

HABA

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

Logic! GAMES FREDDY & CO.



Happy Worms
Les Acrobasticots
Freddy & Co
Gusi & Co
Bruchi 3D





FREDDY & CO.

SMARTES DRUNTER UND DRÜBER

Ein smartes Logik- und Legespiel für 1 Kind ab 5 Jahren.

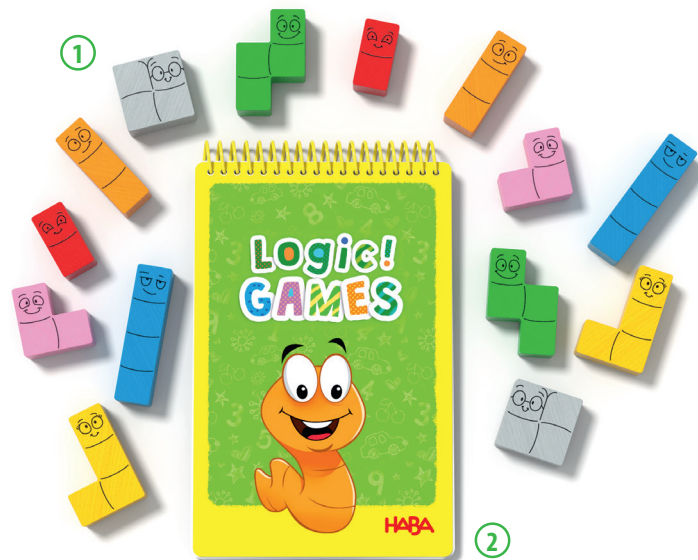
Autor: Thade Precht • **Illustration:** Thies Schwarz

Was für ein Gewusel! Holzwurm Freddy und seine Freunde lieben es, miteinander zu toben und sich in der Gruppe zu tummeln. Immer wieder entstehen dabei neue, lustig-bunte Bilder: hier der Umriss eines Gummistiefels, da der einer Blume, dort der eines Elefanten. Jetzt bist du dran: Wie müssen die frechen Würmer an- und vor allem übereinandergelegt werden, um den Vorlagen zu entsprechen? Der Schwierigkeitsgrad der 60 Aufgaben steigt von Runde zu Runde. Schaffst du es, sie alle zu lösen?

Bei diesem Spiel sind mehrschichtiges Puzzeln, logisches Denken und räumliches Vorstellungsvermögen gefragt.

Spielinhalt:

- 1 14 bunte Würmer aus Holz
- 1 Spiralblock mit 60 Aufgaben
- 1 Spielanleitung mit Lösungsteil



Vor dem ersten Spiel:

Nimm die Würmer aus dem Beutel. Den Beutel benötigst du nicht mehr. Entsorge ihn fachgerecht.

Kurzanleitung:

Wähle eine **Aufgabe** aus dem Spiralblock.

Das **Ziel** jeder Aufgabe: Übertrage die kleine farbige Draufsicht mit Hilfe der Würmer auf das große weiße Raster.

Dazu musst du die richtigen Würmer auswählen und sie **nebeneinander** und/oder **übereinander** puzzeln.

Es gelten folgende Wurm-Wuselei-Regeln:

1. Die Würmer müssen immer auf einer ihrer beiden bedruckten Seiten **komplett aufliegen**.
Kein Bereich darf frei in der Luft schweben und/oder über das weiße Raster hinausragen.
2. Die Würmer wollen **freie Sicht!** Ein Wurm darf also niemals das Gesicht eines darunterliegenden Wurms überdecken.

Die **Lösungen** findest du im Lösungsteil dieses Heftes ab Seite 33.

Auf den nächsten Seiten folgt der Abschnitt „Einleitende Spielmaterialerfahrung & Impulse zum freien Spielen“, gefolgt von einer **ausführlichen und bebilderten Spielanleitung**.

Einleitende Spielmaterialerfahrung & Impulse zum freien Spielen:

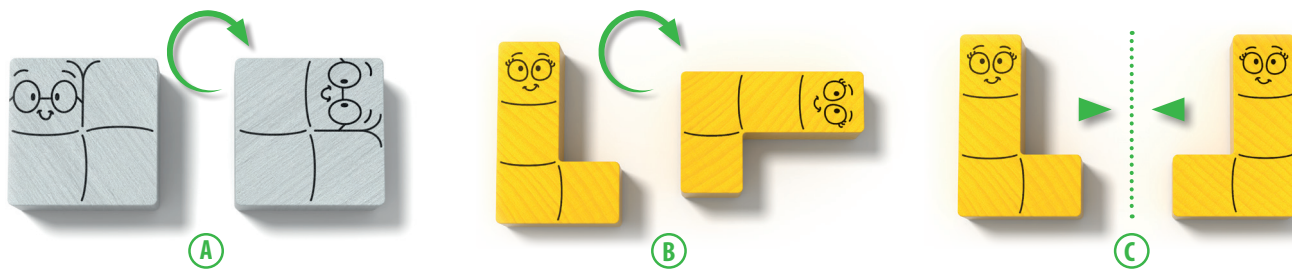
Liebe Eltern, viele Aufgaben dieses Spiels sind insbesondere für jüngere Kinder – mitunter aber selbst für Erwachsene – sehr herausfordernd. Unterstützen und ermutigen Sie Ihr Kind daher beim Einstieg ins Spiel. Dieser Abschnitt bietet hilfreiche Anregungen.



Hi, ich bin Freddy! Ich liebe Logikspiele und freue mich riesig darauf, heute mit dir zu spielen und zu toben!
Meine Freunde sind auch mit dabei. Und du wirst sehen: Wir sind ein ziemlich bunter Haufen, der jede Menge gute Laune verspricht.

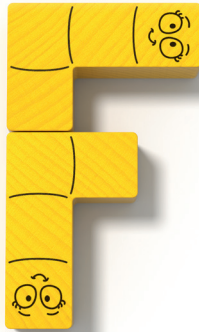
Schauen wir uns die vielen bunten Würmer mal gemeinsam näher an: Sie unterscheiden sich in **Form und Farbe** – und es gibt genau zwei von jeder Sorte. Außerdem hat jeder Wurm auf der Ober- und Unterseite ein Gesicht.

Nimm dir nun einen der grauen, quadratischen Würmer, lege ihn flach vor dir ab und drehe ihn in 90 Grad Schritten (A). Siehst du, wie das Gesicht mit jeder **Drehung** die Position wechselt, während die Form gleichbleibt? Anders verhält es sich zum Beispiel mit den gelben, L-förmigen Würmern. Hier verändert sich mit jeder Drehung auch die Ausrichtung (B). Und was passiert, wenn du einen gelben Wurm **wendest**, also quasi das andere Gesicht nach oben kehrst? Genau, das kurze Ende steht nun in entgegengesetzter Richtung ab – der Wurm erscheint spiegelverkehrt (C). Diese Erkenntnis wird dir später im Spiel noch sehr nützlich sein!





Als Nächstes schnappst du dir die Würmer und benutzt sie zum freien Spielen und Konstruieren: Staple und baue mit ihnen, was dir gerade so einfällt. Auf diese Weise machst du dich spielerisch mit den Formen, ihren Eigenarten und Möglichkeiten vertraut – und auch das wird dir später noch sehr nützlich sein.



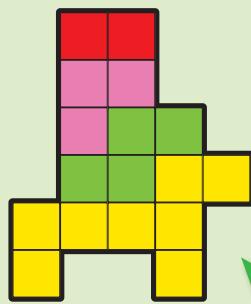
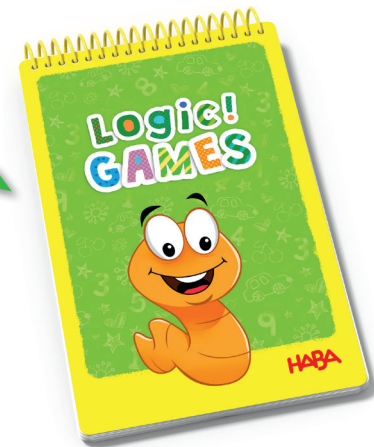
Kennst du schon erste Buchstaben wie zum Beispiel das O oder das U?

Oder kannst du vielleicht sogar schon deinen Namen schreiben? Dann versuch doch mal, mit den Würmern ein paar Buchstaben zu puzzeln!

Übrigens: Die Würmer sind kompatibel zu den klassischen Bauklötzen von HABA. Du kannst also die Würmer und Bauklötze im freien Spiel auch super miteinander kombinieren.

Werfen wir abschließend noch einen Blick auf den großen **Spiralblock**.

Er beinhaltet 60 nummerierte **Aufgaben** in steigendem Schwierigkeitsgrad. Falls du an der einen oder anderen Stelle mal gar nicht weiterkommst: Die **Lösungen** findest du im Lösungsteil dieser Spielanleitung ab Seite 33.



Hast du Lust auf eine kleine „Entdeckungsreise“?

Jede Aufgabe im Spiralblock zeigt ein individuelles Raster aus bunten Quadraten. Mit etwas Fantasie lassen sich hieraus viele tolle Formen und Figuren erkennen! Blättere einfach durch die einzelnen Seiten und lass deiner Kreativität freien Lauf. Dich erwarten Alltagsgegenstände wie zum Beispiel Schuhe, Tisch und Stuhl, architektonische Gebilde wie Häuser und Treppen, jede Menge Tiere wie zum Beispiel Pony, Giraffe und Elefant und noch vieles mehr. Bei dieser Übung zum abstrakten Denken gibt es natürlich keine falschen Antworten, es zählt einzig und allein das, was du für dich siehst bzw. erkennst.

Eine Ode an die abstrakte Fantasie: Die Bremer Stadtmusikanten

So, nun bist du bestens vorbereitet für das eigentliche Spiel. Ich geselle mich schonmal zu meinen Freunden und wir wuseln los. Bis gleich! Ich wünsche dir ganz viel Spaß und gutes Gelingen!

Dein Freddy

Spielanleitung:

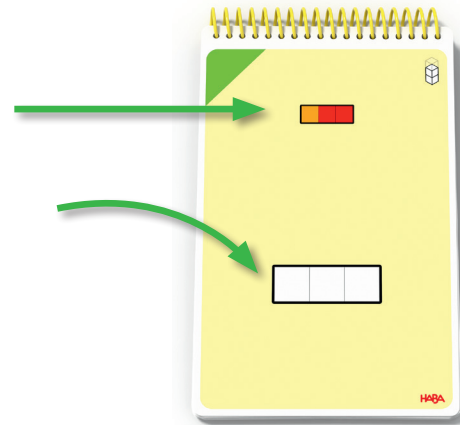
Wähle eine **Aufgabe** aus dem Spiralblock aus. Am besten startest du mit Aufgabe 1 und gehst dann der Reihe nach vor.

Denn die ersten 30 Aufgaben – jeweils mit einem grünen Dreieck markiert – sind relativ leicht und bieten dir einen guten Einstieg ins Spiel. Es folgen 20 mittelschwere Aufgaben mit orangefarbenem Dreieck und abschließend noch 10 schwere Aufgaben mit rotem Dreieck.

Das **Ziel** jeder Aufgabe: Übertrage die obenstehende farbige Draufsicht mit Hilfe der Würmer auf das untenstehende weiße Raster.

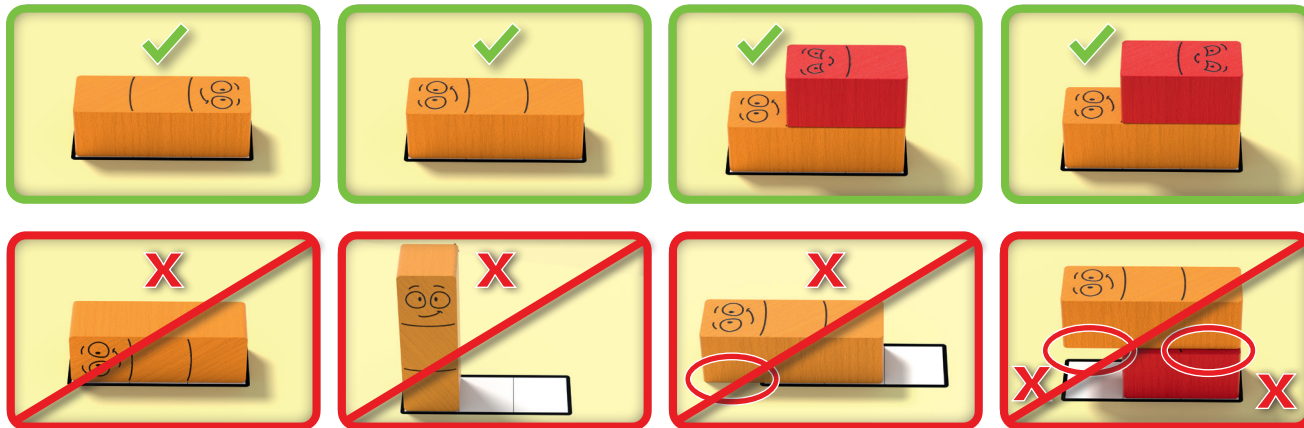
Und so geht's: Die obenstehende Draufsicht besteht aus Feldern in einer oder mehreren Farben. Alle **Würmer** dieser Farbe(n) legst du dir bereit. Übrige Würmer kommen beiseite.

Nun gilt es herausfinden, **welche** der bereitgelegten Würmer du in das untenstehende weiße Raster puzzeln musst (denn ggf. werden nicht alle davon benötigt), **wohin** du sie dort puzzeln musst – und vor allem auch: in **welche Ebene** du sie dort puzzeln musst. Denn um die richtige Lösung zu finden, müssen die Würmer in späteren Aufgaben nicht nur **nebeneinander**, sondern auch **übereinander gepuzzelt** werden.



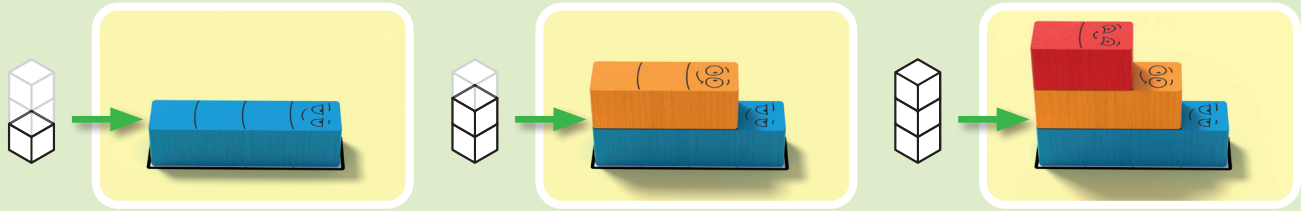
Es gelten folgende Wurm-Wuselei-Regeln:

1. Die Würmer sind auf der Vorder- und Rückseite bedruckt. Sie müssen immer auf einer dieser beiden Seiten **komplett aufliegen**. Kein Bereich darf frei in der Luft schweben und/oder über das weiße Raster hinausragen.
2. Die Würmer wollen **freie Sicht!** Ein Wurm darf also niemals das Gesicht eines darunterliegenden Wurms überdecken.



