

HABA

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



Nosy Bear
Flair d'ours
Feestneuzen
Oso Napi
Orsonas

NASENBÄR

Hast du den richtigen Riecher?





NASENBÄR

Hast du den richtigen Riecher?

Ein kunterbuntes Würfelspiel für 2-4 Kinder ab 4 Jahren.

Autor: Christian Tiggemann

Illustration: Anna-Lena Kühler

Redaktion: Lea Berger

Spieldauer: ca. 10 Minuten

Yuki Nasenbär hat alle Bären zu einer großen Party eingeladen. Als die ersten Gäste an die Tür klopfen, ist die Überraschung groß: Vor Yuki stehen ein grüner „Stachelbär“ und eine rote „Erbär-Dame“! Die anderen Bären haben sich ebenfalls kunterbunt verkleidet.

Fröhlich hüpft Yuki Nasenbär von einem Bären zum anderen und zusammen feiern sie ein bärenstarkes Fest!

Wer es schafft, zuerst alle eigenen Bärenkarten abzulegen, gewinnt das Spiel.

DAS IST DRIN:

1 Yuki Nasenbär, 8 farbige Nasen aus Holz, 24 Bärenkarten, 1 Partyhut, 1 Würfel, 6 Geschenkplättchen (davon 2 als Ersatz), 1 Spielanleitung



BEVOR ES LOSGEHT:

Legt die 8 farbigen Nasen mit ausreichend Abstand zueinander in der Tischmitte zu einem Kreis aus: Sie müssen so weit auseinanderliegen, dass zwischen jeder Nase eine Bärenkarte Platz hat. Stellt den Nasenbären neben eine beliebige Nase. Legt den Partyhut zu einer beliebigen Nase.

Mischt die restlichen Bärenkarten und verteilt dann an alle verdeckt je 6 Stück. Nehmt sie anschließend auf eure Hand. Überzählige Bärenkarten kommen aus dem Spiel. Haltet den Würfel bereit. Die Geschenkplättchen legt ihr in die Schachtel. Ihr benötigt sie für das Grundspiel nicht.



JETZT GEHT'S LOS:

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer die größte Nase hat, beginnt und würfelt.

Der Nasenbär läuft von Nase zu Nase: Ziehe ihn um genauso viele Nasen weiter, wie du Tatzen gewürfelt hast. Du kannst selbst bestimmen, ob du ihn im oder gegen den Uhrzeigersinn wandern lässt.

Bevor du den Nasenbären ziehst, überlege dir, neben welcher Nase der Nasenbär jeweils landen würde. Vergleiche die Farben der Nasen mit deinen Bärenkarten. Entscheide dann, in welche Richtung der Nasenbär laufen soll und ziehe ihn in die entsprechende Richtung.

Hast du eine Bärenkarte auf der Hand, die zur Farbe dieser Nase passt?

• Ja?

Prima! Du darfst die passende Bärenkarte auf die Nase legen. Hast du mehrere passende Bärenkarten, darfst du trotzdem nur eine davon in deinem Zug ablegen. Auf einer Nase dürfen mehrere Bärenkarten liegen.

• Nein?

Schade! Du kannst leider keine Bärenkarte ablegen.

Anschließend ist das nächste Kind mit Würfeln an der Reihe.



ACHTUNG PARTYHUT:

Landet der Nasenbär neben der Nase bzw. Bärenkarte mit dem Partyhut, darfst du keine Bärenkarte ablegen. Stattdessen musst du den Partyhut nehmen und ihn zu einer beliebigen anderen Nase oder Bärenkarte legen.

BEISPIEL:

Levi hat noch zwei grüne Stachelbär-Bärenkarten und eine rote Erdbär-Bärenkarte auf der Hand. Er würfelt eine 1. Er könnte den Nasenbären entweder zu der grünen Stachelbär-Bärenkarte oder zu der roten Erdbär-Bärenkarte bewegen. Die Erdbär-Bärenkarte wird von dem Partyhut blockiert. Also zieht Levi den Nasenbären zu der grünen Stachelbärnase. Dort legt er eine grüne Stachelbär-Bärenkarte ab.



WANN IST SCHLUSS?

Hast du als Erstes deine letzte Bärenkarte abgelegt? Dann gewinnst du das kunterbunte Spiel.

