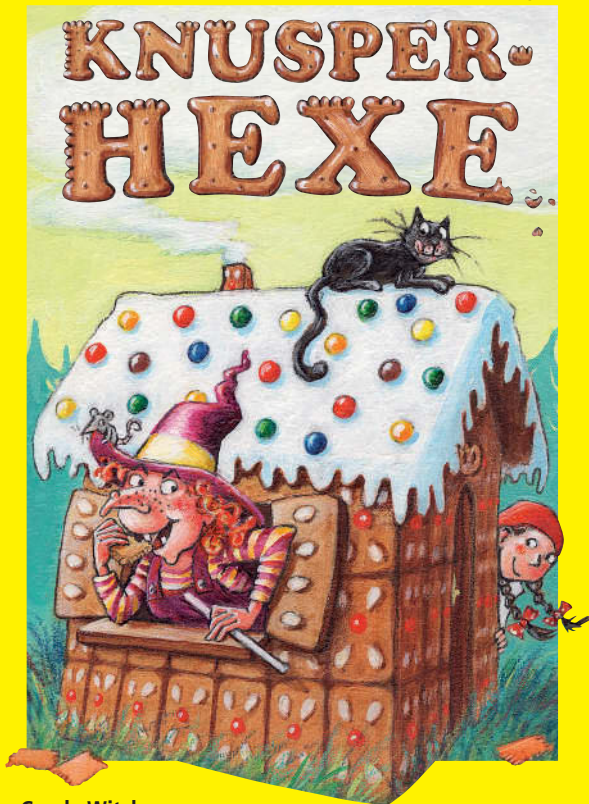




Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni

4314



Candy Witch

Sorcière au pain d'épices • Knabbelheks

La dulce casita de la bruja Pirula • La strega golosa

Copyright **HABA**® - Spiele Bad Rodach 2009

Knusperhexe

Ein verhextes Geschicklichkeitsspiel
für 2 - 4 Spieler von 5 - 99 Jahren.

Spielidee: Heinz Meister
Illustration: Edda Skibbe
Spieldauer: ca. 10 - 15 Minuten

Hänsel, Gretel, Rotkäppchen und Rumpelstilzchen schleichen gemeinsam durch den Märchenwald. Sie sind auf dem Weg zum Lebkuchenhaus der Knusperhexe und wollen heimlich ein paar Süßigkeiten knabbern. Doch sie müssen vorsichtig sein, denn je mehr Kekse sie vom Dach stibitzen, desto eher kann es einstürzen und die Knusperhexe aufwecken!

Spielinhalt

- 5 Bonbons (aus Holz)
- 10 Lebkuchenkarten
- 36 Kekskarten
- 1 Spielanleitung



Spielidee

Ihr versucht reihum, mit viel Geschick die leckeren Kekskarten vom Dach des Lebkuchenhäuschens wegzunehmen und möglichst viele zu sammeln. Stürzt das Keksdach bei einem Spieler ein, geht er leer aus. Wer jetzt von den Mitspielern die meisten Kekskarten vor sich liegen hat, bekommt zur Belohnung ein Bonbon. Dann wird das Dach wieder aufgebaut und eine neue Runde beginnt. Wer zuerst zwei Bonbons vor sich liegen hat, gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung

Nehmt das gesamte Spielmaterial aus der Schachtel. Steckt den Schachtelboden in den Schachteldeckel. Dann steckt ihr die zehn Lebkuchenkarten wie abgebildet in den Spalt zwischen Deckel und Boden.



Anschließend legt ihr mit den 36 Kekskarten ein Dach auf die Lebkuchenkarten. Dabei muss die Keksseite immer nach oben zeigen. Legt zuerst eine Kekskarte auf jede Ecke. Danach verteilt ihr auf den Rändern zwischen den Ecken weitere Karten. Ist der Dachrand einigermaßen stabil, könnt ihr auch zur offenen Mitte hin Karten legen.

