

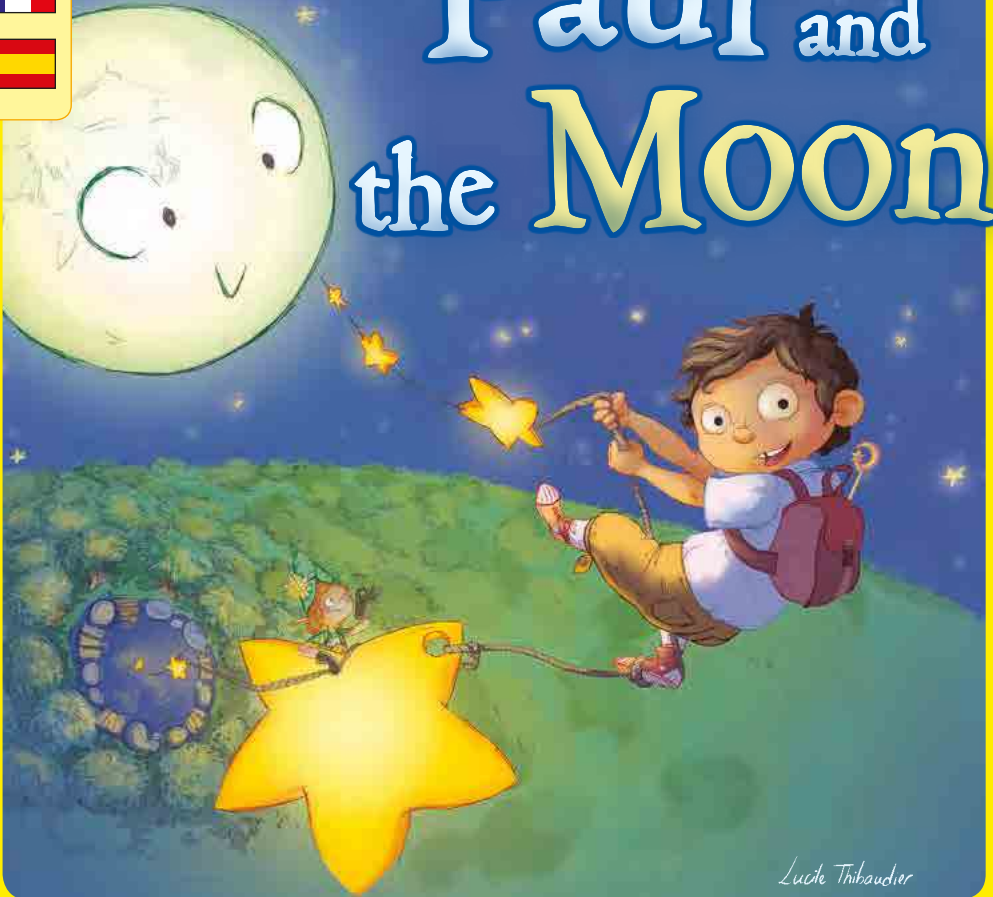


Instructions • 说明书 • Spielanleitung • Règle du jeu • Instrucciones



Les Fées Hilares

Paul and the MOON



Luce Thibaudier

保罗与月亮有个约会 · Paul und der Mond
Paul et la lune · Pablo y la Luna

Copyright **HABA**[®] Games Bad Rodach 2016



Paul and the Moon

Bedtime story

Every evening, Mommy tucks Paul into bed. She always gives him a good night kiss before gently closing the door. But as soon as Mommy is gone, Paul slips out of bed and tip-toes to the window, because every evening, Paul has a very special rendezvous. He has an appointment with the moon. How beautifully the moon glows, radiantly bright and tender. In the moonshine Paul feels especially safe and protected. The moon is his best friend and each evening Paul tells him everything he experienced that day, even his deepest secrets. Only then, can Paul climb back under the covers and fall asleep, happy and at peace.

But on this evening, something unusual happens as Paul takes his customary seat by the window. A single, solitary ray of light falls from the moon straight into his garden. "What is that?" Paul asks amazed. He quietly flits outside to take a closer look. And there, in the garden, Paul finds a peculiar staff with a shining star at the tip!

Suddenly Paul hears a voice, "Hello...can you help me?" Paul looks around, but cannot see anyone. He rubs his eyes and looks again. Who is talking to him? Then Paul has an idea, can it be the moon? "Um...hello...moon?" Paul asks hesitantly. "Is that you?"

"Oh my," the moon sighs, "I only looked away for a second and whoosh! My shining magic staff fell to Earth!" The moon's face is forlorn. "And if I don't get it back, I will never become full again. I might even disappear forever. That would be horrendous!"

Paul feels terribly uncomfortable and hops from one foot to the other. "Can you help me get back my radiant magic staff?" the moon asks again. Paul simply cannot believe he is talking to the moon...and the moon is talking to him! Only I can help the moon, Paul thinks to himself. But I am just a little boy!

"Oh, dear moon, I would so much like to help you," Paul answers, "but I cannot fly! How can I possibly bring your magic staff back to you?" Then the moon has an idea. "Let's ask the sweet sparkle sprites for their help. They can make a ladder for you to climb up to me. Look in your garden pond, where the sparkle sprites live.

Can you see them?" Paul peers over to the pond. "There they are!" he cries out excitedly. "How beautifully they glisten and twinkle!" Paul gathers all his courage and makes his way over to the sparkle sprites...



Paul and the Moon



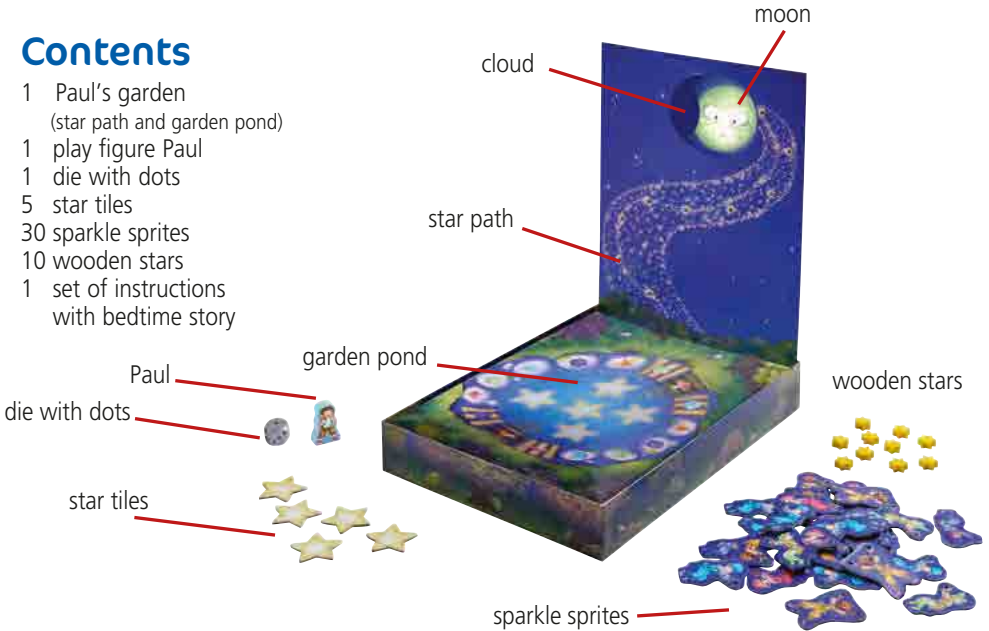
A cooperative memory game for 1 to 6 moon guardians ages 3 to 8 years old.

Authors: Les Fées Hilaires (Steffanie Yeakle and Marie Chaplet)
Illustrations: Lucile Thibaudier
Game duration: 5 - 10 minutes

Help Paul and the sparkle sprites save the moon! First the sparkle sprites must scale the stars, one sprite leaping over the other, building a ladder to the moon for Paul to climb. But they must do this before the moon disappears behind a cloud! Only then, can Paul give the radiant magic staff back to the moon, so that then once more the moon can shed beautiful moonlight on the Earth.

Contents

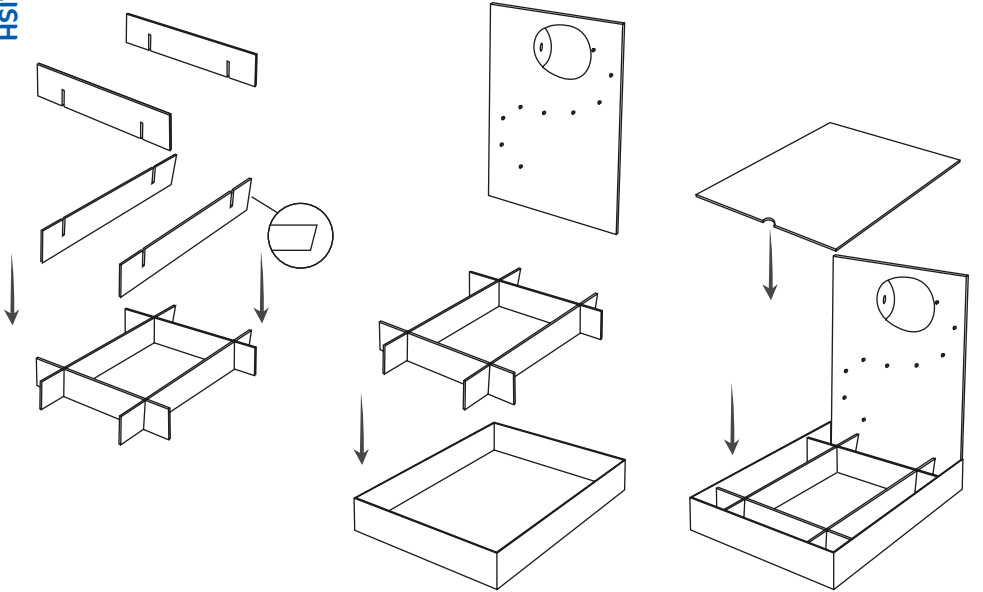
- 1 Paul's garden (star path and garden pond)
- 1 play figure Paul
- 1 die with dots
- 5 star tiles
- 30 sparkle sprites
- 10 wooden stars
- 1 set of instructions with bedtime story



Before playing:

Before playing for the first time, carefully press all the game pieces from the board! The rest of the board will not be required and should be discarded.

