

HABA

My BUTTON, A UNIVERSE







My BUTTON, A UNIVERSE



A magical roll and move game for 2–4 children ages 3 and up.

Game Concept: Kristin Dittmann

Illustration: Marielle Rusche

Playing Time: approx. 10 Minutes

Based on the children's book *My Button, a Universe* by Carmen Kroll (CARMUSHKA),
© 2024 humblebutbold by CE Community Editions GmbH



Tilli and her best friends Otti, Isaiah, and Jola are ready for adventures together and eager to discover the world. Luckily, they have a magical wish button that lets them explore the entire universe!

Who will reach the Land of Dreams first and collect the most wish buttons along the way?

WHAT'S INCLUDED:



1 game board



1 button die



1 Tilli playing piece



1 Otti playing piece



1 star die



1 Isaiah playing piece



1 Jola playing piece



50 wish buttons



BEFORE YOU BEGIN:



Place the game board in the center of the table. Each player chooses a playing piece and places it on the start space. Return any unused playing pieces to the box.

Take four buttons and place them on the matching spaces in the Land of Dreams (the goal). Place the remaining buttons next to the game board as a shared supply. Have both dice ready.

start



goal

LET'S GET STARTED:

Play in turns clockwise. Who can still remember their last dream? You go first and roll the star die.

What does the star die show?



• 1, 2 or 3 stars?

Move your playing piece forward the same number of star spaces on the board. More than one playing piece may share the same star space.



• The cozy pillow

You need a rest. Your playing piece stays where it is.





Where did you land?



- **On a star with a shooting star**

Your playing piece takes a shortcut and flies ahead to the star at the end of the shooting star.

Note: Shooting stars are only used to move forward. You may not travel backward.



- **On a star with a button**

Roll the button die. Take the same number of buttons from the supply as shown on the die and place them in front of you.



- **On a star with a present**

Take one button from the supply and give it to any other player.

Important: If there are no buttons left in the supply, you cannot take or give any more. Only the buttons in the Land of Dreams remain. Hurry to get there first!

Then it's the next player's turn. They roll the star die.

WHEN DOES THE GAME END:

The game ends as soon as a player reaches the Land of Dreams with their playing piece (any extra star spaces are ignored). As a reward, that player takes the four buttons placed there. Then all players count their buttons.

If you're not able to count that high yet, turn the game board over. Place your playing piece on the matching picture and line up your buttons in a row on the small stars behind it. The player with the most buttons, or the longest row, wins. If there is a tie, you share the victory.



Tip:

For an easier version of the game, play without the button die.

When your piece lands on a star with a button, you immediately take one button from the supply.



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



Mein KNOPF, ein UNIVERSUM



Ein fantastisches Würfel-Laufspiel für 2-4 Kinder ab 3 Jahren.

Spielidee: Kristin Dittmann

Illustration: Marielle Rusche

Spieldauer: ca. 10 Minuten

Nach dem Kinderbuch „Mein Knopf, ein Universum“ von Carmen Kroll (CARMUSHKA),
© 2024 humblebutbold by CE Community Editions GmbH



Tilli und ihre besten Freunde Otti, Isaiah und Jola wollen gemeinsam Abenteuer erleben und die Welt entdecken. Zum Glück haben sie den magischen Wunsch-Knopf, mit dessen Hilfe sie das ganze Universum erkunden können!

Wer erreicht zuerst das Schlummerland und sammelt dabei die meisten Wunsch-Knöpfe?

DAS IST DRIN:



1 Spielplan



1 Knopfwürfel



1 Spielfigur Tilli



1 Spielfigur Otti



1 Sternwürfel



1 Spielfigur Isaiah



1 Spielfigur Jola



50 Wunsch-Knöpfe

BEVOR ES LOSGEHT:



Legt den Spielplan in die Tischmitte. Alle suchen sich eine Spielfigur aus und stellen sie auf den Start. Überzählige Spielfiguren kommen zurück in die Schachtel. Nehmt vier Knöpfe und legt sie auf die entsprechenden Markierungen im Schlummerland (= Ziel). Legt die restlichen Knöpfe als gemeinsamen Vorrat neben den Spielplan. Haltet die beiden Würfel bereit.