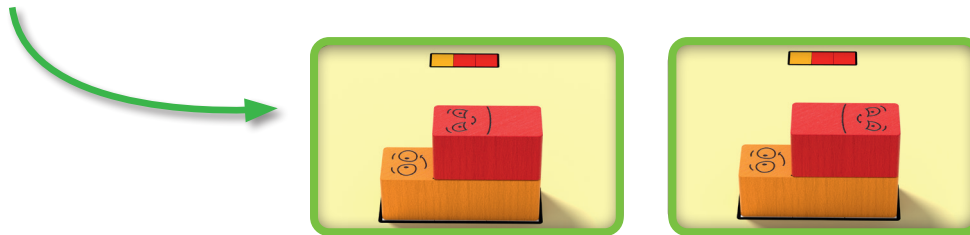


Ein kleines Symbol in der rechten oberen Ecke der Aufgaben zeigt dir an, ob zum Lösen nur in der ersten Ebene gepuzzelt werden muss (Aufgaben 1-15) oder darüber hinaus auch in der zweiten (Aufgaben 16-50) oder sogar dritten Ebene (Aufgaben 51-60).



Jede Aufgabe hat genau **eine Lösung**. Diese findest du im nachfolgenden Lösungsteil ab Seite 33. Aber gib nicht zu schnell auf: Der große Reiz von Logikspielen liegt nämlich genau im Tüfteln, Rätseln und Rumprobieren. Je größer die Herausforderung, desto größer anschließend die Freude, sie bewältigt zu haben!

Beachte bitte, dass die Würmer der obersten Ebene mitunter auch so gedreht werden können, dass die formale Ausrichtung zwar dieselbe ist, das Gesicht jedoch an anderer Stelle sitzt. Gemäß den Wurm-Wuselei-Regeln gelten die Aufgaben damit natürlich trotzdem als gelöst.



Damit du die von dir gepuzzelten Holwürmer gut mit der farbigen Draufsicht vergleichen kannst, ist es wichtig, dass du direkt von oben auf den Spielblock schaust. Falls du am Tisch sitzt und es dir deshalb schwerfällt, dich weit genug über den Block zu beugen, dann könntest du zum Beispiel einfach auf dem Boden spielen.

Für noch mehr Wurm-Wuselei-Spaß:

Versuche doch mal, deine eigenen Aufgaben zu entwickeln und überrasche deine Freunde oder Familie damit! So klappt's: Staple zunächst einige der Würmer entsprechend den üblichen Regeln auf einem weißen Blatt Papier. Zeichne dann eine Umrisslinie um die Würmer herum und übertrage die Draufsicht mit Hilfe von Buntstiften oben aufs Papier. Jetzt musst du bloß noch die Würmer abräumen und innerhalb der Umrisslinie feine Gitterlinien einzeichnen. Fertig ist deine höchstpersönliche Aufgabe! Na, wer bekommt sie gelöst?



HAPPY WORMS

A LAYERED ARRANGING PUZZLE

A smart logic and arranging game for 1 child ages 5+.

Game Designer: Thade Precht • **Illustrator:** Thies Schwarz

What a bustle! Freddy Woodworm and his friends love romping around and playing together. They're constantly creating new, colorful, fun shapes such as the outline of a boot, a flower, or even an elephant. Now it's your turn! How do the happy worms need to be arranged to match the templates? Perhaps just next to each other or maybe also piled on top of each other. The 60 template tasks have an increasing degree of difficulty from round to round. Can you solve them all?

This game is about multi-layered puzzles, logical thinking, and spatial awareness.

Game Contents:

- 1 14 colorful wooden worms
- 1 spiral book with 60 tasks
1 rulebook with solutions



Before the First Game:

Take the worms out of the bag and then properly dispose of the bag.



Quick Reference Guide:

Select a **task** from the spiral book.

The aim of every task: Recreate the colorful view on top of the task card on the large white grid using the wooden worms.

To do this, you must select the correct worms and arrange them **next to each other** and/or on top of each other.

The following wiggly worm rules apply:

1. The worms are printed on the front and back. Each worm must always **rest fully** on one of these two sides.
No part may float freely in the air and/or protrude beyond the white grid.
2. The worms want a **clear view!** No worm should ever cover the face of a worm underneath.

The **solutions** can be found in the solution section of this booklet starting on page 33.

On the following pages you will find the section „Introduction to Game Material & Ideas for Free Play“, followed by **detailed, illustrated game instructions**.

Introduction to Game Material & Ideas for Free Play:

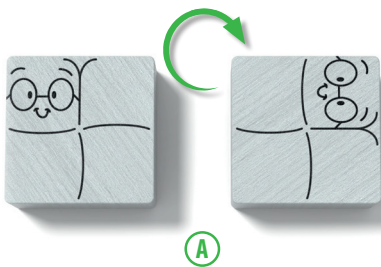
Dear Parents, Many of the tasks in this game are particularly challenging for younger children, but sometimes even for adults. Therefore, support and encourage your child when they start playing the game. This section provides helpful suggestions.



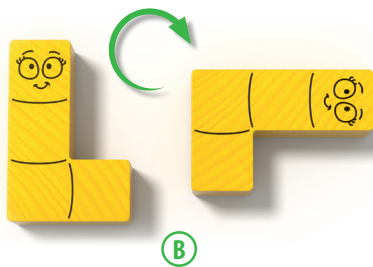
Hi, I'm Freddy! I love logic games and can't wait to play with you today! My friends are here, too. And you'll see, we are a mixed and merry bunch!

Let's take a closer look at the many colorful worms together. The worms differ in **shape and color**, and there are exactly two of each variety. Each worm also has a face on the front and back.

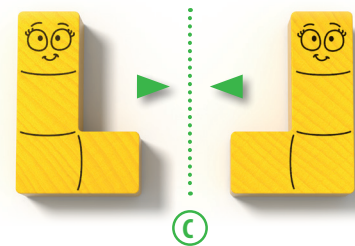
Now, take one of the gray square worms, place it flat in front of you and rotate it in 90-degree steps (A). Do you see how the face changes position with each **rotation** (B) while the shape stays the same? The yellow, L-shaped worms, for example, are different, their alignment changes with each rotation. And what happens if you **turn over** a yellow worm, so that the other face is pointing up? The short end now faces the opposite direction; the worm appears as a mirror image (C). This knowledge will be very useful later in the game!



A



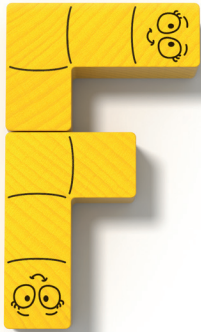
B



C



Free play with the worms and use them for stacking and building however you like. This free play will help the player become familiar with the shapes, their specific features, and the possibilities through play. All of which will be very useful later while completing the tasks.

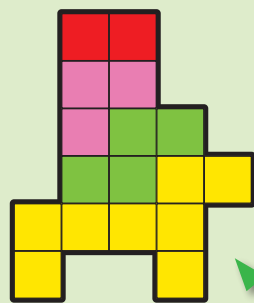


Do you already know some letters, like O or U?

Or maybe you can even write your name?
Try to assemble a few letters with the worms!

Incidentally, the worms are compatible with the classic HABA building blocks.
The worms and blocks are therefore great for combining in free play.

Finally, let's take a look at the large **spiral book**. It contains 60 numbered **tasks** with increasing difficulty. In case you get stuck, solutions can be found in the **solution** section of this rulebook starting on page 33.



Do you fancy a little „Voyage of discovery“?

Each task in the spiral book shows an individual grid of colorful squares. With a little imagination, you may be able to recognize many great shapes and figures! Simply flip through the pages and let your creativity run wild. Everyday objects await you, such as shoes, tables, and chairs, architectural structures such as houses and stairs and many animals such as ponies, giraffes, elephants, and much more. Of course, there are no wrong answers in this abstract thinking exercise, only what you see or recognize counts.

An ode to the abstract imagination: The Town Musicians of Bremen

So, now you're perfectly prepared for the actual game. I'll join my friends and we'll wiggle off. See you soon! Have fun and good luck!

Your Freddy



Instructions:

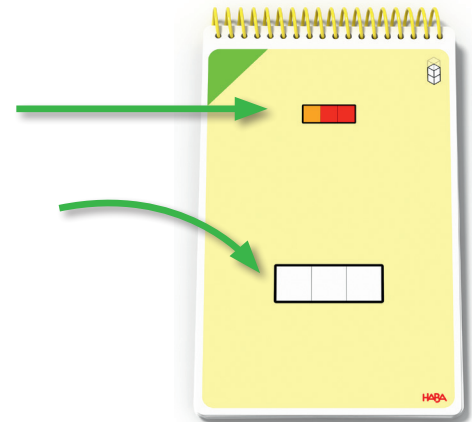
Select a **task** from the spiral book.

It's best to start with task 1 and then work your way through them in order. The first 30 tasks, each marked with a green triangle, are relatively easy and offer you a good introduction to the game. The next 20 medium difficulty tasks are marked with an orange triangle, and finally the final 10 most difficult tasks in the book are marked with a red triangle.

The **aim** of every task: Recreate the colorful arrangement that is shown on the top of the card, on the white grid below using the wooden worms.

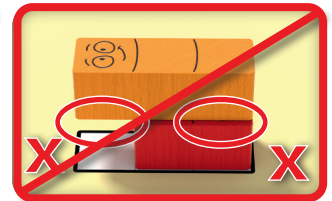
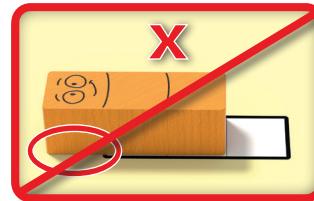
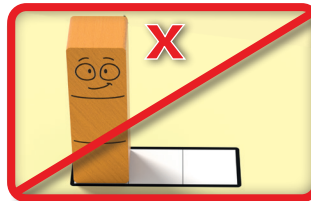
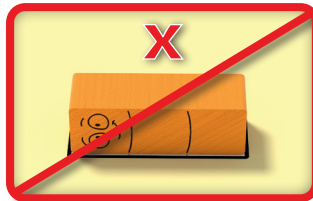
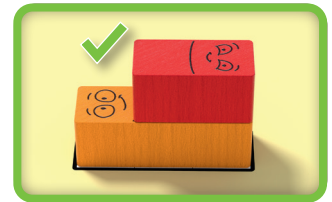
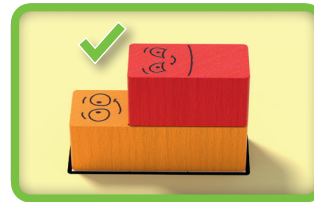
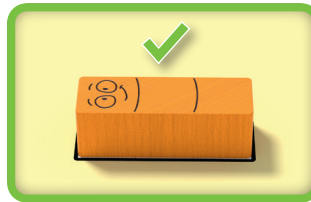
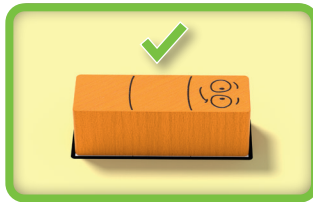
How it works: The top colorful arrangement consists of spaces in one or more colors. Get all the **worms** of the color/s ready. Set all the other worms aside.

Now it's time to find out **which** of the worms you have gathered need to be arranged in the grid below (not all of them may be needed). Player also must decide **where** to place them, and, above all, **on what level**. To find the right solution, in later more difficult tasks, you not only have to arrange the worms **next to each other**, but also **on top of each other**.



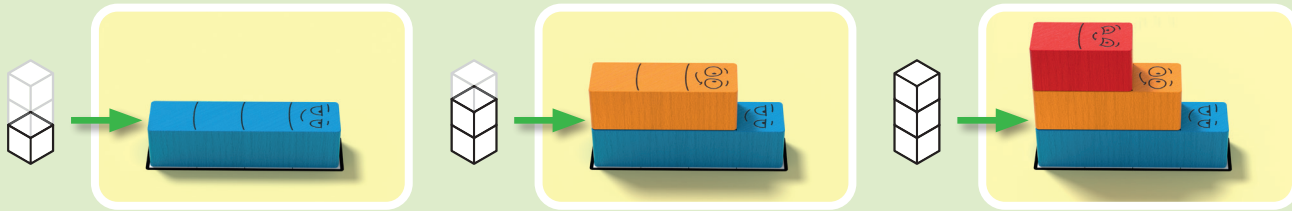
The following wiggly worm rules apply:

1. The worms are printed on the front and back. Each worm must always **rest fully** on one of these two sides. No part may float freely in the air and/or protrude beyond the white grid.
2. The worms want a **clear view!** No worm should ever cover the face of a worm underneath.



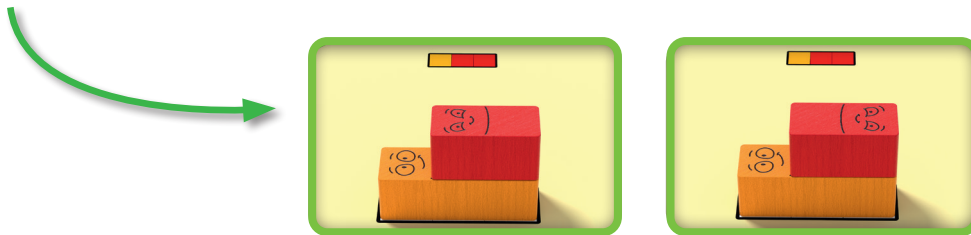


A small symbol in the top right corner of the tasks shows you whether the worms only need to be arranged on the first level (tasks 1–15) or also on the second level (tasks 16–50) or even third level (tasks 51–60).



Every task has exactly **one solution**. These can be found in the following solution section starting on page . But don't give up too quickly; the great appeal of logic games lies in experimenting, puzzling things over & over, and trying other options. The greater the challenge, the greater the joy and pride of having overcome it!

Please note that worms on the top level can sometimes be rotated in such a way that the alignment in terms of shape is the same, but the face may be in a different position. In accordance with the wiggly worm rules, the tasks of course still count as solved.



