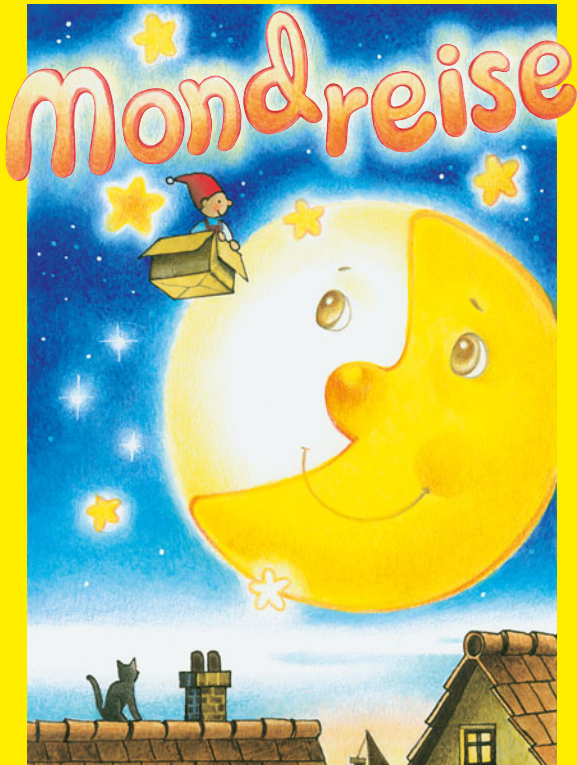




Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni

4480



Journey to the moon • Le voyage sur la lune
Maanreis • Viaje a la luna
Viaggio sulla luna

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2005

Habermas-Spiel Nr. 4480

Mondreise

Eine traumhafte Spielesammlung
für 2 - 4 Kinder von 3 - 12 Jahren.

Spielidee: Brigitte Pokornik

Illustration: Hartmut Bieber

Spieldauer: je Spiel ca. 5 - 10 Minuten



Jede Nacht, wenn es dunkel wird, macht
sich der Mond auf

den Weg in den Himmel. Manchmal wird er von den fleißigen
Sandmännchen begleitet, die den Kindern Träume bringen.

Die Sandmännchen mögen den Mond, weil er immer so
schöne Geschichten erzählt.

Doch in dieser Nacht erzählt der Mond ihnen keine Geschichte.
Er ist traurig und fühlt sich einsam „Ach, wenn ich doch nur
einen anderen Mond an meiner Seite hätte“, seufzt er.

Da haben die Sandmännchen eine Idee: Es gibt sooo viele Monde
im Himmel, vielleicht finden sie einen Mond, der zu ihrem passt.
Und schon machen sie sich auf die Suche ...

Spielinhalt

- 7 Vollmonde (aus jeweils zwei Mondhälften)
- 4 Sandmännchen
- 1 Würfel
- 1 Spielanleitung

Liebe Eltern,
schauen Sie sich vor dem
ersten Spiel die Monde
gemeinsam mit Ihren
Kindern an.



Es gibt insgesamt 14
Mondhälften. Immer
zwei Hälften lassen sich zu einem Vollmond
zusammenlegen.

Am besten legen Sie vor dem ersten Spiel alle
14 Hälften offen auf den Tisch und lassen Ihre
Kinder die passenden Paare finden. Danach kann
die Mondreise beginnen.

1. Vollmond, wo bist du?

Wer findet die meisten passenden Mondpaare?

Ein Gedächtnisspiel für 2 - 4 kleine Träumer ab 3 Jahren.

Spielvorbereitung

Nehmt alle 14 Mondhälften, legt sie verdeckt
auf den Tisch und mischt sie kräftig durch.

Der Würfel und die Sandmännchen werden in diesem
Spiel nicht benötigt und bleiben in der Schachtel.

Spielablauf

Wer heute am längsten geschlafen hat, beginnt.
Ihr könnt euch nicht einigen? Dann beginnt die älteste Schlafmütze, deckt zwei beliebige Mondhälften auf und probiert aus, ob sie zusammenpassen.

- **Passen die Hälften zusammen?**

Toll! Du darfst zur Belohnung beide Hälften behalten.

- **Passen die beiden Mondhälften nicht zusammen?**

Schade, du musst beide Hälften wieder verdeckt zurücklegen.

Danach ist das im Uhrzeigersinn nächste Kind an der Reihe und deckt zwei Mondhälften auf.

Spielende

Sind alle sieben Vollmonde gefunden, endet das Spiel.
Es gewinnt das Kind, das mit seinen gewonnenen Mondhälften den höchsten Turm stapeln kann.
Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Varianten:

- Schwieriger wird das Spiel, wenn ihr bei passenden Mondhälften nicht beide Teile bekommt, sondern eines verdeckt zurück in die Mitte legt.
- Wenn ihr möchtet, könnt ihr nach jedem Aufdecken, Ausprobieren und Verdecken die Monde wieder kräftig mischen.

2. Sandmännchens Mondreise

Welches Sandmännchen erreicht zuerst den letzten Mond der Mondreihe?

Ein Würfelspiel für 2 - 4 Mondreisende ab 4 Jahren.

Spielvorbereitung

Jeder Vollmond besteht aus zwei Hälften: eine Mondhälfte mit Nase und eine Hälfte ohne.



Die sieben Mondhälften mit Nase werden offen zu einer Mondreihe gelegt.

Die sieben Mondhälften ohne Nase legt ihr verdeckt in die Tischmitte und mischt sie.



Jedes Kind sucht sich ein Sandmännchen aus und stellt es vor die erste Mondhälfte der Mondreihe. Der Würfel wird bereitgelegt. Eventuell übrige Sandmännchen kommen zurück in die Schachtel.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn.

Das müdeste Kind darf beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt das jüngste Kind und würfelt einmal.

Die Augenzahl zeigt, wie weit du mit deinem Sandmännchen vielleicht gehen darfst!