Start



Ziel

JETZT GEHT'S LOS:

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer kann sich noch an seinen letzten Traum erinnern? Du beginnst und würfelst mit dem Sternewürfel.

Was zeigt der Sternewürfel?



• 1, 2 oder 3 Sterne?

Ziehe deine Figur entsprechend viele Sterne auf dem Spielplan vor. Es dürfen auch mehrere Figuren auf dem gleichen Stern stehen.



• Das Kuschelkissen

Du brauchst eine Pause. Deine Figur bleibt stehen.





Wo bist du gelandet?



- **Auf einem Stern mit Sternschnuppe**

Deine Figur nimmt eine Abkürzung und fliegt bis zum Stern am Ende der Sternschnuppe.

Hinweis: Die Figuren benutzen die Sternschnuppen nur, um vorwärtszukommen. Sie dürfen nicht rückwärts fliegen.



- **Auf einem Stern mit Knopf**

Würfle mit dem Knopfwürfel. Nimm dir genau so viele Knöpfe aus dem Vorrat, wie der Würfel zeigt und lege sie vor dich.



- **Auf einem Stern mit Geschenk**

Nimm einen Knopf aus dem Vorrat und schenke ihn einem beliebigen anderen Kind.

Wichtig: Ist der Knopfvorrat leer, kannst du auch keinen mehr bekommen oder verschenken. Jetzt gibt es nur noch die Knöpfe im Schlummerland. Beeile dich, um zuerst dort anzukommen!

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe und würfelt mit dem Sternwürfel.

WANN IST SCHLUSS?

Das Spiel endet, wenn ein Kind mit seiner Figur das Schlummerland erreicht (eventuell überzählige Sterne verfallen). Zur Belohnung erhält es die vier dort liegenden Knöpfe. Jetzt zählen alle Kinder ihre Knöpfe.

Könnt ihr noch nicht so weit zählen, dann dreht den Spielplan um. Stellt eure Figur auf die entsprechende Abbildung und legt eure Knöpfe jeweils in einer Reihe auf die kleinen Sternchen dahinter. Das Kind mit den meisten Knöpfen bzw. der längsten Reihe gewinnt. Bei Gleichstand teilt ihr euch entsprechend den Sieg.



Tipp:

Das Spiel wird einfacher, wenn ihr ohne den Knopfwürfel spielt. Landet deine Figur auf einem Stern mit Knopf, bekommst du sofort einen Knopf aus dem Vorrat.



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

Mon BOUTON, un UNIVERS



Un fantastique jeu de parcours avec dés pour 2 à 4 enfants à partir de 3 ans.

Concept : Kristin Dittmann

Illustrations : Marielle Rusche

Durée de jeu : 10 minutes env.

D'après le livre pour enfants « Mon bouton, un univers » (Mein Knopf, ein Universum) de Carmen Kroll (CARMUSHKA), © 2024 humblebutbold by CE Community Editions GmbH



Tilli et ses meilleurs amis Otti, Isaiah et Jola veulent vivre des aventures ensemble et découvrir le monde. Par chance, ils possèdent un bouton magique qui exauce les souhaits et leur permet d'explorer l'univers tout entier !

Qui atteindra en premier le Pays du sommeil et récoltera le plus de boutons magiques ?

CONTENU :



1 plateau de jeu



1 dé Bouton



1 figurine Tilli



1 figurine Otti



1 dé Étoile



1 figurine Isaiah



1 figurine Jola



50 boutons magiques

AVANT DE COMMENCER :



Placez le plateau de jeu au centre de la table. Chaque enfant choisit une figurine et la place sur la case départ. Remettez les figurines inutilisées dans la boîte. Prenez quatre boutons et placez-les sur les emplacements correspondants dans le Pays du sommeil (l'arrivée). Posez les autres boutons à côté du plateau : ils forment la réserve commune. Préparez les deux dés.

Accueil



Objectif

C'EST PARTI !

Vous jouez dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui ou celle qui se souvient de son dernier rêve commence la partie et lance le dé Étoile.