GESCHENKPLÄTTCHEN-VARIANTE

Ihr möchtet etwas Neues ausprobieren? Dann spielt doch mal die Geschenkplättchen-Variante. Es gelten die Regeln des Grundspiels, bis auf folgende Änderungen:



- Vor Spielbeginn bekommen alle je ein Geschenkplättchen. Überzählige Geschenkplättchen kommen aus dem Spiel.
- Die Geschenkplättchen ermöglichen es euch, nach jedem Spielzug eine passende Bärenkarte auf die Nase zu legen, neben welcher der Nasenbär gerade steht.
- Hast du deinen Zug beendet, entscheiden sich die anderen Kinder reihum im Uhrzeigersinn, ob sie ein Geschenkplättchen einsetzen wollen oder nicht.
- Willst du dein Geschenkplättchen nutzen, legst du die passende Bärenkarte auf die Nase, neben der der Nasenbär gerade steht. Lege zum Dank dein Geschenkplättchen neben die gerade gelegte Bärenkarte.
- Pro Geschenkplättchen darf nur eine Bärenkarte abgelegt werden.
- Ihr dürft pro Spielzug nur je ein Geschenkplättchen ablegen.

WICHTIG:

Landet der Nasenbär in deinem Zug bei einer Nase, neben der ein oder mehrere Geschenkplättchen liegen, kannst du dich entscheiden. Du darfst ...

- eine passende Bärenkarte auf die Nase legen oder
- alle Geschenkplättchen einsammeln, die neben dieser Bärenkarte liegen.





NOSY BEAR

Do you have a nose for winning?

A colorful dice game for 2 to 4 children ages 4 years and older.

Author: Christian Tiggemann

Game Developer: Lea Berger

Illustration: Anna-Lena Kühler

Length of the game: approximately 10 minutes

Yuki Nosy Bear has invited all the bears to a big party. When the first guests knock on the door, Yuki gets a big surprise: a green "Goosebear" and a red "Strawbear" have arrived! The other bears are also dressed up in colorful outfits.

Yuki Nosy Bear hops happily from one bear to another and together they have a beary big party!

The first player to put down all their bear cards wins the game.

GAME CONTENTS

1 Yuki Nosy Bear, 8 wooden colored noses, 24 bear cards,
1 party hat, 1 die, 6 gift tiles (2 as spares), 1 rulebook



PREPARATION

Arrange the 8 colored noses in a circle in the middle of the table with enough space between them to fit a bear card. Place Nosy Bear next to any nose you like. Place the party hat next to any nose.

Shuffle the bear cards and deal 6 cards face-down to each player. Pick up your hand. Any leftover bear cards can be returned to the box. Have the die ready. The gift tiles can stay in the box. You don't need these for the basic game.



HOW TO PLAY

Take turns playing in a clockwise direction. Whoever has the biggest nose goes first and rolls the die.

Nosy Bear walks from nose to nose. Move him by the number of paws you rolled on the die. You can decide whether you move him in a clockwise or counter-clockwise direction.

Before you move Nosy Bear, think about which nose he would land next to in each direction. Compare the colors of the noses with your bear cards. Then decide which direction you want Nosy Bear to walk in and move him.

Do you have a bear card in your hand that matches the color of this nose?

• **Yes?**

That's great! You may place this bear card on the nose. You may only put down one card during your turn, even if you have more than one matching bear card. More than one bear card can be placed on a nose.

• **No?**

Too bad! Unfortunately, you can't place a bear card down if you don't have a matching color.

Then the next child takes their turn with the die.



LOOK OUT – PARTY HAT:

If Nosy Bear lands next to the nose/bear card with the party hat, you may not put down a bear card. Instead, you take the party hat and place it next to any other nose/bear card you like.

EXAMPLE:

Levi has two green Goosebear cards and one red Strawbear card left in his hand. He rolls a 1. He could move Nosy Bear either to the green Goosebear or the red Strawbear card. The Strawbear card is blocked by the party hat. So Levi moves Nosy Bear to the green Goosebear nose. He puts down one green Goosebear card there.



END OF THE GAME

The first player to put down their last bear card wins this colorful game!