Now build Paul's garden:



Place the empty box in front of you. Interlock the four braces so that they form a symmetrical grid, long braces parallel; short braces parallel to one another.

Lay the grid in the game box bottom. Insert the star path (= moon game board) in the slit between the game box bottom and the grid.

Finally, lay the garden pond (= pond game board) on top of the grid. Paul's garden is complete!

Later, when you put the game away, you can leave the grid assembled in the bottom of game box. Simply place the game materials in the larger, center space. The star path is placed face down on the grid, the garden pond on top if it and finally, the game instructions. Now, you can close the box with the lid.

Preparation of the Game

Place Paul's garden in the center of the playing area, so all children have a clear view of it. Slide the cloud above the star path aside so that the entire moon is visible. The 5 star tiles are laid face up on top of the stars in the garden pond on the game board. Sparkle sprites and die are placed next to the garden. Now you have a few moments to study each of the individual sprite's unique headdresses before the star tiles are turned face down.

Place Paul on any one of the squares with logs. Now you're ready to play!

The 10 wooden stars are used only in the competitive version called Star Rally Sweepstakes; stars should remain in the game box for now.



Paul and the moon – Basic game



The player who most recently spoke to the moon begins by rolling the die. Move Paul clockwise around the garden pond the number of spaces indicated on the die. Take a good look at the sprite's headdress on which Paul has landed. Your task is to find the star tile with this same headdress. Turn over the star tile you think is correct.

Which sprite headdress is on the star tile?

- **A matching sprite headdress?**

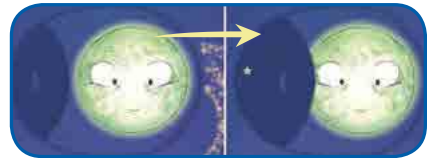
Well done! Take a sparkle sprite with the same headdress from the sparkle sprites next to the garden and hang it on the next free star on the star path. One upon the other, the sparkle sprites create a sparkle sprite ladder.

But be cautious, sprites are very delicate creatures. Put them on the stars carefully. If a sprite does fall, simply place it back up on the star ladder.

If there are no more matching sparkle sprites in the heap, you can choose which ever one you like.

- **A different sprite headdress?**

Oh no! Pull the cloud until the next yellow star shines through it.



Now it is the next child's turn to roll the die.

End of the game:

When one player manages to hang a sparkle sprite on the last star beside the moon before it vanishes behind the cloud, the players all win together. Now Paul can climb up the sparkle sprite ladder and return the radiant magic staff to the moon. The cloud goes back to where it came from and the moon shines full and bright and brilliantly round!

But when the cloud covers the moon completely before the sparkle sprite ladder is complete, the players have unfortunately lost this round. Paul cannot return the magic staff. The sparkle sprites return to the garden pond and wait for their next chance to help Paul save the moon.

Variation 1: Making waves (for experienced moon guardians)

You play according to the Paul and the moon rules with the following changes: In this game, the squares with the logs and the wooden jetties play an important role.

On which of these squares does Paul land?



- **Square with logs/wooden jetty**

When Paul steps onto one of these spaces, he creates little waves and 2 stars change places! Exchange the positions of two stars without turning them over. Now try to find the sparkle sprite matching the sprite headdress where Paul is standing.



- **Stone plate**

Here you need only try to find the star tile matching the sprite headdress where Paul is standing.

Variation 2: Swamped stars (for professional moon guardians)

You play according to the Paul and the moon rules with the following changes:
In this game, the squares with the logs and the wooden jetties play an important role.

On which of these spaces does Paul land?



- **Wooden jetty**

The moment Paul steps on it, the precarious jetty wobbles dramatically, making great waves over the pond. Now, not one single star remains in place! The player moving Paul to this space shuffles all of the star tiles without looking at them and then redistributes them over the pond, face down. Now try to find the sparkle sprite matching the sprite headdress where Paul is standing.



- **Square with logs**

When Paul steps onto one of these spaces, he creates little waves and 2 stars change places! Exchange the positions of two stars without turning them over. Now try to find the sparkle sprite matching the sprite headdress where Paul is standing.



- **Stone plate**

Here you need only try to find the star tile matching the sprite headdress where Paul is standing.

Variation 3: Star Rally Sweepstakes (for true experts)

In this competitive game, there can only be one winner in the end. You will need the 10 wooden stars, which are laid next to Paul's garden.

You play according to the rules for all three games: Paul and the moon, Making waves and Swamped stars with the following changes:

- Each sparkle sprite you add to the ladder earns you a wooden star. The last sparkle sprite installed at the top of the ladder earns that player two wooden stars.
- The game ends when the 9th sparkle sprite has reached the moon, or when the moon is completely clouded over.
- The child with the most wooden stars, wins, having been the most help to Paul on his quest to save the moon.

保罗与月亮有个约会

睡前故事

每天晚上，妈妈把把劲安抚保罗睡觉。她轻轻地关上了门之前，总会给他一个晚安吻。但只要妈妈走了，保罗就滑下床和脚尖放窗口，因为每天晚上，保罗有一个很特别的约会。他与月亮有个约会。月光如何精美发光，明亮的容光焕发嫩嫩。在月光底下，保罗感觉格外的安全和被保护。月亮是他最好的朋友，每天晚上，保罗告诉他一切，他经历过的那一天，甚至他最深的秘密。只有这样，保罗才会爬回到被窝里，幸福与和平地，睡着了。

但是这天晚上，不寻常的东西发生，因为在窗口保罗常坐的位子。孤立光线从月亮直入落在他的花园。“那是什么？”保罗问赞叹不已。他悄悄地掠过外一探究竟。而且，在花园里，保罗发现了一个奇特的人员在，尖端具有一颗璀璨的明星！

保罗突然听到一个声音：“喂……你能帮助我吗？”保罗看来看去，却看不到任何人。他揉了揉眼睛，再次看。谁在对他说话？保罗有一个想法，是不是月亮？“呃……你好……月亮吗？”保罗欲言又止。“是你吗？”

“噢，我的”月亮叹了口气，“我只扭过头去一秒钟，嗖！我的魔法闪耀人员坠落到地球！”月亮的脸是被遗弃的。“如果不拿回来，我永远都不会完全重新成为新月。我甚至可能永远消失。这将是可怕的！”

保罗感到极度的不安而且一只脚勾住另一只脚。“你能不能帮我找回我的魔法闪耀人员？”月亮又问。保罗根本无法相信他在和月亮说话！只有我可以帮月亮，保罗心里想。但是我只是一个小男孩！

“哦，亲爱的月亮，我就多么希望能帮助你，”保罗回答，“但我不能飞！我怎么可能把你的魔法闪耀人员还给你？”然后，月亮有一个想法。“我们问甜美闪耀精灵的帮助。他们可以做一个梯子，让你爬上来。看看你的花园池塘，那里有闪耀精灵居住。你可以看到他们吗？”保罗到池塘。“他们在那里！”他大声呼喊兴奋。“多么漂亮，他们的闪光和闪烁！”保罗用他所有的勇气，使他找到闪耀精灵…



保罗与月亮有个约会

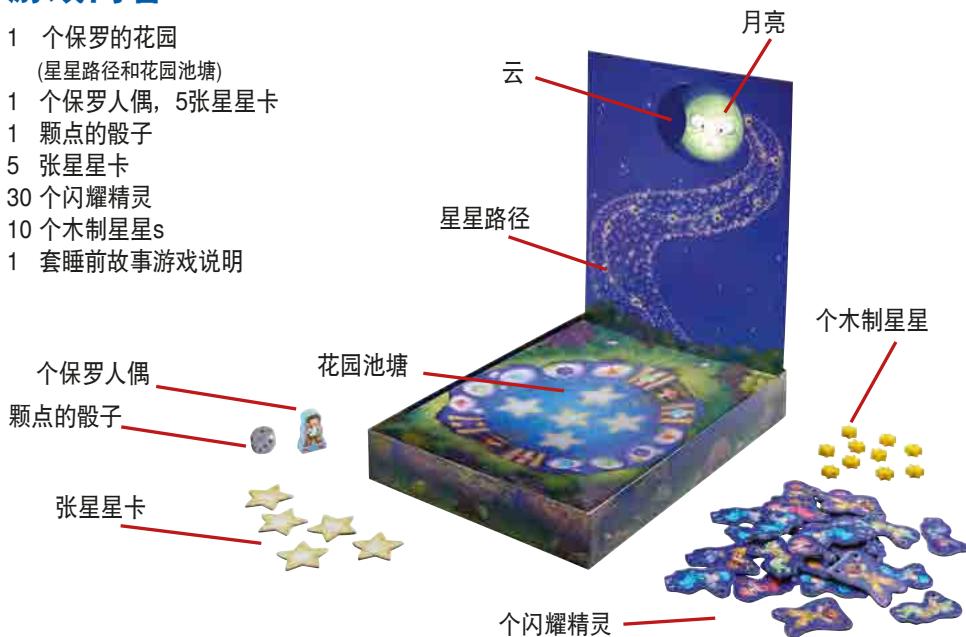
一个合作记忆游戏适于1至6名3至8岁月亮卫士玩家。

作者: Les Fées Hilares (Steffanie Yeakle and Marie Chaplet)
插图: Lucile Thibaudier
游戏时长: 约 5 - 10 分钟

