

HABA

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



Web Weavers

Mimi Spider

Walter Wickelspin

Walli Laraña

Walli, il ragno
arraffone

Walli Wickelspinne

Wer geschickt spinnt,
gewinnt!



Thade Precht
Gabriela Silveira



Walli Wickelspinne – Wer geschickt spinnt, gewinnt!



Ein geschicktes Wickelspiel für 2–4 Kinder ab 3 Jahren.

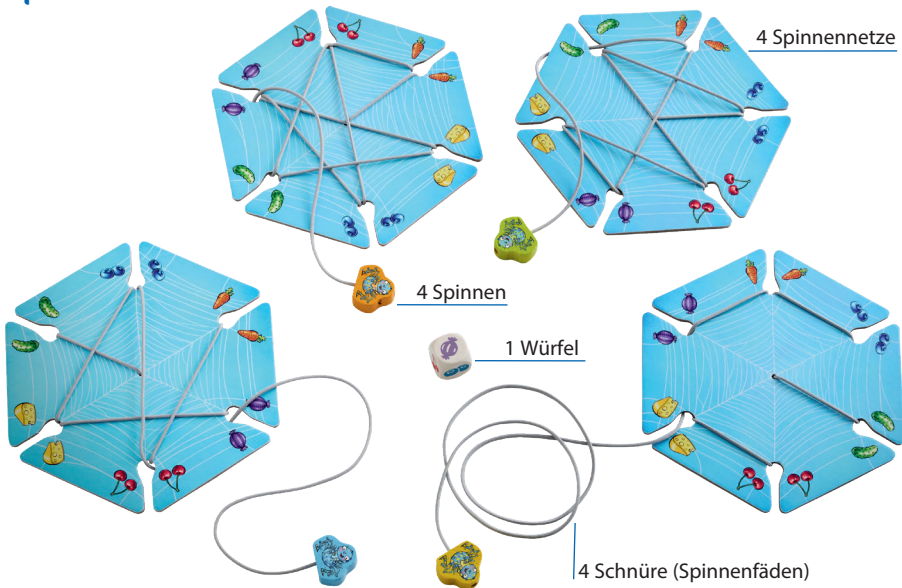
Autor: Thade Precht
Illustration: Gabriela Silveira
Redaktion: Kristin Dittmann
Spieldauer: ca. 10 Minuten



Die freche Spinne Walli und ihre Freunde haben heute ganz besonders schöne und große Netze gesponnen. Damit hoffen sie auf viele dicke Brummer. Doch was ist das? Im Netz finden sie keine Insekten, sondern viele tolle Leckereien. Und wer hätte das gedacht: Die schmecken ja sogar noch besser! Helft Walli und ihren Freunden dabei, zu den Köstlichkeiten zu krabbeln. Aber Achtung: Der Spinnenfaden wird dabei kürzer und kürzer, bis die Spinnen schließlich nicht mehr vom Fleck kommen.

Wer seine Spinne am längsten über das Netz krabbeln lassen kann, gewinnt das Spiel.

Spielinhalt



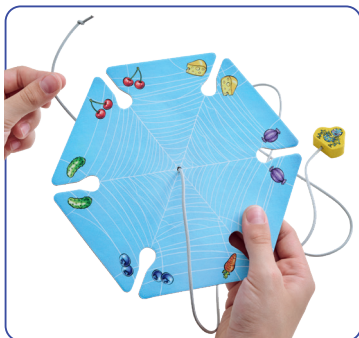


Vor dem ersten Spiel



1. Nimm eine Schnur und mache einen Knoten in eines der beiden Enden. Lass dir dabei gerne von einem Erwachsenen helfen.

Fädle das andere Schnur-Ende nun durch das breitere Loch einer beliebigen Spinne und ziehe den Faden hindurch, sodass der Knoten in der Spinne verschwindet.



2. Fädle danach das offene Schnur-Ende (ohne Spinne) durch das kleine Löfflein eines Spinnennetzes.

Achtung: Die abgebildeten Leckereien müssen auf der Seite mit der Spinne sein. Anschließend kommt auch in das offene Schnur-Ende ein Knoten.

Dasselbe macht ihr auch bei den übrigen drei Spinnen. **Achtet darauf, dass alle Schnüre gleich lang sind.** Eure Spinnen hängen nun am Spinnenfaden ihres Netzes.

Spielvorbereitung

Jedes Kind sucht sich ein Spinnennetz mit Spinne aus und wickelt den Spinnenfaden komplett vom Spinnennetz ab. Überzählige Netze bzw. Spinnen werden nicht benötigt und kommen zurück in die Schachtel.

Haltet euer Netz so, dass der Knoten auf der Unterseite ist und ihr die Seite mit den Leckereien seht. Legt den Würfel bereit.

Spielablauf

Wer hat zuletzt eine Spinne gerettet? Du beginnst und würfelst!

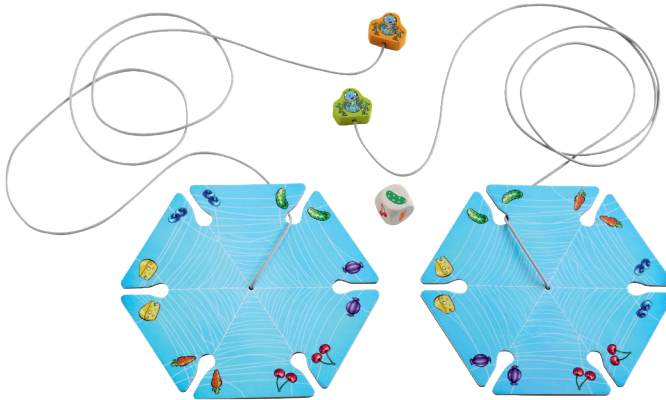
Der Würfel zeigt nun eine von sechs Leckereien, die ihr auch in den sechs Ecken eures Spinnennetzes wiederfindet (Käse, Karotte, Kirsche, Blaubeere, Bonbon, Gewürzgurke).