GIFT TILE VERSION

Do you want to try something new? Then why not play the gift tile version of the game. The basic rules of the game apply, but with the following changes:

- Everyone gets one gift tile before the game begins. Any leftover gift tiles can be returned to the box.
- The gift tiles allow you to place a matching bear card on the nose next to which Nosy Bear is currently standing after each turn.
- Once a player finishes their turn, the other children take turns in a clockwise direction to decide whether they want to use a gift tile or not.
- If you want to use your gift tile, you place a matching bear card on the nose next to which Nosy Bear is currently standing. As a thank you, place your gift tile next to the bear card you have just put down.
- You may only put down one bear card per gift tile.
- You may only use one gift tile per turn.

IMPORTANT:

If during your turn Nosy Bear lands next to a nose with one or more gift tiles next to it, you can decide either to ...

- put a matching bear card on the nose
- or
- collect all the gift tiles lying next to this bear card.





FLAIR D'OURS

Un jeu sur les couleurs

Un jeu de dé sur les couleurs pour 2 à 4 enfants à partir de 4 ans.

Auteur : Christian Tiggemann

Rédaction : Lea Berger

Illustration : Anna-Lena Kühler

Durée de jeu : env. 10 minutes

Aujourd'hui, Youki l'ourson a invité tous les ours à faire la fête. Dès que les premiers invités frappent à sa porte, quelle n'est pas sa surprise quand il voit arriver un ours vert en groseille, et un ours rouge habillé en fraise ! Tous les autres ours sont eux aussi déguisés avec leur plus belle tenue colorée.

Tout joyeux, Youki souhaite la bienvenue à chacun et la fête bat son plein !

Le premier à avoir déposé toutes ses cartes d'ours remporte la partie.

CONTENU DU JEU

1 ourson Youki, 8 nez en bois colorés, 24 cartes d'ours, 1 chapeau pointu, 1 dé, 6 tuiles « cadeau » (dont 2 de rechange), 1 règle du jeu



PRÉPARATION DU JEU

Posez les 8 nez colorés en cercle au milieu de la table en les espaçant suffisamment : il doit y avoir assez d'espace pour poser une carte ours par-dessus chaque nez. Posez l'ourson à côté de n'importe quel nez. Placez le chapeau pointu à côté du nez de votre choix.

Mélangez les cartes d'ours, puis distribuez-en 6 faces cachées à chacun. Prenez-les en main. Les cartes d'ours en trop sont retirées du jeu. Préparez le dé. Posez les tuiles « cadeau » dans la boîte. Vous n'en avez pas besoin dans le jeu de base.



DÉROULEMENT DU JEU

On joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a mangé du miel en dernier commence et lance le dé.

Tu avances Youki de nez en nez autant de fois qu'il y a de pattes indiquées sur le dé. Tu choisis dans quel sens l'avancer.

Avant de l'avancer, demande-toi à côté de quel nez va se placer Youki avec le sens choisi. Compare les couleurs des nez avec celles de tes cartes d'ours. Choisis alors une des deux directions et avance Youki dans ce sens.

As-tu en main une carte d'ours correspondant à la couleur de ce nez ?

• Oui ?

Super ! Tu peux poser cette carte par-dessus. Si tu as plusieurs cartes d'ours qui conviennent, tu ne peux en poser qu'une seule pendant ton tour. Plusieurs cartes peuvent se trouver sur un nez.

• Non ?

Domage ! Malheureusement, tu ne peux pas poser de carte d'ours.

C'est ensuite à l'enfant suivant de lancer le dé.



ATTENTION ! CHAPEAU POINTU:

Si l'ourson Youki s'arrête sur le nez ou la carte d'ours avec le chapeau pointu, tu ne peux pas poser de carte. Tu prends le chapeau et le poses sur n'importe quel autre nez ou carte d'ours.

EXEMPLE :

Lévy a encore deux cartes d'ours vert et une d'ours rouge en main. Il lance le dé et obtient un 1. Il pourrait avancer l'ours sur une carte d'ours verte ou une carte d'ours rouge. Comme la carte rouge est occupée par le chapeau pointu, Lévy avance donc l'ours sur le nez vert. Il dépose une carte d'ours vert par-dessus la carte d'ours déjà posée.



FIN DE LA PARTIE

Le premier joueur à avoir déposé toutes ses cartes remporte la partie !

