



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

MAUS VAN KLECKS



Mouse Van Klecks • Les palettes de Susie • Muis Klodder
El ratón Borrón • Topetta de' Acquerellis

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2013

Maus van Klecks

Ein farbenfrohes Übereinstimmungsspiel für 3 - 5 Spieler von 5 - 99 Jahren. Mit kooperativer Variante für 2 Spieler.

Autor: Thilo Hutzler
Illustration: Leo Timmers © 2013,
 Leo Timmers Licensing Company, Brüssel
Spieldauer: 10 - 15 Minuten

Die kleine Maus van Klecks ist eine weltberühmte Künstlerin. Heute hat sie ihre besten Freunde ins Atelier eingeladen, um mit ihnen gemeinsam zu malen. Begeistert schnappt sich jeder Pinsel, Farben und eine Leinwand und schon kann es losgehen! Aber was ist das? Die Malerpaletten der kleinen Maus sind winzig und haben immer nur Platz für drei Farben! Wie lässt sich so ein Auto malen? Oder ein Haus? Und wie ein Schmetterling? Pro Runde wählt jeder geheim drei Farben aus und kleckst sie auf seine Malerpalette. Anschließend wird verglichen: Für Übereinstimmungen bekommen die tierischen Künstler leckere Törtchen zur Belohnung. Wer zuerst drei Törtchen hat, gewinnt das Spiel.



Spielinhalt

1 Maus van Klecks, 1 Hund Pablo, 1 Tiger Vincent, 1 Huhn Nici, 1 Hase Frida, 5 Malerpaletten, 5 Sichtschutze, 4 Pinsel, 3 Stifte, 15 Törtchen, 50 Farbkleckse (in 10 verschiedenen Farben), 1 Würfel, 5 Tütchen zur Aufbewahrung des Spielmaterials, 1 Spielanleitung

Spielvorbereitung

Jeder Spieler nimmt sich eine Figur, den dazu passenden Sichtschutz, eine Malerpalette und zehn Farbkleckse (von jeder Farbe einen). Stellt den Sichtschutz vor euch und versteckt dahinter die Malerpalette und die Farbkleckse so, dass sie niemand sieht. Legt die Pinsel und Stifte in beliebiger Reihenfolge und mit etwas Abstand zu einem Kreis in der Tischmitte aus. Die Bereiche dazwischen sind die Lauffelder für die Figuren. Sucht euch ein Feld aus und legt alle Törtchen darauf. Eure Figuren kommen auf das gleiche Feld. Überzähliges Spielmaterial kommt in die Schachtel zurück. Haltet den Würfel bereit.





Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn und über mehrere Runden. Der Spieler, der zuletzt ein Bild gemalt hat, ist Startspieler und würfelt.

Was zeigt der Würfel?

Auf dem Würfel sind sechs verschiedene Symbole abgebildet, die jeweils für eine bestimmte Kategorie stehen. Je nachdem, welches Symbol du gewürfelt hast, musst du dir aus der entsprechenden Kategorie ein Malobjekt ausdenken und zwar:



ein Tier



etwas, das in einem Märchen, in einem Film oder in einer Geschichte vorkommt



einen Gegenstand



etwas, von dem man träumen oder das man sich wünschen kann



etwas, das man essen kann



etwas, das mit dem Buchstaben beginnt, den dein linker Nachbar dir vorgibt

Tipp:

Jüngere Kinder wählen bei diesem Symbol etwas aus, das es im Kindergarten oder in der Schule gibt.

Teile deinen Mitspielern laut und deutlich mit, für welches Malobjekt du dich entschieden hast. Jetzt überlegen alle, mit welchen drei Farben sie dieses Malobjekt auf die Leinwand pinseln würden. Sucht euch geheim hinter dem Sichtschutz die drei entsprechenden Farbleckse aus und legt sie auf die Malerpalette. Erst wenn dies alle gemacht haben, hebt ihr gleichzeitig eure Sichtschutze hoch.

Auswertung

Ausgehend vom Startspieler vergleicht ihr nun reihum die Farbleckse auf euren Malerpaletten: Hat mindestens ein Mitspieler einen oder mehrere gleiche Farbleckse auf seiner Malerpalette?

• Ja. Super!

Für jeden Farblecks, der auf mindestens einer anderen Palette vorkommt, darfst du deine Figur ein Feld vorrücken. Du kannst pro Runde also bis zu drei Felder vorrücken.

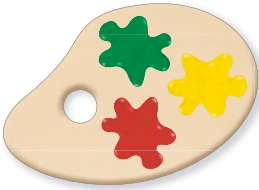
Achtung: Landest du mit deiner Figur auf dem Feld mit den Törtchen oder ziehst darüber hinaus, erhältst du zur Belohnung ein Törtchen. Lege es für alle sichtbar vor deinem Sichtschutz ab.

• Nein.

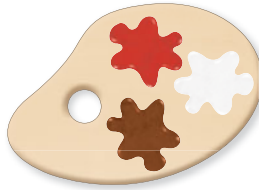
Schade, deine Figur muss stehen bleiben.

Beispiel:

Thilo hat das Symbol der Kategorie „etwas, das man essen kann“ gewürfelt und das Malobjekt „Erdbeerkuchen“ genannt. Folgende Farbleckse haben die drei Spieler gewählt:



Thilo



Hanna



Leo

Daraus ergibt sich folgende Auswertung:

Thilo darf seine Figur ein Feld (für rot), Hanna ihre Figur zwei Felder (für rot und braun) und Leo seine Figur ebenfalls zwei Felder (für rot und braun) vorrücken.

