

HABA

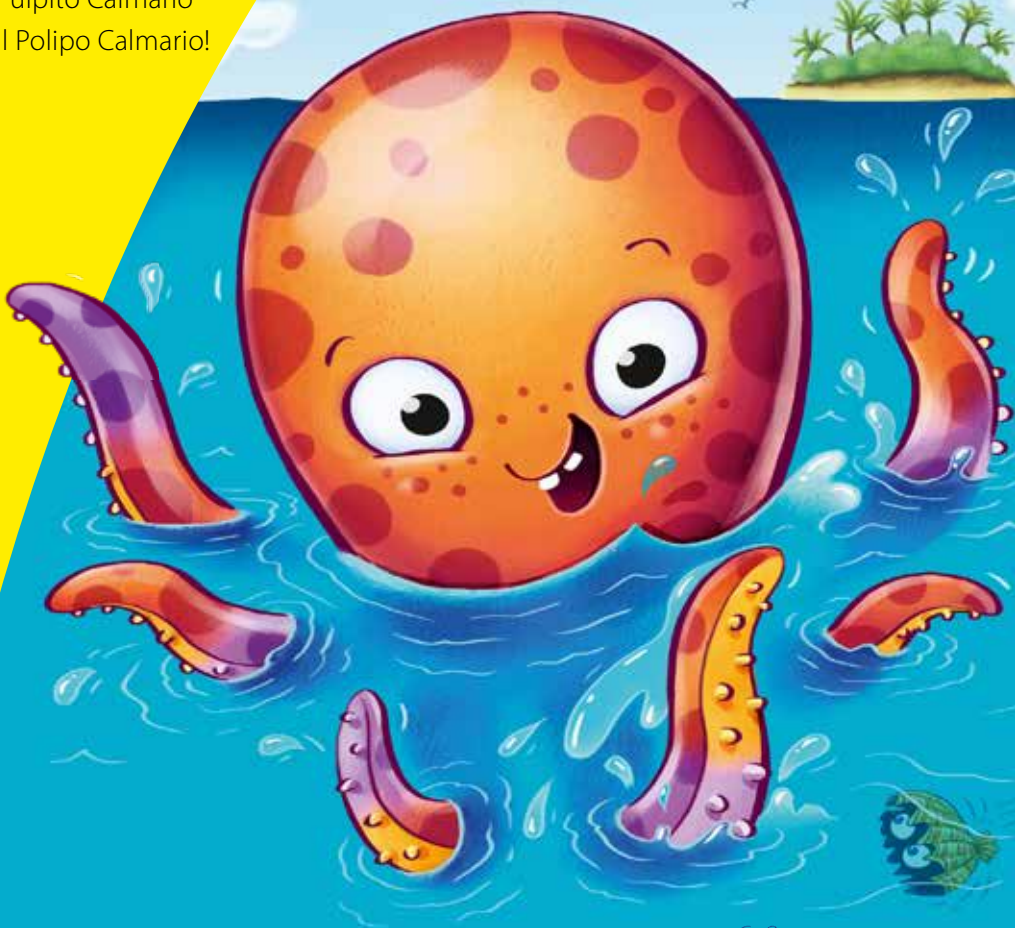
Spielanleitung • Rulebook • Règle du jeu
Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



Hello Hello Kalmario!
Poulpissimo
Kleine Kalmario!
Pulpito Calmario
Il Polipo Calmario!

Hallihallo Kalmario!

Kleine Krake ganz groß



G. Salmann

Hallihallo Kalmario

Ein lustiges Lege- und Merkspiel für 2 - 4 Kinder ab 4 Jahren.

Autor: Giansimone Migoni

Illustration: Gabriela Silveira

Redaktion: Robin Eckert

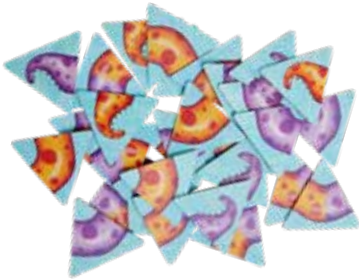
Spieldauer: ca. 15 Minuten



Plitsch, platsch! Der kleine Tintenfisch Kalmario möchte ganz schnell ganz groß werden. Leider sind seine kleinen Tentakelchen noch viel zu kurz, um schon bei den Großen mitspielen zu können. Wieso dauert das mit dem Großwerden auch immer so lange? Aber vielleicht könnt ihr ihm ja dabei helfen!

Ziel des Spieles ist es, alle eigenen Tentakel-Plättchen an Kalmario anzulegen.

