HABA

TRUFFLE-SNUFFLE

TRUFFLE-SNUFFLE

A pig-tastic memory and collecting game for 2–4 children ages 4 and up.

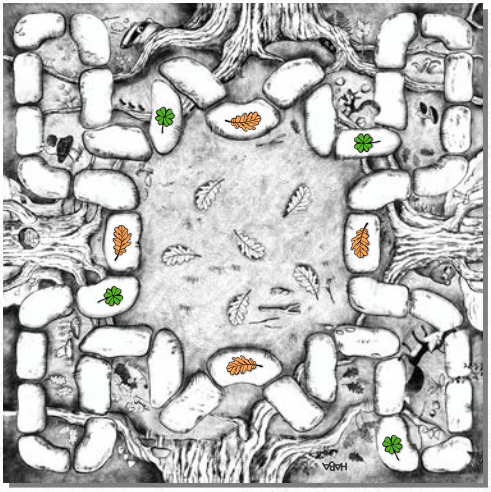
Author: Rudi Hoffmann
Illustration: Monika Suska

Editor: Imke Storch
Length of the game: approx. 15 minutes

Truffles – a delicious delicacy for truffle pigs! Luckily, their clever snouts are perfect for sniffing out the rare subterranean mushrooms. Race your truffle pigs from oak tree to oak tree and collect truffle tiles as fast as you can!

The first player to collect four different truffle tiles wins the game.

WHAT'S IN THE BOX:



1 game board

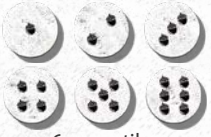
16 truffle tiles (4 sets of 4 truffles, each with 1–4 gold dots)

4 symbol tiles

1 salamander turn marker

4 truffle pigs (each marked with a different symbol: heart, star, flower, drop)

5 leaf piles



6 acorn tiles

BEFORE YOU BEGIN:

1) Unfold the game board and place it in the center of the table.

2) Shuffle the 16 truffle tiles face down. Place four tiles on the roots of each of the four oak trees along the edges of the board. Then turn all the truffle tiles face up so the gold dots are visible.

3) Choose any one acorn tile and set it aside for now. Place the remaining five acorn tiles in the center of the game board.

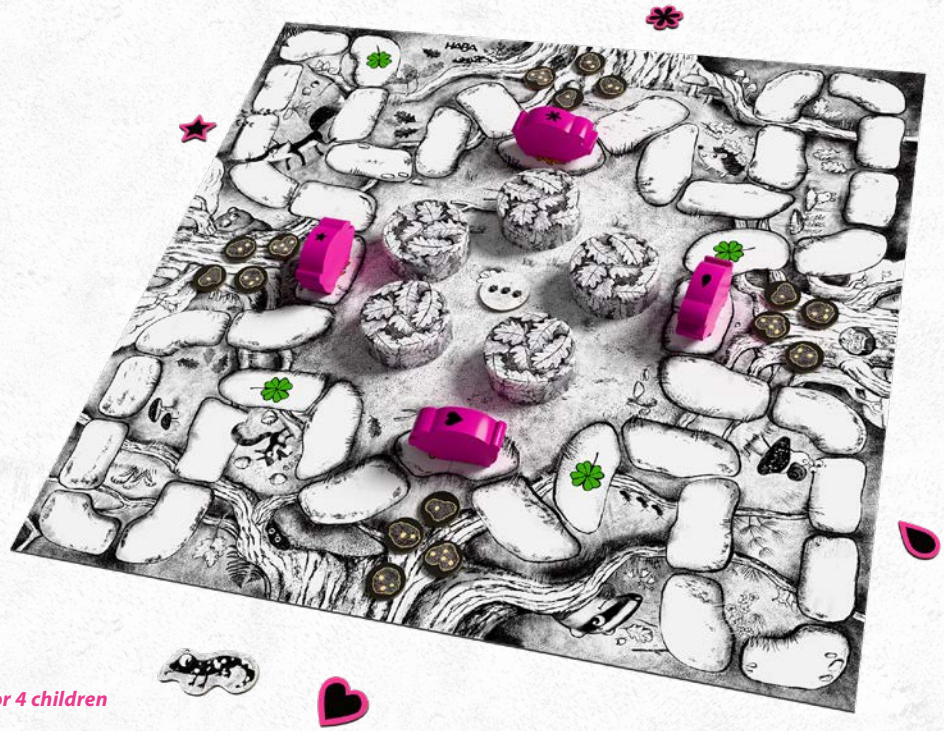
4) Cover each of the five acorn tiles with a leaf pile, then mix them well. Be careful not to lift the leaf piles while mixing - slide them around with the tiles underneath.

5) Place each leaf pile on a different oak leaf space in the center of the game board, leaving the middle oak leaf space empty. Place the acorn tile you set aside earlier on that center space.

6) Each player chooses a truffle pig and takes the matching symbol tile. Place the symbol tile in front of you and put your pig on one of the four orange oak leaf path spaces.

Important: Only one truffle pig may stand on a space at a time.

7) Any unused pigs can be returned to the box, they won't be needed.



Game setup for 4 children

LET'S GET STARTED!

You'll take turns going clockwise. The player who can oink the loudest goes first. That player takes the salamander and places it in front of them. It marks the starting player and stays with them until the end of the game.

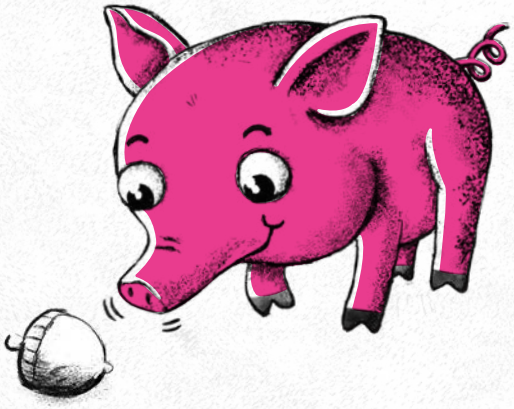
Each turn goes like this:

1. **Move a leaf pile**
   Pick up any leaf pile and use it to cover the acorn tile that was previously visible.

2. **Move your truffle pig**
   Count the number of acorns on the now-visible acorn tile. Move your truffle pig that number of empty spaces clockwise along the path.

   Important: Occupied spaces do not count – skip over them!

   Where did your truffle pig land?



On a space without a leaf:
Nothing happens. Your turn is over.

On a space with a green clover:
You get to take another turn right away!

On a space with an orange oak leaf:
You can choose:

1. Take a truffle tile from the roots of the adjacent oak tree and place it face up in front of you.

   Note: You may only take a truffle tile if you don't already have one showing the same mushroom with the same number of gold dots. If there are no new truffle tiles you can take from that tree, you may not take one.

or

2. Take another turn immediately.

After that, it's the next child's turn.

WHEN DOES THE GAME END?

As soon as a player has four different truffle tiles in front of them (one each with one, two, three, and four gold dots), the round continues until it reaches the child with the salamander. Whoever has four different truffle tiles at that point wins the game. If more than one player has completed their set, you share the victory!

Variant for Expert Truffle Pigs

Play by the basic rules with the following changes:

- At the beginning of the game, evenly distribute all truffle tiles face down on the roots of the four oak trees.
- When you collect a truffle tile, place it face down in front of you. You can peek at your own tiles at any time, but keep them secret from others.
- Everyone collects as many truffle tiles as possible – duplicates are allowed.
- The game ends when the last truffle tile has been taken from the board.
- Now reveal your tiles and add up your gold points. The player with the most points wins.
- If there's a tie, those players share the victory.

Variant for Especially Clever Truffle Pigs

Play by the basic rules with the following twist:

- Each time you collect a truffle tile, you may swap any two leaf piles on the board. Move them along with the acorn tiles underneath – without peeking!

Tip: You can even combine this variant with the advanced version for double the challenge!

AUTHOR

Rudi Hoffmann (1924–2008) discovered gaming through his studies at the art academy. With more than 40 published games, he is considered one of the most successful and creative German game designers. His goal was to develop new game mechanisms that would motivate and entertain players with a mixture of luck and skill, and above all, give them pleasure!