Vorziehen darfst du dein Sandmännchen aber nur dann, wenn du die passende Mondhälfte aufdeckst. Auf welcher Mondhälfte würde dein Sandmännchen landen? Lege den Würfel neben diese Mondhälfte.

Versuche die zu diesem Mond passende Mondhälfte zu finden. Decke dazu eine verdeckt liegende Mondhälfte ohne Nase auf und lege sie zur Kontrolle an den Mond mit Nase an.

- **Ist es die richtige Mondhälfte?**

Prima! Du darfst zur Belohnung dein Sandmännchen auf die Mondhälfte neben dem Würfel ziehen. Es dürfen auch mehrere Sandmännchen auf einem Mond stehen.

Die angelegte Mondhälfte legst du verdeckt zurück und mischst alle verdeckten Monde kräftig durch.

- **Ist es die falsche Mondhälfte?**

Schade, du darfst dein Sandmännchen nicht weiterziehen. Lege die falsche Mondhälfte wieder verdeckt an ihren Platz in die Tischmitte zurück.

Danach ist das nächste Kind an der Reihe und würfelt.

Wichtig: Würdest du über die letzte Mondhälfte hinausziehen, verfallen überzählige Würfelaugen. In diesem Fall musst du die passende Hälfte für den letzten Mond finden.

Spielende

Sobald ein Kind mit seinem Sandmännchen den letzten Mond erreicht, ist das Spiel zu Ende und dieses Kind gewinnt. Vielleicht darf es zur Belohnung die anderen Kinder heute Abend ins Bett bringen?

3. Die Mond-Rallye

Wer findet am schnellsten die passende Mondhälfte?

Ein Reaktionsspiel für 3 - 4 Mondflitzer ab 5 Jahren.

Spielvorbereitung

Verdeckt 5 Vollmonde, mischt diese zehn Hälften und legt sie in die Tischmitte.

Die übrigen vier Mondhälften legt ihr offen in eine Mondreihe.



Jedes Kind sucht sich ein Sandmännchen aus und stellt es vor die erste Mondhälfte der Mondreihe.

Eventuell übrige Sandmännchen und der Würfel kommen zurück in die Schachtel.

Spielablauf

Wer am frühesten aufgestanden ist, darf beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt das größte Kind.

Du bist das Startkind. Decke eine der verdeckten Mondhälften auf. Achte darauf, dass du es so umdrehst, dass alle anderen es gleichzeitig sehen können.

Jetzt wird es turbulent! Alle Kinder außer dem Startkind suchen gleichzeitig und so schnell wie möglich die passende Mondhälfte.

Achtung: Ihr dürft die Mondhälften dabei nicht aufdecken.

Sobald ein Kind glaubt, die richtige Hälfte gefunden zu haben, legt es schnell eine Hand darauf.

Es kann sich aber auch geirrt haben: Deshalb dürfen die anderen Kinder weitersuchen.

Wichtig: Jedes Kind darf nur eine Mondhälfte abdecken.
Hat es eine Hälfte abgedeckt, so bleibt die Hand dort liegen bis die Kontrolle stattfindet.

Haben alle Kinder eine Mondhälfte abgedeckt oder sind alle der Meinung, dass die richtige Mondhälfte gefunden wurde, wird kontrolliert.

- **Hat ein Kind die richtige Mondhälfte gefunden?**
Es darf sein Sandmännchen einen Mond weiterziehen.
- **Hat kein Kind die richtige Mondhälfte gefunden?**
Das Startkind darf sein Sandmännchen einen Mond weiterziehen.

Danach werden alle zehn Mondhälften wieder verdeckt und gut gemischt. Jetzt ist das im Uhrzeigersinn nächste Kind das neue Startkind und deckt eine Mondhälfte auf.

Spielende

Sobald ein Kind mit seinem Sandmännchen den letzten Mond erreicht, ist das Spiel zu Ende. Es hat die Mond-Rallye gewonnen und ist das schnellste Sandmännchen aller Zeiten.

Journey to the Moon

A dreamlike game collection
for 2 - 4 players ages 3 - 12.

Author of the game: Brigitte Pokornik

Illustrations: Hartmut Bieber

Length of the game: each game approx. 5 - 10 minutes

Each night when it gets dark the moon glides its way up to the sky. Sometimes eager little sandmen accompany him sprinkling dreams on the children.

The sandmen like the moon as he is always telling nice stories.

But tonight the moon won't tell a story. He is sad and feels lonely, sighing "If only I had another moon at my side".

The sandmen have an idea! There are sooo many moons in the sky.

Maybe they can find one who matches their moon. And off they go searching ...



Contents:

- 7 full moons (each consisting of two parts)
- 4 sandmen
- 1 die
- 1 set of game instructions

Dear Parents,
before starting to play take
a look at the moons with
your children.



In total there are 14 halves of moons. Two always match to form a full moon.

It is best to distribute all 14 halves face up on the table and have your children find the matching pairs. Then the journey to the moon can start.

1. Full moon, where are you?

Who will find the most matching moon pairs?

A memory game for 2 - 4 little dreamers age 3+.

Preparation of the Game

Take all 14 halves, put them face down on the table and shuffle them well.

The die and sandmen are not used in this game and are kept in the box.

How to Play

The player who has slept most hours today, starts the game. If you cannot agree then it's the oldest sleepyhead who starts by uncovering two halves of their choice and checking if they match.

- **Do they match?**

Well done! As a reward you keep both halves.

- **They do not match?**

Pity, you have to cover up the halves and put them back into the game.

Then it's the turn of the next player to uncover two halves.

End of the Game

Once all seven full moons have been found, the game is over. The player who can pile up the highest tower with their halves, wins the game. If there is a draw, there are various winners.

Variation:

- The game gets more difficult if you don't take both matching halves but put one of them face down back into the game.
- If you want to, you can shuffle the moons each time you have uncovered, checked and put them back.

2. Sandman's journey to the moon

Who will be the sandman to reach the last moon of the row first?
A die game for 2 - 4 moon travellers age 4+.