Spielinhalt



30 Tentakel-Plättchen (Dreiecke)



Kalmarios Körper (Sechseck)



Kalmarios Kopf (Holzkugel)

Vor dem ersten Spiel

Löst die Pappteile vorsichtig aus dem Tableau. Die Rahmen sowie den Kreis in der Mitte von Kalmarios Körper braucht ihr nicht mehr und könnt sie entsorgen.

Spielvorbereitung

Schüttet zu Beginn das gesamte Spielmaterial auf den Tisch und schaut es euch genau an!

Die Tentakel-Plättchen haben auf der Vorderseite eine Tentakel-Spitze und auf der Rückseite eine Tentakel-Verbindung.



Vorderseite mit
Tentakel-Spitze



Rückseite mit
Tentakel-Verbindung

Dreht jetzt alle **Tentakel-Plättchen** auf ihre Vorderseite, sodass sie alle eine **Tentakel-Spitze** (manchmal lila, manchmal orange) zeigen.

Legt jetzt Kalmarios **Körper** in die Mitte des Tisches.

In das Loch in der Mitte legt ihr Kalmarios **Kopf**. Legt diesen mit der flachen Seite nach unten, sodass er nicht herumrollt.

Legt danach an jedes der 6 offenen Tentakel von Kalmarios Körper eine farblich passende Tentakel-Spitze. Immer lila an lila, orange an orange.

Nehmt euch jetzt reihum so lange Tentakel-Plättchen, bis alle je 3 in Lila und 3 in Orange vor sich liegen haben. Die Tentakel-Plättchen, die ihr gerade an Kalmarios Körper angelegt habt, lasst ihr natürlich dort liegen.

Wichtig: Ihr dürft nicht auf die Rückseiten der Tentakel-Plättchen schauen.

Stapelt dann eure Tentakel-Plättchen zufällig aufeinander, sodass ihr alle einen kleinen Turm vor euch stehen habt. Legt alle überzähligen Tentakel-Plättchen in die Schachtel zurück.



TIPP: Ihr könnt für ein kürzeres Spiel auch weniger oder für ein längeres Spiel für ein längeres Spiel (zu zweit oder zu dritt) auch mehr Tentakel-Plättchen nehmen.



Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn.

Wer die eigenen Arme am verrücktesten biegen kann, beginnt.

Drehe Kalmarios Kopf in die Richtung eines Tentakels deiner Wahl. Es muss aber ein anderes sein als zu Beginn deines Zuges.

Folge dem Tentakel, auf das Kalmario jetzt schaut, bis zur Tentakel-Spitze (das ist am Anfang direkt das erste Tentakel-Plättchen). Drehe die Tentakel-Spitze auf ihre Rückseite: Das Plättchen zeigt eine Tentakel-Verbindung.



Überprüfe jetzt, ob die aufgedeckte Tentakel-Verbindung zwischen die jetzt offene Stelle und die Tentakel-Spitze ganz oben auf deinem Turm passt. Der Farbübergang zwischen zwei Plättchen muss dabei immer passen.

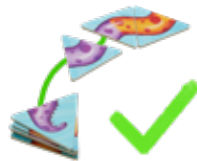
Wenn du dir nicht sicher bist, ob es passt, kannst du das Tentakel zum Ausprobieren auch direkt anlegen.

Passt alles farblich aneinander?



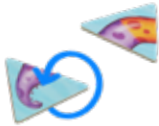
Nein: Die Farbe deiner Tentakel-Spitze passt leider nicht. Wie schade!

Drehe die umgedrehte Tentakel-Verbindung wieder auf die Vorderseite:



Ja: Alle Farben passen aneinander. Juhu!

Baue deine Tentakel-Spitze an die Tentakel-Verbindung an. Dank dir wird Kalmario ein bisschen größer!



Jetzt zeigt sie wieder eine Tentakel-Spitze. Lege sie an das offene Ende zurück. Deine Tentakel-Spitze bleibt auf deinem Turm liegen.

SONDERFALL: Es ist möglich, dass eine Spitze zwar farblich passt, aber der notwendige Platz schon von einem anderen Plättchen blockiert wird. In diesem Falle passt deine Spitze leider nicht. Dieser Arm kann nicht mehr weiterwachsen.