ILLUSTRATOR

Monika Suska always wanted to be a children's book illustrator and that's exactly what she's been since 2010. When she's not drawing, she spends most of the time at the ice rink practicing her Axels and spins. She currently lives between Warsaw (where she comes from) and Mexico City (where her dog comes from) and she loves colors more than anything!

Dear Children and Parents,
*at **www.haba-play.com/ersatzteile***
it's easy to ask whether a missing part of a toy or game is available.

TRÜFFEL-SCHNÜFFEL

Ein saugutes Memo-Laufspiel für 2–4 Kinder ab 4 Jahren.

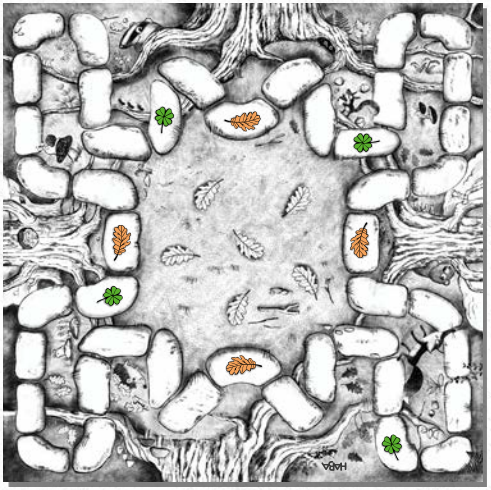
Autor: Rudi Hoffmann
Illustration: Monika Suska

Redaktion: Imke Storch
Spieldauer: ca. 15 Minuten

Trüffel – ein besonderer Leckerbissen für Trüffelschweine! Und zum Glück haben diese auch die richtigen Riecher, um die seltenen und unterirdisch wachsenden Pilze aufzuspüren. Zieht eure Trüffelschweine von Eiche zu Eiche und sammelt die Trüffelplättchen so schnell wie möglich ein!

Wer zuerst vier verschiedene Trüffelplättchen vor sich liegen hat, gewinnt.

DAS IST DRIN:



1 Spielplan

16 Trüffelplättchen (4 x 4 Trüffeln mit je 1–4 Goldpunkten)

4 Symbolplättchen

1 Salamander

4 Trüffelschweine (mit 4 unterschiedlichen Symbolen: Herz, Stern, Blume, Tropfen)

5 Laubhaufen

6 Eichelplättchen

BEVOR ES LOSGEHT:

1) Legt den aufgefalteten Spielplan in die Tischmitte.

2) Mischt die 16 Trüffelplättchen verdeckt. Verteilt je vier auf die Wurzeln der vier Eichen an den Spielplanseiten. Deckt danach alle Trüffelplättchen auf, sodass die Goldpunkte zu sehen sind.

3) Nehmt ein beliebiges Eichelplättchen und legt es zunächst zur Seite. Legt die anderen fünf in die Spielplanmitte.

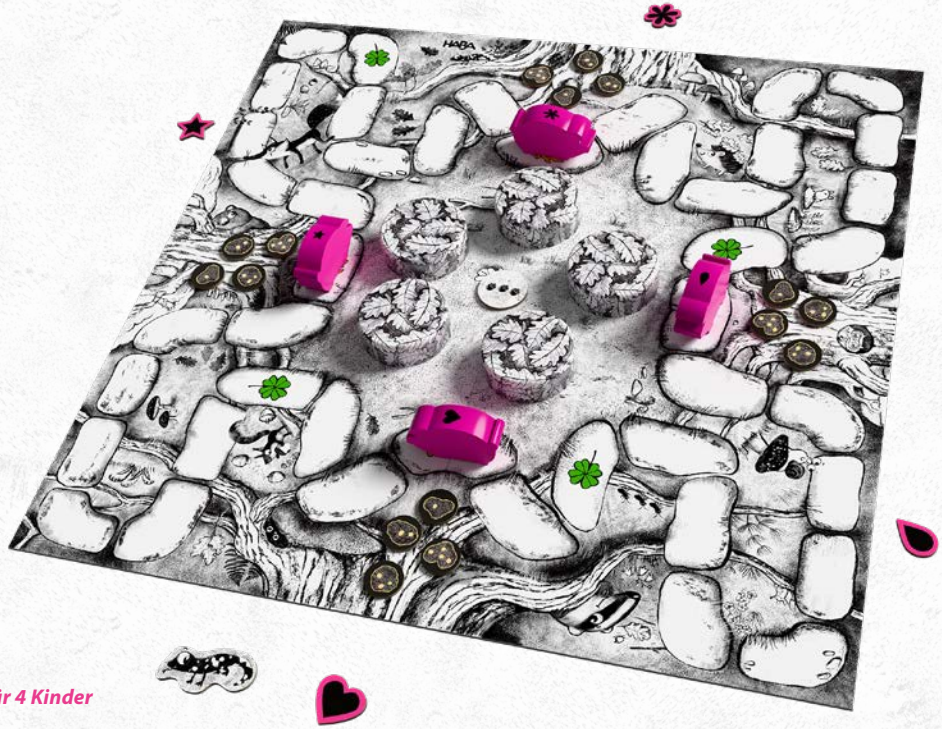
4) Verdeckt die fünf Eichelplättchen mit je einem Laubhaufen und mischt sie gut durch. Achtet darauf, dass ihr beim Mischen die Laubhaufen nicht anhebt, sondern zusammen mit den Eichelplättchen darunter verschiebt.

5) Positioniert jetzt die Laubhaufen auf je einem Eichenblatt in der Spielplanmitte, lasst dabei aber das mittlere Eichenblatt frei. Legt auf dieses das vorher zur Seite gelegte Eichelplättchen.

6) Nehmt euch alle je ein Trüffelschwein und das passende Symbolplättchen. Legt das Symbolplättchen vor euch und stellt das Trüffelschwein jeweils auf eines der vier Wegfelder mit einem orangen Eichenblatt.

Wichtig: Pro Feld darf immer nur ein Trüffelschwein stehen.

7) Überzählige Schweine werden nicht benötigt.



Spielaufbau für 4 Kinder

JETZT GEHT'S LOS:

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer am lautesten grunzen kann, beginnt. Du erhältst den Salamander und legst ihn vor dich. Er markiert, wo die Runde anfängt, und bleibt bis zum Ende des Spiels bei dir liegen.

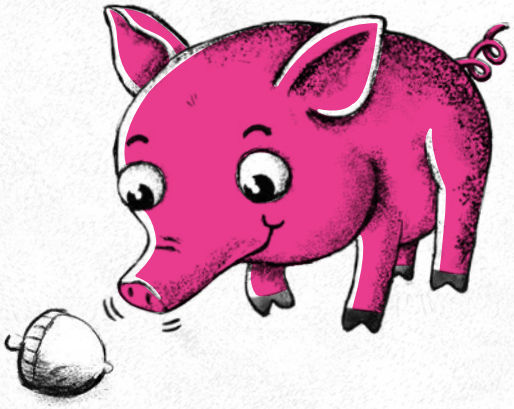
Ein Zug läuft wie folgt ab:

1. **Laubhaufen versetzen**
   Hebe einen beliebigen Laubhaufen hoch und überdecke damit das zuvor sichtbare Eichelplättchen.

2. **Trüffelschwein ziehen**
   Zähle die Eicheln auf dem aktuell sichtbaren Eichelplättchen. Ziehe dein Trüffelschwein auf dem Weg so viele **freie** Felder im Uhrzeigersinn vor, wie Eicheln darauf abgebildet sind.

   Wichtig: Besetzte Felder zählen also nicht mit.

   Wo ist dein Trüffelschwein gelandet?



Auf einem Feld ohne Blatt:
Es passiert nichts. Dein Zug ist zu Ende.

Auf einem Feld mit einem grünen Kleeblatt:
Du bist gleich noch einmal am Zug.