Benenne jetzt laut die gewürfelte Leckerei. Diese gilt für **alle** Kinder.

Jeder führt nun seinen Spinnenfaden von der Oberseite zur Unterseite durch die Öffnung des Spinnennetzes mit der gewürfelten Leckerei.

Achtet darauf, dass sich der Spinnenfaden nicht verheddert und ihr ihn nicht zu straff, aber auch nicht zu locker wickelt.



Beispiel:
Der Würfel zeigt die
Gewürzgurke.

Alle Kinder führen ihren
Spinnenfaden durch
die Öffnung mit der
Gewürzgurke.

Hinweis:

- Nach dem ersten Wickeln muss der Faden von der Unterseite zur nächsten gewürfelten Leckerei nach oben geführt werden. Dabei dürft ihr das Spinnennetz nicht von der Oberseite auf die Unterseite drehen.
- Haltet beim Wickeln den Faden möglichst kurz und nah am Netz. Das ist leichter als ihn mit der Spinne durch die Öffnungen zu führen.

Anschließend ist das nächste Kind im Uhrzeigersinn an der Reihe und würfelt.

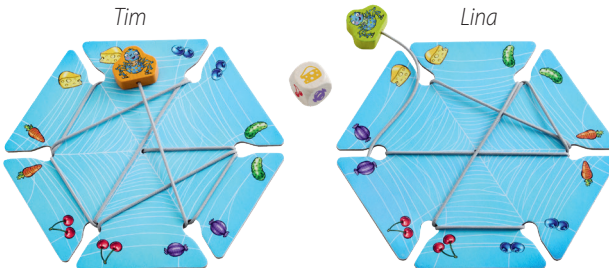
Achtung:

Hast du eine Leckerei gewürfelt, durch deren Öffnung der Spinnenfaden gerade erst gewickelt wurde? Dann darfst du selbst entscheiden, welche Leckerei du als Nächstes ansteuern möchtest. Sage laut, für welche Leckerei du dich entschieden hast. Diese Leckerei gilt wieder für alle Kinder gleichermaßen.

Spielende

Sobald ein Kind seine Spinne nicht mehr durch die Öffnung der gewürfelten Leckerei führen kann, ist das Spiel für dieses Kind beendet.

Wer bis zuletzt übrigbleibt, hat das Spiel gewonnen. Bei Gleichstand gewinnt das Kind, dessen Spinnenfaden-Rest jetzt noch am längsten ist.



Beispiel:
Tim kann seine Spinne
nicht mehr bis zum gewürfelten
Käse führen.
Er hat leider verloren.
Linas Spinnenfaden
ist noch lang genug.
Sie hat gewonnen.

🇩🇪 Liebe Kinder, liebe Eltern,

nach einer lustigen Spielerunde fehlt in diesem HABA-Spiel plötzlich ein Teil des Spielmaterials und es ist nirgendwo wiederzufinden? Unter www.haba-play.com/ersatzteile können Sie nachfragen, ob das Teil noch lieferbar ist.

Web Weavers – The smartest spinner is the winner!

A clever threading game for 2-4 children ages 3 years and older.

Game Designer: Thade Precht
Illustrator: Gabriela Silveira
Game Developer: Kristin Dittmann
Playtime: around 10 minutes



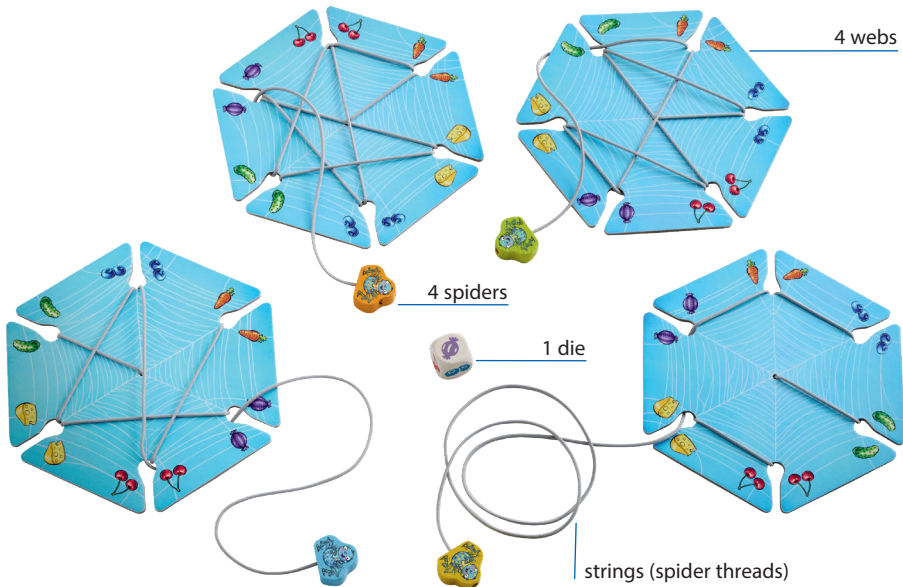
ENGLISH



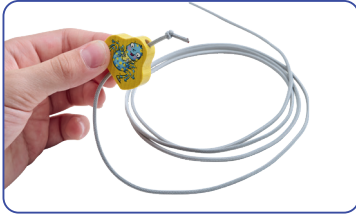
Today, cheeky Walli and her friends are spinning big and beautiful webs. They're hoping for lots of juicy bugs. But what's that? The webs caught several treats but no bugs at all. Who would have thought it? They're even better than bugs! Help Walli and her friends crawl to the treats. But watch out – the spider thread gets shorter and shorter until finally the spider simply can't go any further.

The player whose spider can crawl around their web the longest wins the game.

Game Contents



Before the First Game



1. Take a string and tie a knot in one end.
An adult can help with this.
Now thread the other end of the string through the wider hole of one of the spiders and pull the thread so that the knot disappears into the spider.



