

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



Fliegenschmaus

Nur wer stänkert, stinkt nicht ab!



Fly Feast • Festin de mouches
Vliegenfestijn
El festín de las moscas
Mucchetto delizioso

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

Fliegenschmaus

Ein fieser Fliegenwettflug für 2 - 4 Spieler von 6 - 99 Jahren.

Autor: Dietmar Keusch

Lizenzagentur: White Castle

Illustration: Kai Pannen

Spieldauer: 15 - 20 Minuten



Mmmmh, was duftet hier so verführerisch? Ein schönes, großes Häufchen Fliegenschmaus lockt alle Fliegen magisch an. Doch der Weg dorthin ist weit. Zum Glück gibt es viele schmackhafte Landeplätze, auf denen sie eine Rast einlegen können. Die Fliegen wollen so schnell wie möglich den leckeren „Sch...maushaufen“ erreichen. Aber Vorsicht: Vor der Karte mit der Fliegenklatsche ist niemand sicher und so manche Fliege muss kurz vor dem Ziel wieder zurück an den Start! Wer sein Fliegenquartett als Erster mit Erfolg zum „Sch...maushaufen“ führt, gewinnt den fiesen Fliegenwettlauf!

Spielinhalt

7 Landeplätze, 1 „Sch...maushaufen“, 16 Fliegen (in 4 Farben), 38 Flug-Karten, 9 Klatsch-Karten, 9 Fege-Karten, 6 Duft-Karten, 1 Spielanleitung

Spielvorbereitung

Legt die Landeplätze in einer zufälligen Reihenfolge nebeneinander aus (siehe Abbildung). Der „Sch...maushaufen“ (= Ziel) kommt ans Ende dieser Reihe. Mischt alle Karten verdeckt und haltet sie als Stapel bereit. Jeder Spieler erhält vier Fliegen einer Farbe und legt sie vor den ersten Landeplatz (= Start). Überzählige Fliegen kommen in die Schachtel zurück.





Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der Spieler, der zuletzt in ein „Sch...maushäufchen“ getreten ist, beginnt.

Jeder Zug besteht immer aus zwei Teilen:

1. **Fliegenaktion = Karte ziehen und ausspielen**
2. **Fliegenfug = eine eigene Fliege einen oder zwei Landeplätze weiterziehen**

1. Fliegenaktion

Zieh eine Karte vom Stapel. Welche Karte ist es?

- **Die Flug-Karte**

Lege die Flug-Karte offen auf die Markierung eines beliebigen Landeplatzes.



- **Die Klatsch-Karte**

Lege die Klatsch-Karte offen auf die Markierung eines beliebigen Landeplatzes. Befinden sich darauf Fliegen, haben diese Pech und müssen sofort zum Start zurück. Das gilt auch für Fliegen deiner eigenen Farbe!



- **Die Fege-Karte**

Vertausche zwei beliebige Landeplätze.

Achtung: Auf den beiden Landeplätzen dürfen sich keine Fliegen deiner Farbe befinden! Lege die Fege-Karte anschließend auf den Ablagestapel neben dem Spiel.



- **Die Duft-Karte**

Fliege mit einer deiner Fliegen einen Landeplatz weiter.

Lege die Duft-Karte anschließend auf den Ablagestapel neben dem Spiel.

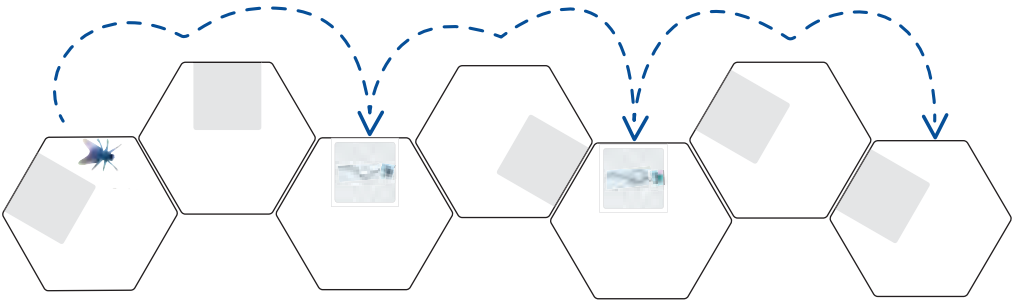
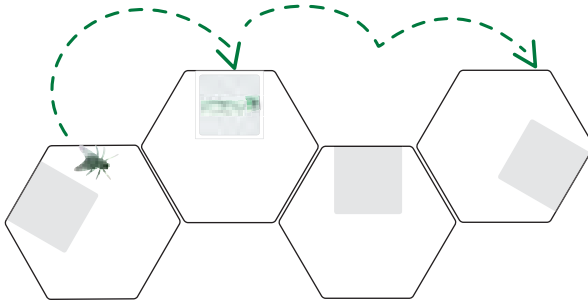


2. Fliegenflug

Hast du die Fliegenaktion ausgeführt? Jetzt musst du mit einer deiner Fliegen weiterfliegen. Dabei gilt es folgende Regeln zu beachten:

- Ziehe eine deiner Fliegen um **einen oder zwei** Landeplätze weiter.
- Auf einem Landeplatz können beliebig viele eigene und fremde Fliegen stehen.
- Landet deine Fliege auf einem Landeplatz mit einer **Flug-Karte**, die deine Farbe zeigt, muss sie sofort **zwei** Landeplätze weiterfliegen. Liegt hier ebenfalls eine Flug-Karte mit deiner Farbe, schwirrt sie wieder zwei Felder weiter usw.