Neue Runde

Anschließend nimmt jeder die Farbleckse von der Malerpalette und stellt den Sichtschutz wieder auf. Der nächste Spieler ist mit Würfeln an der Reihe und eine neue Runde beginnt.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler sein drittes Törtchen erhält und damit gewinnt. Erhalten mehrere Spieler in der gleichen Runde ihr drittes Törtchen, gewinnen sie gemeinsam.

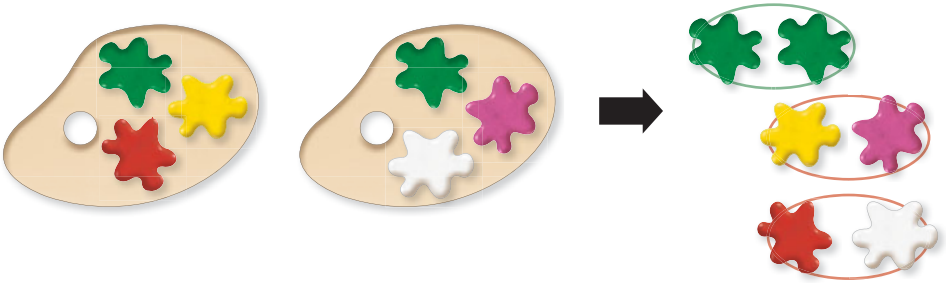
Kooperative Variante für 2 Spieler

Maus van Klecks fordert euch zum Duell heraus: Schafft ihr es gemeinsam zwei Törtchen zu bekommen, bevor dies Maus van Klecks gelingt?

Es gelten die Regeln des Grundspiels bis auf folgende Änderungen:

- Statt aller Törtchen legt ihr zu Beginn nur drei Törtchen auf das Startfeld. Stellt außerdem Maus van Klecks darauf sowie eine weitere Figur, die ihr euch gemeinsam aussucht.
- Zum Verdecken der eigenen Malerpalette und Farbleckse nimmt sich jeder von euch einen beliebigen Sichtschutz.
- Wer gewürfelt hat, nennt einen Begriff aus der entsprechenden Kategorie. Ohne sich miteinander abzusprechen, sucht jeder von euch anschließend drei dazu passende Farbleckse aus und legt sie jeweils auf seine Palette.
- Auswertung: Für jedes Paar ungleicher Farbleckse zieht Maus van Klecks ein Feld weiter; für jedes Paar gleicher Farbleckse darf eure Figur ein Feld vorrücken. Wichtig ist, dass Maus van Klecks immer zuerst gezogen wird!

Beispiel:



Die Figur der Spieler darf ein Feld vor, Maus van Klecks zwei Felder.

- Landet eine Figur auf dem Feld mit den Törtchen oder zieht darüber hinaus, erhält sie ein Törtchen zur Belohnung.
- Das Spiel endet, sobald Maus van Klecks oder eure Figur das zweite Törtchen bekommt und damit gewinnt.



Mouse Van Klecks



ENGLISH

A colorful matching game for 3 to 5 players ages 5 to 99.
Includes a collaborative version for 2 players.

Author: Thilo Hutzler
Illustrations: Leo Timmers © 2013,
Leo Timmers Licensing Company, Brussels
Length of game: 10 to 15 minutes

Little Mouse van Klecks is a world-renowned artist. She has invited her best friends to come over to her studio today to paint with her. Each one of them enthusiastically grabs a paintbrush, paint colors and a canvas and is ready to go! But what's this? The small mouse's artist's palettes are tiny and can only hold three paint colors! How are you going to paint a car this way? Or a house? What about a butterfly? During each round the players each secretly pick three colors and dab them on their palettes. The palettes are then compared at the end of the round. For matching colors, the animal artists will receive small tasty tarts as their reward. The first player to collect three small cake slices wins the game.

Contents

1 Mouse van Klecks, 1 Pablo the dog, 1 Vincent the tiger, 1 Niki the hen, 1 Frieda the rabbit, 5 artist's palettes, 5 screens, 4 paintbrushes, 3 pencils, 15 small cakes, 50 dabs of paint color (10 different colors), 1 die, 5 small bags for storing the game pieces, 1 set of game instructions

Preparation

Each player takes a figure with matching screen, an artist's palette and ten dabs of paint color (one of each color). Place the screen in front of you and hide the artist's palette and dabs of paint behind it so the other players can't see them. Arrange the paintbrushes and pencils in any order and slightly spaced out in a circle in the center of the table. The spaces between them are the playing spaces for the figures. Pick a space and place all of the small cake slices on it. Place all figures on the same space. Return any extra game pieces to the game box. Have the die ready.



How to Play

The game is played over several rounds in a clockwise direction. The player who last painted a picture gets to play first and rolls the die.

On the die appear:

Six different symbols, each representing a particular category. You will have to come up with a subject to paint based on the symbol appearing on the die when you roll, for instance:



an animal



something that appears in a fairy tale, movie or story



an object



something you want or you can dream about



something you can eat



something that starts with the letter of a word that the player to your left determines

Tip:

To make it easier for younger players they could select something for this symbol that can be found in their preschool, kindergarten or school.

Tell your fellow players loudly and clearly what subject you have chosen to paint. Now everyone has to figure out what three colors they would use to paint the subject on the canvas. Secretly look for three relevant dabs of color behind your screen and place them on the palette. Raise your screens simultaneously only after everyone has finished picking their colors.

Scoring

Compare the colors on your palettes, starting with the player who started the round: Does at least one player have one or more of the same color on his palette as you do?

- **Yes? Great!**

You may move your figure ahead one space for each dab of color that appears on at least one other palette. You can move ahead up to three spaces per round.

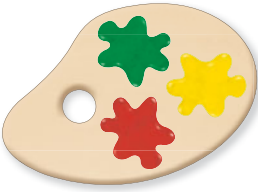
Warning: If your figure lands on or passes a space with the small tart on it, you are rewarded with a small tart. Place it in front of your screen for all to see.