Que montre le dé Étoile ?



• 1, 2 ou 3 étoiles

Avancez votre figurine du nombre d'étoiles indiqué sur le plateau. Plusieurs figurines peuvent se trouver sur la même étoile.



• Le coussin douillet

Vous avez besoin d'une pause. Votre figurine reste sur place.



Sur quelle case arrivez-vous ?

- **Sur une étoile avec une étoile filante**

Votre figurine prend un raccourci et vole jusqu'à l'étoile à la fin de l'étoile filante.

Remarque : Les figurines utilisent les étoiles filantes uniquement pour avancer. Elles ne peuvent pas reculer.

- **Sur une étoile avec un bouton**

Lancez le dé Bouton. Prenez dans la réserve autant de boutons que le nombre indiqué et placez-les devant vous.

- **Sur une étoile avec un cadeau**

Prenez un bouton dans la réserve et offrez-le à la personne de votre choix.

Attention : S'il n'y a plus de boutons dans la réserve, vous ne pouvez ni en prendre ni en offrir. Il ne reste alors que les boutons dans le Pays du sommeil. Dépêchez-vous d'y arriver en premier !

C'est ensuite au tour de la personne suivante de lancer le dé Étoile.

FIN DE LA PARTIE :

La partie se termine lorsqu'un enfant atteint le Pays du sommeil avec sa figurine (les déplacements en trop sont ignorés). En récompense, cet enfant reçoit les quatre boutons qui s'y trouvent. Tous les enfants comptent ensuite leurs boutons.

Si vous ne savez pas encore compter jusque-là, retournez le plateau : placez votre figurine sur l'image correspondante et alignez vos boutons sur les petites étoiles derrière. Celui ou celle qui a le plus de boutons (ou la plus longue ligne) gagne. En cas d'égalité, vous partagez la victoire.

Conseil :

Le jeu est plus facile si vous jouez sans le dé Bouton. Si votre figurine arrive sur une étoile avec un bouton, vous recevez directement un bouton de la réserve.



Mijn KNOP, een UNIVERSUM



Een fantastisch dobbel- en wedloopspel voor 2-4 kinderen vanaf 3 jaar

Spelidee: Kristin Dittmann

Illustraties: Marielle Rusche

Speelduur: ca. 10 minuten

Naar het kinderboek „Mein Knopf, ein Universum“ van Carmen Kroll (CARMUSHKA),
© 2024 humblebutbold by CE Community Editions GmbH

Tilli en haar beste vrienden Otti, Isaiah en Jola willen samen avonturen beleven en de wereld ontdekken. Gelukkig hebben ze de magische wensknop, waarmee ze het hele universum kunnen verkennen!

Wie bereikt als eerste Dromenland en verzamelt daarbij de meeste wensknoppen?

INHOUD:



1 speelbord



1 knopdobbelsteen



1 speelfiguur Tilli



1 speelfiguur Otti



1 sterrendobbelsteen



1 speelfiguur Isaiah



1 speelfiguur Jola



50 wensknoppen

VOORDAT HET SPEL BEGINT:



Leg het spelbord in het midden van de tafel. Iedereen kiest een speelfiguur en zet die op het startveld. Overblijvende speelfiguren gaan terug in de doos. Neem vier knoppen en leg ze op de overeenkomstige markeringen in Dromenland (= doel). Leg de overige knoppen als gezamenlijke voorraad naast het spelbord. Houd de twee dobbelstenen klaar.

Start



Doel

NU GAAT HET SPEL VAN START:

Jullie spelen om de beurt en met de klok mee. Wie herinnert zich nog een laatste droom? Jij begint en gooit met de sterrendobbelsteen.

Wat toont de sterrendobbelsteen?



• 1, 2 of 3 sterren?

Verplaats je figuur evenveel sterren vooruit op het spelbord. Meerdere figuren mogen op dezelfde ster staan.



• Het knuffelkussen

Je hebt een pauze nodig. Je figuur blijft staan.





Waar ben je geland?



- **Op een ster met een vallende ster**

Je figuur neemt een kortere weg en vliegt tot de ster aan het einde van de vallende ster.