Auf einem Feld mit einem orangen Eichenblatt:

Du darfst wählen:

1. Nimm ein Trüffelplättchen von den Wurzeln der Eiche daneben und lege es offen vor dich.
   Achtung: Du darfst ein Trüffelplättchen nur nehmen, wenn du den darauf abgebildeten Pilz mit der entsprechenden Anzahl Goldpunkte noch nicht hast. Gibt es bei dieser Eiche kein Trüffelplättchen mehr, das du noch brauchst, darfst du auch keines nehmen.

oder

2. Du bist gleich noch einmal am Zug.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe.

WANN IST SCHLUSS?

Sobald jemand vier verschiedene Trüffelplättchen (also je eines mit ein, zwei, drei und vier Goldpunkten darauf) vor sich liegen hat, wird die Runde noch bis zu dem Kind mit dem Salamander zu Ende gespielt. Wer jetzt vier verschiedene Trüffelplättchen vor sich liegen hat, gewinnt. Ist das mehreren von euch gelungen, teilt ihr euch entsprechend den Sieg.

Variante für erfahrene Trüffelschweine

Ihr spielt nach den Regeln des Grundspiels mit folgenden Änderungen:

- Verteilt zu Beginn gleichmäßig alle Trüffelplättchen verdeckt auf den Wurzeln der vier Eichen.
- Wenn ihr ein Trüffelplättchen einsammelt, legt es verdeckt vor euch ab. Ihr dürft es euch jederzeit geheim anschauen.
- Ihr sammelt alle so viele Trüffelplättchen wie möglich. Es dürfen auch gleiche dabei sein.
- Das Spiel endet, sobald jemand das letzte Trüffelplättchen vom Spielplan genommen hat.
- Deckt nun eure Trüffelplättchen auf und zählt jeweils eure Goldpunkte. Wer die meisten hat, gewinnt. Gibt es hierbei einen Gleichstand, teilt ihr euch entsprechend den Sieg.

Variante für besonders schlaue Trüffelschweine

Ihr spielt nach den Regeln des Grundspiels mit folgender Änderung:

- Sobald ihr ein Trüffelplättchen eingesammelt habt, dürft ihr zwei beliebige Laubhaufen vertauschen. Verschiebt sie mit den Eichelplättchen darunter, ohne diese dabei anzusehen.

Tipp: Ihr könnt auch beide Varianten miteinander kombinieren!

AUTOR

Rudi Hoffmann (1924–2008) fand über sein Studium an der Kunstakademie zum Spiel. Er gilt mit mehr als 40 veröffentlichten Spielen als einer der erfolgreichsten und kreativsten deutschen Spieleautoren. Sein Ziel war die Entwicklung neuer Spielmechanismen, die mit einer Mischung aus Glück und Eigenleistung die Spielenden motivieren, unterhalten und ihnen vor allem Vergnügen bereiten sollen!

ILLUSTRATORIN

Monika Suska wollte schon immer Kinderbuchillustratorin werden und genau das ist sie seit 2010. Wenn sie nicht gerade zeichnet, verbringt sie die meiste Zeit auf der Eislaufbahn und übt ihre Axels und Pirouetten. Derzeit lebt sie zwischen Warschau (wo sie herkommt) und Mexiko-Stadt (wo ihr Hund herkommt) und sie liebt Farben über alles!

Liebe Kinder, liebe Eltern,
*unter **www.haba-play.com/ersatzteile** können Sie ganz einfach nachfragen, ob ein verlorengegangenes Teil des Spielmaterials noch lieferbar ist.*

LE CHEMIN DES TRUFFES

Un jeu de mémoire et de rapidité salement rigolo pour 2 à 4 enfants à partir de 4 ans.

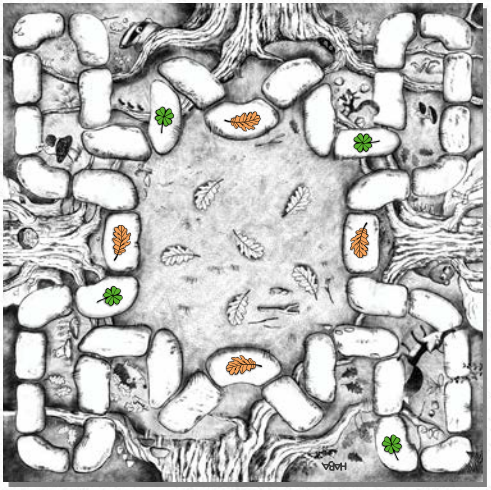
Auteur : Rudi Hoffmann
Illustrations : Monika Suska

Rédaction : Imke Storch
Durée du jeu : env. 15 minutes

Les truffes sont un vrai délice pour les cochons truffiers. Et, coup de chance, leur groin est parfaitement adapté à la détection de ces champignons rares qui poussent sous la terre. Baladez votre cochon de chêne en chêne et récoltez les truffes aussi vite que possible !

La première personne qui a devant elle quatre jetons Truffe différents a gagné.

CONTENU :



1 plateau de jeu

16 jetons Truffe (4 dessins différents x 4, avec chacun 1 à 4 points dorés)

4 jetons Symbole

1 salamandre

4 pions cochons truffiers (avec 4 symboles différents : cœur, étoile, fleur, goutte)

5 tas de feuilles

6 tuiles Glands

MISE EN PLACE :

1) Placez le plateau de jeu, déplié, au centre de la table.

2) Mélangez les 16 jetons Truffe face cachée. Placez-en 4 sur les racines de chacun des quatre chênes des côtés du plateau de jeu. Révélez ensuite tous les jetons Truffe de sorte que les points dorés soient visibles.

3) Choisissez ensuite une tuile Glands et mettez-la de côté. Placez les 5 autres au centre du plateau de jeu.

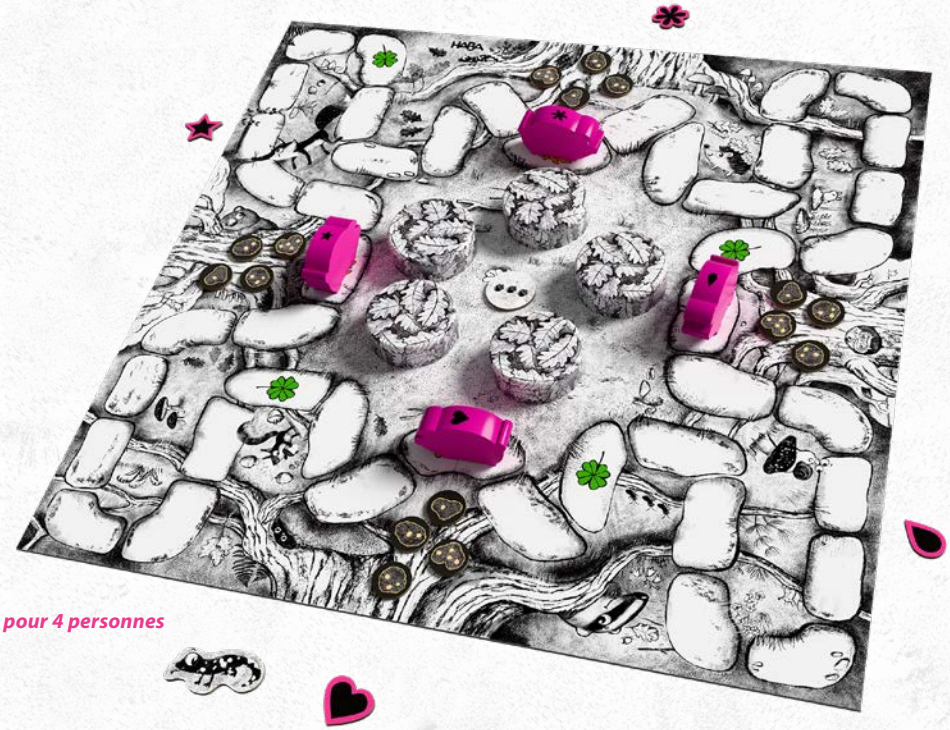
4) Cachez chacune de ces tuiles Glands sous un tas de feuilles et mélangez-les. Attention : lorsque vous mélangez, les tas de feuilles doivent bien rester sur les tuiles Glands.