Wenn alle Kekskarten verteilt sind, sollte keine Lücke mehr im Dach zu sehen sein.



Die Bonbons legt ihr als Vorrat neben das Lebkuchenhaus.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt Süßigkeiten gegessen hat, darf beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt der jüngste Spieler.

Nimm vorsichtig eine beliebige Kekskarte vom Dach. Hast du dies geschafft, ohne das Dach zum Einsturz zu bringen, drehst du die Karte um und legst sie mit der Süßigkeit nach oben vor dir ab. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Wenn du wieder an der Reihe bist und eine Kekskarte vom Dach genommen hast, legst du sie offen auf die bereits vor dir liegende(n) Karte(n). Aber Vorsicht: Vorher musst du die Süßigkeit der neuen Kekskarte mit der oben liegenden Süßigkeit auf deinem Stapel vergleichen:



- **Ist es eine andere Süßigkeit?**
So ein Glück! Du darfst die Karte behalten und legst sie offen auf deinem Stapel ab.
- **Ist es die gleiche Süßigkeit?**
So ein Pech! Du musst die Karte wieder verdeckt auf eine beliebige Stelle des Daches zurücklegen.

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

Rundenende

Eine Runde ist zu Ende, sobald die letzte Kekskarte vom Dach genommen wurde oder das Dach des Lebkuchenhauses einstürzt. Der Spieler, der das Dach zum Einsturz gebracht hat, kann diese Runde nicht gewinnen. Alle anderen Mitspieler zählen jeweils die Karten ihres Stapels. Der Spieler mit den meisten Karten nimmt sich ein Bonbon aus dem Vorrat und legt es vor sich. Bei Gleichstand erhält derjenige ein Bonbon, der die meisten Zuckerstangen auf seinen Karten zählt. Gibt es auch hier wieder einen Gleichstand, bekommt in dieser Runde keiner ein Bonbon.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler zwei Bonbons vor sich liegen hat. Dieser Spieler gewinnt und darf wie ein Rumpelstilzchen einmal um den Tisch tanzen!

Der Autor

Heinz Meister lebt mit seiner Familie in Nordrhein-Westfalen. Er arbeitet schon seit vielen Jahren in seinem Traumberuf als Spieleautor und hat bereits zahlreiche Spiele veröffentlicht. Bei HABA erschienen sind z.B. *Kleiner Teddy*, *Zitternix* und *Verfühl nochmal!*.

Die Illustratorin

Edda Skibbe ist 1965 in Hamburg geboren. Sie studierte dort Illustration und erhielt 1993 den Unicef-Preis „Illustratoren des Jahres“. Heute lebt Edda Skibbe mit ihrem Freund und ihren beiden Kindern Janna und Mika in Kiel. Für HABA hat die erfolgreiche Illustratorin bereits mehrere Spiele illustriert, unter anderem *Die große „Ratz Fatz“-Spielewelt* und viele weitere Spiele der „Ratz Fatz“-Reihe.



Für Janna und Mika.

Habermaab game nr. 4314

Candy Witch

ENGLISH

A bewitched game of skill for 2 - 4 players ages 5 - 99.

Author: Heinz Meister
Illustrations: Edda Skibbe
Length of the game: 10 - 15 minutes

Hansel and Gretel, Red Riding Hood and Rumpelstiltskin are tiptoeing through the enchanted woods. They are on their way to the Candy Witch's gingerbread house to steal some tasty tidbits. But they have to be careful; the more cookies they take from the roof the greater the risk of the roof breaking and the greater the risk of waking up the Candy Witch.

Contents

- 5 wooden candies
- 10 gingerbread cards
- 36 cookie cards
- Set of game instructions



Game Idea

One by one and very carefully, you try to take delicious cookies off the roof of the gingerbread house and collect as many as you can. If a player causes the cookie roof to collapse, he will go empty handed. However the player, who at that moment has collected the most cookie cards, receives a candy as a reward. Then you reconstruct the roof and a new round starts. Whoever is the first to collect two candies, wins the game.

