



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



Puffe Küchen

4446

Puff Pastries • Le gâteau d'anniversaire
Blaaskaken • Soplar el pastel • Soffia e vinci



Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2003

Pustekuchen

Ein atemloses Geschicklichkeitsspiel für 1 - 4 Kinder von 4 - 99 Jahren. Mit mehreren Spielvarianten für Profipuster.

Das Spiel fördert die Lippen- und Mundmotorik und somit die Sprachentwicklung auf spielerische Weise. Die Kinder lernen gezielt zu pusten und dabei sowohl die Dauer als auch die Kraft des Luftstromes zu steuern.

Spielidee: Markus Nikisch
Illustration: Anja Rieger
Spieldauer: ca. 5 - 10 Minuten

Jana hat Geburtstag und darf sich etwas wünschen. „Ich möchte Pustekuchen spielen“, ruft sie sofort. Alle Geburtstags-gäste spielen mit und versuchen, die kleine Kugel zur richtigen Leckerei zu pusten.





Spielinhalt

- 1 Spielplan:
Geburtstagstisch mit Teller, Kuchen, Torten und Pudding
- 5 Sahnehäubchen
- 1 Korkkugel
- 1 Holzkugel
- 25 runde Karten:
Geburtstagsgäste, die verschiedene Leckereien essen
- 1 Spielanleitung

Spielziel

Welches Kind pustet besonders geschickt und kann zuerst zwei Karten einer Art sammeln?

Spielvorbereitung

Das Spiel wird im Schachtelboden gespielt. Die Korkkugel wird auf den am unteren Rand des Spielplanes abgebildeten Kuchenteller gelegt. Damit sie nicht wegkullert, ist dort ein kleines Loch. Auf dem Spielplan sind außerdem fünf verschiedene Leckereien zu sehen, die jeweils ein größeres Loch haben: Wackelpudding, Erdbeerkuchen, Zitronen-, Schoko- und Blaubeertorte.

Durch gezieltes Pusten sollt ihr gleich versuchen, die Kugel zu einer dieser Speisen direkt in eines der Löcher zu pusten.

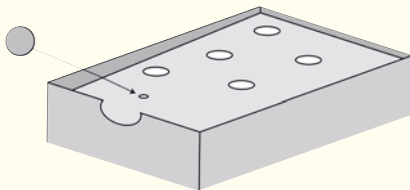
Die Karten zeigen, was die Geburtstagsgäste essen:

Wackelpudding, Erdbeerkuchen, Zitronen-, Schoko- oder Blaubeertorte. Sie werden nach Art getrennt, jeweils gestapelt und offen neben den Schachtelboden gelegt. Die Sahnehäubchen liegen bereit.

Die Holzkugel wird für diese Variante nicht benötigt und im Schachteldeckel abgelegt.

**Das gezielte Pusten ist gar nicht so einfach!
Am besten probiert es jedes Kind vor dem Spielen
ein paarmal aus:**

- Lege die Schachtel so vor dich, dass du direkt vor der Ausstanzung an der unteren Seite des Spielplanes sitzt.
- Lege deine Hände auf dem Tisch ab oder verschränke sie hinter deinem Rücken.
- Versuche so auf die Kugel zu pusten, dass sie sich in Bewegung setzt und mit etwas Geschick und Glück in einem der Löcher landet. Deine Lippen müssen gespitzt sein – so, als ob du eine Kerze auspusten oder pfeifen möchtest.
- Probiere aus, was passiert, wenn du kurz und kräftig oder aber ganz vorsichtig und lange pustest.



Vorsicht:

- Da der Spielplan schräg ist, rollt die Kugel bergab, sobald dein Pusten schwächer wird oder ganz aufhört. Außer natürlich, sie ist in einem Loch gelandet – dort bleibt sie liegen.
- Ist sie zurückgerollt und liegt nun am unteren Rand? Versuche, sie von dort aus weiterzupusten. Sie darf nicht mit den Fingern auf den Kuchenteller gelegt werden.



Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn.

Das Kind, das zuletzt Geburtstag hatte, darf beginnen.

Es nimmt sich wie beschrieben das Schachtelunterteil und legt die Kugel auf den Kuchenteller.

Nun darf es so lange pusten, bis die Kugel in einem der größeren Löcher liegt.

Dann nimmt sich das Kind eine Karte vom passenden Stapel.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe.

Wichtige Pusteregeln

- Ist die Kugel einmal in ein größeres Loch gerollt, darf sie nicht wieder hinausgepustet oder -genommen werden.
- Landet sie jedoch wieder im Loch des Kuchentellers, ist ein neuer Versuch erlaubt.
- Pustet ein Kind so stark, dass die Kugel aus der Schachtel fliegt,

so hat das Kind einen weiteren Versuch.

Rundenende

Die Runde endet, sobald das erste Kind zwei Karten einer Art gesammelt hat. Zur Belohnung erhält es ein Sahnehäubchen.

Bevor die nächste Runde beginnt, wird das Spielmaterial wieder wie zu Beginn beschrieben bereitgelegt.

In jeder Runde beginnt reihum jeweils ein anderes Kind.

Spielende

Das Spiel endet, sobald das letzte Sahnehäubchen verteilt wurde.

Wer nun die meisten davon vor sich liegen hat, gewinnt und wird zum „Pustekuchenkönig“ ernannt.