5) À présent, placez chacune des plaquettes Gland recouvertes d'un tas de feuilles sur une feuille de chêne de la zone centrale du plateau de jeu. La feuille de chêne au centre reste libre. Placez sur cette dernière la tuile Glands que vous aviez mise de côté.

6) Distribuez à chaque personne un pion cochon truffier et le jeton Symbole correspondant. Chaque personne place son jeton Symbole devant elle et son cochon truffier sur l'une des quatre cases de chemin marquées d'une feuille de chêne orange.

Attention : Il ne peut y avoir qu'on seul cochon à la fois par case.

7) S'il y a plus de cochons que de joueurs, rangez les cochons en trop dans la boîte.



Mise en place pour 4 personnes

COMMENCER LA PARTIE :

Jouez dans le sens des aiguilles d'une montre. Qui grogne le mieux comme un cochon ? C'est vous ? Commencez ! Prenez la salamandre et placez-la devant vous. Elle sert à indiquer qui commence chaque tour de jeu et reste en place jusqu'à la fin de la partie.

Un tour se déroule de la façon suivante :

1. **Déplacer les tas de feuilles**
   Prenez le tas de feuilles de votre choix et placez-le sur la tuile Glands encore visible.

2. **Déplacer son cochon**
   Comptez les glands sur la tuile Glands désormais révélée. Déplacez votre cochon sur son chemin d'autant de cases **libres** dans le sens des aiguilles d'une montre qu'il y a de glands sur la plaquette.

   Attention : Les cases occupées ne comptent pas.

   Où votre cochon termine-t-il son déplacement ?

Sur une case libre sans feuille :
Rien ne se passe. Terminez votre tour.

Sur une case avec un trèfle vert :
Rejouez un tour.

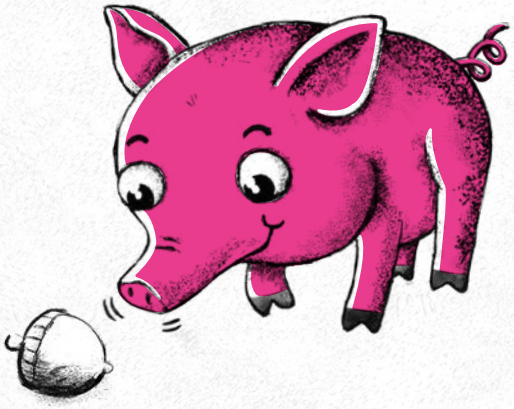
Sur un case avec une feuille de chêne orange :

Choisissez :

1. Prenez un jeton Truffe sur les racines du chêne le plus proche et placez-le devant vous, face visible.
   Attention : Vous ne pouvez prendre un jeton Truffe que si vous n'êtes pas déjà en possession d'un champignon avec le même nombre de points dorés. Si le chêne n'a plus de jeton Truffe que vous pouvez récupérer, vous ne pouvez pas en prendre.

ou

2. rejouez un tour.



Ensuite, c'est au tour de la personne suivante.

FIN DE LA PARTIE :

Dès qu'une personne a devant elle quatre jetons Truffe différents (soit un avec 1 point doré, un avec 2, un avec 3 et un avec 4), le tour de jeu continue jusqu'à la personne qui a la salamandre devant elle. La ou les personnes qui ont devant elles quatre jetons Truffe différents ont gagné : si vous êtes plusieurs dans ce cas, la victoire est partagée.

Variante pour truffières et truffiers expérimentés

Utilisez les règles du jeu de base avec les modifications suivantes :

- Commencez par répartir équitablement tous les jetons Truffe, face cachée, sur les racines des quatre chênes.
- Lorsque vous récupérez un jeton Truffe, placez-le devant vous face cachée. Vous pouvez le consulter en secret dès que vous le souhaitez.
- Ramassez autant de jetons Truffe que possible. Vous pouvez récupérer plusieurs jetons identiques.
- La partie se termine dès que quelqu'un récupère le dernier jeton Truffe.
- Révélez à présent vos jetons et comptez vos points dorés. La personne qui a le plus grand nombre de points gagne la partie. En cas d'égalité, la victoire est partagée.

Variante pour les truffières et truffiers d'élite

Utilisez les règles du jeu de base avec la modification suivante :

- Dès que vous avez ramassé un jeton Truffe, vous pouvez échanger l'emplacement de deux tas de feuilles. Déplacez en même temps la plaquette Glands qui se trouve en dessous sans le regarder.

Astuce : Vous pouvez combiner les deux variantes !

AUTEUR

Rudi Hoffmann (1924–2008) a découvert les jeux lors de ses études d'art. Avec plus de 40 jeux publiés, il figure parmi les plus prolifiques et les plus créatifs des auteurs allemands. Son objectif : le développement de nouvelles mécaniques de jeu qui, en combinant chance et implication des joueurs et joueuses, entretiendrait leur motivation, les divertirait et surtout, nourrirait leur plaisir de jouer !

ILLUSTRATRICE

Monika Suska a toujours voulu devenir illustratrice de livres pour enfants, et ce rêve s'est réalisé en 2010. Quand elle n'est pas occupée à dessiner, elle passe beaucoup de temps à faire du patin à glace et à améliorer ses axels et ses pirouettes. Elle vit aujourd'hui entre Varsovie (d'où elle est originaire) et Mexico (d'où son chien est originaire), et ce qu'elle préfère, ce sont les couleurs !

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

TRUFFEL-SNUFFEL

Een knorrig leuk geheugen- en wedloopspel
voor 2–4 spelers vanaf 4 jaar

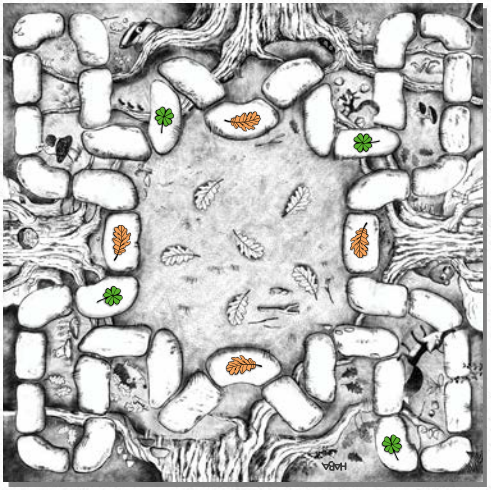
Auteur: Rudi Hoffmann
Illustraties: Monika Suska

Redactie: Imke Storch
Speelduur: ca. 15 minuten

Truffels – een echte lekkernij voor truffelvarkens! Truffelvarkens hebben immers een neus voor het opsporen van deze zeldzame paddenstoelen die onder de grond groeien. Laat je truffelvarkens van eik naar eik snuffelen en verzamel de truffels zo snel mogelijk!

Wie als eerste vier verschillende truffelplaatjes voor zich heeft liggen, wint het spel.

DIT ZIT IN DE DOOS



1 speelbord

16 truffelplaatjes
(4 x 4 truffels met elk
1–4 goudpunten)

4 symbool-
kaartjes

1 salamander

4 truffelvarkens
(met 4 verschillende
symbolen: hart, ster,
bloem, druppel)

blaadjeshopen (metalen kokertjes)

6 eikelplaatjes

SPELVOORBEREIDING

1) Leg het opengevouwen speelbord in het midden van de tafel.

2) Schud de 16 truffelplaatjes verdekt. Verdeel er telkens vier over de wortels van de vier eiken aan de randen van het speelbord. Draai daarna alle truffelplaatjes open zodat de goudpunten zichtbaar zijn.

3) Neem één willekeurig eikelplaatje en leg dat even opzij. Leg de andere vijf in het midden van het speelbord.