- **No?**

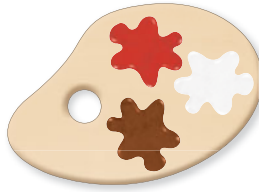
Too bad! You cannot move your figure.

Example:

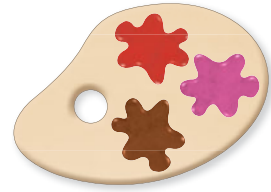
Thilo rolled the die, which displayed the category symbol of “something that you can eat”. He named the art subject “strawberry pie”. Three players chose the following dabs of color:



Thilo



Hanna



Leo



The scores are calculated as follows:

Thilo gets to move his figure forward one space (for red), Hanna gets to move ahead two spaces (for red and brown) and Leo also gets to move ahead two spaces (for red and brown).

New round

Next, everyone removes the dabs of color from their palettes and sets up their screens again. It is the next player's turn to roll the die, starting a new round.

End of the Game

The game is over as soon as a player collects his third small tart, thus winning the game. If more than one player receives a small tart during the same round, these players both win the game.

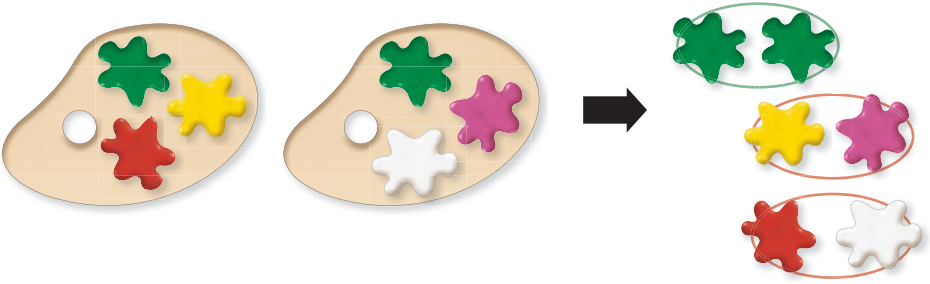
Collaborative version for 2 players

Mouse van Klecks challenges you to a duel: Can you work together to collect two of the small cake slices before Mouse van Klecks does?

Follow the basic rules, but with the following changes:

- At the beginning of the game, place only three small cakes on the starting space instead of all of them. In addition, place Mouse van Klecks on the space as well as another figure that you will have to choose together.
- Each of you needs to pick any screen you want to hide your own palette and dab of colors.
- The person who rolls the die comes up with a word from the matching category. Without any discussion between you, each of you will then select three appropriate dabs of color and place them on your palettes.
- Scoring: For each pair of colors that don't match, Mouse van Klecks moves ahead one space; for each pair of matching dabs of color, your figure moves ahead one space. The important thing here is that Mouse van Klecks always gets to move first.

Example:



The players' figure gets to move ahead one space, and Mouse van Klecks gets to move ahead two spaces.

- If a figure lands on or passes the space with the small cake on it, the player is rewarded with a slice of cake.
- The game ends as soon as Mouse van Klecks or your figure collects the second small slice of cake, thus winning the game.



Les palettes de Susie



Un jeu d'association de couleurs pour 3 à 5 joueurs de 5 à 99 ans. Avec variante coopérative pour 2 joueurs.

Auteur : Thilo Hutzler
Illustration : Leo Timmers © 2013,
Leo Timmers Licensing Company, Bruxelles
Durée d'une partie : de 10 à 15 minutes env.

Susie la souris est une artiste mondialement reconnue. Aujourd'hui, elle reçoit ses meilleurs amis dans son atelier pour une séance de peinture collective. Enthousiaste, elle prépare les palettes, les pinceaux, la peinture et une toile. Ils peuvent commencer! Mais, les palettes de Susie sont si minuscules qu'elles ne peuvent contenir que trois couleurs !

Comment peut-on alors peindre une voiture ? Ou une maison ? Comment peindre un papillon ? À chaque manche, chaque joueur choisit secrètement trois couleurs et les dépose sur sa palette. Ensuite, on compare : pour des couleurs identiques, les artistes peintres sont récompensés par délicieuses tartelettes. Le premier qui obtient trois tartelettes gagne la partie.

FRANÇAIS

Contenu du jeu

1 souris Susie, 1 chien Pablo, 1 chat Vincent, 1 poule Niki, 1 lièvre Frida, 5 palettes, 5 paravents, 4 pinceaux, 3 crayons de couleur, 15 tartelettes, 50 taches de peinture (10 couleurs différentes), 1 dé, 5 sachets pour le matériel, 1 règle du jeu

Préparatifs

Chaque joueur prend un animal, le paravent correspondant, une palette et dix taches de peinture (une de chaque couleur). Les joueurs installent le paravent devant eux et cachent la palette et les taches derrière pour que personne ne les voie.

Placez les pinceaux et les crayons en cercle au centre de la table dans l'ordre de votre choix et légèrement séparés les uns des autres.

Les espaces entre ces objets sont les cases sur lesquelles on déplace les personnages.

Posez toutes les tartelettes sur une case de votre choix. Placez vos personnages sur cette même case. Rangez le matériel restant dans la boîte. Préparez le dé.



Déroulement de la partie

La partie se déroule en plusieurs manches dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui a peint en dernier commence et lance le dé.

Qu'indique le dé ?

Six symboles différents sont représentés sur le dé, chacun d'entre eux indique une catégorie particulière. Tu dois penser à un objet à peindre de la catégorie correspondant au symbole indiqué par le dé, soit :



un animal



quelque chose que l'on retrouve dans un conte, un film ou une histoire



un objet



quelque chose dont on peut rêver ou que l'on peut désirer



un aliment



quelque chose qui commence par la lettre indiquée par ton voisin de gauche

Astuce :

avec ce symbole, les plus jeunes choisiront quelque chose qu'ils retrouvent à la garderie ou l'école.