Preparation of the Game

Take all the material out of the game box. Insert the lid into the bottom part of the game box. Then, as shown, stick the ten gingerbread cards into the slot between the bottom and the lid.



Then, construct the roof with the 36 cookie cards, placing the sides with the cookie face-up. First place a cookie card on each corner and then further cookie cards along the edges between the corners. Once the rim of the roof is quite stable place more cookie cards across the open center.

As all the cookie cards have to be laid out, there should be no gaps in the roof.



Put the candies as provisions next to the gingerbread house.

How to Play

Play in a clockwise direction. Whoever has eaten cookies most recently starts the game. If you can not agree, the youngest player starts.

Carefully take any cookie card off the roof. If you manage to do so without the roof collapsing, turn the card over and place it front of you, with the side of the tidbit face-up. Then it's the turn of the next player.

When it's your turn again and you have taken a cookie card off the roof, place it again face-up on top of the card(s) you have already collected. But watch out: first you have to compare the tidbit on the new card with the one on the previous card in your pile:

- **Is it a different tidbit?**
Lucky you! You keep the card and place it face-up on your pile.
- **Is it the same kind of tidbit?**
Bad luck! Return the cookie card face-down to any part of the roof.

Then it's the turn of the next player.

End of a Round

A round is over when the last cookie card has been taken off the roof or the roof collapses. The player who caused the roof to collapse can not win this round. The other players count the cards in their piles. The player who has collected the most cards receives a candy from the provisions and keeps it in front of him. In the case of a draw the candy is won by the player who counts the most sugar sticks on his cards. In there is still a draw nobody receives a candy.

End of the Game

The game ends as soon as a player has collected two candies, thereby winning the game and this player may then leap around the table just like Rumpelstiltskin would.

The author

Heinz Meister lives with his family in North Rhine-Westphalia. For years now he has worked in his dream job as an author of games. Many of his games have already been released. His games *Little Teddy*, *Keep it Steady* and *Fiddlesticks!* have been published by HABA.

The illustrator

Edda Skibbe was born in 1965 in Hamburg where she studied illustration. In 1993 she was awarded the Unicef-Prize "Illustrators of the year". Today she lives with her partner and their two children Janna and Mika in Kiel. As a successful illustrator she has created various games for HABA, among them *The Big Ratz Fatz Game World* and many more games of the Ratz-Fatz series (for players with a good knowledge of German).



For Janna and Mika.

Jeu Habermaaß n° 4314

Sorcière au pain d'épices

Un jeu d'adresse ensorcelé pour 2 à 4 joueurs de 5 à 99 ans.

Idée : Heinz Meister
Illustration : Edda Skibbe
Durée de la partie : 10 à 15 minutes

FRANÇAIS

Blanche-Neige, Cendrillon, le petit poucet et le petit chaperon rouge cheminent à travers la forêt enchantée. Ils se rendent à la maison en pain d'épices de la sorcière et veulent y goûter sans être vus. Ils doivent être prudents car plus ils prennent de gâteaux du toit et plus celui-ci risque de s'écrouler et de réveiller la sorcière !

Contenu du jeu

- 5 bonbons (en bois)
- 10 cartes de pain d'épices
- 36 cartes de petits beurrés
- 1 règle du jeu



Idée

Chacun essaye à tour de rôle de retirer les délicieuses cartes de petits beurrés posées sur le toit pour en récupérer le plus possible. Quand un joueur fait écrouler le toit, il ne récupère pas de carte. Celui qui a alors le plus de cartes à ce moment-là prend un bonbon en récompense. Les cartes sont ensuite de nouveau posées sur le toit et un nouveau tour commence. Le premier qui aura récupéré deux bonbons gagne la partie.