2. Then thread the open end of the string (without a spider) through the small hole in a spider web.
Note: Make sure the treats must be on the same side as the spider. Then also tie a knot on the open end of the string.

Do the same for the other three spiders.

Make sure that all strings are the same length.
Your spiders are now hanging on the spider thread of their web.

ENGLISH

Game Setup

Each child takes a spider web with spider and completely unwinds the thread from the spider web backing. Any extra webs and spiders are not needed and can be returned to the box.

Hold your web so that the knot is on the underside, and you can see the side with the treats. Put the die in the center of the table.

How to Play

Who last rescued a spider? You go first and roll the die.

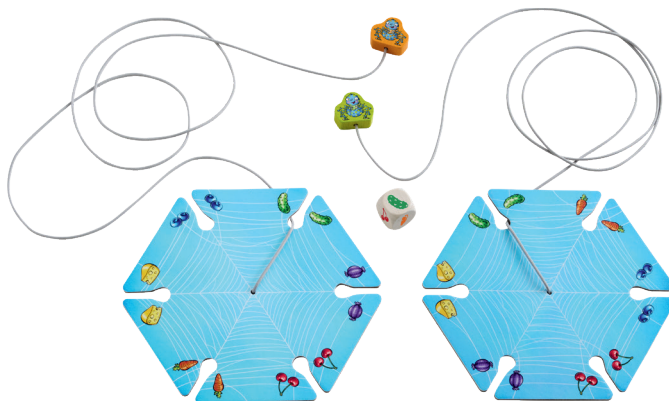
The die now shows one of six treats that you can also find in the six corners of your spider web (cheese, carrot, cherry, blueberry, candy, and pickle).



After the die is rolled, all players should then say out loud the name of the treat. **Everyone** will use this roll.

Everyone now guides their spider's thread from through the opening of the spider web with the rolled treat.

Make sure that the spider thread does not tangle and that it isn't wound tightly or too loosely.



*Example:
The die shows
the pickle.*

*All children guide
their spider thread through
the opening with the pickle.*

ENGLISH



Note:

- After the first round, the thread must be guided and wound from where it is to the next rolled treat. Sometimes this means the thread is on the backside of the web. This is okay. Do not flip the spider web over and make sure to keep it treat-side up when winding.
- When winding, hold the thread short and close to the web. This is easier, at the start of the game, than guiding it through the openings by holding the spider.

Play continues in a clockwise direction, the next child rolls the die for all players and the next treat is threaded.

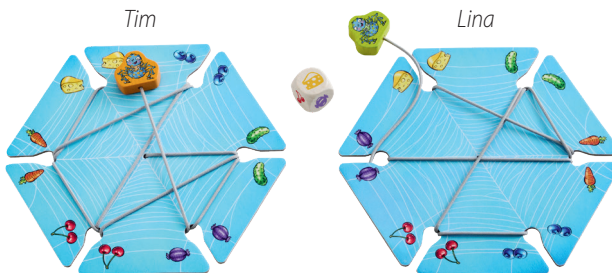
Note:

Did you roll the same treat that the spider thread was just wound through? Then you can decide for yourself which treat you want to head for next. Say out loud which treat you chose. Everyone will then wind to this treat.

End of the Game

As soon as a child can no longer wind their spider through the required opening with the rolled treat, the game is over for this child.

The last player in the game is the winner. In the event of a tie, the child whose remaining spider thread is the longest wins.



*Example:
Tim can no longer guide
his spider to the cheese
that was rolled.
Unfortunately, he lost.
Lina's spider thread is still
long enough and so Lina
has won.*

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-play.com/ersatzteile you can find out whether this part is still available for delivery.

Mimi Spider

Un jeu de motricité fine avec prise de décisions pour 2 à 4 enfants à partir de 3 ans.

Auteur : Thade Precht
Illustration : Gabriela Silveira
Rédaction : Kristin Dittmann
Durée du jeu : environ 10 minutes

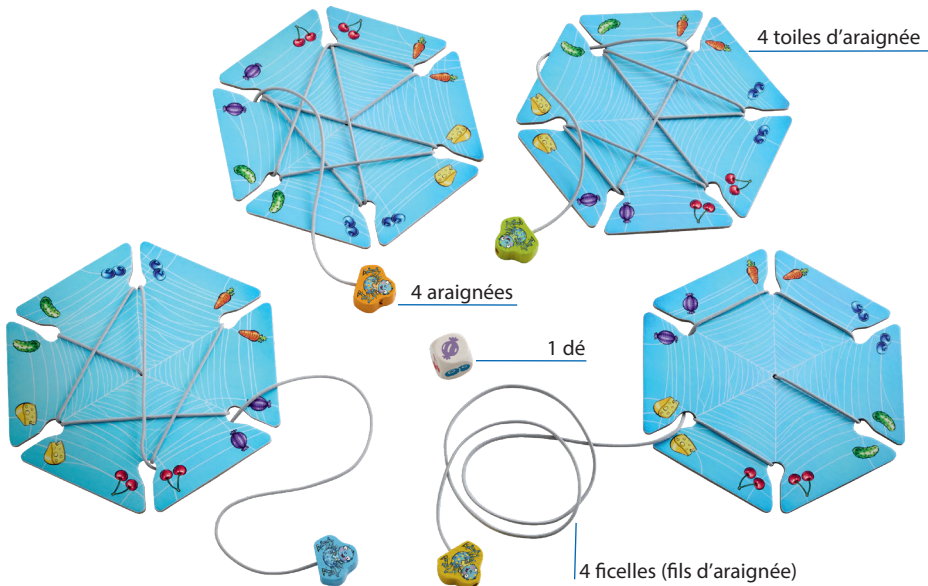


FRANÇAIS

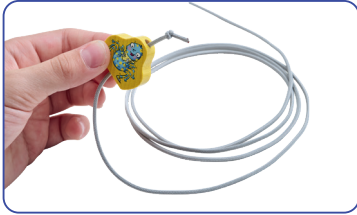
Mimi Spider et ses amies sont en train de tisser de belles et grandes toiles. Elles espèrent bien y prendre de gros bourdons. Mais que voient-elles ? Toutes sortes de friandises très appétissantes se sont collées à leur toile ! Qui l'eut cru ? Aidez Mimi Spider et ses amies à profiter de ses gourmandises. Attention ! Plus les toiles se tissent, plus les fils raccourcissent... jusqu'à ce que les araignées ne puissent plus bouger d'un poil.