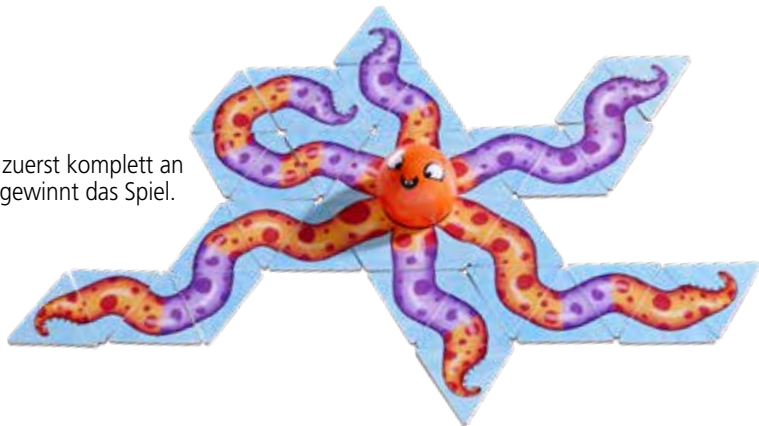
Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe.

Achtung: Seid ihr euch sicher, dass alle 6 Tentakel-Verbindungen auf die gleiche Farbe enden und ihr alle die andere Farbe oben auf eurem Turm liegen habt?

Dann könnt ihr gemeinsam entscheiden, dass ihr alle eure oben liegende Tentakel-Spitze nach ganz unten in eurem Stapel schiebt.

Spielende

Wer den eigenen Turm zuerst komplett an Kalmario angelegt hat, gewinnt das Spiel.



Liebe Kinder, liebe Eltern,

unter www.haba-play.com/Ersatzteile können Sie ganz einfach nachfragen, ob ein verlorengegangenes Teil des Spielmaterials noch lieferbar ist.

Hello Hello Kalmario!

A fun arranging and memory game for 2 - 4 children aged 4 years and older.

Author: Giansimone Migoni

Illustration: Gabriela Silveira

Game Developer: Robin Eckert

Length of the game: approximately 15 minutes

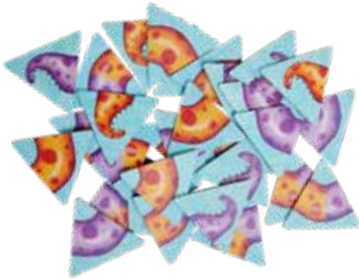


ENGLISH

Splish, splash! The little octopus Kalmario wants to grow up and get bigger very quickly. Unfortunately, his little tentacles are still too short for him to play with the bigger octopuses. Why does it always take so long to grow up? But perhaps you can help him!

The aim of the game is to place all your tentacle tiles on Kalmario.

Contents



30 tentacle tiles (triangles)



Kalmario's body (hexagon)



Kalmario's head (wooden ball)

Before the First Game

Carefully separate the cardboard pieces from the punchboard. You no longer need the frames and the circle from the middle of Kalmario's body. You can dispose of these.

Preparation of the Game

To start the game, shake out all of the game materials onto the table and look at them closely.

The tentacle tiles have a tentacle end on the front and a tentacle connection on the back:



Front with tentacle end



Back with tentacle connection

Now turn all **tentacle tiles** over to their front so they all show a **tentacle end** (some purple, some orange).

Place Kalmario's **body** in the middle of the table.

Place Kalmario's **head** in the hole in the middle, with the flat side facing down so it doesn't roll away.

Then place a tentacle end on each of the 6 open tentacles on Kalmario's body in the matching color. Always purple on purple, orange on orange.

Now take turns taking tentacle tiles until everyone has 3 purple tiles and 3 orange tiles in front of them. The tentacle tiles that you just placed on Kalmario's body stay where they are.



TIP: You can take fewer tentacle tiles for a shorter game or more for a longer game (two or three players).

Important: Don't look at the back of the tentacle tiles. Then stack your tentacle tiles at random on top of each other so you have a small tower in front of you.

Put any tentacle tiles you don't use back into the box.



How to Play

Take turns playing in a clockwise direction. The player who can bend their own arm in the craziest way begins.

Turn Kalmario's head to face a tentacle of your choice. It must be a different tentacle to the one at the beginning of your turn.



Follow the tentacle that Kalmario's now looking at down to the tentacle end (at the beginning of the game, this is the first tentacle tile). Turn the tentacle end over onto its back: the tile shows a tentacle connection.



Now check whether the tentacle connection you've uncovered fits between the open point and the tentacle end at the top of your pile of tentacle tiles. The transition of colors between the two tiles must always match.

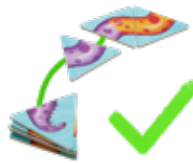
If you're not sure whether or not it matches, you can place the tentacle directly next to the tile to try it out.

Do the colors match?



No: Unfortunately, the color of your tentacle end doesn't match. What a pity!

Turn the tentacle connection you've turned over back onto its front.