Preparation of the Game

Each full moon consists of two parts:
one half with nose and one without.

The seven halves with nose are
arranged face up in a row.

Put the seven halves without
nose face down in the center
of the table and shuffle them.



Each player chooses a sandman and puts it
in front of the first piece of the row of moons.
Get the die ready. Remaining sandmen are kept in the box.

How to Play

Play in a clockwise direction.
The most tired player starts. If you cannot agree, the youngest
player starts by rolling the die.

The number of dots shows how far you can move your sandman.

Be careful! You can only move your sandman if you uncover the matching half of the moon. On which half would your sandman land? Place the die next to the corresponding half.

Now try to find the matching half. Uncover one of the moon pieces without nose and join it to the moon in question.

- **Is it the right half?**

Well done! As a reward you can place your sandman on the half moon next to the die. There can be various sandmen on a moon. Return the other half of the moon face down and shuffle all the covered halves.

- **Is it the wrong half?**

Pity, you can not move your sandman. Return the wrong half of the moon to its place in the center of the table.

Then it's the turn of the next player to roll the die.

Important: If you move according to the number of dots on the die past the last moon, you have to find the matching half of the last moon in the row. Remaining dots are not used.

End of the Game

As soon as a sandman reaches the last moon the game is over and the corresponding player wins the game. As a reward they may be tucked in to bed by the other players tonight?

3. The Moon-Rally

Who will be the quickest in finding the matching halves of the moons?

A game of reaction for 3 - 5 lightening moon-kids ages 5+.

Preparation of the Game

Uncover 5 full moons, shuffle these 10 halves and put them into the center of the table. Arrange the remaining four halves face up into a row.



Each player chooses a sandman and puts it in front of the first piece of the row of moons.

Remaining sandmen and the die are kept in the box.

How to Play

Whoever got up earliest in the morning may start. If you can not agree the tallest player starts.

You are the first player. Uncover one of the halves making sure that all the other players can look at it at the same time.

Now it will get turbulent! All players, except the first player, search simultaneously and as quickly as they can for the matching half.

Watch out! You may not uncover the halves.

As soon as a player thinks they have found the right half they quickly put their hand on it. But maybe they are wrong! The other players keep on searching.

Important: Each player may only put their hand on one half and must keep it there until the checking is done.

Once all players have covered a piece or when they agree that the right piece has been found, checking is done.

- **A player has found the right half?**
They may move their sandman on one moon.
- **No player has found the right half?**
The first player can move their sandman on a moon.

Then all 10 pieces are covered again and shuffled well. Now the following player in a clockwise direction is the new first player to uncover a half piece of a moon.

End of the Game

As soon as a sandman reaches the last moon, the game is over. The corresponding player has won the moon-rally and is the quickest sandman of all times.

Le voyage sur la lune

Une merveilleuse collection de jeux
pour 2 à 4 enfants de 3 à 12 ans.

Idée : Brigitte Pokornik

Illustration : Hartmut Bieber

Durée de la partie : env. 5 à 10 minutes par jeu

Tous les soirs, à la tombée de la nuit, la lune fait son apparition dans le ciel. Parfois, elle est accompagnée de marchands de sable qui emmènent les enfants au pays des rêves. Les petits marchands de sable aiment bien la lune parce qu'elle raconte toujours de belles histoires. Mais ce soir, la lune ne raconte pas d'histoire. Elle est triste et se sent seule : « Ah ! Si seulement j'avais une autre lune à côté de moi » soupire-t-elle. Les petits marchands de sable ont alors une idée : il y a tellement de lunes dans le ciel qu'ils vont bien en trouver une qui lui conviendra. Et les voilà partis à la recherche



Contenu

- 7 pleines lunes (composée chacune de deux demi-lunes)
- 4 marchands de sable
- 1 dé
- 1 règle du jeu

Chers parents,
avant de faire jouer vos
enfant pour la première fois,
observez les lunes avec eux.



Il y a en tout 14 demi-lunes,
qui, assemblées deux par deux, formeront une
pleine lune.

Avant de jouer pour la première fois, posez les
14 demi-lunes sur la table et demandez à vos
enfants d'assembler les paires correspondantes.
Après cela, le voyage sur la lune pourra démar-
rer.

1. Pleine lune, où es-tu ?

Qui va trouver le plus possible de paires de pleines lunes
correspondantes ?

Un jeu de mémoire pour 2 à 4 petits rêveurs dès 3 ans.

Préparatifs

Prendre les 14 demi-lunes, les poser sur la table en
les retournant face cachée et bien les mélanger.

Pour ce jeu, on n'aura pas besoin du dé, ni des
marchands de sable que l'on laissera dans la boîte.

Déroulement de la partie

Celui qui aura dormi le plus longtemps aujourd'hui commence. Vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord ? C'est alors le joueur le plus âgé qui commence. Il retourne deux demi-lunes et essaie de les assembler pour en faire une pleine lune.

- **Les demi-lunes se complètent-elles ?**
Super ! En récompense, tu gardes ces deux demi-lunes.
- **Les deux demi-lunes ne se complètent pas ?**
Dommage, tu les reposes face cachée.

Ensuite, c'est au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Il retourne deux demi-lunes.

Fin de la partie

Une fois que les sept pleines lunes ont été trouvées, la partie est finie.

Le joueur qui pourra faire la plus haute pile avec ses demi-lunes gagne la partie.

En cas d'ex æquo, il y a plusieurs gagnants.

Variantes :

- On peut compliquer le jeu, si, après avoir trouvé deux demi-lunes qui se complètent, le joueur n'en garde qu'une sur les deux et remet l'autre, face cachée, dans le jeu.
- On pourra aussi à nouveau mélanger les lunes après que chaque joueur ait joué.

2. Marchand de sable lunaire

Quel marchand de sable va arriver en premier sur la dernière lune de la rangée ?

Un jeu de dé pour 2 à 4 voyageurs lunaires dès 4 ans.