L'araignée qui finit en dernier remporte la partie.

Contenu du jeu

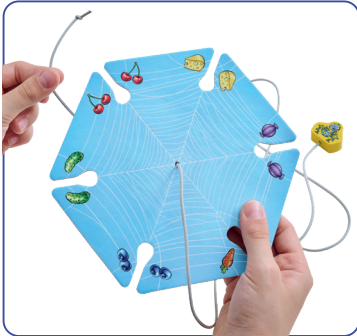


Avant de jouer pour la première fois



1. Prends un fil et fais un nœud à l'une des deux extrémités. N'hésite pas à demander l'aide d'un adulte.

Fais maintenant passer l'autre extrémité du fil par le trou le plus large de l'araignée de ton choix et fais disparaître le nœud dans l'araignée.



2. Ensuite, passe l'extrémité non nouée du fil (= sans araignée) par le petit trou au centre de la toile d'araignée.

Attention : les gourmandises de la toile doivent être du côté de l'araignée. Puis, fais aussi un nœud à la seconde extrémité du fil.

Procédez de la même manière avec les trois autres araignées. **Veillez à ce que tous les cordons soient de la même longueur.** Vos araignées sont maintenant suspendues au fil d'araignée de leur toile.

FRANÇAIS



Préparatifs

Chaque enfant choisit une toile et son araignée et déroule entièrement le fil de la toile d'araignée. Rangez les toiles et araignées qui ne servent pas dans la boîte.

Tenez votre toile de manière à ce que le nœud se trouve sur le dessous et que vous voyiez le côté avec les gourmandises. Préparez le dé.

Déroulement du jeu

Qui est le dernier à avoir sauvé une araignée ? Tu commences en lançant le dé !

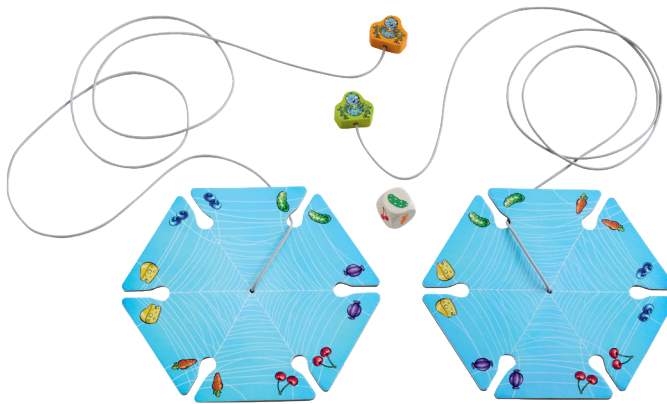
Le dé indique l'une des six gourmandises que vous voyez aussi sur votre toile d'araignée (fromage, carotte, cerise, myrtille, bonbon, cornichon).



Annonce maintenant à voix haute la gourmandise indiquée par le dé. Cette information concerne **tous** les enfants.

Chacun fait alors passer son fil sur la toile pour atteindre l'ouverture où est illustrée la gourmandise indiquée par le dé. Ainsi, les fils se retrouveront sous puis sur la toile en fonction des trajets qu'ils devront réaliser. On ne retourne jamais la toile pour s'aider !

Veillez à ce que le fil ne s'emmêle pas et à ce qu'il ne soit ni trop tendu ni trop lâche.



Exemple :
le dé indique
le cornichon.

Tous les enfants
passent leur fil d'araignée
par l'ouverture
du cornichon.

Remarque :

- Après le premier passage, le fil doit passer sous la toile d'araignée pour remonter vers la prochaine gourmandise indiquée par le dé. Pour ce faire, vous ne devez pas retourner la toile d'araignée sur l'envers.
- Lorsque vous faites passer le fil, tendez-le bien et maintenez-le aussi proche de la toile que possible.

FRANÇAIS

Puis, c'est au tour de l'enfant suivant dans le sens des aiguilles d'une montre de lancer le dé.

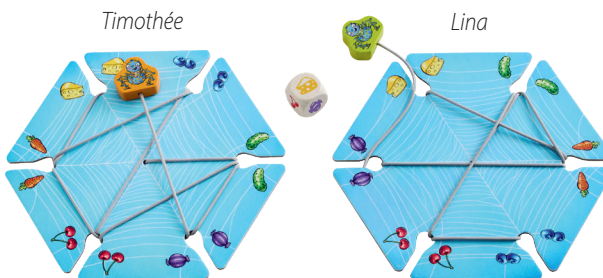
Attention :

Le dé indique-t-il une gourmandise où le fil d'araignée vient d'être passé ? Dans ce cas, tu choisis toi-même celle que ton araignée dégustera. Annonce à voix haute celle que tu choisis. Encore une fois, c'est la même pour tous les enfants.

Fin de la partie

Dès qu'un enfant ne peut plus passer le fil de son araignée à travers l'ouverture de la gourmandise indiquée par le dé, la partie est terminée pour lui.

Le dernier joueur à pouvoir encore jouer remporte la partie. En cas d'égalité, c'est l'enfant dont le fil restant est le plus long qui gagne la partie.



Exemple :
Le fil de Timothée ne peut
plus faire atteindre le fromage
qu'indique le dé.
Il a malheureusement perdu.