Yes: All colors match. Woohoo!

Attach your tentacle end to the tentacle connection. Thanks to you, Kalmario is getting a little bigger!



Now it shows a tentacle end again. Return it to the open end it came from. Your tentacle end remains on your tower.

Special case: It is possible for an end to match in color, but the space needed is blocked by another tile. In this case, your end unfortunately won't fit. This arm cannot grow any more.

Then it's the next child's turn.

Note: Is everyone sure that all 6 tentacle connections end on the same color and you all have the other colors at the top of your tower? Then together you can decide to all slide the tentacle end that's at the top of your pile to the very bottom of your pile.

End of the Game

The first player to place all tiles from their tower on Kalmario wins the game.



Dear Children and Parents,

At www.haba-play.com/Ersatzteile it's easy to ask whether a missing part of a toy or game can still be delivered.

Poulpissimo

Un jeu de mémoire et de placement pour 2 à 4 enfants
à partir de 4 ans.

Auteur : Giansimone Migoni
Illustration : Gabriela Silveira
Rédaction : Robin Eckert
Durée du jeu : env. 15 minutes

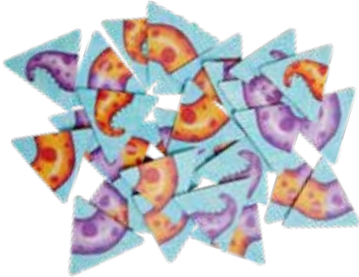


Splash, splash ! Poulpi la pieuvre veut vite grandir. Malheureusement, ses petits tentacules sont bien trop courts pour pouvoir jouer avec les grands. Pourquoi est-ce si long de grandir ? Mais peut-être pourriez-vous l'aider ?

Le but du jeu est de poser toutes ses tuiles de tentacule pour faire grandir Poulpi.

FRANÇAIS

Contenu du jeu



30 tuiles tentacule (triangles)



corps de Poulpi (hexagone)



tête de Poulpi (boule en bois)

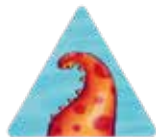
Avant de jouer pour la première fois

Détachez délicatement les pièces cartonnées de leur cadre. Les cadres et le rond qui se trouvait au milieu du corps de Poulpi ne servent plus. Vous pouvez vous en débarrasser en suivant les consignes de tri.

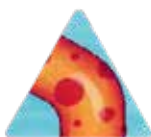
Préparatifs

Pour commencer, déposez tout le matériel de jeu sur la table et observez-le bien !

Les tuiles tentacule présentent une pointe de tentacule au recto et un morceau de tentacule au verso :



Recto avec une pointe de tentacule



Verso avec un morceau de tentacule

Maintenant, retournez toutes les **tuiles de tentacule** recto visible, de façon à n'avoir que des **pointes de tentacule** (certaines sont violettes, d'autres orange).

Maintenant, posez le **corps** de Poulpi au milieu de la table.

Placez la **tête** de Poulpi dans le trou au milieu du corps avec le côté plat sur la table afin qu'elle ne roule pas.

Ensuite, posez une pointe de tentacule au des 6 morceaux de tentacule vide. Les couleurs doivent être identiques : une pointe violette est toujours au bout d'un tentacule violet, et une pointe orange au bout d'un tentacule orange !

Maintenant, prenez à tour de rôle 3 tuiles de tentacule violette et 3 tuiles de tentacule orange. Bien évidemment, vous n'enlevez pas les tuiles que vous avez déjà posées pour compléter le corps de Poulpi.

Important : vous n'avez pas le droit de regarder les versos des tuiles. Pour l'instant, vous ne pouvez regarder que le côté avec la pointe de tentacule.

Ensuite, formez devant vous une pile de pioche avec vos tuiles de tentacule empilées au hasard.

Rangez dans la boîte toutes les tuiles de tentacule qui restent sur la table.

Déroulement du jeu

On joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui arrive le mieux à bouger ses bras comme une pieuvre commence.

Fais tourner la tête de Poulpi en direction du tentacule de ton choix. Attention, tu n'as pas le droit de rester sur le même tentacule que le joueur précédent.

Observe le bout du tentacule que Poulpi regarde à présent (au début de la partie, il s'agit de la première tuile du tentacule). Retourne la pointe de tentacule verso visible : la tuile représente maintenant un morceau de tentacule.



CONSEIL : si vous voulez jouer moins longtemps, vous pouvez prendre moins de tuiles de tentacule. Si vous voulez jouer plus longtemps (à deux ou à trois), vous pouvez en prendre plus.



