

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



Mission Silbenrätsel



Operation Codebreaker
Vocamots • De klui-zen-kra-kers
Misión crucigrama silábico
Missione Indovina le sillabe

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2015

Mission Silbenrätsel

Ein spannendes Abenteuer für 2 - 4 Sprachdetektive von 5 - 99 Jahren.

Autor: Andrea Lehmkuhler
Illustration: Nikolai Renger
Spieldauer: 20 - 30 Minuten



Die vier Hobby-Detektive Lisa, Tim, Claire und Flinn lassen kein Rätsel ungelöst. Am liebsten besprechen sie ihre Beobachtungen in ihrem geheimen Hauptquartier in der alten Burgruine. Eines Tages kommen sie aus dem Staunen nicht mehr heraus: Mitten im alten Gemäuer steht ein brandneuer Tresor! Wer hat ihn dort versteckt? Und was bedeuten die vier Symbole auf der Tür? Messerscharf kombinieren sie, dass dies sicher Hinweise auf die Zahlenkombination des Tresors sind und für den Park, die Innenstadt, den Strand und das Museum stehen. Die vier Freunde beschließen, dort nach den Symbolen zu suchen, um das Geheimnis des Tresors zu lüften. Helft Lisa, Tim, Claire und Flinn die Hinweiskarten zu erreichen. Nur wer die Begriffe aus den unterschiedlichen Stadtteilen clever und richtig in Silben zerlegt, wird dort die Zahlen für die Kombination des Tresors finden. Wer schafft es als Erster, das Geheimnis zu lüften?

Spielinhalt

1 Spielplan, 4 Spielfiguren, 20 Motivkarten „Park“, 20 Motivkarten „Innenstadt“, 20 Motivkarten „Strand“, 20 Motivkarten „Museum“, 10 Ziffernchips, 4 Tresorchips, 1 Silbenwürfel, 1 Spielanleitung

Spielvorbereitung

Legt den Spielplan in die Tischmitte. Sortiert die 80 Motivkarten nach den Symbolen auf der Rückseite. Mischt die vier Stapel jeweils gut durch und legt sie mit der Rückseite nach oben neben den Spielplan.

Verdeckt alle Ziffernchips und mischt sie. Anschließend kommt auf jedes der vier Hinweiskarten auf dem Spielplan ein verdeckter Ziffernchip. Die restlichen Ziffernchips legt ihr unesehen in die Schachtel zurück.

Die Tresorchips werden ebenfalls verdeckt gemischt und neben dem Spielplan gestapelt. Jeder Spieler wählt eine Spielfigur aus und stellt sie auf das geheime Hauptquartier in der Mitte des Spielplans. Überzählige Spielfiguren kommen in die Schachtel zurück.

Halte den Silbenwürfel bereit.



Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der Spieler mit den meisten Silben im Vornamen beginnt. Jeder Zug besteht aus drei aufeinanderfolgenden Aktionen:

1. **Motivkarte ziehen**
2. **Silben klatschen**
3. **Figur bewegen**

1. Motivkarte ziehen

Ziehe zuerst eine Motivkarte von dem Stapel in der Farbe des Stadtteils, in dem sich deine Figur befindet. Auf dem geheimen Hauptquartier in der Mitte darfst du dir aussuchen, von welchem Stapel du eine Motivkarte ziehen möchtest. Lege die Karte offen vor dich und überlege dir zu diesem Motiv ein passendes Wort.

2. Silben klatschen

Sobald du ein passendes Wort gefunden hast, nenne das Wort laut und klatsche dabei die Silben für alle hörbar mit. Alle Mitspieler kontrollieren, ob die Silbenzahl zu deinem Wort passt.

- Wenn du richtig geklatscht hast, d. h. die geklatschten Silben mit der Silbenzahl deines Wortes übereinstimmen, dann darfst du deine Figur bewegen (siehe „Figur ziehen“).
- Wenn deine geklatschten Silben nicht mit der Silbenzahl deines Wortes übereinstimmen, dann müssen dich deine Mitspieler korrigieren. Klatsche das Wort mit der richtigen Zahl noch einmal neu und bewege dann deine Figur (siehe „Figur ziehen“).
- Wenn dir kein Wort einfällt oder dein Wort nichts mit dem Motiv auf der Karte zu tun hat, dann darfst du nicht mit deiner Figur ziehen.

BEISPIEL**ERLAUBT**

Au-to / Werk-statt / Au-to-werk-statt / Mann / Me-cha-ni-ker / Au-to-me-cha-ni-ker / He-be-büh-ne / Rei-fen / Schein-wer-fer / Werk-zeug / Schrau-ben-schlüs-sel / Latz-ho-se / Ho-se / blau / rot / gelb / Fens-ter / Wind-schutz-schei-be / Kopf / Müt-ze / Hand / Schei-ben-wi-scher ...

Tipp: Es sind alle Begriffe erlaubt, die du auf der Karte siehst.

NICHT ERLAUBT

Grün / Bus / Flugzeug / Brot / Käsekuchen / Riesen-lutschbonbon / Ei / rotes Auto / lachender Mann ...

Tipp: Alles, was mehr als ein Wort ist und/oder was nichts mit dem Motiv auf der Karte zu tun hat, ist falsch.

3. Figur ziehen

Du musst mit deiner Figur so viele Felder ziehen, wie dein Wort Silben hat. Dabei darfst du in eine beliebige Richtung gehen und auch abbiegen, aber während eines Zuges nicht vorwärts und rückwärts ziehen.

Anschließend wird die Motivkarte offen neben dem passenden Stapel abgelegt (außer du betrittst eines der vier Hinweiskarten; siehe „Die Hinweiskarten“).

Der nächste Spieler ist an der Reihe und deckt eine Motivkarte auf.

Wenn einer der vier Nachziehstapel aufgebraucht ist, mischt die daneben abgelegten Motivkarten und legt sie als neuen Nachziehstapel bereit.

Die Hinweiskarten

Wann immer du eines der vier Hinweiskarten betrittst, musst du ein Silbenrätsel lösen. So gelangst du an eine Zahl des Tresorcodes.

Die Lösung eines Silbenrätsels besteht aus drei aufeinanderfolgenden Aktionen:

1. **Würfeln**
2. **Silben klatschen**
3. **Ziffernchip ansehen**

1. Würfeln

Würfle mit dem Silbenwürfel. Nun musst du dir ein Wort überlegen, das zu deiner Motivkarte passt **und** das genau so viele Silben hat, wie der Silbenwürfel zeigt. Hast du die „4+“ gewürfelt, darfst du dir ein beliebig langes, passendes Wort mit mindestens 4 Silben ausdenken.



2. Silben klatschen

Nenne das Wort laut und klatsche dabei die Silben mit. Deine Mitspieler kontrollieren, ob die Anzahl der Silben zum Würfelergebnis passt. War die Silbenzahl falsch oder fällt dir kein passender Begriff mit der geforderten Silbenzahl ein, ist dein Zug beendet. Sobald du wieder an der Reihe bist, kannst du wieder würfeln und dein Glück mit einer neuen Motivkarte versuchen.