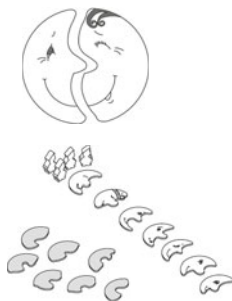
Préparatifs

Une pleine lune se compose de deux demi-lunes : une avec un nez et une sans nez.

Poser les sept autres demi-lunes (celles qui ont un nez) en une rangée.

Poser les sept demi-lunes sans nez sur la table, face cachée, et les mélanger.

Chaque joueur prend un marchand de sable et le pose devant la première demi-lune de la rangée. Préparer le dé. S'il y a des marchands de sable en trop, les remettre dans la boîte.



Déroulement de la partie

Jouer dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus fatigué commence. Si vous ne pouvez pas vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence. Il lance une fois le dé.

Le nombre de points du dé indique sur quelle lune tu vas peut-être pouvoir déplacer ton marchand de sable !

Tu n'auras le droit d'avancer ton marchand de sable que si tu trouves la bonne demi-lune complémentaire.

Sur quelle demi-lune atterrirait alors ton marchand de sable ? Pose le dé, comme repère, à côté de cette demi-lune.

Essaie de trouver la demi-lune complémentaire. Retourne une des demi-lunes sans nez et pose-la à côté de la demi-lune qui est près du dé et vérifie si elles vont ensemble.

- **Est-ce la bonne demi-lune ?**

Bravo ! En récompense, tu as le droit d'avancer ton marchand de sable sur la demi-lune qui se trouve à côté du dé. Il pourra y avoir plusieurs marchands de sable sur une lune.

Remets cette bonne demi-lune sans nez dans le jeu, face cachée, et mélange toutes les demi-lunes.

- **Tu t'es trompé de demi-lune ?**

Domage, tu n'as pas le droit d'avancer ton marchand de sable. Remets la demi-lune dans le jeu, face cachée, à l'endroit où elle était.

Ensuite, c'est au tour du joueur suivant de lancer le dé.

N.B. : si tu devais arriver au-delà de la dernière demi-lune, tu perds les points du dé qui sont en trop. Dans ce cas, il faut que tu trouves la bonne demi-lune correspondant à la dernière lune.

Fin de la partie

Dès qu'un joueur arrive sur la dernière lune avec son marchand de sable, la partie est terminée et ce joueur est le gagnant.

Peut-être sera-t-il récompensé en ayant le droit de mettre les autres enfants au lit ce soir ?

3. Rallye lunaire

Qui trouvera le plus vite possible la demi-lune complémentaire ?
Un jeu de réaction pour 3 à 4 joueurs dès 5 ans.

Préparatifs

Retourner 5 pleines lunes, face cachée, les mélanger et les poser au milieu de la table.
Faire une rangée avec les quatre demi-lunes restantes en les posant face tournée vers le haut.



Chaque joueur prend un marchand de sable et le pose devant la première demi-lune de la rangée.

S'il reste des marchands de sable, les remettre dans la boîte avec le dé.

Déroulement de la partie

Celui qui se sera levé le plus tôt a le droit de commencer.
Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus grand qui commence.

Tu es le joueur qui démarre le tour. Retourne l'une des demi-lunes cachées. Fais attention à la retourner de manière à ce que tous les autres joueurs puissent la voir en même temps.

Et maintenant, c'est parti ! Tous les joueurs, sauf celui qui vient de retourner la demi-lune, cherchent en même temps et le plus vite possible la demi-lune manquante.

Attention : vous n'avez pas le droit de retourner les demi-lunes.

Dès qu'un joueur pense avoir trouvé la bonne demi-lune, il met vite la main dessus.

Comme il est possible qu'il se soit trompé, les autres joueurs ont le droit de continuer de chercher.

N.B. : chaque joueur ne devra retourner qu'une seule demi-lune.

Dès qu'il a retourné une demi-lune, il laisse sa main dessus jusqu'à ce que le contrôle soit fait.

Dès que tous les joueurs ont retourné une demi-lune ou s'ils pensent tous que la bonne demi-lune a été trouvée, on fait un contrôle.

- **L'un des joueurs a trouvé la bonne demi-lune ?**

Il a le droit d'avancer son marchand de sable d'une demi-lune.

- **Aucun des joueurs n'a trouvé la bonne demi-lune ?**

Le joueur qui a démarré le tour a le droit d'avancer son marchand de sable.

Après cela, les dix demi-lunes sont à nouveau retournées, face cachée, et mélangées. C'est alors au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. C'est lui qui démarre le tour en retournant une demi-lune.

Fin de la partie

Dès qu'un joueur arrive sur la dernière demi-lune avec son marchand de sable, la partie est terminée. Il a gagné le rallye lunaire et a été le marchand de sable le plus rapide de tous les temps.

Maanreis

Een sprookjesachtige spellenverzameling
voor 2 - 4 kinderen van 3 - 12 jaar.

Spelidee: Brigitte Pokornik

Illustraties: Hartmut Bieber

Speelduur: ieder spel ca. 5 - 10 minuten



Telkens als het 's avonds donker wordt, gaat de maan op weg de hemel in. En maar al te vaak wordt hij vergezeld door de ijverige zandmannetjes die de kinderen dromen brengen.

De zandmannetjes zijn dol op de maan omdat hij altijd van die mooie verhalen vertelt.

Maar vannacht vertelt de maan hen geen verhaal. Hij is triest en voelt zich eenzaam. "Ach, als ik toch maar een andere maan aan m'n zijde had", zucht hij.

Maar dan komen de zandmannetjes op een idee: er zijn immers o zo veel manen in de hemel; misschien vinden ze wel een maan die bij die van hen past. En daar gaan ze al op zoek...

Spelinhoud

- 7 vollemanen (ieder uit twee halvemanen)
- 4 zandmannetjes
- 1 dobbelsteen
- spelregels

Lieve ouders,
bekijk alvorens met het
eerste spel te beginnen de
manen eerst eens samen
met uw kinderen.