So that you can easily compare the wooden worms you've arranged with the colored top view, it's important that you look directly down on the game book from above. If you're sitting around a table and find it difficult to bend over the book, you could simply play on the floor.

For even more wiggly worm fun:

Try to create your own tasks and surprise your friends or family with them! Here's how to do it: Start by stacking some of the worms on a piece of white paper following the usual rules. Then draw an outline around the worms and transfer the top view to the paper using colored pencils. Now all you have to do is clear away the worms and draw fine grid lines within the outline. Your very own task is complete! So, who can solve it?



LES ACROBASTICOTS

60 CASSE-TÊTES EN 3D À REPRODUIRE

Un jeu de casse-têtes en 3D pour travailler sa logique pour 1 enfant, à partir de 5 ans.

Auteur : Thade Precht • **Illustration :** Thies Schwarz

Ça se tortille dans tous les sens ! Les Acrobasticots sont les rois des acrobaties. Les différentes figures artistiques n'ont plus de secret pour ces asticots acrobates. Ce qu'ils préfèrent faire ? Reproduire des formes ou des animaux. A toi de les aider à réussir en les empilant les uns sur les autres pour reproduire les modèles. Pour y parvenir, il faudra user de ton sens de l'observation, être perspicace et savoir te repérer dans l'espace. Il y a 60 missions au niveau de difficulté croissant à relever. Parviendras-tu à toutes les accomplir ?

Ce jeu est un casse-tête sur plusieurs niveaux qui fait appel à la logique et à la capacité de représentation dans l'espace.

Contenu de la boîte :

- 1 14 acrobasticots colorés en bois
- 2 1 livret avec 60 missions
- 1 règle du jeu avec les solutions



Avant la première partie :

Sors les acrobasticots du sachet. Tu n'as plus besoin de cet emballage. Jette-le en respectant les consignes de tri sélectif.

Résumé des règles :

Choisis une **mission** dans le livret.

L'objectif de chaque mission est de reproduire la vue de dessus du casse-tête dans le cadre à fond blanc à l'aide de certains acrobasticots.

Il te faudra donc choisir les bons acrobasticots pour les **juxtaposer** et/ou les **superposer**.

Les règles suivantes s'appliquent :

1. Les acrobasticots sont imprimés sur deux faces. Ils doivent toujours être **parfaitement à plat** sur une de ces deux faces. Aucun acrobasticot ne doit être suspendu en l'air et/ou dépasser du cadre à fond blanc.
2. Les acrobasticots aiment **regarder autour d'eux !** Tous les vers doivent donc avoir le visage dégagé.

Tu trouveras les **solutions** des missions à partir de la page 33.

Les pages suivantes présentent la section intitulée « Découvre le matériel et joue librement » et la **règle du jeu détaillée et illustrée**.

Découvre le matériel et joue librement :

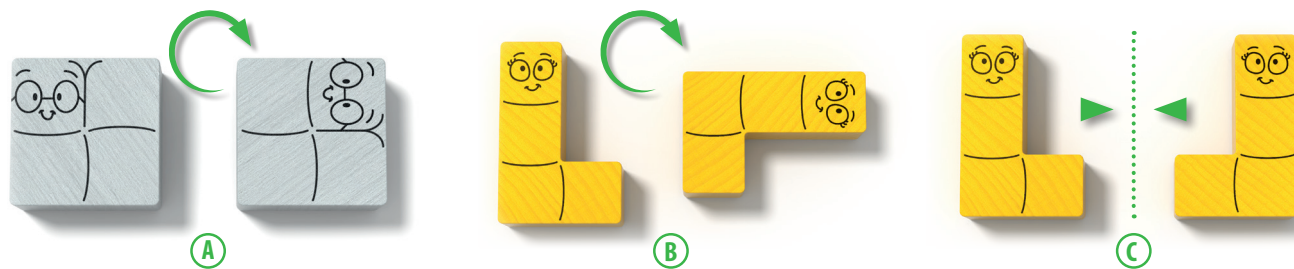
Chers parents, certaines missions peuvent paraître compliquées pour de jeunes enfants et parfois même pour les adultes. Encouragez votre enfant pendant son initiation au jeu et aidez-le. Cette partie de règle vous apporte des suggestions utiles.



Bonjour, nous sommes les Acrobasticots ! Moi, j'adore les jeux de logique et j'ai hâte de jouer avec toi aujourd'hui ! Je suis venu avec tous mes amis. Et tu verras que nous sommes une bande de joyeux lurons.

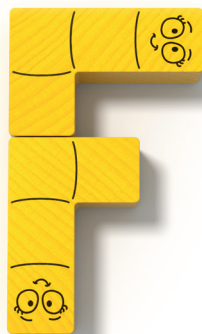
Observe-nous de plus près : nous sommes des acrobasticots colorés **de formes et de couleurs** différentes et nous venons par paires identiques. Chaque acrobasticot a un visage sur le dessus et le dessous.

Prends maintenant l'un des acrobasticots carrés gris, pose-le à plat devant toi et fais-le pivoter à 90 degrés (A). Est-ce que tu remarques que son visage change de position avec chaque **rotation** alors que la forme reste la même ? Ce n'est pas la même chose avec les acrobasticots jaunes en L. À chaque rotation, l'orientation de la forme change aussi (B). Et que se passe-t-il si tu **retournes** un acrobasticot jaune de manière à voir le visage de l'autre face ? Effectivement, le pied du L se trouve maintenant de l'autre côté : la forme de l'acrobasticot est inversée (C). Cette information te sera très utile dans le jeu !





Joue avec les acrobasticots et réalise tes propres constructions : superpose-les pour construire tout ce qui te passe par la tête. Ce jeu te permet de te familiariser avec les formes, leurs caractéristiques et les possibilités qu'elles t'offrent, ce qui te sera aussi très utile par la suite.

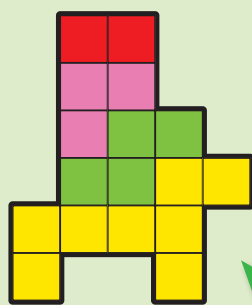


Connais-tu déjà quelques lettres comme le O ou le U ?

Peut-être sais-tu déjà écrire ton nom ?
Essaie donc de former quelques lettres avec les acrobasticots !

Au fait, les acrobasticots sont compatibles avec les blocs de construction de HABA. Tu peux donc parfaitement les combiner pour jouer comme tu le souhaites.

Et pour finir, jetons un coup d'œil au **livret**. Il comprend 60 **missions** numérotées au niveau de difficulté croissant. Si jamais, tu es bloqué et n'arrives pas à accomplir une mission, tu trouveras les **solutions** dans cette règle du jeu à partir de la page 33.



Envie d'en découvrir plus ?

Chaque mission du livret présente une forme géométrique colorée. Avec un peu d'imagination, on peut deviner les formes et les figures amusantes qu'ils représentent ! Tu y découvriras des objets du quotidien comme des chaussures, une table et une chaise, des structures architecturales telles que des maisons et des escaliers, beaucoup d'animaux (poney, girafe, éléphant...) et bien plus encore. Bien sûr, il n'y a pas de bonne ou de mauvaise réponse dans cet exercice : tu peux imaginer tout ce que tu veux.

Ici, une représentation abstraite du conte Les musiciens de Brême

Te voilà maintenant prêt(e) pour jouer ! Nous autres, les Acrobasticots, allons partir en vadrouille. À très bientôt ! Nous espérons que tu vas bien t'amuser. Bonne chance !

Les Acrobasticots

Règle du jeu :

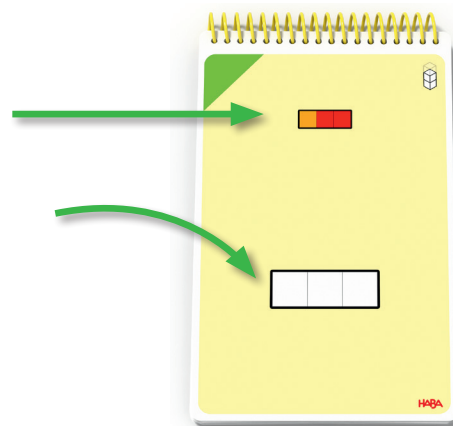
Choisis un **mission** dans le livret. Nous te conseillons de commencer par la mission 1, puis progresser dans l'ordre.

En effet, les 30 premières missions, qui sont marquées d'un angle vert, sont de niveau facile et te permettent de te familiariser avec le jeu. Viennent ensuite 20 missions de difficulté moyenne (avec un angle orange) et enfin 10 missions difficiles (avec un angle rouge).

L'objectif de chaque mission est de reproduire la vue de dessus en couleur, représentée en haut de la page, dans le cadre blanc à l'aide de certains acrobasticots.

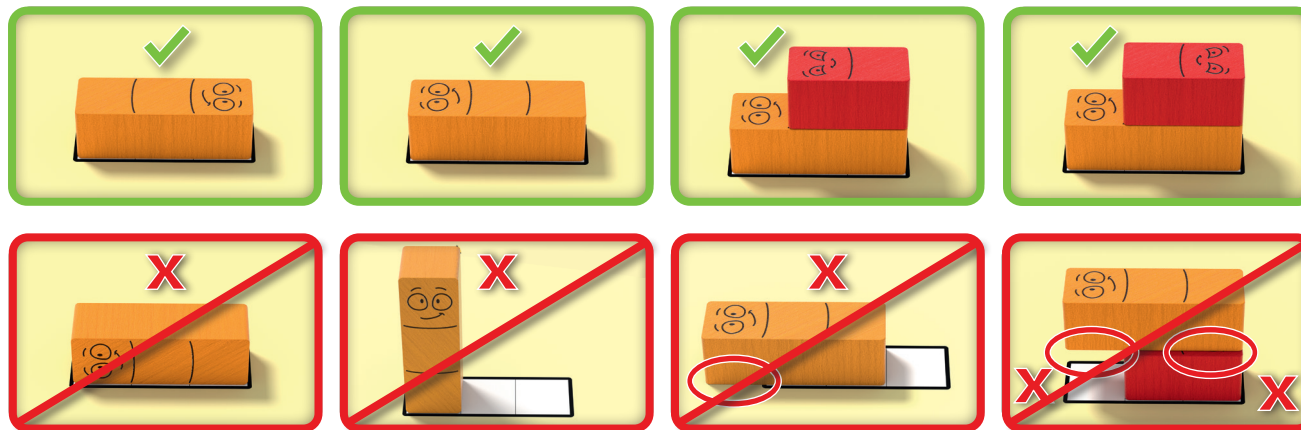
Voici comment faire : en haut de la page, la vue de dessus se compose de cases d'une ou plusieurs couleurs. Prends tous les **acrobasticots** de cette ou ces couleurs. Mets de côté tous les autres car tu ne t'en serviras pas pour cette mission.

Il faut maintenant trouver les bons acrobasticots à assembler dans le cadre blanc, comment les placer mais aussi **le bon niveau**. En effet, pour trouver la solution, les acrobasticots peuvent être juxtaposés et/ou superposés.



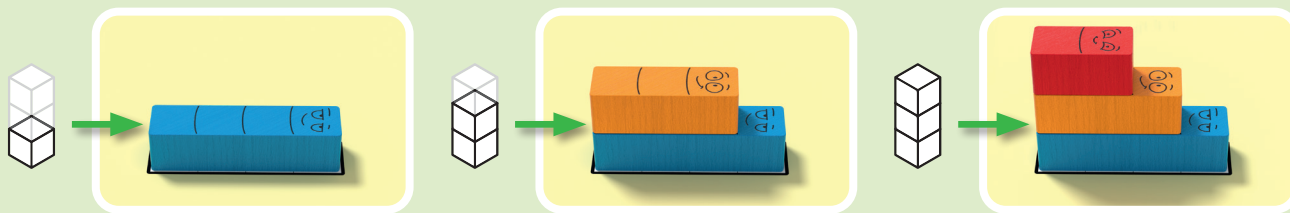
Les règles suivantes s'appliquent :

1. Les acrobasticots sont imprimés sur deux faces. Ils doivent toujours être **parfaitement à plat** sur une de ces deux faces. Aucun acrobasticot ne doit être suspendu en l'air et/ou dépasser du cadre à fond blanc.
2. Les acrobasticots aiment **regarder autour d'eux !** Tous les vers doivent donc avoir le visage dégagé.



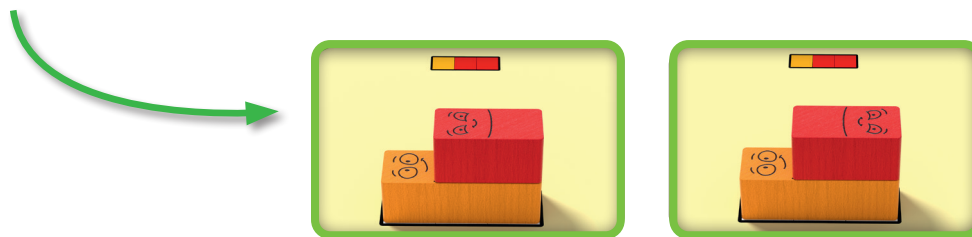


Un petit symbole dans le coin supérieur droit des missions t'indique si les acrobasticots doivent être disposés sur un seul niveau (missions 1 à 15), deux niveaux (missions 16 à 50) ou même trois niveaux (missions 51 à 60).



Il n'y a qu'**une seule solution** à chaque mission. Les solutions des différentes missions se trouvent à partir de la page 33. Mais n'abandonne pas trop vite ! Tout l'intérêt des jeux de logique réside dans la recherche, la résolution d'énigmes et l'expérimentation. Plus le défi est complexe, plus on prend plaisir à le relever !

Les acrobasticots de niveau supérieur peuvent parfois avoir le visage tourné dans le sens opposé. Du moment que le visage est visible, la mission est accomplie !



Pour pouvoir bien comparer les acrobasticots, il est important que tu regardes ta construction d'en haut. Si tu es assis(e) à table et que tu as du mal à te tenir au-dessus du livret, tu peux par exemple jouer par terre.

Envie que les acrobasticots se trémoussent encore davantage ?

Essaie de créer tes propres missions et propose-les à tes amis ou à ta famille ! Voici comment faire : commence par assembler quelques acrobasticots en suivant les règles habituelles sur une feuille de papier blanc. Dessine ensuite leur contour et reproduis la vue de dessus sur le papier à l'aide de crayons de couleur. Il ne te reste plus qu'à les retirer et à tracer de fines lignes à l'intérieur du contour pour former les carrés. Et voilà ! Tu as créé ta propre mission ! Alors, qui parviendra à la résoudre ?

