

HABA

Spielanleitung • Rulebook • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



Star Sniffers
Chercheurs d'étoiles
Vallende sterren
Estrellas Fugaces
Le stelle profumate

STERN- SCHNUPPERN

Die verdrehte Suche im magischen Wald





STERN-SCHNUPPERN

Die verdrehte Suche im magischen Wald

Ein zauberhaftes Sammel-Spiel für 2 – 4 Fabelwesen ab 4 Jahren.

Autor: Günter Burkhardt
Illustration: Monika Suska
Redaktion: Robin Eckert
Spieldauer: ca. 15 Minuten

Bestimmt habt ihr schon mal eine Sternschnuppe gesehen?! Aber habt ihr auch schon mal eine gerochen?

Ja, Sternschnuppen duften nämlich ganz wunderbar nach Himmel – und das auch noch Jahre, nachdem sie im Wald zu Boden gefallen sind. Dort graben sie sich tief in die Erde und halten einen wohlverdienten Schlaf. Macht euch gemeinsam mit dem magischen Waldtier auf die Suche und spürt diese wunderbar duftenden Himmelskörper auf.

Ziel des Spiels ist es, die meisten Sterne im Bereich der eigenen Lieblingsfarbe zu sammeln.

SPIELINHALT



Schachtelboden



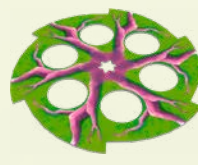
4 Trennwände



1 Waldboden (Spielplan)



4 Sammel-Tableaus
(in 4 verschiedenen Farben)



1 Wurzelscheibe



1 Holzfigur
magisches Waldtier



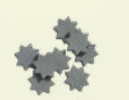
6 Moossäulen
(Metalldosen)



1 Sternenbaum



40 bunte Sterne
je 10 in 4 verschiedenen Farben



8 graue Sterne



6 Waldtier-Plättchen



1 Stoffbeutel

VOR DEM ERSTEN SPIEL

Löst die Pappteile vorsichtig aus dem Tableau.

Die Ränder benötigt ihr nicht mehr.

Stellt den leeren Schachtelboden in die Tischmitte.



Nehmt die vier Trennwände, steckt sie wie abgebildet zusammen.

Legt das entstandene Gitter in den Schachtelboden. Lasst euch beim Aufbau am besten von einem Erwachsenen helfen.



TIPP:

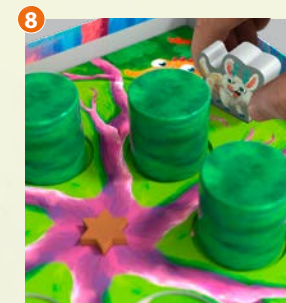
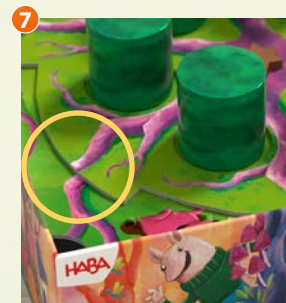
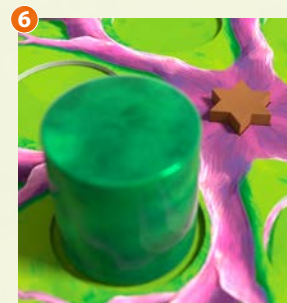
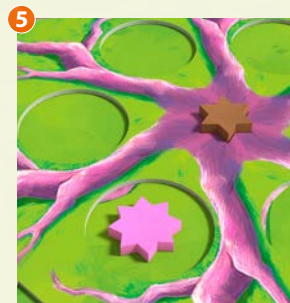
Einmal zusammengesteckt, könnt ihr das Gitter im Schachtelboden lassen.

Verteilt einfach das Spielmaterial in den Fächern und legt den Waldboden, die Wurzelscheibe, die Sammel-Tableaus und die Anleitung oben auf.

SPIELVORBEREITUNG

Nehmt zu Beginn das ganze Spielmaterial aus der Schachtel.

- 1 Legt den **Waldboden** auf das Gitter im Schachtelboden.
- 2 Legt nun die **Wurzelscheibe** mittig auf den Waldboden. Beide Spielpläne haben in der Mitte ein Loch, sodass ihr jetzt durch den Stern in die Schachtel gucken könnt.
- 3 Steckt nun den **Sternenbaum** durch das sternförmige Loch, bis er auf den Boden der Schachtel trifft.
- 4 Legt alle **40 bunten Sterne** in den Stoffbeutel. **Die grauen Sterne bleiben draußen.** Mischt diesen gut durch.
- 5 Zieht nun **aus dem Beutel 6 zufällige Sterne** und legt je einen in jedes der 6 runden Löcher der Wurzelplatte.
- 6 Stellt je 1 **Moossäule** auf je 1 Stern in der Wurzelplatte. Stellt sie so hin, dass der Boden nach oben zeigt und der Stern unter der Moossäule verschwindet.
- 7 Dreht nun ein paar Mal an der Wurzelscheibe, sodass niemand mehr weiß, wo welcher Stern liegt. Dreht die Wurzelscheibe dann so, dass sich deren Wurzeln mit denen des Waldbodens verbinden.
- 8 Stellt das **magische Waldtier** in die Einkerbung der Wurzelplatte vor einer beliebigen Moossäule.
- 9 Nehmt euch alle je ein **Sammel-Tableau**. Dreht es auf die **Rückseite** mit den 4 bunten Sternen.



Vorderseite



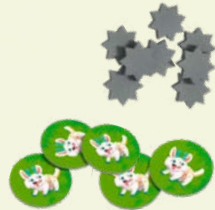
Rückseite

Zum Kennenlernen empfehlen wir die **Einsteiger-Variante** „Immer der Nase nach“. Seid ihr schon erfahrene Sternsammler, könnt ihr jederzeit zur **Fortgeschrittenen-Variante** „Das große Schnuppern“ wechseln.



Zusätzliche Spielvorbereitung für die Fortgeschrittenen-Variante „DAS GROSSE SCHNUPPERN“

Spielt ihr mit der Fortgeschrittenen-Variante, führt zudem noch Folgendes aus:



- Legt zu den 40 bunten Sternen auch **alle 8 grauen Sterne** in den Stoffbeutel. Mischt diesen noch einmal gut durch.
- Legt **5 Waldtier-Plättchen** auf dem Tisch aus. Legt für eine kurze Partie eins weniger, für eine längere Partie eins mehr aus.
- Dreht eure **Sammel-Tableaus** auf die **Vorderseite**, sodass ihr auf jedem 3 Sterne seht. Eure Charaktere haben immer eine Lieblingsfarbe, die ihr am Hintergrund erkennt.

Übrig gebliebenes Spielmaterial legt ihr in den Schachteldeckel. Ihr braucht es für diese Partie nicht.

Einsteiger-Variante „IMMER DER NASE NACH“ (ab 4 Jahren)

SPIELABLAUF

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer von euch die beste Spürnase hat, beginnt. Wenn du an der Reihe bist, nimmst du dir das magische Waldtier und stellst es vor eine beliebige **andere** Moossäule. Hebe sie schließlich hoch und schau drunter.



Du hast einen Stern gefunden!



Du hast diese Farbe noch nicht?

Juhu! Lege den gefundenen Stern auf das farblich passende Sternfeld auf deinem Sammel-Tableau.