Dis à voix haute et distinctement aux autres joueurs quel objet à peindre tu as choisi. Tous les joueurs réfléchissent aux trois couleurs qu'ils utiliseraient pour peindre cet objet sur la toile. Chacun choisit secrètement ces trois couleurs derrière le paravent et les place sur la palette. Une fois que c'est fait, les joueurs soulèvent tous en même temps leur paravent.

Résultats

Vous comparez les taches de peinture sur vos palettes : au moins un des autres joueurs a une ou plusieurs taches identiques aux tiennes sur sa palette ?

- **Oui. Super !**

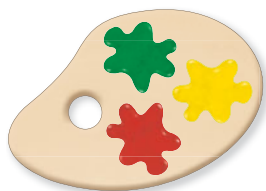
Pour chaque tache de peinture qui se retrouve au moins sur une autre palette, tu peux avancer ton personnage d'une case. Tu peux avancer de trois cases maximum par manche. Attention : Si ton personnage arrive sur la case des tartelettes ou si tu la dépasses, tu reçois une tartelette en récompense. Pose-la devant ton paravent pour qu'elle soit visible par tous.

- **Non.**

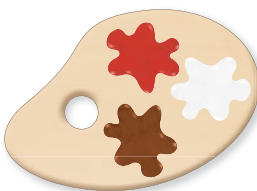
Domage, ton personnage reste sur la même case.

Exemple :

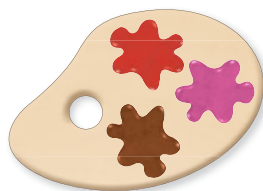
Thilo a lancé le dé qui indique le symbole de la catégorie « aliment » et a donné « gâteau aux fraises » comme objet à peindre. Les trois joueurs ont choisi les taches de peinture suivantes :



Thilo



Hanna



Leo

Voici le résultat de la comparaison :

Thilo peut avancer son personnage d'une case (pour le rouge), Hanna de deux cases (pour le rouge et le brun) et Leo aussi de deux cases (pour le rouge et le brun).

Nouvelle manche

Chaque joueur retire ensuite les taches de peinture de la palette et replace le paravent. Le joueur suivant lance le dé et une nouvelle manche commence.

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur obtient sa troisième tartelette et gagne. Si plusieurs joueurs obtiennent leur troisième tartelette lors de la même manche, ils gagnent tous ensemble.

Variante coopérative pour 2 joueurs

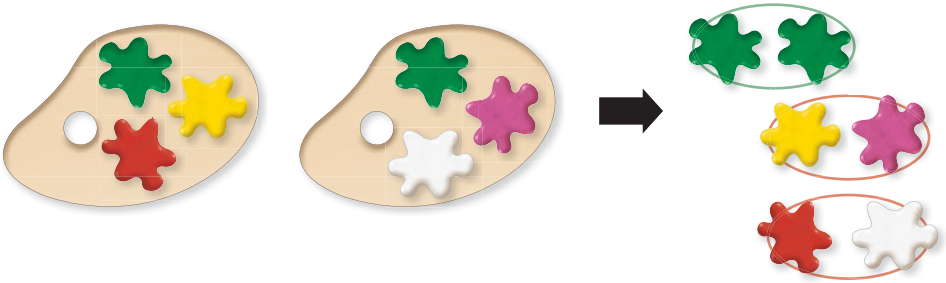
Susie la souris vous provoque en duel : obtiendrez-vous tous ensemble deux tartelettes avant que Susie n'y arrive ?

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

- Au lieu de placer toutes les tartelettes dès le début, on n'en pose que trois sur la case départ. Posez aussi Susie sur la case départ ainsi qu'un autre personnage que vous choisissez ensemble.
- Chacun choisit son paravent pour cacher sa palette et ses taches de peinture.
- Le joueur qui a lancé le dé nomme un terme de la catégorie correspondante. Sans se concerter, les joueurs sélectionnent ensuite trois taches de peinture chacun et les posent sur leur palette.
- Résultat : pour chaque paire de taches de couleur différente, Susie avance d'une case; pour chaque paire de taches identique, votre personnage avance d'une case. Important : Susie doit toujours avancer en premier !



Exemple :



Le personnage des joueurs peut avancer d'une case, Susie de deux cases.

- FRANÇAIS**
- Si votre personnage ou Susie arrive sur la case des tartelettes ou s'il la dépasse, il obtient une tartelette en récompense.
 - La partie se termine dès que Susie ou votre personnage reçoit la deuxième tartelette et gagne.



Muis Klodder



Een vrolijk en kleurig overeenstemmingsspel voor 3 tot 5 spelers van 5 tot 99 jaar. Met samenwerkingsvariant voor 2 spelers.

Auteur: Thilo Hutzler
Illustratie: Leo Timmers © 2013,
Leo Timmers Licensing Company, Brussel
Spelduur: 10 – 15 minuten

De kleine muis Klodder is een wereldberoemde kunstenares. Vandaag heeft ze haar beste vrienden uitgenodigd om samen met haar te komen schilderen in haar atelier. Vol enthousiasme pakt iedereen penseel, verf en schildersdoek om maar meteen te beginnen! Maar wat is dat? De schilderspaletten van muis Klodder zijn zó piepklein dat er maar drie verflokkers op passen! Hoe moet je zo een auto schilderen? Of een huis? En hoe schilder je daarmee een vlinder? Per ronde kiest iedere speler in het geheim drie kleuren en zet de klodders op zijn schilderspalet. Daarna worden de kleuren vergeleken: voor overeenstemmingen krijgen de dierenkunstenars een lekker gebakje als beloning. Wie als eerste drie gebakjes heeft, heeft het spel gewonnen.