Achtung: Diese Regel gilt auch, wenn du durch eine Duft-Karte deine Fliege bewegen darfst.



- Landet deine Fliege auf einem Landeplatz mit **Klatsch-Karte**, muss sie zurück zum Start und dein Zug ist sofort beendet. **Achtung:** Es ist erlaubt einen Landeplatz mit Klatsch-Karte zu überfliegen.
- Fliegst du mit einer Fliege auf den „Sch... maushaufen“ (= Ziel), verfallen überzählige Flugpunkte.

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe und zieht eine Karte.

Wichtig:

- Auf den Markierungen der Landeplätze können sich mehrere Karten stapeln. Die zuletzt gelegte Karte liegt immer oben.
- Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, zieht ihr nur noch mit den Fliegen.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler mit seiner vierten und somit letzten Fliege den „Sch... maushaufen“ erreicht. Er ist der Gewinner und darf (von allen anderen Mitspielern umjubelt) in einem Fliegenschmaus-Freudentanz den „Sch...maushaufen“ umschwirren!

Fly Feast

ENGLISH

A stinky fly competition for 2 to 4 players ages 6 to 99.

Author: Dietmar Keusch

Licensing agency: White Castle

Illustrations: Kai Pannen

Length of Game: 15 to 20 minutes



Hmmm, what is that enticing smell? All of the flies are magically drawn to a big, beautiful pile of "fly candy" but they have a long road ahead of them. Fortunately, there are many tasty landing pads where they can take a break.

The flies are desperate to reach the scrumptious "fly feast" as quickly as possible. But beware! No one is safe from the fly swatter, and some flies may have to return to the starting point just before they reach their final destination.

The first player to successfully guide his group of four flies to the pile of "fly candy" wins the stinky fly feast competition!

Contents

7 landing pads, 1 "fly candy", 16 flies (in 4 colors), 38 flight cards, 9 swatter cards, 9 brush cards, 6 scent cards, 1 set of game instructions

Preparation

Spread the landing pads out randomly side-by-side in a row (see illustration). Place the "fly candy" feast, which is the final destination, at the end of this row. Shuffle all of the cards and place them face down in a pile. Each player receives four flies of the same color and places them **before** the first landing pad (**starting point**). Return any extra flies to the game box.





How to Play

Play in a clockwise direction. The player who most recently stepped in a pile of "fly candy" gets to go first.

Each turn consists of two parts:

1. **Fly activity = draw and place a card**
2. **Flying the fly = a single fly moves ahead one or two landing pads**

1. Fly activity

Draw a card from the draw pile. What card did you draw?

- **A Flight card**

Place the flight card face up on the marked square area shown on any one of the landing pads.



- **A Fly Swatter card**

Place the fly swatter card face up on the marked area of any landing pad. It's too bad because now any flies already on this landing pad, including flies of your own color, must immediately return to the starting point.



- **A Dust Pan & Broom card**

Swap any two landing pads.

Warning: Flies that match your color are **not allowed** to be on the two landing pads that you switch! After swapping two landing pads, then place the dustpan and broom card on the discard pile next to the game.



- **Scent card**

Use one of your flies to fly to the next landing pad. Then place the scent card on the discard pile next to the game.

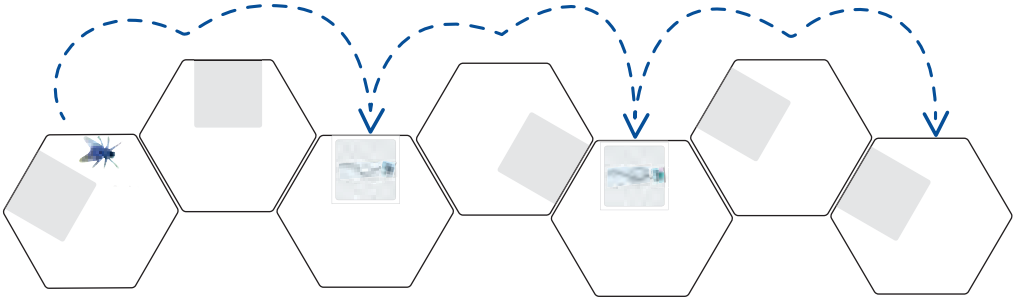
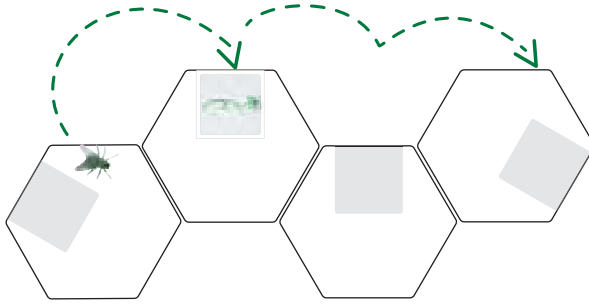


2. Flying the fly

Did you complete the Fly activity? Now you will have to use your fly to move toward the target. Note the following rules apply:

- Move one of your flies ahead **one or two** landing pads.
- Any number of your own or other flies may be on a same landing pad.
- If your fly lands on a landing pad with a flight card that matches your color, fly immediately **two** landing pads further. Likewise, if this landing pad has a flight card that matches your color, buzz ahead two more spaces, and so forth.