Er zijn in totaal 14 halvemanen. Twee helften
kunnen steeds tot één vollemaan worden samen-
gevoegd.

Het best kunt u voor het eerste spel alle 14 helf-
ten open op tafel neerleggen waarna u uw kin-
deren de bij elkaar passende paren laat vinden.
Vervolgens kan de maanreis beginnen.

1. Vollemaan, waar ben je?

Wie vindt de meeste bij elkaar passende halvemanen?
Een geheugenspel voor 2 - 4 kleine dromers vanaf 3 jaar.

Spelvoorbereiding

Neem de 14 halvemanen, leg ze omgekeerd op tafel en
schud ze flink door elkaar.

De dobbelsteen en de zandmannetjes worden bij dit spel
niet gebruikt en blijven in de doos.

Spelverloop

Wie vandaag het langst geslapen heeft, mag beginnen. Kunnen jullie het niet eens worden? Dan begint de oudste slaapmuts, draait twee halvemanen naar keuze om en probeert of ze in elkaar passen.

- **Passen de helften in elkaar?**

Te gek! Als beloning mag je beide helften houden.

- **Passen de beide halvemanen niet in elkaar?**

Helaas, maar je moet de beide helften weer omgekeerd terugleggen.

Daarna is kloksgewijs het volgende kind aan de beurt en draait twee halvemanen om.

Einde van het spel

Als alle zeven vollemanen gevonden zijn, is het spel afgelopen. Het kind dat met zijn gewonnen halvemanen de hoogste toren kan bouwen, heeft gewonnen.

Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.

Varianten:

- Het spel wordt moeilijker als jullie van twee bij elkaar horende halvemanen, niet allebei de delen krijgen, maar er één opnieuw omgekeerd in het midden terugleggen.
- Als jullie willen, kunnen jullie iedere keer na het omdraaien, uitproberen en weer omkeren de manen opnieuw flink door elkaar schudden.

2. Zandmannetjes' maanreis

Welk zandmannetje bereikt als eerste de laatste maan van de rij manen?

En dobbelspel voor 2 - 4 maanreizigers vanaf 4 jaar.

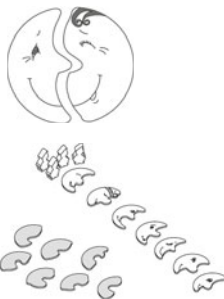
Spelvoorbereiding

Iedere vollemaan bestaat uit twee helften: een halvemaan met neus en een helft zonder.

De zeven halvemaanen met neus worden open op een rij manen gelegd.

De zeven halvemaanen zonder neus leggen jullie omgekeerd in het midden op tafel en deze worden geschud.

Ieder kind kiest een zandmannetje uit en zet het voor de eerste halvemaan van de rij manen. De dobbelsteen wordt klaargelegd. Eventuele overgebleven zandmannetjes gaan terug in de doos.



Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om beurten gespeeld.

Het meest vermoeide kind mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint het jongste kind en gooit één keer met de dobbelsteen.

Het aantal ogen geeft aan hoe ver je eventueel met je zand-mannetje mag gaan!

Je mag je zandmannetje echter alleen vooruitzetten wanneer je de bijbehorende halvemaan omdraait.

Op welke halvemaan zou je zandmannetje terecht kunnen komen? Leg de dobbelsteen naast deze halvemaan.

Probeer om de bij deze maan behorende halvemaan te vinden. Draai hiervoor een van de omgekeerde halvemanen zonder neus om en leg deze ter controle bij de maan met neus aan.

- **Is het de juiste halvemaan?**

Goed zo! Je mag als beloning je zandmannetje op de halvemaan naast de dobbelsteen zetten. Er mogen ook meer-dere zandmannetjes op een maan staan.

De aangelegde halvemaan leg je omgekeerd terug en je schudt alle omgekeerde manen flink door elkaar.

- **Is het een verkeerde halvemaan?**

Helaas, je mag je zandmannetje niet verder zetten.

Leg de verkeerde halvemaan weer omgekeerd op zijn plaats in het midden op tafel terug.

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

Belangrijk: als je voorbij de laatste halvemaan terecht zou komen, vervalt het overtuigende aantal ogen. In dit geval moet je de bij de laatste maan horende halvemaan vinden.

Einde van het spel

Zodra een kind met zijn zandmannetje de laatste maan bereikt, is het spel afgelopen en heeft dit kind gewonnen.

Misschien mag het als beloning de andere kinderen vanavond naar bed brengen?

3. De maan-rally

Wie vindt het snelst de bijbehorende halvemaan?

Een reactiespel voor 3 - 4 maanflitsers vanaf 5 jaar.

Spelvoorbereiding

Leg 5 vollemanen omgekeerd neer, schud deze 10 helften en leg ze in het midden op tafel. De overige vier halvemanen leggen jullie open op een maanrij.



Ieder kind kiest een zandmannetje uit en zet het voor de eerste halvemaan van de maanrij.

Eventuele overgebleven zandmannetjes en de dobbelsteen gaan terug in de doos.

Spelverloop

Wie het vroegst is opgestaan, mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint het oudste kind.

Jij bent het startkind. Draai een van de omgekeerde halvemanen om. Let er op dat je hem zodanig omdraait dat alle anderen hem tegelijk te zien krijgen.

Nu gaat het er heftig aan toe! Alle kinderen behalve het startkind zoeken tegelijk en zo snel mogelijk de bijbehorende

halvemaan.

Opgelet: jullie mogen de halvemanen hierbij niet omdraaien.

Zodra een van de kinderen denkt dat het de juiste helft gevonden heeft, legt het snel zijn hand erop.

Het kan zich echter ook vergist hebben: daarom mogen de andere kinderen verder zoeken.

Belangrijk: ieder kind mag slechts één halvemaan afdekken.
Als het een halvemaan heeft afgedekt, dan blijft z'n hand hier liggen totdat er wordt gecontroleerd.

