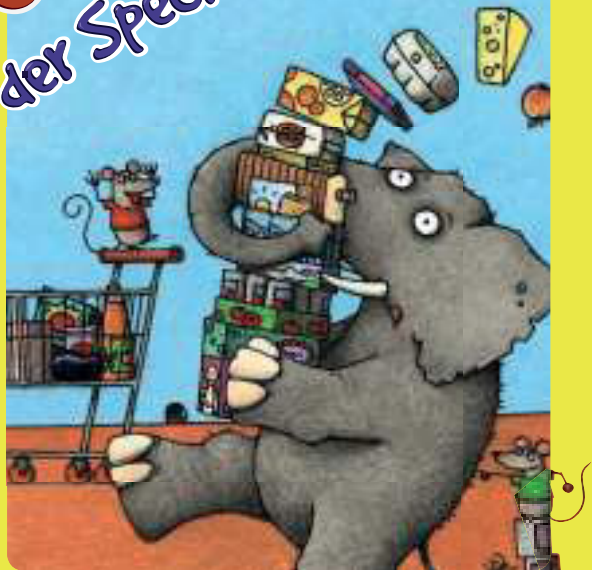




Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni

# Oh Schreck, der Speck fliegt weg!



Tumbling Treats • Emile empile ! • Hongerige Emil  
Estampida de comida • Attenti tutti, crollano i prosciutti!

Copyright **HABA**<sup>®</sup> - Spiele Bad Rodach 2013

# Oh Schreck, der Speck fliegt weg!



Ein elefantöses Geschicklichkeitsspiel für 2 - 5 Spieler von 6 - 99 Jahren.

**Autoren:** Christian und Thilo Hutzler

**Illustration:** Martin Bernhard

**Spieldauer:** 15 - 20 Minuten

„Krrrrmps“, Emils großer Elefantenmagen knurrt. Deshalb macht er sich mit einem Riesen hunger auf den Weg zum Supermarkt und türmt dort eine Leckerei nach der anderen in seinen Einkaufswagen! Doch zwischen den Regalen lauern freche Mäuse, die einen Riesen Spaß daran haben, Emil zu erschrecken und seinen Turm aus Leckereien zum Einsturz zu bringen. Helft Emil beim Stapeln! Nur der Spieler mit dem größten Mut, dem meisten Geschick und der ruhigsten Hand kann gewinnen.

## Spielinhalt

1 Einkaufswagen, 16 Leckereien (= Holzteile) in 4 Farben, 16 Mäusekärtchen, 15 Einkaufskärtchen, 1 Spielanleitung

## Spielvorbereitung

Legt den Einkaufswagen in die Tischmitte. Mischt alle Mäusekärtchen und verteilt sie mit der Mausellochseite nach oben um den Wagen herum. Haltet die Einkaufskärtchen und die Leckereien als Vorrat bereit.



## Spielablauf

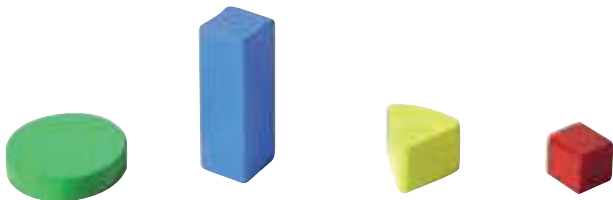
Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn und über mehrere Runden.

Der Spieler mit dem größten Hunger beginnt und dreht ein beliebiges Mäusekärtchen um.

Die T-Shirt-Farbe der aufgedeckten Maus gibt die Farbe an, von welcher du nun eine Leckerei aus dem Vorrat auswählen und stapeln musst.

### Beim Stapeln musst du dich an folgende Regeln halten:

- Lege die Leckerei mit einer Hand auf den Einkaufswagen.
- Befinden sich bereits Leckereien im Einkaufswagen, legst du dein Teil ohne ein anderes zu berühren oder zu verschieben oben drauf.
- Es dürfen keine Leckereien mit der gleichen Form direkt aufeinander gestapelt werden. Ausnahme: Es liegt kein anderes Teil mehr in der entsprechenden Farbe im Vorrat.
- Die Leckereien dürfen nur in der abgebildeten Ausrichtung aufeinander gestapelt werden:



Nach dem Stapeln bleibt das Mäusekärtchen aufgedeckt liegen und der nächste Spieler ist an der Reihe und deckt ein neues Mäusekärtchen auf.



## Achtung Einsturzgefahr!

Musst du eine Leckerei stapeln und bist der Meinung, dass der Turm bei deinem Versuch umfällt, gibt es noch eine andere Möglichkeit für dich:

Frage deinen linken Mitspieler, ob er deine Leckerei stapeln möchte. Lehnt er ab, fragst du reihum alle anderen Mitspieler.