3. Ziffernchip ansehen

Nur wenn du eine passende Silbenzahl geklatscht hast, darfst du dir zur Belohnung den ausliegenden Ziffernchip geheim ansehen. Merke dir die Farbe des Stadtteils und die Zahl gut, sie sind zusammen ein Teil der Kombination für den Tresor. Dann legst du den Ziffernchip wieder verdeckt auf seinen Platz zurück.

Lege am Ende deines Zuges deine Motivkarte offen neben dem entsprechenden Stapel ab.

Den Tresor öffnen

Sobald ein Spieler alle vier Ziffern für die richtige Kombination des Tresors zu kennen glaubt und er mit seiner Figur wieder punktgenau das Hauptquartier erreicht hat, darf er versuchen den Tresor zu knacken.

Decke dazu den ersten Tresorchip auf. Das darauf abgebildete farbige Symbol zeigt an, aus welchem Stadtteil du die Ziffer nennen musst. Sage laut die Ziffer, die du dir vom Ziffernchip des gleichfarbigen Hinweisfeldes gemerkt hast.

Kontrolliere danach geheim, ob deine genannte Ziffer mit der auf dem Ziffernchip in diesem Stadtteil übereinstimmt:

- Hast du dich richtig erinnert, drehe den Ziffernchip um und lege ihn offen auf das Hinweisfeld zurück. Decke anschließend den nächsten Tresorchip auf und verfare damit genauso.
- Hast du dich geirrt und eine falsche Ziffer genannt, legst du den Ziffernchip verdeckt und ohne ihn deinen Mitspielern zu zeigen auf das Hinweisfeld zurück. Drehe auch alle anderen offen liegenden Ziffernchips wieder um. Aufgedeckte Tresorchips musst du ebenfalls wieder verdeckt unter die anderen mischen und daraus erneut einen verdeckten Stapel bilden. Stelle deine Figur auf das Hinweisfeld, dessen Ziffer du falsch genannt hast. Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler die komplette Kombination richtig wiedergegeben hat und alle Tresor- und Ziffernchips offen liegen. Dieser Spieler ist der Meisterdetektiv und gewinnt die knifflige Mission Silbenrätsel!

Operation Codebreaker



An exciting adventure for 2-4 language detectives ages 5-99.

Author: Andrea Lehmkuhler
Illustrator: Nikolai Renger
Length of the game: 20-30 minutes



No mystery remains unsolved when the four amateur detectives, Lisa, Tim, Claire and Flynn are on the case. They love to discuss their observations in their secret headquarters in the old castle ruins. One day they were amazed to discover that there was a brand new safe in the old building! Who hid it there? And what do the four symbols on the door mean? Their razor-sharp intellects tell them that these are clues for the safe combination. Each clue corresponds to the woods, city, beach and museum. The four friends decide to search for these symbols to solve the mystery of and to discover the code to open the safe. Help Lisa, Tim, Claire and Flynn crack the clues. The player who cleverly and correctly breaks down the different parts of the city into syllables will discover the combination numbers for the safe. Who will be the first code breaker to solve the mystery?

Contents

1 game board, 4 playing pieces, 20 woods picture cards, 20 city picture cards, 20 beach picture cards, 20 museum picture cards, 10 number chips, 4 safe chips, 1 syllable die, 1 set of game instructions

Preparation

Place the game board in the middle of the table. Sort the 80 picture cards according to the symbols on the back of the cards. Shuffle each of the four stacks thoroughly and place them face down beside the board.

Place all of the number chips face down and mix them up. Then place a number chip face down on each of the four clues on the game board. Place the rest of the number chips back into the box face down.

Keeping them face down, shuffle the safe chips and place the stack next to the board.

Each player selects a playing piece and places it on the secret headquarters in the center of the board. Extra playing pieces are placed back into the box.

Get the syllable die ready.



How to play

Play in a clockwise direction. The player with the most syllables in their first name starts. Each turn consists of three sequential actions:

1. **Draw a picture card**
2. **Sound out the syllables**
3. **Move playing piece**

1. Draw a picture card

For the first turn since you are in the secret headquarters in the middle of the board, you can take a picture card from whatever stack you like. For subsequent turns, draw a picture card from the stack in the color of the city area in which your playing piece is located. Place the card face up in front of you and think of a descriptive word for the picture.

2. Sound out the syllables

Once you have found a suitable word, say the word out loud and sound out the syllables so everyone can hear them. All of the other players have to confirm whether your word fits the number of syllables.

- If you sounded out the word correctly, i.e. the sounded out syllables match the number of syllables in your word, then you may move your playing piece (see "Move playing piece").
- If the number of sounded out syllables does not match the number of syllables of your word, then the other players have to correct you. Sound out the word again with the right number of syllables and then move your playing piece (see "Move playing piece").
- If you can't think of a word with the right number of syllables, or if your word has nothing to do with the picture on the card, then you cannot move your playing piece

EXAMPLE**ALLOWED**

Car / Work-shop / Man / Me-chan-ic / Lift / Head-light / Tool / Sus-pen-ders / O-ver-alls / Pants / Blue / Yel-low / Wind-shield/ Wi-pers...

Hint: All words that can describe what you see on the cards are allowed.

NOT ALLOWED

Green / Bus / Air-plane / Bread / Cheese-cake / Can-dy / Egg / Red car / Laugh-ing man...

Hint: Only one word is allowed. Words which do not have anything to do with the picture on the card are not allowed.

3. Move playing piece

You should move your playing piece the same number of spaces as the number of syllables in your word. You can move in whichever direction you like and you can also turn, however you cannot go forwards and backwards in the same turn.

Then place the picture card face up next to the matching stack (unless you uncover one of the clues; see "Clues").

Now it's the next player's turn to draw a picture card.

If one of the four stacks is depleted, then shuffle the discarded picture cards next to the empty stack and use the cards to create a new stack.

Clues

Whenever you uncover one of the clues, you have to solve a word puzzle. This is how you will discover the safe combination.

Solving a word puzzle consists of three sequential actions:

1. **Throw the die**
2. **Sound out the syllables**
3. **Look at the number chip**

1. Throw the die

Throw the syllable die. Now you have to think of a word that matches your picture card, **and** has the same number of syllables as shown on the syllable die. So if you threw a "4+", then you have to think of a long, matching word with at least four syllables.

2. Sound out the syllables

Say the word out loud and sound out the syllables. The other players have to confirm whether your word fits the number of syllables thrown on the die. If the number of syllables is wrong, or if you cannot think of an appropriate word with the required number of syllables, then your turn is over. Once it's your turn again, roll the die and try your luck with a new picture card.

3. Look at the number chip

Only when you have sounded out the correct number of syllables, can you turn over the number chip as a reward. Remember the color of the area and the number well, as it is part of the safe combination. Then put the number chip face down again in its place.

