

HABA

THE RAINBOW FISH



GLITTERBINGO





THE RAINBOW FISH GLITTERBINGO



A colorful collecting game for 2–4 children ages 3 and up.

Game idea: Kristin Dittmann

Licensor:

NordSüd Verlag AG / Marcus Pfister

Illustration: Marcus Pfister

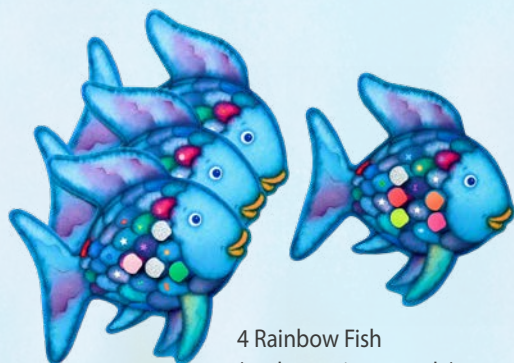
Length of the game: approx. 15 minutes

The Rainbow Fish and friends are collecting colorful scales but they don't keep them all to themselves. Instead, they share with one another. As a reward for giving away a scale, they receive a glittering scale. Soon, everyone is beautifully bright and sparkling.

The first to collect all the matching scales for their Rainbow Fish wins the game.



WHAT'S IN THE BOX:



4 Rainbow Fish
(each a 4-piece puzzle)



16 glittering scales



40 colorful
scales

1 fabric pouch



BEFORE YOU BEGIN:

Each Rainbow Fish has its own color on the back. Take all four pieces of one fish and assemble them into a complete puzzle. Place one Rainbow Fish in front of each player. Any extra Rainbow Fish go in the center of the table. They'll join in the game too but don't belong to anyone.

Put all the colorful scales into the pouch. Place the glittering scales in the center as a shared supply.



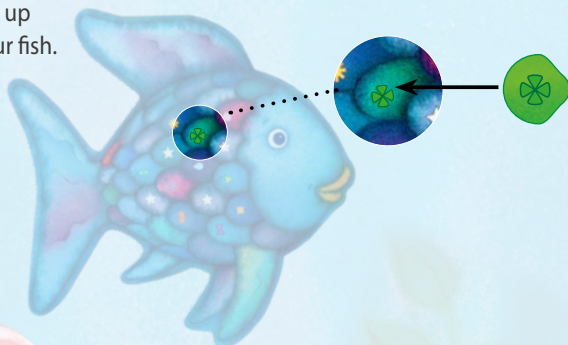
LET'S GET STARTED!

Take turns playing in a clockwise direction. Has anyone ever been to the sea? You start and take the pouch. Pull one scale from the pouch without looking inside.

Now take a close look: What symbol is shown on the scale?

- **If it matches a symbol on your Rainbow Fish:**

Great! Place the scale color-side up on the matching symbol on your fish.





- **If it doesn't match or the symbol is already filled on your fish:**

Gift the scale to another Rainbow Fish that still needs it (this includes the extra fish in the center that belong to no one).

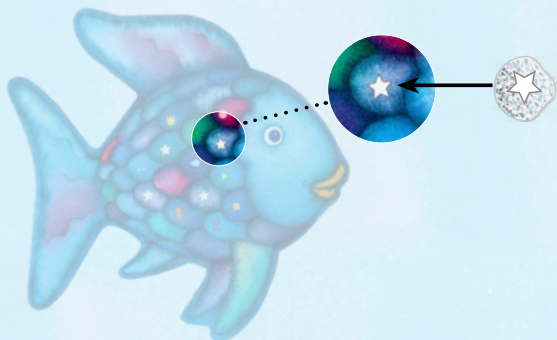
Place the scale on the correct symbol on that fish.

As a reward, you receive a glittering scale!

Place it on one of the star symbols on your own Rainbow Fish.

Note: If you already have four glittering scales, you can't collect any more.

Then, the next child takes the pouch and it's their turn.



WHEN DOES THE GAME END?



The first player to fill all the symbols on their Rainbow Fish wins the game!

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.



Marcus Pfister was born in Bern, Switzerland. After studying at art school in Bern, he trained as a graphic artist. His first picture book was published by NordSüd in 1986, but his breakthrough as author and illustrator came in 1992 with the publication of *The Rainbow Fish*. Since then he has published more than 60 books, which have been translated into about 65 languages and have won many international awards. He lives with his family in Bern.





