



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

Kri-Kra-Krabberei



Creepy Creepy Crawlies • La fête des insectes • Kri-Kra-Krabbelfeest
Carreras de bichitos • La festa degli insetti

Copyright **HABA**® - Spiele Bad Rodach 2014

Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvinders voor kinderen

Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini



Baby & Kleinkind

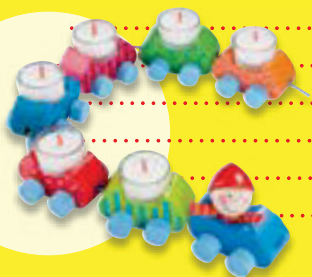
Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Geschenke

Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali



Kugelbahn

Ball Track

Toboggan à billes

Knikkerbaan

Toboggán de bolas

Pista per biglie



Kinderzimmer

Children's room

Chambre d'enfant

Kinderkamers

Decoración habitación

Camera dei bambini

Kinder sind Weltentdecker!

Wir begleiten sie auf all ihren Streifzügen – mit Spielen und Spielsachen, die fordern, fördern und vor allem viel Freude bereiten. Bei HABA finden Sie alles, was Kinderaugen zum Leuchten bringt!

Children are world explorers!

We accompany them on their journey with games and toys that challenge and foster new skills, as well as being above all lots of fun. At HABA you will find everything that brings a special glint to your child's eyes!

Les enfants sont des explorateurs à la découverte du monde !

Nous les accompagnons tout au long de leurs excursions avec des jeux et des jouets qui les invitent à se surpasser, les stimulent et surtout leur apportent beaucoup de plaisir. HABA propose tout ce qui fait briller le regard d'un enfant !

Kinderen zijn wereldontdekkers!

We begeleiden ze op al hun zoektochten met uitdagende en stimulerende, maar vooral erg leuke spelletjes en speelgoed. Bij HABA vindt u alles waarvan kinderen gaan stralen!

¡Los niños son descubridores del mundo!

Nosotros los acompañamos en sus exploraciones con juegos y juguetes que les ponen a prueba, fomentan sus habilidades y, sobre todo, les proporcionan muchísima alegría. ¡En HABA ustedes encontrarán todo eso que pone una lucecita brillante en los ojos de los niños!

I bambini esplorano il mondo!

Noi li accompagniamo nelle loro scorribande con giochi e giocattoli che ne stimolano la curiosità, ne aumentano le potenzialità, e che, soprattutto, li rendono felici! Da HABA troverete tutto quello che fa brillare gli occhi di un bambino!



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

HABA®

Habermas GmbH • August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany • www.haba.de

Kri-Kra-Krabbelei

Ein außergewöhnliches Fühl-Memospiel
für 2 - 4 Kinder von 4 - 8 Jahren.
Mit kooperativer „Blattgeflüster“-Variante.

Autorin: Kirsten Hiese
Illustration: Stéffie Becker
Spieldauer: 10 - 15 Minuten



„Kri-Kra-Krabbelei – kommt zum Fest herbei!“, schallt es fröhlich durch den Wald. Wie jedes Jahr feiern die Waldinsekten ihr Krabbelfest und laden dazu alle Krabbelfreunde ein. Kratzige Krümelkäfer, flauschige Fusselraupen und glatte Grashüpfer wuseln wild durcheinander, denn bevor es losgeht, müssen sie noch die schönen großen Blätter zum Festplatz bringen.

Helft euren Freunden bei dieser Aufgabe und versucht, jeweils zwei gleiche Krabbeltiere unter den Blättern zu erfühlen. Gelingt euch dies, wandert der krabbelige Blätterzug weiter Richtung Festplatz und ihr bekommt einen Tautropfen als Belohnung. Es gewinnt, wer mit dem richtigen Gefühl in den Fingerspitzen und einem guten Gedächtnis am Ende die meisten Tautropfen gesammelt hat.

Spielinhalt

1 Spielplan, 6 Blätter, 20 Tautropfen, 1 Würfel, 3 Bögen mit je 2 Aufklebern, 1 Spielanleitung

Vor dem ersten Spiel

Klebt in die Vertiefung der Blätter je einen Aufkleber.
So erhaltet ihr drei verschiedene Paare.

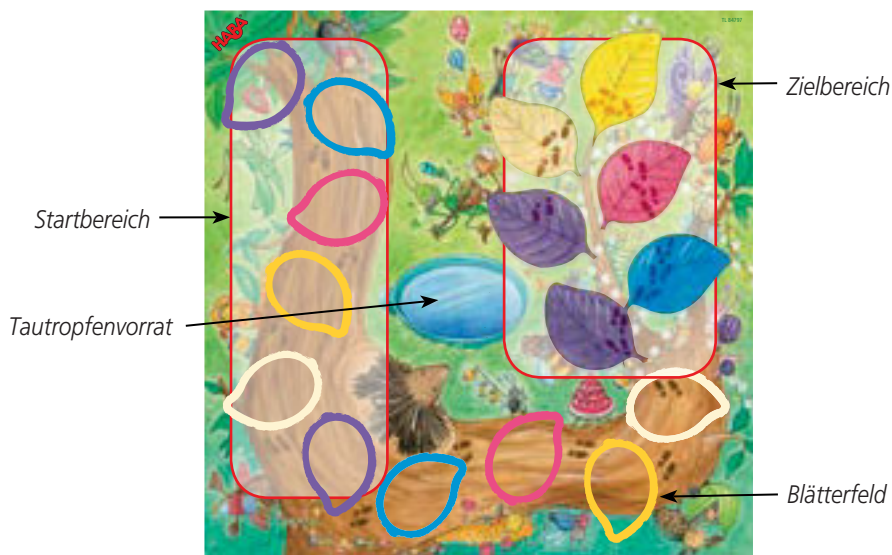


Spielvorbereitung

Legt den Spielplan in die Tischmitte. Schaut euch die Aufkleber in den Vertiefungen der Blätter an und befühlt ihre unterschiedlichen Oberflächen: Die raue steht für Karl, den Krümelkäfer, die flauschige für Fidelia, die Fusselraupe, und die glatte für Gilbert, den Grashüpfer. Dreht die Blätter anschließend mit der Vertiefung nach unten, mischt sie gut durch und verteilt sie beliebig auf die ersten sechs farbig umrandeten Blätterfelder (= Startbereich) des Spielplans.