Liegt auf diesem Sternfeld bereits ein Stern in dieser Farbe?

Schade. Du kannst ihn leider nicht ablegen. Wirf ihn stattdessen zurück in den Stoffbeutel.



Ziehe am Ende deines Zuges einen neuen zufälligen Stern aus dem Stoffbeutel und lege ihn an den freien Platz in der Wurzelplatte. Stelle die Moossäule wieder darauf.

Greife zum Schluss das magische Waldtier und schiebe mit ihm die Wurzelplatte im Uhrzeigersinn, bis sich die Wurzeln das nächste Mal treffen. Dein Zug ist vorbei. Es geht links von dir weiter.

SPIELENDE

Wer zuerst auf jedem der 4 Sternfelder einen farblich passenden Stern gesammelt hat, gewinnt sofort.

Fortgeschrittenen-Variante „DAS GROSSE SCHNUPPERN“ (ab 5 Jahren)

SPIELABLAUF

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer von euch die beste Spürnase hat, beginnt. Wenn du an der Reihe bist, dann nimmst du das magische Waldtier und stellst es vor eine beliebige **andere** Moossäule. Hebe sie schließlich hoch und schau drunter.

Du hast einen Stern gefunden!



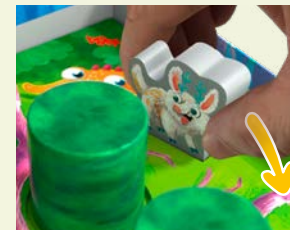
... Es ist ein Stern in deiner Farbe (Hintergrundfarbe):

Lege ihn auf die große Farbfläche auf deinem Sammel-Tableau. Sterne in deiner Farbe sind immer super. Davon kann man nie genug haben!



Liegt auf dem kleinen Sternfeld in der dazu passenden Farbe schon ein Stern?

Dann kannst du den neuen Stern leider nicht ablegen. Wirf ihn stattdessen zurück in den Stoffbeutel.



Ziehe am Ende deines Zuges einen neuen zufälligen Stern aus dem Stoffbeutel und lege ihn an den freien Platz in der Wurzelplatte. Stell die Moossäule wieder darauf.

Greife zum Schluss das magische Waldtier und schiebe mit ihm die Wurzelplatte im Uhrzeigersinn, bis sich die Wurzeln das nächste Mal treffen.

Dein Zug ist vorbei. Es geht links von dir weiter.



... Es ist ein Stern in einer anderen Farbe:

Lege ihn – sofern noch frei – auf das kleine Sternfeld in der dazu passenden Farbe auf deinem Sammel-Tableau.



Hast du jetzt auf allen 3 farbigen Sternfeldern einen passenden Stern liegen?

Dann darfst du diese drei Sterne jetzt auch auf deinen Hintergrund legen – aber eben immer nur im Dreierpack! Deine 3 farbigen Sternfelder sind damit wieder frei.



... ein grauer Stern:

Diese Sternfarbe mag unser Waldtier am liebsten! Lege ihn auf ein Waldtier-Plättchen, auf dem noch kein grauer Stern liegt.

SPIELENDE

Sobald auf allen Waldtier-Plättchen ein grauer Stern liegt, endet das Spiel sofort.

Zählt jetzt alle Sterne, die auf eurer Hintergrundfarbe liegen. Das sind alle in eurer Lieblingsfarbe und alle Sterne, die ihr als Dreier-Pack dorthin geschoben habt. Sterne, die jetzt noch auf euren farbigen Sternfeldern liegen, zählt ihr dabei nicht mit.

Wer so die meisten Sterne sammeln konnte, gewinnt.

Bei einem Gleichstand gewinnt, wer zudem noch mehr Sterne auf seinen farbigen Sternfeldern liegen hat. Herrscht immer noch Gleichstand, gewinnt ihr zusammen.

TIPP:

Wenn ihr noch nicht so weit zählen könnt, legt eure Sterne doch einfach in Reihen nebeneinander aus, um zu gucken, wer mehr sammeln konnte.



CHERCHEURS D'ÉTOILES

Retrouve les étoiles tombées du ciel

Un jeu de collecte fabuleux pour 2 à 4 êtres fantastiques à partir de 4 ans.

Auteur : Günter Burkhardt
Illustration : Monika Suska
Rédaction : Robin Eckert
Durée du jeu : env. 15 minutes

Vous avez certainement déjà vu une étoile filante ! Mais en avez-vous déjà humé une ?

Eh oui, les étoiles filantes sentent divinement bon, même des années après être tombées dans la forêt. Elles s'enfoncent profondément dans la terre et s'endorment, profitant d'un repos bien mérité. Partez en quête de ces formidables étoiles avec l'aide des animaux des bois.

Le but du jeu est de collecter un maximum d'étoiles dans la zone de sa couleur.

CONTENU DE LA BOÎTE



Fond de la boîte



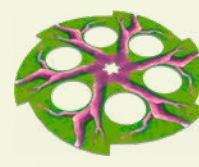
4 parois séparatrices



1 sol forestier (= plateau de jeu)



4 cartons de collecte (de 4 couleurs différentes)



1 disque à racines



1 figurine en bois d'un animal des bois



6 colonnes recouvertes de mousse « (boîtes métalliques) »



1 arbre en forme d'étoile



40 étoiles aux couleurs vives (10 de chacune des 4 couleurs)



8 étoiles grises



6 tuiles « animal des bois »



1 sac en tissu

AVANT DE JOUER POUR LA PREMIÈRE FOIS

Détachez délicatement les pièces cartonnées de leur cadre.

Après cela, les cadres ne servent plus vous pouvez les jeter en respectant les consignes de tri.



▶ Placez le fond de la boîte vide au milieu de la table. Prenez les quatre parois séparatrices, assemblez-les en les enfonçant comme sur l'illustration ci-contre et posez la grille ainsi obtenue dans la partie inférieure de la boîte.

Vous pouvez demander de l'aide à un adulte pour l'assemblage.



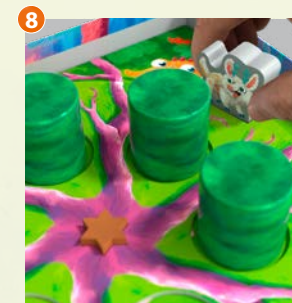
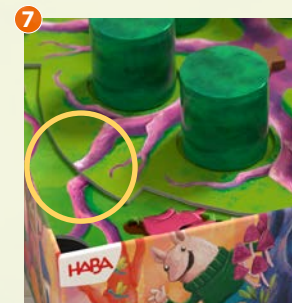
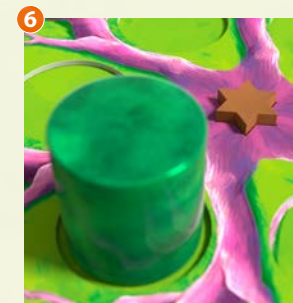
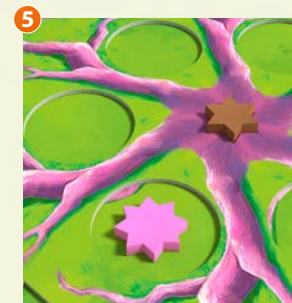
ASTUCE :

Une fois assemblée, la grille reste dans le fond de la boîte. Pour ranger le matériel de jeu, répartissez-le simplement dans les compartiments et posez par-dessus le sol forestier, le disque à racines, les cartons de collecte et la règle du jeu.

