. Une fois que chaque joueur a construit son nid au début et mis son oiseau dans le nid, on étale les brindilles qui restent comme on veut sur les pastilles en bois. On obtient ainsi un terrain de jeu plus difficile à repérer et plus complexe. On joue comme décrit plus haut.





# Stapelnest

Het kleurrijke stapelspel om je geheugen te oefenen

**Spelers:** 2-4 spelers vanaf 3 jaar

**Inhoud:** 4 vogeltjes, 48 stokjes, 20 gekleurde houten schijfjes, 1 kleurendobbelstenen, spelregels

**Auteur:** Pierre Ménager

## Vorbereiding:

De twintig houten schijfjes worden door elkaar en op de kop (met de afgedrukte pagina naar beneden) op tafel gelegd. Zorg dat er een beetje ruimte tussen blijft, zodat je elk schijfje goed op kan pakken. Iedere speler kiest een vogeltje en pakt vier stokjes met dezelfde kleur als zijn vogeltje. De overige stokjes worden naast de houten schijfjes gelegd. Nu bouwt elke speler met behulp van de vier stokjes het begin van een nest en zet zijn vogeltje in het nest. De dobbelsteen wordt klaargelegd.

## Doel van het spel:

Doel van het spel is om met de houten schijven alle stokjes van jouw kleur voor je nest te verzamelen en je nest af te bouwen.

## Spelverloop:

De jongste speler mag beginnen. We spelen met de wijzers van de klok mee. Gooi wanneer je aan de beurt bent een keer met de kleurendobbelsteen. Als je de onweerswolk hebt gegooid, dan blijft jouw vogeltje in zijn nest en sla jij een beurt over. Als je een kleur hebt gedobbeld, pak je je vogeltje uit het nest en vlieg je daarmee naar een willekeurig houtschijfje in de juiste kleur en draai je het schijfje om:

Heb je een houtschijfje met de dobbelsteenpunten 1 tot 3 omgekeerd, dan mag je voor elk gegooid punt een stokje pakken van jouw kleur nest en

doorbouwen aan je nest.

Vervolgens zet je je vogeltje weer op het nest.

Heb je een houtschijfje met een worm omgekeerd, dan moet je een beurt overslaan en krijg je geen stokje voor je nest.

Daarna is de volgende speler aan de beurt.

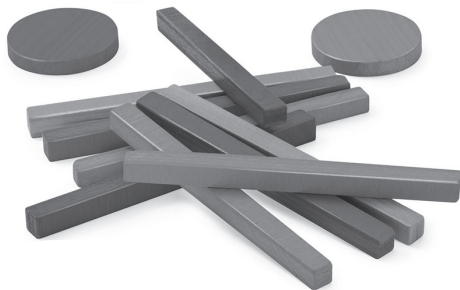
### **Einde van het spel:**

Het spel eindigt zodra een speler zijn nest af heeft. Deze speler is de winnaar.

### **Spelvariant voor iets oudere kinderen:**

De houten schijfjes worden door elkaar en op de kop op tafel verspreid.

Nadat elke speler het begin van zijn nest heeft gebouwd en zijn vogeltje op het nest heeft gezet, worden de overige stokjes willekeurig op de houten schijfjes verspreid. Het resultaat is een onoverzichtelijker en moeilijker speelveld. Het spel wordt verder op dezelfde manier gespeeld.



# Nido da costruire

**Variopinto gioco da costruzione con effetto memo**

**Giocatori:** 2–4 giocatori da 3,5 anni

**Contenuto:** 4 uccellini, 48 bastoncini, 20 tessere in legno colorate, 1 dado colorato, istruzioni d'uso

**Autore:** Pierre Ménager

## **Preparazione:**

Mischiare le 20 tessere in legno e posizionarle sul tavolo in modo che siano coperte (con la pagina stampata verso il basso). Tra una tessera e l'altra vi deve essere spazio sufficiente per poterle afferrare facilmente. Ogni giocatore sceglie un uccellino e prende 4 bastoncini dello stesso colore dell'uccellino. I bastoncini rimanenti vengono posizionati accanto alle tessere. Ora, ciascun giocatore inizia a costruire un nido con i 4 bastoncini e vi posiziona l'uccellino all'interno. Il dado va sistemato a portata di mano.

## **Scopo del gioco:**

Lo scopo del gioco è raccogliere tutti i bastoncini del proprio colore con l'aiuto delle tessere in legno e completare il nido.