Achtung: Von jetzt an dürft ihr die Blätter beim Nehmen und Befühlen nicht mehr umdrehen!

Die Tautropfen kommen als Vorrat auf die Tasse in der Mitte des Spielplans. Haltet den Würfel bereit.



Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Das kribbeligste Kind beginnt und würfelt.

Was zeigt der Würfel?

- **Eine Farbe**
Nimm ein Blatt von einem Blätterfeld in der gewürfelten Farbe. Hast du die Wahl zwischen zwei Blätterfeldern, darfst du dir eines dieser Blätter aussuchen.
- **Den Stern**
Nimm ein Blatt von einem beliebigen Blätterfeld.



Lege das Blatt vor dich und befühle die Vertiefung auf der Unterseite. Finde durch Fühlen heraus, ob sich darunter ein rauer Krümelkäfer, eine flauschige Fusselraupe oder ein glatter Grashüpfer versteckt.

Versuche nun unter den anderen Blättern das gleiche Krabbeltier zu finden. Dazu darfst du **ein** beliebiges Blatt vom Spielplan anheben und die Unterseite befühlen.

Bist du der Meinung, es handelt sich dabei um ein anderes Krabbeltier, hast du noch einen **zweiten Versuch**: Lege das Blatt zurück und suche dir ein anderes aus.

Glaubst du, zwei gleiche Krabbeltiere gefunden zu haben?

- **Nein.**

Schade! Merke dir gut, welche Krabbeltiere du unter den Blättern gefühlt hast und lege sie beide, ohne darunter zu sehen, wieder auf ihre Plätze auf den Spielplan zurück.

- **Ja.**

Super! Drehe zur Kontrolle beide Blätter um:

Handelt es sich um das gleiche Insekt, bekommst du zur Belohnung Tautropfen (siehe unten: **Die Tautropfen-Belohnung**).

Drehe beide Blätter wieder auf ihre Unterseite und lege sie auf ihre Plätze auf dem Spielplan zurück. Ziehe danach das letzte Blatt in der Reihe nach vorne, sodass es an vorderster Stelle des Blätterzuges liegt.

Achtung: Wenn du an der Reihe bist, musst du immer darauf achten, die beiden Blätter beim Befühlen nicht zu vertauschen, denn es ist wichtig, dass sie wieder auf ihre ursprünglichen Plätze zurückkommen!

Die Tautropfen-Belohnung:

Du erhältst **zwei** Tropfen aus dem Vorrat, wenn du gleich beim ersten Versuch das richtige Blatt gefunden hast und nur **einen** Tropfen, wenn du zwei Versuche benötigst hast.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe und würfelt.

Spielende

Das Spiel endet, wenn auf allen sechs Feldern des Zielbereiches ein Blatt liegt und damit alles für das große Krabbelfest vorbereitet ist. Jetzt zählt jeder die vor sich liegenden Tautropfen. Das Kind mit den meisten Tautropfen gewinnt und darf das Krabbelfest mit einem Paukenschlag eröffnen. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Tipp für Profi-Krabbeltier-Fühler:

Dreht die beiden Blätter zur Kontrolle nicht um, sondern befühlt reihum ihre Unterseiten und entscheidet, ob ihr der gleichen Meinung seid.



Kooperative Variante „Blattgeflüster“:

Es gelten die Regeln des Grundspiels bis auf folgende Änderungen:

- Es werden nur 18 Tautropfen benötigt. Diese werden als Vorrat neben den Spielplan gelegt. Die beiden überzähligen Tropfen kommen in die Schachtel zurück.
- Das Kind, das an der Reihe ist, hat nur einen Versuch, das passende Krabbeltier zu finden. Die Mitspieler dürfen aber Tipps geben: Dazu nennt das Kind das Krabbeltier, das es unter dem Blatt vermutet (den kratzigen Karl Krümelkäfer, die flauschige Fidelia Fusselraupe oder den glatten Gilbert Grashüpfer). Die anderen Spieler geben Hinweise, unter welchem Blatt auf dem Spielplan sich das entsprechende Krabbeltier versteckt haben könnte.
- Unabhängig davon, ob zwei gleiche Krabbeltiere gefunden wurden oder nicht, nimmt das Kind am Ende seines Spielzuges einen Tautropfen aus dem Vorrat und legt ihn auf die Tasse.
- Das Spiel endet, sobald alle Blätter auf dem Festplatz oder alle Tautropfen auf der Tasse liegen. Befinden sich alle Blätter auf dem Festplatz und es gibt noch Tautropfen im Vorrat, haben die Kinder gemeinsam gewonnen. Ist der Tautropfenvorrat jedoch aufgebraucht, bevor alle Blätter zum Festplatz gebracht wurden, haben die Kinder leider gemeinsam verloren.

Creepy Creepy Crawlies

ENGLISH

An unusual tactile and memory game for 2 - 4 players from ages 4 to 8.
Cooperative whisper game variation.

Authors: Kirsten Hiese
Illustration: Stéffie Becker
Length of Game: 10 - 15 minutes



"Creepy creepy crawlies – come to the feast!" is heard echoing happily in the forest. Just like every year, the insects of the forest celebrate their creepy-crawly feast and invite all of their crawly critter friends to the party. Bug-eyed munching beetles, fluffy, fuzzy caterpillars and sleek grasshoppers scurry everywhere because they still need to gather the pretty, big leaves to the feast site before the creepy-crawly feast begins. Help your friends gather the leaves by trying to find, by touch only, a pair of matching crawly creatures underneath each of the leaves. If you are successful, the crawly leaf trail moves forward toward the feast site and you will receive a dewdrop as a reward. Whoever has a great sense of touch in their finger tips and a good memory will have collected the most dewdrops by the end of the game and be the winner.

Contents

1 game board, 6 leaves, 20 dewdrops, 1 die, 3 sheets with 2 stickers each,
1 set of game instructions

Before playing for the first time

Please place a sticker in the recess of each of the leaves;
this will create three different pairs.