PRÉPARATIFS

Commencez par sortir tous les accessoires de la boîte de jeu.

- 1 Posez le **sol forestier** sur la grille placée dans le fond de la boîte.
- 2 Placez ensuite le **disque à racines** au centre du sol forestier. Ces deux plateaux de jeu sont perforés au milieu : vous pouvez regarder dans la boîte par l'étoile.
- 3 Enfoncez à présent **l'arbre en forme d'étoile** dans la perforation en étoile jusqu'à ce qu'il touche le fond de la boîte.
- 4 Mettez les **40 étoiles aux couleurs vives** dans le sac en tissu. Les étoiles grises ne servent pas dans la version pour débutants. Mélangez bien le contenu du sac.
- 5 Tirez maintenant **6 étoiles au hasard dans le sac** et posez-en une dans chacune des 6 perforations rondes du disque à racines.
- 6 Placez ensuite **1 colonne recouverte de mousse** sur chacune des étoiles : visible comme sur l'illustration ci-contre.
- 7 Tournez maintenant le disque à racines quelques fois afin que personne ne connaisse l'emplacement des différentes étoiles et jusqu'à ce que ses racines coïncident avec celles du sol forestier.
- 8 Placez **l'animal des bois** dans le renfoncement du disque, avant n'importe quelle colonne recouverte de mousse.
- 9 Prenez chacun un **carton de collecte** et posez-le **verso visible** (= avec 4 étoiles aux couleurs vives).



Recto



Verso

Nous vous recommandons de vous familiariser avec le jeu dans la variante pour débutants « Avoir du nez ». Si vous avez déjà collecté des étoiles, vous pouvez passer à la variante pour joueurs avancés « Un flair exceptionnel ».



Préparation supplémentaire dans la variante pour joueurs avancés « UN FLAIR EXCEPTIONNEL »

Si vous optez pour la variante pour joueurs avancés, effectuez aussi les préparatifs suivants :



- En plus des 40 étoiles aux couleurs vives, ajoutez dans le sac en tissu les **8 étoiles grises**. Mélangez le contenu du sac encore une fois.
- Posez **5 tuiles « animal des bois »** sur la table. Posez-en une de moins pour que la partie soit plus courte et une de plus pour que la partie soit plus longue.
- Retournez votre **carton de collecte recto visible** de façon à voir 3 étoiles chacun. Vos personnages ont toujours une couleur préférée, qui correspond à celle de l'arrière-plan de votre carton.

Rangez le matériel de jeu dont vous ne vous servez pas dans le couvercle de la boîte. Vous n'en avez pas besoin durant cette partie.

Variante pour débutants « AVOIR DU NEZ » (à partir de 4 ans)

DÉROULEMENT DU JEU

On joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui d'entre vous qui a l'odorat le plus développé commence. Quand vient ton tour, prends l'animal des bois magique et pose-le devant n'importe quelle **autre** colonne de mousse que celle où il se trouvait. Soulève-la et regarde ce qui se cache dessous.



Tu as trouvé une étoile !



Tu n'as pas encore d'étoile de cette couleur ?

Youpi ! Pose l'étoile que tu as trouvée sur l'emplacement en forme d'étoile de cette même couleur sur ton carton de collecte.



Tu as déjà récupéré une étoile de cette couleur ?

Dommage ! Tu ne peux pas la prendre. Remets-la dans le sac en tissu.



À la fin de ton tour, tire une nouvelle étoile dans le sac en tissu sans regarder à l'intérieur et pose-la à l'emplacement qui vient de se libérer sur le disque à racines. Repose la colonne recouverte de mousse dessus.

Enfin, prends l'animal des bois magique et utilise-le pour faire tourner le disque à racines dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que les racines du disque coïncident à nouveau avec celles du sol forestier. Ton tour est terminé. C'est maintenant le tour du joueur à ta gauche.

FIN DE LA PARTIE

Le premier à remplir son carton de collecte remporte la partie.

Variante pour joueurs avancés « UN FLAIR EXCEPTIONNEL » (à partir de 5 ans)

DÉROULEMENT DU JEU

On joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui d'entre vous qui a l'odorat le plus développé commence. Quand vient ton tour, prends l'animal des bois et pose-le devant n'importe quelle **autre** colonne de mousse que celle où il se trouvait au départ. Soulève-la et regarde ce qui se cache dessous.

Tu as trouvé une étoile ! C'est...



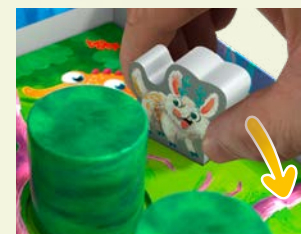
... une étoile de la couleur de l'arrière plan de ton carton de collecte :

Pose-la sur la grande surface colorée de ton carton de collecte. Les étoiles de ta couleur sont toujours les bienvenues ! On n'en a jamais assez !



Y a-t-il déjà une étoile de cette couleur sur l'emplacement de ton carton ?

Dans ce cas, tu ne peux pas y déposer la nouvelle étoile. Remets-la dans le sac en tissu.



À la fin de ton tour, tire une nouvelle étoile dans le sac en tissu sans regarder à l'intérieur et pose-la à l'emplacement qui vient de se libérer sur le disque à racines. Repose la colonne recouverte de mousse dessus.

Enfin, prends l'animal des bois magique et utilise-le pour faire tourner le disque à racine dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que les racines coïncident à nouveau avec celle du sol forestier. Ton tour est terminé. C'est maintenant au tour du joueur à ta gauche.



... une étoile d'une autre couleur :

Pose-la sur la petite case en forme d'étoile (si elle n'est pas encore occupée) de la même couleur sur ton carton de collecte.



As-tu maintenant une étoile de la bonne couleur sur chacune des 3 cases étoiles ?

Tu peux maintenant poser ces trois étoiles sur l'arrière-plan de ton carton – **mais uniquement par groupe de trois !** Tes 3 cases colorées en forme d'étoiles sont de nouveau disponibles.



... une étoile grise :

C'est la couleur d'étoile préférée de nos animaux des bois ! Pose-la sur une tuile « animal des bois » qui n'en a pas encore.

FIN DE LA PARTIE

Dès que toutes les tuiles « animal des bois » ont une étoile grise, le jeu s'achève immédiatement.

Comptez toutes les étoiles qui se trouvent sur l'arrière-plan de votre carton : toutes les étoiles de votre couleur préférée et toutes les étoiles que vous y avez ajoutées par groupe de trois. Les étoiles qui se trouvent encore sur vos cases colorées à étoile ne sont pas comptées.

Celui qui a le plus d'étoiles a gagné !

En cas d'égalité, le gagnant est celui qui a également le plus d'étoiles sur ses cases colorées à étoile. Si l'égalité persiste, alors il y a plusieurs gagnants.

ASTUCE :

Si vous ne savez pas encore très bien compter, formez simplement des rangées les unes à côté des autres pour voir qui a collecté le plus d'étoiles.



STAR SNIFFERS

A wild quest in the magical forest

A magical collecting game for 2 - 4 mythical creatures aged 4 years and older.