Warning: This rule also applies if you are allowed to move your fly because of a scent card.



- If your fly lands on a landing pad with a swatter card, return to the starting point immediately. Your turn is over.
Warning: You are allowed to fly over a landing pad with a swatter card on it.
- However, if you use your fly to fly onto the pile of "fly candy", you will lose any extra flight points on your flight card.

It is then the next player's turn to draw a card.

Important:

- There may be several cards stacked on the marked areas of the landing pads. The last card played is always placed face up on top of the pile.
- When you run out of cards from the draw pile, you can only continue to move ahead using your fly.

End of Game

The game ends as soon as one player reaches the pile of "fly candy" with his fourth and final fly. The player wins the game and joins all the other players while they buzz enthusiastically around the pile of "fly candy" in a fly feast dance of joy.

Festin de mouches



Une amusante course de mouches pour 2 à 4 joueurs de 6 à 99 ans.

Idée : Dietmar Keusch

Agence de licence : White Castle

Illustration : Kai Pannen

Durée de la partie : 15 à 20 minutes



Mmm, d'où vient cette odeur alléchante ? Toutes les mouches sont attirées comme par magie par un énorme et répugnant tas de crottes. Elles sont encore loin du but. Heureusement, elles peuvent faire une pause en chemin sur de nombreuses et savoureuses pistes d'atterrissage.

Les mouches veulent atteindre aussi vite que possible leur « dégoûtant festin ».

Mais attention : personne n'est à l'abri de la carte « tapette à mouches » et, même proches du but, de nombreuses mouches devront retourner à la case départ !

Le premier qui réussira à amener ses quatre mouches jusqu'au « dégoûtant festin » remportera la course !

FRANÇAIS



Contenu du jeu

7 pistes d'atterrissage, 1 carte « dégoûtant tas de crottes », 16 mouches (4 couleurs différentes), 38 cartes de vol, 9 cartes « tapette à mouches », 9 cartes de balayette, 6 cartes d'odeur, 1 règle du jeu

Préparatifs

Posez les pistes d'atterrissage dans n'importe quel ordre l'une à côté de l'autre (voir l'illustration). Le « dégoûtant tas de crottes » (= destination) est la dernière carte de cette série.

Mélangez toutes les cartes faces cachées et empilez-les. Chaque joueur reçoit quatre mouches d'une même couleur et les pose **devant** la première piste d'atterrissage (= **départ**).

Rangez les mouches non utilisées dans la boîte.



Déroulement de la partie

Vous jouez chacun votre tour dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui est le dernier à avoir marché dans une crotte commence.

Chaque tour consiste toujours en deux parties :

1. **Action des mouches = tirer une carte et la poser**
2. **Vol des mouches = faire avancer une de vos mouches d'une ou deux pistes d'atterrissage**

1. Action des mouches

Pioche une carte de la pile. Que représente cette carte ?

• La carte de vol

Pose la carte de vol face visible sur le marquage d'une piste d'atterrissage de ton choix.



• La carte de la tapette à mouches

Pose la carte de la tapette à mouches face visible sur le marquage d'une piste d'atterrissage de ton choix. Dommage pour les mouches qui se trouvent déjà sur cette piste : elles doivent immédiatement revenir à la case départ ! Cela est aussi valable pour tes mouches !



• La carte de la balayette

Échange deux pistes d'atterrissage de ton choix.

Attention : aucune de tes mouches ne doit se trouver sur ces deux pistes d'atterrissage ! Pose ensuite la carte de la balayette sur la pile de défausse à côté du jeu.



• La carte d'odeur

Avance une de tes mouches sur la piste suivante.

Pose ensuite la carte d'odeur sur la pile de défausse à côté du jeu.

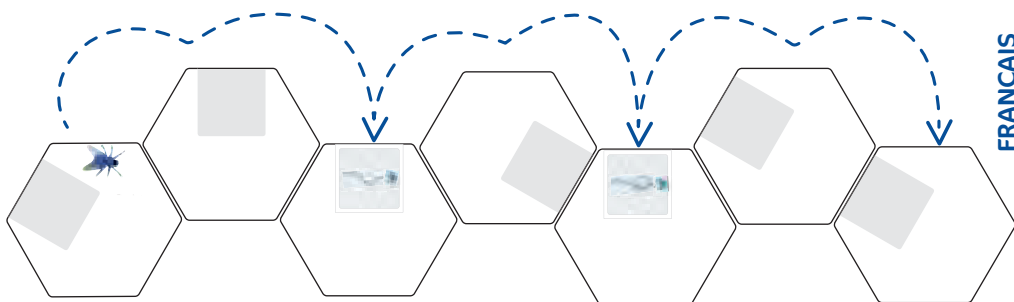
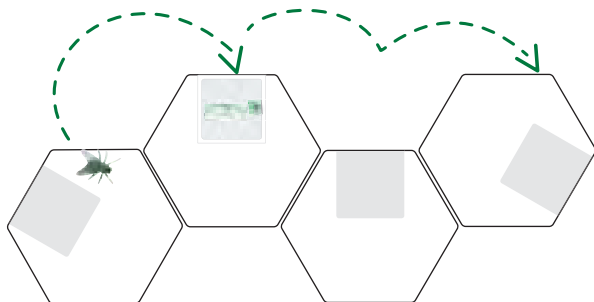