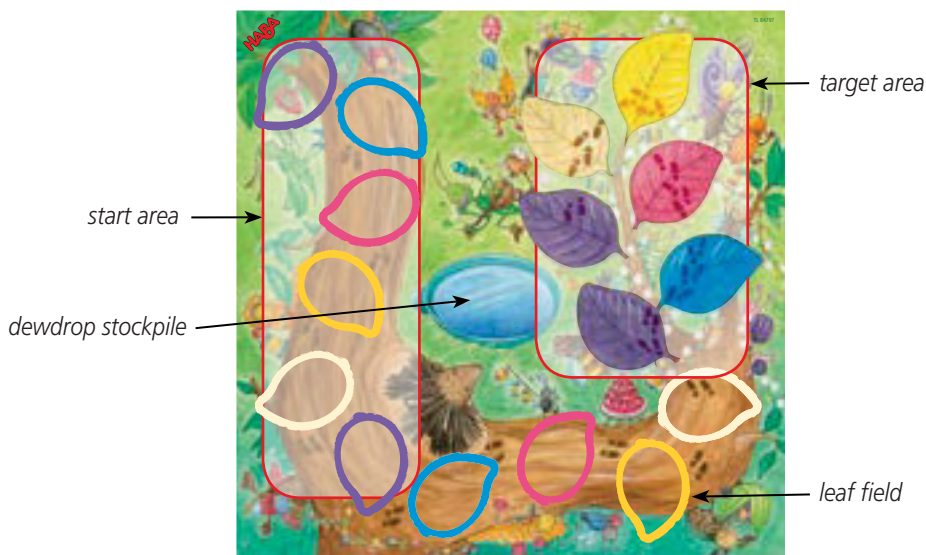


Game Preparation

Place the game board in the center of the table. Take a look at the stickers in the recess of the leaves and touch their different surfaces. The rough surface stands for Barry, the munching beetle, the fluffy one stands for Fidelia, the fuzzy caterpillar, and the smooth one stands for Gilbert the grasshopper. Then turn the leaves over so that the recess faces the table, mix them up well and distribute them randomly on the first six leaf fields with colored borders (= start area) on the game board.

Attention: Starting now, you can no longer turn the leaves over when you take them and touch them!

The dewdrops are placed as a stockpile on the cup in the center of the game board. Have the die ready.



How to Play

Play in a clockwise direction. The most antsy child begins and rolls the die.

What's on the die?

- **A Color**

Take a leaf from a leaf field the same color as what you rolled on the die. If you have a choice of two leaf fields, select only one of these leaves.

- **The Star**

Take a leaf from any leaf field.



Place the leaf in front of you and feel inside the recess in the underside of the leaf. Use your fingers to figure out whether a rough munching beetle, a fluffy, fuzzy caterpillar, or a smooth grasshopper is hiding in there.

Now try to find the same crawly creature under the other leaves. In addition, you can take any **one** leaf from the game board and touch the underside.

If you think you've found a different crawly creature, you can make another **second try**; then put the leaf back and find another one.

Do you think you found two of the same crawly creatures?

- **You don't?**

What a shame! Make good note of which crawly creatures you've touched and put both of them back down in their spots on the game board without looking underneath.

- **You do?**

Super! Turn both leaves over to check if you are correct.

If it is the same insect, you receive a **dewdrop** as a reward (see below: **the dewdrop reward**).

Turn both leaves over to their undersides again and put them back on their spots on the game board. Then move the last leaf in the row to the first spot at the front of the leaf trail.

Attention: When it's your turn, you must always make sure that you do not mix up the two leaves when you are feeling them because it is important that they stay in their original spots on the board!

The dewdrop reward:

You receive **two** drops from the stockpile when you find the correct leaf on the first try and only **one** drop if you took two attempts.

Then it's the next child's turn to roll the die.

End of Game

The game ends when all six fields of the target area contain a leaf and therefore everything is ready for the creepy-crawly feast. Now each player counts up the dewdrops they have collected. The child with the most dewdrops wins and gets to kick off the creepy-crawly feast with a drumbeat. If there is a tie, then there is more than one winner.

Tip for pro crawly creature feelers:

Do not turn over the two leaves to check them. Instead have each player feel the undersides and decide whether all of you think the same thing.

Cooperative “whisper game” variation:

Follow the basic rules, but with the following changes:

- You need only 18 dewdrops. The dewdrops are placed in a stockpile next to the game board. Return the two extra dewdrops to the game box.
- The child whose turn it is has only one try to find the matching crawly creature. However, the other players can give tips. For this variation, the child names the crawly creature he thinks is under the leaf (bug-eyed Barry the munching beetle, the fluffy, fuzzy Fidelia caterpillar, or the smooth Gilbert grasshopper). The other players give advice about which leaf on the game board could have the matching crawly creature underneath it.
- Regardless of whether the player finds two of the same crawly creatures, the child takes a dewdrop from the stockpile at the end of the turn and puts it on the cup in the middle of the board.
- The game ends as soon as all leaves are at the feast site or all dewdrops are on the cup. If all leaves are at the feast site, and there are still dewdrops in the stockpile, the children won the game together. However, if the dewdrop stockpile is used up before all of the leaves are at the feast site, the children lose the game together.

La fête des insectes

Un jeu de mémoire tactile
pour 2 à 4 joueurs de 4 à 8 ans.
Avec une variante coopérative
« le chuchotement des feuilles ».

Auteure : Kirsten Hiese
Illustration : Stéffie Becker
Durée de la partie : 10 à 15 minutes



FRANÇAIS

« Cric, crac, croc - venez tous à la fête ! », peut-on entendre joyeusement dans la forêt. Comme chaque année, les insectes de la forêt célèbrent leur grande fête et invitent tous leurs amis rampants. Les coccinelles rugueuses, les chenilles à peluche et les sauterelles lisses sont en pleine bousculade, car avant que la fête ne commence, elles doivent encore amener les jolies grandes feuilles sur le lieu de la fête.