帮助保罗和闪耀精灵拯救月球！首先，闪耀精灵必须调整星星，一个精灵跳跃在另一个那里，建立一个梯子让保罗攀升到月亮。但是，他们必须在月亮消失之前，这样做！只有这样，可以让闪耀精灵人员重返月球，这样让月球可再一次在地球上洒下美丽的月光。

游戏内容

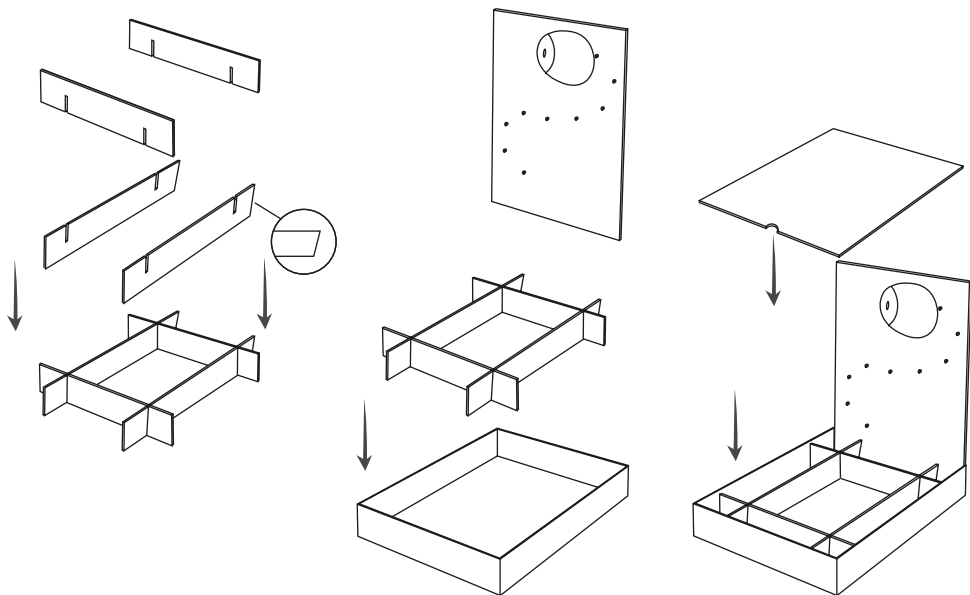
- 1 个保罗的花园
(星星路径和花园池塘)
- 1 个保罗人偶, 5张星星卡
- 1 颗点的骰子
- 5 张星星卡
- 30 个闪耀精灵
- 10 个木制星星s
- 1 套睡前故事游戏说明



游戏之前：

第一次玩之前，请仔细从主板按压所有的游戏块出来！主板的其余部分将不要，应该丢弃。

现在，建造保罗的花园：



清空游戏盒底部放置在你面前。联锁四个支架，使得它们形成一个对称的网格，长撑杆平行；短支架彼此平行。

网格躺在游戏盒底部。在游戏盒底部与网格之间的缝隙插入星星路径（=月亮游戏板）。

最后，花园池塘（=池塘游戏板）躺在网格上面。保罗的花园就完成了！

后来，当你投入了比赛，可以保留了游戏盒底部装配网格。只需将游戏材料中较大，放在中央空间。星星路径正面朝下放置在网格，花园池塘之上，最后，放游戏的说明。现在，你可以关闭盖子收藏起来。

准备游戏

将保罗的花园放在中央，让所有的孩子都可以明确的看到它。滑动星星路径上方的云在一旁，以使整个月亮是可见的。

5张星星卡面朝上放在花园池塘游戏板上的星星之上。闪耀精灵和骰子都放在花园的旁边。现在，在星星卡面朝下翻过来之前，你有一些时间来研究，每个精灵的独特头饰。

放置保罗在任何一个一正方形的日志中。现在，你可以开始玩！

10个木制星星仅仅用于对战型游戏中发挥作用，反之，应当继续留在游戏盒中。

保罗与月亮有个约会 – 基本游戏玩法



谁最近采访了月亮的玩家先开始掷骰子。按骰子指示空格数，顺时针方向绕花园池塘移动保罗。在保罗登陆的空格上，好好研究一下该精灵的头饰。你的任务是找到与此相同头饰的星星卡。翻开你认为是正确的星星卡。

星星卡上的精灵头饰一样吗？

• 匹配的精灵头饰？

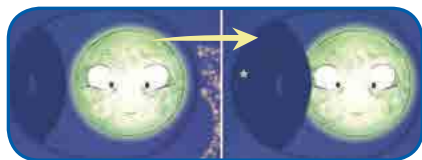
做得好！就从闪闪发光的精灵中拿一样头饰的闪耀精灵放在花园旁边，把它挂在星星路径上的空闲星星中。闪闪发光的精灵创建一个闪耀的精灵阶梯。

但要小心，精灵是可爱人儿。小心翼翼地把它挂在星星路径上。如果掉下来，无论如何，要把它放回星星梯子上。

如果在堆上没有更多匹配的闪耀精灵，你可以选择任何一个你喜欢的。

• 不同的精灵头饰？

不好了！拉动云彩直到下一个黄色星星闪耀通过它。



现在，它是下一个孩子的回合掷骰子。

游戏结束：

当月亮消失在乌云后面之前，玩家设法挂上闪耀精灵在最后一个月亮旁边的星星上，所有玩家共赢。现在，保罗可以爬上闪耀精灵梯子把光芒四射的魔法人员重新带回月球。云回到它的地方，明月充满大地，明亮，灿烂而且圆！

但当完成闪耀精灵梯子之前，云完全覆盖了月球，玩家们遗憾的输掉这一轮。保罗不能带回魔法人员。闪耀精灵回到花园池塘，等待他们的下一个机会帮助保罗拯救月球。

玩法变化1：兴风作浪 (为经验丰富的月亮守护者而设)

您根据保罗与月亮有个约会的基本游戏玩法加上以下变化：

在这个游戏中，日志方格与木制栈桥发挥重要作用。保罗降落在哪些正方形上？



• 方形原木/木栈桥

当保罗踏上这些方格，他创造了小浪2张星星卡换地方！交换的两张星星卡的位置，保持面朝下。现在试图找到闪耀精灵相匹配的精灵头饰。



- **石材板**
在这里，你只需要尽量找星星卡相匹配的精灵头饰。

玩法变化2：众多星星 (对于专业的月亮守护者而设)

您根据保罗与月亮有个约会的基本游戏玩法加上以下变化：

在这个游戏中，日志方格与木制栈桥发挥重要作用。保罗降落在哪些正方形上？



- **木制栈桥**
此刻保罗踏上这方格，岌岌可危的栈桥大幅度摆动，在池塘作出了巨大的波澜。现在，没有一个星星保持在原位！玩家移动保罗到这个空间，所有的星星卡面朝下重新洗牌，然后重新分配它们在池塘。现在试图找到闪耀精灵相匹配的精灵头饰。



- **方形原木**
当保罗踏上这些方格，他创造了小浪2张星星卡换地方！交换的两张星星卡的位置，保持面朝下。现在试图找到闪耀精灵相匹配的精灵头饰。



- **石材板**
在这里，你只需要尽量找星星卡相匹配的精灵头饰。

玩法变化3：抽奖活动 (对于真正的专家而设)

在这个竞争激烈的比赛，最后也只能有一个赢家。您将需要10个木制星星，分布保罗的花园旁边。

您根据保罗与月亮有个约会的基本游戏，兴风作浪，众多星星玩法，加上以下变化：

- 每个添加到梯子的闪耀精灵你赚到一个木制的星星。梯子顶端的最后一个闪闪发光的精灵赢得了两个星星。
- 游戏结束，当第9个闪耀精灵已经到达了月亮，或月亮完全被乌云密布。
- 最多木星星的孩子，赢得比赛，是最有助于保罗拯救月球。



Paul und der Mond

Gutenachtgeschichte

Jeden Abend bringt Mama den kleinen Paul ins Bett. Sie gibt ihm immer einen Gutenachtkuss und schließt dann leise die Tür. Doch kaum ist Mama draußen, schleicht sich Paul wieder aus seinem Bett heraus und tippelt auf Zehenspitzen zum Fenster. Dort hat er jeden Abend eine ganz besondere Verabredung – und zwar mit dem Mond. Wie schön er leuchtet! Strahlend hell und ganz zart. Im sanften Mondschein fühlt sich Paul sicher und geborgen. Der Mond ist sein bester Freund: Ihm erzählt Paul jeden Abend alles, was er den Tag über erlebt hat, sogar seine größten Geheimnisse. Erst dann schlüpft Paul wieder zurück unter seine Decke und schläft glücklich und zufrieden ein.