Als alle kinderen een halvemaan hebben afgedekt of iedereen van mening is dat de juiste halvemaan gevonden is, dan wordt er gecontroleerd.

- **Heeft een van de kinderen de juiste halvemaan gevonden?**
Het mag zijn zandmannetje een maan vooruit zetten.
- **Heeft geen enkel kind de juiste halvemaan gevonden?**
Het startkind mag zijn zandmannetje een maan vooruit zetten.

Daarna worden de tien halvemanen opnieuw omgekeerd en goed geschud. Nu is kloksgewijs het volgende kind het nieuwe startkind en draait een halvemaan om.

Einde van het spel

Zodra een kind met zijn zandmannetje de laatste maan bereikt, is het spel afgelopen. Het heeft de maan-rally gewonnen en is het snelste zandmannetje aller tijden.

Juego Habermas n° 4480

Viaje a la luna

Un juego de ensueño para
2 a 4 jugadores entre 3 y 12 años.

Autor: Brigitte Pokornik
Ilustraciones: Hartmut Bieber
Duración del juego: 5 a 10 minutos



Cada noche, cuando oscurece, la luna brilla sola en el cielo. A veces, la acompañan unos duendes que mandan polvos mágicos para que los niños tengan hermosos sueños. Los Cocos (así es como se llaman estos duendecillos), como la luna, siempre cuentan historias a los niños. Pero esta noche, la luna está triste y se encuentra sola y no contará ningún cuento. Los Cocos la oyen cantar sin cesar "Si yo tuviera otra luna a mi lado"... Los Cocos han tenido una brillante idea. Hay tantas lunas en el firmamento que seguro que encuentran una para ella. Esa es su misión y con cariño desean cumplirla...

Contenido

- 7 lunas llenas (cada una dividida en dos mitades)
- 4 Cocos
- 1 dado
- instrucciones del juego

Queridos padres,
Antes de que empiece
el juego, observad las
lunas con vuestros hijos.



Hay un total de 14 mitades
de luna.

Dos siempre encajan para formar una luna llena.

Se recomienda colocar las 14 mitades hacia arriba en la mesa para que los niños encuentren las parejas. Una vez hayan visto que todas las mitades encajan, el viaje ya puede empezar!

Juego 1. Luna Llena

¿Quién de vosotros será capaz de hacer más lunas llenas?
Un juego de memoria para 2 a 4 soñadores a partir de 3 años.

Preparación del juego

Coged las 14 mitades, ponedlas mirando boca abajo en una mesa y mezcladlas bien.

El dado y los Cocos no se usan en este juego y por tanto se guardan en la caja.

Desarrollo del juego

El jugador que el día anterior durmió más horas empieza a jugar. Si los niños no se ponen de acuerdo empezará el jugador más dormilón de más edad escogiendo dos mitades y comprobando si encajan formando una luna llena.

- **Si encajan y forman una luna llena significa** que habrá hecho una buena elección y como recompensa se queda con la luna.
- **Si no encajan, ¡es una lástima!**
El jugador devolverá las mitades al montón boca abajo y probará suerte la próxima vez.

Se cede el turno al siguiente jugador que cogerá dos mitades para ver si puede formar otra luna.

Fin del juego

El juego termina cuando se hayan formado las siete lunas llenas. El jugador que tenga el montón más alto de lunas es el ganador. Si hay empate, ganan todos los empatados.

Variante:

- El juego puede hacerse más complicado, si en vez de guardarse las dos mitades que forman la luna llena, el jugador devuelve una de ellas al montón boca abajo.
- Si los jugadores lo desean pueden mezclar las lunas cada vez que hayan unido las mitades y devolverlas al montón.

Juego 2. Los Cocos van a la luna

¿Qué Cocos será el primero en alcanzar y encontrar la mitad de la última luna?

Un juego de dados para astronautas a partir de cuatro años.

Preparación del juego

Cada luna llena está formada por dos mitades: una con nariz y la otra sin.

Colocad las siete mitades sin nariz boca abajo en el centro de la mesa y mezcladlas.

Las siete mitades con nariz se ponen boca arriba formando una fila.

Cada jugador escoge un Coco y lo pone delante de la primera luna con nariz de la fila. Los Cocos que no se vayan a utilizar se guardan en la caja. Se prepara el dado.



Desarrollo del juego

Se juega en el sentido de las agujas del reloj.

El jugador que se encuentre más cansado empieza.

Si los jugadores no se ponen de acuerdo, comenzará el más joven tirando el dado.

Los números que aparecen al lanzar el dado indican el número de casillas que el Coco puede avanzar.

Pero, ¡jojo! Los Cocos sólo avanzarán si los jugadores son capaces de encontrar la otra mitad de la luna.

Al tirar el dado, se avanzarán tantas mitades de lunas con nariz como números hayan salido, entonces el jugador deberá escoger del montón la otra mitad sin nariz que él crea que es su pareja.

Gira esa pieza y el jugador intenta encajarlas para ver si forman la luna llena.

- **Si la pieza escogida es la correcta,**
el jugador habrá tenido buen ojo y como recompensa coloca al Coco en la mitad de luna con nariz a la que haya avanzado al tirar el dado. Puede suceder que hayan varios Cocos en la misma luna. Una vez se compruebe que la pieza ha encajado, se devuelve al montón y se mezclan nuevamente todas las piezas.
- **Si la pieza escogida no es la correcta**
y no encaja con la otra mitad, el Coco no avanzará y se devolverá la pieza errónea al montón.

Es el turno del siguiente jugador que probará suerte tirando el dado.

Importante: Si al tirar el dado a un jugador le sale un número igual o superior al de lunas que queden en la fila, ese jugador avanzará hasta la última mitad de luna y deberá encontrar la pareja correspondiente.

Fin del juego

El primer Coco que consiga alcanzar la última mitad de luna y encontrar la pareja gana el juego. Como recompensa esa misma noche el resto de jugadores le meterán en la cama y le arroparán.