Aidez vos amis à accomplir cette action et essayez de retrouver au toucher deux insectes identiques cachés sous les feuilles. Si vous y parvenez, la feuille rampante peut continuer à se rapprocher du lieu de la fête et vous recevrez une goutte de rosée en récompense. Le joueur qui, du bout des doigts, arrivera à être assez habile pour reconnaître l'insecte et fera preuve d'une bonne mémoire, obtiendra le plus grand nombre de gouttes de rosée à la fin du jeu et remportera la partie.

Contenu du jeu

1 plateau de jeu, 6 feuilles, 20 gouttes de rosée,
1 dé, 3 feuilles de 2 autocollants, 1 règle du jeu

Avant la première partie

Collez un autocollant au creux de chaque feuille.
Vous obtenez ainsi trois paires différentes.



Préparatifs

Posez le plateau de jeu au milieu de la table. Regardez attentivement les autocollants au creux des feuilles et touchez les différentes textures : la texture rugueuse représente Charlotte, la coccinelle, la texture toute douce représente Fidélia, la chenille à peluche et la texture lisse représente Armelle la sauterelle. Retournez ensuite les feuilles, les creux tournés vers le bas, mélangez-les bien et répartissez-les comme vous voulez sur les six premières feuilles entourées de couleur (= cases de départ) du plateau de jeu.

Attention : à partir de maintenant, vous n'avez plus le droit de retourner ni de toucher les feuilles lorsque vous les prenez !

La réserve de gouttes de rosée se pose sur la tasse, illustrée au milieu du plateau de jeu. Préparez le dé.

FRANÇAIS



Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.
L'enfant qui gigote le plus commence.

Qu'indique le dé ?

- **Une couleur**

Prends la feuille située dans la case de la couleur indiquée par le dé. Si tu as le choix entre deux cases, tu peux choisir celle que tu préfères.

- **L'étoile**

Prends une feuille de la case de ton choix.

Pose la feuille devant toi et touche sous la feuille la texture qui se trouve dans le creux. Au toucher, détermine quel insecte se cache sous la feuille : une coccinelle rugueuse, une chenille douce en peluche ou une sauterelle lisse.

Essaie ensuite de retrouver le même insecte sous les autres feuilles. Pour ce faire, tu peux soulever **une** feuille de ton choix qui se trouve sur le plateau de jeu et toucher la texture qui se trouve dessous.

Si tu penses qu'il s'agit d'un autre insecte, tu as un **deuxième essai**. Repose la feuille à sa place et choisis-en une autre.

Penses-tu avoir trouvé deux insectes identiques ?

- **Non.**

Domage ! Mémorise bien les insectes que tu as touchés sous les feuilles et remets-les à leur place sur le plateau de jeu, sans regarder en dessous.

- **Oui.**

Super ! Retourne tes deux feuilles pour les contrôler :

s'il s'agit du même insecte, tu recevras une goutte de rosée en récompense (voir ci-dessous :

La goutte de rosée de récompense).

Retourne à nouveau les deux feuilles, le creux vers le bas, et remets-les à leur place sur le plateau de jeu. Prend ensuite la dernière feuille de la file et place-la en tête de la colonne de feuilles

Attention : si c'est ton tour, tu dois toujours faire attention à ne pas intervertir les feuilles lorsque tu les touches, car il est important de les replacer à leur place d'origine !

La goutte de rosée de récompense :

Tu reçois **deux** gouttes de la réserve si tu trouves la bonne feuille dès la première tentative, **une** seule seulement s'il t'a fallu deux essais.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer le dé.

Fin de la partie

Le jeu se termine lorsque toutes les feuilles se trouvent sur les six cases de la zone d'arrivée et qu'ainsi, tout est prêt pour la grande fête des insectes. Chaque joueur compte ensuite les gouttes de rosée qu'il a devant lui. L'enfant possédant le plus grand nombre de gouttes de rosée gagne et peut ouvrir la fête des insectes par une petite chanson. En cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs.

Conseil pour les détecteurs d'insectes professionnels :

Ne retournez pas les deux feuilles pour contrôler mais touchez à tour de rôle l'intérieur du creux et décidez si vous êtes tous du même avis.



Variante coopérative « le chuchotement des feuilles »

Les règles sont celles du jeu de base avec les changements suivants :

- Vous avez seulement besoin de 18 gouttes de rosée. Réservez-les à côté du plateau de jeu. Les deux gouttes en trop sont rangées dans la boîte.
- L'enfant qui joue n'a qu'un seul essai pour trouver l'insecte correspondant. Les autres joueurs peuvent tout de même lui donner des conseils : l'enfant nomme l'insecte qu'il suppose se cacher sous la feuille (Charlotte, la coccinelle rugueuse, Fidélia, la chenille douce en peluche ou Armelle, la sauterelle lisse). Les autres joueurs donnent des conseils pour déterminer sous quelle feuille située sur le plateau de jeu l'insecte correspondant pourrait bien se cacher.
- Qu'il ait trouvé ou non deux insectes identiques, l'enfant prend une goutte de rosée de la réserve à la fin de son tour et la pose dans la tasse.
- Le jeu s'arrête dès que toutes les feuilles se trouvent sur la place de la fête ou dès que toutes les gouttes de rosée sont dans la tasse. Si toutes les feuilles sont sur la place de la fête et qu'il y a encore des gouttes de rosée dans la réserve, tous les enfants ont gagné. Mais si la réserve de gouttes de rosée est vide avant que toutes les feuilles ne soient sur la place, les enfants perdent tous ensemble.

Kri-Kra-Krabbelfeest

Een heel bijzondere tastmemorie
voor 2 tot 4 kinderen van 4 tot 8 jaar.
Met coöperatieve 'bladergefluister'-variant

Auteur: Kirsten Hiese
Illustraties: Stéffie Becker
Speelduur: 10 - 15 minuten



"Kri-Kra-Krabbelfeest – wie van jullie raadt het meest?", klinkt het vrolijk door het bos. Zoals elk jaar vieren de bosinsecten hun krabbelfeest en daarvoor nodigen ze al hun vriendjes uit. Kriebelende kruimelkevers, donzige dribbelrupsen en spiegelgladde sprinkhanen woelen wild door elkaar, want voordat het feest begint, moeten ze nog de mooie, grote bladeren naar het feestterrein brengen. Help jullie vrienden bij hun werk en probeer om steeds op de tast twee dezelfde kruipdierpjes onder de bladeren te ontdekken. Als het jullie lukt, kruipt de krabbelende bladeroptocht steeds verder op weg naar het feestterrein en krijgen jullie een dauwdruppel als beloning. Wie het beste 'vingertoppengevoel' heeft en goed kan onthouden, verzamelt de meeste dauwdruppels en wint uiteindelijk het spel.