Spelinhoud

1 muis Klodder, 1 hond Pablo, 1 tijger Vincent, 1 kip Niki, 1 haas Frida, 5 schilderspaletten, 5 schermen, 4 penselen, 3 potloden, 15 gebakjes, 50 verflokkers (in 10 verschillende kleuren), 1 dobbelsteen, 5 zakjes om het spelmateriaal in te bewaren, 1 handleiding met spelregels

Spelvoorbereiding

Elke speler kiest een speelfiguur, het daarbij passende scherm, een schilderspalet en tien verflokkers (één van elke kleur). Zet het scherm voor je neer en verstop daarachter het schilderspalet en de verflokkers, zodat de andere spelers ze niet kunnen zien.

Leg in het midden van de tafel een cirkel van penselen en potloden in een willekeurige volgorde en een beetje uit elkaar.

De afstanden ertussen zijn de loopvelden voor de figuren. Zoek een veld uit en leg daar alle gebakjes op. Jullie speelfiguren zetten jullie op hetzelfde veld. Overbodig spelmateriaal gaat terug in de doos.

Leg de dobbelsteen klaar.



Spelverloop

Het spel wordt met de wijzers van de klok mee gespeeld in meerdere rondes. De speler die als laatste een schilderij heeft gemaakt, mag beginnen en gooit de dobbelsteen.

Wat zie je op de dobbelsteen?

Op de dobbelsteen staan zes verschillende symbolen die elk een bepaalde categorie vertegenwoordigen. Afhankelijk van het symbool dat je gegooid hebt, moet je een onderwerp uit de betreffende categorie bedenken, bijvoorbeeld:



een dier



iets dat voorkomt in een sprookje, een verhaal of een film



een ding



iets waarvan je kunt dromen of wat je je kunt wensen



iets dat je kunt eten



iets dat begint met een letter die de speler links naast je als opdracht opgeeft

Tip:

jongere kinderen kiezen bij dit symbool meestal iets uit dat ze kennen van hun kleuterschool of hun school.

Vertel je medespelers hardop en duidelijk, welk onderwerp je voor jouw schilderij hebt gekozen. Nu denken alle spelers na, met welke drie kleuren ze dit onderwerp het mooist zouden kunnen schilderen. Zoek in het geheim achter jouw scherm de drie betreffende verfklodders uit en leg ze op jouw schilderspalet. Pas als alle spelers dit hebben gedaan, tillen zij gelijktijdig het scherm op.

Score

Beginnend bij de startspeler vergelijken jullie nu om beurten de verfklodders op jullie paletten.

• Ja? Geweldig!

Voor elke verfklodder die op minstens één van de andere paletten voorkomt, mag je jouw figuur een veld vooruit zetten. Per ronde kun je dus drie velden verder komen.

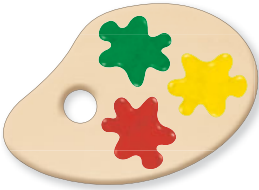
Opgelet! Als je met jouw figuur op een veld belandt met de gebakjes of dat veld passeert, krijg je als beloning een gebakje. Leg het voor iedereen zichtbaar vóór jouw scherm neer.

• Nee?

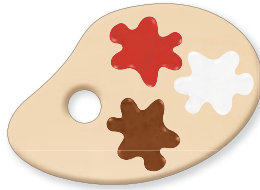
Jammer, nu moet jouw figuur blijven staan.

Voorbeeld:

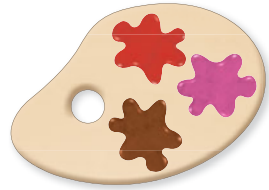
Thilo heeft het symbool van de categorie 'iets dat je kunt eten' gegooid en als onderwerp een 'aardbeientaart' genoemd. De drie spelers hebben de volgende verflodders gekozen:



Thilo



Hanna



Leo

Daaruit resulteert de volgende score

Thilo mag zijn figuur een veld (voor rood), Hanna haar figuur twee velden (voor rood en bruin) en Leo zijn figuur ook twee velden (voor rood en bruin) vooruit zetten.

Nieuwe ronde

Vervolgens nemen alle spelers de verflodders weer van het schilderspalet en zetten hun scherm weer neer. Nu mag de volgende speler gooien en begint een nieuwe ronde.

Einde van het spel

Het spel is uit als een speler zijn derde gebakje heeft gekregen. Hij is dan de winnaar. Als meerdere spelers in dezelfde ronde hun derde gebakje krijgen, zijn ze samen winnaars.

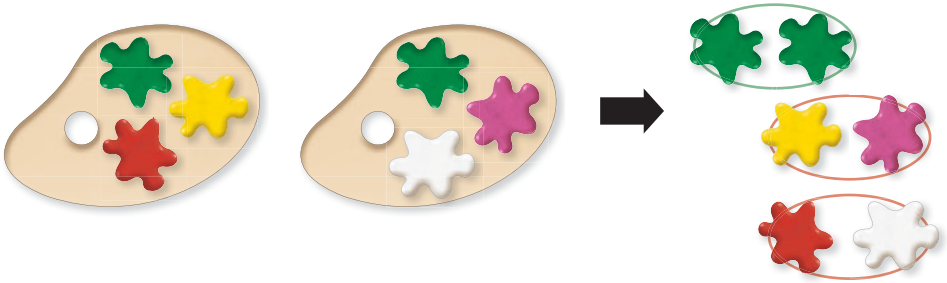
Samenwerkingsvariant voor 2 spelers

Muis Klodder daagt jullie uit voor een duel: spelen jullie het klaar om samen twee gebakjes te krijgen voordat de muis twee gebakjes heeft?