Le fil de Lina est encore
assez long. Elle a gagné.

🇫🇷 Chers enfants, chers parents,

Si vous avez perdu ou abîmé une pièce, vous pouvez la demander sur www.haba-play.com/ersatzteile dans la partie Pièces détachées.

Walter Wikkelspin – De slimste spin wint!

Een handig wikkelspel voor 2-4 kinderen vanaf 3 jaar.

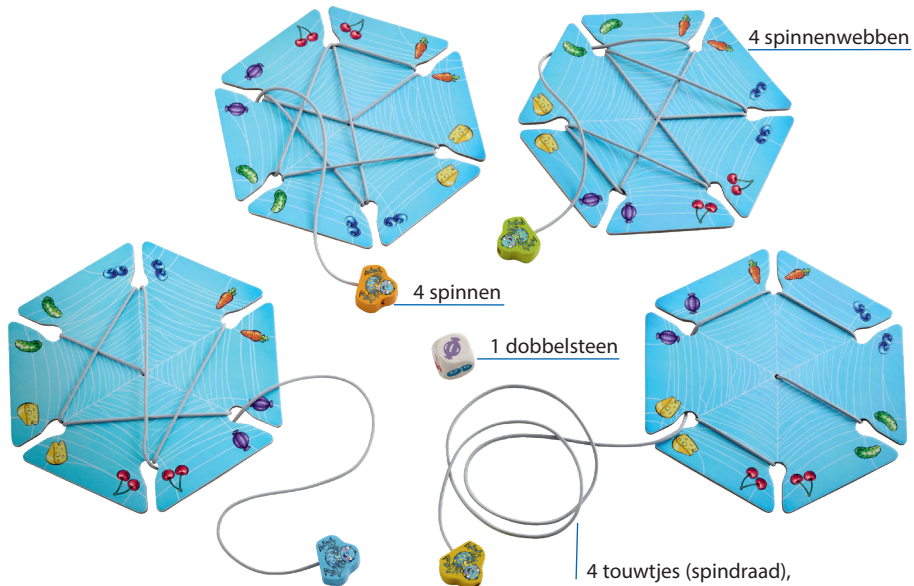
Auteur: Thade Precht
Illustrator: Gabriela Silveira
Redactie: Kristin Dittmann
Spelduur: ca. 10 minuten



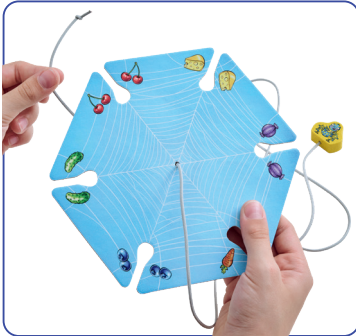
Walter, de brutale spin, en zijn spinnenvriendjes hebben vandaag een wel heel mooi en groot web gesponnen. Daarmee hopen ze veel dikke vliegen te vangen. Maar wat gebeurt er nu? In het web vinden ze geen insecten, maar veel lekkernijen. Wie had dat gedacht? Die smaken nog beter dan insecten! Help Walter en zijn vriendjes om naar de lekkernijen te kruipen. Maar let op: de spindraad wordt daarbij korter en korter tot de spinnen uiteindelijk niet meer van hun plek kunnen komen.

De spindraad wordt steeds korter ... wie zijn spin het langste over het web kan laten kruipen, is de winnaar.

Inhoud van het spel



Voor het eerste spel



1. Pak een koord en maak een knoop in een van de twee uiteinden. Laat je daarbij helpen door een volwassene als je wilt.

Steek het andere uiteinde van het touw nu door het bredere gat van een willekeurige spin en trek het touw erdoorheen, zodat de knoop in de spin verdwijnt.

2. Rijg daarna het open uiteinde van het touw (zonder spin) door het kleine gaatje in het midden van een spinnenweb.

Let op: de spin moet aan de kant van de afgebeelde lekkernijen zitten. Maak in het open uiteinde van het touw nu ook een knoop.

Doe hetzelfde met de overige drie spinnen.

Zorg ervoor dat alle touwen even lang zijn.

Jullie spinnen hangen nu aan de spindraad van hun web.

Spelvoorbereiding

Elk kind kiest een spinnenweb met spin en wikkelt de spindraad volledig van het spinnenweb af. De overige spinnenwebben en spinnen zijn niet nodig en gaan weer in de doos.

Houd je web zo vast dat de knoop aan de onderkant zit en je de kant met de lekkernijen ziet. Houd de dobbelsteen bij de hand.

Spelverloop

Wie heeft als laatste een spin gezien? Jij begint en gooit met de dobbelsteen.

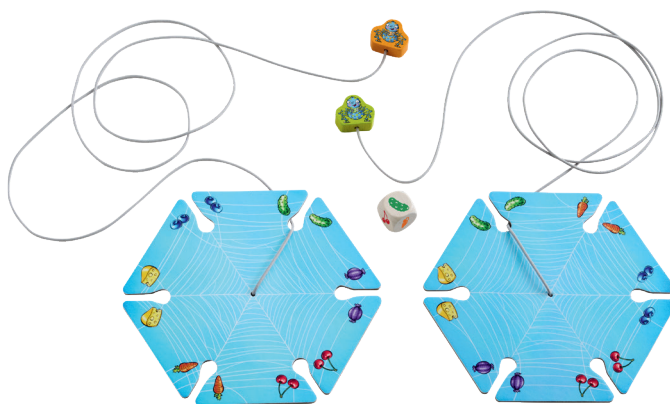
Op de dobbelsteen staat een van de zes lekkernijen die je ook in de zes hoeken van je spinnenweb vindt (kaas, wortel, kersen, bosbessen, snoepje, augurk).



Noem nu luidop de gegooide lekkernij. Deze lekkernij geldt voor **alle** kinderen.