Author: Günter Burkhardt
Illustrator: Monika Suska
Game Developer: Robin Eckert
Length of the game: ca. 15 Minuten

You've probably seen a shooting star before. But have you ever smelled one? That's right – shooting stars smell wonderfully like the sky, even years after they've fallen to the forest floor. There, they burrow deep into the earth and take a well-deserved nap. Join the magical forest animal on a quest to track down these delightfully fragrant celestial bodies.

The aim of the game is to collect the most stars on your favorite colored collecting board.

CONTENTS:



BEFORE THE FIRST GAME

Carefully separate the cardboard pieces from the punchboard. The edges are no longer needed. Place the empty box base in the center of the table.



Take the four dividers, put them together as pictured, and place the created grid in the box base. You can ask an adult to help you with the setup.

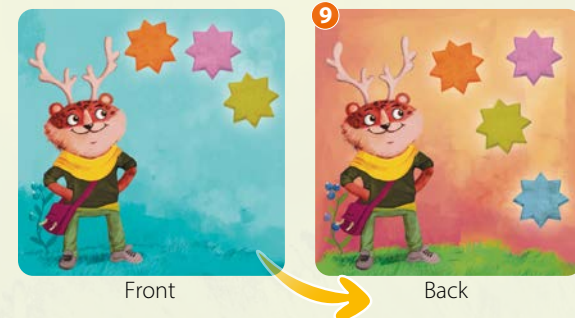


TIPP: Once assembled, you can leave the grid in the box base. Simply distribute the game materials in the compartments and place the forest floor, root plate, collecting boards, and instructions on top.

PREPARATION OF THE GAME

To start, take all the game material out of the box.

- 1 Place the **forest floor** on the grid in the box base.
- 2 Now place the **root plate** in the center of the forest floor. Both game boards have a hole in the middle, so you can now look through the star into the box.
- 3 Now insert the **star tree** into the star-shaped hole, until it touches the bottom of the box.
- 4 Place **all 40 colored stars** into the star-shaped hole, until it touches the bottom of the box.
- 5 Now draw **6 stars at random from the pouch** and place one in each of the 6 round holes in the root plate.
- 6 Place 1 **moss pillar** over each of the stars in the root plate. Place them so that the bottom is facing up and the star is covered by the moss pillar.
- 7 Now turn the root plate a few times so that nobody knows where which star is anymore. Then turn the root plate so that its roots connect with those on the forest floor.
- 8 Place the **magical forest animal** in the notch on the root plate in front of any moss pillar you like.
- 9 Take one **collecting board** each. Turn the board so that the **back** with the 4 colored stars is facing up.

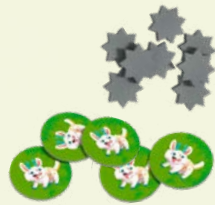


To get started, we recommend the **beginner version** „Always Follow Your Nose.“ Once you are experienced star collectors, you can switch to the **advanced version**, „The Big Sniff“, at any time.



Additional preparation for the advanced version „THE BIG SNIFF.“

If you are playing the advanced version, also carry out the following steps:



- As well as the 40 colored stars, place **all 8 gray stars** in the cloth pouch. Mix them well again.
- Place **5 forest animal tiles** on the table. For a short game, place one tile less; for a longer game, place one tile more.
- Turn your **collecting boards** over to the **front**, so that you see 3 stars on each. Your characters always have a favorite color, which is the background color.

Return any remaining game material to the box lid. You won't need it for this game.

Beginner version „ALWAYS FOLLOW YOUR NOSE“ (ages 4 years and older)

HOW TO PLAY

Take turns playing in a clockwise direction. The player with the best nose for clues begins. When it's your turn, take the magical forest animal and place it in front of any **other** moss pillar you like. Then lift the pillar up and look underneath it.

You found a star!



You don't have this color yet?

Woohoo! Place the star you've found on the star space of the same color on your collecting board.



Is there already a star in this color on the star space?

Too bad. Unfortunately, you can't collect this star. Place it back into the cloth pouch.



At the end of your turn, take a new star at random from the cloth pouch and place it in the free space on the root plate. Cover it again with the moss pillar.

Finally, take the magical forest animal and use it to push the root plate in a clockwise direction until the roots meet again. Your turn is over. Now it's the turn of the player to your left.

END OF THE GAME

The first player to collect a star matching each of the 4 star spaces wins right away.

Advanced version „THE BIG SNIFF“ (ages 5 years and older)

HOW TO PLAY

Take turns playing in a clockwise direction. The player with the best nose for clues begins. When it's your turn, take the magical forest animal and place it in front of any **other** moss pillar you like. Then lift the pillar up and look underneath it.

You found a star! It is ...



... a star in your color (background color):

Place it on the large colored area on your collecting board. Stars in your color are always great. You can never have enough of these!



... Is there already a star of the same color on the small star space?

Unfortunately, you can't collect the new star. Throw it back into the cloth pouch.



... a star in another color:

Place it on the small star space of the same color on your collecting board, if this is still empty.



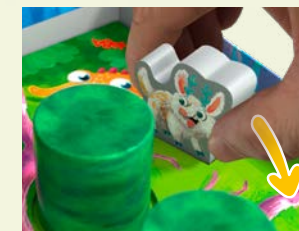
Do you have a matching star on all 3 colored star spaces?

Then you can now place these 3 stars on your background – **but only ever in threes!** Your 3 colored star spaces are now free again.



... a gray star:

Our forest animal likes this star color best! Place it on a forest animal tile where there is no gray star yet.



At the end of your turn, take a new star at random from the cloth pouch and place it in the free space on the root plate. Cover it again with the moss pillar.

Finally, take the magical forest animal and use it to push the root plate in a clockwise direction until the roots meet again.

Your turn is over. Now it's the turn of the player to your left.

END OF THE GAME

As soon as there's a gray star on all forest animal tiles, the game ends.

Now count all the stars on your background color. These are all the stars in your favorite color plus all the stars you pushed there in threes. Stars still on your colored star spaces are not counted.

The player who collected the most stars wins.

In the event of a tie, the winner is the player with the most stars still on their colored star spaces. If there's still a tie, these players win together.

TIPP:

If you can't count that far yet, just lay out your stars in rows next to each other to see who collected more.



VALLENDE STERREN

De verdraaide zoektocht in het magische bos

Een betoverend verzamelspel voor 2 - 4 fabelwezens vanaf 4 jaar.

Auteur: Günter Burkhardt
Illustraties: Monika Suska
Redactie: Robin Eckert
Duur van het spel: ca. 15 minuten

Jullie hebben vast wel al eens een vallende ster gezien, maar hebben jullie er ook al eens een geroken? Vallende sterren ruiken namelijk heerlijk naar hemel, zelfs nog jaren nadat ze in het bos op de grond terecht zijn gekomen. Immers eenmaal op de grond, graven ze zich diep in de aarde en gaan ze heerlijk slapen. Ga samen met de magische bosdieren op zoek en spoor deze heerlijk geurende hemelichamen op. **Het doel van het spel is om de meeste sterren in je lievelingskleur te verzamelen.**

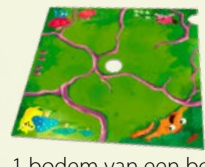
SPELINHOUD:



Bodem van de doos



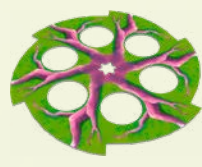
4 scheidingswanden



1 bodem van een bos (spelbord)



4 verzamelborden (in 4 verschillende kleuren)



1 wortelschijf



1 magisch houten bosdier



6 metalen moszuilen



1 sterrenboom



40 gekleurde sterren
10 van elke kleur



8 grijze sterren



6 bosdierkaartjes



1 stoffen zakje

VOOR HET EERSTE SPEL

Maak alle kartonnen onderdelen voorzichtig los uit het bord. De randen heb je niet meer nodig.