Préparatifs

Retirer tous les accessoires de la boîte. Emboîter le fond de la boîte dans le couvercle. Ensuite, emboîter les dix cartes de pain d'épices dans la fente constituée entre le couvercle et le fond, comme illustré ci-dessous.



Poser les 36 cartes de petits beurrés sur les cartes de pain d'épices de manière à former un toit. La face qui représente un petit beurre doit toujours être visible. Poser d'abord une carte sur chaque coin. Puis répartir les autres cartes sur les bords. Quand le bord du toit est suffisamment stable, on peut alors poser des cartes vers le milieu du toit qui est encore ouvert.

Quand toutes les cartes sont réparties, il ne doit plus y avoir d'espace entre les cartes.



Poser les bonbons à côté de la maison en pain d'épices : ce sera la réserve.

Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a mangé des bonbons en dernier a le droit de commencer. Si les joueurs n'arrivent pas à se mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence.

Retire une carte de petit beurre posée sur le toit. Si tu réussis sans que le toit s'effondre, retourne la carte et pose-la devant toi, face « friandise » visible. C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Quand c'est de nouveau à ton tour de jouer et que tu récupères une carte du toit, pose-la, avec la friandise visible, sur la (les) carte(s) déjà posée(s) devant toi. Mais attention : auparavant, tu dois comparer la friandise de cette nouvelle carte avec celle qui se trouve sur la carte du haut de la pile :

- **Est-ce une autre friandise ?**

Quelle chance ! Tu gardes la carte et la poses sur la pile, face « friandise » visible.

- **Est-ce la même friandise ?**

Pas de chance ! Tu dois remettre la carte, face « petit beurre » visible, à n'importe quel endroit sur le toit.

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Fin du tour

Un tour est fini dès que la dernière carte de petit beurre a été retirée du toit ou que le toit de la maison en pain d'épices s'effondre. Le joueur qui a fait effondrer le toit ne peut pas gagner ce tour. Les autres joueurs comptent les cartes de leur pile. Celui qui en a le plus prend un bonbon dans la réserve et le pose devant lui. En cas d'égalité, les joueurs ex aequo comptent le nombre de sucres d'orge représentés sur leurs cartes. Le gagnant est celui qui en a le plus. S'il y a de nouveau égalité, aucun joueur ne récupère de bonbon pour ce tour.

Fin de la partie

La partie est terminée dès qu'un joueur a récupéré deux bonbons. Il gagne la partie et tout content, il fait une fois le tour de la table en dansant !

L' auteur

Heinz Meister vit avec sa famille en Rhénanie-Westphalie. Il exerce depuis de nombreuses années en tant qu'auteur de jeux, son métier de rêve et a déjà publié un grand nombre de jeux. Chez HABA ont été publiés par ex. *Les ours s'amuse*, *Equilibre instable* et *Touché, trouvé*.

L'illustratrice

Edda Skibbe est née en 1965 à Hambourg où elle a suivi des études dans la filière Illustration. En 1993, elle a reçu le prix Unicef « Illustrateurs de l'année ». Actuellement, elle vit à Kiel avec son compagnon et ses deux enfants Janna et Mika. Pour HABA, cette illustratrice à succès a déjà illustré plusieurs jeux, notamment *Le monde des jeux Ratz Fatz* et la série des jeux éducatifs *Ratz-Fatz* (jeux uniquement en allemand).



FRANÇAIS

Pour Janna et Mika.

Habermaaß-spel Nr. 4314

Knabbelheks

Een bekest behendigheidsspel voor 2 - 4 spelers van 5 - 99 jaar.

Spelidee: Heinz Meister
Illustraties: Edda Skibbe
Speelduur: 10 - 15 minuten

Hans, Grietje, Roodkapje en Repelsteeltje schuifelen met z'n allen door het sprookjesbos. Ze zijn op weg naar het peperkoekhuisje van de knabbelheks en ze willen stiekem wat van de snoepjes oppeuzelen. Maar ze moeten voorzichtig zijn want hoe meer koekjes ze van het dak snaaien, hoe eerder het kan instorten en de knabbelheks wakker wordt!