Opmerking: Figuren gebruiken vallende sterren alleen om vooruit te gaan. Ze mogen niet achteruit vliegen.



- **Op een ster met een knop**

Gooi met de knopdobbelsteen. Neem precies zoveel knoppen uit de voorraad als de dobbelsteen aangeeft en leg ze voor je neer.



- **Op een ster met een cadeau**

Neem een knop uit de voorraad en geef die aan een kind naar keuze.

Belangrijk: Is de voorraad knoppen op, dan kun je er geen meer krijgen of weggeven. Vanaf dat moment zijn alleen nog de knoppen in het Dromenland beschikbaar. Haast je dus om daar als eerste aan te komen!

Daarna is het volgende kind aan de beurt en dobbelt de sterrendobbelsteen.

WANNEER EINDIGT HET SPEL?

Het spel eindigt zodra een kind met zijn/haar figuur het Dromenland bereikt (eventuele overtollige sterren vervallen). Als beloning krijgt het de vier knoppen die daar liggen. Daarna tellen alle kinderen hun knoppen.

Kun je nog niet zo ver tellen? Draai dan het speelbord om. Zet je figuur op de overeenkomstige afbeelding en leg je knoppen in een rij op de sterretjes erachter. Het kind met de meeste knoppen, of de langste rij, wint. Bij een gelijke stand delen jullie de overwinning.



Tip:

Het spel wordt eenvoudiger als jullie zonder de knopdobbelsteen spelen. Landt je figuur op een ster met een knop, dan krijg je meteen een knop uit de voorraad.



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

Mi BOTÓN, un UNIVERSO



Un fantástico juego de dados para 2 a 4 jugadores a partir de 3 años.

Concepto del juego: Kristin Dittmann

Ilustración: Marielle Rusche **Duración de la partida:** aprox. 10 minutos

Basado en el libro infantil «Mi Botón, un Universo» de Carmen Kroll (CARMUSHKA),
© 2024 humblebutbold por CE Community Editions GmbH



Tilli y sus mejores amigos Otti, Isaiah y Jola sueñan con vivir aventuras y descubrir el mundo junto. Por suerte, tienen el Botón de los Deseos, ¡que les permite explorar todo el universo!

¿Quién llegará primero al País de los Sueños y conseguirá más Botones de los Deseos?

CONTENIDO:



1 tablero de juego



1 dado de botones



1 figura Tilli



1 figura Otti



dado de estrellas



1 figura Isaiah



1 figura Jola



50 botones de deseos



ANTES DE EMPEZAR:



Colocad el tablero en el centro de la mesa. Cada jugador elige una figura y la coloca en la casilla de inicio. Devolved las figuras sobrantes a la caja. Coged cuatro botones y colocadlos en los marcadores correspondientes en el País de los Sueños (la meta). Dejad los botones restantes junto al tablero al alcance de todos, como reserva. Tened preparados los dos dados.

Inicio



Objetivo

DESARROLLO DEL JUEGO:

Se juega por turnos en el sentido de las agujas del reloj. ¿Quién recuerda su último sueño? Empezas y tiras el dado de estrellas.

¿Qué muestra el dado de estrellas?



• ¿1, 2 o 3 estrellas?

Avanza tu figura el número de casillas de estrella en el tablero que de estrellas en el dado. Varias figuras pueden estar en la misma casilla de estrella.



• ¿La almohada?

Necesitas un descanso. En este turno, tu figura se queda donde está.



¿Dónde has aterrizado?

- **En una estrella con una estrella fugaz**

Tu figura toma un atajo y vuela hacia la estrella al final de la estrella fugaz.

Nota: Las estrellas fugaces solo se usan para avanzar. No para volar hacia atrás.

- **En una estrella con un botón**

Tira el dado de botones. Coge exactamente la cantidad de botones que indique el dado y colócalos frente a ti.

- **En una estrella con un regalo**

Coge uno de tus botones y dáselo a cualquier otro jugador.

Importante: Si no quedan botones en la reserva, entonces no podrás recibir ni regalar ningún botón. Ahora solo quedan los botones del País de los Sueños. Así que ¡date prisa para llegar allí el primero!