At the end of your turn, place your picture card face up next to the corresponding stack.

Open the safe

Once a player thinks they know the right combination of the four numbers in the safe combination and their playing piece has exactly reached the headquarters, then they may try to crack the safe.

Reveal the first safe chip. The colored symbol on it shows the area of the city for which you need to say the correct number. Say the number that you discovered in the clue of the same color out loud so that all the players may hear it.

Then privately check whether the number you said out loud matches the number chip for this area of the city:

- If you remembered it correctly, then turn the numbers chip face up and place it on the clue. Then reveal the next safe chip and continue as above.
- If you make a mistake and say an incorrect number, then place the number chip face down on the clue without letting the other players see the number. Turn all of the face up number chip face down again. You have to also turn revealed safe chips face down again, mix them up with the others and make a new face down stack. Put your playing piece on the clue whose number you called out incorrectly. Then the next player takes their turn.

End of the game

The game ends when one player has correctly stated the full combination and all safe and number chips are face up. This player is the master detective and wins the tricky Operation Codebreaker!

Vocamots



Une aventure palpitante pour 2 à 4 amoureux des mots de 5 à 99 ans.

Auteure : Andrea Lehmkuhler
Illustration: Nikolai Renger
Durée du jeu : 20 à 30 minutes



FRANÇAIS

Nos quatre détectives amateurs, Lisa, Tom, Claire et Théo, adorent trouver la solution d'énigmes. Pour cela, ils échangent leurs points de vue dans leur QG secret : les ruines d'un ancien château. Un jour, une surprise de taille les y attend : au beau milieu des vieilles murailles, ils découvrent un coffre-fort flambant neuf ! Qui a donc pu le cacher là ? Et que signifient les quatre symboles qui ornent sa porte ? En réfléchissant, ils en déduisent que ces symboles représentent le code du coffre-fort et qu'ils renvoient au parc, au centre-ville, à la plage et au musée. Les quatre amis décident alors de se rendre dans ces parties de la ville pour y chercher les symboles et ainsi élucider l'énigme de ce coffre-fort !

Lisa, Tom, Claire et Théo ont besoin de ton aide pour atteindre les cases d'indice ! Pour trouver les chiffres qui composent le code du coffre-fort, il faut être assez futé pour réussir à décomposer les mots découverts dans les différents quartiers de la ville. Qui sera le premier à percer le mystère ?

Contenu du jeu

1 plateau de jeu, 4 figurines, 20 cartes illustrées « parc », 20 cartes illustrées « centre-ville », 20 cartes illustrées « plage », 20 cartes illustrées « musée », 10 jetons numérotés, 4 jetons de coffre-fort, 1 dé de syllabes, 1 règle du jeu

Préparation du jeu

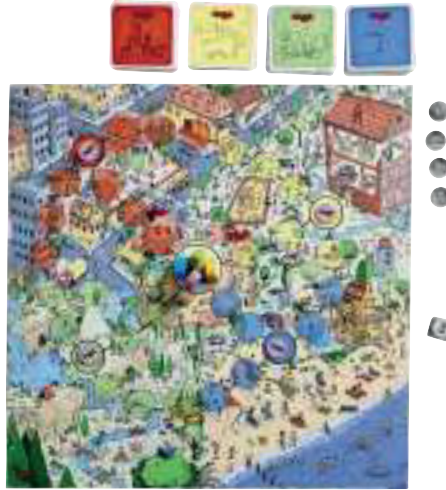
Déposez le plateau de jeu au milieu de la table. Triez les 80 cartes illustrées en fonction du symbole au verso. Mélangez bien les quatre piles et posez-les faces cachées à côté du plateau de jeu.

Retournez tous les jetons numérotés faces cachées et mélangez-les bien. Déposez ensuite un jeton numéroté face cachée sur chacune des cases d'indice du plateau de jeu. Remettez le reste des jetons numérotés dans la boîte sans les retourner.

Les jetons de coffre-fort doivent également être mélangés faces cachées, puis empilés à côté du plateau de jeu.

Chaque joueur choisit une figurine et la place sur le QG secret au milieu du plateau de jeu.

Les figurines restantes retournent dans la boîte. Sortez le dé de syllabes de la boîte.



Déroulement du jeu

Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur dont le prénom a le plus de syllabes est celui qui commence. À chaque tour, les joueurs doivent effectuer ces trois opérations dans l'ordre suivant :

1. **Tirer une carte illustrée**
2. **Frapper dans ses mains le nombre de syllabes**
3. **Déplacer la figurine**

1. Tirer une carte illustrée

Commence par tirer une carte illustrée de la pile qui porte la couleur du quartier où se trouve ta figurine. Si tu es sur le QG secret au milieu, tu as le droit de choisir de quelle pile tu vas tirer ta carte illustrée. Place la carte devant toi de manière à ce que les autres la voient et trouve un mot qui correspond à l'illustration.

2. Frapper dans ses mains le nombre de syllabes

Dès que tu as trouvé un mot adapté, dis-le à voix haute en frappant les syllabes dans tes mains de manière à ce que tout le monde entende. Les autres joueurs vérifient que le nombre de syllabes correspond bien au mot en question.

- Si tu as frappé correctement les syllabes (c'est-à-dire que le nombre de fois que tu as frappé dans tes mains est égal au nombre de syllabes du mot), tu peux déplacer ta figurine (voir « Déplacer les figurines »).
- Si le nombre de fois que tu as frappé dans tes mains ne correspond pas au nombre de syllabes du mot, les autres joueurs doivent te corriger. Frappe à nouveau le mot dans tes mains, mais cette fois-ci avec le nombre correct de syllabes, puis déplace ta figurine (voir « Déplacer les figurines »).
- Si tu ne trouves pas de mot adéquat ou que le mot que tu as trouvé n'a rien à voir avec l'illustration de la carte, tu n'as pas le droit de déplacer ta figurine.

EXEMPLE



Permis

Voi-tu-re / ga-ra-ge / mé-ca-no / hom-me / mé-ca-ni-cien / ga-ra-gis-te / pont / pneus / pha-res / ou-tils / clés / sa-lo-pet-te / pan-ta-lon / bleu / rou-ge / jau-ne / vit-res / pa-re-bri-se / tê-te / cas-quet-te / main / es-suie-gla-ces...

Conseil : tous les mots représentés sur la carte sont autorisés.

Pas permis

vert / bus / a-vion / pain / gâ-teau / bon-bon / oeuf / voi-tu-re-rou-ge / hom-me-sou-riant...

Conseil : tout ce qui ne compte pas comme un mot et/ou n'a rien à voir avec l'illustration compte comme une mauvaise réponse.

3. Déplacer les figurines

Tu dois déplacer ta figurine d'autant de cases que de syllabes contenues dans ton mot.

Tu peux te déplacer dans n'importe quelle direction et tourner, mais tu n'as pas le droit d'avancer et de reculer pendant un seul et même tour.