Maintenant, tu dois vérifier si le morceau de tentacule que tu viens de retourner correspond à la pointe de tentacule qui se trouve au-dessus de ta pile. Attention ! Les couleurs entre chaque tuiles qui se touchent doivent toujours correspondre.

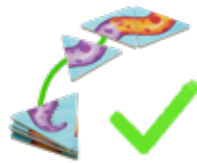
Si tu n'es pas sûr de toi, tu peux aussi positionner directement le tentacule pour essayer.

Les couleurs des tuiles sont identiques ?



Non : malheureusement, la couleur de ta pointe de tentacule n'est pas adaptée. Dommage !

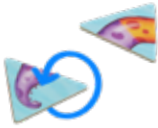
Retourne à nouveau le morceau de tentacule sur le recto :



Oui : toutes les couleurs vont bien ensemble. Super !

Ajoute ta pointe de tentacule au morceau de tentacule. Grâce à toi, Poulpi a un peu grandi !

FRANÇAIS



On y voit de nouveau la pointe de tentacule du départ. Remplace la tuile à l'extrémité du tentacule. Remets ta pointe de tentacule sur le dessus de ta pile, comme au début de ton tour.

Cas particulier : il est possible qu'une pointe soit de la bonne couleur, mais qu'il n'y ait pas la place, à cause d'une autre tuile occupant l'espace, suivant la direction que prennent les tentacules de Poulpi. Dans ce cas, ta pointe ne convient malheureusement pas. Ce tentacule ne peut plus pousser.

Puis, c'est au tour de l'enfant suivant.

Attention : si vous êtes sûrs que les 6 tentacules se terminent par des morceaux de la même couleur et que vous avez tous l'autre couleur sur le dessus de votre pile, vous pouvez choisir d'un commun accord de tous glisser votre tuile du dessus en dessous de votre pile. Ainsi, vous pouvez continuer la partie sans être bloqués.

Fin de la partie

Le premier à avoir été le plus rapide pour aider Poulpi à grandir en posant toutes ses tuiles a gagné !



Chers enfants, chers parents,

Si vous avez perdu une pièce de jeu, vous pouvez en faire la demande sur www.haba-play.com/Ersatzteile dans la rubrique Pièces détachées.

Kleine Kalmario!

Een leuk leg- en geheugenspel voor 2 - 4 kinderen vanaf 4 jaar.

Auteur: Giansimone Migoni

Illustraties: Gabriela Silveira

Redactie: Robin Eckert

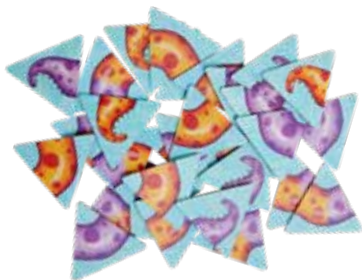
Spelduur: ca. 15 minuten



Klets, klets ...! Het geluid van kleine tentakeltjes ... Kalmario, de kleine inktvis, kan niet wachten tot hij heel groot is. Helaas zijn zijn tentakels nog veel te kort om met de grote inktvissen mee te kunnen spelen. Waarom duurt het groot worden toch zo lang? Misschien kunnen jullie hem helpen?

Het doel van het spel is om al je eigen tentakelkaartjes aan Kalmario te leggen.

Spelinhoud



30 tentakelkaartjes (driehoeken)



lichaam van Kalmario (zeshoek)



hoofd van Kalmario (houten knikker)

Vóór het eerste spel

Maak alle kartonnen onderdelen voorzichtig los uit het bord. Het frame en de cirkel in het midden van het lichaam van Kalmario hebben jullie niet nodig en mogen jullie weggooien.

Spelvoorbereiding

Verdeel in het begin al het spelmateriaal over de tafel en kijk er goed naar.

Op de voorkant van elk tentakelkaartje staat een tentakelpunt afgebeeld en op de achterkant een tentakelverbinding.



Voorkant met tentakelpunt



Achterkant met tentakelverbinding

Draai nu alle **tentakelkaartjes** op de voorkant, zodat alle **tentakelpunten** zichtbaar zijn (sommige paars, sommige oranje).

Leg nu het lichaam van Kalmario in het midden van de tafel.

In het gat in het midden zetten jullie Kalmario's **hoofd**.
Leg hem op zijn platte kant zodat hij niet wegrolt.



Leg vervolgens aan alle 6 open tentakels van Kalmario's lichaam een qua kleur bijpassende tentakelpunt. Dus paars aan paars en oranje aan oranje.