NEDERLANDS

Spelinhoud

1 speelbord, 6 bladeren, 20 dauwdruppels, 1 dobbelsteen,
3 vellen met elk 2 stickers, 1 handleiding met spelregels

Vóór het eerste spel

Plak een sticker in de uitholling van elk blad.
Zo krijgen jullie drie verschillende paren.

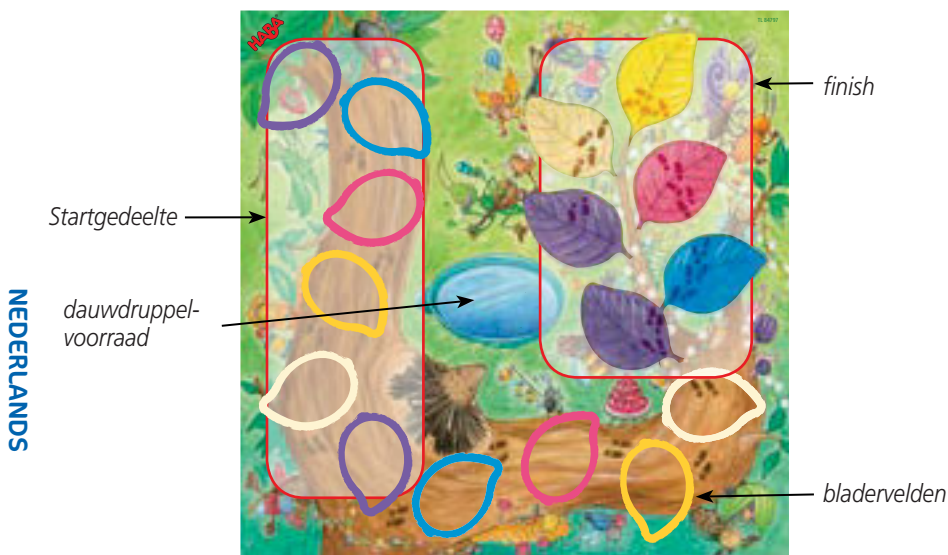


Spelvoorbereiding

Leg het speelbord in het midden op tafel. Kijk goed naar de stickers in de uithollingen van de bladeren en voel de verschillende oppervlakken: het ruwe oppervlak staat voor Karel Kruimelkever, het donzige voor Dibbetje Dribbelrups en het spiegelgladde voor Salto Sprinkhaan. Draai nu de bladeren met de uitholling naar beneden op tafel om, meng ze goed door elkaar en verdeel ze over de eerste zes bladervelden met de gekleurde rand (= startgedeelte) van het speelbord.

Opgelet! Vanaf nu mogen jullie de bladeren bij het pakken en betasten niet meer omdraaien!

De dauwdruppels komen als voorraad op de beker in het midden van het speelbord. Leg de dobbelsteen klaar.



Spelverloop

Jullie spelen om beurten met de wijzers van de klok mee. Het kriebeligste kind mag beginnen en gooit met de dobbelsteen.

Wat zie je op de dobbelsteen?

- **Een kleur**

Neem een blad van het bladerveld met de gegooide kleur. Als je kunt kiezen tussen twee bladervelden, mag je er zelf een uitzoeken.

- **De ster**

Je mag een blad van een willekeurig veld nemen.

Leg het blad voor je neer en betast met je vingers de uitsparing aan de onderkant. Zo moet je erachter komen, of daar een kriebelende kruimelkever, een donzige dribbelrups of een spiegelgladde sprinkhaan onder zit.

Probeer nu om onder de andere bladeren hetzelfde kruipdierdje te vinden. Daarvoor mag je **één** willekeurig blad van het speelbord nemen en de onderkant betasten.

Als je denkt dat je een ander diertje te pakken hebt, mag je het **nog één keer proberen**: leg het blad terug en zoek een ander blad uit.

Denk je dat je twee dezelfde kruipdierdjes hebt gevonden?

- **Nee?**

Helaas! Onthoud goed waar je welk diertje onder de bladeren gevoeld hebt en leg ze allebei, zonder eronder te kijken, weer op hun plaats op het speelbord terug.

- **Ja?**

Geweldig! Draai beide bladeren om als controle:

als het beide keren hetzelfde insect is, krijg je als beloning een dauwdruppel (zie onder: **De dauwdruppel-beloning**).

Draai beide bladeren weer om en leg ze op hun plaatsen op het speelbord terug. Leg nu het laatste blad in de rij helemaal naar voren, zodat het op de eerste plaats van de bladeroptocht komt te liggen.

Opgelet! Als je aan de beurt bent, moet je er altijd goed op letten dat je de beide bladeren bij het betasten niet verwisselt, want het is heel belangrijk dat ze weer op hun oude plaats worden teruggelegd!

De dauwdruppel-beloning

Als je meteen bij de eerste poging al het goede blad hebt gevonden, krijg je **twee** dauwdruppels uit de voorraad. Als je het pas bij de tweede poging goed had, krijg je maar **één** dauwdruppel.

Daarna is het volgende kind aan de beurt en gooit hij/zij met de dobbelsteen.

Einde van het spel

Het spel is uit als op alle zes velden van het finishgedeelte een blad ligt en dus alles klaar is voor het grote krabbelfeest. Nu telt iedere speler de dauwdruppels die hij voor zich heeft liggen. Het kind met de meeste dauwdruppels heeft gewonnen en mag het krabbelfeest met tromgeroffel openen. Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.

Tip voor super-kruipdier-voelers

Draai de grote bladeren niet om als controle, maar voel om beurten aan de onderkant en bepaal zo of jullie het met elkaar eens zijn.