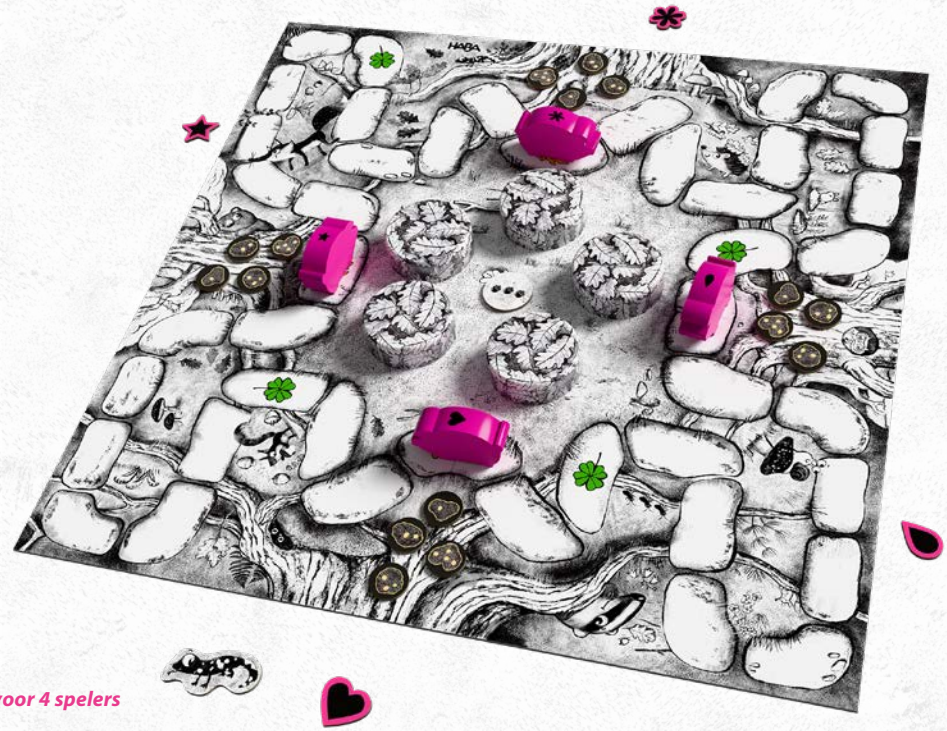
4) Bedek de vijf eikelplaatjes elk met een blaadjeshoop en meng ze al schuivend goed door elkaar. Let erop dat je de blaadjeshopen tijdens het mengen niet optilt, maar samen met de eikelplaatjes eronder verschuift.

5) Schuif vervolgens de blaadjeshopen op elk van de eikenblaadjes in het midden van het bord, maar laat het middelste eikenblaadje vrij. Leg daarop het eikelplaatje dat je eerder opzij hebt gelegd.

6) Iedere speler kiest een truffelvarken en het bijpassende symboolplaatje. Leg het symboolplaatje voor je neer en zet je truffelvarken op een van de vier wegvelden met een oranje eikenblad.

Belangrijk: Op elk veld mag maar één truffelvarken staan.

7) Overgebleven varkens worden niet gebruikt.



Spelopbouw voor 4 spelers

NU GAAT HET ECHT BEGINNEN:

Jullie spelen om de beurt en met de klok mee. Degene die het hardst kan knorren, mag beginnen. Jij krijgt de salamander en legt die voor je neer. Die geeft aan waar de ronde start en blijft tot het einde van het spel bij jou liggen.

Zo verloopt een beurt:

1. **Blaadjeshoop verplaatsen**
   Til een willekeurige blaadjeshoop op en plaats die bovenop het eikelplaatje dat zojuist zichtbaar was.

2. **Truffelvarken verplaatsen**
   Tel het aantal eikels op het eikelplaatje dat nu zichtbaar is. Verplaats je truffelvarken over het pad zoveel vrije velden met de klok mee als er eikels op staan.

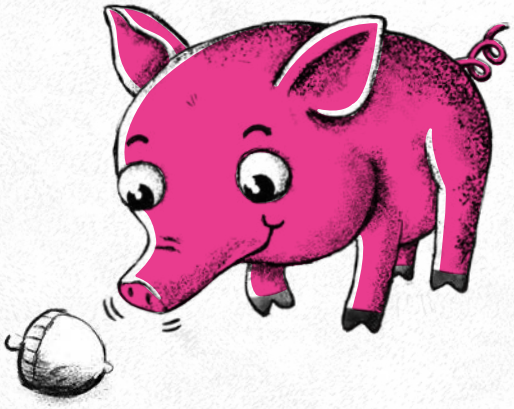
   Belangrijk: Velden waar al een varken op staat, tellen niet mee.

   Waar is jouw truffelvarken terechtgekomen?

Op een veld zonder blad:
Er gebeurt niets, je beurt is voorbij.

Op een veld met een groen klavertje:
Je bent meteen nog een keer aan de beurt.

Op een veld met een oranje eikenblad:



Je mag kiezen:

1. Neem een truffelplaatje van de wortels van de eik ernaast en leg die open voor je neer.
   Let op: Je mag een truffelplaatje alleen nemen als je de daarop afgebeelde paddenstoel met dat aantal goudpunten nog niet hebt.
   Ligt er bij die eik geen truffelplaatje meer dat je nog mist, dan mag je er ook geen nemen.

of

2. Je bent meteen nog een keer aan de beurt.

Daarna is de volgende speler aan de beurt.

WANNEER IS HET SPEL AFGELOPEN?

Zodra iemand vier verschillende truffelplaatjes voor zich heeft liggen (dus één met één, twee, drie en vier goudpunten), wordt de ronde nog uitgespeeld tot aan de speler met de salamander.
Wie daarna vier verschillende truffelplaatjes voor zich heeft liggen, wint het spel.
Is dat bij meerdere van jullie gelukt, dan delen jullie samen de overwinning.

Variant voor ervaren truffelvarkens

Jullie spelen volgens de regels van het basisspel, maar met de volgende aanpassingen:

- Verdeel aan het begin alle truffelplaatjes gelijkmatig en verdekt over de wortels van de vier eiken.
- Wanneer je een truffelplaatje verzamelt, leg je dit verdekt voor je neer. Je mag er op elk moment stiekem naar kijken.
- Verzamel zoveel truffelplaatjes als je kunt. Dubbele plaatjes zijn ook toegestaan.
- Het spel eindigt zodra iemand het laatste truffelplaatje van het speelbord heeft genomen.
- Draai nu al je truffelplaatjes open en tel je goudpunten. Wie de meeste heeft, wint.
  Bij een gelijke stand delen jullie samen de overwinning.

Variant voor bijzonder slimme truffelvarkens

Jullie spelen volgens de regels van het basisspel, maar met de volgende wijziging:

- Zodra je een truffelplaatje hebt verzameld, mag je twee willekeurige blaadjeshopen met elkaar omwisselen.
  Verschuif ze samen met de eikelplaatjes eronder, zonder eronder te kijken.

Tip: Je kunt deze variant ook combineren met de andere variant.

AUTEUR

Rudi Hoffmann (1924–2008) vond via zijn studie aan de kunstacademie de weg naar spellen. Met meer dan 40 uitgegeven spellen geldt hij als een van de succesvolste en creatiefste Duitse spelauteurs. Zijn doel was het ontwikkelen van nieuwe spelmechanismen die, met een mix van geluk en eigen prestatie, de spelers motiveren, vermaken en hun vooral plezier bezorgen!

ILLUSTRATOR

Monika Suska wilde altijd al kinderboekillustrator worden — en dat is ze sinds 2010. Wanneer ze niet aan het tekenen is, brengt ze het grootste deel van haar tijd door op de ijsbaan, waar ze haar axels en pirouettes oefent. Momenteel woont ze afwisselend in Warschau (waar ze vandaan komt) en Mexico-Stad (waar haar hond vandaan komt), en ze is dol op kleuren!

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

BUSCA TRUFAS

Un divertido juego de memoria y recorrido
para 2–4 jugadores a partir de 4 años.