FREDDY & CO.

SLIM SCHIKKEN

Een slim logisch legspel voor 1 kind vanaf 5 jaar.

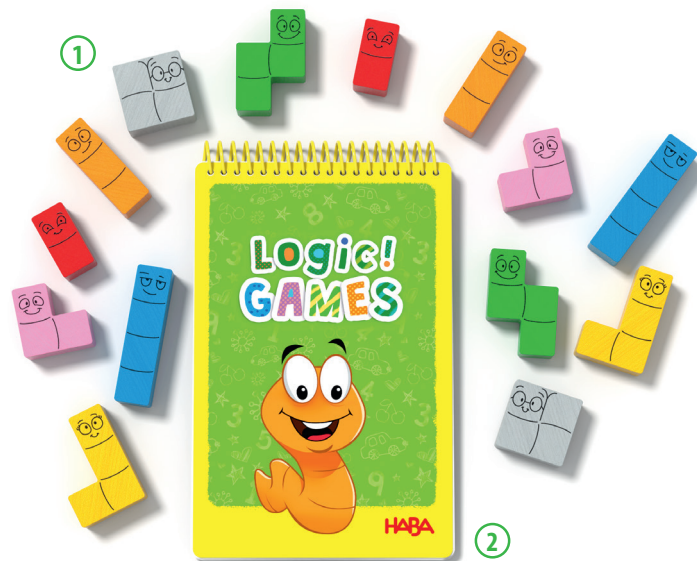
Auteur: Thade Precht • **Illustrator:** Thies Schwarz

Wat een gezellige drukte! Houtworm Freddy en zijn vrienden zijn dol op samen ravotten en stoeien in de groep. Steeds weer ontstaan er nieuwe, grappige en kleurrijke afbeeldingen: hier de omtrek van een rubberen laars, daar die van een bloem, en kijk een olifant. Nu is het jouw beurt. Hoe moeten de ondeugende wormen aan en vooral over elkaar gelegd worden om de voorbeelden na te maken? De moeilijkheidsgraad van de 60 opdrachtkaarten stijgt per ronde. Lukt het jou om ze allemaal op te lossen?

Dit spel vraagt om meerlagig puzzelen, logisch denken en ruimtelijk inzicht.

Inhoud van het spel:

- 1 14 kleurrijke houten wormen
 - 2 spiraalblok met 60 opdrachten
- 1 handleiding met oplossingen



Vóór het eerste spel:

Haal de wormen uit het zakje. Het zakje heb je niet meer nodig. Gooi het op de juiste manier weg.



Korte handleiding:

Selecteer een **opdracht** uit het spiraalblok.

Het **doel** van elke opdracht: het gekleurde bovenaanzicht op het witte raster overbrengen met behulp van de juiste wormen.

Daarvoor moet je de juiste wormen kiezen en ze **naast** elkaar en/of **op elkaar puzzelen**.

Voor het leggen en stapelen van de wormen gelden de volgende regels:

1. De wormen zijn aan de voor- en achterkant bedrukt. Ze moeten altijd plat op één van deze twee **kanten liggen**.
Geen enkel gebied mag vrij in de lucht steken en/of boven het witte raster uitsteken.
2. De wormen willen **vrij zicht!** Een worm mag dus nooit het gezicht van een onderliggende worm bedekken.

De **oplossingen** vind je in deze handleiding vanaf pagina 33.

Op de volgende pagina's volgt het hoofdstuk 'Inleidende spelmaterialervaring en impulsen voor vrij spelen', gevolgd door **een uitvoerige en geïllustreerde handleiding**.

Inleidende spelmaterialervaring en impulsen voor vrij spelen:

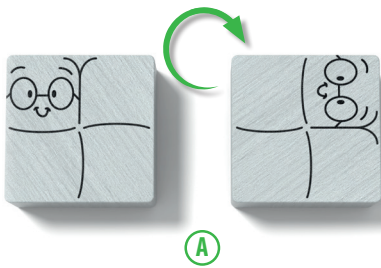
Beste ouders, veel opdrachten in dit spel zijn vooral voor jongere kinderen zeer uitdagend, soms zelfs ook voor volwassenen. Ondersteun en stimuleer uw kind daarom bij het eerste spelen met dit spel. In dit deel geven we u handige suggesties.



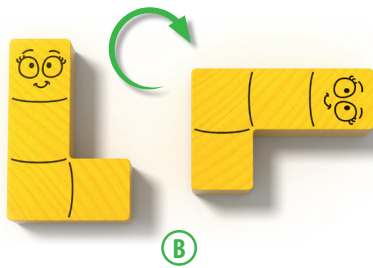
Hallo, ik ben Freddy! Ik hou van logische spelletjes en ik heb heel veel zin om vandaag met jou te spelen en te stoeien! Mijn vrienden zijn er ook bij. En je zult zien: we zijn een vrolijke en gezellige gezellige, bonte.

Laten we de vele kleurrijke wormen eens beter leren kennen. Ze verschillen qua **vorm en kleur** en er zijn er telkens twee van elke soort. Daarnaast heeft elke worm aan de boven- en onderkant een gezicht.

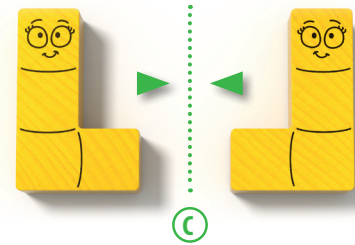
Neem een van de grijze, vierkante wormen, leg hem plat voor je neer en draai hem telkens een kwartslag (A). Zie je hoe het gezicht bij elke draai van positie verandert, terwijl de vorm van de worm hetzelfde blijft? Dat is anders bij bijvoorbeeld de gele, L-vormige wormen. Hier verandert bij elke **draai** ook de richting van de worm (B). En wat gebeurt er als je een gele worm **omdraait**? Dus als je het andere gezicht omhoog draait (C)? Precies, het korte uiteinde steekt nu de andere richting op en de worm lijkt gespiegeld. Deze kennis zal later in het spel nog heel nuttig zijn!



A

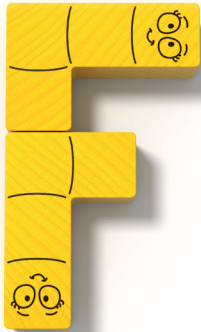


B



C

Pak nu je wormen en gebruik je ze om vrij te spelen en te bouwen. Stapel en bouw wat je op dit moment kunt bedenken. Zo leer je spelenderwijs de vormen, hun eigenschappen en mogelijkheden kennen. Ook dit zal later nog goed van pas komen.

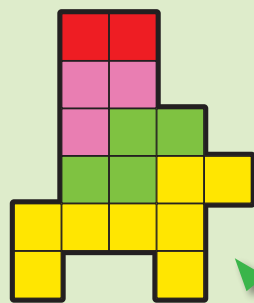


Ken je al wat letters, zoals de O of de U?

Of kan je misschien je naam al schrijven?
Probeer dan eens met de wormen een paar letters te puzzelen!

Niet onbelangrijk: de wormen zijn compatibel met de klassieke bouwblokken van HABA.
Je kunt de wormen en bouwblokken in vrij spel dus ook super met elkaar combineren.

Laten we tot slot nog eens kijken naar het grote **spiraalblok**. Dit bestaat uit 60 genummerde **opdrachten** van toenemende moeilijkheidsgraad. Geraak je er bij een opdracht echt niet uit? De oplossingen vind je in deze handleiding vanaf pagina 33.



Zin in een kleine, ontdekkingsreis?

Elke opdracht in het spiraalblok toont een individueel raster van gekleurde vierkantjes. Met een beetje fantasie zijn hier veel leuke vormen en figuren te herkennen! Blader door de pagina's en laat je creativiteit de vrije loop. Je vindt er alledaagse voorwerpen zoals schoenen, een tafel en stoel, architecturale structuren zoals huizen en trappen, veel dieren zoals pony, giraffe en olifant en nog veel meer. Bij deze abstracte denkoefening zijn er natuurlijk geen verkeerde antwoorden. Het enige wat telt, is wat je ziet of herkent.

Een ode aan de abstracte fantasie: de Bremer stadsmuzikanten

Zo, nu ben je optimaal voorbereid op het daadwerkelijke spel. Ik ga maar eens naar mijn vrienden om een potje te schuiven. Tot zo! Veel plezier en succes!

Freddy



Handleiding:

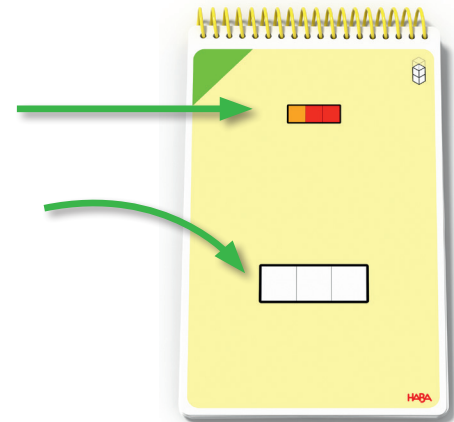
Kies een **opdracht** uit het spiraalblok. Het is handig om met opdracht 1 te beginnen en de opdrachten in volgorde af te werken.

De eerste 30 opdrachten, elk gemarkeerd met een groene driehoek, zijn relatief makkelijk en zijn een goede start van het spel. Er volgen 20 gemiddeld moeilijke opdrachten met een oranje driehoek en tot slot nog 10 moeilijke opdrachten met een rode driehoek.

Het **doel** van elke opdracht: Breng het bovenstaande gekleurde bovenaanzicht met behulp van de wormen over op het onderstaande witte raster.

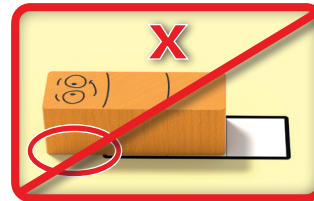
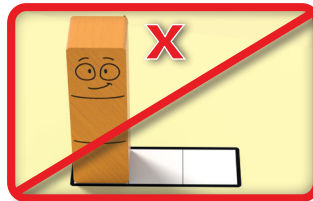
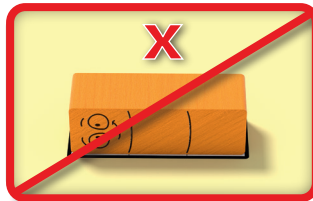
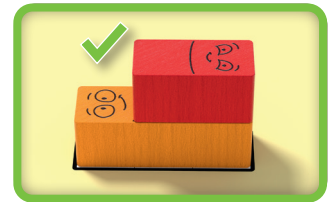
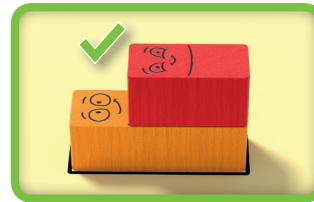
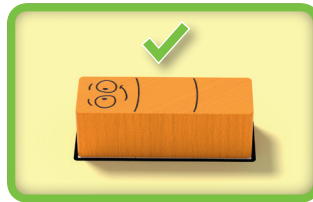
Dat gaat als volgt: het bovenstaande bovenaanzicht bestaat uit velden in één of meerdere kleuren. Alle **wormen van** deze kleur(en) leg je klaar. De overige wormen leg je aan de kant.

Nu moet je uitzoeken **welke** van de wormen die je hebt klaargelegd, je in het onderstaande witte raster moet puzzelen (want misschien zijn ze niet allemaal nodig), **waar** je ze moet puzzelen – en vooral ook: **op welk niveau** je ze moet puzzelen. Want om de juiste oplossing te vinden, moeten de wormen in latere opdrachten niet alleen **naast** elkaar, maar ook **bovenop elkaar worden gepuzzeld**.

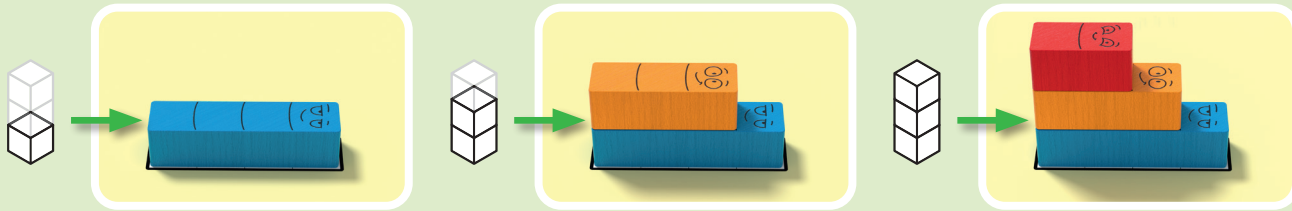


Voor het leggen en stapelen van de wormen gelden de volgende regels:

1. De wormen zijn aan de voor- en achterkant bedrukt. Ze moeten altijd plat op één van deze twee **kanten liggen**. Geen enkel gebied mag vrij in de lucht steken en/of boven het witte raster uitsteken.
2. De wormen willen **vrij zicht!** Een worm mag dus nooit het gezicht van een onderliggende worm bedekken.

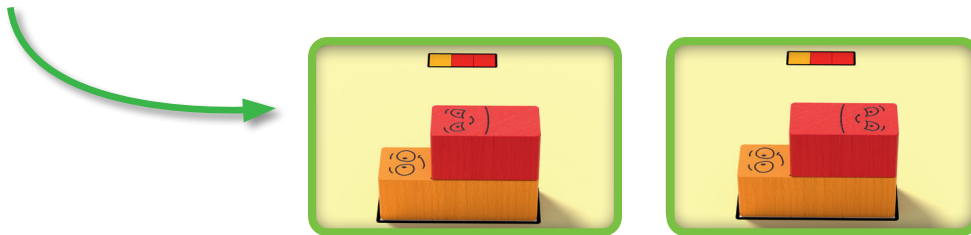


Een klein pictogram in de rechterbovenhoek van de opdrachten geeft aan of er alleen op het eerste niveau gepuzzeld moet worden om de opdracht op te lossen (opdrachten 1-15) of ook op het tweede (opdrachten 16-50) of zelfs op het derde niveau (opdrachten 51-60).



Elke opdracht heeft **één oplossing**. Deze vind je vanaf bladzijde 33. Maar geef niet te snel op: het allerleukste van logische spelletjes is natuurlijk het raden, puzzelen en uitproberen. Hoe groter de uitdaging, hoe groter het plezier om ze op te lossen!

Houd er rekening mee dat de wormen van het bovenste niveau soms ook zo gedraaid kunnen worden dat de formele uitlijning hetzelfde is, maar dat het gezicht op een andere plek zit. Volgens regels gelden de opdrachten daardoor natuurlijk toch als opgelost.