2. Vol des mouches

As-tu exécuté l'action des mouches ? Tu dois maintenant continuer de faire voler une de tes mouches. Il faut alors observer les règles suivantes :

- Avance une de tes mouches **d'une ou deux** pistes d'atterrissage.
- Plusieurs mouches, les tiennes ou celles des autres joueurs, peuvent se trouver sur la même piste d'atterrissage.
- Si ta mouche atterrit sur une piste comportant une **carte de vol** de ta couleur, elle doit immédiatement avancer de **deux** pistes supplémentaires. Si elle se pose de nouveau sur une piste comportant une carte de vol de ta couleur, elle avance encore de deux pistes, etc.

Attention : cette règle s'applique aussi quand tu déplaces ta mouche grâce à une carte d'odeur.



- Si ta mouche atterrit sur une piste comportant une **tapette à mouches**, elle doit retourner à la case départ et ton tour se termine aussitôt.

Attention : Il est permis de survoler une piste d'atterrissage comportant une carte de tapette à mouches.

- Si tu voles avec une mouche sur le « dégoûtant festin » (= destination), les points de vol restants ne comptent pas.

C'est au tour du joueur suivant de tirer une carte.

Important :

- Plusieurs cartes peuvent être empilées sur les marquages des pistes d'atterrissage. La dernière carte est toujours posée au-dessus.
- S'il n'y a plus de cartes dans la pioche, vous faites seulement avancer vos mouches.

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur atteint le « dégoûtant festin » avec sa quatrième et dernière mouche. Il est déclaré gagnant et peut être félicité par tous les autres joueurs dans une joyeuse danse de la mouche autour du « dégoûtant festin ».

Vliegenfestijn

Een vieze vliegenwedstrijd voor 2 tot 4 spelers van 6 tot 99 jaar.

Idee: Dietmar Keusch

Licentie-agentschap: White Castle

Illustraties: Kai Pannen

Speelduur: 15 - 20 minuten



Hmmm, wat ruikt hier zo verleidelijk? Een mooie grote vliegsmulhoop lokt alle vliegen magisch aan. Maar de weg erheen is nog ver. Gelukkig zijn er onderweg allerlei smakelijke landingspunten waarop ze even kunnen uitrusten. De vliegen moeten proberen om als eerste de lekkere 'smulhoop' te bereiken. Daarbij moeten ze goed oppassen! Niemand is veilig voor de kaart met de vliegenmepper en menige vlieg moet vlak voor de finish weer terug naar af! Wie met zijn 'vliegenkwartet' als eerste de smulhoop heeft bereikt, wint deze vieze vliegenwedstrijd!

NEDERLANDS

Spelinhoud

7 landingspunten, 1 'smulhoop', 16 vliegen (in 4 kleuren), 38 vliegkaarten, 9 vliegenmepperkaarten, 9 veegkaarten, 6 geurkaarten, 1 handleiding met spelregels.

Spelvoorbereiding

Leg de landingspunten in een willekeurige volgorde naast elkaar (zie afbeelding). De smulhoop (= **finish**) komt helemaal achteraan in de rij. Schud alle kaarten verdekt en leg ze als stapel klaar. Iedere speler krijgt de vier vliegen van één kleur en legt die **voor** het eerste landingspunt (= **start**) neer. De overtollige vliegen gaan terug in de doos.



Spelverloop

Gespeeld wordt om beurten met de wijzers van de klok mee. De speler die als laatste op een ‚hoopje‘ heeft getrapt, mag beginnen.

Iedere beurt bestaat uit twee handelingen:

1. **Vliegenactie = kaart trekken en neerleggen.**
2. **Vliegenvlucht = een eigen vlieg één of twee landingspunten vooruit zetten.**

1. Vliegenactie

Neem een kaart van de stapel. Welke kaart is het?

- **De vliegkaart**

Leg de vliegkaart open op de markering van een willekeurig landingspunt.



- **De vliegenmepperkaart**

Leg de vliegenmepperkaart open op de markering van een willekeurig landingspunt. Als daar op dat moment vliegen even uitrusten, hebben ze pech en moeten ze meteen terug naar de start. Dat geldt ook voor vliegen van jouw eigen kleur!



- **De veegkaart**

Wissel twee willekeurige landingspunten om. Let op! Op deze twee landingspunten mogen zich **geén** vliegen van jouw eigen kleur bevinden! Leg de veegkaart vervolgens op de aflegstapel naast het spel.



- **De geurkaart**

Vlieg met jouw vliegen naar het volgende landingspunt. Leg de geurkaart daarna op de aflegstapel naast het spel.