Dépose ensuite la carte illustrée face vers le haut à côté de la pile correspondante (à moins que tu ne tombes sur une case d'indice ; voir « Les cases d'indice »).

C'est au tour du joueur suivant. Il retourne alors une carte illustrée.

Lorsque l'une des quatre piles de pioche est épuisée, mélange les cartes illustrées déposées à côté et fais une nouvelle pile de pioche faces cachées.

Les cases d'indice

Lorsque tu tombes sur l'une des quatre cases d'indice, tu dois couper un mot énigme. Cela te permettra d'accéder à un chiffre du code du coffre-fort.

Pour répondre à une énigme, tu dois effectuer ces trois opérations dans l'ordre suivant :

1. **Lancer le dé**
2. **Frapper dans ses mains le nombre de syllabes**
3. **Regarder le jeton numéroté**

1. Lancer le dé

Lance le dé de syllabes. Trouve un mot qui correspond à ta carte illustrée **et** qui a exactement le même nombre de syllabes que le chiffre indiqué sur le dé de syllabes. Si le dé indique « 4+ », trouve un mot de 4 syllabes ou plus correspondant à la carte.



2. Frapper dans ses mains le nombre de syllabes

Dis le mot à voix haute en frappant dans tes mains les syllabes. Les autres joueurs vérifieront que le nombre de syllabes correspond bien au chiffre indiqué sur le dé. Si ce n'est pas le cas ou que tu ne trouves pas de mot adapté avec le nombre de syllabes voulu, ton tour est terminé. Dès que ce sera à nouveau ton tour, tu pourras relancer le dé et retenter ta chance avec une nouvelle carte illustrée.

3. Regarder le jeton numéroté

Si et seulement si tu as frappé le bon nombre de syllabes dans tes mains, tu as le droit de regarder le jeton numéroté en récompense sans le montrer aux autres. Souviens-toi bien de la couleur du quartier et du chiffre : ensemble, ces deux informations composent une partie du code du coffre-fort. Repose le jeton numéroté face cachée à son emplacement.

Une fois que tu as fini ton tour, dépose ta carte illustrée face vers le haut à côté de la pile correspondante.

Ouvrir le coffre-fort

Dès qu'un joueur pense avoir réuni les quatre chiffres du code du coffre-fort et qu'il a réussi à atterrir exactement sur le QG avec sa figurine, il peut essayer d'ouvrir le coffre-fort.

Pour cela, retourne le premier jeton de coffre-fort. La couleur de son symbole indique la couleur du quartier dont tu dois donner le chiffre. Dis à voix haute le chiffre qui, d'après toi, était indiqué sur le jeton numéroté de la case d'indice de cette couleur.

Vérifie ensuite que le chiffre que tu as donné correspond bien au jeton numéroté de ce quartier sans le montrer aux autres joueurs.

- Si ta mémoire est bonne, tu peux retourner le jeton numéroté et le poser face visible sur la case d'indice. Retourne ensuite le jeton de coffre-fort suivant et procède exactement de la même manière.
- Tu t'es trompé ? Repose le jeton numéroté face cachée sur la case d'indice, sans le montrer aux autres joueurs. Puis retourne faces cachées les autres jetons que tu avais éventuellement dévoilés précédemment. Tu dois également retourner les jetons de coffre-fort faces cachées, les mélanger aux autres et reformer une nouvelle pile. Pose ta figurine sur la case d'indice dont tu as donné le mauvais chiffre. C'est au tour du joueur suivant de jouer.

Fin de la partie

Le jeu s'achève lorsqu'un joueur a réussi à dévoiler le code secret en entier et que tous les jetons du coffre-fort et tous les jetons numérotés sont retournés faces visibles. Ce joueur est alors nommé grand détective des mots !

De klui-zen-kra-kers



Een spannend avontuur voor 2 - 4 taaldetectives van 5 - 99 jaar.

Auteur: Andrea Lehmkuhler
Illustraties: Nikolai Renger
Duur van het spel: 20 - 30 minuten



De vier hobbydetectives Lisa, Tim, Cato en Finn laten geen raadsel onopgelost. Ze bespreken het liefst hun waarnemingen in hun geheime hoofdkwartier in de oude kasteelruïne. Op een dag zijn ze stomverbaasd: midden tussen de vervallen muren staat een gloednieuwe brandkast! Wie heeft die daar verborgen? En wat betekenen de vier symbolen op de deur? Vlijmscherp concluderen ze dat het ongetwijfeld gaat om aanwijzingen voor de cijfercombinatie van de brandkast en dat deze staan voor "het park", "het centrum", "het strand" en "het museum". De vier vrienden besluiten om daar naar de symbolen te zoeken en het geheim van de brandkast te ontsluiten.

Help Lisa, Tim, Cato en Finn om de velden met aanwijzingen te bereiken. Enkel wie de begrippen uit de verschillende wijken slim en juist in lettergrepen splitst, vindt daar de cijfers voor de combinatie van het slot. Wie slaagt er als eerste in om het geheim te onthullen?

NEDERLANDS

Inhoud van het spel

1 spelbord, 4 spelfiguren, 20 onderwerpkaarten 'Park', 20 onderwerpkaarten 'Centrum', 20 onderwerpkaarten 'Strand', 20 onderwerpkaarten 'Museum', 10 cijferchips, 4 brandkastchips, 1 dobbelsteen met lettergrepen, 1 handleiding

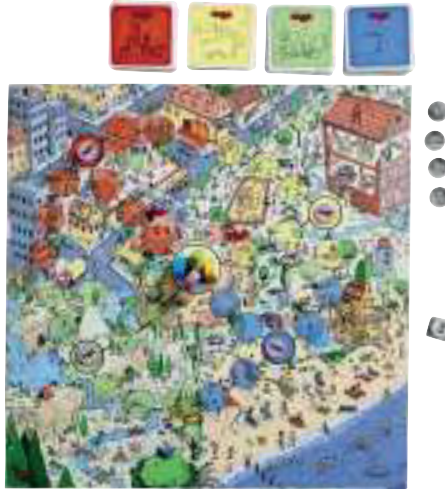
Vorbereiding van het spel

Leg het spelbord in het midden van de tafel. Sorteert de 80 onderwerpkaarten volgens de symbolen op de achterkant. Meng elk van de vier stapels goed en leg ze met de achterkant naar boven naast het spelbord.

Leg alle cijferchips met het cijfer naar beneden en meng ze. Leg vervolgens op elk van de vier aanwijzingsvelden op het spelbord een cijferchip (met het cijfer naar beneden). De overige cijferchips bekijk je niet en leg je terug in de doos.

Meng de brandkastchips zonder naar de afbeelding te kijken en leg ze op een stapel naast het spelbord.

Elke speler kiest een figuur en zet deze op het geheime hoofdkwartier in het midden van het spelbord. Overtollige figuren gaan terug in de doos. Houd de dobbelsteen met lettergrepen bij de hand.