Coöperatieve variant ,Bladergefluister‘

De regels van het basisspel gelden, met de volgende veranderingen:

- Hier zijn maar 18 dauwdruppels nodig. Ze worden als voorraad naast het speelbord gelegd. Overbodige dauwdruppels gaan terug in de doos.
- Het kind dat aan de beurt is, heeft maar één poging om het passende kruipdier te vinden. De andere spelers mogen wel tips geven. Daarvoor benoemt het kind het kruipdier dat hij onder het blad vermoedt (kriebelende Karel Kruimelkever, donzige Dibbetje Dribbelrups of spiegelgladde Salto Sprinkhaan). De andere spelers geven aanwijzingen, onder welk blad op het speelbord het passende kruipdier verstopt zou kunnen zijn.
- Onafhankelijk van de vraag of twee dezelfde kruipdierjes werden gevonden of niet, neemt het kind aan het einde van zijn beurt een dauwdruppel uit de voorraad en legt hem op de beker.
- Het spel is uit zodra alle bladeren op het feestterrein of alle dauwdruppels op de beker liggen. Als alle bladeren op het feestterrein zijn aangekomen en er nog dauwdruppels in de voorraad over zijn, hebben alle kinderen samen gewonnen. Maar als de dauwdruppelvoorraad op is voordat alle bladeren op het feestterrein zijn aangekomen, hebben alle kinderen helaas samen verloren.



Carreras de bichitos

Un extraordinario juego táctil y de memoria para 2 a 4 niños de 4 a 8 años.
Con variante cooperativa de "susurro de hojas".

Autora: Kirsten Hiese
Ilustraciones: Stéffie Becker
Duración de una partida: 10 - 15 minutos



"Cri-cri-cri, carreras de bichitos – Venid a la fiesta", resuena alegremente por el bosque. Como cada año, los insectos del bosque celebran su fiesta de las carreras e invitan a todos los amigos de la competición. Ásperas mariquitas, suaves orugas con pelusa y lisos saltamontes arman un enorme bullicio, ya que antes de empezar todavía tienen que llevar las preciosas y grandes hojas hasta el punto fijo.

Ayudad a vuestros amiguitos en esta tarea e intentad palpar respectivamente dos insectos idénticos bajo las hojas. Si lo conseguís, la hormigueante serie de hojas seguirá avanzando hacia el punto fijo y obtendréis una gota de rocío como premio. Resultará ganador quien al final haya conseguido reunir el mayor número de gotas de rocío gracias a su adecuada capacidad táctil y buena memoria.

Contenido del juego

1 tablero de juego, 6 hojas, 20 gotas de rocío, 1 dado, 3 hojas con cada 2 adhesivos, 1 manual de instrucciones

Antes de jugar la primera vez

Pegad respectivamente un adhesivo en la sección hueca de cada hoja. Formaréis así tres pares distintos de hojas.

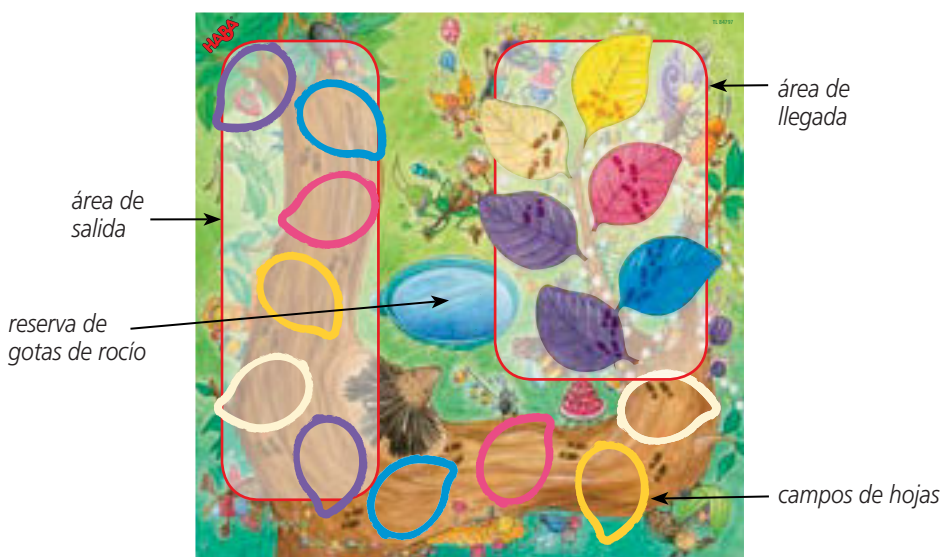


Preparación del juego

Colocad el tablero de juego en el centro de la mesa. Examinad los adhesivos en las cavidades de las hojas y palpad las diferencias entre sus superficies: la superficie áspera corresponde a Carlitos, la mariquita, la suave a Fidelia, la oruga, y la lisa a Gilberto, el saltamontes. A continuación, dad la vuelta a las hojas con el hueso hacia abajo, mezcladlas bien y repartidlas como queráis sobre los seis primeros campos de hojas de borde coloreado (= área de salida) del tablero de juego).

Atención: ¡A partir de ahora ya no podréis darles la vuelta a las hojas al cogerlas y palparlas!

Las gotas de rocío se depositan en reserva en el recipiente situado en el centro del tablero. Tened el dado preparado.



Desarrollo del juego

Jugaréis por turnos en el sentido de las manecillas del reloj. Comienza tirando el dado el niño más inquieto.

¿Qué muestra el dado?

- **Un color**

Coge una hoja de un campo de hojas en el color mostrado por el dado. Si puedes elegir entre dos campos de hojas, puedes optar por cualquiera de esas hojas.

- **La estrella**

Coge una hoja de cualquiera de los campos de hojas.

Colócala delante de ti y palpa la cavidad que hay en la parte inferior. Intenta averiguar con el tacto si debajo se oculta la mariposa de superficie áspera, la oruga de superficie suave o el saltamontes de superficie lisa.

Intenta ahora localizar el mismo insecto bajo las hojas restantes. Para ello puedes levantar **una** hoja cualquiera del tablero de juego y palpar su superficie inferior.

Si al palpar crees que se trata de un insecto distinto, dispones todavía de una **segunda oportunidad**: Pon la hoja en su sitio original y busca una distinta.