Spiel für Profipuster

Für Kinder ab ca. 5 Jahren.

Spielziel

Wer die Kugel geschickt in das richtige Loch pustet, hat bald vier Karten vor sich liegen und gewinnt.

Spielvorbereitung

Die Karten werden verdeckt, gemischt und zu drei ungefähr gleich hohen Stapeln aufgetürmt.

Die Sahnehäubchen und die Holzkugel werden nicht benötigt.

Spielablauf

Das jüngste Kind beginnt, stellt den Schachtelboden wie beschrieben vor sich und legt die Kugel auf den Kuchenteller. Danach nimmt es die oberste Karte von einem beliebigen Stapel und legt sie offen daneben ab.

Welche Speise isst der abgebildete Geburtstagsgast?

Das Kind muss versuchen, die Kugel in das passende Loch des Spielplanes zu pusten.

- Trifft das Kind das richtige Loch, darf es die Karte nehmen und vor sich ablegen. Dann ist das im Uhrzeigersinn folgende Kind an der Reihe, deckt eine neue Karte auf und führt seinen Spielzug wie beschrieben aus.
- Fällt die Kugel in ein falsches Loch, darf es die Karte nicht nehmen. Sein Spielzug ist beendet. Das nachfolgende Kind deckt keine neue Karte auf, sondern muss versuchen, das Loch der bereits aufgedeckten Karte zu treffen.



Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Kind seine vierte Karte nehmen kann und gewinnt.

Weitere Spielvariationen

- Wer länger pusten möchte, spielt weiter, bis alle Karten verteilt sind. Dann gewinnt das Kind, das die meisten Karten erpustet hat. Gibt es einen Gleichstand, gewinnt das dieser Kinder, das die meisten Schokotorten gesammelt hat – denn sie sind am schwierigsten zu treffen. Bei einem erneuten Gleichstand haben diese Kinder gemeinsam gewonnen.
- Das Spiel wird schwieriger,
 - ... wenn anstelle der Korkkugel die Holzkugel verwendet wird.
 - ... wenn ein Buch o.ä. unter den oberen Rand der Schachtel geschoben wird. Der Spielplan liegt so noch schräger.

Solovariante

Wer alleine spielen möchte, versucht hintereinander – und ohne Fehler – eine selbst bestimmte Anzahl Löcher zu treffen. Zur Belohnung nimmt sich das Kind die entsprechenden Karten. Es wird entweder nach den Regeln der Grundvariante oder der Profivariante gespielt
Wer möchte, kann die geschaffte Anzahl notieren und immer wieder versuchen, den persönlichen Rekord zu verbessern.

Habermaab Game nr. 4446

Puff Pastries

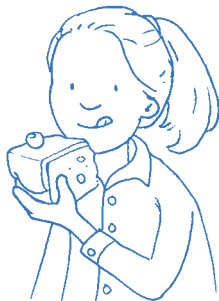
ENGLISH

A breathless game of skill for 1 - 4 players aged 4 to 99.
Includes various game variations for professional puffers.

This game trains the motor skills of lips and mouth thus enhancing language development in a playful way. The players learn to puff purposefully, controlling at the same time the length and force of their breath.

Game idea: Markus Nikisch
Illustrations: Anja Rieger
Length of the game: 5 - 10 minutes approx.

It's Jane's birthday. She may have a wish.
„I want to play Puff Pastries“, she yells at once. All birthday guests play with her and try to puff the little ball to the correct tidbit.



Contents

- 1 game board:
birthday table with plate, cake, tarts and jelly dessert
- 5 cream bonnets/ cream puffs
- 1 cork ball
- 1 wooden ball
- 25 round cards:
guests eating different tidbits
- 1 set of game instructions

Aim of the game

Who will be puffing in a particularly skillful way and collect two cards of one kind?

Preparation

The game is played in the bottom part of the game box. Place the cork ball on the plate shown at the lower edge of the game board. There is a little hole to prevent it from rolling away. On the game board you see five different tidbits with a bigger hole: jelly dessert, strawberry cake, lemon tart, chocolate tart and blueberry tart.

Now you have to try to puff the ball into the hole of one of these tasty tidbits aiming your puff carefully.

The cards show what the guests are eating:

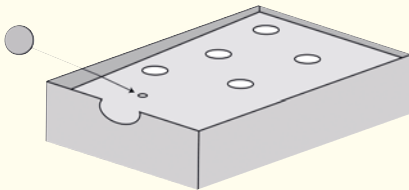
Jelly cake, strawberry cake, lemon, chocolate or blueberry tart. Separate the different kinds, make a pile of each and place them face up next to the game board. Get the cream puffs ready.

The wooden ball is not needed for this variant and is kept in the lid of the box.

It's not that easy to make well-aimed puffs!

You should try it several times before starting to play:

- Place the box in front of you so that you are sitting directly in front of the hole at the lower edge.
- Rest your hands on the table or cross them behind your back.
- Try to direct your breath so that the ball starts to move and, with a bit of luck and some skill, lands in one of the holes. Your lips have to be pursed – as if you want to blow out a candle or whistle.
- Try and see what happens if you make short and energetic puffs, or very careful and longer puffs.



Watch out:

- As the game board is inclined the ball rolls backwards if your puffing becomes weaker or stops all together. Except ,of course, if it has landed in a hole – where it comes to a halt.
- If it rolled back and lies on the lower edge try to puff it from there. You may not put it back on the plate with your hands.