Verloop van het spel

Je speelt om de beurt, met de wijzers van de klok mee. De speler met de meeste lettergrepen in zijn voornaam begint. Elke ronde bestaat uit drie opeenvolgende acties:

1. **onderwerpkaart nemen**
2. **lettergrepen klappen**
3. **figuur bewegen**

1. Onderwerpkaart nemen

Neem eerst een onderwerpkaart van de stapel in de kleur van de wijk waarin je figuur zich bevindt. Vanuit het geheime hoofdkwartier in het midden mag je kiezen van welke stapel je een onderwerpkaart neemt. Leg de kaart open voor je en bedenk bij het onderwerp een gepast woord.

2. Lettergrepen klappen

Van zodra je een gepast woord hebt gevonden, zeg je dat woord hardop en klap je tegelijk de lettergrepen duidelijk mee. Alle spelers controleren of het aantal lettergrepen bij je woord juist is.

- Als je juist geklapt hebt, d.w.z. als het aantal geklapte lettergrepen met het aantal lettergrepen van je woord overeenkomt, mag je jouw figuur bewegen (zie 'Figuur bewegen').
- Als het aantal geklapte lettergrepen niet overeenkomt met het aantal lettergrepen van het woord, moeten de andere spelers je verbeteren. Klap het woord met het juiste aantal lettergrepen nog eens en beweeg dan je figuur (zie 'Figuur bewegen').
- Als je op geen woord kunt komen of je woord niets met het onderwerp op de kaart te maken heeft, mag je jouw figuur niet verplaatsen.

VOORBEELD



TOEGESTAAN

au-to / werk-plaats / au-to-werk-plaats / man / me-ca-ni-cien / au-to-re-pa-ra-teur / hef-brug / ban-den / kop-lamp / ge-reed-schap / schroe-ven-draai-er / werk-broek / sa-lo-pet-te / blauw / rood / geel / ven-ster / voor-ruit / hoofd / pet / hand / rui-ten-wis-ser...

Tip: alle begrippen die je op de kaart ziet, zijn toegestaan.

NIET TOEGESTAAN

groen / bus / vliegtuig / brood / kwarktaart / reuzen lolly / ei / rode auto / lachende man...

Tip: alles wat meer dan één woord is en/of wat niets met het onderwerp op de kaart te maken heeft, is verkeerd.

3. Figuur bewegen

Ga met je figuur evenveel velden vooruit als het woord lettergrepen heeft. Je mag naar een willekeurige richting gaan en van richting veranderen, maar tijdens een beurt mag je niet vooruit én achteruit gaan.

Vervolgens leg je de onderwerпкаart met de afbeelding naar boven naast de gepaste stapel (behalve als je op een van de vier aanwijzingsvelden komt; zie ‚Aanwijzingsvelden‘)

De volgende speler is aan de beurt en draait een onderwerпкаart om.

Als een van de vier stapels op is, meng je de onderwerпкаarten ernaast en leg je die als nieuwe stapel klaar.

Aanwijzingsvelden

Telkens wanneer je op een van de vier aanwijzingsvelden komt, moet je een lettergreepraadsel oplossen. Zo krijg je een cijfer van de code voor de brandkast.

De oplossing van een lettergreepraadsel bestaat uit drie opeenvolgende acties:

1. **gooien**
2. **lettergrepen klappen**
3. **cijferchip bekijken**

1. Gooien

Gooi met de dobbelsteen. Bedenk nu een woord dat bij je onderwerпкаart past **en** dat evenveel lettergrepen heeft als de dobbelsteen aangeeft. Als je ‚4+‘ hebt gegooid, zeg je een gepast woord met minstens 4 lettergrepen.

2. Lettergrepen klappen

Zeg het woord hardop en klap daarbij de lettergrepen mee. De andere spelers controleren of het aantal lettergrepen hetzelfde is als op de dobbelsteen. Als het aantal lettergrepen verkeerd is of je geen gepast begrip vindt met het vereiste aantal lettergrepen, is je beurt voorbij. Als jij weer aan de beurt bent, kun je opnieuw gooien en proberen of je met een andere onderwerпкаart meer geluk hebt.

3. Cijferchip bekijken

Alleen als je het gepaste aantal lettergrepen hebt geklappt, mag je als beloning in het geheim kijken naar de cijferchip, die er ligt. Onthoud goed de kleur van de wijk en het cijfer: deze vormen samen een deel van de combinatie om de brandkast te openen. Leg daarna de cijferchip weer met de afbeelding naar beneden op zijn plaats.

Leg op het einde van je beurt je onderwerпкаart open naast de desbetreffende stapel.

De brandkast openen

Van zodra een speler denkt dat hij de vier cijfers voor de juiste combinatie van de brandkast heeft en met zijn figuur weer vlak op het hoofdkwartier staat, mag hij proberen de brandkast te openen.

Draai daartoe de eerste brandkastchip om. Het kleurensymbool erop duidt aan uit welke wijk je het cijfer moet noemen. Zeg hardop het cijfer dat je onthouden hebt van op de cijferchip van het aanwijzingsveld met dezelfde kleur.

Controleer daarna in het geheim of het door jou genoemde cijfer overeenkomt met dat op de cijferchip van die wijk:

- als je het nog wist, draai je de cijferchip om en leg je deze zo op het aanwijzingsveld. Draai daarna de volgende brandkastchip om en ga op dezelfde manier te werk.
- Als je je vergist hebt en een verkeerd cijfer hebt genoemd, leg je de cijferchip omgekeerd op het aanwijzingsveld terug, zonder deze aan de andere spelers te tonen. Draai ook alle andere open cijferchips weer om. Open brandkastchips meng je ook weer onder de andere brandkastchips, met de afbeelding naar beneden. Maak een nieuwe stapel met de brandkastchips. Plaats je figuur op het aanwijzingsveld waarvoor je een verkeerd cijfer hebt genoemd. Daarna is het de beurt aan de volgende speler.

Einde van het spel

Het spel is gedaan wanneer een speler de volledige combinatie juist heeft weergegeven en alle brandkast- en cijferchips met de afbeelding naar boven liggen. Deze speler is de meesterdetective en wint de ingewikkelde missie van het lettergreespraadsel!

Misión crucigrama silábico



Una aventura fascinante para 2 - 4 detectives lingüistas, con edades comprendidas entre los 5 y 99 años.

Autora: Andrea Lehmkuhler
Ilustraciones: Nikolai Renger
Duración del juego: 20 - 30 minutos



Los cuatro detectives de pasatiempos Lisa, Tim, Claire y Flinn no dejan enigma sin resolver. Por el contrario, prefieren comentar sus observaciones en su cuartel general situado en el antiguo castillo en ruinas. Un buen día, mientras andaban por allí, se quedaron atónitos al ver que ¡en medio de las ruinas había una flamante caja fuerte! ¿Quién la había escondido allí? ¿Y qué significaban los símbolos de la puerta? Con suma precisión, dedujeron que eran pistas sobre la combinación de la cerradura, y que simbolizaban el parque, el centro de la ciudad, la playa y el museo. Los cuatro amigos decidieron ir en busca de los símbolos y desvelar así el secreto de la caja fuerte. Ayudad a Lisa, Tim, Claire y Flinn a llegar a las casillas de las pistas. Solo aquél que descomponga en sílabas los diferentes distritos de la ciudad con inteligencia y exactitud, podrá encontrar el código de combinación de la caja. ¿Quién será el primero en desvelar el secreto?