DEUTSCH

Aber an diesem Abend, als Paul wieder wie gewohnt an seinem Platz am Fenster sitzt, passiert etwas Seltsames: Ein einzelner heller Lichtstrahl fällt direkt vom Mond hinunter in den Garten. „Was ist denn das?“, staunt Paul und schleicht sich leise nach draußen, dem Lichtschein entgegen. Als er an der Stelle ankommt, findet er einen sonderbaren Stab mit einer leuchtenden Sternenspitze!

„Hallo ... kannst du mir helfen?“, ertönt plötzlich eine Stimme. Paul schaut sich um, doch er kann niemanden sehen. Verwundert reibt er sich die Augen. Wer spricht denn da mit ihm? Doch dann ahnt Paul, wer es ist: Es kann nur der Mond sein! „Ähm ... hallo ... Mond?“, fragt Paul zaghaft, „bist du das?“

„Ach“, seufzt da der Mond, „ich habe einen Moment nicht aufgepasst und – schwups! – ist mir mein leuchtender Zauberstab auf die Erde gefallen!“ Der Mond macht ein trauriges Gesicht. „Und wenn ich ihn nicht zurückbekomme, kann ich nie mehr zum Vollmond werden. Vielleicht verschwinde ich sogar ganz. Das wäre fürchterlich!“

Paul ist ganz unbehaglich zumute und er tritt von einem Bein aufs andere. „Kannst du mir helfen, meinen leuchtenden Zauberstab zurückzubekommen?“, fragt da der Mond. Paul kann nicht glauben, dass er gerade mit dem Mond redet – und der Mond mit ihm! Nur ich kann dem Mond helfen, denkt Paul. Aber ... kann ich das überhaupt? Ich bin doch noch ein kleiner Junge!

„Ach, lieber Mond, ich würde dir so gerne helfen“, sagt Paul, „aber ich kann ja nicht fliegen – und wie soll ich dir denn da deinen Zauberstab zurückgeben?“ Mit einem Mal hat der Mond eine Idee:

„Wir fragen die freundlichen Funkelfeen, ob sie uns helfen können. Sie sollen eine Leiter bilden, über die du zu mir klettern kannst.

Schau mal, dort drüben in eurem Gartenteich leben die Funkelfeen. Siehst du sie?“ Paul kneift die Augen zusammen und schaut hinüber zum Teich. „Da sind sie!“, ruft er begeistert. „Und wie schön sie glitzern und funkeln!“ Da nimmt Paul seinen ganzen Mut zusammen und macht sich auf den Weg zu den Funkelfeen ...



Paul und der Mond



Ein kooperatives Memo-Spiel für 1 - 6 Mondhelfer von 3 - 8 Jahren.

Autoren: Les Féés Hilares (Steffanie Yeakle und Marie Chaplet)

Illustration: Lucile Thibaudier

Spieldauer: 5 - 10 Minuten

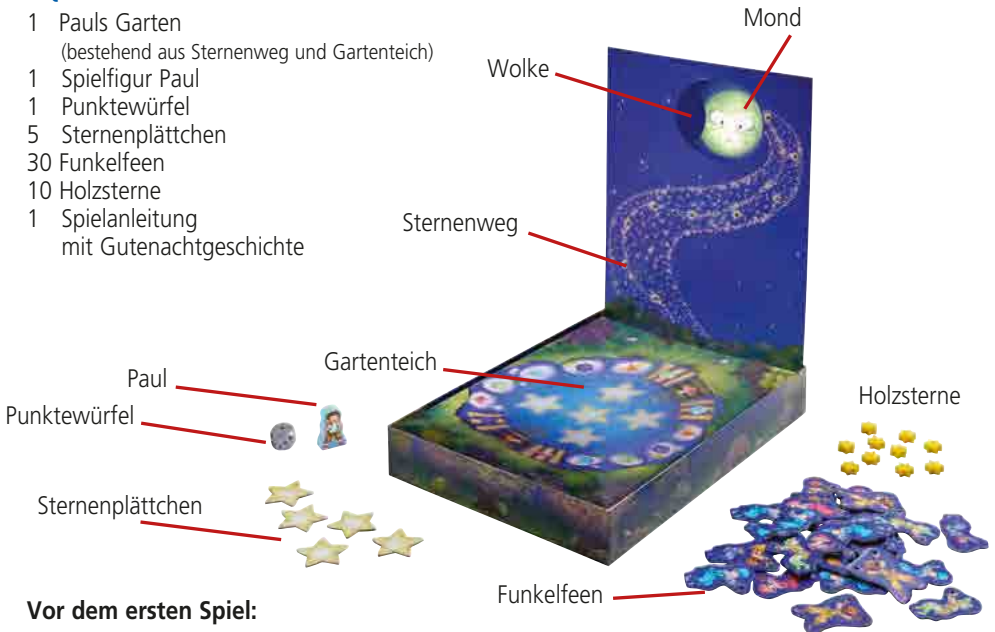
Helft Paul, zusammen mit den Funkelfeen den Mond zu retten. Denn nur wenn die Funkelfeen übereinander an den Sternen hochklettern und so für Paul eine Leiter Richtung Mond bauen, bevor dieser hinter der Wolke verschwunden ist, kann Paul dem Mond den leuchtenden Zauberstab zurückgeben. Und erst dann kann der Mond wieder in vollem Glanz scheinen und die Erde erleuchten.

DEUTSCH



Spielinhalt

- 1 Pauls Garten
(bestehend aus Sternenweg und Gartenteich)
- 1 Spielfigur Paul
- 1 Punktwürfel
- 5 Sternenplättchen
- 30 Funkelfeen
- 10 Holzsterne
- 1 Spielanleitung
mit Gutenachtgeschichte

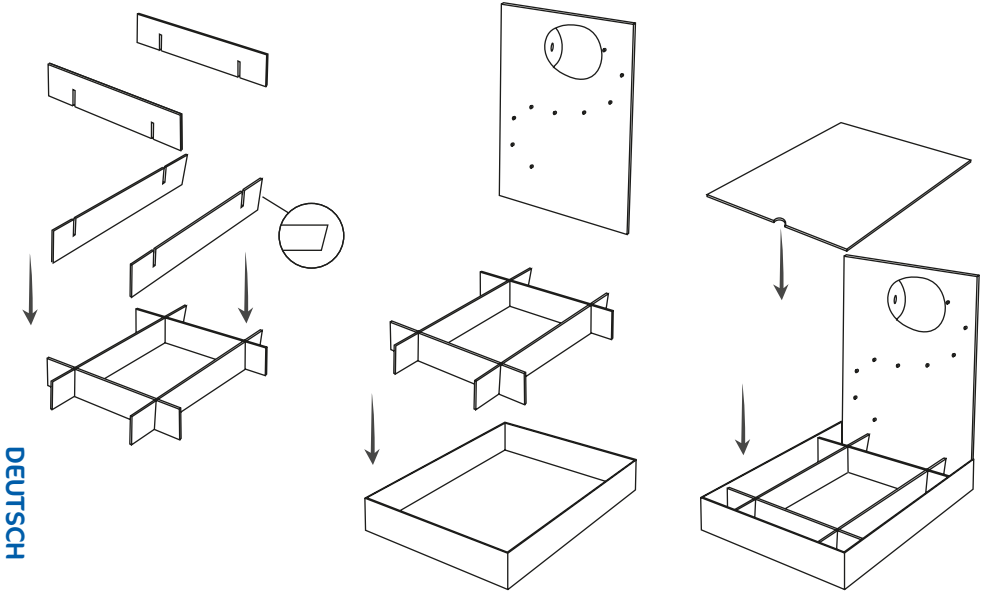


Vor dem ersten Spiel:

Bitte drückt das Spielmaterial vor dem ersten Spiel vorsichtig aus dem Tableau!

Die restlichen Teile des Tableaus werden nicht mehr benötigt und können weggeworfen werden.

Baut jetzt Pauls Garten zusammen:



Legt den leeren Schachtelboden bereit. Nehmt die vier Stege, steckt sie so zusammen, dass jeweils die beiden langen und kurzen Stege zueinander parallel stehen ...

... und legt das entstandene Gitter in den Schachtelboden. Steckt den Sternenweg (= Spielplan mit Mond) in den Spalt zwischen Schachtelboden und dem Gitter.

Legt anschließend den Gartenteich (= Spielplan mit Teich) darauf. Fertig ist Pauls Garten!

Wenn ihr später das Spiel wieder zusammenpackt, könnt ihr die Stege zusammengesteckt im Schachtelboden lassen. Legt einfach das gesamte Spielmaterial in das Mittelfach. Dann kommt der Sternenweg mit der illustrierten Seite nach unten auf die Stege und darüber der Gartenteich und die Anleitung. Dann könnt ihr die Schachtel mit dem Deckel schließen.