Neem nu om de beurt telkens een tentakelkaartje tot iedereen 3 paarse en 3 oranje kaartjes voor zich heeft liggen. De tentakelkaartjes die jullie net aan het lichaam van Kalmario hebben gelegd, laten jullie natuurlijk gewoon liggen.

Belangrijk: Jullie mogen niet op de achterkant van de tentakelkaartjes kijken. Stapel jullie tentakelkaartjes willekeurig op elkaar tot er een klein stapeltje ontstaat.

Leg de overgebleven tentakelkaartjes terug in de doos.

TIP: Jullie kunnen voor een korter spel minder of voor een langer (met z'n tweeën of met drieën) meer tentakelkaartjes nemen.



NEDERLANDS

Spelverloop

Jullie spelen om de beurt, met de klok mee.
Wie zijn/haar eigen armen het gekst kan buigen, begint.

Draai de kop van Kalmario in de richting van een tentakel naar keuze.
Het mag niet dezelfde richting zijn als aan het begin van je beurt.

Volg de tentakel waar Kalmario nu naar kijkt tot de tentakelpunt (aan het begin van het spel is dat het eerste tentakelkaartje). Draai de tentakelpunt om: op het kaartje staat een tentakelverbinding weergegeven.



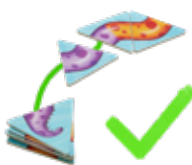
Controleer of de omgedraaide tentakelverbinding past tussen de nu open plek en de tentakelpunt die bovenop je stapeltje ligt. De kleurovergang tussen de twee kaartjes moet passen.

Als je niet zeker weet of het past, kun je de tentakel eraan leggen om te checken. Passen de kleuren bij elkaar?



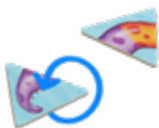
Nee: De kleur van je tentakelpunt past helaas niet. Wat jammer!

Draai de omgedraaide tentakelverbinding terug.



Ja: Alle kleuren passen bij elkaar. Joepie!

Leg je tentakelpunt aan de tentakelverbinding. Dankzij jou is Kalmario weer een stukje gegroeid.



Nu zie je weer een tentakelpunt. Leg deze terug aan het open einde. Je eigen tentakelpunt blijft op de stapel liggen.

UITZONDERING: Het kan gebeuren dat een punt qua kleur past, maar dat de plek al door een ander kaartje wordt geblokkeerd. In dat geval past je punt helaas niet. Deze arm kan dan niet groeien.

Hierna is de volgende speler aan de beurt.

Let op: Weten jullie zeker dat alle 6 tentakelverbindingen dezelfde kleur hebben en dat jullie allemaal de andere kleur bovenop jullie stapeltje hebben liggen? Dan kunnen jullie er samen voor kiezen dat iedere speler de bovenste tentakelpunt van zijn/haar stapeltje onderop de eigen stapel legt.

Einde van het spel

Wie als eerste alle kaartjes van zijn/haar stapeltje aan Kalmario heeft aangelegd, wint het spel.



Geachte ouders, lieve kinderen

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

Pulpito Calmario

Un divertido juego de composición y memoria para 2-4 niños/as a partir de 4 años.

Autor: Giansimone Migoni

Ilustración: Gabriela Silveira

Redacción: Robin Eckert

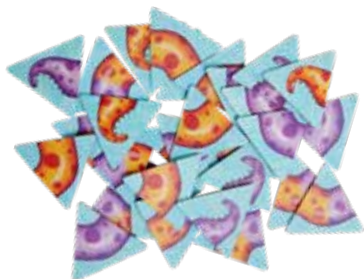
Duración de la partida: aprox. 15 minutos



¡Chap, chap! El pequeño pulpo Calmario tiene mucha prisa por crecer. Por desgracia, sus pequeños tentáculos son aún demasiado cortos para poder jugar con los pulpos más grandes. ¿Por qué siempre se tarda tanto en crecer? ¡Quizás podéis ayudarle!

El objetivo del juego consiste en colocar todas las fichas de tentáculo disponibles a Calmario.

Contenido del juego



30 fichas de tentáculo (triángulos)



Cuerpo de Calmario (hexágono)



Cabeza de Calmario (bola de madera)

ESPAÑOL

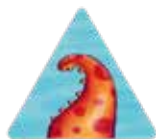
Antes de jugar por primera vez

Desprendered con cuidado las piezas de cartón del tablero. Los marcos y el círculo que va en el centro del cuerpo de Calmario no los necesitaréis y los podéis tirar.

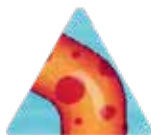
Preparación del juego

Para empezar, poned todo el material de juego sobre la mesa y observadlo con atención.