Spelinhoud

- 5 bonbons (van hout)
- 10 peperkoekkaarten
- 36 koekjeskaarten
- spelregels



Spelidee

Jullie proberen om de beurt heel behendig de lekkere koekjeskaarten van het dak van het peperkoekhuisje weg te pakken en er zo veel mogelijk te verzamelen. Als het koekjesdak bij één van de spelers instort, gaat hij/zij met lege handen naar huis. Wie nu van alle medespelers de meeste koekjeskaarten voor zich heeft liggen, krijgt als beloning een bonbon. Daarna wordt het dak weer opgebouwd en begint een nieuwe ronde. Wie als eerste twee bonbons voor zich heeft liggen, wint het spel.

Spelvoorbereiding

Haal al het spelmateriaal uit de doos. Leg de bodem van de doos in het deksel. Daarna steken jullie de tien peperkoekkaarten zoals afgebeeld in de spleet tussen het deksel en de bodem.



NEDERLANDS

Vervolgens leggen jullie met de 36 koekjeskaarten een dak op de peperkoekkaarten. Hierbij moet de zijde met het koekje altijd omhoog liggen. Leg om te beginnen op iedere hoek een koekjeskaart. Daarna verdelen jullie nog meer kaarten over de randen tussen de hoeken. Als de dakrand min of meer stabiel is, kunnen ook over het nog openliggende middelste gedeelte kaarten worden gelegd.

Als alle koekjeskaarten zijn verdeeld, mogen er geen gaten meer in het dak te zien zijn.



De bonbons leggen jullie als voorraad naast het peperkoekhuis.

Spelverloop

Er wordt klokgewijs om de beurt gespeeld. Wie het laatst snoep heeft gegeten, mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint de jongste speler.

Pak voorzichtig een koekjeskaart naar keuze van het dak. Als dit lukt zonder dat het dak instort, draai je de kaart om en leg je hem met het snoepgoed omhoog voor je neer. Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Als je opnieuw aan de beurt bent en een koekjeskaart van het dak hebt gepakt, leg je deze open op de al voor je liggende kaart(en). Maar let op: eerst moet je het snoepgoed van de nieuwe koekjeskaart met het snoepgoed op de bovenste kaart van je stapel vergelijken:

- **Is het een ander soort snoep?**

Wat een bof! Je mag de kaart houden en legt hem open op je stapel neer.

- **Is het hetzelfde snoep?**

Wat een pech! Je moet de kaart verdekt op een plek naar keuze op het dak terugleggen.

Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Einde van de ronde

Een ronde is afgelopen als de laatste koekjeskaart van het dak is gepakt of het dak van het peperkoekhuis instort. De speler die het dak heeft laten instorten, kan deze ronde niet meer winnen. Alle andere medespelers tellen de kaarten van hun stapel. De speler met de meeste kaarten pakt een bonbon uit de voorraad en legt hem voor zich. Bij gelijkspel krijgt degene die de meeste zuurstokken op zijn/haar kaarten heeft de bonbon. Is het nu nog steeds gelijkspel, dan krijgt niemand een bonbon.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra één van de spelers twee bonbons voor zich heeft liggen. Deze speler wint en mag net als Repelsteeltje één keer rond de tafel dansen!

De auteur

Heinz Meister woont met zijn familie in Noordrijn-Westfalen. Hij werkt al jarenlang als spelauteur wat voor hem het beroep van zijn dromen is. Hij heeft al een groot aantal spelletjes gepubliceerd en bij HABA zijn bv. *Kleiner Teddy*, *Zitternix* en *Verfühlt nochmal!* gepubliceerd.