Spielvorbereitung

Stellt Pauls Garten in die Tischmitte, sodass alle Kinder ihn gut einsehen können. Schiebt die Wolke über dem Sternenweg so weit zurück, dass der Mond komplett sichtbar ist. Legt die 5 Sternenplättchen offen auf die Sternenfelder des Gartenteichs. Die Funkelfeen und der Würfel kommen neben den Garten. Jetzt habt ihr kurz Zeit, euch die Lage der einzelnen Feenhüte einzuprägen. Danach dreht ihr alle Sternenplättchen um.

Stellt Paul auf ein beliebiges Holzfeld. Jetzt könnt ihr anfangen.

Die 10 Holzsterne braucht ihr nur für die Wettbewerbsvariante *Großes Sternenrennen* und sie bleiben in der Schachtel.

Paul und der Mond - Grundspiel:



Wer zuletzt mit dem Mond gesprochen hat, darf beginnen und würfelt. Ziehe Paul um die gewürfelte Punktezah im Uhrzeigersinn um den Gartenteich weiter. Schau dir gut an, auf welchem Feenhut Paul jetzt steht! Das Sternenplättchen mit diesem Hut musst du jetzt suchen. Decke dazu ein Sternenplättchen auf.

Welcher Feenhut ist auf dem Sternenplättchen zu sehen?

- **Der gleiche Feenhut?**

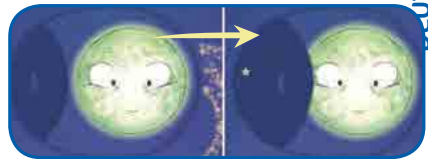
Gut gemacht! Nimm dir eine Funkelfee mit diesem Hut aus dem Vorrat und stecke sie an den nächsten freien Stern des Sternwegs. Dabei bilden die Funkelfeen nach und nach eine funkelnde Feenleiter.

Aber aufgepasst, Funkelfeen sind besonders zarte Wesen. Stecke sie stets vorsichtig an die Sterne. Sollte dennoch einmal einer von ihnen dabei herunterfallen, hänge sie einfach wieder hin.

Sollte keine entsprechende Funkelfee mehr im Vorrat sein, darfst du dir eine beliebige andere nehmen.

- **Einen anderen Feenhut?**

Schade! Ziehe die Wolke weiter, bis der nächste Stern in ihr gelb aufleuchtet.



Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe und würfelt.

Spielende

Wenn es einer von euch schafft, eine Funkelfee an den letzten Stern neben den Mond zu hängen, gewinnt ihr alle zusammen das Spiel. Paul klettert jetzt an der Feenleiter zum Mond hoch und gibt ihm den leuchtenden Zauberstab zurück. Jetzt kann der Mond wieder komplett aufleuchten und ihr schiebt die Wolke wieder ganz zurück.

Wenn aber die Wolke den Mond komplett bedeckt, bevor die Leiter der Funkelfeen vollständig ist, habt ihr dieses Mal leider verloren. Paul kann dem Mond den leuchtenden Zauberstab noch nicht zurückbringen. Die Funkelfeen gehen wieder zurück zum Gartenteich und warten auf die nächste Gelegenheit, um dem Mond zusammen mit Paul zu helfen

Variante 1: Kleine Wellen (für erfahrenere Mondhelfer)

Gespielt wird nach den Regeln des Grundspiels bis auf folgende Änderungen: Bei dieser Variante sind die Wegfelder Baumstämme und Holzsteg wichtig.

Auf welchem Feld landet Paul?



- **Baumstämme/Holzsteg**

Wenn Paul auf eines dieser Felder tritt, macht er ein paar kleine Wellen, sodass 2 Sterne ihre Plätze tauschen! Vertausche 2 beliebige Sternenplättchen miteinander, ohne sie umzudrehen. Anschließend versuchst du, die zum abgebildeten Feenhut passende Funkelfee zu finden. 15





• **Steinwegfelder**

Hier suchst du wie gewohnt unter den Sternenplättchen nach dem passenden Feenhut.

Variante 2: Vertauschte Sterne (für Profi-Mondhelfer)

Gespielt wird nach den Regeln des Grundspiels bis auf folgende Änderungen:
Bei dieser Variante sind die Wegfelder Holzsteg und Baumstämme wichtig.

Auf welchem Feld landet Paul?



• **Holzsteg**

Der Steg wird überschwemmt und erzeugt eine große Welle, als Paul darauf tritt, sodass alle Sterne durcheinandergewirbelt werden. Wenn du Paul auf dieses Feld ziehst, mischst du verdeckt alle Sternenplättchen und legst sie auf neue Plätze, ohne sie umzudrehen. Anschließend versuchst du, die zum abgebildeten Feenhut passende Funkelfee zu finden.



• **Baumstämme**

Wenn Paul auf eines dieser Felder tritt, macht er ein paar kleine Wellen, sodass 2 Sterne ihre Plätze tauschen! Wenn du Paul auf dieses Feld ziehst, vertauschst du 2 beliebige Sternenplättchen miteinander, ohne sie umzudrehen. Anschließend versuchst du, die zum abgebildeten Feenhut passende Funkelfee zu finden.



• **Steinwegfelder**

Hier suchst du wie gewohnt unter den Sternenplättchen nach dem passenden Feenhut.

DEUTSCH

Variante 3: Großes Sternenrennen (für echte Experten)

Bei dieser Wettbewerbsvariante gibt es am Ende nur einen Gewinner. Dafür braucht ihr zusätzlich die 10 Holzsterne. Legt sie neben Pauls Garten. Es gelten die Regeln des Grundspiels bzw. der Varianten "Kleine Wellen" oder "Vertauschte Sterne" bis auf folgende Änderungen:

- Jedes Mal, wenn du die Feenleiter mit einer Funkelfee ein Stückchen weiter baust, darfst du dir einen Holzstern nehmen. Für die letzte Funkelfee in der Feenleiter bekommst du 2 Holzsterne.
- Das Spiel endet, wenn die 9. Funkelfee den Mond erreicht oder wenn der Mond vollständig verdeckt ist.
- Das Kind mit den meisten Holzsternen gewinnt und hat Paul auf seinem Weg zum Mond am besten geholfen.



Paul et la lune

Histoire à raconter avant de dormir

Chaque soir, Maman couche petit Paul dans son lit. Elle l'embrasse pour lui souhaiter une bonne nuit, puis ferme la porte. A peine sa maman sortie, Paul saute de son lit et, tout doucement, se glisse sur la pointe des pieds vers la fenêtre. Chaque soir, il a un rendez-vous très particulier ; avec la lune ! Elle est tellement belle ! Tellement lumineuse et douce. Au clair de lune, Paul se sent bien et en sécurité. La lune est sa meilleure amie. Paul lui raconte ses aventures de la journée, et même tous ses secrets. Chaque soir, quand il a terminé, Paul retourne se coucher et s'endort heureux et satisfait.

Mais cette-nuit-là, alors qu'il est posté à sa fenêtre pour son rendez-vous quotidien, il se passe quelque chose de bizarre : un rayon lumineux fend le ciel directement de la lune pour atterrir dans le jardin !

« Mais qu'est-ce que c'est ? » se demande Paul. Et à pas feutrés, il sort de la maison pour s'approcher du rayon de lune. Dans le jardin, là où le rayon touche la terre, il trouve une baguette avec une pointe en forme d'étoile lumineuse !

« Bonjour, pourrais-tu m'aider ? » dit soudainement une voix inconnue. Paul regarde autour de lui, mais ne voit personne ! Etonné, il se frotte les yeux. Qui peut bien lui parler ?

Paul a soudain une idée, il n'y a qu'une seule possibilité : c'est forcément la lune ! « Euh ... salut ... Lune ? demande-t-il timidement. Lune, est-ce que c'est toi ? »
« Quel malheur ! » soupire la lune. Un instant d'inattention, et ma baguette magique lumineuse m'a échappée ! » La lune a l'air très triste. « Si je ne la récupère pas, finie la pleine lune ! Je pourrais même disparaître complètement. Ce serait terrible ! »

Paul ne sait pas quoi faire, il se sent mal à l'aise. La Lune lui demande alors : « Voudrais-tu m'aider à récupérer ma baguette magique lumineuse ? »

« Paul ne peut pas croire qu'il parle à la lune ! Et que la lune lui parle ! « Je suis le seul qui peut aider la lune, pense-t-il. Mais vais-je y parvenir ? Je ne suis qu'un petit garçon ! »

« Chère Lune, j'aimerais bien t'aider, mais malheureusement je ne sais pas voler. Comment veux-tu que je te rapporte ta baguette magique ? »

La Lune a une idée. « On va demander aux bonnes fées des étoiles si elles veulent bien nous aider. Elles pourraient construire une échelle qui te mènerait jusqu'à moi ... Regarde, les bonnes fées des étoiles habitent là dans l'étang de ton jardin. Tu les vois ? »

Paul regarde en direction de l'étang. « Oh, les voilà ! »

« s'écrie-t-il tout content. Comme elles sont belles, comme elles sont lumineuses ! »

Alors, Paul prend son courage à deux mains et se dirige vers les fées ...



Paul et la lune



Un jeu de mémoire coopératif pour 1 à 6 assistants de la lune, de 3 à 8 ans.