De regels voor het basisspel gelden met de volgende veranderingen:

- In plaats van alle gebakjes leggen jullie nu maar drie gebakjes op het startveld. Zet ook muis Klodder op het startveld en nog een figuur die jullie samen uitzoeken.
- Als bescherming voor het eigen schilderspalet en de eigen verflodders kunnen jullie elk een willekeurig scherm kiezen.
- Wie de dobbelsteen heeft gegooid, noemt een begrip uit de betreffende categorie. Zonder met elkaar af te spreken, zoekt nu ieder van jullie zelf drie passende verflodders uit en legt die op zijn eigen palet.
- Score: voor elke verflodder die niet bij de anderen past, mag muis Klodder een veld vooruit, voor elk paar dezelfde verflodders mag jullie figuur een veld vooruit. Het is belangrijk dat altijd éérst de muis wordt verzet!

Voorbeeld:



De figuur van de spelers mag een veld vooruit, muis Klodder mag twee velden opschuiven.

- Als één figuur op het veld met de gebakjes terecht komt of het veld passeert, krijgt het een gebakje als beloning.
- Het spel is uit als muis Klodder of jullie figuur het tweede gebakje krijgt en dus winnaar is.

NEDERLANDS



El ratón Borrón



Un juego de coincidencias de alegre colorido para 3 a 5 jugadores de 5 a 99 años. Con una variante cooperativa para 2 jugadores.

Autor: Thilo Hutzler
Ilustraciones: Leo Timmers © 2013,
Leo Timmers Licensing Company, Bruselas
Duración del juego: entre 10 y 15 minutos

El ratón borrón es un artista de fama mundial. Hoy ha invitado a sus mejores amigos a su estudio para pintar con ellos. Llenos de entusiasmo, los pintores cogen pinceles, colores y lienzo y se ponen manos a la obra. ¿Pero qué pasa aquí? ¡Las paletas de pintor de Borrón son minúsculas y solo tienen espacio para tres colores! ¿Cómo es posible pintar así un coche, por ejemplo? ¿O una casa? ¿Y cómo hacer una mariposa? En cada ronda, los participantes eligen en secreto tres colores y los colocan sobre su paleta de pintor. A continuación, se compara: por los colores idénticos nuestros animalitos artistas recibirán deliciosas tortas como premio. Quien sea el primero en conseguir tres tortas gana el juego.

Contenido del juego

1 ratón Borrón, 1 perro Pablo, 1 tigre Vincente, 1 gallina Nici, 1 liebre Frida, 5 paletas de pintor, 5 pantallas protectoras, 4 pinceles, 3 lápices, 15 tortitas, 50 borrones de pintura (en 10 colores distintos), 1 dado, 5 bolsitas para guardar el material de juego, 1 manual de instrucciones

Preparación del juego

Cada jugador elige una figura, la pantalla protectora a juego, una paleta de pintor y diez borrones de pintura (uno de cada color). Colocad la pantalla protectora delante de vosotros y ocultad detrás la paleta de pintor y los borrones de pintura para que nadie los vea.

Poned los pinceles y lápices en el centro de la mesa sin un orden predeterminado, pero formando un círculo y a una cierta distancia unos de otros. Los espacios entre ellos son las áreas de desplazamiento para las figuras. Elegid un área y colocad todas las tortitas en ella. Poned vuestras figuras en la misma área. El material de juego innecesario se vuelve a poner en la caja. Tened el dado preparado.



Desarrollo del juego

Jugaréis por turnos en el sentido de las manecillas del reloj y en varias rondas. El jugador que haya sido el último en pintar un cuadro empieza el juego y tira el dado.

¿Qué muestra el dado?

En el dado hay dibujados seis símbolos diferentes que representan respectivamente una categoría determinada. Según el símbolo que aparezca tras lanzar el dado, tendrás que imaginarte un objeto de pintura de la categoría que ha salido, por ejemplo:



un animal



algo que aparece en un cuento, una película o una historia



una cosa



algo sobre lo que puedes soñar o que deseas



algo que se puede comer



algo que empieza con la letra de una palabra que te indique el jugador situado a tu izquierda

Pista:

Los niños más pequeños pueden elegir para el símbolo que ha salido algo que tengan en su jardín de infancia o colegio.

Comunica a los otros jugadores en voz alta y clara cuál es el objeto de pintura que has elegido. Ahora es el momento de que todos decidan con qué tres colores querrían pintar este objeto sobre el lienzo. Seleccionad en secreto detrás de vuestra pantalla protectora los tres borriones de pintura correspondientes y ponédlos sobre la paleta. Solo cuando todos los participantes lo hayan hecho, podréis levantar al mismo tiempo la pantalla protectora.

Valoración

Empezando por el jugador que inició el juego, comparad ahora por turnos los borriones de pintura sobre vuestras paletas. ¿Tiene al menos un compañero del juego uno o varios borriones de pintura sobre su paleta iguales a los tuyos?

- **Sí. ¡Fantástico!**

Por cada borrón de pintura que aparezca al menos en otra paleta puedes hacer avanzar tu figura un área. En cada ronda puedes avanzar hasta un total de tres áreas.

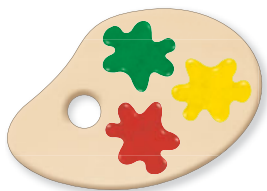
Atención: Si te colocas con tu figura en el área donde están las tortitas o avanzas un área, entonces conseguirás una tortita como premio. Colócala de forma visible para todos delante de tu pantalla protectora.

- **No.**

Lástima, tu figura no puede avanzar.