DER REGENBOGENFISCH GLITZERBINGO



Ein farbenfrohes Sammelspiel für 2–4 Kinder ab 3 Jahren.

Spielidee: Kristin Dittmann

Illustration: Marcus Pfister

Lizenzgeber: NordSüd Verlag AG / Marcus Pfister

Spieldauer: ca. 15 Minuten

Der Regenbogenfisch und seine Freunde sammeln bunte Schuppen. Doch sie wollen nicht jede Schuppe selbst behalten. Darum beschenken sie sich gegenseitig. Als Belohnung für das Verschenken der Schuppen gibt's eine Glitzerschuppe. So werden alle wunderbar bunt und schillern prächtig.

Wer zuerst alle Schuppen für den eigenen Regenbogenfisch gesammelt hat, gewinnt das Spiel.



DAS IST DRIN:



4 Regenbogenfische
(Puzzles aus je 4 Teilen)



16 Glitzerschuppen



40 bunte
Schuppen

1 Säckchen

BEVOR ES LOSGEHT:

Jeder Regenbogenfisch hat eine eigene Farbe auf der Rückseite. Nehmt euch die vier Teile eines Fisches und puzzelt sie zusammen. Legt jeweils einen Regenbogenfisch vor euch ab. Überzählige Regenbogenfische kommen in die Tischmitte. Sie spielen ebenfalls mit, gehören aber niemandem. Füllt alle bunten Schuppen in das Säckchen. Legt die Glitzerschuppen als gemeinsamen Vorrat in die Tischmitte.



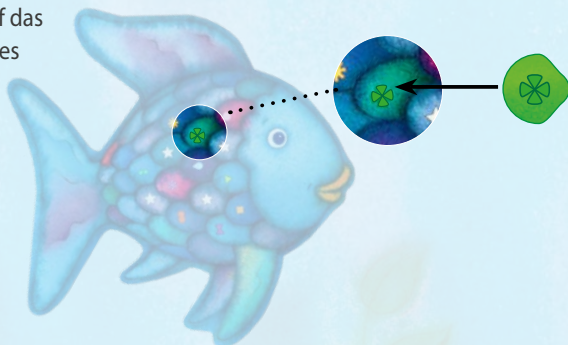
JETZT GEHT'S LOS:

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer war schon einmal am Meer? Du beginnst und bekommst das Säckchen. Ziehe eine Schuppe aus dem Säckchen, ohne dabei hineinzusehen.

Schau genau hin: Welches Symbol zeigt die Schuppe?

- **Ein Symbol, das auch auf deinem Regenbogenfisch sichtbar ist:**

Prima! Lege die Schuppe mit der farbigen Seite nach oben auf das entsprechende Symbol deines Regenbogenfisches.

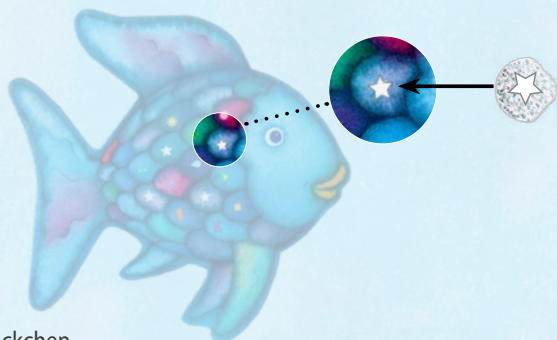




- **Ein Symbol, das nicht oder nicht mehr auf deinem Regenbogenfisch sichtbar ist:**
Verschenke diese Schuppe an einen beliebigen anderen Regenbogenfisch, der die Schuppe noch braucht (auch an Fische, die niemandem gehören).
Lege die Schuppe auf das entsprechende Symbol dieses Fisches.

Als Belohnung erhältst du eine Glitzerschuppe.
Lege die Glitzerschuppe auf ein Sternsymbol deines Regenbogenfisches.
Achtung: Hast du bereits 4 Glitzerschuppen, kannst du keine weiteren bekommen.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe und erhält das Säckchen.



WANN IST SCHLUSS?



Wer zuerst alle Schuppen auf seinen Regenbogenfisch gelegt hat, gewinnt das Spiel.