Om de in elkaar gepuzzelde houten wormen goed met het gekleurde bovenaanzicht te kunnen vergelijken, is het belangrijk dat je direct van bovenaf op het spelblok kijkt. Als je aan tafel zit en het lastig is om je ver genoeg over het blok te buigen, kan je bijvoorbeeld op de grond spelen.

Voor nog meer worm- en schuifplezier:

Bedenk je eigen opdrachten en verras je vrienden of familie ermee! Zo doe je dat: stapel eerst een paar van de wormen op een wit vel papier volgens de gebruikelijke regels. Teken vervolgens een lijn rond de wormen en breng het bovenaanzicht met kleurpotloden bovenaan het papier over. Nu hoef je alleen nog maar de wormen weg te halen en in de omtreklijn fijne rasterlijnen te tekenen. Je persoonlijke opdracht is klaar! En? Wie lost hem op?



GUSI & CO.

LISTOS POR TODOS LADOS

Un inteligente juego de lógica y composición para 1 jugador/a a partir de 5 años.

Autor: Thade Precht • **Ilustración:** Thies Schwarz

¡Vaya ajeteo! A Gusi, el gusano de madera, y a sus amigos/as les encanta jugar juntos/as y divertirse en grupo. Siempre están creando formas nuevas, divertidas y coloridas: aquí está el contorno de una bota, ahí el de una flor y allá el de un elefante. Ahora te toca a ti: ¿cómo deben colocarse y superponerse los traviesos gusanos para componer las formas de las plantillas? El grado de dificultad de los 60 retos aumenta con cada ronda. ¿Lograrás superarlos todos?

En este juego es necesario componer puzzles a varios niveles, pensar con lógica y tener una buena conciencia espacial.

Contenido del juego:

- 1 14 coloridos gusanos de madera
 - 2 1 cuadernillo de anillas con 60 retos
- Instrucciones del juego con soluciones



Antes de jugar por primera vez:

Saca los gusanos de la bolsa. No volverás a necesitar la bolsa, por lo que puedes reciclarla debidamente.

Instrucciones breves:

Selecciona un **reto** del cuaderno.

El **objetivo** de los retos consiste en trasladar la pequeña vista superior coloreada a la gran cuadrícula blanca con la ayuda de los gusanos.

Para ello, deberás escoger los gusanos adecuados y **colocarlos unos junto a otros y/o unos encima de otros**.

Se siguen las siguientes reglas del puzzle de gusanos:

1. Los gusanos se encuentran impresos por el lado superior e inferior y siempre deberán colocarse **completamente tumbados** sobre uno de estos lados. Ninguna de sus partes debe quedar en el aire ni sobresalir de la plantilla.
2. A los gusanos les gusta tener la **vista despejada**; Por tanto, ningún gusano puede tapar la cara de otro que esté debajo.

Las **soluciones** están disponibles en estas instrucciones, a partir de la página 33.

En las páginas siguientes encontrarás la sección «Introducción al material de juego e ideas para el juego libre», seguida de un **detallado manual de instrucciones ilustrado**.

Introducción al material y motivación para el juego libre:

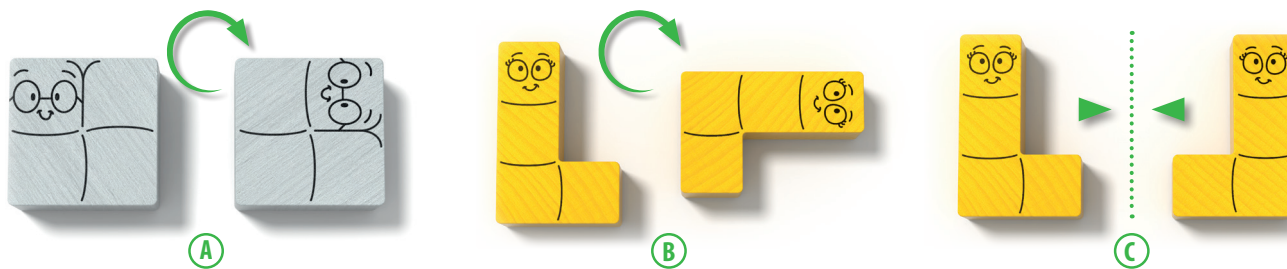
Estimadas familias: Muchos de los retos que se presentan en este juego entrañan una gran dificultad, especialmente para los niños y niñas más pequeños, pero a veces incluso para los propios adultos. Por lo tanto, acompañad y animad a vuestro hijo/a cuando empiece a jugar. Esta sección ofrece sugerencias útiles.



¡Hola, me llamo Gusi! Me encantan los juegos de lógica y me alegro muchísimo de poder jugar hoy contigo. Mis amigos y amigas también jugarán con nosotros/as. Ya verás: somos una pandilla alegre y colorida.

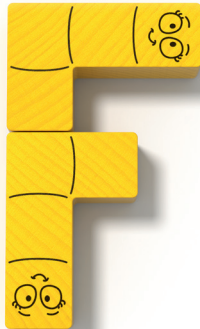
Echemos un vistazo a los coloridos gusanos. Se diferencian por el **color y la forma**, y hay dos de cada tipo. Además, cada gusano tiene dos caras: una en la parte superior y otra en la inferior.

Coge uno de los gusanos grises y cuadrados, colócalo tumbado delante de ti y ve girándolo en tramos de 90 grados. ¿Ves cómo la cara cambia de posición con cada **giro** mientras que la forma sigue siendo la misma? No ocurre lo mismo, por ejemplo, con los gusanos amarillos en forma de «L». Aquí, la orientación cambia con cada giro. ¿Y qué ocurre cuando le **das la vuelta**; a un gusano amarillo, es decir, cuando pones la otra cara hacia arriba? Efectivamente, el extremo corto señala ahora hacia el sentido contrario (C); el gusano se ve como en un espejo. Comprender esto te será muy útil durante el juego.





Ahora coge los gusanos y experimenta libremente con ellos: apílalos y forma las construcciones que se te ocurran. De este modo podrás familiarizarte con las formas, con sus características y con las posibilidades que ofrecen, lo que también te resultará después de mucha utilidad.

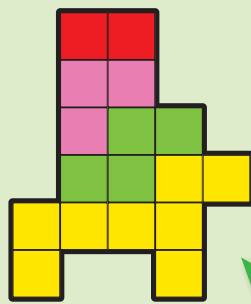
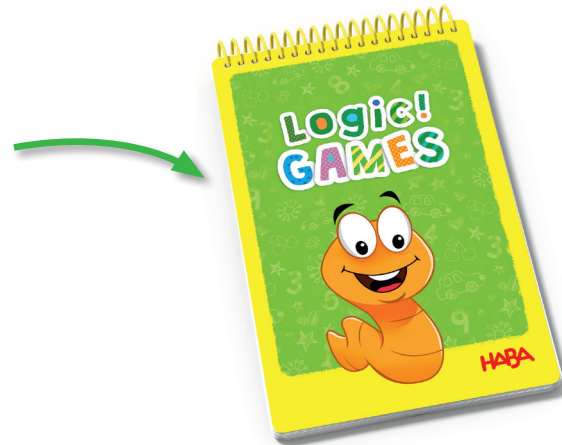


¿Conoces algunas letras, como la «O» o la «U»?

¿O quizás incluso sabes escribir tu nombre?
En ese caso, intenta formar algunas letras con los gusanos.

Por cierto, los gusanos son compatibles con los bloques de construcción clásicos de HABA. Esto quiere decir que puedes combinarlos a la perfección para jugar.

Por último, vamos a echar un vistazo al **cuaderno de anillas**. Este cuaderno contiene 60 **retos** numerados con grado de dificultad creciente. Si te atascas en alguno de ellos, puedes encontrar la **solución** en las instrucciones, a partir de la página 33.



¿Te apetece hacer un «viaje de exploración»?

Cada uno de los retos del cuaderno muestra una cuadrícula de colores. Con un poco de imaginación, quizás puedas reconocer numerosas formas y figuras geniales. Hojea las páginas y da rienda suelta a tu creatividad. Te esperan objetos cotidianos como zapatos, mesas o sillas; estructuras arquitectónicas como casas o escaleras; una gran cantidad de animales como ponis, jirafas o elefantes, y mucho más. Por supuesto, en este ejercicio de pensamiento abstracto no hay respuestas incorrectas. Lo único que cuenta es tu imaginación y tu fantasía.

Oda al pensamiento abstracto: Los músicos de Bremen

Ahora ya tienes todo lo que necesitas para comenzar a jugar. Yo voy a unirme a mis amigos y amigas, y empezamos a movernos. ¡Nos vemos enseguida! ¡Te deseo mucha suerte y que lo pases muy bien!

Gusi

Instrucciones del juego:

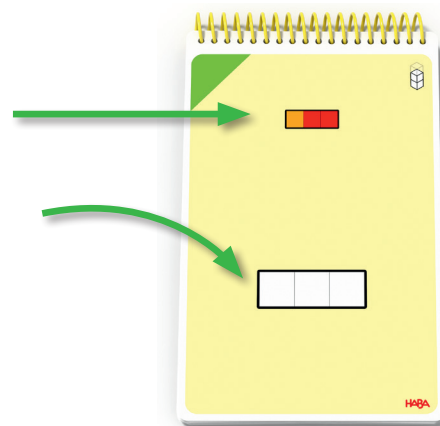
Selecciona un **reto** del cuadernillo. Te recomendamos empezar por el primer reto e ir avanzando poco a poco.

Los primeros 30 retos —marcados en la esquina con color verde— son relativamente sencillos y permiten familiarizarte con el juego. A estos, les siguen 20 retos de dificultad media, marcados de color naranja, y, por último, 10 retos difíciles de color rojo.

El objetivo de los retos consiste en plasmar, utilizando los gusanos, la proyección horizontal de colores situada en la parte superior de la página en la plantilla cuadrículada de color blanco de abajo.

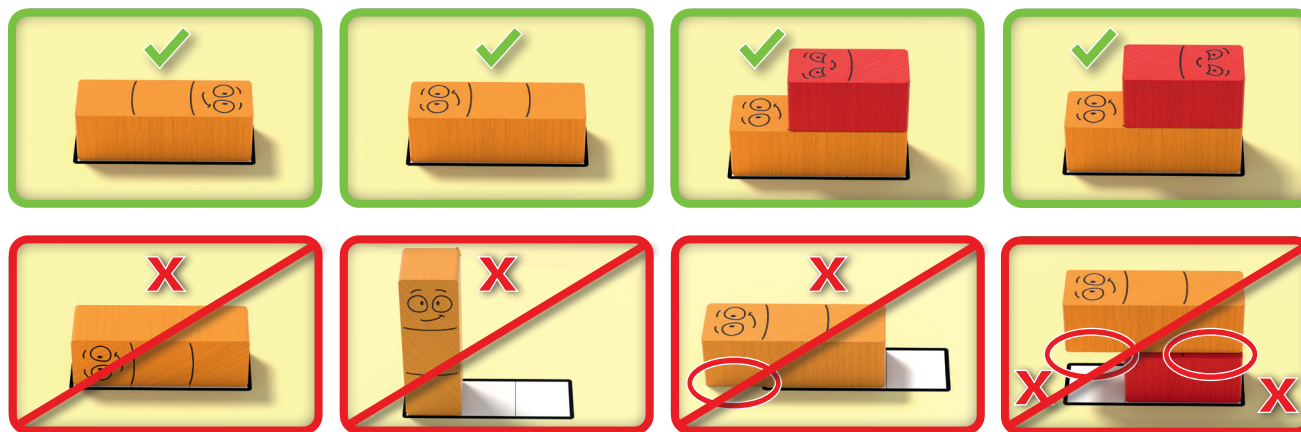
Empecemos: La proyección horizontal que ves en la parte superior consta de uno o varios colores. Por tanto, debes coger todos los **gusanos** que encuentres en este color/estos colores. El resto de los gusanos los colocas a un lado.

A continuación, debes averiguar **qué gusanos** tienes que colocar en la plantilla de abajo (puede que no necesites todos los que has seleccionado). Debes pensar **dónde** los debes colocar y, sobre todo, en qué nivel. Para encontrar la respuesta adecuada, no solo deberás **juntar** los gusanos, sino que también tendrás que **apilarlos**.



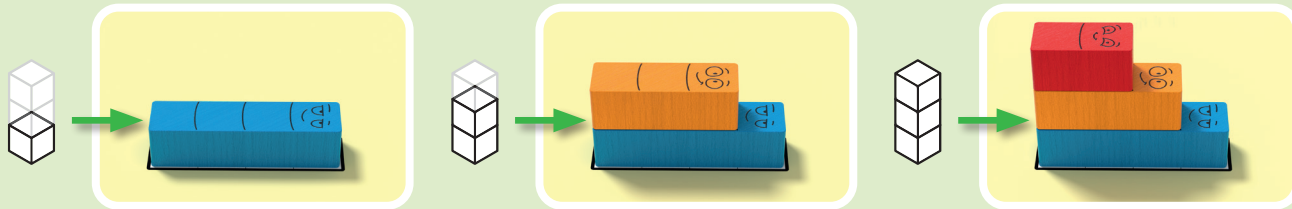
Se aplican las siguientes reglas:

1. Los gusanos se encuentran impresos por el lado superior e inferior y siempre deberán colocarse **completamente tumbados** sobre uno de estos lados. Ninguna de sus partes debe quedar en el aire ni sobresalir de la plantilla.
2. A los gusanos les gusta tener la **vista despejada**; por tanto, no pueden taparse la cara unos a otros.



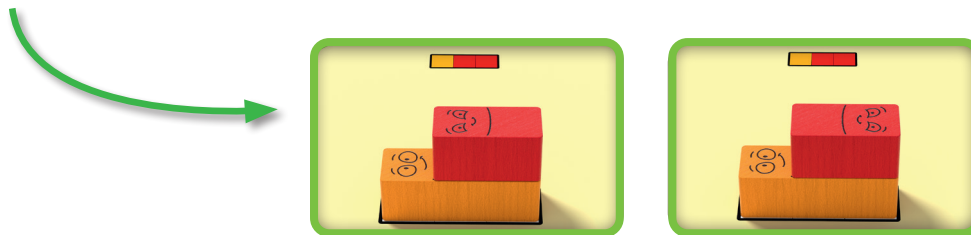


En la esquina superior derecha de cada uno de los retos, encontrarás un pequeño símbolo. Este símbolo indica si, para superar el reto correspondiente, debes colocar los gusanos en un solo nivel (retos del 1 al 15), en dos niveles (retos del 16 al 50) o incluso en tres niveles (retos del 51 al 60).