De illustratrice

Edda Skibbe is in 1965 in Hamburg geboren. Daar leerde ze illustreren en kreeg ze in 1993 de Unicef-prijs „Illustratoren van het jaar“. Tegenwoordig woont Edda Skibbe met haar vriend en hun beide kinderen Janna en Mika in Kiel. Voor HABA heeft deze succesvolle illustratrice al verschillende spellen geïllustreerd, onder andere *Die große Ratz Fatz Spielewelt* (Vliegensvlug, de grote spelletjeswereld) en nog veel meer andere spellen uit de Ratz Fatz reeks (Vliegensvlug, alleen voor Duitstaligen).

Voor Janna en Mika.



Juego Habermaaß núm. 4314

La dulce casita de la bruja Pirula

Un embrujado juego de destreza para 2 - 4 jugadores
de 5 - 99 años.

Idea del juego: Heinz Meister
Ilustraciones: Edda Skibbe
Duración de una partida: 10 - 15 minutos

Hansel y Gretel, Caperucita Roja y Pulgarcito caminan juntos y a hurtadillas por el bosque de los cuentos. Se dirigen a la casa de pan de especias de la bruja Pirula para mordisquear furtivamente sus dulces. Pero tienen que andarse con cuidado, pues cuantas más galletas cojan del tejado, antes acabará desplomándose éste. Y ¡ay madre mía, si se despierta la bruja Pirula...!

Contenido

- 5 caramelos (de madera)
- 10 cartas pan de especias
- 36 cartas galleta
- Instrucciones del juego



El juego

Por turnos intentáis retirar con mucha habilidad las deliciosas cartas galleta del tejado de la casita de pan de especias, a fin de reunir el mayor número posible de ellas. El jugador que derrumbe el tejado de galletas se quedará esa ronda con las ganas. Aquél de vosotros que tenga en ese momento el mayor número de cartas galleta, recibirá un caramelo de premio. A continuación se monta de nuevo el tejado y da comienzo una nueva ronda. Gana la partida el primero en conseguir dos caramelos.

Preparativos

Sacad de la caja todos los componentes del juego. Encajad el suelo de la caja en la tapa. Colocad entonces las diez cartas de pan de especias en la hendidura que queda entre la tapa y el suelo de la caja tal como se indica en la imagen.



Construid a continuación un tejado sobre las cartas pan de especias con las 36 cartas galletas mostrando siempre el dibujo de la. Colocad primero una carta en cada esquina y luego repartid más cartas en los márgenes entre las esquinas. Cuando los lados del tejado estén más o menos estables, podréis distribuir el resto de las cartas hasta cubrir todo el espacio del tejado.

Una vez repartidas todas las cartas galleta, no debería verse ningún hueco en el tejado.



Colocad los caramelos en un montón junto a la casita.

Cómo se juega

Vais a jugar en el sentido de las agujas del reloj. Comienza quien haya comido golosinas recientemente. Si no os podéis poner de acuerdo, comenzará el jugador más pequeño.

Retira con mucho cuidado una carta cualquiera del tejado. Si consigues retirarla sin que se venga abajo el tejado, dale la vuelta a la carta y ponla delante de ti mostrando el dulce. A continuación es el turno del siguiente jugador.

Cuando te toque de nuevo el turno y hayas retirado una carta galleta del tejado, ponla boca arriba sobre la(s) carta(s) que ya tienes delante de ti. Pero atención: antes tienes que comparar el dulce que se muestra en esta nueva carta gallega con la última de tu montón:

- **¿Es otro dulce?**

¡Qué suerte! Puedes quedarte la carta y ponerla boca arriba en tu montoncito.

- **¿Es el mismo dulce?**

¡Mala pata! Tienes que volver a dejar la carta boca abajo en cualquier parte del tejado.

A continuación es el turno del jugador siguiente.

Final de una ronda

Una ronda acaba cuando se retira la última carta galleta del tejado o cuando éste se derrumba. El jugador que ha causado el derrumbe del tejado no puede ganar esa ronda. Todos los demás cuentan sus respectivas cartas. El jugador que tenga el mayor número de cartas cogerá un caramelo del montón y lo pondrá delante de él. En caso de empate recibirá un bombón quien tenga el mayor número de bastoncitos de caramelo en sus cartas. Si vuelve a haber empate, no habrá caramelo esa ronda.