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

 **Marcus Pfister** wurde in Bern geboren. Er studierte an der Kunstgewerbeschule und hat anschließend eine Grafiker-Ausbildung gemacht. 1986 erschien sein erstes Bilderbuch bei NordSüd. Der Durchbruch als Bilderbuchautor gelang ihm 1992 mit »Der Regenbogenfisch«. Bis heute hat Marcus Pfister mehr als 60 Bücher veröffentlicht, die in rund 65 Sprachen übersetzt und international mehrfach ausgezeichnet wurden. Er lebt mit seiner Familie in Bern.



ARC-EN-CIEL BINGO PAILLETTES



Un jeu de collection multicolore pour 2 à 4 enfants à partir de 3 ans.

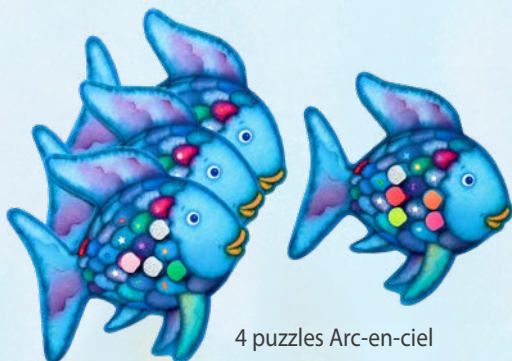
Idée du jeu : Kristin Dittmann **Concédant de licence :** NordSüd Verlag AG / Marcus Pfister
Illustrations : Marcus Pfister **Durée du jeu :** 15 minutes env.

Arc-en-ciel le poisson et ses amis ramassent des écailles colorées. Mais pas question de les garder pour eux ! Alors, ils se les offrent les uns aux autres. Offrir ses écailles mérite récompense : ils récupèrent à chaque fois une écaille scintillante. Voilà tous les habitants des océans qui brillent de mille feux !

La première personne à ramasser toutes les écailles de son Arc-en-ciel remporte la partie.



CONTENU :



4 puzzles Arc-en-ciel
(4 pièces chacun)



16 écailles brillantes



40 écailles
colorées

1 petit sac



MISE EN PLACE :

Chaque Arc-en-ciel a une couleur indiquée au dos. Distribuez à chaque personne les quatre pièces d'un Arc-en-ciel pour qu'elle les assemble. Tout le monde doit avoir un Arc-en-ciel devant lui. Placez ceux qui ne seraient pas utilisés au centre de la table. Ils font eux aussi partie du jeu, mais n'appartiennent à personne. Mettez toutes les écailles colorées dans le sac. Formez une réserve commune au centre de la table avec les écailles brillantes.



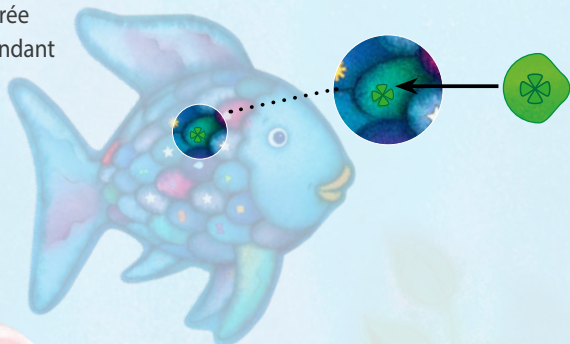
COMMENCER LA PARTIE :

Jouez dans le sens des aiguilles d'une montre. Qui a été à la mer le plus récemment ? C'est vous ? Commencez et prenez le sac. Tirez-en, sans regarder, une écaille.

Regardez attentivement : quel est le symbole sur l'écaille ?

- **Si ce symbole se trouve également sur votre Arc-en-ciel :**

Super ! Placez l'écaille, face colorée visible, sur le symbole correspondant de votre Arc-en-ciel.



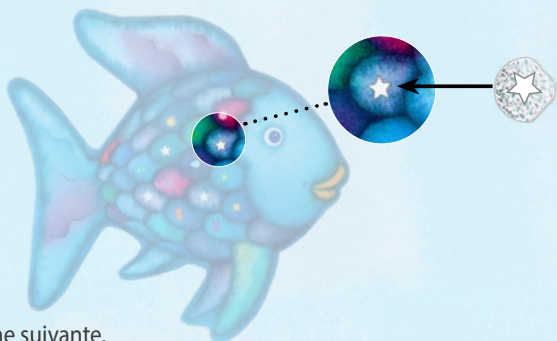
• **Si ce symbole ne se trouve pas sur votre Arc-en-ciel ou n'y est plus visible :**

Offrez l'écaille à un autre Arc-en-ciel qui en a encore besoin (y compris ceux au centre de la table).
Placez-la sur son symbole correspondant.