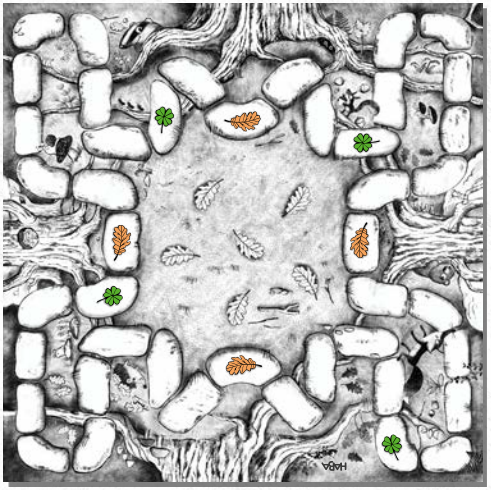
Autor: Rudi Hoffmann
Ilustración: Monika Suska

Redacción: Imke Storch
Duración de la partida: aprox. 15 minutos

Las trufas son un manjar muy especial para los cerditos truferos. Por suerte, tienen un olfato excelente para encontrar estos raros hongos que crecen bajo tierra. ¡Llevad vuestros cerditos truferos de roble en roble y recoged las fichas de trufa lo más rápido posible!

Quien consiga primero cuatro fichas de trufa diferentes, gana.

CONTENIDO DEL JUEGO:



1 tablero de juego

16 fichas de trufa (4 x 4 trufas con 1–4 puntos dorados)

4 fichas de símbolo

1 salamandra

4 cerditos truferos (con 4 símbolos distintos: corazón, estrella, flor, gota)

5 montones de hojas

6 fichas de bellota

ANTES DE EMPEZAR:

1) Colocad el tablero desplegado en el centro de la mesa.

2) Barajad las 16 fichas de trufa boca abajo. Repartid cuatro en las raíces de cada uno de los cuatro robles situados en los bordes del tablero. Luego, dadles la vuelta para que se vean los puntos dorados.

3) Coged una ficha de bellota cualquiera y dejadla aparte. Las otras cinco se colocan en el centro del tablero.

4) Cubrid cada ficha de bellota con un montón de hojas y mezclad bien. Al mezclar, no levantéis los montones, sino desplazadlos junto con las fichas de bellota que hay debajo.

5) Colocad ahora los montones de hojas sobre cada una de las hojas de roble del centro del tablero, dejando libre la hoja central. En ella colocad la ficha de bellota que habíais apartado.

6) Cada jugador elige un cerdito trufero y la ficha de símbolo correspondiente. Colocad la ficha delante vuestro, y poned el cerdito trufero en uno de los cuatro caminos con hoja de roble naranja.

Importante: Solo puede haber un cerdito trufero por casilla.

7) Los cerditos sobrantes no se usan.

Montaje del juego para 4 jugadores

DESARROLLO DEL JUEGO

Jugáis por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Empieza quien gruña como un cerdito más fuerte. Recibes la salamandra y la colocas delante de ti. Marca el inicio de la ronda y permanece contigo hasta el final del juego.

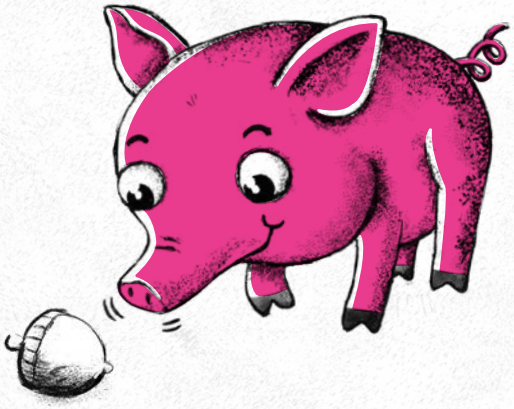
Cada turno se juega así:

1. **Mover un montón de hojas**
   Levanta cualquier montón de hojas y cúbrelo con la ficha de bellota que estaba visible.

2. **Mover el cerdito trufero**
   Cuenta las bellotas que aparecen en la ficha visible. Mueve tu cerdito trufero tantas **casillas libres** en sentido de las agujas del reloj como bellotas haya.

   Importante: Las casillas ocupadas no se cuentan.

   ¿Dónde ha caído tu cerdito trufero?



En una casilla sin hoja:
No ocurre nada. Tu turno termina.

En una casilla con trébol verde:
¡Juegas otra vez!

En una casilla con hoja de roble naranja:

Puedes elegir:

1. Coge una ficha de trufa de las raíces del roble más cercana y colócala boca arriba delante de ti.
   Atención: Solo puedes coger una ficha si aún no tienes ese tipo de trufa con esa cantidad de puntos dorados. Si en ese roble no hay ninguna ficha que necesites, no puedes coger ninguna.

O bien:

2. ¡Juegas otra vez!

Después, le toca el turno al siguiente jugador.

FINALIZACIÓN DE LA PARTIDA

Cuando alguien tenga delante cuatro fichas de trufa diferentes (una de cada tipo: con uno, dos, tres y cuatro puntos dorados), se juega la ronda hasta llegar al jugador que tiene la salamandra. Quien tenga entonces las cuatro fichas diferentes, gana. Si hay empate, compartís la victoria.

Variante para cerditos truferos con expertos

Jugáis con las reglas del juego básico, con estos cambios:

- Repartid todas las fichas de trufa de forma equitativa y boca abajo en las raíces de los robles.
- Cuando recojáis una ficha de trufa, colocadla boca abajo delante vuestro. Podéis mirarla en secreto cuando queráis.
- Cada jugador recoge tantas fichas como pueda, incluso repetidas.
- El juego termina cuando se recoge la última ficha del tablero.
- Se revelan las fichas y se cuentan los puntos dorados. Quien tenga más puntos, gana. Si hay empate, compartís la victoria.

Variante para cerditos truferos muy listos

Jugáis con las reglas del juego básico, con este cambio:

- Cada vez que recojáis una ficha de trufa, podéis intercambiar dos montones de hojas cualquiera. Desplazadlos junto con las fichas de bellota que hay debajo, sin mirarlas.

Consejo: ¡Podéis combinar ambas variantes!

AUTOR

Rudi Hoffmann (1924-2008) descubrió su pasión por los juegos durante sus estudios en la Academia de Bellas Artes. Con más de 40 juegos publicados, se le considera uno de los creadores de juegos alemanes más exitosos y creativos. Su objetivo era desarrollar nuevas mecánicas de juego que, combinando azar y esfuerzo, motivaran, entretuvieran y fueran divertidas.

ILLUSTRADORA

Monika Suska siempre quiso ser ilustradora de libros infantiles, y eso es precisamente a lo que se ha dedicado desde 2010. Cuando no está dibujando, pasa la mayor parte del tiempo en la pista de hielo practicando sus Axels y piruetas. Actualmente vive entre Varsovia (de donde es originaria) y Ciudad de México (de donde es su perro), ¡y le encantan los colores más que nada!

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

FIUTA-TARTUFI

Un divertente gioco di memoria e movimento
per 2–4 bambini dai 4 anni in su.

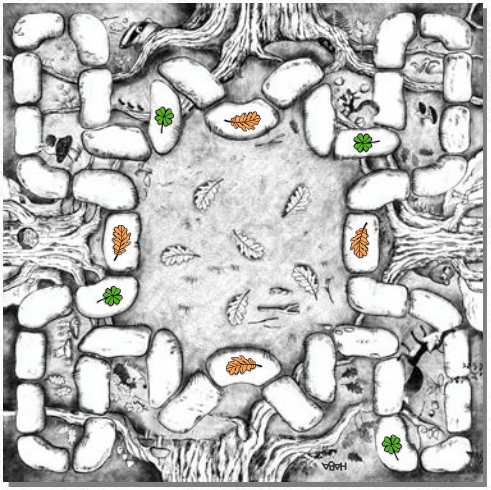
Autore: Rudi Hoffmann
Illustrazioni: Monika Suska

Testo: Imke Storch
Durata del gioco: ca. 15 minuti

I tartufi: una vera delizia per i maialini da tartufo!
Per fortuna, questi simpatici segugi hanno un ottimo fiuto per trovare i preziosi funghi che crescono sotto terra.
Muovete i vostri maialini da quercia a quercia e raccogliete le tessere tartufo il più velocemente possibile!