Juego 3. Carrera hacia la Luna

¿Quién será el más rápido en encontrar las parejas correspondientes de las lunas?

Un juego de habilidad para niños luna a partir de 5 años.

Preparación del juego

Se separan las cinco lunas llenas, se mezclan las diez mitades y se colocan en el centro de la mesa.

El resto de cuatro mitades se ponen mirando hacia arriba formando una fila.



Cada jugador escoge a un Coco y lo sitúa delante de la primera pieza de la fila de mitades de luna.

Los Cocos que no se vayan a utilizar y el dado se guardan en la caja.

Desarrollo del juego

El jugador que se haya levantado más temprano esa mañana empieza a jugar. Si los jugadores no se ponen de acuerdo, comenzará el más alto.

El primer jugador girará una de las mitades del montón asegurándose que el resto de jugadores vean esa pieza.

¡En ese momento empiezan las turbulencias de verdad!

Los jugadores (excepto el primero, que ha girado la pieza) empiezan a buscar rápidamente la otra mitad pero, ¡ojo! ¡Sin girarla!

Atención: ¡No podéis cubrir las mitades de luna!

El jugador que crea haberla encontrado, la tapa enseguida con la mano. El resto ¡no os desaniméis!, ¡puede haberse equivocado! Seguid buscando, a ver si vosotros sois más afortunados ...

Importante: Cada jugador sólo puede tapar una pieza y debe guardarla hasta que todos comprueben que la haya encontrado.

Cuando todos los jugadores hayan escogido una pieza (la que ellos crean que es la correcta) o un jugador crea haberla encontrado, se hace la comprobación.

- **Si la pieza del jugador que dice haberla encontrado,** encaja, como recompensa colocará a su Coco en una luna.
- **Si ninguna de las piezas de los jugadores encaja,** entonces las 10 mitades se devuelven al montón boca abajo y se mezclan de nuevo.

Es el turno del siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj para empezar de nuevo una ronda, escogiendo una mitad de luna y destapándola.

Fin del juego

El primer Coco en alcanzar la última luna, gana la carrera y como recompensa será el "Coco más rápido de todos los tiempos".

Viaggio sulla luna

Una raccolta di giochi da sogno
per 2 - 4 bambini da 3 a 12 anni.



Ideatrice del gioco: Brigitte Pokornik
Illustrazione: Hartmut Bieber
Durata del gioco: ogni gioco ca. 5 - 10 minuti

ITALIANO

Ogni notte, quando diventa buio, la luna inizia il suo viaggio nel cielo. A volte viene accompagnata dai diligenti maghi Sabbiolino che portano i sogni ai bambini. Questi piccoli maghi amano la luna perché racconta sempre favole bellissime. Ma questa notte la luna non racconta loro alcuna storia. E' triste e si sente sola "Ahimè, se solo avessi un'altra luna al mio fianco" sospira. Allora i maghi Sabbiolino hanno un'idea: ci sono così tante lune nel cielo, forse ne trovano una adatta alla loro. E' già iniziata la ricerca....

Contenuto del gioco

- 7 lune piene (ognuna composta da 2 mezzelune)
- 4 maghi Sabbiolino
- 1 dado
- istruzioni

Cari genitori,
prima di iniziare il gioco
guardate le lune insieme ai
vostri bambini.



Ci sono complessivamente
14 mezzelune. Per compor-
re le lune piene bisogna trovare le due mezzelune
che combaciano.

Prima del gioco si consiglia di mettere tutte
le 14 mezzelune scoperte sul tavolo e di fare tro-
vare i bambini gli abbinamenti giusti.
Poi il viaggio sulla luna può iniziare.

1. Luna piena, dove sei?

Chi trova il maggior numero di accoppiamenti giusti?
Un gioco mnemonico per 2 - 4 piccoli sognatori a
partire da 3 anni.

Preparazione del gioco

Prendete tutte le 14 mezzelune, mettetele
coperte sul tavolo e mischiatele bene.

In questo gioco il dado e i maghi Sabbiolino
non servono e rimangono nella scatola.

Svolgimento del gioco

Inizia chi oggi ha dormito più a lungo. Non riuscite a mettervi d'accordo? Allora inizia il dormiglione più vecchio che scopre due mezzelune qualsiasi e prova se combaciano.

- **Le due metà combaciano?**

Magnifico! Per premio puoi tenerle.

- **Le due mezzelune non combaciano?**

Peccato, devi rimetterle al loro posto coperte.

Poi tocca al bambino che segue in senso orario scoprire due mezzelune.

Fine del gioco

Il gioco finisce quando tutte le sette lune piene sono state composte. Vince il bambino che con le mezzelune che ha vinto può formare la torre più alta. In caso di pareggio ci sono più vincitori.

Varianti:

- Il gioco diventa più difficile se quando avete trovato le mezzelune giuste non tenete entrambe le metà ma ne rimettete una coperta al centro.
- Se volete, dopo ogni tentativo di formare una coppia potete mischiare nuovamente le mezzelune coperte.

2. Il viaggio sulla luna dei maghi Sabbiolino

Quale mago Sabbiolino raggiunge per primo l'ultima della serie di lune?

Un gioco dei dadi per 2 - 4 viaggiatori lunari a partire da 4 anni.

Preparazione del gioco

Ogni luna piena è composta da due metà: una con naso e una senza.

Le sette mezzelune con naso vengono disposte scoperte formando una fila. Mettete le sette mezzelune senza naso coperte al centro del tavolo e mischiatele.



Ciascun bambino si sceglie un mago Sabbiolino e lo mette davanti alla prima mezzaluna della fila.

Tenete il dado a portata di mano e rimettete i maghi Sabbiolino restanti nella scatola.

Svolgimento del gioco

Si gioca in cerchio e in senso orario. Può iniziare il bambino più stanco. Se non riuscite a mettervi d'accordo inizia il bambino più piccolo che tira una volta il dado.