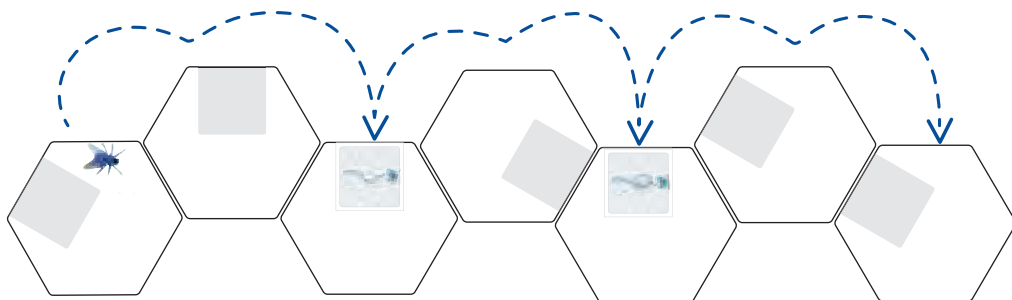
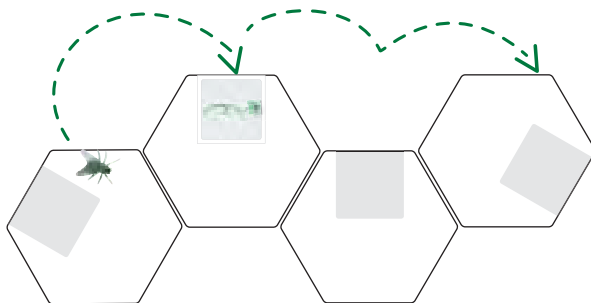


2. Vliegenvlucht

Heb je de vliegenactie uitgevoerd? Dan moet je nu met jouw vliegen verder vliegen. Daarbij moet je op de volgende regels letten:

- Trek met één van jouw vliegen **één of twee** landingspunten verder.
- Op een landingspunt kunnen willekeurig veel eigen én andere vliegen staan.
- Als jouw vlieg landt op een **vliegkaart** in jouw kleur, moet jouw vlieg meteen **twee** plaatsen verder vliegen. Als hier ook weer een vliegkaart in jouw kleur ligt, vliegt jouw vlieg weer twee plaatsen verder.

Let op! Deze regel geldt ook als je door een geurkaart jouw vlieg mag bewegen.



NEDERLANDS

- Als jouw vlieg landt op een landingspunt met een **vliegenmepper**, moet hij meteen terug naar de start en is jouw beurt voorbij.
Let op! Je mag een landingspunt met een vliegenmepperkaart omzeilen.
- Als je met één van jouw vliegen op de ‚smulhoop‘ (= finish) terecht komt, vervallen alle overgebleven vliegpunten.

Nu is de volgende speler aan de beurt en trekt een kaart.

Belangrijk!

- Op de markeringen van de landingspunten kunnen meerdere kaarten op elkaar liggen. De als laatste gelegde kaart ligt altijd bovenop.
- Als de voorraadstapel is opgebruikt, trekken jullie alleen nog verder met de vliegen.

Einde van het spel

Het spel is uit zodra een speler met zijn vierde - en dus laatste - vlieg de smulhoop heeft bereikt. Hij is de winnaar en mag nu door alle medespelers bejubeld worden en in een vreugdevlucht rond de smulhoop vliegen!

El festín de las moscas



Un "asqueroso" vuelo de competición de moscas para 2 a 4 jugadores de 6 a 99 años.

Autor: Dietmar Keusch

Bajo licencia de: White Castle

Ilustraciones: Kai Pannen

Duración de una partida: 15 - 20 minutos



Mmmmh, ¿pero qué olor tan cautivador se percibe por aquí? Un succulento y enorme montón de estiércol atrae como por arte de magia a todos las moscas del entorno. Sin embargo, el camino hacia la comida es largo. Por suerte, hay muchos y deliciosos puestos de aterrizaje donde poder descansar un rato.

Todas las moscas quieren lógicamente llegar cuanto antes al succulento estiércol que las aguarda. Pero cuidado: ¡ante la carta del matamoscas nadie está seguro, así que alguna que otra mosca tendrá que volver al punto de partida antes de llegar a la meta!

¡Quien sea en primero en llevar su cuarteto de moscas hasta el "sabroso" estiércol saldrá ganador del repugnante vuelo de competición!

Contenido del juego

7 puntos de aterrizaje, 1 montón de estiércol, 16 moscas (en 4 colores), 38 cartas de vuelo, 9 cartas de matamoscas, 9 cartas de barrido, 6 cartas de perfume, 1 instrucciones.

Preparación del juego

Colocad los puntos de aterrizaje en una serie aleatoria unos junto a otros (véase imagen). El montón de estiércol (= meta) se coloca en último lugar en esa serie. Mezclad todas las cartas boca abajo y tenedlas preparadas en un mazo. Cada jugador recibe las cuatro moscas de un color y las coloca delante del primer punto de aterrizaje (= salida). Las moscas sobrantes se vuelven a poner en la caja.



Desarrollo del juego

Jugarás por turnos en el sentido de las manecillas del reloj. El último jugador en haber pisado una boñiga tiene el "honor" de empezar.