Cada reto cuenta con **una única solución**, la cual encontrarás en este cuaderno a partir de la página 33. No obstante, te animamos a que no te rindas y continúes intentándolo, ya que el encanto de los juegos de lógica reside precisamente en pensar, cavilar y probar. Cuanto más difícil te resulte, mayor será la satisfacción al resolverlo.

Los gusanos que se encuentren en el último nivel podrás girarlos de forma que mantengan la dirección pero cambien la posición de la cara. Esto no influye en la solución y, conforme a las reglas 1 a 2, habrás superado el reto igualmente.



Para que puedas comparar bien la composición de tus gusanos con la proyección horizontal, es importante que las mires directamente desde arriba. En caso de que la hayas realizado sobre una mesa y no puedas alejarte lo suficiente para verla bien desde arriba, te proponemos jugar en el suelo.

Para aún más diversión:

intenta crear tu propio reto y sorprende a tu familia y amigos/as. Hazlo de este modo: en primer lugar, apila los gusanos que prefieras conforme a las reglas del juego sobre un papel en blanco. A continuación, dibuja el contorno de los gusanos y pinta la proyección horizontal en el papel con ayuda de lápices de colores. Desmonta la figura y marca los cuadrillos con líneas finas dentro del contorno. ¡Ya está listo tu reto personal! ¿Quién será capaz de resolverlo?



BRUCHI 3D

UN INTELLIGENTE PUZZLE A STRATI

Un gioco di logica e di composizione intelligente, per 1 bambino a partire da 5 anni.

Autore: Thade Precht • **Illustrazioni:** Thies Schwarz

Che confusione! Il bruco Freddy e i suoi amici amano scatenarsi e scorrazzare in compagnia. Così creano divertenti immagini colorate sempre nuove, ad esempio il contorno di uno stivale di gomma, di un fiore o di un elefante. Ora tocca a te: come si devono allineare e, soprattutto, sovrapporre questi bruchi impertinenti per riprodurre i modelli? Il grado di difficoltà dei 60 livelli aumenta ad ogni giro. Riesci a risolverli tutti?

In questo gioco occorrono pensiero logico e immaginazione spaziale per costruire puzzle multistrato.

Dotazione del gioco:

- 1 14 bruchi colorati in legno
 - 2 1 blocco a spirale contenente 60 livelli
- 1 istruzioni di gioco inclusa sezione delle soluzioni



Prima di giocare per la prima volta:

Estrai i bruchi dal sacchetto. Il sacchetto non ti serve più e può venire smaltito nell'apposito contenitore.



Istruzioni brevi:

Seleziona **un livello** dal blocco a spirale.

L'obiettivo di ogni livello: riprodurre sulla grande griglia bianca il piccolo modello colorato con l'aiuto dei bruchi.

Per farlo devi riuscire ad **allineare** e/o a **sovrapporre** i bruchi giusti.

Osserva le seguenti regole di posizionamento dei bruchi:

1. I bruchi sono stampati sul davanti e sul retro. Devono sempre **poggiare completamente** su uno di questi due lati. Non possono essere sospesi e/o sporgere dalla griglia bianca, nemmeno in parte.
2. I bruchi non vogliono la **vista ostruita!** Un bruco non può mai coprire il volto di quelli sottostanti.

Le **soluzioni** sono riportate in una sezione a parte di questo libretto a partire da pagina 33.

Nelle pagine seguenti troverai la sezione „Avvicinamento al materiale di gioco e spunti per il gioco libero“, seguita dalle **istruzioni di gioco dettagliate e illustrate**.

Avvicinamento al materiale di gioco e spunti per il gioco libero:

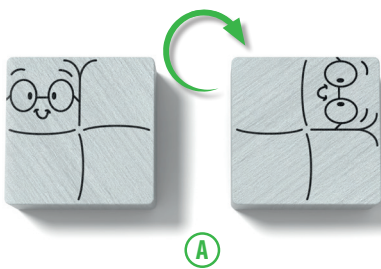
Cari genitori, molti dei livelli di questo gioco sono piuttosto impegnativi per i bambini piccoli, ma talvolta anche per gli adulti. Aiutate e invitate il vostro bambino a familiarizzarsi con il gioco. In questa sezione troverete qualche utile spunto.



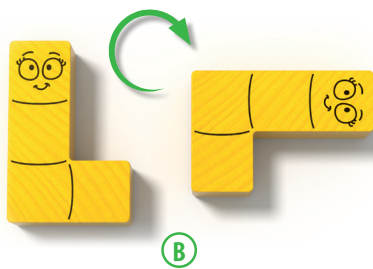
Ciao, sono Freddy! Adoro i giochi di logica e oggi sono proprio contento di poter giocare e scatenarmi con te! Ci sono anche i miei amici. Vedrai, siamo un gruppetto piuttosto diverso, che porta tanto buonumore.

Diamo un'occhiata più da vicino ai vari bruchi colorati: hanno **forme e colori** diversi e ce ne sono sempre due per ogni tipo. In più, ogni bruco reca disegnato un volto sul lato superiore e inferiore.

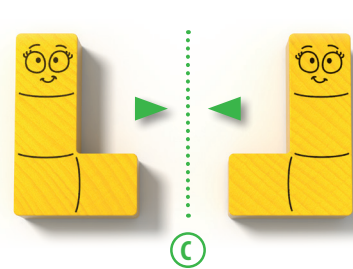
Prendi ora uno dei bruchi grigi quadrati, disponilo davanti a te e fallo ruotare a incrementi di 90 gradi (A). Vedi come la posizione del volto cambia ad ogni **rotazione** mentre la forma rimane invariata? I bruchi gialli a forma di L ad esempio si comportano diversamente. Ogni volta che vengono girati, cambia anche il loro orientamento (B). E cosa succede se **ribalti** un bruco giallo, cioè quando praticamente lo posizioni dal lato dell'altro volto? Esatto, l'estremità più corta si trova ora nella direzione opposta: il bruco appare in posizione speculare (C). Questa scoperta ti sarà molto utile più avanti durante il gioco!



(A)



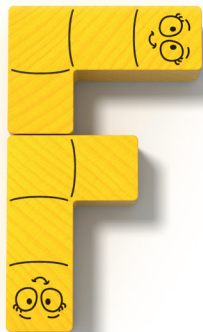
(B)



(C)



Ora prendi i bruchi e usali per giocare e costruire liberamente: impilali e realizza costruzioni di ogni tipo. Così imparerai con il gioco a conoscere le forme, le caratteristiche e le possibilità di impiego dei bruchi: anche questo ti sarà molto utile più avanti.



Conosci già le prime lettere, come ad esempio la O o la U?

Magari sai addirittura scrivere il tuo nome? Prova allora a comporre un paio di lettere con l'aiuto dei bruchi!

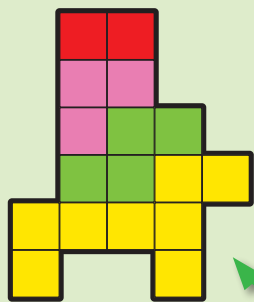
Tra l'altro, i bruchi sono compatibili con i classici blocchi HABA. Puoi quindi anche combinare alla perfezione i bruchi e i mattoncini nel gioco libero.

Per ultimo vediamo il grande **blocco a spirale**. Contiene 60 **livelli** numerati con un livello di difficoltà crescente. Se, a un certo punto, non riesci più a proseguire, le **soluzioni** sono riportate in una sezione a parte di queste istruzioni di gioco a partire da pagina 33.



Ti va di avventurarti in una piccola esplorazione?

Ogni livello del blocco a spirale mostra una griglia formata da quadrati colorati. Con un po' di fantasia è possibile riconoscere tante forme e figure fantastiche! Scorri le pagine per dare libero sfogo alla tua creatività. Puoi riprodurre oggetti di uso quotidiano come scarpe, tavoli e sedie, strutture architettoniche come case e scale, tantissimi animali come pony, giraffe, elefanti e molto altro ancora. Naturalmente, in questo esercizio di pensiero astratto non ci sono risposte sbagliate, conta solo quello che riesci a vedere o a riconoscere.



Un'ode alla capacità di immaginazione: i musicanti di Brema

Ora sei pronto per giocare sul serio. Mi unisco ai miei amici e sfrecciamo via. A presto! Buon divertimento e in bocca al lupo!

Il tuo Freddy



Istruzioni di gioco

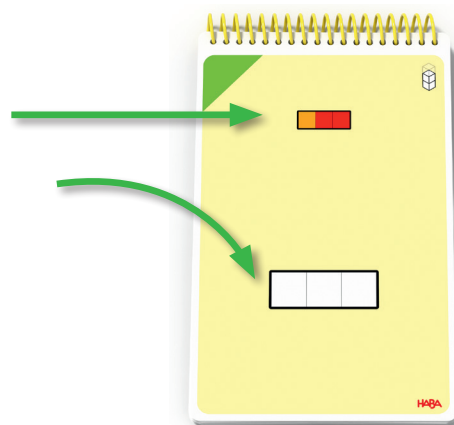
Seleziona un **livello** dal blocco a spirale. Ti consigliamo di iniziare con il livello numero 1 e di procedere in ordine.

I primi 30 livelli, ciascuno contrassegnato da un triangolo verde, sono infatti relativamente facili e ti permettono di acquisire dimestichezza con il gioco. Seguono poi 20 livelli di difficoltà media con il triangolo arancione e infine altri 10 livelli difficili indicati con il triangolo rosso.

L'obiettivo di ogni livello: con l'aiuto dei bruchi, riproduci sulla griglia bianca nella parte inferiore il modello colorato raffigurato in alto.

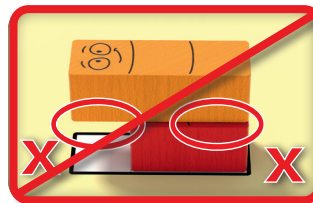
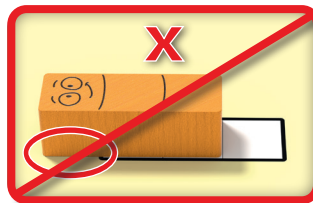
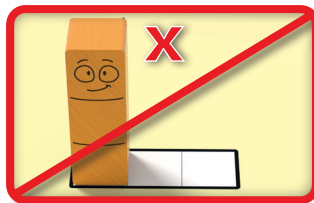
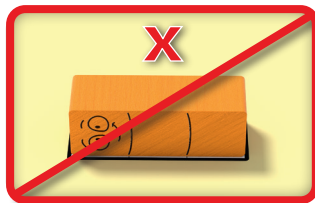
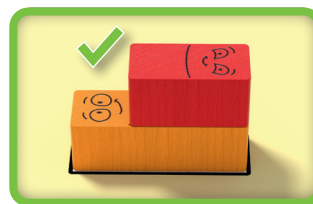
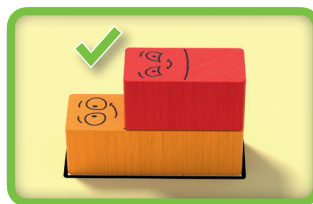
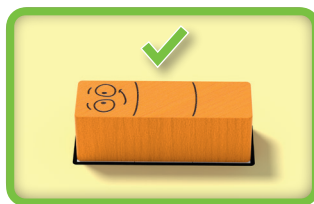
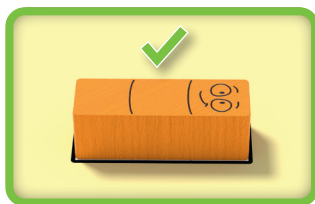
Come funziona: il modello sulla parte superiore è composto da varie caselle di uno o più colori. Tieni pronti tutti i **bruchi** di questo o questi colori. Gli altri bruchi vengono messi da parte.

Ora devi scoprire **quale** dei bruchi che hai preparato devi sistemare sulla griglia bianca sottostante (non sono sempre tutti necessari), in che **posizione** e soprattutto **su quale livello**. Nei livelli successivi, infatti, per trovare la soluzione giusta non ti basta semplicemente **allineare** i bruchi, ma devi anche sovrapporli.

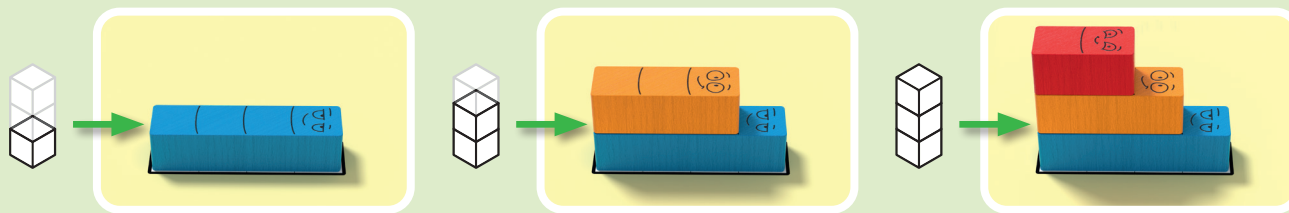


Osserva le seguenti regole di posizionamento dei bruchi:

1. I bruchi sono stampati sul davanti e sul retro. Devono sempre **poggiare completamente** su uno di questi due lati. Non possono essere sospesi e/o sporgere dalla griglia bianca, nemmeno in parte.
2. I bruchi non vogliono la **vista ostruita**! Un bruco non può mai coprire il volto di quelli sottostanti.

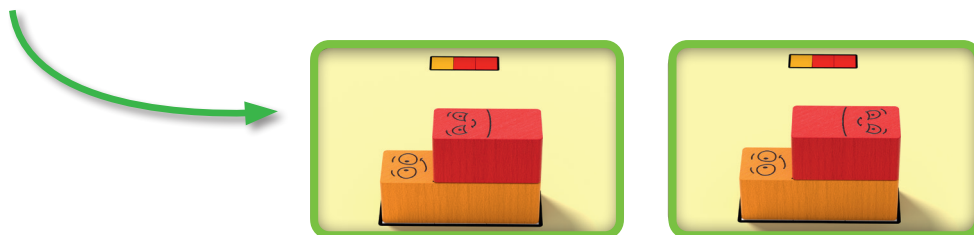


Un piccolo simbolo sull'angolo in alto a destra dei livelli indica se, per risolverlo, devi sistemare i bruchi solo sul primo livello (livelli 1-15) o anche sul secondo (livelli 16-50) o addirittura sul terzo (livelli 51-60).