Zet de lege bodem van de doos in het midden van de tafel.



▶ **Neem de vier scheidingswanden, steek deze zoals afgebeeld in elkaar en leg het geheel in de bodem.**

▶ Laat je bij het opbouwen helpen door een volwassene.



TIP:

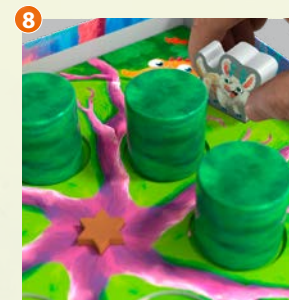
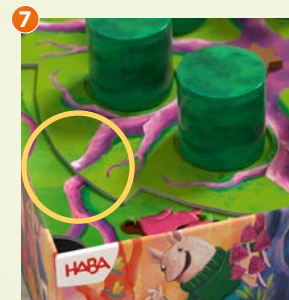
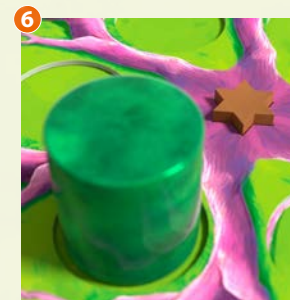
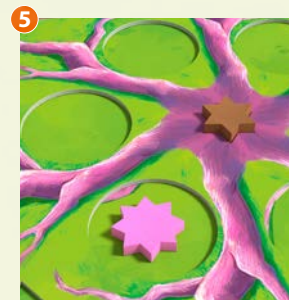
Enmaal in elkaar, kunnen jullie het frame in de bodem van de doos laten liggen.

Verdeel al het spelmateriaal over de vakjes en leg de bodem van het bos, de wortelschijf, de verzamelborden en de handleiding er bovenop.

SPELVOORBEREIDING

Pak om te beginnen al het spelmateriaal uit de doos.

- 1 Leg de **bodem van het bos** op het frame in de bodem van de doos.
- 2 Leg nu de **wortelschijf** midden op de bodem van het bos. Beide spelborden hebben in het midden een stervormige opening waardoorheen jullie de doos kunnen zien.
- 3 Steek nu de **sterrenboom** door het stervormige gat tot deze de bodem van de doos raakt.
- 4 Doe **alle 40 gekleurde sterren** in het stoffen zakje. De grijze sterren gaan niet in het zakje. Schud de sterren goed door elkaar.
- 5 Trek nu **6 willekeurige sterren uit het zakje** en leg 1 ster in elk van de 6 ronde gaten op de wortelschijf.
- 6 Zet 1 **moszuil** over elke ster in de wortelschijf en wel zo dat de ster helemaal verborgen is onder de moszuil.
- 7 Draai nu een paar keer aan de wortelschijf, zodat niemand meer weet waar welke ster ligt. Draai de wortelschijf zo dat de wortels op de schijf aansluiten op de wortels op de bodem van het bos.
- 8 Zet het **magische bosdier** in de inkeping van de wortelschijf bij een moszuil naar keuze.
- 9 Neem nu allemaal een **verzamelbord**. Draai het met de **achterkant** naar boven zodat je de 4 gekleurde sterren ziet.



Voorkant



Achterkant

Als kennismaking raden we aan om eerst de **beginnersvariant** te spelen **„Altijd je neus achterna‘**. Zijn jullie al ervaren sterrenzoekers, dan kunnen jullie verder met de **gevorderdenvariant** **„De grote zoektocht‘**.



Extra spelvoorbereiding voor de gevorderde variant, 'DE GROTE ZOEKTOCHT'

Als jullie de gevorderde variant spelen, doen jullie het volgende:



- Doe naast de 40 gekleurde sterren ook **alle 8 grijze sterren** in het stoffen zakje. Schud het zakje nog een keer goed.
- Leg **5 bosdierkaartjes** op tafel. Leg voor een korte spelduur eentje minder en voor een langer spelletje eentje meer.
- Draai jullie **verzamelborden** op de **voorkant**, zodat je de 3 sterren ziet. Jullie figuurtjes hebben elk een lievelingskleur, die herken je aan de achtergrond.

Het overgebleven spelmateriaal leggen jullie terug in de doos. Dit heb je voor deze variant niet nodig.

Beginnersvariant, 'ALTIJD JE NEUS ACHTERNA' (vanaf 4 jaar)

SPELVERLOOP

Jullie spelen om de beurt, met de klok mee. Wie van jullie de beste speurneus is, mag beginnen. Wanneer je aan de beurt bent, pak je het magische bosdier dat je bij een **andere** moszuil naar keuze zet. Pak de zuil op en kijk eronder.

Je hebt een ster gevonden!



Deze kleur heb je nog niet?

Joepie! Leg de gevonden ster op het sterrenveld in de bijpassende kleur op je verzamelbord.



Ligt er op dit sterrenveld al een ster in deze kleur?

Jammer. Je kunt hem helaas niet wegleggen. Doe hem terug in het stoffen zakje.



Trek aan het einde van je beurt een nieuwe willekeurige ster uit het stoffen zakje en leg deze op de vrije plaats op de wortelschijf. Verberg de ster weer onder de moszuil.

Pak tot slot het magische bosdier en schuif met hem de wortelschijf klokgewijs tot de wortels weer op elkaar aansluiten. Je beurt is voorbij. De speler links van je gaat verder.

EINDE VAN HET SPEL

Wie als eerste op de 4 sterrenvelden een in kleur passende ster heeft verzameld, wint direct.

Gevorderde variant, 'DE GROTE ZOEKTOCHT' (vanaf 5 jaar)

SPELVERLOOP

Jullie spelen om de beurt, met de klok mee. Wie van jullie de beste speurneus is, mag beginnen. Wanneer je aan de beurt bent, pak je het magische bosdier dat je bij een **andere** moszuil naar keuze zet. Pak de zuil op en kijk eronder.

Je hebt een ster gevonden! Het is ...



... een ster in jouw kleur (achtergrondkleur):

Leg hem op het grote kleurenblad van je verzamelbord. Een ster in je eigen kleur is altijd super. Daarvan kun je er nooit genoeg hebben!



Ligt er op het kleine sterrenveld in dezelfde kleur al een ster?

Dan kun je hem helaas niet wegleggen. Gooi hem terug in het stoffen zakje.



... een ster in een andere kleur:

Leg hem op het kleine sterrenveld in dezelfde kleur op je verzamelbord (als dat nog vrij is).



Liggen er op alle 3 gekleurde sterren al een bijpassende ster?

Dan mag je deze drie sterren op je achtergrond leggen, maar alleen met z'n drieën. Je 3 gekleurde sterrenvelden zijn weer vrij.



... een grijze ster:

Dit is de favoriete kleur van ons bosdier! Leg hem op een bosdierkaartje, waarop nog geen grijze ster ligt.