Ejemplo:

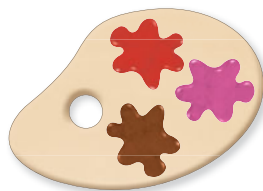
Al tirar el dado, a Toni le ha salido el símbolo de la categoría "algo que se puede comer" y ha mencionado el objeto "pastel de fresa". Los tres jugadores han elegido los siguientes borrões de pintura:



Thilo



Hanna



Leo

De ello resulta la siguiente valoración:

Toni puede hacer avanzar su figura un área (por rojo), Ana la suya dos áreas (por rojo y marrón) y Leo la suya también dos áreas (por rojo y marrón).

Nueva ronda

A continuación, cada jugador retira los borrões de pintura de su paleta y vuelve a colocar la pantalla protectora. Le toca tirar el dado al siguiente jugador y así empieza una nueva ronda.

Final del juego

El juego termina en cuanto un jugador consigue su tercera tortita, con lo que se proclama vencedor. Si son varios los jugadores los que consiguen su tercera tortita en la misma ronda, todos ellos ganan conjuntamente.

Variante cooperativa para 2 jugadores

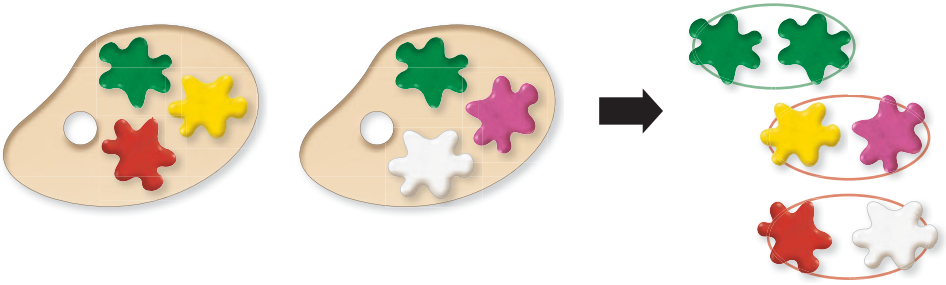
El ratón Borrón os reta a un duelo: ¿Seréis capaces juntos de conseguir dos tortitas antes de que lo haga Borrón?

Se emplean las mismas reglas del juego básico con las siguientes variaciones:

- En vez de poner todas las tortitas al principio del juego, ponéis solo tres en el área de salida. Poned ahí además al ratón Borrón y una figura más, que debéis elegir juntos.
- Para ocultar la propia paleta de pintura y los borrões, cada uno de vosotros tiene que seleccionar una pantalla protectora cualquiera.
- Quien haya tirado el dado menciona una palabra de la categoría correspondiente. Sin hablar entre vosotros, cada uno busca a continuación tres borrões de pintura adecuados y los coloca sobre su paleta.
- Valoración: Por cada par de borrões de pintura distintos, Borrón continúa su avance un área más; por cada par de borrões de pintura iguales, vuestra figura puede avanzar un área. ¡La clave es que el ratón Borrón mueva siempre en primer lugar!



Ejemplo:



La figura de los jugadores puede avanzar un área, Borrón avanza dos áreas.

- Si una figura llega hasta el área con las tortitas o avanza un área, entonces consigue una tortita como premio.
- El juego concluye en cuanto Borrón o vuestra figura consigue la segunda tortita, con lo que se gana.

ESPAÑOL



Topetta de' Acquerellis



Un variopinto gioco di analogie, per 3-5 giocatori da 5 a 99 anni.
Con variante cooperativa per 2 giocatori.

Autore: Thilo Hutzler
Illustrazioni: Leo Timmers © 2013,
Leo Timmers Licensing Company, Brüssel
Durata del gioco: 10-15 minuti

La piccola Topetta de' Acquerellis è un'artista di fama mondiale. Oggi ha invitato i suoi migliori amici nell'atelier per dipingere insieme a loro. Pieni di entusiasmo, i piccoli ospiti prendono un pennello e una tela ciascuno e il divertimento può iniziare! Ma... che succede? Le tavolozze della topolina sono minuscole e hanno spazio solo per tre colori! Così, come si fa a dipingere un'automobile? O una casa? O invece una farfalla? Ad ogni turno ciascun giocatore sceglie in segreto tre colori e li mette sulla sua tavolozza. Alla fine si fanno i conti: per ciascuna corrispondenza, i piccoli artisti ricevono deliziose tortine come ricompensa. Vince il gioco chi riceve per primo tre tortine.

Dotazione del gioco

1 Topetta de' Acquerellis, 1 cane Pablo, 1 tigre Vincent, 1 gallina Nici, 1 coniglio Frida, 5 tavolozze, 5 paraventi, 4 pennelli, 3 matite, 15 tortine, 50 macchie di colore (in 10 diversi colori), 1 dado, 5 bustine per conservare il materiale di gioco, 1 istruzioni di gioco

Preparazione del gioco

Ciascun giocatore prende una pedina, il paravento corrispondente, una tavolozza e dieci macchie di colore (una per ciascun colore). Mettete il paravento davanti a voi e usatelo per nascondere la tavolozza e i colori, in maniera che nessun altro li veda.

Sistemate le matite e i pennelli al centro del tavolo e disponeteli a cerchio nell'ordine che preferite, distanziati l'uno dall'altro. Gli spazi intermedi saranno le caselle dove si muoveranno le pedine. Scegliete una casella e collocateci sopra tutte le tortine. Le vostre pedine vanno messe insieme, nella stessa casella. Il materiale di gioco rimanente va rimesso nella confezione. Tenete il dado a portata di mano.



Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario e in più turni. Il giocatore che ha dipinto un quadro per ultimo inizia e lancia il dado.