Fin del juego

La partida acaba cuando un jugador consigue su segundo caramelo. Este jugador se convierte en el ganador y puede bailar en torno a la mesa como un gnomo saltarín.

El autor

Heinz Meister vive con su familia en el estado federado de Renania del Norte-Westfalia. Desde hace ya muchos años trabaja en su oficio soñado como creador de juegos y ya ha publicado numerosas creaciones. Para la casa HABA han aparecido, por ejemplo, *Osito peluchito*, *Tiemblanada* y *¡Córcholis, palpado lo que no era!*

La ilustradora

Edda Skibbe nació en Hamburgo en 1965. Allí estudió la carrera de ilustración artística y recibió en 1993 el premio Unicef «Ilustradores del año». En la actualidad, Edda Skibbe vive con su compañero y sus dos hijos Janna y Mika en Kiel. Esta exitosa dibujante ha ilustrado ya varios juegos para la casa HABA, entre ellos *Die große Ratz Fatz Spielewelt* y muchos otros más de la serie Ratz Fatz (Para jugadores con buenos conocimientos de lengua alemana).



Para Janna y Mika.

Gioco Habermaaß nr.4314

La strega golosa

Una stregoneria per 2 - 4 bambini provetti
in giochi d'abilità da 5 a 99 anni.

Ideazione: Heinz Meister

Illustrazioni: Edda Skibbe

Durata del gioco: 10 - 15 minuti

Cammina, cammina, Hänsel e Gretel, Cappuccetto rosso e Tremotino arrivano finalmente alla casetta di panpepato della strega che sorge nel bosco delle fiabe: gnam, gnam iniziano subito a sgranocchiarne di nascosto i dolci bocconcini. Attenzione però: per ogni biscotto che rubano dal tetto aumenta il pericolo di crollo e che si svegli così la strega!

Contenuto del gioco

- 5 caramelle (in legno)
- 10 carte-panpepato
- 36 carte-biscotto
- Istruzioni per giocare



Ideazione

A turno cercate di sottrarre con grande delicatezza il maggior numero di golose carte-biscotto dal tetto della casetta di panpepato. Se durante il proprio turno il tetto crolla, il giocatore resterà a mani vuote; riceve invece in premio una caramella il bambino che ha più carte-biscotto. Si monta di nuovo il tetto ed inizia un'altra partita. Vince il gioco chi per primo ha due caramelle.

Preparativi del gioco

Prendete il materiale dalla scatola, montate la base della scatola nel coperchio e in seguito infilate le dieci carte di panpepato come illustrato nella fessura tra coperchio e base.



Con le 36 carte biscotto coprite poi la scatola formando un tetto appoggiato sulle carte di panpepato. Le carte mostreranno il lato del biscotto. Mettete prima una carta biscotto su ogni angolo e in seguito distribuite altre carte sui bordi tra gli angoli. Quando i margini saranno sufficientemente stabili, continuate a distribuire carte fino a coprire l'intera superficie.

Una volta distribuite tutte le carte, il tetto non dovrà presentare aperture.



Le caramelle vanno messe accanto alla casetta di panpepato.

Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario. Inizia chi per ultimo ha mangiato dolciumi. Se non riuscite ad accordarvi inizia il bambino più piccolo.

Prestando grande attenzione, sfila una delle carte dal tetto; se ci riesci senza farlo crollare, giri la carta e la metti scoperta davanti a te. Il turno passa al giocatore seguente.

Quando è di nuovo il tuo turno ed hai preso una carta dal tetto, la metti scoperta sulla carta (o sulle carte) che già possiedi. Attenzione, però: prima devi confrontare il dolcetto della nuova carta-biscotto con il dolcetto che appare sulla prima carta del tuo mazzo.