How to play

Play in a clockwise direction.

The player who had their birthday most recently may start.

They take the bottom part of the game box and place the ball on the plate.

ENGLISH

Now they may puff as long as it takes for the ball to land in one of the bigger holes. Then they take a card from the corresponding pile. Then it's the turn of the next player.

Important puffing rules

- Once the ball has rolled into one of the bigger holes it can not be puffed or taken out.
- If however it lands back in the hole of the plate, you have another try.
- If a player puffs so strongly that the ball flies out of the box, they have another turn.

End of the round

The round ends as soon as the first player has collected two cards of one kind. As a reward they get a cream puff.

Before the next round starts, prepare the game material as described at the beginning.

Each round, one by one, another player starts.

End of the game

The game ends as soon as the last cream puff has been distributed.

Whoever has collected the most, wins the game and is named "King of Puff Pastries".

Game for professional puffers

For players aged 5+.

Aim of the game

Whoever skillfully puffs the ball into the right hole, will soon have in front of them 4 cards, thus winning the game.

Preparation

The cards are put face down, shuffled and piled up in three more or less equally high piles.

The cream puffs and wooden ball are not needed.

How to play

The youngest player starts, places the bottom of the box as described in front of them and puts the ball on the plate. Then they take a card from the top of any pile and put it face up next to the pile.

What kind of dish is the guest depicted eating?

The player has to try to puff the ball into the corresponding hole of the game board.

- If the player hits the right hole, they may take the card and put it in front of them. Then it's the turn of the next player, in a clockwise direction, to uncover a card and have a go at puffing.
- If the ball rolls into the wrong hole they may not take the card. Their turn is over. The following player doesn't uncover a new card but has to try to hit the hole corresponding to the still uncovered card.

End of the game

The game ends as soon as one player has taken their fourth card, thus winning the game.

ENGLISH

Further variations

- If you want to go on puffing you play until all the cards have been distributed. The player who has gathered the most cards by puffing, wins. If there is a draw, then the player who collected the most chocolate tarts wins, as they are the most difficult to reach. If there is another draw the corresponding players are joint winners.
- The game gets more difficult,
 - ... if you use the wooden ball instead of the cork ball,
 - ... if you push a book or something similar underneath the border of the box, the game board gets even more inclined.

Variation for solo players

Whoever wants to play on their own, tries to hit one by one and without making a mistake a certain number of holes. As a reward the player takes the corresponding cards.

They can play according to the rules of the basic game or the variation for professionals.

Whoever wants can write down their score and go on trying to improve their personal record.

Jeu Habermaab n° 4446

Le gâteau d'anniversaire

Un jeu d'adresse où il ne faut pas être à bout de souffle, pour 1 à 4 joueurs de 4 à 99 ans. Avec plusieurs variantes pour « souffleurs professionnels ».

Le jeu permet de s'initier à des exercices de motricité de la bouche et des lèvres et contribue donc à l'éveil du langage de manière amusante. Les enfants apprennent à souffler sur un objet précis et à contrôler la durée de leur respiration et la force de leur souffle.

FRANÇAIS

Idée : Markus Nikisch
Illustration : Anja Rieger
Durée d'une partie : env. 5 - 10 minutes

Jana fête son anniversaire et a décidé de jouer au « gâteau d'anniversaire ». Tous les invités jouent avec elle et essaient de souffler sur les petites billes pour les emmener vers les délicieuses friandises.



Contenu

- 1 plateau de jeu : table décorée pour un anniversaire, avec des assiettes, des gâteaux et du pudding
- 5 petits chapeaux de crème Chantilly
- 1 bille en liège
- 1 bille en bois
- 25 cartes rondes : représentant les invités qui sont en train de manger les différentes friandises
- 1 règle du jeu

But du jeu

Quel joueur va être particulièrement adroit en soufflant sur la bille et pourra récupérer en premier deux cartes d'une catégorie ?

Préparatifs

Le jeu se joue dans le fond de la boîte. Poser la bille en liège dans l'assiette du gâteau illustrée sur le bord inférieur du plateau de jeu. Pour que la bille ne s'en aille pas, il y a un petit trou dans l'assiette. Sur le plateau de jeu, on peut également voir cinq autres friandises dans lesquelles il y a un trou plus gros : un pudding, un gâteau aux fraises, un gâteau au citron, un gâteau au chocolat et un gâteau aux myrtilles. En soufflant sur la bille, il faut essayer de l'amener vers l'une de ces friandises et surtout la mettre dans le trou concerné.

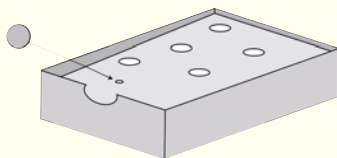
Les cartes indiquent ce que les invités à l'anniversaire sont en train de manger :

du pudding, du gâteau aux fraises, du gâteau au citron, du gâteau au chocolat ou du gâteau aux myrtilles. Les trier par catégorie, en faire des piles correspondantes et les poser à côté de la boîte. Préparer les petits chapeaux de crème Chantilly.

La bille en bois n'est pas utilisée pour cette variante. On la laisse dans le couvercle de la boîte.