VARIANTE AVEC TUILES « CADEAU »

Les règles du jeu sont les mêmes que pour le jeu de base à l'exception des points suivants :

- Avant de commencer à jouer, chaque joueur reçoit une tuile « cadeau ». Les tuiles en trop sont retirées du jeu.
- Ces tuiles permettent de poser une carte d'ours qui convient sur un des nez voisins de l'ourson à la fin de chaque tour.
- Lorsque ton tour est terminé, les autres enfants décident, dans le sens des aiguilles d'une montre, s'ils veulent utiliser une tuile « cadeau » ou pas.
- Si tu veux utiliser ta tuile « cadeau », pose la carte d'ours qui convient sur un des nez voisins de Youki. En guise de remerciement, dépose ta tuile « cadeau » à côté de la carte d'ours que tu viens de poser.
- Une tuile « cadeau » ne permet de déposer qu'une carte d'ours.
- Vous ne pouvez déposer qu'une tuile « cadeau » par tour.



IMPORTANT :

Pendant ton tour, si Youki s'arrête sur un nez à côté duquel se trouvent une ou plusieurs tuiles « cadeau », plusieurs possibilités s'offrent à toi. Les règles sont les suivantes :

- tu poses une carte d'ours qui convient sur le nez ou
- tu prends toutes les tuiles « cadeau » qui se trouvent à côté de cette carte d'ours.





FEESTNEUZEN

Heb jij de juiste neus?

Een kleurrijk dobbelspel voor 2-4 kinderen vanaf 4 jaar

Auteur: Christian Tiggemann

Redactie: Lea Berger

Illustraties: Anna-Lena Kühler

Speelduur: ca. 10 minuten

Yuki, de vrolijke Feestbeer, heeft alle beren uitgenodigd voor een grote party. Als de eerste gasten aan de deur kloppen, is de verrassing groot: voor Yuki staan een groene „Stekelbeer“ en een rode „Aardberin“. Ook de andere beren hebben zich kleurrijk verkleed.

Vrolijk huppelt Yuki van de ene beer naar de andere en samen vieren ze een beresterk feest!

Wie het lukt als eerste al zijn/haar eigen berenkaartjes weg te leggen, wint het spel.



SPELINHOUD

1 Yuki Feestbeer, 8 houten kleurrijke neuzen, 24 berenkaartjes, 1 feesthoed, 1 dobbelsteen, 6 cadeaukaartjes (2 als vervanging), 1 handleiding

SPELVOORBEREIDING

Leg de 8 gekleurde neuzen met voldoende afstand tot elkaar in een kring in het midden van de tafel. Ze moeten zo ver uit elkaar liggen dat tussen elke neus een berenkaartje past. Zet Yuki Feestbeer naast een neus naar keuze. Zet het feesthoedje bij een neus naar keuze.

Schud de overige berenkaartjes en geef elke speler er 6 met de afbeelding naar beneden. Neem de kaartjes verdeckt in de hand. Overtollige berenkaartjes worden niet in het spel gebruikt. Houd de dobbelsteen bij de hand. De cadeaukaartjes leggen jullie in de doos, die hebben jullie voor dit basisspel niet nodig.



SPELVERLOOP

Jullie spelen om de beurt, met de klok mee. Wie de grootste neus heeft, begint en gooit de dobbelsteen.

De Feestbeer loopt van neus naar neus. Je passeert net zoveel neuzen als je gedubbeld hebt. Je mag zelf kiezen of je met de klok mee of tegen de klok in loopt.

Denk voordat je de Feestbeer verplaatst, naast welke neus je hem wilt neerzetten. Vergelijk daarvoor eerst de kleur van de neuzen met je berenkaartjes. Kies daarna in welke richting de Feestbeer moet lopen en verplaatst hem het gegooide aantal plaatsen in die richting.

Heb je een berenkaartje in je hand, dat past bij de kleur van de neus?

• **Ja?**

Prima! Je mag jouw berenkaartje over de neus leggen. Als je meerdere passende berenkaartjes hebt, mag je er toch maar één per beurt afleggen. Op één neus mogen meerdere berenkaartjes liggen.

• **Nee?**

Jammer! Je kunt helaas geen berenkaartje afleggen.

Vervolgens is de volgende speler aan de beurt om met de dobbelsteen te gooien.