Auteurs : Les Fées Hilares (Steffanie Yeakle et Marie Chaplet)

Illustration : Lucile Thibaudier

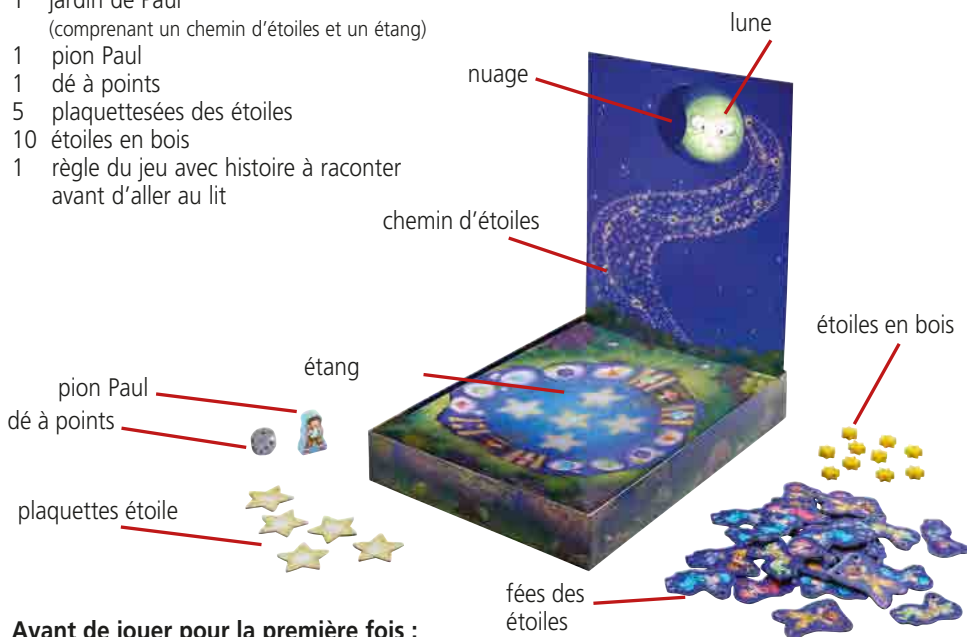
Durée de la partie : 5 à 10 minutes

Aidez Paul, assisté des fées des étoiles, à sauver la lune. Pour redonner sa baguette magique à la lune avant qu'elle ne disparaisse derrière le nuage, Paul devra grimper sur l'échelle formée par les fées des étoiles. S'il réussit, alors la lune pourra de nouveau briller de toute sa lumière et éclairer la terre.

Contenu du jeu

- 1 jardin de Paul
(comprenant un chemin d'étoiles et un étang)
- 1 pion Paul
- 1 dé à points
- 5 plaquettesées des étoiles
- 10 étoiles en bois
- 1 règle du jeu avec histoire à raconter
avant d'aller au lit

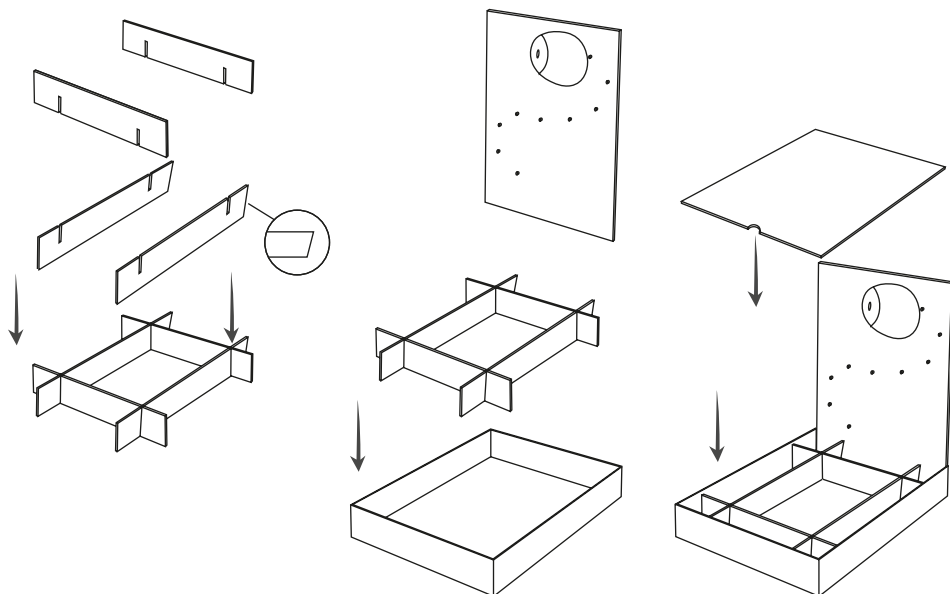
FRANÇAIS



Avant de jouer pour la première fois :

Appuyez sur les plaquettes pour les détacher de la plaque. Jetez les morceaux restants qui ne serviront plus.

Maintenant, assemblez le jardin de Paul :



Prenez le fond vide de la boîte. Prenez les quatre bandes de carton et assemblez-les de manière à ce que les deux grandes bandes et les deux petites bandes soient parallèles les unes par rapport aux autres ...

... et posez la grille ainsi obtenue dans le fond de la boîte. Emboîtez le chemin des étoiles (= plateau de jeu avec lune) dans la fente entre le fond de la boîte et la grille.

Ensuite, posez l'étang (= plateau de jeu avec étang) par-dessus. Le jardin de Paul est prêt !

Quand vous rangerez le jeu plus tard, vous pourrez laisser la grille dans le fond de la boîte. Posez les accessoires de jeu dans le compartiment central. Ensuite, rabattez le chemin des étoiles sur la grille, face illustrée côté grille, et posez l'étang par-dessus ainsi que la règle du jeu. Vous pouvez alors fermer la boîte avec le couvercle.

Préparatifs

Posez le jardin de Paul au milieu de la table de manière à ce que tous les joueurs puissent bien le voir. Faites coulisser le nuage placé au-dessus du chemin des étoiles pour que la lune soit totalement visible.

Posez les 5 plaquettes étoile, faces visibles, sur les cases étoile de l'étang. Les fées des étoiles et le dé sont posés à côté du jardin. Vous avez alors juste un peu de temps pour remarquer l'emplacement de chacun des chapeaux de fée. Ensuite, retournez toutes les plaquettes étoile.

Posez Paul sur n'importe quelle case « tronc d'arbre ». Et c'est parti.

Les 10 étoiles en bois serviront seulement pour la variante compétitive « La grande course aux étoiles » et sont laissées dans la boîte.

Paul et la lune – Jeu de base



Celui qui a parlé en dernier à la lune commence en lançant le dé. Déplace Paul autour l'étang dans le sens des aiguilles d'une montre du nombre de cases correspondant au nombre de points obtenus sur le dé. Regarde bien sur quel chapeau de fée Paul se retrouve maintenant. Retourne une plaquette étoile pour trouver celle qui représente le même chapeau.

Quel chapeau de fée est représenté sur la plaquette étoile ?

• Le même chapeau de fée ?

Bien joué ! Dans la réserve, prends une fée portant ce chapeau et accroche-la à la prochaine étoile libre.

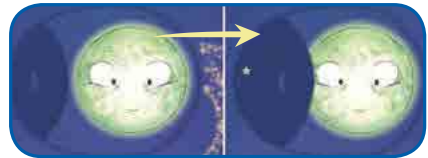
Cette fée doit toucher la fée précédente ou bien le sol.

S'il n'y a plus de fée correspondante dans la réserve, tu as le droit d'en prendre une autre de ton choix

• Un autre chapeau de fée ?

Dommage ! Avance le nuage jusqu'à ce qu'il soit éclairé par l'étoile suivante.

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



Fin de la partie :

Si l'un d'entre vous réussit à accrocher une fée des étoiles à la dernière étoile située à côté de la lune, vous gagnez la partie tous ensemble. Paul grimpe alors sur l'échelle de fées, arrive vers la lune et lui redonne sa baguette magique lumineuse. La lune peut alors éclairer la terre de toute sa lumière. Vous repoussez le nuage complètement.

Par contre, si le nuage recouvre la lune avant que l'échelle de fées ne soit complètement terminée, vous perdez malheureusement la partie tous ensemble. Paul ne peut encore pas rapporter la baguette magique lumineuse à la lune. Les fées retournent à l'étang et attendent la prochaine occasion pour aider la lune en compagnie de Paul.

Variante 1 : Petits remous (pour assistants de la lune expérimentés)

On joue suivant les règles du jeu de base, avec les différences suivantes : Dans cette variante, les cases représentant des troncs d'arbre et la passerelle en bois sont déterminantes.

Sur quelle case atterrit Paul ?



• Troncs d'arbre/passerelle en bois

Si Paul arrive sur une de ces cases, cela provoque des petites vagues et il faut déplacer deux étoiles ! Intervient deux étoiles quelconques sans les retourner. Ensuite, essaye de trouver la fée correspondante au chapeau de fée.



- **Cases caillou**

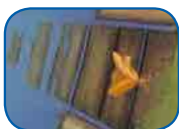
Ici, tu cherches le chapeau correspondant en retournant une des plaquettes étoile.

Variante 2 : Echanges d'étoiles

(pour assistants de la lune professionnels)

On joue suivant les règles du jeu de base, avec les différences suivantes : Dans cette variante, les cases représentant des troncs d'arbre et la passerelle en bois sont déterminantes.