Souffler sur une bille pour la faire avancer et l'amener à un endroit bien précis n'est pas si facile que ça ! Exercez-vous tous un petit peu avant de commencer le jeu :

- Pose la boîte devant toi de manière à être assis directement en face de la découpe qui se trouve sur le côté inférieur du plateau de jeu.
- Pose les mains sur la table ou croise-les derrière le dos.
- Essaie ainsi de souffler sur la bille pour qu'elle se mette à rouler. Avec un peu de chance et d'adresse, elle viendra se loger dans l'un des trous. Pince bien tes lèvres comme si tu voulais souffler sur une bougie pour l'éteindre ou comme si tu voulais siffler.
- Regarde bien ce qui se passe quand tu ne souffles pas longtemps mais fort ou quand tu souffles tout doucement mais longtemps !



Attention :

- Comme le plateau de jeu est incliné, la bille revient en arrière dès que tu souffles moins fort ou que tu t'arrêtes de souffler. Par contre, si elle a atterri dans un trou, elle y reste !
- Est-ce que la bille est revenue en arrière et se trouve sur le bord inférieur ? Essaie de lui faire continuer sa course à partir de là en soufflant dessus. On n'a pas le droit de la prendre avec les mains pour la poser sur l'assiette de gâteau.



Déroulement du jeu

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur dont c'était l'anniversaire commence en dernier.

Il prend le fond de la boîte comme décrit plus haut et pose la bille sur l'assiette de gâteau. Il souffle sur la bille jusqu'à ce qu'elle atterrisse dans l'un des trous plus gros.

Le joueur prend alors une carte de la pile correspondante.

Ensuite, c'est au tour du joueur suivant.

Règles importantes pour souffler sur la bille

FRANÇAIS

- Une fois que la bille est dans un gros trou, elle ne doit pas en être ressortie, ni en soufflant dessus ni en la prenant avec les doigts.
- Si elle arrive à nouveau dans le trou de l'assiette de gâteau, on a le droit d'essayer encore une fois.
- Si un joueur souffle tellement fort sur la bille qu'elle sort de la boîte, ce joueur a le droit de recommencer encore une fois.

Fin du tour

Le tour est terminé dès qu'un joueur a récupéré en premier deux cartes d'une même catégorie. En récompense, il reçoit un petit chapeau de crème Chantilly. Avant que le tour suivant ne commence, on remet les accessoires en place comme décrit au début. A chaque tour, un autre joueur commence.

Fin de la partie

La partie est finie dès que le dernier petit chapeau de crème Chantilly a été distribué. Celui qui en a le plus gagne la partie et est nommé le « roi des souffleurs ».

Jeu pour « souffleurs professionnels »

Pour joueurs dès 5 ans environ.

But du jeu

Celui qui souffle la bille jusqu'au bon trou, pourra bientôt récupérer quatre cartes et gagner ainsi la partie.

Préparatifs

Retourner les cartes, les mélanger et en faire trois piles de la même hauteur environ.

Les chapeaux de crème Chantilly et la bille en bois ne sont pas utilisés pour ce jeu.

FRANÇAIS



Déroulement du jeu

Le joueur le plus jeune commence, il pose le fond de la boîte devant lui comme décrit plus haut et pose la bille sur l'assiette de gâteau. Après, il prend une carte posée au-dessus de l'une des piles et la pose à côté de la pile en la retournant.

Quel gâteau l'invité est-il en train de manger ?

Le joueur doit essayer d'amener la bille dans le trou correspondant au gâteau en soufflant dessus.

- Si le joueur réussit à l'emmener jusqu'au bon trou, il prend la carte et la pose devant lui. C'est alors au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Il retourne une autre carte et joue comme décrit ci-dessus.
- Si la bille arrive dans un autre trou, il n'a pas le droit de prendre la carte. Ce tour est fini pour lui. Le joueur suivant ne retourne alors pas de nouvelle carte, mais essaye d'amener la bille dans le trou que la carte retournée par le joueur précédent indique.

Fin de la partie

La partie est terminée dès qu'un joueur récupère sa quatrième carte : il est le gagnant.

Autres variantes

- Celui qui veut encore souffler continue à jouer jusqu'à ce que toutes les cartes soient distribuées. Le gagnant est alors celui qui a le plus de cartes.
Si des joueurs sont ex æquo, le gagnant est celui qui a récupéré le plus de gâteaux au chocolat, car ils sont très difficiles à atteindre. S'il y a à nouveau des joueurs ex æquo, ils seront tous gagnants.
- Le jeu se complique
... si, au lieu de la bille en liège, on prend la bille en bois
... si on glisse un livre ou un autre objet sous le bord supérieur de la boîte. Le plateau de jeu sera encore plus incliné !

Variante pour joueur seul

Celui qui veut jouer tout seul essaye d'emmener la bille dans un nombre de trous qu'il aura déterminé auparavant – sans se tromper de trous. En récompense, il prend les cartes correspondantes.

Il peut jouer suivant les règles du jeu de base ou celles du jeu pour « pros ».

Celui qui veut peut inscrire le nombre de trous atteints et essayer à chaque fois de battre son propre record.

Habermaab-spiel Nr. 4446

Blaaskaken

Een adembenemend behendigheids spel voor 1 - 4 spelers van 4 - 99 jaar. Met verschillende spelvarianten voor uitgekookte koekenbakkers.

Het spel bevordert op speelse manier de motoriek van mond en lippen en daardoor ook de taalontwikkeling. De kinderen leren om doelbewust te blazen en daarbij zowel de duur als de kracht van de luchtstroom te sturen.