Chi per primo riesce ad avere davanti a sé quattro tartufi diversi vince la partita.

CONTENUTO:



1 tabellone di gioco

16 tessere tartufo (4 tipi di tartufo, ciascuno con 1–4 punti d'oro)

4 tessere simbolo

1 salamandra

4 maialini da tartufo (con 4 simboli diversi: cuore, stella, fiore, goccia)

5 mucchietti di foglie

6 tessere ghianda

PREPARAZIONE:

1) Aprite il tabellone e posizionatelo al centro del tavolo.

2) Mescolate le 16 tessere tartufo coperte e distribuitene 4 su ciascuna delle 4 querce ai bordi del tabellone.
Poi giratele, in modo che i punti d'oro siano visibili.

3) Prendete una tessera ghianda a caso e mettetela da parte. Collocate le altre 5 al centro del tabellone.

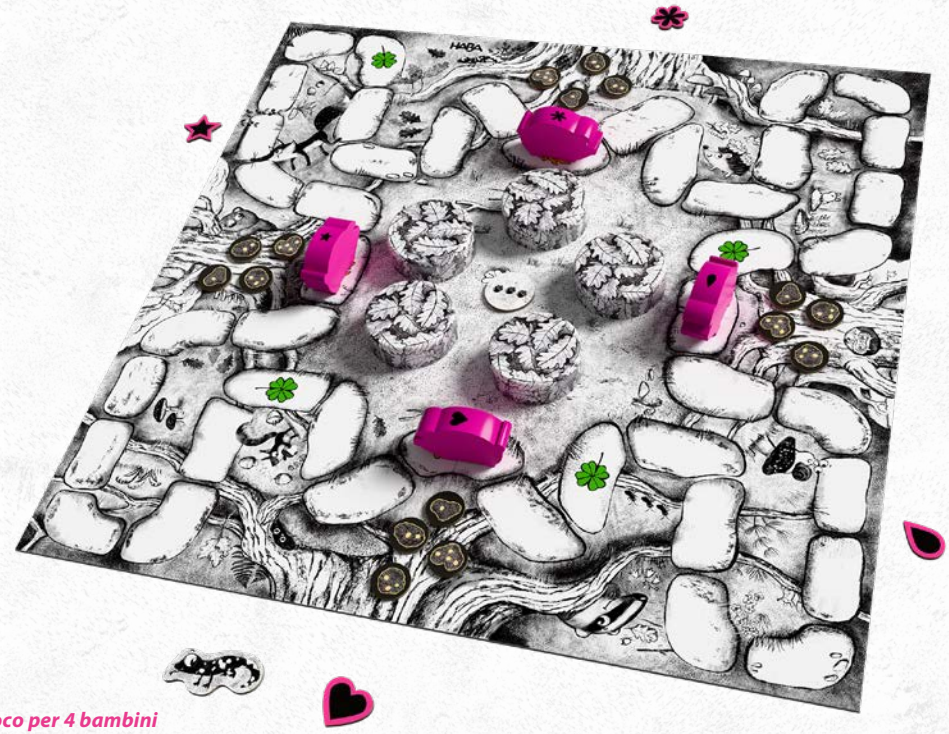
4) Coprite ognuna delle 5 tessere ghianda con un mucchietto di foglie e mescolatele spostandole insieme (senza sollevarle).

5) Posizionate i mucchietti di foglie su ciascuna delle 5 foglie di quercia centrali, lasciando libera quella al centro.
Su quest'ultima collocate la tessera ghianda messa da parte.

6) Ogni giocatore sceglie un maialino e la tessera simbolo corrispondente. Posizionate la tessera simbolo davanti a voi e mettete il maialino su un campo con una foglia di quercia arancione.

Importante: Solo un maialino per campo!

7) Gli altri maialini non servono.



Schema di gioco per 4 bambini

COME SI GIOCA:

Si gioca a turno in senso orario. Chi sa grugnire più forte inizia e riceve la salamandra, che resta davanti a sé per indicare il punto di partenza e rimane lì fino alla fine della partita.

Durante il turno:

1. **Sposta un mucchietto di foglie**
   Solleva un mucchietto a tua scelta e usalo per coprire la tessera ghianda che prima era visibile.

2. **Muovi il tuo maialino**
   Conta il numero di ghiande sulla tessera ora scoperta e muovi il tuo maialino in senso orario di tanti spazi liberi quante sono le ghiande. Le caselle occupate da altri maialini non si contano.

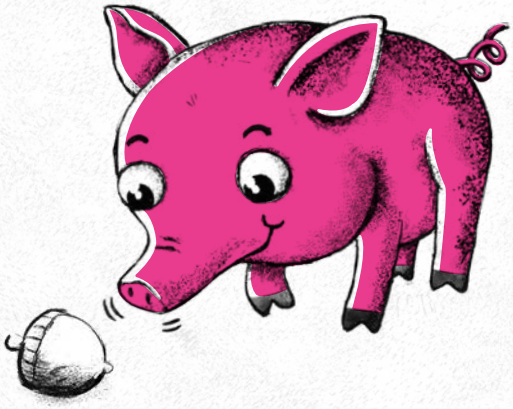
   Importante: i campi occupati non vengono quindi conteggiati.

   Dove si ferma il tuo maialino?

Su una casella senza foglia:
Non succede nulla, il turno termina.

Su una casella con un trifoglio verde:
Gioca subito un altro turno.

Su una casella con una foglia di quercia arancione:



Puoi scegliere tra due opzioni:

1. Prendere una tessera tartufo dalle radici della quercia accanto e metterla scoperta davanti a te.
   Puoi prenderla solo se non hai già quel tipo di tartufo (cioè con lo stesso numero di punti d'oro).
   Se accanto alla quercia non ci sono tessere che ti servono, non prendi nulla.

oppure

2. Giocare subito un altro turno.

Poi tocca al giocatore successivo.

FINE DEL GIOCO:

Appena un giocatore raccoglie 4 tartufi diversi (con 1, 2, 3 e 4 punti d'oro) la partita finisce ma si gioca fino alla fine del turno del giocatore con la salamandra. Tutti coloro che al termine hanno 4 tartufi diversi vincono la partita.

Se più giocatori ci riescono, la vittoria è condivisa.

Variante per maialini esperti:

Si gioca secondo le regole del gioco base con le seguenti modifiche:

- All'inizio distribuite tutte le tessere tartufo coperte sulle quattro querce.
- Quando raccogliete una tessera, tenetela coperta (potete guardarla solo voi).
- Ognuno raccoglie quante più tessere possibile, anche doppioni.
- Il gioco termina quando viene preso l'ultimo tartufo dal tabellone.
- Poi tutti scoprono le proprie tessere e sommano i punti d'oro: chi ha più punti vince.
  In caso di pareggio, la vittoria è condivisa.

Variante per maialini astuti:

Si gioca secondo le regole del gioco base con la seguente modifica:

- Seguite le regole base, ma, ogni volta che raccogliete un tartufo potete scambiare di posto due mucchietti di foglie, spostandoli insieme alle tessere ghianda sotto senza guardarle.

Consiglio: potete anche combinare entrambe le varianti per una sfida ancora più "odorosa"!

AUTORE

Rudi Hoffmann (1924–2008) scoprì il mondo dei giochi durante gli studi all'Accademia di Belle Arti. Con oltre 40 giochi pubblicati, è considerato uno dei più creativi e influenti autori tedeschi. Il suo obiettivo era ideare meccaniche innovative che unissero fortuna e abilità personale, motivando i giocatori e offrendo loro soprattutto una cosa: puro divertimento!

ILLUSTRATORE

Monika Suska ha sempre desiderato diventare un'illustratrice di libri per bambini, e dal 2010 è proprio ciò che fa. Quando non disegna, trascorre la maggior parte del tempo in pista di pattinaggio ad allenare axel e piroette. Attualmente vive tra Varsavia (la sua città natale) e Città del Messico (da dove viene il suo cane) e ama i colori più di ogni altra cosa!