En récompense, vous obtenez une écaille brillante. Placez-la sur un symbole Étoile de votre Arc-en-ciel.

Attention : si vous avez déjà quatre écailles brillantes, vous ne pouvez pas en récupérer davantage.

Passez ensuite le sac à la personne suivante.



FIN DE LA PARTIE :



La première personne à avoir placé toutes les écailles sur son Arc-en-ciel remporte la partie.

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 »



Marcus Pfister est né à Berne. Après avoir étudié en école d'art, il devient artiste graphique. En 1986, il publie son premier album illustré, mais la consécration vient en 1992 avec « Arc-en-ciel, le plus beau poisson des océans ». Il a publié à ce jour plus de 60 ouvrages, traduits en près de 65 langues et récompensés à l'international. Il vit à Berne avec sa famille.





DE MOOIESTE VIS VAN DE ZEE

GLINSTERBINGO



Een kleurrijk verzamelspel voor 2–4 spelers vanaf 3 jaar

Spelidee: Kristin Dittmann

Illustraties: Marcus Pfister

Licentiegever: NordSüd Verlag AG / Marcus Pfister

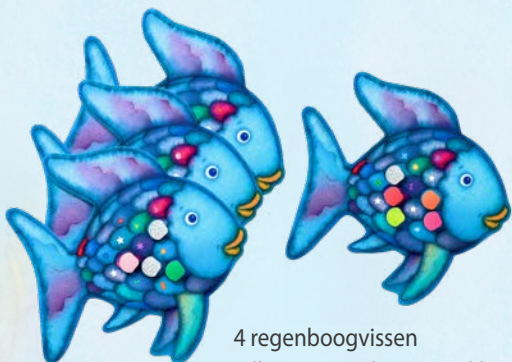
Speelduur: ca. 15 minuten

Regenboog en zijn vrienden verzamelen graag mooie, gekleurde schubben. Maar ze houden die niet allemaal voor zichzelf – ze delen ze ook graag uit! Wie een schub weggeeft, krijgt daar iets speciaals voor terug: een glinsterende schub. Zo worden alle vissen prachtig bont en schitterend.



Wie als eerste alle schubben op de eigen regenboogvis heeft verzameld, wint het spel.

DIT ZIT IN DE DOOS



4 regenboogvissen
(elk een puzzel van 4 stukken)



16 glinstererschubben



40 gekleurde schubben
1 stoffen zakje

VOOR HET SPEL BEGINT

Kies een vis, puzzel de vier stukken in elkaar en leg je regenboogvis voor je neer. Overgebleven regenboogvissen leg je in het midden van de tafel. Zij doen ook mee, maar horen bij niemand. Stop alle gekleurde schubben in het stoffen zakje. Leg de glinsterschubben als gezamenlijke voorraad in het midden van de tafel.



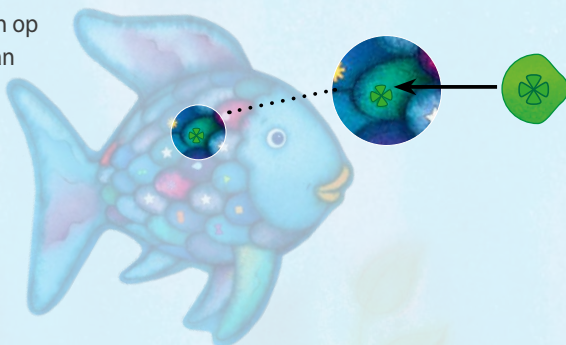
ZO SPEEL JE HET SPEL

Er wordt om de beurt en met de klok mee gespeeld. Wie al eens aan zee is geweest, mag beginnen en krijgt het zakje. Trek een schub uit het zakje zonder in het zakje te kijken.

Kijk goed: welk symbool staat erop?

- **Staat het symbool ook op de eigen regenboogvis?**

Prima! Dan mag je de schub met de gekleurde kant naar boven op het bijbehorende symbool van die vis leggen.