PAS OP FEESTHOED:

Als de beer naast een neus of berenkaartje met de feesthoed terecht komt, mag je geen berenkaartje afleggen. Dan moet je de feesthoed nemen en deze bij een andere neus of berenkaartje zetten.

VOORBEELD:

Levi heeft nog twee groene Stekelbeerkaartjes en één rood Aardbeerkaartje in zijn hand. Hij gooit een 1. Hij kan de beer verzetten naar de groene Stekelbeerkaart of de rode Aardbeerkaart. De Aardbeerkaart wordt geblokkeerd door de feesthoed. Dus zet Levi de Feestbeer naar de groene Stekelbeerneus. Daar legt hij een groen Stekelbeerkaartje weg.



SPELEINDE

Heb jij je laatste berenkaartje weggelegd? Dan win jij dit kleurrijke spel!

VARIANT MET CADEAUKAARTJES

Jullie willen iets nieuws proberen? Speel dan eens de variant met cadeaukaartjes. De regels van het basisspel gelden nog steeds, maar met de volgende uitzonderingen:

- Aan het begin van het spel krijgt iedereen één cadeaukaartje. Overtollige cadeaukaartjes worden niet in het spel gebruikt.
- Met de cadeaukaartjes kunnen jullie na elke beurt één passend berenkaartje op de neus leggen waar de Feestbeer op dat moment staat.
- Als je beurt klaar is, kiezen de andere kinderen met de klok mee of ze een cadeaukaartje willen inzetten of niet.
- Als jij je cadeaukaartje wilt gebruiken, leg je het passende berenkaartje op de neus waarnaast de Feestbeer op dat moment staat. Leg als dankjewel je cadeaukaartje naast dat zojuist neergelegde berenkaartje.
- Per cadeaukaartje mag slechts één berenkaartje worden weggelegd.
- Jullie mogen per beurt maar één cadeaukaartje wegleggen.



BELANGRIJK:

Als de Feestbeer in jouw beurt bij een neus terechtkomt waarnaast één of meerdere cadeaukaartjes liggen, mag je kiezen. Je mag ...

- een passend berenkaartje over de neus leggen of
- alle cadeaukaartjes verzamelen die naast het berenkaartje liggen.





OSO NAPI

¿Tienes buen olfato?

Un colorido juego de dados para 2-4 niños/as a partir de 4 años.

Autor: Christian Tiggemann

Ilustración: Anna-Lena Kühler

Redacción:

Lea Berger

Duración de la partida: aprox. 10 minutos

El Oso Napi ha invitado a todos los osos a una gran fiesta. Cuando los primeros invitados llaman a la puerta, se lleva una buena sorpresa: ¡un oso va disfrazado de oso verde lima y una osa va de osa fresa roja! Y los demás no se han quedado atrás con la ropa de colores.

Napi salta contento de un oso a otro y celebran todos juntos una gran fiesta.

El primero que logre deshacerse de todas sus cartas de osos ganará la partida.



CONTENIDO DEL JUEGO

1 Oso Napi, 8 narices de colores de madera, 24 cartas de osos, 1 sombrero de fiesta, 1 dado, 6 fichas de regalos (2 son de repuesto), 1 instrucciones del juego



PREPARACIÓN DEL JUEGO

Colocad las 8 narices de colores en el centro de la mesa, con suficiente distancia entre ellas, formando un círculo: debe quedar suficiente espacio entre ellas como para que quepa una carta de oso. Colocad el Oso Napi junto a una nariz cualquiera. Colocad el sombrero de fiesta junto a una nariz cualquiera.

Mezclad las cartas de osos y repartid 6 boca abajo a cada jugador/a. A continuación, cogedlas en la mano. Las cartas de osos sobrantes no se utilizan en esta partida. Preparad el dado. Poned las fichas de regalos en la caja. No las necesitáis para el juego básico.



DESARROLLO DEL JUEGO

Se juega por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Quien tenga la nariz más grande empieza tirando el dado.

El Oso Napi irá de nariz en nariz: movedlo pasando por tantas narices como indiquen las garras del dado. Tú decides si quieres que avance en el sentido de las agujas del reloj o al contrario.