Spelidee: Markus Nikisch
Illustraties: Anja Rieger
Speelduur: ca. 5 - 10 minuten

Jannie is jarig en mag een wens doen. „Ik wil graag een spelletje blaaskaken spelen!“, roept ze meteen. Alle verjaardagsgasten doen mee en proberen om de kleine knikker naar de juiste lekkernij te blazen.



Spelinhoud

- 1 speelbord:
verjaardagstafel met schotel, taarten, gebak en pudding
- 5 slagroomtoefjes
- 1 kurken knikker
- 1 houten knikker
- 25 ronde kaarten :
verjaardagsgasten, die verschillende lekkernijen eten
spelregels

Doel van het spel

Wie kan het beste blazen en slaagt er in om als eerste twee kaarten van dezelfde soort te verzamelen?

Spelvoorbereiding

NEDERLANDS

Het spel wordt in de bodem van de doos gespeeld. De kurken knikker wordt op de onderaan het speelbord afgebeelde gebak-schotel gelegd. Hier zit een klein gaatje in, zodat hij niet wegrolt. Op het speelbord zijn bovendien vijf verschillende lekkernijen te zien die een groter gat hebben: puddingtaart, aardbeientaart, citroen-, chocolade-, en bosbessengebak.

Door gericht blazen moeten jullie dadelijk proberen de knikker naar één van deze gerechten en in één van de gaten te blazen.

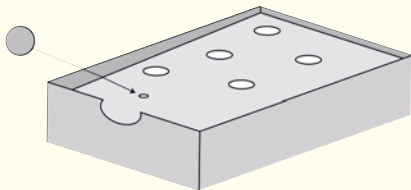
De kaarten geven aan wat de verjaardagsgasten eten:

puddingtaart, aardbeientaart, citroen- chocolade- of bosbessen-gebak. De verschillende taartsoorten worden bij elkaar gezocht en op stapels met hun afbeelding naar boven naast de doos gelegd. De slagroomtoefjes liggen klaar.

De houten knikker wordt bij deze variant niet gebruikt en in het deksel van de doos gelegd.

**Gericht blazen is helemaal niet zo gemakkelijk!
Het is het best dat iedereen het voor het spel eerst
een paar keer uitprobeert:**

- Leg de doos zodanig voor je neer, dat je precies voor de uitsparing onderaan het speelbord zit.
- Leg je handen op tafel neer of houd ze op je rug vast.
- Probeer zodanig tegen de knikker te blazen, dat deze in beweging komt en met een beetje geluk en behendigheid in één van de gaten belandt. Je moet je lippen spitsen, net als wanneer je een kaars wilt uitblazen of wilt fluiten.
- Probeer uit wat er gebeurt als je kort en krachtig of juist heel voorzichtig en lang blaast.



Voorzichtig:

- Omdat het speelbord schuin loopt, rolt de knikker bergafwaarts zodra je zachter blaast of helemaal ophoudt. Behalve natuurlijk, als hij in een gat is terechtgekomen – daar blijft hij liggen.
- Is hij teruggerold en ligt hij nu onderaan? Probeer hem van hieruit verder te blazen. Hij mag niet met je vingers op de gebaksschotel worden gelegd.

Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om beurten gespeeld. De speler die als laatste jarig geweest is, mag beginnen. Hij pakt het onderste deel van de doos zoals beschreven en legt de knikker op de gebakshotel. Nu mag de speler net zo lang blazen, tot de knikker in één van de grotere gaten ligt. Daarna pakt de speler een kaart van de bijbehorende stapel. Vervolgens is de volgende aan de beurt.

Belangrijke blaasregels

- Als de knikker eenmaal in een grotere gat is gerold, mag hij er niet weer uitgeblazen of –gepakt worden.
- Komt hij echter weer in de gebakshotel terecht, dan mag nog een poging worden gewaagd.
- Blaast een kind zo hard, dat de knikker uit de doos vliegt, dan mag het kind het nog eens proberen.

Einde van de ronde

De ronde is voorbij, zodra een van de spelers als eerste twee kaarten van dezelfde soort heeft verzameld. Als beloning krijgt hij een slagroomtoefje.

Voordat de volgende ronde begint, wordt het spelmateriaal weer zoals bij het begin klaargelegd.

Elke ronde wordt telkens om beurten door een andere speler begonnen.

Einde van het spel

Het spel is voorbij, zodra het laatste slagroomtoefje verdeeld is. Wie er nu de meeste voor zich heeft liggen, heeft gewonnen en wordt tot “Koning der Blaaskaken” uitgeroepen.

Spel voor blaaskakenprofs

Voor spelers vanaf ca. 5 jaar.

Doel van het spel

Wie handig de knikker in het juiste gat blaast, heeft al gauw vier kaarten voor zich liggen en wint.

Spelvoorbereiding

De kaarten worden omgekeerd, geschud en op drie ongeveer even hoge stapels neergelegd.

De slagroomtoefjes en de houten knikker worden niet gebruikt.

Spelverloop

De jongste speler begint, zet de bodem van de doos zoals beschreven voor zich neer en legt de knikker op de gebakshotel. Daarna pakt hij de bovenste kaart van een willekeurig stapeltje en legt deze omgekeerd ernaast.

Wat voor gerecht eet de afgebeelde verjaardagsgast?

De speler tracht de knikker in de afgebeelde opening in het speelbord te blazen.