Iedereen rijgt zijn spindraad van de bovenkant naar de onderkant door de opening van het spinnenweb waarbij de gegooide lekkernij staat afgebeeld.

Zorg ervoor dat de spindraad niet vast komt te zitten en dat je hem niet te strak maar ook niet te los wikkelt.



*Bijvoorbeeld:
op de dobbelsteen
staat de augurk.*

*Alle kinderen rijgen
hun spindraad door
de opening met de augurk.*

Opmerking:

- Na de eerste keer wikkelen moet de spindraad van onderen door het gaatje bij de volgende gegooide lekkernij naar boven worden geregen. Daarbij mag je het spinnenweb niet omdraaien.
- Houd het touw bij het wikkelen zo kort en dicht mogelijk bij het web. Dat is gemakkelijker dan met de spin door de openingen te rijgen.

Hierna is het volgende kind aan de beurt.

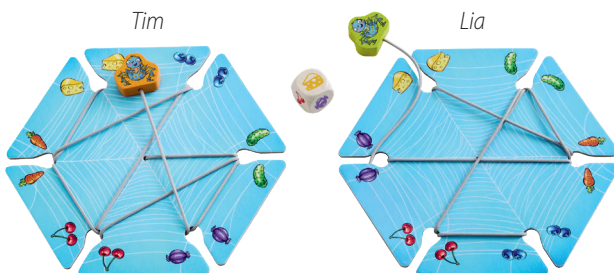
Maar let op:

Heb je een lekkernij gegooid, waar de spindraad net doorheen werd geregen?
Dan mag je zelf beslissen welke lekkernij je als volgende wilt rijgen. Zeg hardop voor welke lekkernij je hebt gekozen. Deze lekkernij geldt weer voor alle kinderen.

Speleinde

Zodra een kind zijn spin niet meer door de opening van de gegooide lekkernij kan rijgen, is het spel voor dat kind afgelopen.

Wie tot het laatst kan rijgen, heeft het spel gewonnen. Bij gelijke stand wint het kind waarvan de spindraad nu nog het langste is.



*Bijvoorbeeld:
Tim kan zijn spin niet meer
tot de gegooide kaas voeren. Hij
heeft helaas verloren.*

*De spindraad van Lia
is nog lang genoeg.
Zij heeft gewonnen.*

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-play.com/ersatzteile kunt u altijd navragen of het nog verkrijgbaar is.



Walli Araña – Una Araña con Maña



Un juego para tejer con habilidad, para 2-4 niños/as a partir de 3 años.

Autor: Thade Precht
Ilustración: Gabriela Silveira
Redacción: Kristin Dittmann
Duración de la partida: aprox. 10 minutos

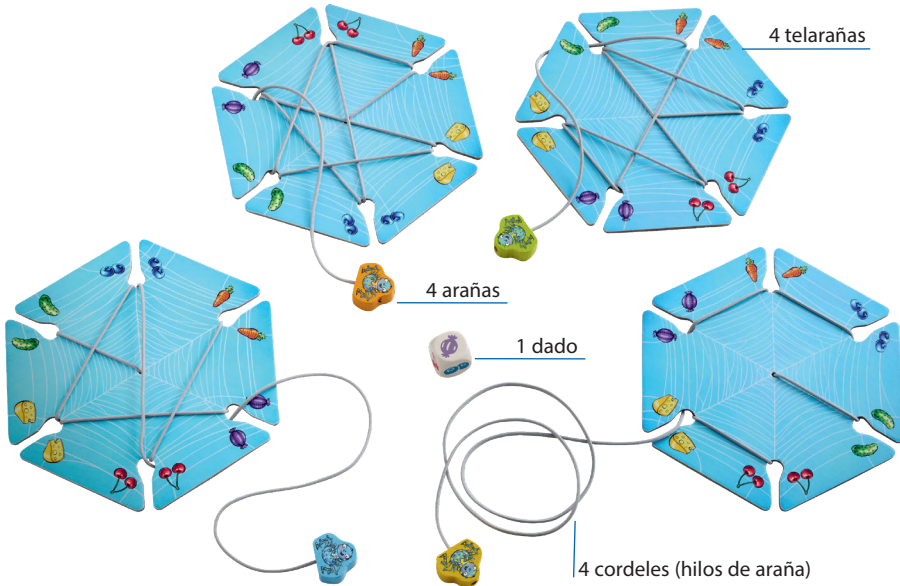


Walli y sus pícaras amigas han tejido hoy unas telas de araña especialmente bonitas y grandes. Están seguras de que atraparán muchos moscardones con ellas. Pero, un momento, ¿qué es eso? En la telaraña no hay insectos, sino todo tipo de exquisiteces. Y quién lo habría imaginado: ¡están aún más ricas que los moscardones! Ayudad a Walli y a sus amigas a reptar hasta las exquisiteces. Pero, ¡cuidado!: el hilo se hace cada vez más corto hasta que, al final, las arañas ya no pueden avanzar.

Gana quien mantenga a su araña más tiempo paseando por la tela.

Contenido del juego

ESPAÑOL



Antes de jugar por primera vez



1. Coged un cordel y haced un nudo en uno de los extremos. Para ello, podéis pedir ayuda a un adulto/a.

Ahora, pasad el otro extremo del cordel por el orificio más ancho de una araña cualquiera y tirad del hilo hacia dentro para que el nudo quede oculto en la araña.



2. A continuación, enhebrad el extremo abierto del cordel (sin araña) a través del pequeño agujero de una telaraña.

Atención: los dibujos de las exquisiteces deben quedar en el lado de la araña. A continuación, también se hace un nudo en el extremo abierto del cordel.

Se hace lo mismo con las otras tres arañas.

Aseguraos de que todos los cordeles sean de la misma longitud. Vuestras arañas cuelgan ahora del hilo de su telaraña.

Preparación del juego

Cada niño/a elige una telaraña con araña y desenrolla por completo el hilo de la telaraña. Las telarañas y arañas sobrantes no se necesitarán y pueden guardarse en la caja.