- **E' diverso?**

Che fortuna! Puoi tenere la carta e aggiungerla scoperta al tuo mazzo.

- **E' uguale?**

Che peccato! Colloca di nuovo la carta coperta in un punto qualsiasi del tetto.

Il turno passa poi al giocatore seguente.

Conclusione del giro

Un giro finisce quando non ci sono più carte sul tetto oppure quando questo crolla. Chi ha causato il crollo non può vincere il giro. Tutti gli altri giocatori contano le proprie carte e chi ne ha di più si prende una caramella e la mette davanti a sé. In caso di parità la caramella sarà per chi conta il maggior numero di bastoncini di zucchero sulle proprie carte. Se si ripete la parità, nessuno avrà la caramella.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando un bambino ha due caramelle.
Come vincitore farà un giro di danza intorno al tavolo!

L'autore

Heinz Meister vive con la sua famiglia in Nordrhein-Westfalen. Svolge già da lungo tempo il suo prediletto lavoro di autore di giochi ed ha al suo attivo una lunga lista di giochi. Tra i suoi giochi di HABA ci sono *Orsacchiotto*, *Equilibrio instabile*, *Toccato, trovato!*.

L'illustratrice

Edda Skibbe è nata nel 1965 ad Amburgo dove ha studiato illustrazione. Nel 1993 ha ricevuto il premio Unicef "Illustratori dell'anno". Edda Skibbe oggi vive a Kiel con il suo compagno e i suoi due bambini Janna e Mika. La celebre illustratrice ha pubblicato con HABA le illustrazioni di parecchi giochi, tra cui *Die grosse Ratz Fatz Spielwelt* (Il grande mondo dei giochi Ratz Fatz) e molti altri giochi della serie Ratz-Fatz (per giocatori con un buon livello di conoscenza del tedesco).



Per Janna e Mika.

Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvinders 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

Kinderschmuck

Children's jewelry

Bijoux d'enfants

Kindersieraden

Joyería infantil

Bigiotteria per bambini

Kinderzimmer


Children's room


Chambre d'enfant


Kinderkamers


Habitación infantil


Camera dei bambini


 Kinder begreifen spielend die Welt. HABA begleitet sie dabei mit Spielen und Spielzeug, das ihre Neugier weckt, mit fantasievollen Möbeln, Accessoires zum Wohlfühlen, Schmuck, Geschenken und vielem mehr. Denn kleine Entdecker brauchen große Ideen.

 Children learn about the world through play. HABA makes it easy for them with games and toys which arouse curiosity, with imaginative furniture, delightful accessories, jewelry, gifts and much more. HABA encourages big ideas for our diminutive explorers.

 Les enfants apprennent à comprendre le monde en jouant. HABA les accompagne sur ce chemin en leur offrant des jeux et des jouets qui éveillent leur curiosité, des meubles pleins d'imagination, des accessoires pour se sentir à l'aise, des bijoux, des cadeaux et bien plus encore. Car les petits explorateurs ont besoin de grandes idées !

 Kinderen begrijpen de wereld spelenderwijs. HABA begeleidt hen hierbij met spelen en speelgoed dat nieuwsgierig maakt, fantasievolle meubels, knusse accessoires, sieraden, geschenken en nog veel meer. Want kleine ontdekkers hebben grote ideeën nodig.

 Los niños comprenden el mundo jugando. HABA les acompaña con juegos y juguetes, que despiertan su interés, con muebles llenos de fantasía, accesorios para encontrarse bien, joyas, regalos y muchas cosas más, pues, los pequeños aventureros necesitan grandes ideas.

 I bambini scoprono il mondo giocando. La HABA li aiuta con giochi e giocattoli che destano la loro curiosità, con mobili fantasiosi, accessori che danno un senso di benessere, bigiotteria, regali e altro ancora. Poiché i piccoli scopritori hanno bisogno di grandi idee.

HABA[®]

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