- Raakt de speler het juiste gat, dan mag hij de kaart pakken en voor zich neerleggen. Daarna is kloksgewijs de volgende speler aan de beurt. Hij draait een nieuwe kaart om en voert de opdracht zoals beschreven is uit.
- Valt de knikker in een verkeerd gat, dan mag het de kaart niet pakken. De beurt is voorbij. Het volgende kind draait geen nieuwe kaart om, maar moet proberen om het gat van de eerder omgedraaide kaart te raken.



Einde van het spel

Het spel is voorbij, zodra een speler zijn vierde kaart mag pakken en zo het spel wint.

Verdere spelvarianten

- Wie langer wil blazen, speelt net zo lang verder tot alle kaarten zijn verdeeld. Dan wint de speler, dat de meeste kaarten bij elkaar heeft geblazen. Is er sprake van gelijkspel, dan wint van deze spelers degene die de meeste chocoladetaarten heeft verzameld. Als er nu opnieuw gelijkspel is, dan hebben deze spelers gezamenlijk gewonnen.
- Het spel wordt moeilijker,
... als i.p.v. de kurken knikker de houten knikker wordt gebruikt.
... als een boek of iets dergelijks onder de bovenste kant van de doos wordt geplaatst. Het speelbord ligt zo nog schuiner.

Solovariant

Wie in z'n eentje wil spelen, probeert achter elkaar – en zonder fouten – een zelf bepaald aantal gaten te raken. Als beloning pakt het kind de bijbehorende kaarten.

Er wordt of volgens de regels van het basisspel, dan wel de profvariant gespeeld.

Wie dat wil, kan het behaalde aantal opschrijven en telkens opnieuw proberen om z'n persoonlijke record te verbeteren.

Juego Habermaaß nº 4446

Soplar el pastel

Un juego de habilidad para dejar sin aliento a 1 - 4 jugadores entre los 4 y los 99 años. Con diversas variantes para sopladores profesionales.

Con este juego se estimula de un modo divertido la motricidad de boca y labios y con ello el desarrollo del habla. Los niños aprenden a controlar la respiración y a dominar la duración y la potencia del aire.

Diseño: Markus Nikisch
Ilustraciones: Anja Rieger
Duración de una partida: 5 - 10 minutos aprox.

Hoy es el cumpleaños de Marta y puede pedir un deseo. "¡Quiero jugar a soplar el pastel!", exclama enseguida. Todos los invitados participan en el juego y, soplando, intentan que la bolita llegue a la golosina correcta.



ESPAÑOL

Contenido

- 1 tablero:
 - mesa de cumpleaños con plato, pastel, tortas y flan
- 5 porciones de nata
- 1 bola de corcho
- 1 bola de madera
- 25 cartas redondas:
 - invitados al cumpleaños que están comiendo golosinas
- 1 instrucciones del juego

Objetivo del juego

¿Qué jugador sopla especialmente bien y consigue antes dos cartas iguales?

Preparación

Se juega dentro de la base de la caja. La bola de corcho se coloca en el plato de postre que está dibujada en la parte inferior del tablero. Hay un pequeño agujero para que no resbale. Aparte del plato, en el tablero hay cinco postres distintos que tienen cada uno un agujero más grande: flan de color verde, tortas de fresa, de limón y de arándanos y un pastel de chocolate.

Soplando con cuidado debéis intentar que la bola caiga en el agujero de uno de estos postres.

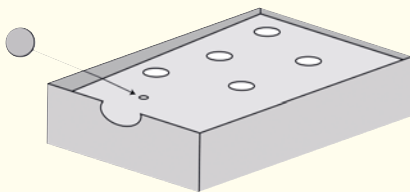
En las cartas se ve qué están comiendo los invitados:

Flan de color verde, tortas de fresa, de limón y de arándanos y pastel de chocolate. Se agrupan por clases y se apilan en pilas junto al tablero con las cartas boca arriba. Las porciones de nata se colocan junto al tablero.

En esta variante la bola de madera no hace falta y se guarda en la tapa de la caja.

**¡Soplar con cuidado no es fácil ni mucho menos!
Lo mejor es que antes de empezar a jugar todos los
participantes practiquen un par de veces:**

- Colócate la caja de manera que el hueco que hay en la parte inferior de la caja quede delante tuyo.
- Apoya ambas manos en la mesa o crúzalas detrás de la espalda.
- Intenta soplar la bola de modo que se mueva y con un poco de suerte y habilidad haz que caiga en uno de los agujeros. Tienes que poner morritos – como si quisiera silbar o apagar una vela.
- Mira qué pasa si soplas rápido y con fuerza o, en cambio, lenta y cuidadosamente.



Atención:

- Como el tablero está inclinado, cuando soples menos o que dejes de soplar, la bola resbalará, a menos que haya caído en uno de los agujeros – de ahí no se mueve.
- ¿Ha resbalado y ahora está en la parte de abajo? Intenta volver a moverla soplando. Lo que no está permitido en ningún caso es cogerla y colocarla en el plato.

Desarrollo del juego

Se juega en el sentido de las agujas del reloj. Empieza el participante que celebró más recientemente su cumpleaños. Como ya se ha descrito anteriormente, coge la base de la caja y coloca la bola en el plato de postre.

Puede ir soplando hasta que la bola caiga en uno de los agujeros grandes.