¿Crees haber encontrado dos insectos idénticos?

- **No.**

¡Qué pena! Intenta recordar qué insecto has palpado bajo ambas hojas y colócalas de nuevo en su lugar sobre el tablero de juego sin mirar lo que tienen debajo.

- **Sí.**

¡Fantástico! Da la vuelta a ambas hojas para el control.

Si se trata del mismo insecto has tenido éxito y recibirás como recompensa una gota de rocío (véase abajo: **recompensa de gotas de rocío**).

Dales de nuevo la vuelta a ambas hojas y colócalas en su lugar inicial sobre el tablero de juego. Haz luego avanzar la última hoja de la columna de tal modo que se sitúe en la posición delantera de la serie.

Atención: ¡Cuando te toque jugar a ti, debes fijarte siempre en no confundir las dos hojas al palparlas, porque es importante que vuelvan a estar situadas en su lugar de origen!

Recompensa de gotas de rocío:

Recibirás **dos** gotas de rocío de la reserva cuando hayas encontrado la hoja adecuada en el primer intento y **una única gota** cuando hayas necesitado dos intentos.

A continuación es el turno del siguiente jugador que tirará el dado.

Final del juego

La partida concluye cuando haya una hoja sobre cada uno de los seis campos de hojas del área de llegada, con lo que todo está preparado ya para la gran fiesta de las carreras. Ahora cada uno cuenta las gotas de rocío que tiene delante. El niño que haya conseguido la mayoría de gotas resulta vencedor y puede inaugurar la gran fiesta con un golpe de timbal. En caso de empate, son varios los ganadores.

Pista para palpadores avanzados de bichitos:

No les deis la vuelta a ambas hojas para su control, sino palpad por turnos su parte inferior y decidid si compartís la misma opinión sobre su fondo.



Variante cooperativa “susurro de hojas”:

Rigen las mismas reglas del juego básico con las siguientes variaciones:

- Solo se necesitan 18 gotas de rocío. Estas gotas se colocan como reserva junto al tablero de juego. Las dos gotas sobrantes se devuelven a la caja.
- El niño al que le corresponda jugar tiene solo una tentativa para encontrar el insecto apropiado.
No obstante, los demás jugadores pueden proporcionar pistas: para ello, el niño debe mencionar el insecto que cree haber encontrado bajo la hoja (Carlitos, la mariquita de superficie áspera, Fidelia, la oruga de superficie suave o Gilberto, el saltamontes de superficie lisa). Los demás participantes ofrecen pistas sobre la hoja del tablero, bajo la cual podría estar oculto el bichito correspondiente.
- Al margen de que se hayan encontrado o no dos insectos idénticos, al final de su turno el niño debe coger una gota de rocío de la reserva y colocarla en su recipiente.
- La partida finaliza en cuanto se encuentren todas las hojas sobre el punto fijo o las gotas de rocío estén en el recipiente. Si todas las gotas están en el punto fijo y quedan aún gotas de rocío en la reserva, entonces resultan ganadores todos los niños conjuntamente. Pero si se han consumido las gotas de rocío de la reserva antes de que todas las hojas hayan sido colocadas en el punto fijo, entonces todos los niños pierden la partida conjuntamente.



La festa degli insetti

Uno straordinario gioco di memoria e tatto
per 2-4 bambini da 4 a 8 anni.
Con variante cooperativa "Bisbiglio di foglie".

Autrice: Kirsten Hiese
Illustrazioni: Stéffie Becker
Durata del gioco: 10 - 15 minuti



"La festa degli insetti!" è la frase che riecheggia nel bosco. Come ogni anno, gli insetti del bosco festeggiano e invitano tutti i loro amici. Coccinelle ruvide, bruchi soffici e cavallette lisce corrono come pazzi di qua e di là, perché prima dell'inizio della festa devono portare ancora molte foglie al luogo dell'evento. Aiutate i vostri amici in questo compito e cercate di "sentire" due insetti uguali sotto le foglie. Se ci riuscite, il trenino di foglie si avvicina sempre di più al luogo della festa e voi ricevete in premio una goccia di rugiada. Vince chi, con la giusta sensibilità nelle dita e buona memoria, raccoglie più gocce di rugiada.

Dotazione del gioco

1 tabellone di gioco, 6 foglie, 20 gocce di rugiada, 1 dado,
3 fogli con 2 adesivi ciascuno, 1 istruzioni di gioco

La prima volta che si gioca

Attaccate un adesivo nella cavità di ogni foglia,
in modo da ottenere tre coppie diverse.

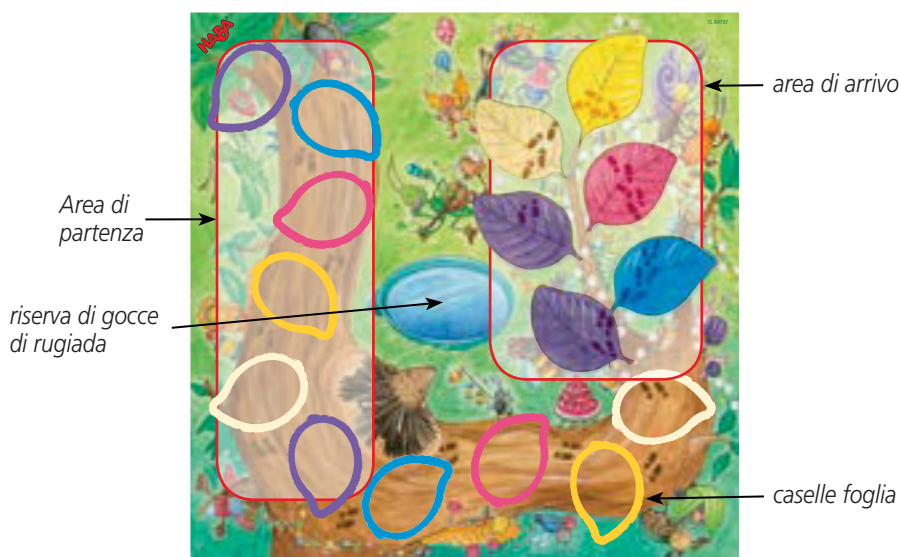


Preparazione del gioco

Mettete il tabellone al centro del tavolo. Guardate gli adesivi delle cavità delle foglie e toccate le superfici diverse: il ruvido rappresenta la coccinella Carla, il morbido il bruco Bruno e il liscio la cavalletta Camilla. Girate le foglie, in modo che la parte cava sia rivolta verso il basso, mescolatele bene e distribuitele a piacere sulle prime sei caselle colorate a forma di foglia (= area di partenza) del tabellone di gioco.