Sur quelle case atterrit Paul ?



- **La passerelle en bois**

La passerelle est submergée et provoque une grosse vague lorsque Paul arrive dessus, ce qui provoque un raz-de-marée pour les étoiles. Tu mélanges alors toutes les plaquettes étoile, faces cachées, et les poses à d'autres endroits, sans les regarder. Ensuite, tu essayes de trouver la fée correspondant au chapeau illustré.



- **Les troncs d'arbre**

Si Paul arrive sur une de ces cases, cela provoque des petites vagues et il faut déplacer deux étoiles ! Intervertis deux étoiles quelconques sans les retourner. Ensuite, essaye de trouver la fée correspondant au chapeau de fée.



- **Les cases caillou**

Ici, tu cherches le chapeau correspondant en retournant une des plaquettes étoile.

Variante 3 : La grande course aux étoiles

(pour assistants de la lune véritables experts)

Dans cette variante compétitive, il y a un seul gagnant à la fin de la partie. Pour cela, il faut prendre en plus les 10 étoiles en bois. Posez-les à côté du jardin de Paul.

On joue suivant les règles du jeu de base ou celles des variantes Petits remous ou Étoiles interverties, avec les différences suivantes :

- A chaque fois que tu agrandis l'échelle en posant une fée des étoiles, tu as le droit de prendre une étoile en bois. Pour la dernière fée, tu récupères 2 étoiles en bois.
- La partie se termine lorsque la 9^{ème} fée arrive vers la lune ou lorsque la lune est complètement recouverte.
- Si l'échelle des fées est terminée avant que le nuage recouvre la lune, celui qui a le plus d'étoiles en bois gagne : c'est lui qui a le mieux aidé Paul à parcourir son chemin vers la lune. Si les fées n'atteignent pas la lune à temps, tout le monde a perdu.



Pablo y la Luna

Cuento de buenas noches

Cada noche, mamá lleva a la cama al pequeño Pablo. Siempre le da un beso de buenas noches y luego cierra la puerta sin hacer ruido. Apenas sale la mamá de la habitación, Pablo se desliza de su cama y se va de puntillas hasta la ventana. Allí tiene cada noche una cita muy especial, nada menos que con la Luna. ¡Qué bonito brillo tiene esta noche! Un brillo radiante y al mismo tiempo muy delicado. A la suave luz de la Luna, Pablo se siente seguro y protegido. La Luna es su mejor amiga: a ella le cuenta cada noche todo lo que ha hecho durante el día. Le cuenta hasta sus secretos más grandes. Solo entonces vuelve a meterse Pablo bajo las sábanas y se queda dormido con un aire de felicidad y satisfacción en la cara.

Pero esta noche, cuando Pablo vuelve a sentarse como siempre en su sitio al lado de la ventana, sucede algo extraño: un único y resplandeciente rayo de luz cae directamente desde la Luna en el jardín. «¿Pero qué es esto?», se pregunta Pablo con asombro y baja despacio de la cama para salir al encuentro de esa claridad. ¡Cuando llega al sitio, se encuentra una varita extraña con la punta toda iluminada de estrellitas!

«Hola... ¿puedes ayudarme?», dice de pronto una voz. Pablo mira a su alrededor, pero no ve a nadie. Se frota los ojos sin poder creerse lo que está viviendo. ¿Quién le ha hablado? Entonces, a Pablo se le pasa por la cabeza quién puede haberle hablado: ¡la Luna!, ¿quién si no? «Ehmm... hola... ¿eres tú, Luna?», pregunta Pablo con timidez. «¿Eres tú?».

«¡Ay!», suspira entonces la Luna, «me descuidé un momento y ¡zas!, mi luminosa varita mágica se me cayó a la Tierra». La Luna pone una cara triste. «Y si no la vuelvo a tener, no podré convertirme ya nunca más en luna llena. Tal vez hasta desaparezca del todo. ¡Y eso sería terrible!».

Pablo no sabe qué hacer y se siente incómodo en esa situación. «¿Puedes ayudarme a recobrar mi luminosa varita mágica?», le pregunta la Luna.

¡Pablo no puede creerse que esté hablando con la Luna, y que la Luna le está hablando a él! «Soy el único que puede ayudar a la Luna», piensa Pablo. «¿Pero seré verdaderamente capaz de ayudarla? No soy más que un niño pequeño». «Querida Luna, me gustaría mucho ayudarte, pero por desgracia no sé volar», dice Pablo. «¿Cómo quieres que te devuelva tu varita mágica?».

La Luna tiene una idea. «Vamos a preguntarles a las buenas hadas de las estrellas si pueden ayudarnos. Ellas podrían construir una escalera que te trajera hasta mí... Mira, las hadas de las estrellas viven ahí, en el estanque de tu jardín. ¿Las ves?».

Pablo mira en dirección al estanque. «¡Oh, sí, están ahí!», exclama Pablo muy contento. «¡Qué hermosas que son, y cómo brillan!».

Es entonces cuando Pablo se arma de valor y se dirige a las hadas...



Pablo y la Luna



Un juego de memoria cooperativo para 1 - 6 ayudantes de la Luna, de 3 a 8 años.

Autoras: Les Fées Hilares (Steffanie Yeakle y Marie Chaplet)
Ilustraciones: Lucile Thibaudier
Duración de una partida: 5 - 10 minutos

Ayudad a Pablo y a las hadas de las estrellas a salvar a la Luna. Sólo si las hadas de las estrellas se suben unas encima de las otras para construir a Pablo una escalera en dirección a la Luna, antes de que ésta desaparezca detrás de la nube, podrá Pablo devolverle la luminosa varita mágica. Y solo así podrá volver a brillar la Luna en todo su esplendor e iluminar a la Tierra.

Contenido del juego

- 1 jardín de Pablo (compuesto por el camino de estrellas y el estanque del jardín)
- 1 figurita de Pablo
- 1 dado con puntos
- 5 fichas de estrellas
- 30 hadas de las estrellas
- 10 estrellas de madera
- 1 instrucciones del juego con una historieta de buenas noches

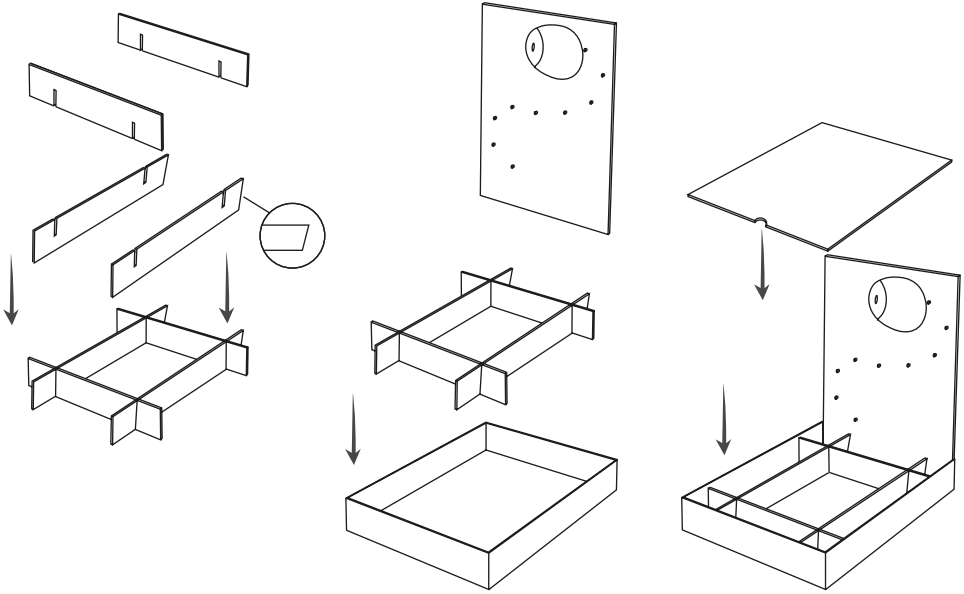


ESPAÑOL

Antes de jugar por primera vez:

Por favor, antes de jugar por primera vez, separen cuidadosamente de la tabla el material de juego. Las partes restantes de las tablas no se necesitan y pueden tirarse.

Montad ahora el jardín de Pablo:



Preparad la base vacía de la caja. Coged las cuatro barras, encajadlas de manera que las dos largas y las dos cortas queden paralelas y meted la cuadrícula originada en la base de la caja.

Encajad el camino a las estrellas (= tablero de juego con la Luna) en la rendija entre la base de la caja y la cuadrícula.

A continuación poned encima el estanque del jardín (= tablero de juego con el estanque). ¡Y ya está listo el jardín de Pablo!

Cuando recojáis luego el juego, podéis dejar montadas las barras en la base de la caja. No tenéis más que colocar todo el material de juego en el compartimento del medio. Luego irá el camino a las estrellas con la parte ilustrada boca abajo sobre las barras y encima el estanque del jardín y las instrucciones del juego. Por último podéis cerrar la caja con la tapa.

Preparativos

Colocad el jardín de Pablo en el centro de la mesa de modo que todos los niños puedan verlo bien. Desplazad la nube que está encima del camino de las estrellas hasta que se vea la Luna por completo.