Mantened vuestra telaraña de forma que el nudo quede en la parte inferior y veáis el lado con las exquisiteces. Preparad el dado.

Desarrollo del juego

¿Quién ha rescatado una araña más recientemente? Empiezas tú y tiras el dado.

El dado mostrará una de las seis exquisiteces que habéis encontrado de nuevo en las seis esquinas de vuestra telaraña (queso, zanahoria, cereza, arándano, caramelo, pepinillo en vinagre).

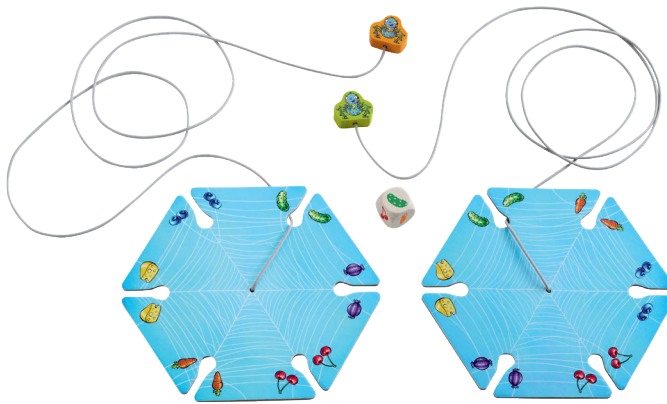


A continuación, el jugador/a que ha lanzado el dado nombra en voz alta la exquisitez que ha salido. Es válida para **todos** los niños/as.

Ahora cada uno/a conduce su hilo desde la parte superior hasta la parte inferior a través de la abertura de la telaraña con la exquisitez que ha salido en el dado.

Procurad que el hilo no se enrede y no lo tenséis demasiado, pero tampoco lo dejéis demasiado suelto.





*Ejemplo:
el dado muestra el pepinillo
en vinagre.*

*Todos los niños/as pasan su
hilo por la abertura con el
pepinillo en vinagre.*

Nota:

- Tras enhebrarlo por primera vez, el hilo debe pasar desde la parte inferior hasta la siguiente exquisitez que ha salido en el dado, hacia arriba. Para ello, no podéis girar la telaraña de la parte superior a la inferior.
- Mantened el hilo lo más corto y cercano a la telaraña posible mientras lo enhebráis. Eso es más fácil que pasarlo con la araña a través de las aberturas.

Ahora le toca tirar al siguiente niño/a en el sentido de las agujas del reloj.

Atención:

¿Te ha salido en el dado una exquisitez por cuya abertura se ha pasado ya el hilo de la telaraña? En ese caso, decide tú mismo/a qué exquisitez quieres que sea la siguiente. Di en voz alta qué exquisitez has elegido. Esa exquisitez será válida, de nuevo, para todos los niños/as.

Finalización del juego

Cuando un niño/a ya no pueda pasar su araña por la abertura de la exquisitez que haya salido en el dado, habrá terminado el juego para él/ella.

Quien permanezca hasta el final habrá ganado la partida. En caso de empate, ganará el niño/a a quien le quede el hilo más largo.



ESPAÑOL



*Ilust. de ejemplo:
Tim ya no puede llevar su araña
hasta el queso que
ha salido en el dado.*

*El hilo de Lina sigue siendo
lo suficientemente largo y
por lo tanto ha ganado ella.*

Queridas familias:

Después de una divertida partida descubris que falta una pieza del juego y no la encontráis por ninguna parte, ¡ningún problema! En www.haba-play.com/ersatzteile podéis consultar si la pieza está disponible.

Walli, il ragno arraffone – Chi tesse con abilità vince!

Un abile gioco di avvolgimento, per 2-4 bambini a partire da 3 anni.

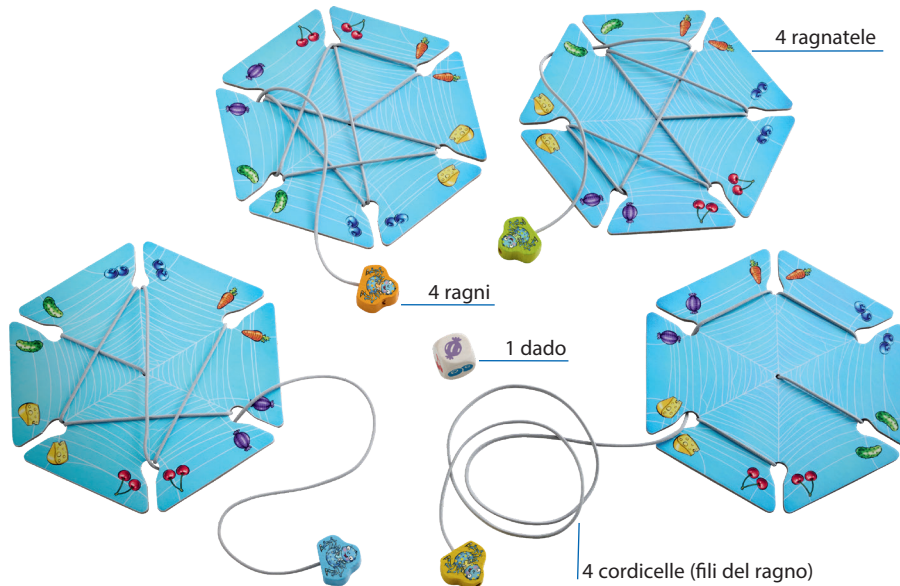
Autore: Thade Precht
Illustrazioni: Gabriela Silveira
Testo: Kristin Dittmann
Durata del gioco: 10 minuti circa



Il birichino ragno Walli e i suoi amici oggi hanno tessuto delle ragnatele particolarmente belle e grandi. Sperano così di catturare dei bei mosconi pasciuti. Ma... cosa succede? Nella ragnatela, invece degli insetti, trovano tante deliziose prelibatezze. Chi l'avrebbe mai detto: sono molto più buone! Aiutate Walli e i suoi amici a raggiungere le prelibatezze. Ma attenzione: il filo della ragnatela si accorcia sempre di più, fino a quando i ragni non riescono più ad avanzare.