Attenzione: Da adesso in poi non potrete più girare le foglie, ma solo prenderle e tastarle!

Le gocce di rugiada vanno messe sopra la riserva raffigurata al centro del tabellone di gioco. Tenete il dado a portata di mano.



Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario. Il bambino che ha visto per ultimo un insetto inizia a giocare e lancia il dado.

Che cosa è uscito sul dado?

- **Un colore**
Prendi una foglia da una casella di quel colore. Se puoi scegliere tra due foglie, prendine una a piacere.
- **La stella**
Prendi una foglia da una casella qualsiasi.

Metti la foglia davanti a te e toccane la parte cava. Con il tatto cerca di capire se si tratta della ruvida coccinella, del morbido bruco o della liscia cavalletta.

Adesso cerca di trovare lo stesso insetto sotto le altre foglie. Puoi prendere **una** foglia a scelta dal tabellone e toccarla nella parte cava.

Se, secondo te, si tratta di un altro insetto, hai ancora un **secondo tentativo**: rimetti a posto la foglia e scegline un'altra.

Pensi di aver trovato due insetti uguali?

- **No.**

Peccato! Ricorda quali insetti hai toccato e sentito sotto le foglie e rimettile entrambe a posto sul tabellone senza guardarne l'incavo.

- **Sì.**

Fantastico! Gira entrambe le foglie per controllare:

se si tratta dello stesso insetto, ricevi in premio gocce di rugiada (vedi sotto: **Le gocce di rugiada in premio**).

Rigira entrambe le foglie e rimettile sul tabellone di gioco. Poi sposta avanti l'ultima foglia della fila, in modo che stia in testa al trenino di foglie.

Attenzione: quando è il tuo turno, devi sempre fare attenzione a non scambiare le due foglie che tocchi. Infatti, è importante che vengano rimesse nel posto occupato in precedenza!

Le gocce di rugiada in premio:

ricevi **due** gocce quando trovi la foglia giusta al primo tentativo e solo **una** goccia quando ti servono due tentativi.

Il turno passa poi al bambino successivo, che tira il dado.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando tutte e sei le caselle della zona di arrivo sono occupate da foglie e quindi tutto è pronto per la grande festa degli insetti. Adesso ognuno conta le proprie gocce di rugiada. Il bambino che ne ha di più vince e può dare inizio alla festa degli insetti. In caso di parità, ci saranno più vincitori a pari merito.

Consigli per “tastatori di insetti” esperti:

Non girate le due foglie per controllare, ma toccate tutti la parte cava e decidete se siete tutti della stessa opinione.



Variente cooperativa “Bisbiglio di foglie”:

valgono le regole del gioco di base, con alcune variazioni:

- servono solo 18 gocce di rugiada, che vengono messe accanto al tabellone di gioco. Le altre gocce vanno riposte nella scatola.
- Il giocatore di turno ha un solo tentativo a disposizione per trovare l'insetto giusto, ma gli altri giocatori possono dare dei consigli: il bambino dice il nome dell'insetto che crede sia presente sotto la foglia (la ruvida coccinella Carla, il morbido bruco Bruno o la liscia cavalletta Camilla). Gli altri giocatori danno suggerimenti su quale foglia del tabellone potrebbe nascondere lo stesso insetto.
- Che vengano trovati due riserva uguali o meno, al termine del proprio turno il bambino prende una goccia di rugiada e la mette sulla riserva al centro del tabellone.
- Il gioco finisce quando tutte le foglie sono sul luogo della festa o tutte le gocce sulla riserva. Se le foglie si trovano tutte sul luogo della festa e ci sono ancora gocce al lato del tabellone, i bambini hanno vinto tutti insieme. Se vengono messe sulla riserva tutte le gocce di rugiada prima che tutte le foglie vengano portate sul luogo della festa, tutti i bambini hanno perso.



Liebe Kinder, liebe Eltern,

unter **www.haba.de/Ersatzteile** können Sie ganz einfach nachfragen, ob ein verlorengegangenes Teil des Spielmaterials noch lieferbar ist.

Dear Children and Parents,

At **www.haba.de/Ersatzteile** it's easy to ask whether a missing part of a toy or game can still be delivered.

Chers enfants, chers parents,

Vous pouvez demander tout simplement si la pièce de jeu que vous avez perdue est encore disponible sur **www.haba.fr** dans la partie Pièces détachées.

Geachte ouders, lieve kinderen

via **www.haba.de/Ersatzteile** kunt u heel eenvoudig navragen of kwijtgeraakte delen van het spelmateriaal nog kunnen worden nabesteld.

Queridos niños, queridos padres:

en **www.haba.de/Ersatzteile** pueden ver si todavía disponemos de una pieza de juego que hayan perdido.

Cari bambini e cari genitori,

sul sito **www.haba.de/Ersatzteile** (ricambi) potete informarvi se un pezzo mancante del gioco è ancora disponibile.

Queridas crianças, queridos pais,

Se perdeu a peça de um jogo, consultar a página **www.haba.de/Ersatzteile** para ver se há peças de reposição.

Kære børn, kære forældre,

på hjemmesiden **www.haba.de/Ersatzteile** kan du helt enkelt spørge om en tabt del/brik af spillematerialet stadigvæk kan leveres.

Kära barn, kära föräldrar,

se hemsidan **www.haba.de/Ersatzteile**, när du vill fråga om det finns en reservdel till den leksak som kommit bort. Fråga helt enkelt om vi kan leverera den.

Kedves Gyerekek, kedves Szülők!

A **www.haba.de/Ersatzteile** internetes címen egyszerű módon megérdeklődhettek, hogy a játék elveszett darabja még megrendelhető-e.