A continuación coge una carta de la pila correspondiente.

Acto seguido el turno pasa al siguiente.

Reglas importantes al soplar

- Si una bola cae en uno de los agujeros grandes, ya no se puede seguir soplando ni cogerla con la mano.
- Pero si cae de nuevo en el agujero del plato, puede intentarse una vez más.
- Si un jugador sopla tan fuerte que la bola sale de la caja, puede intentarlo otra vez.

Fin de la ronda

La ronda termina cuando un jugador consigue dos cartas de la misma clase. Recibe como premio una porción de nata. Antes de que empiece la siguiente ronda, el material se vuelve a colocar como se ha descrito anteriormente.

En cada ronda empieza un jugador distinto.

Fin del juego

La partida acaba cuando se terminan las porciones de nata. Gana el jugador que tenga más porciones y se le nombra "Rey del Sopro".



Juego para sopladores profesionales

Para jugadores a partir de los 5 años aproximadamente.

Objetivo del juego

El jugador que al soplar lleve la bola al agujero correcto pronto habrá conseguido cuatro cartas y ganará.

Preparación

Las cartas se colocan boca abajo, se mezclan y se amontonan en tres pilas aproximadamente igual de altos.

Las porciones de nata y la bola de madera no hacen falta.

Desarrollo del juego

Empieza el participante más pequeño, coloca la base de la caja como se ha descrito anteriormente y pone la bola encima del plato. A continuación coge la primera carta de una de las pilas y la coloca en la mesa boca arriba.

¿Qué golosina está comiendo el invitado del dibujo?

Al soplar el jugador tiene que intentar que la bola caiga en ese agujero del tablero.

- Si el jugador acierta el agujero, coge la carta y se la guarda delante suyo. A continuación el turno pasa al siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj, gira otra carta y la jugada sigue como se ha descrito anteriormente.
- Si la bola cae en el agujero equivocado, no puede quedarse con la carta. El turno pasa al siguiente.

El siguiente participante no gira otra carta sino que intenta acertar el agujero de la carta que ya está girada.

Fin del juego

Gana el jugador que consigue cuatro cartas.

Variantes adicionales

- Quien tenga ganas de seguir soplando, sigue jugando hasta que se acaben las cartas. En ese caso gana el jugador que haya conseguido más. Si hay empate, gana el jugador que haya conseguido más pasteles de chocolate porque son los más difíciles de conseguir. Si de nuevo hay empate, los jugadores que han empatado ganan todos a la vez.
- El juego se complica...
 - ... cuando se usa la bola de madera en vez de la bola de corcho.
 - ... cuando se coloca un libro o un objeto similar bajo el extremo superior de la caja. El tablero queda aún más inclinado.

Variante individual

Quien tenga ganas de jugar solo, intenta acertar el número de agujeros que él decida uno detrás del otro y sin fallar.

Como premio el jugador se queda con las cartas correspondientes. Se puede jugar o siguiendo las reglas del juego básico o con la variante para profesionales.

Si te apetece puedes apuntarte el número de aciertos y más adelante intentar batir tu récord.

Gioco Habermas n.4446

Soffia e vinci

Un gioco d'abilità all'ultimo respiro per 1 - 4 giocatori di età compresa tra i 4 e i 99 anni. Con diverse varianti per i giocatori più abili.

Questo gioco sviluppa le capacità motorie di labbra e bocca, facilitando pertanto lo sviluppo linguistico in un modo divertente. I giocatori imparano a soffiare su un oggetto specifico, a controllare la durata del loro respiro e l'intensità del soffio.

Ideato da: Markus Nikisch
Illustrazioni: Anja Rieger
Durata del gioco: 5 - 10 minuti

Gianna festeggia il suo compleanno e ha deciso di giocare al gioco del "dolce della festa". Tutti gli invitati giocano con lei cercando di soffiare sulla biglia in modo da farla avvicinare alle guarnizioni del dolce.



Contenuto

- 1 tabellone del gioco:
tavola decorata per la festa, con piatti, dolci e budini
- 5 bigné
- 1 biglia di sughero
- 1 biglia di legno
- 25 carte rotonde: rappresentanti gli invitati che stanno per mangiare la varie ghiottonerie
- 1 regolamento del gioco

Scopo del gioco

Chi sarà il giocatore più abile a soffiare in modo tale da recuperare due carte dello stesso tipo?

Preparativi

Il gioco si svolge utilizzando la parte inferiore della scatola. Collocate la biglia di sughero sul piatto raffigurato sul lato inferiore del tabellone. C'è un piccolo foro per impedire che la biglia rotoli via. Sul tabellone vedrete 5 diverse ghiottonerie con un foro più grande: budino, torta di fragole, torta al limone, torta al cioccolato e torta di mirtili. Ora dovete tentare di soffiare sulla biglia fino a farla arrivare nel foro di una di queste ghiottonerie.

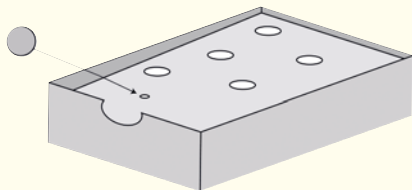
Le carte mostrano quello che gli ospiti stanno mangiando:

budino, torta di fragole, torta al limone, torta al cioccolato o torta di mirtili. Separate le carte, formate delle pile con quelle dello stesso tipo e mettete le varie pile di fianco al tabellone. Preparate i bigné.