Il punteggio uscito indica quanto lontano puoi andare con il tuo mago Sabbiolino.

Ma puoi muovere il tuo mago Sabbiolino solo se hai scoperto la mezzaluna giusta.

Su quale mezzaluna arriverebbe il tuo mago Sabbiolino?

Metti il dado accanto a questa mezzaluna.

Cerca di trovare la mezzaluna che combacia con questa metà. Scopri una mezzaluna coperta senza naso e per controllare mettila accanto alla metà con naso.

- **E' la mezzaluna giusta?**

Benissimo! Per premio puoi spostare il tuo mago Sabbiolino sulla mezzaluna accanto al dado. Su una luna possono trovarsi anche più maghi Sabbiolino. Rimetti la mezzaluna giusta coperta al suo posto e mischia accuratamente tutte le mezzelune coperte.

- **E' la mezzaluna sbagliata?**

Peccato, non puoi muovere il tuo mago Sabbiolino. Rimetti la mezzaluna sbagliata coperta al suo posto al centro del tavolo.

Poi tocca al bambino successivo che tira il dado.

Importante: se il punteggio mandasse la pedina oltre l'ultima luna, i punti in eccesso non vengono considerati. In questo caso devi trovare la metà che combacia con l'ultima mezzaluna.

Fine del gioco

Non appena un bambino raggiunge con il suo mago Sabbiolino l'ultima luna, il gioco termina e questo bambino vince. Forse per premio questa sera può portare a letto gli altri bambini.

3. Il rally lunare

Chi trova più rapidamente la mezzaluna giusta?

Un gioco per 3 – 4 bambini pronti di riflessi a partire da 5 anni.

Preparazione del gioco

Coprite cinque lune piene, mischiate queste 10 metà e mettetele al centro del tavolo. Con le restanti quattro mezzelune formate una fila scoperta.

Ciascun bambino si sceglie un mago Sabbiolino e lo mette davanti alla prima mezzaluna della fila. I maghi Sabbiolino eventualmente restanti e il dado vengono rimessi nella scatola.



Svolgimento del gioco

Può iniziare chi si è alzato per primo. Se non riuscite a mettervi d'accordo, inizia il bambino più grande.

Sei il bambino che inizia. Scopri una delle mezzelune coperte facendo attenzione a girarla in modo che tutti gli altri la possano vedere contemporaneamente.

Ora la faccenda si fa turbolenta! Tutti i bambini, eccetto quello che ha iniziato, cercano insieme e il più rapidamente possibile la mezzaluna adatta.

Attenzione: non potete scoprire le mezzelune.

Non appena un bambino pensa di aver trovato la metà giusta, vi mette velocemente la mano.

Ma può anche essersi sbagliato: perciò gli altri bambini possono continuare a cercare.

Importante: ciascun bambino può mettere la mano solo su una mezzaluna. Quando ha messo la mano sulla mezzaluna non la può più muovere fino a controllo avvenuto.

Se tutti i bambini hanno messo la mano su una mezzaluna e sono tutti del parere di aver trovata quella giusta, si procede al controllo.

- **Un bambino ha trovato la mezzaluna giusta?**

Può spostare il suo mago Sabbiolino di una luna.

- **Nessun bambino ha trovato la mezzaluna giusta?**

Il bambino che ha iniziato può avanzare il suo mago Sabbiolino di una luna.

Successivamente tutte le dieci mezzelune vengono coperte nuovamente e mischiate con cura. Ora tocca al bambino che segue in senso orario a iniziare il giro e a scoprire una mezzaluna.

Fine del gioco

Il gioco termina non appena un bambino raggiunge l'ultima luna con il suo mago Sabbiolino. Ha vinto il rally lunare ed è il mago Sabbiolino più veloce di tutti i tempi.

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

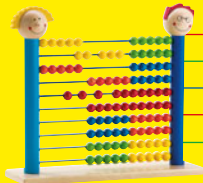
Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Geschenke

Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali



Kinderschmuck

Children's jewelry

Bijoux d'enfants



Kindersieraden

Joyería infantil

Bigiotteria per bambini



Kinderzimmer

Children's room

Chambre d'enfant

Kinderkamers

Habitación infantil

Camera dei bambini



Kinder begreifen spielend die Welt. HABA begleitet sie dabei mit Spielen und Spielzeug, das ihre Neugier weckt, mit fantasievollen Möbeln, Accessoires zum Wohlfühlen, Schmuck, Geschenken und vielem mehr. Denn kleine Entdecker brauchen große Ideen.



Children learn about the world through play. HABA makes it easy for them with games and toys which arouse curiosity, with imaginative furniture, delightful accessories, jewelry, gifts and much more. HABA encourages big ideas for our diminutive explorers.



Les enfants apprennent à comprendre le monde en jouant. HABA les accompagne sur ce chemin en leur offrant des jeux et des jouets qui éveillent leur curiosité, des meubles pleins d'imagination, des accessoires pour se sentir à l'aise, des bijoux, des cadeaux et bien plus encore. Car les petits explorateurs ont besoin de grandes idées !



Kinderen begrijpen de wereld spelenderwijs. HABA begeleidt hen hierbij met spellen en speelgoed dat nieuwsgierig maakt, fantasievolle meubels, knusse accessoires, sieraden, geschenken en nog veel meer. Want kleine ontdekkers hebben grote ideeën nodig.



Los niños comprenden el mundo jugando. HABA les acompaña con juegos y juguetes, que despiertan su interés, con muebles llenos de fantasía, accesorios para encontrarse bien, joyas, regalos y muchas cosas más, pues, los pequeños aventureros necesitan grandes ideas.



I bambini scoprono il mondo giocando.

La HABA li aiuta con giochi e giocattoli che destano la loro curiosità, con mobili fantasiosi, accessori che danno un senso di benessere, bigiotteria, regali e altro ancora. Poiché i piccoli scopritori hanno bisogno di grandi idee.

HABA®

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