Antes de mover el Oso Napi, piensa bien al lado de qué nariz aterrizará. Compara los colores de las narices con tus cartas de osos. Decide entonces en qué dirección debe avanzar el Oso Napi y muévelo en la dirección correspondiente.

¿Tienes en la mano una carta de oso que coincida con el color de esa nariz?

• **¿Sí?**

¡Genial! Puedes colocar la carta de oso correspondiente encima de la nariz.

Si tienes más de una carta de oso que vaya bien, tendrás que elegir de cuál de ellas te deshazarás en este turno. Se pueden colocar varias cartas de osos en una misma nariz.

• **¿No?**

¡Lástima! Por desgracia no puedes deshacerte de ninguna carta de oso.

Y, a continuación, es el turno del siguiente jugador/a.



¡ATENCIÓN, SOMBRERO DE FIESTA!

Si el Oso Napi aterriza junto a la nariz o la carta de oso con el sombrero de fiesta, no podrás deshacerte de ninguna carta de oso. En cambio, tendrás que coger el sombrero de fiesta y colocarlo junto a cualquier otra nariz o carta de oso.

EJEMPLO:

A Lucas le quedan aún en la mano dos cartas de oso verde lima y una de osa fresa roja. Tira el dado y sale un 1. Puede mover el Oso Napi tanto en dirección a la carta de oso verde lima como hacia la carta de osa fresa roja. La carta de osa fresa roja está bloqueada por el sombrero de fiesta. Lucas decide mover el Oso Napi hacia el oso verde lima. Allí se deshace de una carta de oso verde lima.



FINALIZACIÓN DE LA PARTIDA

¿Te has deshecho de tu última carta de oso? ¡Entonces has ganado esta colorida partida!

VARIANTE CON FICHAS DE REGALOS

¿Queréis probar algo nuevo? Entonces jugad a la variante con fichas de regalos. Se aplicarán las reglas básicas del juego introduciendo los siguientes cambios:



- Antes de empezar a jugar recibiréis todos/as una ficha de regalo. Las fichas de regalo sobrantes no se utilizan en esta partida.
- Las fichas de regalo os permiten colocar una carta de oso adecuada en la nariz junto a la que está el Oso Napi, una vez ha terminado el turno de alguien.
- Cuando uno de los jugadores/as termina su turno, los demás decidirán, en el sentido de las agujas del reloj, si quieren utilizar una de sus fichas de regalo o no.
- Si quieres utilizar tu ficha de regalo, colocas la carta de oso correspondiente en la nariz junto a la que está el Oso Napi. Y, como agradecimiento, dejas tu ficha de regalo junto a esa carta.
- Solo puedes deshacerte de una carta de oso por cada ficha de regalo.
- Solo podéis utilizar una ficha de regalo por turno.

IMPORTANTE:

Si en tu turno el Oso Napi aterriza al lado de una nariz junto a la que hay una ficha de regalo o varias, puedes decidir:

- colocar la carta de oso correspondiente encima de la nariz;
- o bien
- recoger todas las fichas de regalo que se hallan junto a esa carta.





ORONASO

A caccia del naso giusto!

Un colorato gioco con il dado, per 2-4 bambini a partire da 4 anni.

Autore: Christian Tiggemann

Testo:

Lea Berger

Illustrazioni: Anna-Lena Kühler

Durata del gioco: circa 10 minuti

Yuki Orsonaso ha invitato tutti gli orsetti a una grande festa! Non appena i primi ospiti bussano alla porta, Yuki rimane a bocca aperta: davanti a sé vede un orso verde come l'uva e un'orsa rossa come le fragole. Anche gli altri orsetti hanno indossato dei costumi colorati.

Yuki Orsonaso si sposta saltellando allegramente tra i suoi amici e gli orsetti festeggiano insieme.

Chi riesce per primo a deporre tutte le proprie carte orso vince il gioco.

DOTAZIONE DEL GIOCO

1 Yuki Orsonaso, 8 nasi colorati in legno, 24 carte orso, 1 cappello da festa, 1 dado, 6 dischetti regalo (di cui 2 di scorta), 1 istruzioni di gioco



PREPARAZIONE DEL GIOCO

Disponete in cerchio al centro del tavolo gli 8 nasi colorati, sufficientemente distanziati tra di loro: tra un naso e l'altro ci deve essere abbastanza spazio per sistemare le carte orso. Sistemate Orsonaso accanto a un naso a piacere. Piazzate il cappello da festa vicino a un naso a scelta.