• **Staat het symbool niet (meer) op de eigen regenboogvis?**

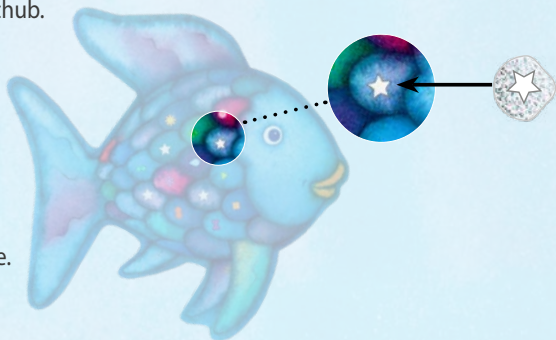
Dan geef je de schub cadeau aan een andere regenboogvis die deze nog nodig heeft – dat mag ook een vis zijn die in het midden ligt. Leg de schub op het juiste symbool van die vis.

Als beloning krijg je een glinsterschub.

Leg deze op een stersymbool van de eigen regenboogvis.

Let op: Heb je al vier glinster-schubben verzameld, dan krijg je er geen extra meer.

Daarna is de volgende speler aan de beurt en krijgt die het zakje.



EINDE VAN HET SPEL



Zodra een speler alle schubben op de eigen regenboogvis heeft gelegd, eindigt het spel en wint deze speler.

Geachte ouders, lieve kinderen
via www.haba-play.com/Ersatzteile kunt u heel
eenvoudig navragen of kwijtgeraakte delen
van het spelmateriaal nog kunnen worden
nabesteld.

Marcus Pfister werd geboren in Bern. Hij studeerde aan de kunstnijverheidsschool en volgde daarna een opleiding tot grafisch ontwerper. In 1986 verscheen zijn eerste prentenboek bij NordSüd. Zijn doorbraak als prentenboekauteur kwam in 1992 met *De regenboogvis*. Tot op heden heeft Marcus Pfister meer dan 60 boeken gepubliceerd, die in ongeveer 65 talen zijn vertaald en internationaal meerdere keren zijn bekroond. Hij woont met zijn gezin in Bern.



EL PEZ ARCOÍRIS BRILLI BINGO



Un colorido juego de recolección para 2–4 jugadores a partir de 3 años.

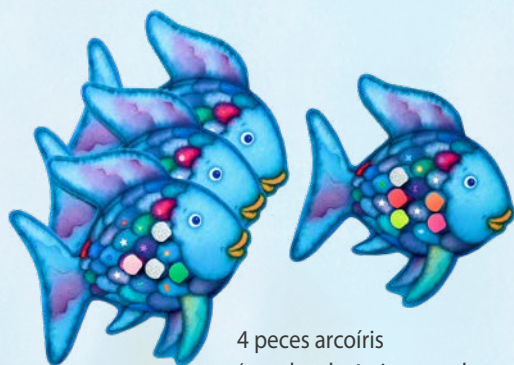
Idea del juego: Kristin Dittmann **Licenciante:** NordSüd Verlag AG / Marcus Pfister
Ilustración: Marcus Pfister **Duración de la partida:** aprox. 15 minutos

El Pez Arcoíris y sus amigos están reuniendo escamas de colores. Pero no quieren quedárselas todas. Por eso, se las regalan entre ellos. Como recompensa por regalarlas, se recibe una escama brillante. Así, todos se llenan de color y brillan con alegría.

Quien consiga primero todas las escamas para su propio Pez Arcoíris, gana la partida.



CONTENIDO DEL JUEGO:



4 peces arcoíris
(puzzles de 4 piezas cada)



16 escamas brillantes



40 escamas
de colores



1 saquito de tela



ANTES DE EMPEZAR:

Cada pez arcoíris tiene un color propio en el reverso. Coge las cuatro piezas de un pez y móntalas. Coloca tu pez arcoíris delante de ti. Los peces arcoíris que sobren se montan y se colocan en el centro de la mesa. También participan en el juego, pero no pertenecen a nadie. Introduce todas las escamas de colores en el saquito. Coloca las escamas brillantes como reserva común en el centro de la mesa.