Cada jugada consta siempre de dos partes:

1. **Acción de mosca = coger carta y colocarla**
2. **Vuelo de mosca = avance de una mosca propia en uno o dos puntos de aterrizaje**

1. Acción de mosca

Coge una carta del mazo. ¿De qué carta se trata?

- **La carta de vuelo**

Coloca la carta de vuelo boca arriba sobre la marca de un punto de aterrizaje cualquiera.



- **La carta de matamoscas**

Coloca la carta de matamoscas boca arriba sobre la marca de un punto de aterrizaje cualquiera. Si hay moscas encima, han tenido mala suerte y tendrán que regresar de inmediato al punto de partida. ¡Esta regla rige también para las moscas de tu propio color!



- **La carta de barrido**

Intercambia dos puntos cualesquiera de aterrizaje.

Atención: ¡en los dos puntos de aterrizaje no puede haber **ninguna** mosca de tu color! A continuación, coloca la carta de barrido sobre el mazo junto al juego.



- **La carta de perfume**

Avanza volando con una de tus moscas hasta el próximo punto de aterrizaje. A continuación, coloca la carta de perfume sobre el mazo junto al juego.

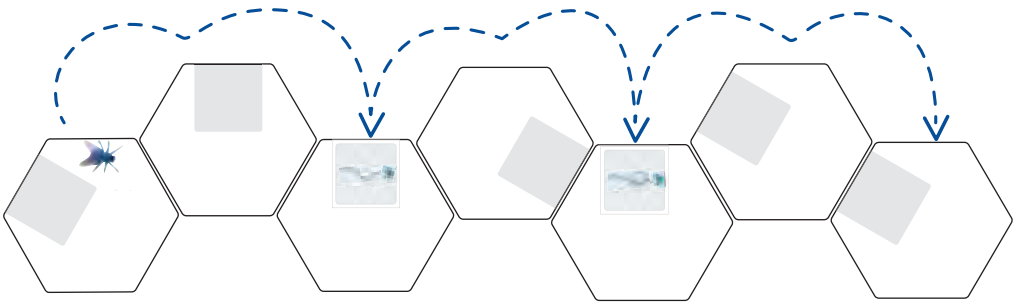
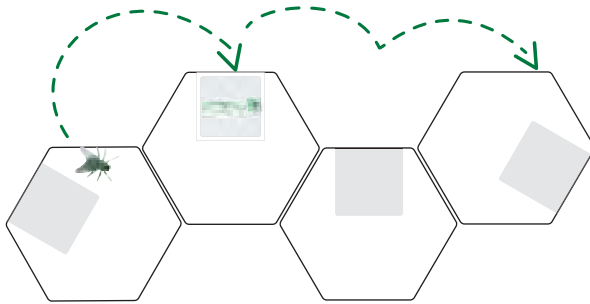


2. Vuelo de moscas

¿Has llevado a cabo la acción de mosca? En tal caso, ahora tendrás que seguir volando con una de tus moscas. Cuando lo hagas, deberás respetar las reglas siguientes:

- Avanza con una de tus moscas **uno o dos** puntos de aterrizaje.
- En un punto de aterrizaje pueden encontrarse diversas moscas propias y ajenas.
- Si tu mosca se posa en un punto de aterrizaje con una **carta de vuelo**, que es de tu color, entonces la mosca avanza de inmediato **dos** puntos de aterrizaje. Si ahí se encuentra igualmente una carta de vuelo de tu color, la mosca sigue avanzando de nuevo dos campos, etc.

Atención: Esta regla rige también si puedes mover tu mosca por medio de una carta de perfume.



- Pero si tu mosca cae en un punto de aterrizaje con carta de matamoscas, en tal caso tendrás que regresar a la salida y tu recorrido habrá terminado de inmediato.
Atención: Está permitido sobrevolar un punto de aterrizaje con carta de matamoscas.
- Si alcanzas con una mosca el montón de estiércol (= meta), entonces los puntos de vuelo de avance sobrantes quedan invalidados.

A continuación, le corresponde jugar al siguiente jugador, que coge una carta.

Importante:

- En las marcas de los puntos de aterrizaje pueden amontonarse varias cartas. La carta colocada en último lugar debe estar siempre boca arriba.
- Si el mazo de cartas se ha agotado, sólo avanzaréis con las moscas.

Final del juego

El juego concluye tan pronto como un jugador haya alcanzado el montón de estiércol con su cuarta y, por consiguiente, última mosca. Ese jugador se proclama vencedor y puede celebrar los vïtores de sus compañeros de juego en una danza de júbilo zumbando alrededor del montón de estiércol.



Mucchietto delizioso

Una gara schifosa di mosche, per 2-4 giocatori da 6 a 99 anni.

Autore: Dietmar Keusch

Agenzia: White Castle

Illustrazioni: Kai Pannen

Durata del gioco: 15 - 20 minuti



Mhmm, che cos'è questo profumino? Un bel "mucchietto delizioso" che magicamente attira tutte le mosche. Ma la strada per arrivarci è lunga. Per fortuna esistono molti posti gustosi dove poter atterrare e fare una pausa. Le mosche vogliono raggiungere il "mucchietto delizioso" il prima possibile. Ma attenzione: nessuno è al sicuro dalla carta acchiappamosche e più di qualche mosca, proprio quando sta per raggiungere il traguardo, viene rispedita alla partenza! Vince chi riesce a portare per primo le sue quattro mosche fino all'ambito "mucchietto delizioso"!