Mescolate le carte orso rimaste e distribuitene poi 6, coperte, a ciascun giocatore. Prendete in mano le carte. Le carte orso in più non vengono utilizzate. Tenete pronto il dado. Riponete nella scatola i dischetti regalo, dato che non vi servono nel gioco versione base.



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Giocate a turno in senso orario. Il giocatore con il naso più grande inizia e tira il dado.

Orsonaso si sposta di naso in naso: fallo avanzare di tanti nasi quante sono le zampe ottenute con il dado. Sei libero di scegliere se spostarti in senso orario o antiorario.

Prima di far avanzare Orsonaso, cerca di anticipare su quale naso potrebbe andare a finire. Confronta i colori dei nasi con le tue carte orso. Decidi poi il senso di marcia e fallo avanzare nella direzione prescelta.

In mano hai una carta orso dello stesso colore di questo naso?

• **Sì?**

Ottimo! Puoi piazzare la carta orso corrispondente sul naso. Anche se hai più di una carta orso di questo colore, puoi comunque utilizzarne solo una per turno. È possibile sistemare più carte orso su ognuno dei nasi.

• **No?**

Peccato! Purtroppo non puoi deporre nessuna carta orso.

Il turno passa quindi al giocatore successivo, che tira il dado.



ATTENZIONE CAPPELLO DA FESTA:

Se Orsonaso finisce accanto al naso o alla carta orso con il cappello da festa, non puoi deporre nessuna carta orso. Prendi invece il cappello e spostalo su un altro naso o su un'altra carta orso a piacere.

ESEMPIO:

Levi ha ancora in mano due carte orso verde e una carta orso rossa. Sul dado esce il numero 1. Può decidere se far avanzare Orsonaso verso la carta orso verde o la carta orso rossa. La carta orso rossa è bloccata dal cappello da festa. Levi decide quindi di far avanzare Orsonaso verso l'orso verde e piazza qui la sua carta dello stesso colore.



FINE DEL GIOCO

Sei riuscito a piazzare la tua ultima carta orso? Sei tu quindi il vincitore di questa partita!

VARIANTE CON I DISCHETTI REGALO

Volete variare un po' il gioco? Perché non provate a giocare alla variante con i dischetti regalo? Le regole del gioco di base rimangono invariate, eccezion fatta per quanto segue:

- Prima di iniziare a giocare, ciascun giocatore riceve un dischetto regalo. I dischetti regalo in più vengono tolti dal gioco.
- Al termine di ogni turno, i dischetti regalo vi permettono di sistemare una carta orso adatta sul naso che in questo momento si trova accanto a Orsonaso.
- Alla fine del tuo turno, gli altri giocatori decidono a turno in senso orario se utilizzare o meno un dischetto regalo.
- Se vuoi usare il tuo dischetto regalo, sistema la carta orso adatta sul naso che in questo momento si trova accanto a Orsonaso. Per ringraziare, metti il tuo dischetto regalo accanto alla carta orso che hai appena deposto.
- Puoi utilizzare solo una carta orso per ogni dischetto regalo.
- Puoi piazzare solo un dischetto regalo per turno di gioco.

IMPORTANTE:

se, durante il tuo turno, Orsonaso finisce accanto a un naso posto vicino a uno o a più dischetti regalo, sei libero di scegliere. Puoi...

- sistemare sul naso una carta orso adatta oppure
- raccogliere tutti i dischetti regalo posti accanto a questa carta orso.



Liebe HABA Spiele-Fans,
unter **www.haba-play.com/Ersatzteile** könnt ihr ganz einfach nachfragen,
ob ein verlorengegangenes Teil des Spielmaterials noch lieferbar ist.

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

Chers joueurs,
Si vous avez perdu ou cassé une pièce de jeu, vous pouvez demander tout simplement si
celle-ci est encore disponible sur **www.haba-play.com/fr-fr** dans la partie
« Pièces de rechange »



Lieve spelers
via **www.haba-play.com/Ersatzteile** kunnen jullie heel eenvoudig navragen of
kwijtgeraakte delen van het spelmateriaal nog kunnen worden nabesteld.

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

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



HABA



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



2010881001
TL A170533