Ogni livello ha **un'unica soluzione**, che puoi trovare nell'apposita sezione a partire da pagina 33. Non arrenderti alle prime difficoltà: il fascino principale dei giochi di logica consiste infatti nello scervellarsi, indovinare e sperimentare. Più difficile la sfida, maggiore la gioia una volta superata!

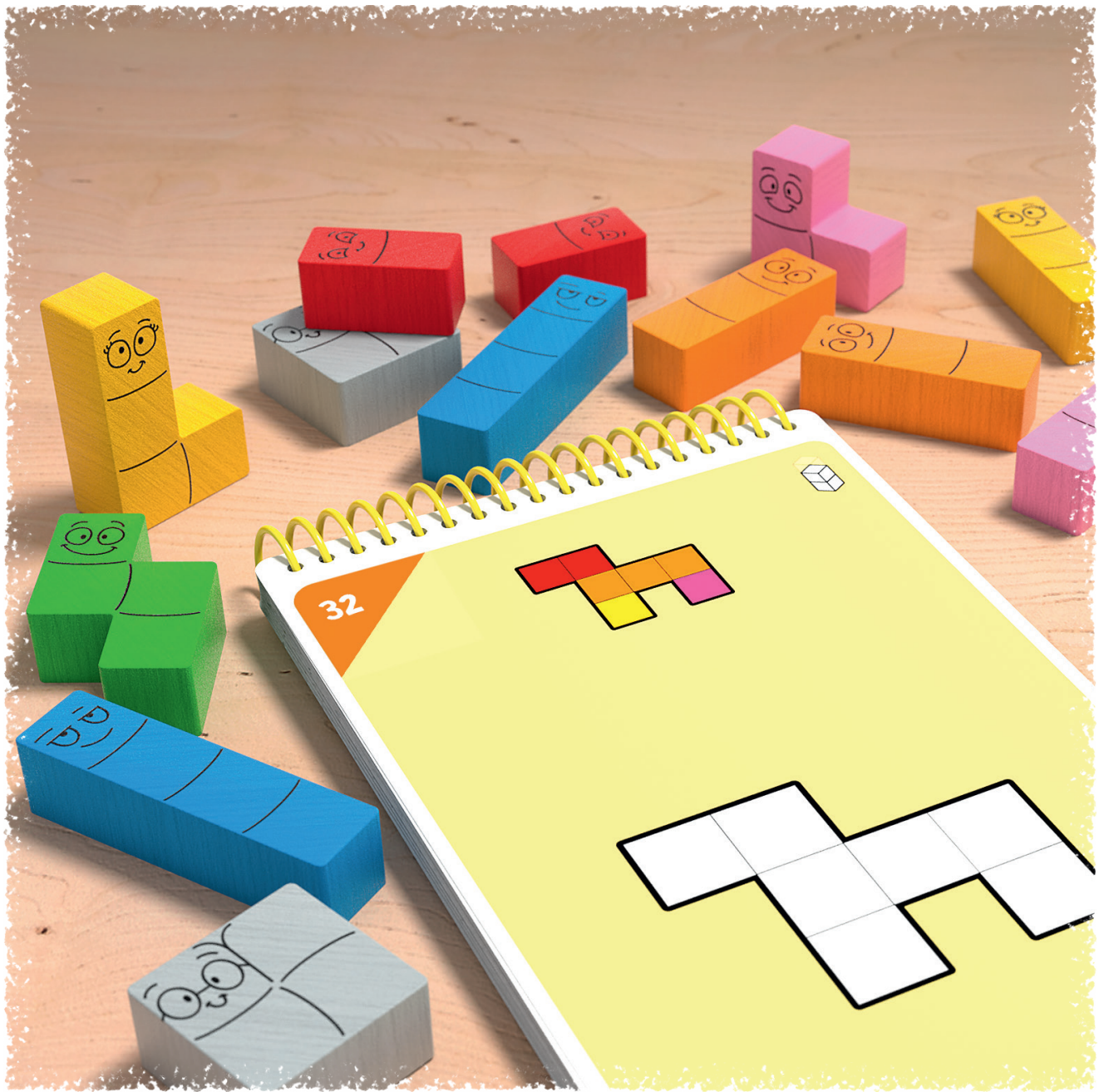
Ricorda che i bruchi sul livello superiore possono anche venire girati in modo da cambiare la posizione del volto, anche se l'orientamento rimane invariato. In base alle regole 1-2, ovviamente i livelli si considerano comunque risolti.



Per poter confrontare bene i bruchi che hai sistemato con il modello colorato, è importante osservare il blocco a spirale direttamente dall'alto. Se sei seduto a tavola e non riesci a piegarti a sufficienza sopra il blocco, puoi provare ad esempio a giocare sul pavimento.

Per un divertimento ancora maggiore con i bruchi:

prova a inventare direttamente dei livelli e usali per sorprendere i tuoi amici o la tua famiglia! Ecco come funziona: per prima cosa impila alcuni dei bruchi su un foglio bianco seguendo le regole abituali. Poi traccia una linea di contorno attorno ai bruchi e riproduci il modello sul foglio di carta con l'aiuto di matite colorate. Ora devi solo mettere via i bruchi e tracciare delle sottili linee di griglia all'interno della linea di contorno. Il tuo livello personale è pronto! Chi riuscirà a risolverlo?





LÖSUNGSTEIL



SOLUTION SECTION



PARTIE SOLUTION



OPLOSSINGEN



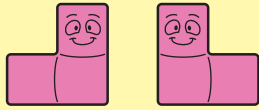
PARTE DE LA SOLUCIÓN



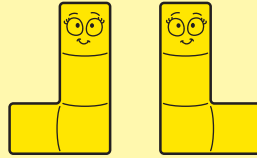
SOLUZIONI



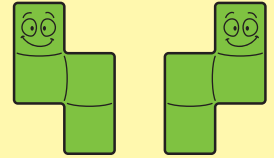
1



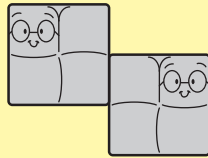
2



3



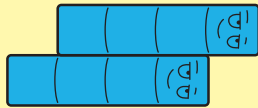
4



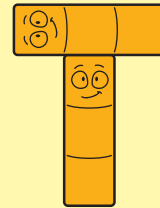
5



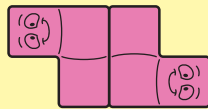
6



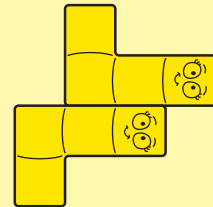
7



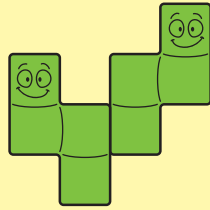
8



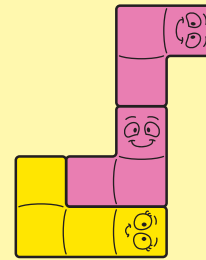
9



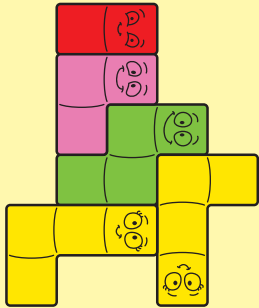
10



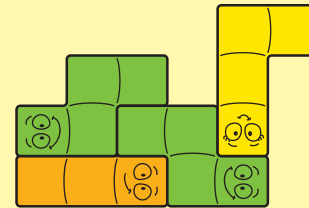
11



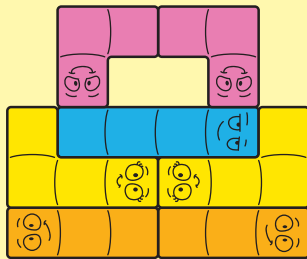
12



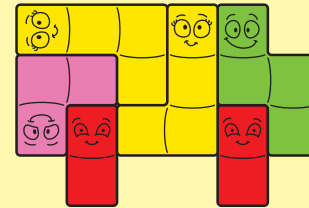
13



14



15



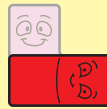
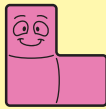
16



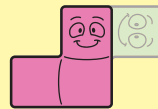
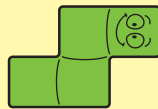
17



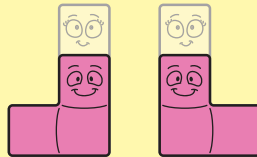
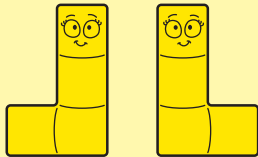
18



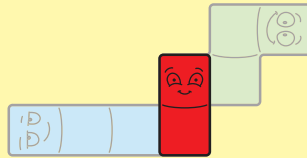
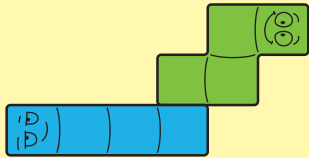
19



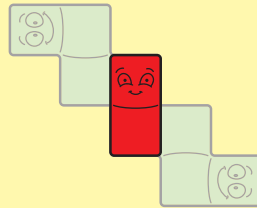
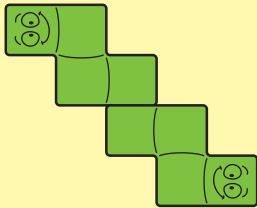
20



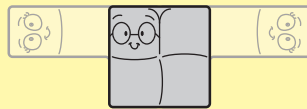
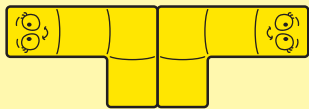
21



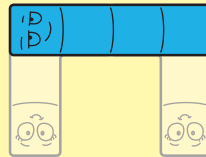
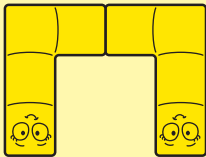
22



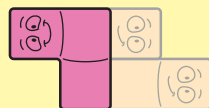
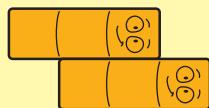
23



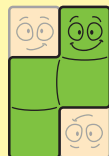
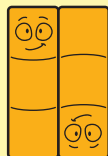
24



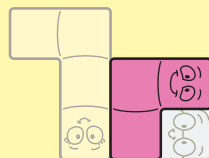
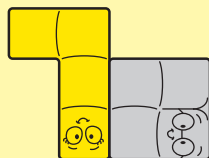
25



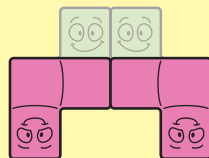
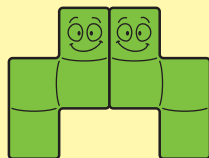
26



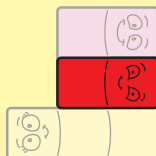
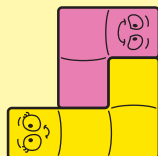
27



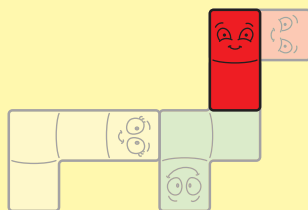
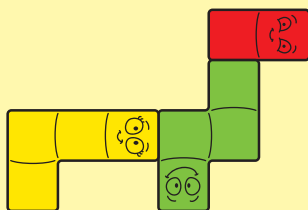
28



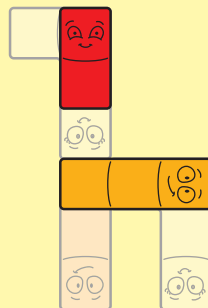
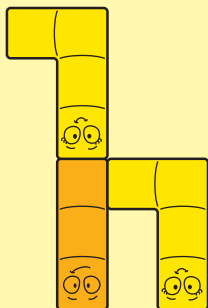
29



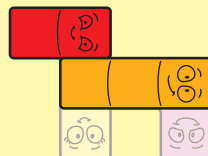
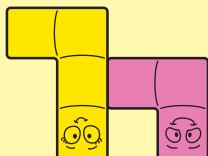
30



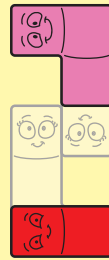
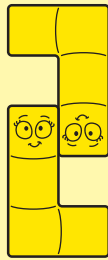
31



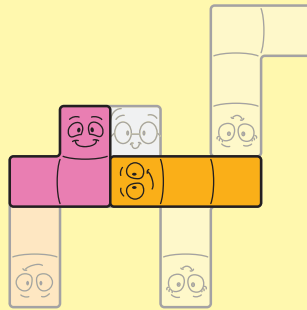
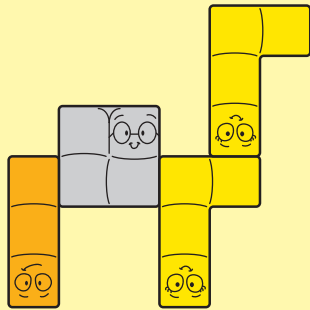
32



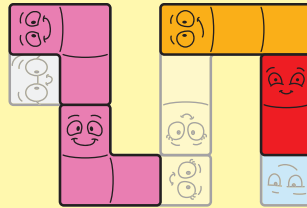
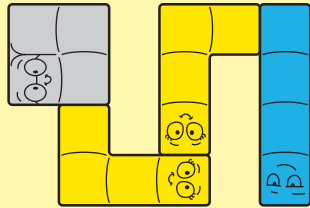
33



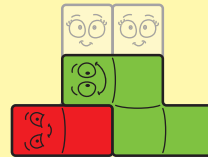
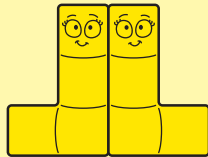
34