Che cosa è raffigurato sul dado?

Sul dado sono raffigurati sei simboli diversi, che rappresentano sei categorie. Dovrai pensare a un soggetto di pittura basandoti sul simbolo che è raffigurato sulla faccia del dado appena lanciato. Ecco come funziona:



un animale



una cosa che appare in una favola, in un film o in una storia



un oggetto



una cosa che si può sognare o che si può desiderare



una cosa che si può mangiare



una cosa che inizia per la lettera che ti dice il giocatore seduto alla tua sinistra

Suggerimento:

Con questo simbolo, i bambini più piccoli possono scegliere una cosa che si trova all'asilo o a scuola.

Comunica ad alta voce agli altri giocatori quale soggetto di pittura hai scelto. Adesso tutti i giocatori penseranno ai tre colori da utilizzare per dipingere quel soggetto sulla tela. Nascondendovi dietro al paravento, scegliete i tre colori e metteteli sulla tavolozza. Quando siete tutti pronti, sollevate contemporaneamente i vostri paraventi.

Valutazione

Partendo dal giocatore che ha iniziato, mettete a confronto, procedendo a turno, i colori scelti sulle vostre tavolozze:

C'è almeno un altro giocatore che ha uno o più colori uguali ai tuoi sulla sua tavolozza?

- **Si. Fantastico!**

Per ogni colore che appare anche su un'altra tavolozza puoi far avanzare la tua pedina di una casella. Perciò, ad ogni turno, puoi avanzare fino a tre caselle.

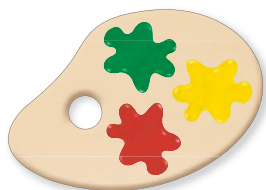
Attenzione: Se con la tua pedina finisci sulla casella con le tortine o se la superi, ricevi una tortina come ricompensa. Mettila in bella vista davanti al tuo paravento.

- **No.**

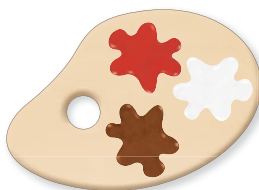
Peccato, la tua pedina deve rimanere dov'è.

Esempio:

Matteo ha lanciato il dado ed è uscita la categoria "una cosa che si può mangiare" e ha scelto il soggetto "torta di fragole". I tre giocatori hanno scelto i seguenti colori:



Matteo



Giulia



Luca

La valutazione in questo caso sarà la seguente:

Matteo può far avanzare la sua pedina di una casella (per il rosso), Giulia di due caselle (per il rosso e il marrone) e anche Luca di due caselle (per il rosso e il marrone).

Nuovo turno

Alla fine, ciascun giocatore prende i colori dalla tavolozza e rimette in piedi il paravento. Il giocatore successivo deve lanciare il dado e comincia un nuovo turno.

Conclusione del gioco

Vince il giocatore che riceve la terza tortina. Se nello stesso turno più giocatori ricevono la terza tortina, vinceranno insieme a pari merito.

Variante cooperativa per 2 giocatori

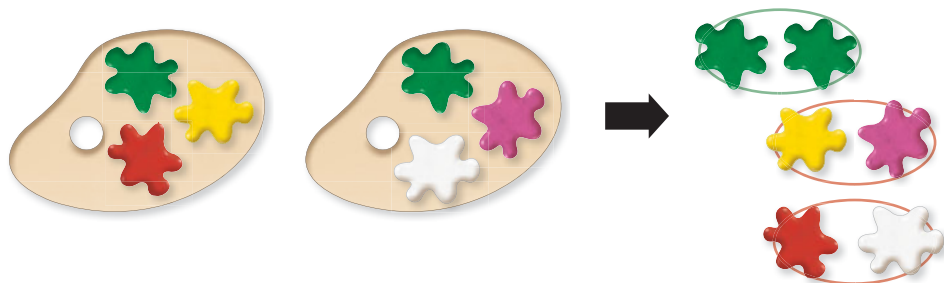
Topetta de' Acquerellis vi sfida a duello: riuscite a ricevere insieme due tortine prima che ci riesca Topetta de' Acquerellis?

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

- All'inizio del gioco, collocherete sul tavolo di gioco solo tre tortine anziché tutte. Inoltre, mettete anche Topetta de' Acquerellis e un'altra pedina che sceglierete insieme.
- Per coprire la propria tavolozza e i colori, ciascun giocatore prenderà un paravento a scelta.
- Chi ha lanciato il dado deve scegliere un soggetto della categoria corrispondente. Senza mettersi d'accordo con l'altro, ciascun giocatore sceglierà tre colori adatti e li metterà sulla propria tavolozza.
- Valutazione: Per ogni coppia di colori non uguali, Topetta de' Acquerellis avanzerà di una casella; per ogni coppia di colori uguali, la vostra pedina potrà avanzare di una casella. L'importante è che Topetta de' Acquerellis sia fatta avanzare per prima!



Esempio:



La pedina del giocatore può avanzare di una casella, Topetta de' Acquerellis di due.

- Se una pedina finisce sulla casella con le tortine o se la supera, riceve una tortina come ricompensa.
- Il gioco finisce quando Topetta de' Acquerellis o una delle vostre pedine riceve la seconda tortina e vince così il gioco.



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 spel materiaal 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 Szül k!

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



Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvindens voor kinderen

Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini



Baby & Kleinkind

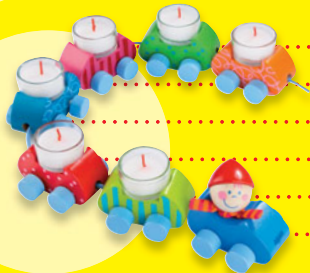
Infant Toys

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

Tobogán 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 kinderoogen 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!

HABA[®]

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