Contenido del juego

1 tablero, 4 personajes, 20 cartas «parque», 20 cartas «ciudad», 20 cartas «playa», 20 cartas «museo», 10 fichas con números, 4 fichas para la caja, 1 dado silábico, 1 instrucciones del juego

Preparación del juego

Situad el tablero en el centro de la mesa. Clasificad las 80 cartas conforme a los símbolos del reverso. Mezclad bien las cuatro pilas y colocadlas boca abajo junto al tablero.

Mezclad y poned todas las fichas con números boca abajo. A continuación, colocad una ficha con número boca abajo en cada una de las cuatro casillas de pistas y guardad el resto en la caja sin mirarlas.

Del mismo modo, se mezclarán boca abajo las fichas para la caja y se apilarán junto al tablero.

Cada uno de los jugadores elige un personaje y lo sitúa en el cuartel general secreto, en el centro del tablero. Los personajes restantes se devuelven a la caja. Preparad el dado silábico.





Desarrollo del juego

Jugáis por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Empieza el jugador cuyo nombre contenga más sílabas. Cada jugada consta de tres acciones consecutivas:

1. **Sacar carta con dibujo**
2. **Marcar las sílabas con palmas**
3. **Mover el personaje**

1. Sacar carta con dibujo

En primer lugar, extrae una carta con dibujo de la pila con el color del distrito en el que se encuentra el personaje. Si el personaje está en el cuartel general secreto del medio del tablero, entonces podrás elegir de qué pila prefieres sacar la carta. Sitúa la carta boca arriba delante de ti y piensa en una palabra adecuada para el dibujo.

2. Marcar las sílabas con palmas

Tan pronto como hayas encontrado una palabra adecuada, deberás mencionarla en voz alta y marcar las sílabas con palmas para que todos lo oigan. El resto de jugadores verificará si el número de sílabas se corresponde con tu palabra.

- Si has marcado bien las sílabas, es decir, si las sílabas marcadas coinciden con el número correcto de sílabas de tu palabra, entonces podrás mover tu personaje (véase «Mover el personaje»).
- De lo contrario, el resto de jugadores deberá corregirte. Marca las sílabas de la palabra de nuevo correctamente y haz avanzar tu personaje (véase «Mover el personaje»).
- En caso de que no se te ocurra ninguna palabra o que la palabra mencionada no guarde relación con el dibujo de la carta, entonces no podrás mover.

EJEMPLO



PERMITIDO

Co-che / ta-ller / re-pa-ra-ción / hom-bre / me-cá-ni-co / téc-ni-co/ ga-to / neu-má-ti-co / fa-ro / he-rra-mien-ta / lla-ve / mo-no / pan-ta-lón / a-zul / ro-jo / a-ma-ri-llo / ven-ta-ni-lla / lu-na / ca-be-za / go-rra / ma-no / lim-pia-pa-ra-bri-sas...

Nota: se permiten todos aquellos términos que ves en la carta.

PROHIBIDO

verde / autobús / avión / pan / tarta / caramelo gigante / huevo / coche rojo / hombre sonriente...

Nota: no se permite nada que no sea una sola palabra y que no guarde relación con el dibujo de la tarjeta.

3. Mover el personaje

Deberás hacer avanzar el personaje tantas casillas como sílabas contenga tu palabra y podrás elegir el sentido de movimiento que desees. Asimismo, también podrás girar, pero no está permitido mover hacia delante y hacia atrás en una misma jugada.

A continuación, la carta con dibujo se situará boca arriba junto a la pila correspondiente (excepto si llegas a alguna de las casillas de pistas; véase «Las casillas de las pistas»).

Es el turno del siguiente jugador, que debe destapar una carta con dibujo.

Cuando se haya agotado alguna de las pilas de cartas, mezclad las cartas situadas al lado y colocadlas de nuevo como montón para robar.

Las casillas de las pistas

Deberás resolver un crucigrama silábico cuando llegues a alguna de las cuatro casillas de pistas. De esta forma, lograrás un número de la combinación para abrir la caja fuerte.

La solución de un crucigrama silábico consta de tres acciones consecutivas:

1. **Tirar el dado**
2. **Marcar las sílabas con palmas**
3. **Destapar ficha con número**

1. Tirar el dado

Tira el dado de sílabas. A continuación, deberás pensar en una palabra que concierte con el dibujo de la carta **y** que contenga el mismo número de sílabas que indica el dado. De este modo, si has sacado un «4+», deberás elegir cualquier palabra adecuada de al menos 4 sílabas.

2. Marcar las sílabas con palmas

Menciona la palabra en voz alta y marca las sílabas con palmas al mismo tiempo. El resto de jugadores verificará si el número de sílabas se corresponde con el resultado del dado. Si el número de sílabas no se corresponde o no se te ha ocurrido ningún término adecuado, tu jugada habrá concluido. Tan pronto como vuelva a ser tu turno, podrás volver a tirar el dado y probar suerte con el dibujo de otra carta.

3. Destapar ficha con número

Únicamente si has marcado el número correcto de sílabas, podrás mirar como recompensa la ficha con número sin que el resto la vea. Memoriza bien este número y el color del distrito, ya que juntos constituyen una parte de la combinación para abrir la caja fuerte. A continuación, devuelve la ficha de nuevo a su sitio.

Para concluir tu jugada, coloca tu carta con dibujo junto a la pila correspondiente.

Abrir la caja fuerte

Cuando uno de los jugadores crea saber los seis dígitos del código de combinación de la caja fuerte y su personaje haya alcanzado exactamente el cuartel general, podrá intentar abrir la caja.

Para ello, destapa la primera ficha para la caja. El símbolo de color que aparece en esta ficha indica el dígito del distrito que puedes mencionar. Di en voz alta el número que aparecía en la ficha de la casilla de pistas del mismo color.

A continuación, verifica sin que el resto lo vea, si la cifra que has mencionado se corresponde con la cifra de la ficha con número.

- Si lo has recordado bien, da la vuelta a la ficha con número y colócala boca arriba en la casilla de pistas. Seguidamente, destapa la siguiente ficha para la caja y sigue los mismos pasos.
- Si te has equivocado y has mencionado un dígito incorrecto, coloca la ficha con número en la casilla de pistas boca abajo y sin mostrársela al resto de jugadores. Da la vuelta al resto de fichas con números que se encuentren boca arriba. Asimismo, deberás mezclar las fichas para la caja con el resto otra vez y conformar una nueva pila boca abajo. Sitúa tu personaje en la casilla de pistas cuyo dígito has mencionado mal. A continuación, será el turno del siguiente jugador.