Il gioco:

Comincia il gioco il bambino più piccolo di età e si continua procedendo in senso orario. Quando è il suo turno, un giocatore lancia il dado colorato. Se il dado mostra le nuvole del temporale, l'uccellino resta nel nido e il giocatore non può fare alcuna mossa. Se il dado mostra un colore, il giocatore prende il proprio uccellino e lo fa volare verso una tessera vicina dello stesso colore, quindi la gira: se la tessera mostra i punti 1-3, il giocatore può prendere il numero corrispondente di bastoncini del colore del proprio nido e continuare a costruire.

Per concludere il turno, il giocatore riposiziona l'uccellino nel nido.  
Se la tessera mostra un vermicciattolo, il giocatore resta a mani vuote e non può raccogliere alcun bastoncino.  
Il turno passa al giocatore successivo.

### **Fine del gioco:**

Il gioco finisce non appena un giocatore è riuscito a completare il proprio nido. Questi sarà quindi il vincitore.

### **Variante del gioco per i bambini poco più grandi:**

Le tessere in legno vengono mischiate e distribuite sul tavolo, coperte, in modo casuale. Dopo che ogni giocatore ha costruito il proprio nido iniziale e posizionato l'uccellino al suo interno, i bastoncini rimanenti vengono distribuiti casualmente sulle tessere in legno. In questo modo il gioco diventa più imprevedibile e difficile. Il gioco si svolge come descritto in precedenza.



# Nido apilable

Un juego de apilar multicolor para reforzar la memoria

**Jugadores:** 2–4 jugadores de 3,5 años

**Contenido:** 4 pajaritos, 48 palitos, 20 discos de madera de colores, 1 dado de colores, instrucciones.

**Autor:** Pierre Ménager

## Preparación:

Se mezclan los 20 discos de madera y se colocan con el lado estampe hacia abajo sobre la mesa. Un pequeño espacio entre ellos, para que sean fáciles de agarrar. Cada jugador elige un pájaro y toma cuatro palitos con el mismo color que su pájaro. El resto de palitos se colocan junto a los discos de madera. A continuación, cada jugador forma con sus cuatro palitos la base de un nido, y coloca su pájaro en este. Se prepara el dado.

## Objetivo del juego:

El objetivo del juego es conseguir, con ayuda de los discos de manera, todos los palitos de tu color para completar tu nido.

## Desarrollo del juego:

Comienza el jugador más joven, se juega en el sentido de las agujas del reloj. Cuando sea tu turno, tira una vez el dado de colores. Si al tirar el dado sale la nube de tormenta, tu pájaro se queda en el nido y pierdes el turno.

Si al lanzar el dado sale un color, sacas tu pajarito del nido, vuelas con él a un disco de madera del color correspondiente y lo giras:

Si el disco de madera elegido tiene de 1 a 3 puntos, coge tantos palitos de tu color como puntos haya sacado y sigue construyendo tu nido.

A continuación, vuelve a meter el pájaro en el nido.

Si has girado un disco de madera con una lombriz, te vas con las manos

vacías y no recibes ningún palito para tu nido.  
A continuación, el turno pasa al siguiente jugador.

### **Final del juego:**

La partida acaba en cuanto un jugador consigue terminar de construir su nido. El primero en acabar, gana.

### **Variante de juego para los niños un poco mayores:**

Se mezclan y se reparten aleatoriamente los discos de madera boca abajo sobre la mesa. Después de que cada jugador haya construido la base de su nido y haya colocado en él a su pájaro, se reparte el resto de los palitos al azar sobre los discos de madera. De esa forma, hay que adivinar más, y el juego es más difícil. La mecánica del juego en este caso es la misma.



Selecta



**Clevermacher  
Lernspiel**  
für 2-4 Spieler  
ab 3,5 Jahren

**fördert:**

- Feinmotorische  
Koordination
- Gedächtnis
- Farberkenntnis

**Jeux malins  
jeu éducatif**  
pour 2 à 4 Joueurs  
à partir de 3,5 ans

**stimule:**

- perception des  
différences
- le mémoire
- l'apprentissage  
des couleurs

# Stapelnest

## Nid à empiler

Kniffliger Stapelspaß für kleine Nestarchitekten  
Jeu d'empilement élaboré pour petits bâtisseurs de nids



Autor: Pierre Ménager



# Selecta

**Selecta Spielzeug AG**

Römerstraße 1 · 83533 Edling

DEUTSCHLAND

Telefon: +49 8071 1006-0

Telefax: +49 8071 1006-40

[www.selecta-spielzeug.de](http://www.selecta-spielzeug.de)