*La biglia di legno non serve in questa variante del gioco.
Mettetela da parte nella scatola.*

**Non è così semplice soffiare con tanta precisione.
Vi suggeriamo di fare qualche prova di “soffio” prima
di iniziare il gioco.**

- Colloca la scatola bene di fronte a te, in modo che stando seduto ti trovi esattamente di fronte al foro piccolo sul lato inferiore del tabellone.
- Appoggi le mani sul tavolo, oppure mettile dietro la schiena. Cerca di direzionare il tuo respiro in modo che la biglia inizi a spostarsi e, con un po' di fortuna ed abilità, arrivi in uno dei fori.
- Tieni le labbra strette mentre soffi, proprio come se stessi spegnendo delle candeline.
- Prova a vedere cosa succede se fai dei respiri corti e potenti, oppure lunghi e delicati.



Attenzione:

- Siccome il tabellone è inclinato, la biglia rotolerà all'indietro se il tuo soffio è troppo debole oppure se smetti di soffiare, eccetto, naturalmente, se la biglia è già arrivata in un foro.
- Se la biglia è tornata indietro, dovrai riprovare a soffiare dalla posizione in cui si trova. Noi potrai riposizionarla sul piatto usando le mani.

Svolgimento del gioco

Si gioca in senso orario. Il giocatore che ha festeggiato il compleanno più di recente, può incominciare.

Prendere la parte inferiore della scatola e collocare la biglia di sughero sul piatto. Soffiare sulla biglia tanto quanto basta per farla arrivare in uno dei fori più larghi. Quindi prendere la carta che corrisponde a quel dolce. Ora tocca al giocatore successivo.

Regole importanti

- Una volta che la biglia si è posizionata su un foro largo non può più essere soffiata o rimossa
- Se invece la biglia rotola indietro, allora il giocatore può fare un altro tentativo.
- Anche se la biglia vola fuori dal tabellone, per un soffio troppo potente, il giocatore ha un altro tentativo da fare.

Fine del giro

Il giro termina non appena un giocatore ha guadagnato due carte dello stesso tipo. Come ricompensa questo giocatore ha diritto ad un bigné. Prima di iniziare un nuovo giro, preparate i materiali del gioco come descritto in precedenza. Ad ogni giro, inizia il giocatore successivo rispetto a quello che aveva iniziato il giro precedente.

Fine del gioco

Il gioco termina quando viene distribuito l'ultimo bigné. Il giocatore che ha guadagnato più bigné è il vincitore e viene nominato re delle torte.



Variante per giocatori esperti

Per giocatori di età superiore ai 5 anni

Scopo del gioco

Soffiare il più abilmente possibile in modo da guadagnare 4 carte e quindi vincere il gioco.

Preparativi

Mettere le carte a faccia in giù, mischiarle e formare 3 pile più o meno alte uguali.

I bignè e la biglia di legno non servono, per cui potete metterli da parte.

Svolgimento del gioco

Inizia il giocatore più giovane, che si dovrà mettere di fronte alla scatola, come descritto in precedenza, e posizionare la biglia sul piatto. Il giocatore dovrà ora pescare una carta da una delle 3 pile a scelta e metterla a faccia in su vicino alla pila.

Quale dolce starà per mangiare l'invitato?

Il giocatore dovrà soffiare sulla biglia cercando di farla arrivare proprio sul foro corrispondente al dolce raffigurato nella carta che ha pescato.

- Se il giocatore ci riesce, allora può prendere la carta e tenerla a fianco a sé. Quindi tocca al giocatore successivo (in senso orario) che pesca un'altra carta e ricomincia.
- Se il giocatore non ci riesce, allora perde il turno e tocca al giocatore successivo, il quale non pesca una nuova carta, ma prosegue nel tentativo di posizionare la biglia sul dolce della carta già pescata dal precedente giocatore.

Fine del gioco

Il gioco termine quando un giocatore ha guadagnato 4 carte (anche se non uguali tra loro)!

Altre Varianti

- Se volete, potete continuare a giocare e soffiare fino a quando tutte le carte sono state pescate. Vince ovviamente il giocatore che ha guadagnato più carte. Se ci sono giocatori alla pari (con lo stesso numero di carte), vince chi dei due ha il maggior numero di carte raffiguranti la torta di cioccolato, in quanto il relativo foro è il più difficile da raggiungere. Se anche queste sono alla pari, allora vincono entrambi i giocatori.
- Il gioco si fa duro...
 - ... se usate la biglie di legno anziché quella di sughero
 - ... se collocate un libro o qualcosa di simile sotto un lato della scatola in modo da inclinare ancora di più il tabellone

Variante per un giocatore solitario

Se qualcuno vuole giocare in solitaria... cerca di soffiare la biglia in un numero di fori che avrai pre-determinato, senza fare errori. Come ricompensa puoi prendere le carte corrispondenti. Puoi giocare seguendo le regole della variante di base oppure quelle della variante per giocatori esperti. Puoi anche segnarti il numero dei fori che sei riuscito a fare di volta in volta e la volta successiva puoi cercare di battere il tuo stesso record!



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

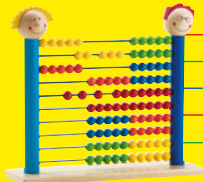
Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Geschenke

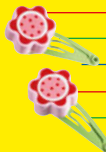
Gifts

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[®]

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