Trek aan het einde van je beurt een nieuwe willekeurige ster uit het stoffen zakje en leg deze op de vrije plaats op de wortelschijf. Zet de moszuil er weer op.

Pak tot slot het magische bosdier en schuif met hem de wortelschijf klokgewijs tot de wortels weer op elkaar aansluiten.

Je beurt is voorbij. De speler links van je gaat verder.

EINDE VAN HET SPEL

Zodra op alle bosdierkaartjes een grijze ster ligt, is het spel afgelopen. Tel eerst alle sterren die op jullie achtergrondkleur liggen. Dat zijn alle sterren in jullie lievelingskleur en de sterren die jullie daar in groepjes van drie hebben neergelegd. Sterren die nog op jullie gekleurde sterrenvelden liggen, tellen niet mee.

Wie de meeste sterren heeft verzameld, wint het spel.

Bij gelijkspel wint degene die nog meer sterren op zijn/haar gekleurde sterrenvelden heeft liggen. Is het dan nog steeds gelijkspel, dan zijn jullie beiden winnaar.

TIP:

Als jullie nog niet zo hoog kunnen tellen, leggen jullie al jullie eigen sterren in een rij naast elkaar en vergelijken jullie wie de meeste heeft verzameld.



ESTRELLAS FUGACES

Una fascinante búsqueda en el bosque mágico

Un encantador juego de recolección para 2-4 criaturas mágicas a partir de 4 años.

Autor: Günter Burkhardt
Ilustración: Monika Suska
Redacción: Robin Eckert
Duración de la partida: aprox. 15 minutos

Seguro que habéis visto alguna vez una estrella fugaz. Pero ¿habéis oído una?

Pues, sí, las estrellas fugaces huelen, y además a cielo, incluso muchos años después de haber caído en el bosque. Allí cavan en la tierra y se echan un merecido sueño. Salid junto con el animal mágico del bosque en busca de estos fragantes cuerpos celestiales.

El objetivo del juego es acumular el mayor número de estrellas sobre el cartón de vuestro color.

CONTENIDO DEL JUEGO:



Base de la caja del juego



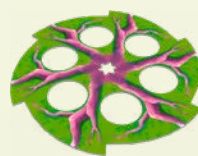
4 separadores



1 suelo boscoso (tablero)



4 cartones para recoger estrellas (de 4 colores diferentes)



1 disco con raíces



1 figura de madera de animal mágico del bosque



6 columnas de musgo (piezas metálicas)



1 árbol de estrella



40 estrellas de colores (10 por 4 colores diferentes)



8 estrellas grises



6 fichas de animal del bosque



1 bolsa de tela

ANTES DE JUGAR POR PRIMERA VEZ

Desprended con cuidado las piezas de cartón del tablero. No volveréis a necesitar los bordes.

Colocad la base de la caja del juego vacía en el centro de la mesa.



► Coged los cuatro separadores, montadlos como muestra la imagen y colocadlos en la base de la caja.

Dejad que una persona adulta os ayude con el montaje.



NOTA:

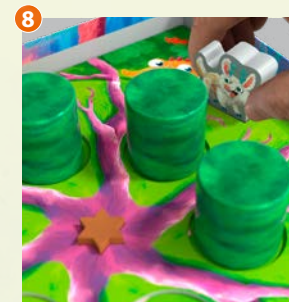
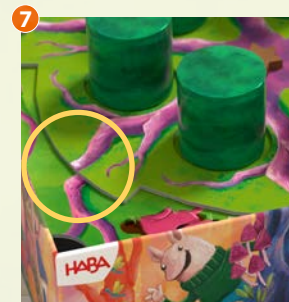
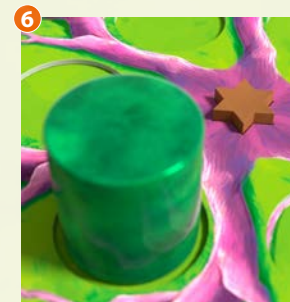
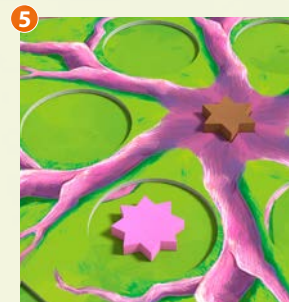
Una vez montados los separadores, pueden dejarse en la base de la caja.

Repartid simplemente el material de juego en los compartimentos y colocad el suelo boscoso, el disco con raíces, los cartones para recoger estrellas y las instrucciones encima.

PREPARACIÓN DEL JUEGO

Para empezar, sacad todo el material de juego de la caja.

- 1 Colocad el **suelo boscoso** encima de los separadores de la base de la caja.
- 2 Colocad ahora el **disco con raíces** de forma centrada encima del suelo boscoso. Ambos tableros tienen un orificio en el centro, de modo a que se pueda ver la caja a través de la estrella.
- 3 Introducid ahora el **árbol de estrella** a través del orificio en forma de estrella hasta que llegue al fondo de la caja.
- 4 Meted las **40 estrellas de colores** en la bolsa de tela. **Las estrellas grises se quedan fuera.** Mezcladlas bien.
- 5 Sacad ahora de la **bolsa 6 estrellas cualquiera** y colocad cada una de ellas en uno de los orificios redondos de la placa de raíces.
- 6 Colocad una **columna de musgo** en cada estrella de la placa de raíces. Ponedlas de forma que la base apunte hacia arriba y la estrella quede oculta bajo la columna de musgo.
- 7 Girad ahora unas cuantas veces el disco con raíces de forma que nadie sepa dónde se halla cada estrella. A continuación, girad el disco con raíces de forma que sus raíces conecten con las del suelo boscoso.
- 8 Colocad el **animal mágico del bosque** en la muesca de la placa de raíces delante de una columna de musgo cualquiera.
- 9 Coged un **cartón para recoger estrellas** cada uno/a. Dadle la vuelta para que quede por el **reverso**, donde hay 4 estrellas de colores.



Anverso



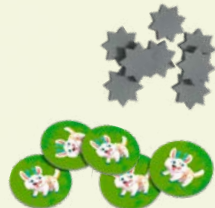
Reverso

Para familiarizarse, recomendamos la **variante para principiantes** «Sigue tu olfato». Si ya tenéis experiencia reuniendo estrellas, podéis pasaros cuando os apetezca a la **variante avanzada** «Olfateando a lo grande».



Preparación del juego adicional para la variante avanzada «OLFATEANDO A LO GRANDE»

Si estáis jugando a la variante avanzada, haced además lo siguiente:



- Meted en la bolsa de tela las **estrellas grises** además de las 40 estrellas de colores. Mezcladlas bien de nuevo.
- Colocad **5 fichas de animales del bosque** en la mesa. Si queréis que la partida sea corta, poned una menos. Si la queréis más larga, una más.
- Dad la vuelta a vuestros **cartones para recoger estrellas** de modo que queden por el **anverso y veáis en todos 3 estrellas**. Vuestros personajes tienen siempre un color favorito, que es el color del fondo del cartón.

El material de juego sobrante lo dejáis en la tapa de la caja. No lo necesitaréis para esta partida.

Variantes para principiantes «SIGUE TU OLFATO» (a partir de 4 años)

DESARROLLO DEL JUEGO

Cuando llegue tu turno, coges el animal mágico del bosque y lo colocas delante de cualquier **otra** columna de musgo. Levántala y mira debajo.