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

CAÇADOR DE TRUFAS

Um fantástico jogo de memória para 2 a 4 crianças a partir de 4 anos.

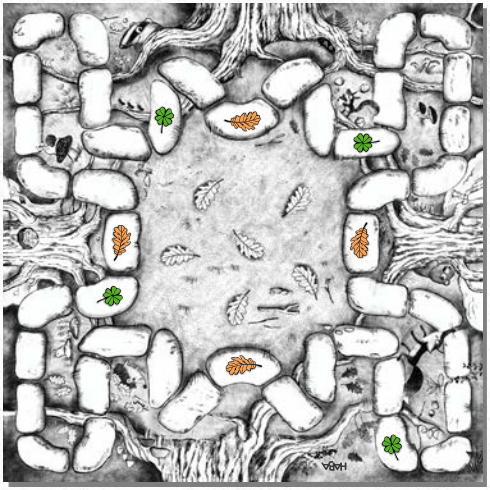
Autor: Rudi Hoffmann
Ilustração: Monika Suska

Redação: Imke Storch
Duração do jogo: aprox. 15 minutos

Trufas – uma iguaria especial para os porcos-trufeiros! E, felizmente, eles têm o faro perfeito para encontrar esses fungos raros que crescem debaixo da terra. Levem os vossos porcos caçadores de trufas de carvalho em carvalho e juntem as trufas o mais rápido possível!

O primeiro jogador a conseguir juntar quatro trufas diferentes, ganha.

INCLUI:



1 tabuleiro de jogo

16 fichas trufa (4 x 4 trufas, cada uma vale 1 a 4 pontos de ouro)

4 fichas símbolo

1 salamandra

4 porcos trufeiros (com 4 símbolos diferentes: coração, estrela, flor, gota)

5 montes de folhas

6 fichas bolota

ANTES DE COMEÇAR:

1) Coloquem o tabuleiro aberto no centro da mesa.

2) Baralhem as 16 trufas com a face virada para baixo. Distribuam quatro trufas em cada uma das raízes dos quatro carvalhos do tabuleiro. Depois, virem todas as trufas para que os pontos de ouro fiquem visíveis.

3) Peguem em qualquer ficha bolota e reservem-na por enquanto. Ponham as outras cinco no centro do tabuleiro.

4) Cubram as cinco fichas bolota com um monte de folhas cada uma e baralhem bem. Tenham cuidado para não levantar os montes de folhas enquanto baralham, mas sim movê-los junto com bolotas que estão por baixo.

5) Agora, posicionem os montes de folhas sobre as folhas de carvalho no centro do tabuleiro, deixando a folha de carvalho do meio descoberta. Coloquem a ficha bolota que reservaram sobre esta folha.

6) Cada jogador escolhe um porco trufeiro e pega na ficha símbolo correspondente. Põe a ficha símbolo à sua frente e colo ca o porco trufeiro num dos quatro espaços caminho identificados com uma folha de carvalho cor-de-laranja.

Importante: só pode haver um porco trufeiro por espaço caminho

7) Não são necessários porcos extra.

Configuração de jogo para 4 crianças

VAMOS COMEÇAR:

Joguem no sentido dos ponteiros do relógio. Quem grunhir mais alto começa. Recebe a salamandra e coloca-a à tua frente. A salamandra marca o início da ronda e permanece contigo até o final do jogo.

Uma ronda funciona da seguinte forma:

1. **Mover o monte de folhas**
   Levanta qualquer monte de folhas e cobre com ele a ficha bolota que estava visível anteriormente.

2. **Mover o porco trufeiro**
   Conta as bolotas na ficha bolota que está visível neste momento. Avança o teu porco trufeiro pelos espaços vazios do caminho, no sentido dos ponteiros do relógio, o número de vezes indicado na ficha.

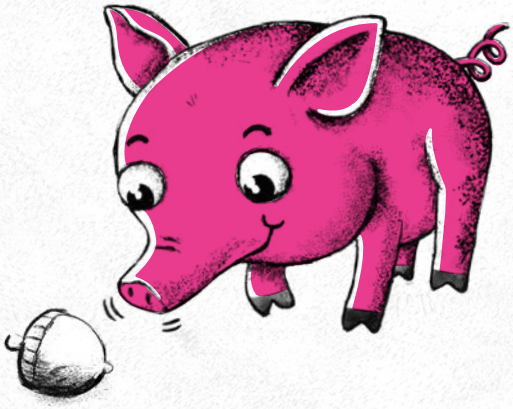
   Importante: Espaços ocupados não contam.

   Onde parou o teu porco trufeiro?

Num espaço sem folhas:
Não acontece nada. A tua vez acabou.

Num espaço com um trevo verde:
É novamente a tua vez.

Num espaço com uma folha de carvalho cor-de-laranja:



Podes escolher:

1. Tirar uma ficha trufa das raízes do carvalho ao lado e pô-la à tua frente com a face virada para cima.
   Atenção: Só podes tirar uma ficha trufa se esta ainda não tiver o cogumelo com o número correspondente de pontos de ouro. Se não houver mais fichas trufa que precises neste carvalho, não podes tirar mais nenhuma.

ou

2. Podes jogar outra vez.

Depois, é a vez da próxima criança.

QUANDO TERMINA?

Assim que alguém tiver quatro trufas diferentes à sua frente (uma com um, dois, três e quatro pontos de ouro), a ronda continua até chegar à criança com a salamandra. Quem tiver quatro trufas diferentes à sua frente nesse momento, ganha. Se vários jogadores conseguiram, dividem a vitória.

Variante para Caçadores de Trufas Experientes

Joguem de acordo com as regras do jogo base, mas com as seguintes alterações:

- No início, distribuam uniformemente todas as fichas trufa, viradas com a face para baixo, pelas raízes dos quatro carvalhos.
- Quando apanham uma trufa, coloquem-na à vossa frente, com a face virada para baixo. Podes vê-a discretamente em qualquer altura.
- Juntem o máximo de fichas trufa possível. Podem ser fichas iguais.
- O jogo acaba assim que alguém ficar com a última ficha trufa do tabuleiro.
- Agora revelem as vossas fichas trufa e contem os pontos de ouro. Quem tiver mais pontos vence. Em caso de empate, dividem a vitória.

Variante para Caçadores de Trufas Especialmente Habilidosos

Joguem de acordo com as regras do jogo base, mas com a seguinte alteração:

- Assim que ficarem com uma ficha trufa, podem trocar quaisquer dois montes de folhas. Movam-nas juntamente com as fichas bolota que estiverem por baixo, sem olhar para elas..

Dica: também podem combinar as duas variantes!

AUTOR

Rudi Hoffmann (1924–2008) descobriu a sua paixão por jogos durante os estudos na Academia de Belas Artes. Com mais de 40 jogos publicados, é considerado um dos designers de jogos alemães mais bem-sucedidos e criativos. O seu objetivo era desenvolver novas ideias de jogo que, por meio de uma combinação de sorte e esforço do jogador, motivassem, divertissem e, acima de tudo, proporcionassem prazer aos jogadores!

ILLUSTRADORA

Monika Suska sempre quis ser ilustradora de livros infantis, e é exatamente isso que faz desde 2010. Quando não está a desenhar, passa a maior parte do tempo na pista de gelo a praticar saltos Axel e piruetas. Atualmente divide o seu tempo entre Varsóvia (a sua cidade natal) e a Cidade do México (de onde veio o seu cão), e ama cores mais do que tudo!

Queridas crianças, queridos pais,
Se perdeu a peça de um jogo,
consultar a página
www.haba-play.com/ersatzteile
para ver se há peças de reposição.

HABA

⚠ WARNING:

CHOKING HAZARD -

Small parts. Not for children under 3 years.

FR DONNEZ OU RECYCLEZ — ASSOCIATION OU MAGASIN OU DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr

21 PAP

Habermaass GmbH & Co. KG
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany
www.haba-play.com
kundenservice@haba.de
Design & Quality
by HABA in Germany
Made in China

2013186
TL A180469

© HABA-Spiele Bad Rodach 2026