Poned las 5 fichas de estrellas boca arriba sobre las casillas de las estrellas del estanque del jardín. Las hadas y el dado van junto al jardín. Ahora disponéis de un poquito de tiempo para memorizar la posición de los diferentes sombreros de las hadas. A continuación daréis la vuelta a todas las fichas de estrellas.

Colocad a Pablo en una casilla de madera cualquiera. Ahora podéis comenzar la partida.

Dejaréis en la caja las 10 estrellas de madera porque solo las vais a necesitar para la variante competitiva (Gran Carrera de los Astros).

Pablo y la Luna – Juego básico



Comienza tirando el dado quien más recientemente haya hablado con la Luna. Mueve a Pablo el número de puntos señalados en el dado. Hazlo en el sentido de las agujas del reloj en torno al estanque del jardín. ¡Mira ahora bien sobre qué sombrero de hada se encuentra Pablo! Tendrás que buscar entonces la ficha de estrella con ese sombrero. Da la vuelta a una de las fichas de estrella.

¿Qué sombrero de hada se ve en la ficha de estrellas?

- **¿El mismo sombrero de hada?**

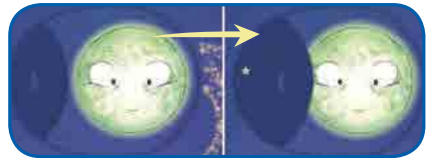
¡Perfecto! Coge del depósito el hada de las estrellas que lleve este sombrero y colócala en la primera estrella libre del camino a los astros. Al hacerlo así, las hadas irán formando una luminosa escalera de hadas.

Pero ¡ojo! Las hadas de las estrellas son unos seres extremadamente delicados. Colócalas siempre con cuidado en los astros. Si a pesar de todo se cayera alguna de ellas, no pasa nada, vuélvela a colocar en su sitio y ya está.

Si no quedara ninguna hada correspondiente en el depósito, coge entonces cualquier otra.

- **¿Otro sombrero de hada?**

¡Lástima! Desplaza la nube hasta que brille de color amarillo la siguiente estrella.



A continuación tirará el dado el siguiente niño según el turno.

Final del juego:

Ganaréis todos juntos la partida cuando alguno de vosotros consiga colgar un hada en la última estrella que está junto a la Luna. Pablo subirá entonces por la escalera de las hadas hasta la Luna y le devolverá su luminosa varita mágica. Ahora brillará la Luna por entero y desplazaréis la nube de nuevo hasta el tope.

Ahora bien, si la nube llega a tapar por completo a la Luna antes de que esté completa la escalera de las hadas, entonces habréis perdido la partida esta vez. Pablo no puede devolverle todavía a la Luna su luminosa varita mágica. Las hadas de las estrellas regresan al estanque del jardín y esperan allí la siguiente ocasión para colaborar con Pablo para ayudar a la Luna a recuperar su varita mágica.

Variante 1: Olitas (para ayudantes de la Luna experimentados)

Se juega conforme a las reglas del juego básico pero con los siguientes cambios: En esta variante son importantes las casillas del camino «troncos de árboles» y «puente de madera».

¿A qué casilla ha ido a parar Pablo?



- **Troncos de árboles / Puente de madera**

¡Cuando Pablo pisa una de estas casillas, hace ondear el agua de modo que 2 estrellas cambian sus posiciones! Cambia de sitio 2 fichas de estrella cualesquiera sin darles la vuelta. A continuación intentarás encontrar el hada que se corresponde con el sombrero del dibujo.



- **Casillas del camino de piedras**

En ellas buscarás entre las fichas de estrellas el sombrero de hada correspondiente, como se hace normalmente.

Variante 2: Estrellas cambiadas

(para ayudantes de la Luna profesionales)

Se juega conforme a las reglas del juego básico pero con los siguientes cambios:

En esta variante son importantes las casillas del camino «puente de madera» y «troncos de árboles».

¿A qué casilla ha ido a parar Pablo?



- **Puente de madera**

El puente queda inundado y genera una gran ola cuando Pablo lo pisa, de modo que todas las estrellas quedan arremolinadas. Cuando muevas a Pablo a esta casilla, tendrás que mezclar boca abajo todas las fichas de estrellas y las colocarás en sus nuevas posiciones sin darles la vuelta. A continuación intentarás encontrar el hada que se corresponde con el sombrero ilustrado en la casilla.



- **Troncos de árboles**

¡Cuando Pablo pisa una de estas casillas hace ondear el agua de modo que 2 estrellas cambian sus posiciones! Cambia de sitio 2 fichas de estrella cualesquiera sin darles la vuelta. A continuación intentarás encontrar el hada que se corresponde con el sombrero ilustrado en la casilla.



- **Casillas del camino de piedras**

En ellas buscarás entre las fichas de estrellas el sombrero de hada correspondiente, como se hace normalmente.

Variante 3: Gran Carrera de los Astros

(para auténticos expertos)

En esta variante competitiva solo habrá un ganador al final de la partida. Ahora vais a necesitar las 10 estrellas de madera. Colocadlas junto al jardín de Pablo.

Se juega conforme a las reglas del juego básico o de las variantes «Olitas» o «Estrellas cambiadas», pero con los siguientes cambios:

- Cada vez que construyas un tramo más de la escalera con un hada, te quedarás una estrella de madera. Por la última hada de la escalera recibirás 2 estrellas de madera.
- La partida acaba cuando la novena hada alcanza la Luna o cuando la Luna quede completamente tapada.
- Gana el niño con el mayor número de estrellas de madera y será quien mejor haya ayudado a Pablo en su camino a la Luna.

Liebe Kinder, liebe Eltern,

nach einer lustigen Spielerunde fehlt diesem HABA-Spiel plötzlich ein Teil des Spielmaterials und es ist nirgendwo wiederzufinden. Kein Problem! Unter www.haba.de/Ersatzteile können Sie nachfragen, ob das Teil noch lieferbar ist.

Dear Children and Parents,

After a fun round, you suddenly discover that a part of this HABA game is missing and is nowhere to be found. No problem! At www.haba.de/Ersatzteile you can find out whether this part is still available for delivery.

Chers enfants, chers parents,

Après une partie de jeu amusante, vous vous rendez compte qu'il manque soudain une pièce au jeu HABA et vous ne la trouvez nulle part. Pas de problème ! Vous pouvez demander via www.haba.de/Ersatzteile si la pièce est encore disponible.

Beste ouders, lieve kinderen

Na een leuke spelronde ontbreekt plotseling een deel van het spelmateriaal en is het nergens meer te vinden. Geen probleem! Onder www.haba.de/Ersatzteile kunt u altijd navragen of het nog verkrijgbaar is.

Queridos niños, queridos padres:

Después de una entretenida ronda de juego se descubre repentinamente que falta una pieza del material de juego que no se puede encontrar en ninguna parte. ¡Ningún problema! En www.haba.de/Ersatzteile podrá consultar si esta pieza está disponible como repuesto.

Cari bambini e cari genitori,

dopo una divertente partita improvvisamente manca un pezzo di questo gioco HABA e non si riesce a trovare da nessuna parte. Nessun problema! Sul sito www.haba.de/Ersatzteile (ricambi) potete chiedere se il pezzo è ancora disponibile.

Queridos pais, queridas crianças,

Depois de algumas partidas engraçadas deu-se pela falta de alguma peça que não se consegue encontrar. Não faz mal! Via o website www.haba.de/Ersatzteile pode perguntar se essa peça ainda está disponível.

Kære forældre og børn.

Efter et spændende spil opdager I pludselig, at dette HABA-spil mangler en del. Den er bare ikke til at finde igen. Ikke noget problem! På www.haba.de/Ersatzteile kan I se, om delen stadig fås.

Kära barn, kära föräldrar!

Efter en skojig spelrunda saknas plötsligt en bit ur spelaterialet från detta HABA-spel och vi kan inte hitta det. Inget problem! Titta på webbsidan www.haba.de/Ersatzteile och fråga om biten kan levereras.

亲爱的孩子和家长,

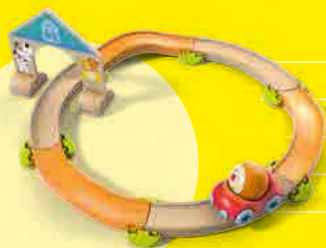
经过一轮的乐趣, 你会突然发现, 缺少的这个HABA游戏的部件, 无处可寻。没问题! 在www.haba.de/Ersatzteile, 你可以找出这部件仍然可发货。



Inventive Playthings for Inquisitive Minds

追求创意;激发好奇 · Erfinder für Kinder

Créateur pour enfants joueurs · Inventor para los niños



Infant Toys

婴儿玩具

Baby & Kleinkind

Jouets premier âge

Bebé y niño pequeño



Gifts

礼品

Geschenke

Cadeaux

Regalos



Ball Track

滚珠轨道

Kugelbahn

Toboggan à billes

Tobogán de bola



Children's room

儿童房间

Kinderzimmer

Chambre d'enfant

Decoración habitación



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!



孩子们通过玩耍

了解世界。HABA使得他们很容易由游戏和玩具唤起好奇心，富有想象力的家具，愉快的饰品，珠宝，礼品和更多。HABA鼓励我们身材矮小的探索者的大思路。



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!



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 que 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 !



¡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!



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

HABA®

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