Dotazione del gioco

7 posti di atterraggio, 1 "mucchietto delizioso", 16 mosche (in 4 colori), 38 carte volo, 9 carte acchiappamosche, 9 carte spazza via, 6 carte profumo, 1 istruzioni di gioco

Preparazione del gioco

Mettete i posti di atterraggio in ordine casuale uno di fianco all'altro (v. figura). Il "mucchietto delizioso" (= arrivo) va in fondo a questa fila. Mescolate le carte coperte e formate con esse un mazzo, che metterete sul piano di gioco. Ogni giocatore riceve quattro mosche di un colore e le mette **davanti** al primo posto di atterraggio (= **partenza**). Le altre mosche vanno rimesse nella scatola.



Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario. Il giocatore che per ultimo ha pestato un "mucchietto delizioso" inizia.

Ogni turno è composto da due parti:

1. **Azione moscha** = prendi una carta e mettila sul piano di gioco
2. **Volo moscha** = fai avanzare una delle tue mosche di uno o due posti di atterraggio

1. Azione moscha

Pesca una carta dal mazzo. Che carta è?

- **La carta volo**

Metti la carta volo scoperta sull'apposito spazio di un posto di atterraggio qualsiasi.



- **La carta acchiappamosche**

Metti la carta acchiappamosche scoperta sull'apposito spazio di un posto di atterraggio qualsiasi. Se ci sono delle mosche sopra, sono state sfortunate, perché devono tornare alla partenza. Questo vale anche per le mosche del tuo colore!



- **La carta spazza via**

Scambia due posti di atterraggio qualsiasi.

Attenzione: sui due posti di atterraggio **non** devono esserci mosche del tuo colore! Infine metti la carta spazza via sul mazzo degli scarti vicino al gioco.



- **La carta profumo**

Vola con una delle tue mosche fino al posto di atterraggio successivo. Infine metti la carta profumo sul mazzo degli scarti vicino al gioco.

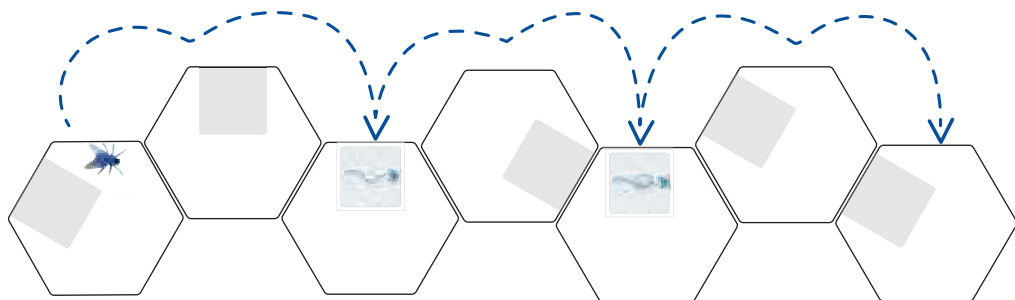
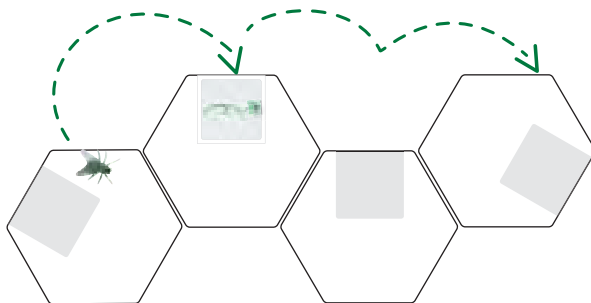


2. Volo moscha

Hai eseguito l'azione moscha? Ora una delle tue mosche deve proseguire nel volo. Ecco quali regole devi seguire:

- Fai avanzare una delle tue mosche di **uno o due** posti di atterraggio.
- Il numero di mosche, tue o di altri giocatori, che possono stare su un posto di atterraggio è illimitato.
- Se la tua mosca atterra su un posto di atterraggio con una **carta volo** del tuo colore, deve ulteriormente avanzare di **due** posti di atterraggio. Se anche qui c'è una carta volo del tuo colore, falla avanzare di altri due posti di atterraggio, e così via.
Attenzione: questa regola vale anche quando muovi la mosca con una carta profumo.





- Se una tua mosca atterra su un posto di atterraggio con una **carta acchiappamosche**, deve tornare alla partenza e il tuo turno è terminato.

Attenzione: è possibile superare volando un posto di atterraggio con carta acchiappamosche.

- Se una tua mosca vola sul "mucchietto delizioso" (= arrivo), ha terminato il percorso. Gli eventuali punti in eccesso non si contano.

Infine è il turno del giocatore successivo, che pesca una carta.

Importante:

- Sugli appositi spazi dei posti di atterraggio possono essere accatastate più carte. L'ultima carta giocata deve sempre rimanere sopra le altre.
- Quando il mazzo di carte è finito, fate avanzare solo le mosche.

Conclusione del gioco

Il gioco termina quando un giocatore raggiunge il "mucchietto delizioso" con la sua quarta e ultima mosca. Gli altri giocatori possono festeggiare il vincitore ballando e svolazzando attorno al "mucchietto delizioso"!