Las fichas de tentáculo tienen un extremo de tentáculo en el anverso y una unión de tentáculo en el reverso:



Anverso con extremo de tentáculo



Reverso con unión de tentáculo

Dadle la vuelta ahora a todas las **fichas de tentáculo** para que se vea el **extremo de tentáculo** en el anverso (algunos son de color morado y otros, naranja).

Colocad ahora el **cuerpo** de Calmario en el centro de la mesa.

En el espacio libre en el centro, poned la **cabeza** de Calmario. Colocadla con el lado plano hacia abajo, de forma que no ruede sola.



Colocad a continuación un extremo de tentáculo del color adecuado en cada uno de los 6 tentáculos sin terminación del cuerpo de Calmario. Siempre se une morado con morado y naranja con naranja.

Ahora id cogiendo por turnos fichas de tentáculo hasta que todos/as tengáis delante 3 de color morado y 3 de color naranja. Las fichas de tentáculo que habéis añadido ya al cuerpo de Calmario las dejáis en su sitio, por supuesto.

NOTA: Podéis jugar una partida más corta si cogéis menos fichas de tentáculo, o más larga (cuando seáis 2 o 3 jugadores/as) si cogéis más.

Importante: No podéis mirar el reverso de las fichas de tentáculo. Apilad a continuación vuestras fichas de tentáculo como más os guste, de forma que todos/as tengáis delante una pequeña pila. Las fichas de tentáculo que sobren deberán devolverse a la caja.



Desarrollo del juego

Se juega por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Empieza quien pueda doblar los brazos de la forma más alocada.

Gira la cabeza de Calmario en dirección al tentáculo que prefieras. Pero no puede ser el mismo donde estaba al principio de tu turno.

Sigue el tentáculo que está mirando ahora Calmario hasta su extremo (al comenzar, será la primera ficha de tentáculo). Da la vuelta al extremo de tentáculo para ver su reverso. La ficha muestra una unión de tentáculo.



ESPAÑOL



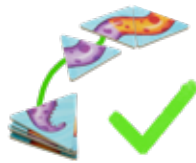
Comprueba ahora si la unión de tentáculo que has destapado encaja entre la ficha sin terminación y el extremo de tentáculo que tienes arriba de todo de tu pila. El color entre dos fichas debe coincidir.

Si no estás seguro/a de si encaja, puedes intentar colocar el tentáculo al lado de la ficha. ¿Coinciden los colores?



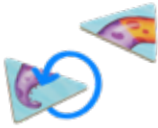
No: El color de tu extremo de tentáculo no encaja. ¡Qué lástima!

Dale la vuelta a la unión de tentáculo para que vuelva a mostrar su anverso:



Sí: todos los colores encajan. ¡Hurra!

Añade tu extremo de tentáculo a la unión de tentáculo. ¡Gracias a ti, Calmario ya es un poco más grande!



ahora se ve otra vez un extremo de tentáculo. Vuelve a colocarla junto a la ficha sin terminación. Tu extremo de tentáculo se queda en tu pila.

Excepción: Puede ser que un extremo encaje en cuanto a color, pero otra ficha esté bloqueando el lugar donde podría añadirse. En este caso, tu extremo no encaja. Es una pena, pero este brazo no puede seguir creciendo.

A continuación, será el turno del siguiente jugador/a.

Atención: ¿Estáis seguros/as de que las 6 uniones de tentáculo terminan con el mismo color y todos/as tenéis otro color en lo más alto de vuestra pila? Si es así, todos/as podéis decidir conjuntamente cambiar el extremo de tentáculo que tenéis encima de la pila y ponerlo debajo del todo en vuestra pila.

ESPAÑOL

Finalización de la partida

Gana la partida el primero/a en colocar todas las fichas de su pila a Calmario.



Queridas familias:

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

Il Polipo Calmario

Un divertente gioco di memoria e di composizione, per 2-4 bambini a partire da 4 anni.

Autore: Giansimone Migoni

Illustrazioni: Gabriela Silveira

Testo: Robin Eckert

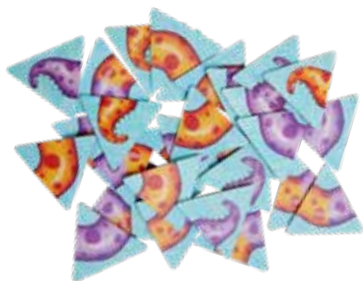
Durata del gioco: circa 10 minuti



Splash, splash! Il piccolo polipo Calmario ha fretta di crescere. Purtroppo però i suoi tentacolini sono ancora troppo corti per potersela vedere con i più grandi. Perché ci vuole così tanto per diventare grandi? Forse però potete dargli una mano voi!