¡Has encontrado una estrella!



¿No tienes aún este color?

¡Hurra! Coloca la estrella que has encontrado en la casilla de estrella del color correspondiente en tu cartón para recoger estrellas.



¿En esa casilla ya hay una estrella de ese color?

¡Lástima! Entonces no la puedes poner. Métela de nuevo en la bolsa de tela.



Al final de tu turno, saca una nueva estrella al azar de la bolsa de tela y colócala en el lugar libre de la placa de raíces. Vuelve a poner encima la columna de musgo.

Para finalizar, coge el animal mágico del bosque y gira con él la placa de raíces en el sentido de las agujas del reloj hasta que se vuelvan a encontrar las raíces.

FINALIZACIÓN DE LA PARTIDA

Gana quien rellene primero las cuatro casillas de estrella con estrellas del color correspondiente.

Variantes avanzadas «OLFATEANDO A LO GRANDE» (a partir de 5 años)

DESARROLLO DEL JUEGO

Se juega por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Empieza quien tenga mejor olfato. Cuando llegue tu turno, coges el animal mágico del bosque y lo colocas delante de cualquier **otra** columna de musgo. Levántala y mira debajo.

¡Has encontrado una estrella! Es...



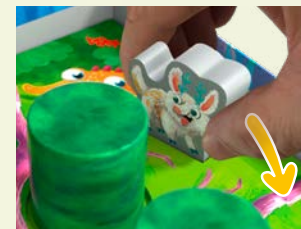
... una estrella de tu color (color de fondo):

Colócala sobre el fondo de color en tu cartón para recoger estrellas. Las estrellas de tu color son siempre geniales. ¡Nunca se tienen suficientes!



¿Ya hay una estrella en la casilla de estrella del color correspondiente?

Entonces no puedes poner la estrella nueva. ¡Qué pena! Métela de nuevo en la bolsa de tela.



Al final de tu turno, saca una nueva estrella al azar de la bolsa de tela y colócala en el lugar libre de la placa de raíces. Vuelve a poner encima la columna de musgo.

Para finalizar, coge el animal mágico del bosque y gira con él la placa de raíces en el sentido de las agujas del reloj hasta que se vuelvan a encontrar las raíces.

Tu turno ha concluido. Le toca al jugador/a a tu izquierda.



... una estrella de otro color:

Colócala en la casilla de estrella (si sigue libre) del color correspondiente en tu cartón para recoger estrellas.



¿Tienes ahora una estrella del color correspondiente en las tres casillas de estrella?

Entonces puedes poner las tres estrellas en el fondo, pero tienen que estar las tres juntas. Tus 3 casillas de estrellas de colores vuelven a estar libres.



... una estrella gris:

¡Este es el color de estrella que más le gusta a nuestro animal del bosque! Colócala encima de una ficha de animal del bosque en la que no haya aún ninguna estrella gris.

FINALIZACIÓN DE LA PARTIDA

La partida finalizará en cuanto haya una estrella gris encima de todas las fichas de animal del bosque.

Contad ahora todas las estrellas que tenéis sobre el fondo de vuestros cartones. Están sobre el fondo de vuestro color favorito y son las que habéis colocado allí de tres en tres. No contéis las estrellas que todavía tenéis en las casillas de estrella de colores.

Gana quien haya logrado reunir más estrellas.

En caso de empate ganará quien, además, tenga más estrellas en sus casillas de estrella de colores. Si, aun así, continúa habiendo un empate, todos/as habréis ganado.

NOTA:

Si no sabéis contar aún hasta ese número, colocad vuestras estrellas simplemente formando hileras para ver quién tiene más.



LE STELLE PROFUMATE

Una curiosa ricerca nel bosco incantato

Un incantato gioco di raccolta, per 2-4 creature magiche a partire da 4 anni.

Autore: Günter Burkhardt
Illustrazioni: Monika Suska
Testo: Robin Eckert
Durata del gioco: 15 minuti circa

Di sicuro vi è già capitato di osservare una stella cadente, giusto? Ma ne avete mai annusato il profumo? Le meteore possiedono infatti un delizioso profumo celeste che conservano anche a distanza di anni dalla loro caduta sulla terra, nel mezzo del bosco. Ora si concedono un meritato riposo sepolte nelle profondità della terra. Unitevi al magico animale del bosco e mettetevi sulle tracce di questi corpi celesti dal profumo incantevole.

L'obiettivo del gioco è raccogliere il maggior numero di stelle nella zona del proprio colore preferito.

DOTAZIONE DEL GIOCO



Fondo della scatola



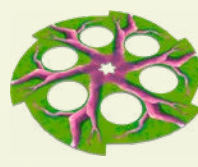
4 pareti divisorie



1 terreno del bosco (tabellone di gioco)



4 tavole di raccolta (di 4 colori diversi)



1 disco tronco d'albero



1 figura di legno animale del bosco magico



6 colonne ricoperte di muschio (lattine di metallo)



1 albero delle stelle



40 stelle colorate (10 per ognuno dei 4 colori)



8 stelle grigie



6 dischetti animali del bosco



1 sacchetto di stoffa

PRIMA DI GIOCARE PER LA PRIMA VOLTA

Togliete con cautela i pezzi di cartone dal pannello. I bordi non vi servono più. Sistemate il fondo della scatola vuoto al centro del tavolo.



► **Prendete le quattro pareti divisorie, unitele come mostrato in figura e mettete la griglia così formata sul fondo della scatola.**

Fatevi aiutare da un adulto nella costruzione del gioco.



CONSIGLIO:

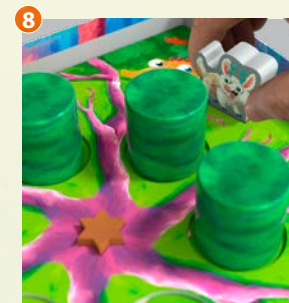
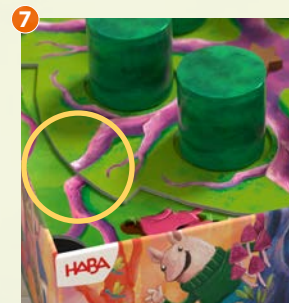
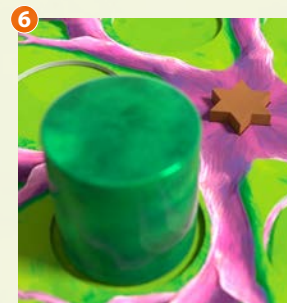
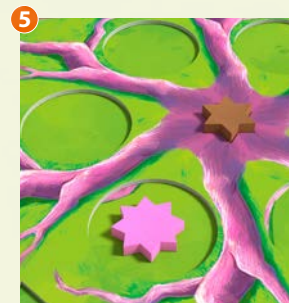
Dopo averla assemblata, potete lasciare la griglia così com'è sul fondo della scatola.

Distribuite semplicemente il materiale di gioco negli scomparti e posizionatevi sopra il terreno del bosco, il disco tronco

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Per prima cosa, prendete tutto il materiale di gioco dalla scatola.