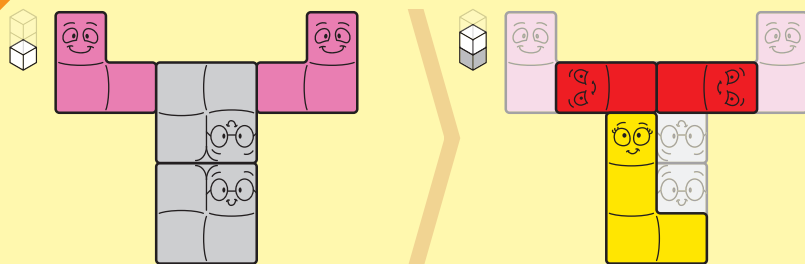
35



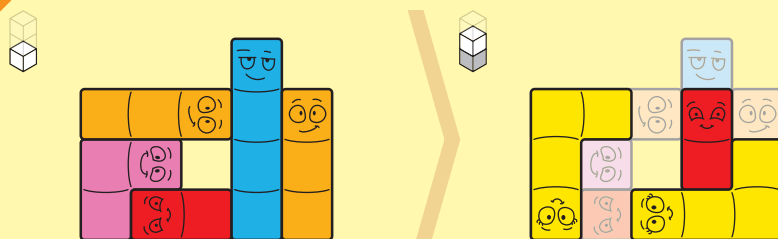
36



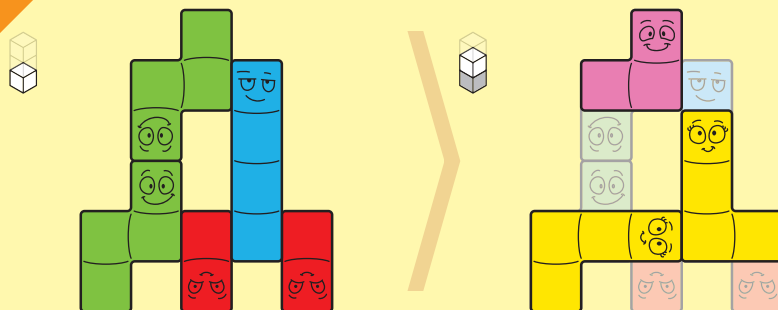
37



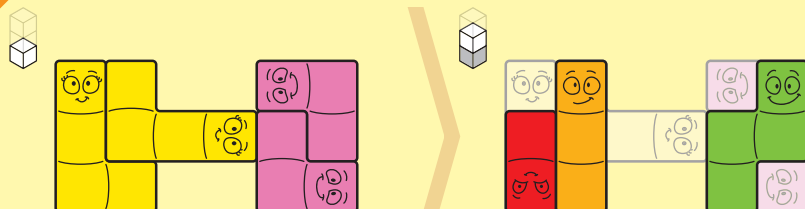
38



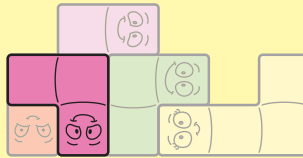
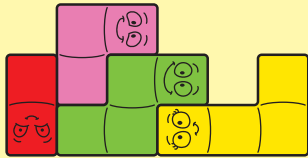
39



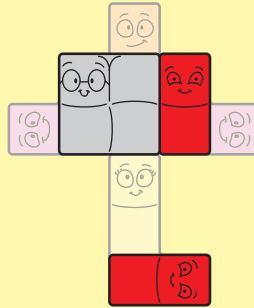
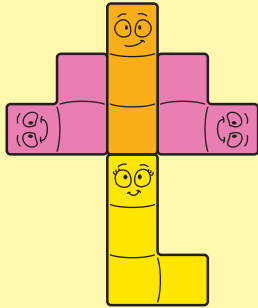
40



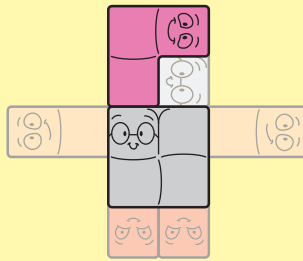
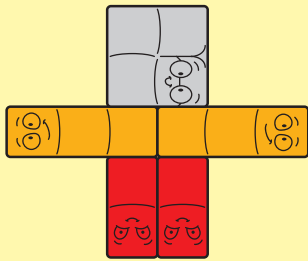
41



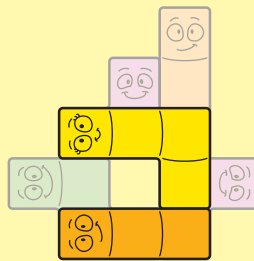
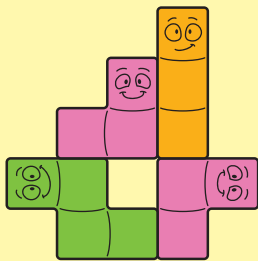
42



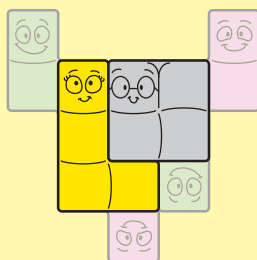
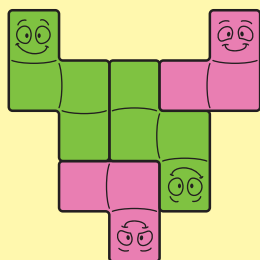
43



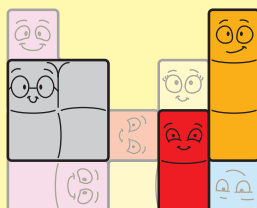
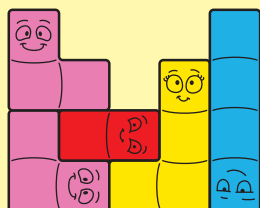
44



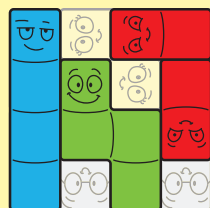
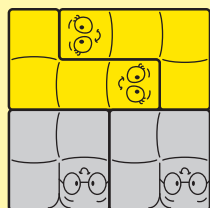
45



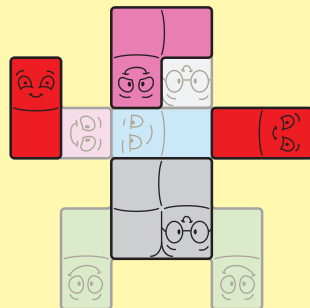
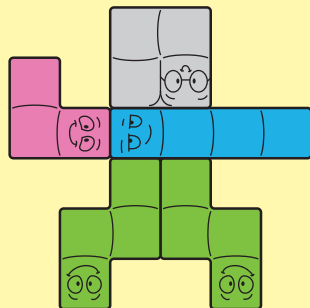
46



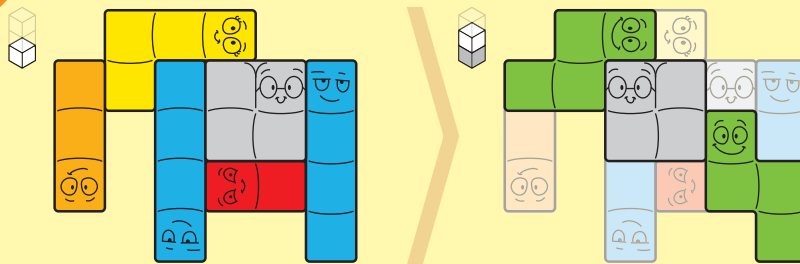
47



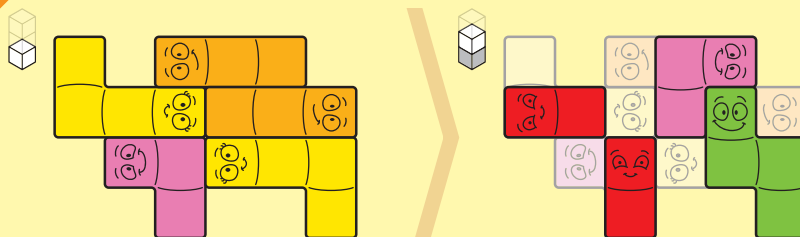
48



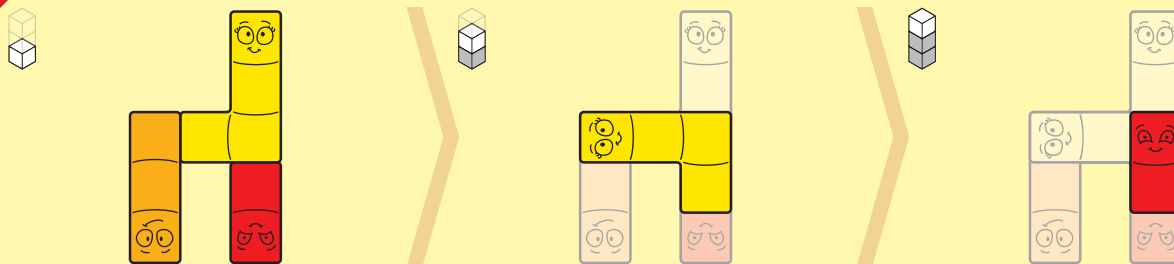
49



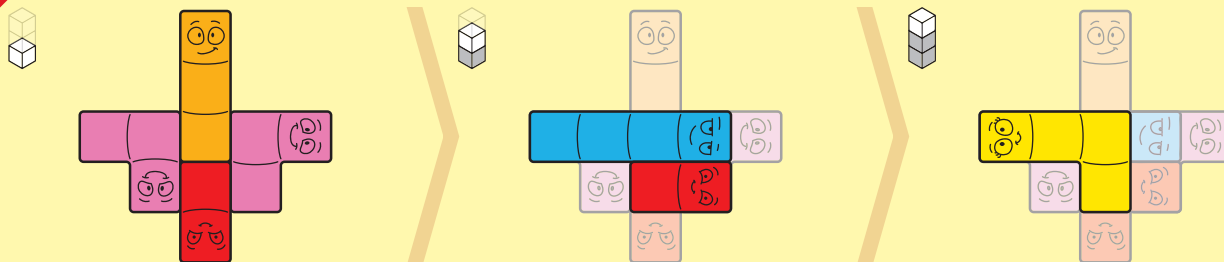
50



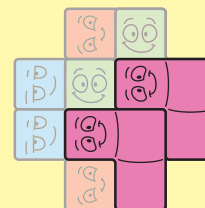
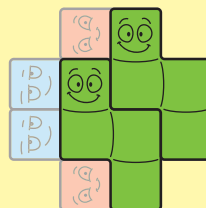
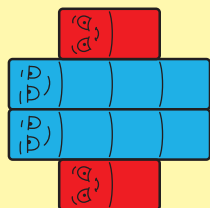
51



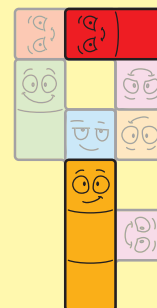
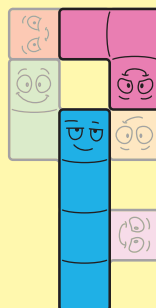
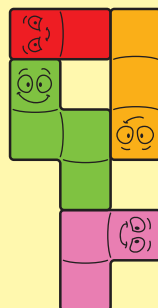
52



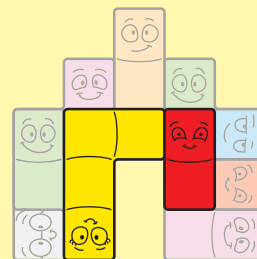
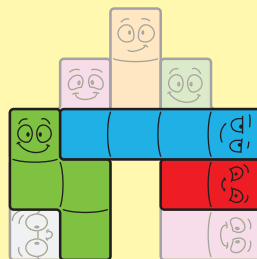
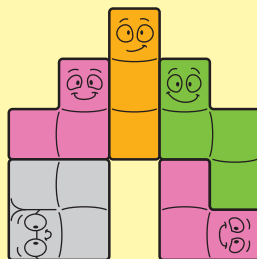
53



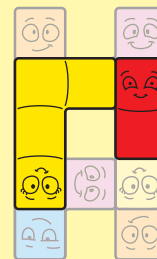
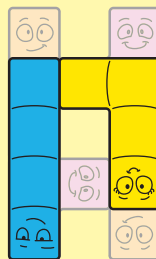
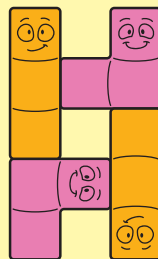
54



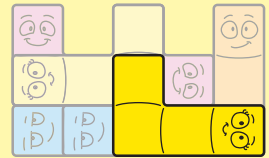
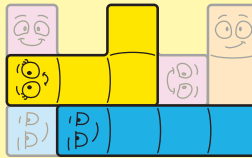
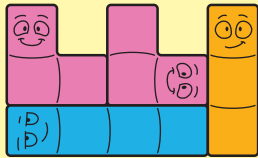
55



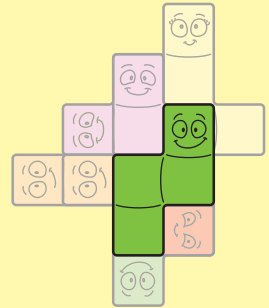
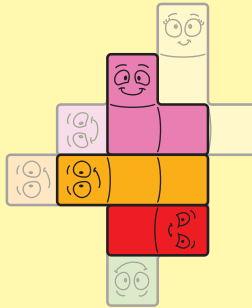
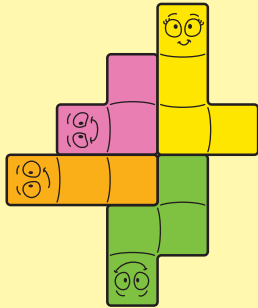
56



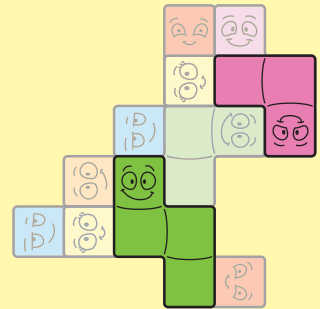
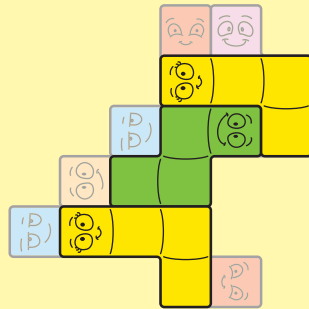
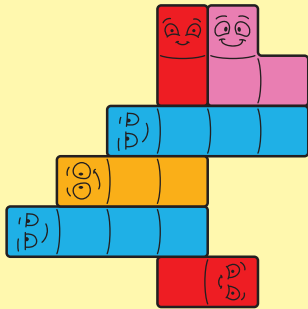
57



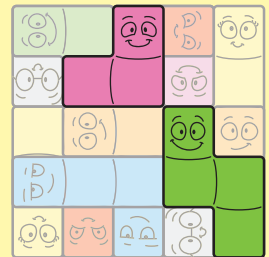
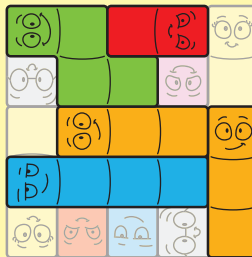
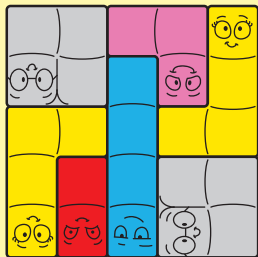
58



59



60



 **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 la demander via www.haba-play.com rubrique Pièces détachées.

 **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 y niñas, queridas familias:**

Después de una entretenida ronda de juego se descubre repentinamente que falta una pieza 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.




HABA



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

Art. Nr.: 1306815001
TL A101396 2/24

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

© HABA-Spiele Bad Rodach 2022