Lo scopo del gioco è attaccare a Calmario tutte le proprie tessere tentacolo.

Dotazione del gioco



30 tessere tentacolo (triangoli)



corpo di Calmario (esagono)



testa di Calmario (sfera di legno)

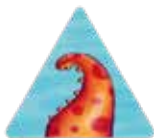
Prima di giocare per la prima volta

Togliete con cautela i pezzi di cartone dal pannello. I bordi e il cerchio al centro del corpo di Calmario non vi servono, e si possono gettare.

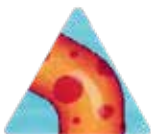
Preparazione del gioco

Per prima cosa disponete tutto il materiale di gioco sul tavolo e osservatelo attentamente!

Le tessere tentacolo hanno raffigurata una punta sul lato anteriore, e una sezione di tentacolo su quello posteriore:



Lato anteriore con punta di tentacolo



Lato posteriore con sezione di tentacolo

Ora girate tutte le **tessere tentacolo** dal lato anteriore, in modo che su ognuna di esse sia visibile una **punta di tentacolo** (di colore viola o arancione).

Sistemate poi il **corpo** di Calmario al centro del tavolo.

Nel foro centrale posizionate la **testa** di Calmario. Poggiate la con il lato piano rivolto verso il basso, per evitare che rotoli via.

Poi su ognuno dei 6 tentacoli scoperti del corpo di Calmario deponete una punta di tentacolo del colore adatto. Fate sempre combaciare i colori (viola ed arancione).

Ora prendete a turno le tessere tentacolo, fino a quando ciascun giocatore non avrà davanti a sé 3 tessere viola e 3 arancioni. Le tessere tentacolo che avete appena attaccato al corpo di Calmario rimangono ovviamente al loro posto.

Importante: non potete sbirciare sul retro delle tessere tentacolo. Impilate poi le vostre tessere tentacolo in ordine sparso in modo da formare un mucchietto, che sistemate davanti a voi. Riponete nella scatola le tessere tentacolo in più.



CONSIGLIO: Se giocate in due o in tre, potete prendere più o meno tessere per allungare o accorciare rispettivamente la durata della partita.



Svolgimento del gioco

Giocate a turno in senso orario. Inizia chi è il più bravo a contorcere le proprie braccia.

Ruota la testa di Calmario in direzione di un tentacolo a scelta, basta che non sia quello verso il quale era rivolto all'inizio del tuo turno.

Segui il tentacolo verso il quale è rivolto Calmario fino alla punta (inizialmente si tratta della prima tessera tentacolo). Gira la punta del tentacolo sul retro: la tessera mostra una sezione di tentacolo.



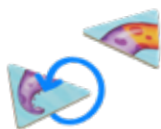
Ora controlla se la sezione di tentacolo che hai scoperto può venire sistemata tra lo spazio che si è liberato e la punta di tentacolo in cima al tuo mucchietto. Il colore delle due tessere deve sempre combaciare.

Se non sei sicuro, puoi fare una prova attaccando direttamente la punta di tentacolo. Il colore combacia?



No: purtroppo il colore della tua punta di tentacolo non combacia. Che peccato.

Gira di nuovo la sezione di tentacolo che hai scoperto dal lato anteriore:



ora si vede di nuovo una punta di tentacolo. Rimettila sull'estremità libera. La tua punta di tentacolo rimane al suo posto in cima al tuo mucchietto.



Si: tutti i colori combaciano. Urrà!

Aggiungi la tua punta di tentacolo alla sezione di tentacolo. Calmario è già un po' cresciuto!

Caso speciale: può succedere che, pur avendo trovato una punta che combacia, ci sia già un'altra tessera che blocca il punto interessato. In questo caso purtroppo non puoi attaccare la tua punta. Questo braccio non cresce più.

Il turno passa quindi al giocatore successivo.

Attenzione: avete appurato che le 6 sezioni di tentacolo sono tutte di un colore, mentre le punte di tentacolo in cima ai vostri mucchietti sono tutte dell'altro colore? In tal caso potete decidere insieme di spostare tutte le vostre punte di tentacolo dalla cima alla base del mucchietto.

Fine del gioco

Vince il primo che riesce ad attaccare a Calmario tutte le tessere del proprio mucchietto.



ITALIANO

Cari bambini e cari genitori,

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

HABA

© HABA-Spiele Bad Rodach 2023



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



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

Art. Nr.: 1307112001
TL A180112