Finalización del juego

El juego concluye en el momento en que un jugador pueda reproducir la combinación completa de forma correcta y todas las fichas para la caja y las fichas con números se encuentren boca arriba. Este jugador será el maestro de los detectives y ganará la difícil misión del crucigrama silábico.

Missione Indovina le sillabe



Un'avventura appassionante per 2-4 detective linguistici da 5 a 99 anni.

Autrice: Andrea Lehmkuhler

Illustrazioni: Nikolai Renger

Durata del gioco: 20 - 30 minuti



I quattro detective dilettanti Lisa, Tim, Claire e Flinn non lasciano nessun mistero irrisolto. Amano riunirsi per confrontare le loro osservazioni nel loro quartier generale segreto, nelle rovine del vecchio castello. Un bel giorno rimangono di stucco: tra le antiche mura è spuntata una cassaforte nuova di zecca! Chi l'avrà nascosta lì? E che cosa significano i quattro simboli sulla porta? Astutamente deducono che si tratta senza dubbio di indizi che portano ai numeri della combinazione della cassaforte e che gli indizi rappresentano il parco, il centro, la spiaggia ed il museo. I quattro amici decidono di setacciare questi luoghi alla ricerca dei simboli per svelare il mistero della cassaforte.

Aiutate Lisa, Tim, Claire e Flinn a raggiungere le caselle indizio. Solo chi è in grado di dividere correttamente e abilmente in sillabe le parole delle diverse zone della città riuscirà a trovarvi i numeri della combinazione. Chi svelerà per primo il mistero?

Dotazione del gioco

1 tabellone di gioco, 4 figure, 20 carte illustrate "parco", 20 carte illustrate "centro", 20 carte illustrate "spiaggia", 20 carte illustrate "museo", 10 gettoni numerati, 4 gettoni cassaforte, 1 dado delle sillabe, 1 istruzioni di gioco

Preparazione del gioco

Mettete il tabellone di gioco al centro del tavolo. Raggruppate le 80 carte illustrate in base ai simboli raffigurati sul dorso. Mescolate bene i quattro mazzi e sistemateli coperti vicino al tabellone di gioco.

Coprite tutti i gettoni numerati e mescolateli. Quindi distribuite su ognuna delle quattro caselle indizio del tabellone di gioco un gettone numerato coperto. Riponete il resto dei gettoni numerati nella scatola senza sbirciare.

I gettoni cassaforte vanno coperti, mescolati e impilati l'uno sopra l'altro vicino al tabellone di gioco. Ogni giocatore sceglie una figura e la posiziona sul quartier generale segreto al centro del tabellone di gioco. Le figure in soprannumero vengono riposte nella scatola.

Tenete pronto il dado delle sillabe.





Svolgimento del gioco

Giocate a turno in senso orario. Inizia il giocatore il cui nome contiene il maggior numero di sillabe. Ogni turno è composto da tre azioni successive:

1. **Pescare una carta illustrata**
2. **Scandire le sillabe battendo le mani**
3. **Spostare la figura**

1. Pescare una carta illustrata

Pesca per prima cosa una carta illustrata dal mazzo del colore corrispondente alla zona della città in cui si trova la tua figura. Se ti trovi nel quartier generale segreto al centro del tabellone, puoi pescare una carta illustrata da un mazzo a piacere. Metti la carta scoperta davanti a te e pensa ad una parola adatta all'illustrazione.

2. Scandire le sillabe battendo le mani

Non appena hai trovato una parola adatta, dilla ad alta voce e scandisci le sillabe battendo contemporaneamente le mani in modo udibile a tutti. Gli altri giocatori controllano se il numero delle sillabe è giusto per la tua parola.

- Se hai battuto correttamente, cioè hai scandito un numero di sillabe corrispondente a quello della tua parola, puoi spostare la tua figura (vedi "spostare la figura").
- Se il numero di sillabe scandite non corrisponde a quello della tua parola, gli altri giocatori ti devono correggere. Scandisci di nuovo la parola battendo il numero di sillabe corretto e sposta la tua figura (vedi "spostare la figura").
- Se non ti viene in mente nessuna parola o se questa non ha nulla a che fare con l'illustrazione della carta, non puoi spostare la figura.

ESEMPIO



VALIDO

Au-to / of-fi-ci-na / au-tof-fi-ci-na / uo-mo / mec-ca-ni-co / sol-le-va-to-re / gom-me / fa-ri / u-ten-si-li / chia-ve / pan-ta-lo-ni / tu-ta / blu / ros-so / gial-lo / fi-ne-stri-no / pa-ra-brez-za / te-sta / ber-ret-to / ma-no / ter-gi-cri-stal-li etc.

Consiglio: sono valide tutte le parole che hanno a che fare con l'illustrazione della carta.

NON VALIDO

Ver-de / bus / a-e-re-o / pa-ne / cro-sta-ta / ca-ra-mel-la gi-gan-te/ uo-vo / au-to ros-sa / uo-mo che ri-de ...

Consiglio: non sono valide le combinazioni di più parole né le parole che non hanno a che fare con l'illustrazione della carta

3. Spostare la figura

Fai avanzare la tua figura di un numero di caselle uguale alle sillabe della tua parola. Puoi muoverti nella direzione che preferisci, puoi anche curvare, ma non puoi spostarti avanti e indietro nello stesso turno.

La carta illustrata va poi sistemata scoperta accanto al mazzo corrispondente (a meno che tu non raggiunga una delle quattro caselle indizio, vedi "le caselle indizio").

Tocca ora al giocatore seguente scoprire una carta illustrata.

Quando uno dei quattro mazzi di pesca è esaurito, formatene uno nuovo rimescolando le relative carte illustrate già utilizzate.

Le caselle indizio

Quando raggiungi una delle quattro caselle indizio, devi risolvere un indovinello sillabico; così otterrai uno dei numeri della combinazione della cassaforte.

Per risolvere l'indovinello devi eseguire tre azioni successive:

1. **Lanciare il dado**
2. **Scandire le sillabe battendo le man**
3. **Guardare il gettone numerato**

1. Lanciare il dado

Lancia il dado delle sillabe. Pensa ora ad una parola adatta alla tua carta illustrata e che abbia un numero di sillabe corrispondente all'indicazione del dado delle sillabe. Se sul dado è uscito il simbolo "4+", puoi scegliere una parola adatta, lunga quanto vuoi, ma che abbia almeno 4 sillabe



2. Scandire le sillabe battendo le mani

Pronuncia la parola ad alta voce e scandisci le sillabe battendo le mani. Gli altri giocatori controllano che il numero delle sillabe corrisponda all'indicazione del dado. Se il numero delle sillabe è sbagliato o se non ti viene in mente nessuna parola con il numero di sillabe richiesto, il tuo turno finisce. Non appena tocca di nuovo a te, puoi lanciare nuovamente il dado e tentare la sorte con un'altra carta illustrata.