A continuación, es el turno del siguiente jugador que lanza el dado de estrellas.

FINALIZACIÓN DE LA PARTIDA:

El juego termina cuando un jugador llega al País de los Sueños con su figura (las estrellas sobrantes se descartan). Como recompensa, recibe los cuatro botones que se encuentran allí. Ahora todos los jugadores cuentan sus botones.

Si aún no sabéis contar hasta ahí, dadle la vuelta al tablero. Colocad vuestra figura sobre la imagen correspondiente y poned tus botones en fila sobre las estrellas pequeñas que hay a continuación. Gana el jugador con más botones, o con la fila más larga. En caso de empate, compartís la victoria.

Consejo:

El juego resulta más fácil si jugáis sin el dado de botones. Si tu figura cae en una estrella con un botón, recibes inmediatamente un botón de la reserva.



Il mio BOTTONE, un UNIVERSO



Un fantastico gioco di percorso con i dadi per 2-4 bambini dai 3 anni in su.

Idea di gioco: Kristin Dittmann

Illustrazioni: Marielle Rusche

Durata della partita: circa 10 minuti

Dal libro per bambini *Il mio bottone, un universo* di Carmen Kroll (CARMUSHKA),
© 2024 humblebutbold by CE Community Editions GmbH

Tilli e i suoi migliori amici Otti, Isaiah e Jola vogliono vivere insieme tante avventure e scoprire il mondo. Per fortuna hanno il magico Bottone dei Desideri, che permette loro di esplorare l'intero universo!

Chi raggiunge per primo il Paese della Nanna raccogliendo anche il maggior numero di Bottoni dei Desideri?

CONTENUTO:



1 tabellone di gioco



1 dado dei bottoni



1 pedina Tilli



1 pedina Otti



1 dado delle stelle



1 pedina Isaiah



1 pedina Jola



50 Bottoni dei Desideri

PRIMA DI INIZIARE:



Mettete il tabellone di gioco al centro del tavolo. Ognuno sceglie una pedina e la posiziona sulla casella di partenza. Le pedine non utilizzate vanno rimesse nella scatola. Prendete quattro bottoni e metteteli sugli appositi spazi nel Paese della Nanna (= traguardo). Mettete i bottoni rimanenti accanto al tabellone come riserva comune. Tenete pronti i due dadi.

Inizio



Obiettivo

COME SI GIOCA:

Si gioca a turno in senso orario. Chi si ricorda il suo ultimo sogno? Cominci tu e lanci il dado delle stelle.

Che cosa mostra il dado delle stelle?



• **1, 2 oppure 3 stelle?**

Fai avanzare la tua pedina di tante stelle quante ne mostra il dado sul tabellone. Più pedine possono stare sulla stessa stella.



• **Il cuscino morbido**

Hai bisogno di una pausa. La tua pedina resta ferma.





Dove sei arrivato?



- **Su una stella con una stella cadente**

La tua pedina prende una scorciatoia e vola fino alla stella alla fine della stella cadente.

Nota: le pedine usano le stelle cadenti solo per andare avanti. Non possono volare all'indietro.



- **Su una stella con un bottone**

Lancia il dado dei bottoni. Prendi dalla riserva esattamente tanti bottoni quanti ne mostra il dado e mettili davanti a te.



- **Su una stella con un regalo**

Prendi un bottone dalla riserva e regalalo a un altro bambino a tua scelta.

Importante: se la riserva dei bottoni è esaurita, non puoi più riceverne né regalarne. A quel punto restano solo i bottoni nel Paese della Nanna. Affrettati ad arrivare per primo!

Poi tocca al bambino successivo, che lancerà il dado delle stelle.

QUANDO FINISCE IL GIOCO:

La partita termina quando un bambino raggiunge con la sua pedina il Paese della Nanna. Eventuali stelle in più non contano. Come ricompensa, quel bambino riceve i quattro bottoni che si trovano lì. A questo punto tutti i bambini contano i propri bottoni. Se non sapete ancora contare così tanto, girate il tabellone. Mettete la vostra pedina sull'immagine corrispondente e disponete i vostri bottoni in fila sulle piccole stellette dietro di essa. Vince il bambino che ha più bottoni, cioè la fila più lunga. In caso di parità, la vittoria è condivisa.