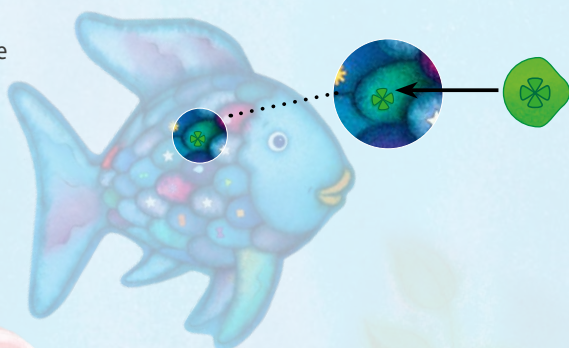
DESARROLLO DEL JUEGO

Jugáis por turnos en sentido de las agujas del reloj. ¿Quién ha estado más recientemente cerca del mar? Tú empiezas y coges el saquito. Saca una escama del saco sin mirar dentro.

Mira bien: ¿Qué símbolo aparece en la escama?

- **Un símbolo que también aparece en tu pez arcoíris:**

¡Genial! Coloca la escama con el lado de color hacia arriba sobre el símbolo correspondiente de tu pez arcoíris.



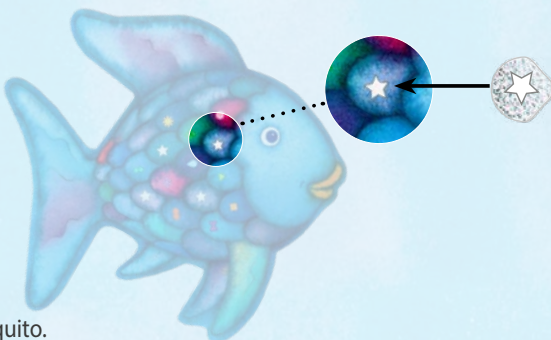
- **Un símbolo que no aparece o ya no está visible en tu pez arcoíris:**

Regala esa escama a otro pez arcoíris que aún la necesite (también puedes dársela a los peces que no pertenecen a nadie).

Coloca la escama sobre el símbolo correspondiente de ese pez.

Como recompensa, recibes una escama brillante. Coloca la escama brillante sobre un símbolo de tu pez arcoíris. Atención: Si ya tienes cuatro escamas brillantes, no puedes recibir más.

A continuación, es el turno del siguiente jugador que recibe el saquito.



FINALIZACIÓN DEL JUEGO



Gana la partida quien primero coloque todas las escamas de su pez arcoíris, gana la partida.

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

Marcus Pfister nació en Berna, Suiza. Ha trabajado como artista gráfico, escultor, pintor y fotógrafo, además de ser creador de libros infantiles. Su primer álbum ilustrado fue *El búho dormido*, publicado por NordSüd en 1986. Es el autor e ilustrador de la serie sobre el *Pez Arcoíris*, un fenómeno de ventas que ha sido traducido a más de 50 idiomas.





IL PESCIOLINO ARCOBALENO BINGO SCINTILLANTE



Un coloratissimo gioco di raccolta per 2-4 bambini dai 3 anni in su.

Idea di gioco: Kristin Dittmann

Illustrazioni: Marcus Pfister

Licenziante:

NordSüd Verlag AG / Marcus Pfister

Durata:

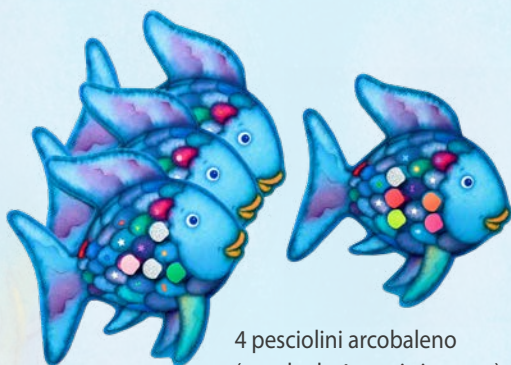
ca. 15 minuti

Il Pesciolino Arcobaleno e i suoi amici raccolgono scaglie colorate. Ma non vogliono tenerle tutte per sé: preferiscono regalarle agli altri. Per ogni scaglia donata, ricevono una scaglia luccicante come ricompensa. Così tutti diventano splendidi e scintillanti!

Chi per primo completa il proprio pesciolino con tutte le scaglie vince la partita.



CONTENUTO:



4 pesciolini arcobaleno
(puzzle da 4 pezzi ciascuno)



16 scaglie luccicanti



40 scaglie
colorate



1 sacchetto

PRIMA DI INIZIARE:

Ogni pesciolino arcobaleno ha un colore diverso sul retro. Prendete i quattro pezzi di un pesce e componetelo. Ognuno ne mette uno davanti a sé.