3. Guardare il gettone numerato

Se hai scandito il numero di sillabe corretto, puoi guardare di nascosto il gettone numerato presente sulla casella. Memorizza bene il colore della zona della città ed il numero, dato che fanno parte della combinazione della cassaforte. Rimetti quindi il gettone numerato coperto al suo posto.

Al termine del tuo turno metti la tua carta illustrata scoperta accanto al mazzo corrispondente.

Aprire la cassaforte

Non appena un giocatore pensa di conoscere i quattro numeri della combinazione della cassaforte ed ha riportato la sua figura esattamente al quartier generale, può provare ad aprire la cassaforte.

Scopri il primo gettone cassaforte: il suo simbolo colorato indica a quale zona della città appartiene il numero che devi dire. Pronuncia ad alta voce il numero del gettone numerato, che hai memorizzato, presente sulla casella indizio dello stesso colore.

Controlla quindi di nascosto se il numero che hai appena detto coincide con quello del gettone numerato di questa zona della città:

- Se ti sei ricordato il numero giusto, gira il gettone numerato e rimettilo scoperto sulla casella indizio. Scopri poi il gettone cassaforte seguente e procedi allo stesso modo.
- Se ti sei sbagliato e hai detto un numero errato, rimetti il gettone numerato coperto sulla casella indizio senza mostrarlo agli altri giocatori. Gira di nuovo anche tutti gli altri gettoni numerati scoperti. Devi girare e mescolare assieme agli altri anche i gettoni cassaforte scoperti e poi formare con essi una nuova pila coperta. Metti la tua figura sulla casella indizio del numero che hai sbagliato. Il turno passa quindi al giocatore seguente.

Fine del gioco

Il gioco finisce non appena un giocatore ripete per intero la combinazione giusta e tutti i gettoni numerati e i gettoni cassaforte sono stati scoperti. Il giocatore viene promosso detective provetto e conquista la vittoria nella difficile missione "Indovina le sillabe"!

Liebe Kinder, liebe Eltern,

nach einer lustigen Spielerunde fehlt diesem HABA-Spiel plötzlich ein Teil des Spielmaterials und es ist nirgendwo wiederzufinden. Kein Problem! Unter www.haba.de/Ersatzteile können Sie nachfragen, ob das Teil noch lieferbar ist.

Dear Children and Parents,

After a fun round, you suddenly discover that a part of this HABA game is missing and nowhere to be found. No problem! At www.haba.de/Ersatzteile you can find out whether this part is still available for delivery.

Chers enfants, chers parents,

Après une partie de jeu amusante, vous vous rendez compte qu'il manque soudain une pièce au jeu HABA et vous ne la trouvez nulle part. Pas de problème ! Vous pouvez demander via www.haba.de/Ersatzteile si la pièce est encore disponible.

Beste ouders, lieve kinderen,

Na een leuke spelronde ontbreekt plotseling een deel van het spelmateriaal en is niet meer te vinden. Geen probleem! Onder www.haba.de/Ersatzteile kunt u altijd navragen of het nog verkrijgbaar is.

Queridos niños, queridos padres:

Después de una entretenida ronda de juego se descubre repentinamente que falta una pieza del material de juego que no se puede encontrar en ninguna parte. ¡Ningún problema! En www.haba.de/Ersatzteile podrá consultar si esta pieza está disponible como repuesto.

Cari bambini e cari genitori,

dopo una divertente partita improvvisamente manca un pezzo di questo gioco HABA e non si riesce a trovare da nessuna parte. Nessun problema! Sul sito www.haba.de/Ersatzteile (ricambi) potete chiedere se il pezzo è ancora disponibile.

Queridos pais, queridas crianças,

Depois de alguns jogos engraçados verificou-se a falta de algumas peças que não conseguem ser encontradas. Não faz mal! Sob www.haba.de/Ersatzteile pode perguntar se a peça ainda é disponível.

Kære børn, kære forældre,

det kan forekomme at man efter en sjov omgang med dette HABA-spil ikke kan finde reglerne mere. Intet problem! Du kan spørge om nogle nye såfremt det stadigvæk kan leveres på hjemmesiden www.haba.de/Ersatzteile.

Kära barn, kära föräldrar!

Efter en skojig spelrunda saknas plötsligt en bit ur spelaterialet från detta HABA-spel och vi kan inte hitta det. Inget problem! Titta på webbsidan www.haba.de/Ersatzteile och fråga om biten kan levereras.

Kedves Gyerekek! Kedves Szülők!

Egy vidám játék után hirtelen hiányzik ennek a HABA játéknak egy darabja és sehol sem találják. Semmi gond! A www.haba.de/Ersatzteile alatt megkérdezhetik, hogy raktáron van-e még az a darab.



Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvindens voor kinderen

Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini



Baby & Kleinkind

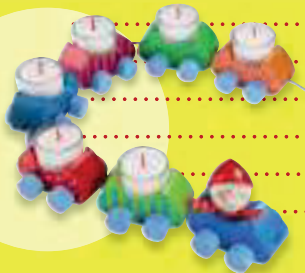
Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Geschenke

Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali



Kugelbahn

Ball Track

Toboggan à billes

Knikkerbaan

Tobogán de bolas

Pista per biglie



Kinderzimmer


Children's room

Chambre d'enfant


Kinderkamers

Decoración habitación


Camera dei bambini

 **Kinder sind Weltentdecker!**

Wir begleiten sie auf all ihren Streifzügen – mit Spielen und Spielsachen, die fordern, fördern und vor allem viel Freude bereiten. Bei HABA finden Sie alles, was Kinderaugen zum Leuchten bringt!

 **Children are world explorers!**


We accompany them on their journey with games and toys that challenge and foster new skills, as well as being above all lots of fun. At HABA you will find everything that brings a special glint to your child's eyes!

 **Les enfants sont des explorateurs à la découverte du monde !**

Nous les accompagnons tout au long de leurs excursions avec des jeux et des jouets qui les invitent à se surpasser, les stimulent et surtout leur apportent beaucoup de plaisir. HABA propose tout ce qui fait briller le regard d'un enfant !

 **Kinderen zijn wereldontdekkers!**

We begeleiden ze op al hun zoektochten met uitdagende en stimulerende, maar vooral erg leuke spelletjes in speelgoed. Bij HABA vindt u alles waarvan kinderen gaan stralen!

 **¡Los niños son descubridores del mundo!**

Nosotros los acompañamos en sus exploraciones con juegos y juguetes que les ponen a prueba, fomentan sus habilidades y, sobre todo, les proporcionan muchísima alegría. ¡En HABA ustedes encontrarán todo eso que pone una lucecita brillante en los ojos de los niños!

 **I bambini esplorano il mondo!**

Noi li accompagniamo nelle loro scorribande con giochi e giocattoli che ne stimolano la curiosità, ne aumentano le potenzialità, e che, soprattutto, li rendono felici! Da HABA troverete tutto quello che fa brillare gli occhi di un bambino!

HABA[®]

Habermas GmbH · August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany · www.haba.de



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