Suggerimento:

Il gioco diventa più semplice se si gioca senza il dado dei bottoni. Quando la tua pedina si ferma su una stella con un bottone, ricevi subito un bottone dalla riserva.



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

O Meu BOTÃO, um UNIVERSO



Uma corrida fantástica com dados para 2 a 4 crianças a partir dos 3 anos.

Conceito de jogo: Kristin Dittmann

Ilustração: Marielle Rusche

Duração de jogo: aprox. 10 minutos

Baseado no livro infantil „O Meu Botão, um Universo“, de Carmen Kroll (CARMUSHKA),
© 2024 humblebutbold por CE Community Editions GmbH



A Tilli e os seus melhores amigos, o Otti, o Isaiah e a Jola, querem viver aventuras juntos e descobrir o mundo. Felizmente, têm o botão mágico dos desejos, com a ajuda do qual podem explorar todo o universo!

Quem chegará primeiro à Terra dos Sonhos e conseguirá apanhar mais botões de desejos?

O QUE CONTÉM:



1 tabuleiro de jogo



1 dado de botão



1 figura Tilli



1 figura Otti



1 dado de estrelas



1 figura Isaiah



1 figura Jola



50 botões de desejos



ANTES DE COMEÇAR:



Coloque o tabuleiro no centro da mesa. Cada criança escolhe uma figura e coloca-a na linha de partida. Devolve à caixa as figuras que sobrarem. Coloquem quatro botões nos espaços assinalados na Terra dos Sonhos (= objetivo). Coloquem os botões restantes ao lado do tabuleiro, formando uma reserva comum. Coloquem os dois dados ao alcance.

Início



Objetivo

ENTÃO, VAMOS LÁ:

A partida desenrola-se à vez, no sentido horário. Quem ainda se lembra do seu último sonho? Essa pessoa começa, lançando o dado das estrelas.

O que mostra o dado das estrelas?



• 1, 2 ou 3 estrelas?

Avança a tua figura o número correspondente de espaços no tabuleiro. Podem estar várias figuras na mesma estrela.



• A almofada fofinha

Precisas de uma pausa. A tua figura não se move.



Onde é que paraste?

- **Numa estrela com uma estrela cadente**

A tua figura toma um atalho e voa até à estrela na ponta da estrela cadente.

Nota: As estrelas cadentes só servem para avançar.

Não podes voar para trás no percurso.

- **Numa estrela com um botão**

Lança o dado de botões. Pega no número de botões da reserva indicado pelo dado e coloca-os à tua frente.

- **Numa estrela com um presente**

Pega num dos botões da reserva e entrega-o a outra criança à tua escolha.

Importante: Se a reserva de botões se esgotar, não poderás receber nem dar mais nenhum. Agora só restam os botões da Terra dos Sonhos. Apressa-te a chegar lá primeiro!

Depois, é a vez da criança seguinte, que lança o dado das estrelas.

QUANDO É QUE TERMINA?

A partida termina quando uma criança chega ao País dos Sonhos com a sua figura (não interessa se ainda teria de avançar mais espaços), Como recompensa, recebe os quatro botões que ali se encontram. Agora, cada criança conta os seus botões.

Se ainda não conseguem contar tanto, virem o tabuleiro ao contrário. Coloquem a vossa figura na imagem correspondente e coloquem os botões em fila sobre as pequenas estrelas que se encontram atrás. Ganha a criança com mais botões ou com a fila mais longa. Em caso de empate, as crianças empatadas partilham a vitória.

Dica:

Para tornar o jogo mais fácil, não usem o dado de botões. Se a tua figura alcançar uma estrela com botão, recebe imediatamente um botão da reserva.

HABA



FR
**DONNEZ
OU
RECYCLEZ**



ASSOCIATION



MAGASIN



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr



Habermaass GmbH & Co. KG.
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany

www.haba-play.com
kundenservice@haba.de

TL A102016
2014982