App Tier auf Tier –
Die Jagd nach den verschollenen Artefakten

- abwechslungsreich: taucht in 3 mystische Welten ein: Eis, Canyon und Dschungel
- episch: erfüllt 30 spannende Missionen und sammelt 180 magische Artefakte
- rekordverdächtig: beweist, dass ihr Profis seid – gewinnt den Wettlauf gegen die Zeit und sammelt die goldenen Artefakte
- geschickt: beweist Fingerspitzengefühl beim Bewegen der Tiere
- knifflig: unzählige Fallen erschweren den Weg
- spannend: die perfekte Mischung aus Geschicklichkeitsspiel und Physik-Puzzle

Animal Upon Animal-App –
The hunt for the forgotten artifacts

- Full of variety: Get immersed in 3 mystical worlds: Polar, canyon, and jungle
- Epic: Fulfill 30 exciting missions and collect 180 magical artifacts
- Record-breaking: Prove you're pros – win the race against time and collect the golden artifacts
- Clever: Demonstrate dexterity when moving the animals
- Tricky: Countless situations cause difficulty along the way
- Exciting: The perfect mix of skill play and physics puzzle

L'application Pyramide d'animaux –
La Chasse aux totems disparus

- variée : elle vous plongera dans 3 mondes mystiques : le glacier, le canyon et la jungle.
- épique : réussissez 30 missions passionnantes et réunissez 180 totems magiques.
- pulvérisez un record : prouvez que vous êtes des pros - gagnez la course contre le temps et remportez les totems dorés.
- habile : faites preuve de doigté en déplaçant les animaux.
- épineuse: d'innombrables pièges rendent le chemin plus difficile
- passionnante : le mélange parfait entre jeu d'adresse et puzzle physique.

App Dier op dier –
De jacht naar de verdwenen artefacten

- afwisselend: ga mee naar drie mysterie werelden: ijs, canyon en jungle
- episch: voer 30 spannende opdrachten uit en verzamel 180 magische artefacten
- breek het record: laat zien dat je een professional bent – win de strijd tegen de klok en verzamel de gouden artefacten
- uitdagend: bewijs vingervaardigheid bij het bewegen van de dieren
- ingewikkeld: allerlei vallen maken de weg moeilijk
- boeiend: de perfecte mix van vaardigheidsspel en natuurkunde-puzzel

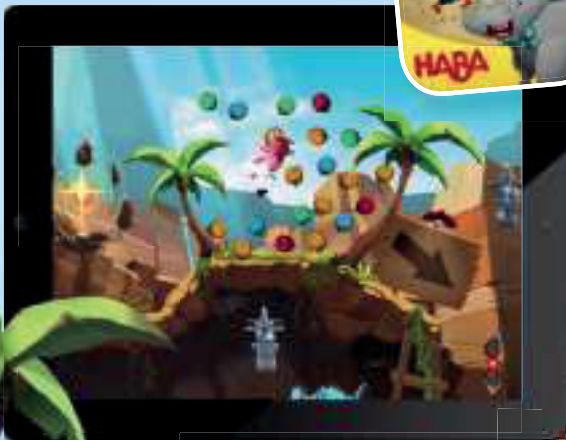
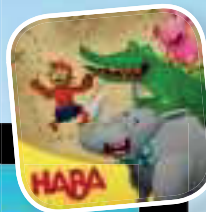
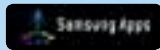
Aplicación Animal sobre animal –
La búsqueda de los artefactos extraviados

- variada: sumérgete en 3 mundos misteriosos: paisajes helados, un cañón y la jungla
- épica: completa 30 emocionantes misiones y reúne hasta 180 artefactos
- opciones de récord: demuestra que eres un profesional... gana la competición contrarreloj y acumula los artefactos dorados mágicos
- exigente: demuestra tu habilidad en el movimiento de los animales
- delicada: innumerables trampas dificultan el recorrido
- emocionante: combinación perfecta de juego de habilidad y puzzle „physics“

L'app Torre di animali –
La caccia ai manufatti scomparsi

- varia: viaggiate in tre mondi fantastici: ghiaccio, canyon e giungla
- epica: completeate 30 elettrizzanti missioni e raccogliete 180 manufatti magici
- punta al record: dimostrate di avere la stoffa... vincete la corsa contro il tempo e raccogliete i manufatti dorati
- gioco di abilità: mettetevi alla prova la sensibilità dei polpastrelli nello spostare gli animali
- complessa: numerose insidie rendono più difficile il viaggio: divano a catapulta, dirigibile a tenaglia, rotore gigante e molto altro
- avvincente: il mix perfetto tra gioco di abilità e puzzle game

Zum Start erhältlich bei:



* ... is a trademark of Apple Inc.

HABA®



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

www.haba-apps.com



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

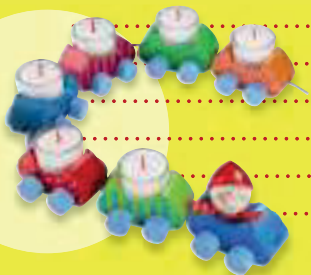
Infant Toys

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 en 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.