- 1 Posizionate il **terreno del bosco** sulla griglia sul fondo della scatola.
- 2 Sistemate ora il **disco tronco d'albero** al centro del bosco. I due tabelloni di gioco presentano un foro centrale, una stella attraverso la quale potrete sbirciare all'interno della scatola.
- 3 Infilate ora l'**albero delle stelle** nel foro a forma di stella, e spingetelo fino a toccare il fondo della scatola.
- 4 Mettete **tutte e 40 le stelle colorate** nel sacchetto di stoffa. **Le stelle grigie vanno tenute fuori.** Mescolate a fondo le stelle.
- 5 Ora **pescate 6 stelle a scelta dal sacchetto** e sistematele una ciascuna nei 6 fori circolari del disco tronco d'albero.
- 6 Su ognuna delle stelle poste sul disco tronco d'albero posizionate 1 **colonna di muschio**. La base della colonna va rivolta verso l'alto, in modo da nascondere la stella sottostante.
- 7 Ora girate un paio di volte il disco tronco d'albero per scombinare la posizione delle stelle. Girate poi di nuovo il disco, in modo che le sue radici vadano a unirsi a quelle del terreno del bosco.
- 8 Sistemate l'**animale del bosco magico** nell'incavo del disco tronco d'albero, davanti a una colonna di muschio a piacere.
- 9 Prendete una **tavola di raccolta** ciascuno e giratela sul **retro**, dal lato con le 4 stelle colorate.



Fronte



Retro

Vi consigliamo di cominciare con **variante per principianti**, „*segui sempre il tuo naso*“. I cacciatori di stelle più abili potranno passare in qualsiasi momento alla **variante per esperti**, „*annusa a volontà*“.



Preparativi aggiuntivi per la variante per esperti „ANNUSA A VOLONTÀ“

Se giocate con la variante per esperti, dovete preparare anche quanto segue:



- Nel sacchetto di stoffa riponete sia le 40 stelle colorate e che le **8 stelle grigie**. Mescolatele di nuovo a fondo.
- Sistemate sul tavolo i **5 dischetti animali del bosco**. Per una partita più lunga, mettetene uno in meno, per una più lunga uno in più.
- Girate le vostre **tavole di raccolta** dal **lato anteriore** con raffigurate 3 stelle. I vostri personaggi hanno ognuno un colore preferito, che potete osservare sullo sfondo.

Riponete nel coperchio della scatola il materiale di gioco superfluo, dato che non vi servirà per questa partita.

Varianti per principianti „SEGUI SEMPRE IL TUO NASO“ (a partire da 4 anni)

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Quando tocca a te, prendi l'animale del bosco magico e sistemalo davanti a **un'altra** colonna di muschio a scelta. Poi solleva e guarda cosa c'è sotto.

Hai trovato una stella!



Non hai ancora questo colore?

Urrà! Sistema la stella che hai trovato sulla tua tavola di raccolta, sulla casella del colore corrispondente.



Hai già una stella di questo colore sulla tua casella stella?

Peccato. Purtroppo non la puoi deporre e la devi invece rimettere nel sacchetto di stoffa.



Alla fine del tuo turno, pesca un'altra stella a piacere dal sacchetto e sistemala sullo spazio rimasto vuoto del disco tronco d'albero. Rimettici sopra la colonna ricoperta di muschio. Per ultimo, sposta con l'animale del bosco magico il disco tronco d'albero in senso orario, fino a quando le radici non si incontrano di nuovo.

Il tuo turno è finito. Tocca al giocatore alla tua sinistra.

FINE DEL GIOCO

Vince chi riesce a riempire per primo tutte e 4 le proprie caselle stella con una stella dello stesso colore.



Varianti per esperti „ANNUSA A VOLONTÀ“ (a partire da 5 anni)

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Giocate a turno in senso orario. Inizia chi di voi ha il naso più sopraffino. Quando tocca a te, prendi l'animale del bosco magico e sistemalo davanti a **un'altra** colonna di muschio a scelta. Poi solleva e guarda cosa c'è sotto.

Hai trovato una stella! È una...



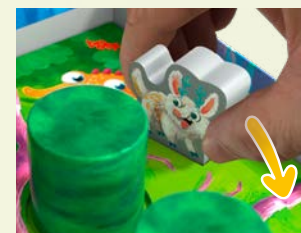
... stella del tuo colore (colore di fondo):

Sistemala sulla tua tavola di raccolta, sulla grande superficie colorata. Le stelle del tuo colore fanno sempre comodo. Più ne hai, meglio è!



Sulla tua piccola casella stella c'è già una stella del colore corrispondente?

Purtroppo in questo caso non puoi deporre la nuova stella e la devi invece rimettere nel sacchetto di stoffa.



Alla fine del tuo turno, pesca un'altra stella a piacere dal sacchetto e sistemala sullo spazio rimasto vuoto del disco tronco d'albero. Rimettici sopra la roccia di muschio.

Per ultimo, con l'animale del bosco magico sposta il disco tronco d'albero in senso orario, fino a quando le radici non si incontrano di nuovo.

Il tuo turno è finito. Tocca al giocatore alla tua sinistra.



... stella di un altro colore:

Sistemala sulla tua tavola di raccolta, sulla piccola casella stella del colore corrispondente (se è ancora libera).



Sei riuscito a riempire tutte e 3 le caselle stella colorate con una stella adatta?

In questo caso puoi mettere queste tre stelle sul tuo sfondo, ma sempre e solo a gruppi di tre! Così le tue 3 caselle stella colorate sono di nuovo libere.



... una stella grigia:

Questo è il colore preferito del nostro animale del bosco! Sistemala su uno dei dischetti animale del bosco ancora liberi.

FINE DEL GIOCO

Il gioco finisce quando tutti i dischetti animali del bosco sono occupati da una stella grigia.

Ora contate tutte le stelle sul vostro colore di fondo, vale a dire tutte quelle del vostro colore preferito e tutte quelle che avete piazzato in gruppi di tre. Le stelle che si trovano ancora sulle vostre caselle stella colorate non contano.

Vince chi ha raccolto il maggior numero di stelle.

In caso di parità, vince chi ha ancora delle stelle sulle proprie caselle stella colorate.

Se la parità persiste, vincono questi giocatori a pari merito.

Consiglio

Se non siete ancora bravi a contare, sistemate le vostre stelle in fila l'una accanto all'altra per capire chi ne ha raccolte di più.



Liebe Kinder, liebe Eltern,
unter www.haba-play.com/Ersatzteile
können Sie ganz einfach nachfragen,
ob ein verlorengangenes Teil
des Spielmaterials noch lieferbar ist.



Dear Children and Parents,
At www.haba-play.com/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-play.com/Ersatzteile
dans la partie Pièces détachées.

Geachte ouders, lieve kinderen
via www.haba-play.com/Ersatzteile
kunt u heel eenvoudig navragen
of kwijtgeraakte delen van het
spelmateriaal nog kunnen worden
nabesteld.



Queridas familias:
en www.haba-play.com/Ersatzteile
podéis ver si todavía disponemos de
una pieza de juego que hayáis perdido.

Cari bambini e cari genitori,
sul sito www.haba-play.com/Ersatzteile
(ricambi) potete informarvi se un pezzo
mancante del gioco è ancora disponibile.



HABA



© HABA-Spiele Bad Rodach 2023



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

Art. Nr.: 1307119001
TL A180102



WARNING:
CHOKING HAZARD -
Small parts. Not for children
under 3 years.