I pesci rimasti vanno al centro del tavolo: partecipano al gioco, ma non appartengono a nessuno.

Mettete tutte le scaglie colorate nel sacchetto.

Le scaglie luccicanti restano al centro come riserva comune.



SI COMINCIA:

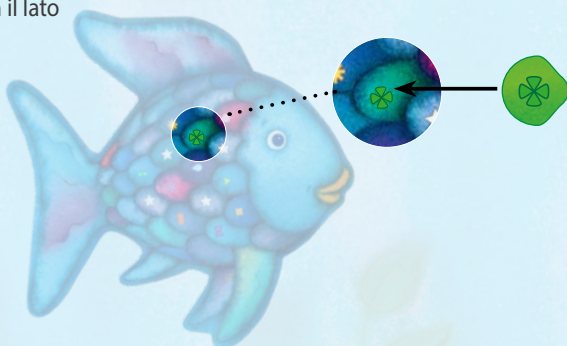
Si gioca a turno in senso orario.

Chi è già stato al mare inizia e prende il sacchetto. Pesca una scaglia senza guardare.

Osserva bene: quale simbolo mostra la scaglia?

- **Simbolo presente sul tuo pesciolino:**

Perfetto! Metti la scaglia, con il lato colorato rivolto verso l'alto, sul simbolo corrispondente del tuo pesce.





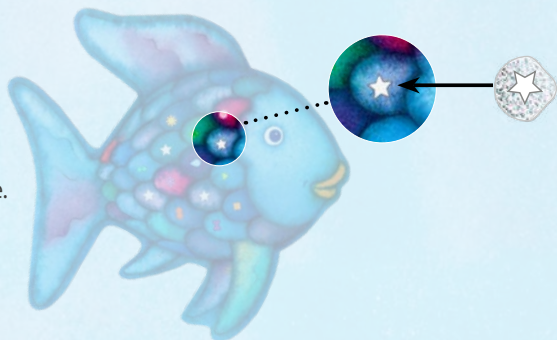
- **Simbolo non presente (o già coperto) sul tuo pesciolino:**

Regala la scaglia a un altro pesciolino che ne ha ancora bisogno — anche a uno dei pesci al centro del tavolo.

Posizionala sul simbolo corrispondente di quel pesce.

Come ricompensa, prendi una scaglia luccicante e mettila su una stella del tuo pesciolino. Se hai già quattro scaglie luccicanti, non puoi riceverne altre.

Poi passa il sacchetto al giocatore successivo.



FINE DEL GIOCO:



La partita termina non appena un giocatore completa il proprio pesciolino con tutte le scaglie. Chi riesce per primo, vince il gioco!

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

 Marcus Pfister è nato a Berna, in Svizzera. Dopo aver studiato alla scuola d'arte di Berna, si è formato come grafico. Il suo primo libro illustrato è stato pubblicato da NordSüd nel 1986, ma la sua consacrazione come autore e illustratore è arrivata nel 1992 con la pubblicazione di *The Rainbow Fish*. Da allora ha pubblicato più di 60 libri, tradotti in circa 65 lingue e premiati con numerosi riconoscimenti internazionali. Vive con la sua famiglia a Berna.



O PEIXE ARCO-ÍRIS

BINGO BRILHANTE



Um jogo de coleção de escamas coloridas para 2 a 4 crianças a partir de 3 anos.

Ideia do jogo: Kristin Dittmann

Ilustração: Marcus Pfister

Licenciante:

NordSüd Verlag AG / Marcus Pfister

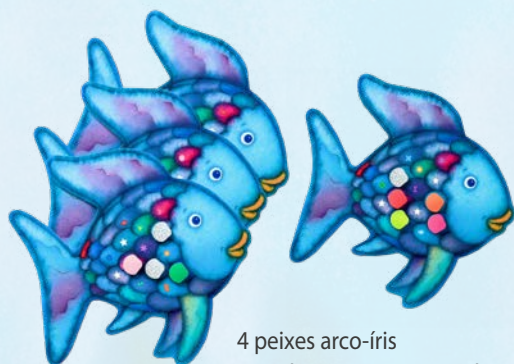
Duração do jogo: aprox. 15 minutos

O peixe arco-íris e os seus amigos estão a juntar escamas coloridas. Mas não querem guardá-las só para si. Por isso oferecem uns aos outros as escamas mais bonitas. Como recompensa, podem ganhar uma escama brilhante. Assim, todos ficarão maravilhosamente coloridos e brilhantes.