Vince chi riesce a far avanzare il più possibile il proprio ragno sulla ragnatela.

Dotazione del gioco



ITALIANO

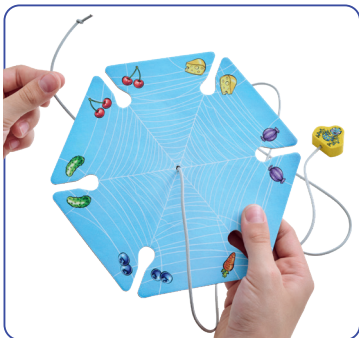


Prima di giocare per la prima volta



1. Prendi una cordicella e fai un nodo su una delle due estremità. Se necessario, puoi farti aiutare da un adulto.

Infila l'altra estremità della cordicella nel foro più largo di un ragno a piacere e tirala fino a quando il nodo non sarà più visibile all'interno del ragno.



2. Infila poi l'estremità non annodata della cordicella (senza ragno) nel forellino di una ragnatela.

Attenzione: le leccornie raffigurate devono trovarsi sullo stesso lato del ragno. Per ultimo, fai un nodo anche sull'altra estremità della cordicella.

Ripetete l'operazione per gli altri tre ragni.

Assicuratevi che tutte le cordicelle siano della stessa lunghezza. Ora i vostri ragni sono appesi al filo della loro ragnatela.

Preparazione del gioco

Ogni bambino sceglie una ragnatela con un ragno e srotola completamente il filo corrispondente. Le ragnatele e i ragni rimasti non servono e vanno riposti nella scatola.

Sistamate le vostre ragnatele modo che il nodo si trovi sulla parte inferiore e che sia visibile il lato con le prelibatezze. Tenete pronto il dado.

Svolgimento del gioco

Chi ha salvato più di recente un ragno inizia e tira il dado.

Il dado mostra ora una delle sei leccornie raffigurate sui sei angoli della vostra ragnatela (formaggio, carota, ciliegia, mirtillo, caramella, cetriolo).



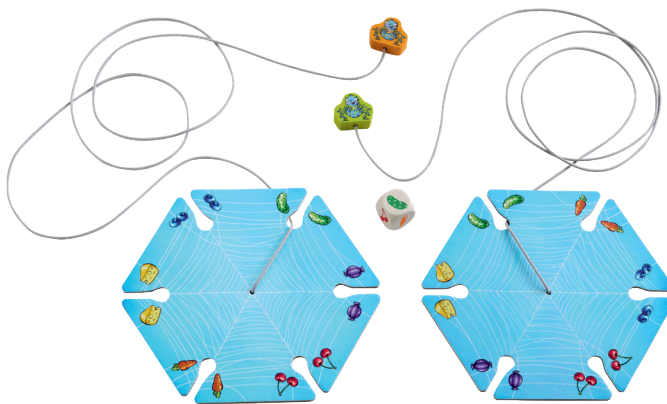
Annunciate ad alta voce il nome della leccornia uscita sul dado, che vale per **tutti** i bambini.

Ognuno ora fa passare il proprio filo, guidandolo dal lato superiore a quello inferiore, nel foro della ragnatela con raffigurata la leccornia uscita sul dado.

Assicuratevi che il filo della ragnatela non si aggrovigli e che non sia troppo teso né troppo allentato.



ITALIANO



*Esempio:
sul dado è uscito il cetriolo.*

*Tutti i bambini fanno
passare il proprio filo
attraverso l'apertura
con raffigurato
il cetriolo.*

Nota:

- Una volta raggiunta la prima prelibatezza, per arrivare a quella successiva dovete far passare il filo dal lato inferiore a quello superiore. Non potete ribaltare la ragnatela per invertire il lato superiore e quello inferiore.
- Cercate di usare la minor quantità possibile di filo quando lo avvolgete, e tenetevi vicini alla ragnatela. È più facile far passare il filo così che infilarlo nelle aperture insieme al ragno.

Il turno passa quindi al giocatore successivo in senso orario, che tira al dado.

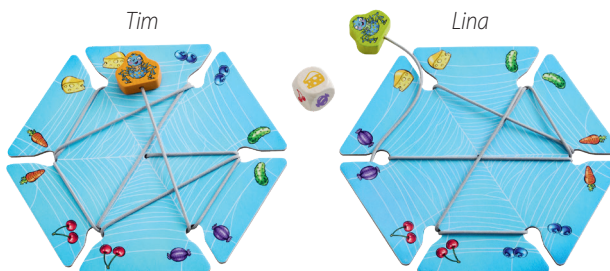
Attenzione:

Sui dadi è uscita una leccornia sul cui foro avete appena fatto passare il filo? In questo caso sei libero di decidere quale leccornia vuoi raggiungere questa volta. Annuncia il nome della leccornia prescelta, che vale anche per tutti gli altri bambini.

Fine del gioco

Non appena un bambino non riesce più a far passare il proprio ragno attraverso l'apertura della leccornia uscita sul dado, deve uscire dal gioco.

Vince l'ultimo giocatore rimasto. In caso di parità vince il bambino rimasto con il pezzo di filo più lungo.



*Esempio:
Tim non può più condurre il
proprio ragno fino al formaggio
uscita sul dado.*

*Il filo di Lina è ancora abbastanza
lungo e Lina
vince così il gioco.*

🇮🇹 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-play.com/ersatzteile (ricambi) potete chiedere se il pezzo 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
kundenservice@haba.de

Art. Nr.: 1306567001
TL A107113 1/24

© HABA-Spiele Bad Rodach 2022