O primeiro a juntar todas as escamas ao seu peixe arco-íris, ganha o jogo.



O QUE INCLUI:



4 peixes arco-íris
(puzzles com 4 peças cada)



16 escamas brilhantes



40 escamas
coloridas

1 saco



ANTES DE COMEÇAR:

Cada peixe arco-íris tem uma cor diferente no verso. Peguem nas quatro partes de um peixe e montem-nas como um puzzle. Cada jogador põe um peixe arco-íris à sua frente. Os peixes arco-íris que sobram vão para o centro da mesa. Também fazem parte do jogo, mas não pertencem a ninguém.

Ponham todas as escamas coloridas dentro do saco azul e as escamas brilhantes num monte comum no centro da mesa.



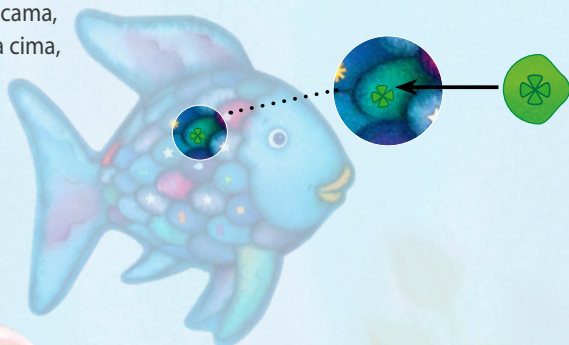
AGORA VAI COMEÇAR:

Joga-se à vez no sentido dos ponteiros do relógio. Quem já esteve em alto mar? Esse jogador começa e recebe o saco. Sem olhar lá para dentro, tira uma escama do saco.

Agora observa com atenção: Que símbolo representa a escama?

- **Um símbolo visível no seu peixe arco-íris:**

Ótimo! O jogador pode por a escama, com o lado colorido virado para cima, sobre o símbolo correspondente no seu peixe arco-íris.



• **Imagem: colocar a escama correspondente sobre o símbolo**

Um símbolo que não existe ou já não está disponível no seu peixe arco-íris:

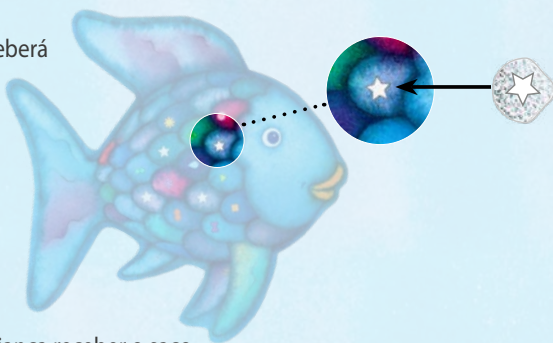
Então o jogador pode dar esta escama a qualquer outro peixe arco-íris que ainda precise dela (mesmo a peixes que não pertencem a ninguém), colocando a escama sobre o símbolo correspondente nesse peixe.

Como recompensa, o jogador receberá uma escama brilhante e coloca-a sobre um símbolo de estrela do seu peixe arco-íris.

Atenção: se já tiver quatro escamas brilhantes, não poderá receber mais.

Imagem: Por a escama brilhante sobre a estrela.

Em seguida, é a vez da próxima criança receber o saco.



QUANDO ACABA O JOGO?



Quem for o primeiro a por todas as escamas no seu peixe arco-íris, ganha o jogo.

Queridas famílias,
Em www.haba-play.com/Ersatzteile vocês podem ver se ainda temos uma peça de jogo que tenham perdido.



Marcus Pfister nasceu em Berna, na Suíça. Estudou na Escola de Artes Aplicadas de Berna e mais tarde formou-se em design gráfico. O seu primeiro livro ilustrado foi publicado pela editora NordSüd em 1986. O reconhecimento como autor e ilustrador de livros infantis chegou em 1992 com a publicação do livro *O Peixe Arco-Íris*. Desde então publicou mais de 60 livros que foram traduzidos em cerca de 65 línguas e ganhou inúmeros prêmios internacionais. Vive com a sua família em Berna.



HABA



WARNING: CHOKING HAZARD -

Small parts. Not for children
under 3 years.



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 A180502001
2013959