Der erste Spieler, der sich der Herausforderung stellt, versucht die Leckerei zu stapeln, ohne dass der Turm umfällt. Gelingt es ihm, erhält er zur Belohnung ein Einkaufskärtchen. Schafft er es nicht, bekommen alle Spieler außer ihm ein Einkaufskärtchen.

Erklärt sich keiner deiner Mitspieler bereit, deine Leckerei zu stapeln, musst du es doch selbst versuchen. Bist du erfolgreich, darfst du dir ein Einkaufskärtchen nehmen. Andernfalls erhalten alle Spieler außer dir ein Einkaufskärtchen.

## Rundenende

Eine Spielrunde endet, sobald

- ein Mitspieler für einen anderen Spieler eine Leckerei gestapelt hat.  
oder
- der Turm auf dem Einkaufswagen umfällt. In diesem Fall erhalten alle Spieler außer dem Verursacher des Einsturzes ein Einkaufskärtchen.  
oder
- alle Leckereien aus dem Vorrat aufgetürmt sind. Hier bekommt der Spieler, der das letzte Teil auf den Turm gelegt hat, ein Einkaufskärtchen.

Anschließend kommen sämtliche Leckereien zum Vorrat zurück und eine neue Runde beginnt.



## Spielende

Das Spiel endet, wenn ein Spieler sein drittes Einkaufskärtchen erhält und damit das Spiel gewinnt. Bekommen mehrere Spieler gleichzeitig ihr drittes Einkaufskärtchen, gewinnen sie gemeinsam.

## Variante für Einsteiger

**Es gelten die Regeln des Grundspiels bis auf folgende Änderungen:**

- Jeder Spieler erhält zu Beginn drei Einkaufskärtchen und legt diese vor sich ab.
- Der Spieler, der an der Reihe ist, muss immer selbst stapeln.
- Eine Runde endet, wenn der Turm umfällt. Der Verursacher muss eines seiner Einkaufskärtchen abgeben und in die Schachtel legen.
- Sind alle Leckereien gestapelt und der Turm ist nicht umgefallen, müssen alle Spieler bis auf den, der das letzte Teil gelegt hat, eines ihrer Einkaufskärtchen abgeben.
- Das Spiel endet, sobald ein Spieler kein Einkaufskärtchen mehr hat. Es gewinnt, wer noch im Besitz der meisten Kärtchen ist. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

# Tumbling Treats



An elephant-sized skill-based game for 2 to 5 players ages 6 to 99.

**Authors:** Christian and Thilo Hutzler

**Illustrations:** Martin Bernhard

**Length of the game:** 15 to 20 minutes

ENGLISH



„Grrrr!“ Emil’s huge elephant stomach is grumbling, so he is going to the supermarket to buy some food. At the store Emil piles up his shopping cart with one delicious treat after another. But cheeky mice lurking between the shelves are having loads of fun scaring Emil, trying to topple his tower of treats. Help Emil stack his treats! Only the bravest player with the greatest skill and the steadiest hand can win this game.

## Contents

1 shopping cart, 16 treats (= hardwood blocks) in 4 colors, 16 mouse cards, 15 shopping cards, set of game instructions

## Preparation

Place the shopping cart in the center of the table. Mix up all the mouse cards and spread them out around the cart with the mouse hole facing up. Have the shopping cards and treats ready for play.

## How to Play

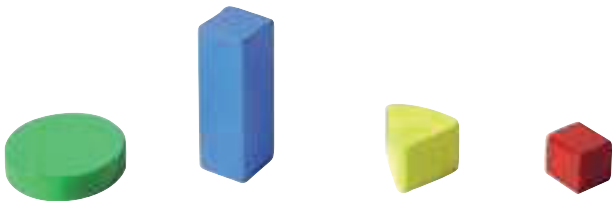
The game is played over several rounds in a clockwise direction.

The player who is hungriest gets to go first and turns over any mouse card he or she chooses.

The color of the T-shirt the mouse is wearing determines the color of the treat that you can pick and stack from the available treats.

### When stacking the blocks, make sure to follow these rules:

- Use only one hand to place the treat on the shopping cart.
- If there are already treats on the cart, place your block on the top block without touching or moving any of the other blocks.
- Treats of the same shape cannot be placed directly on top of each other. An exception is made if there are no remaining blocks of the same color.
- The treats may only be stacked on top of each other in the orientation shown in the picture:



The mouse card remains visible after the block has been stacked. The next player can now turn over a new mouse card.



## Caution: Prevent the tower from collapsing!

If it's your turn to add a treat to the stack and you think that the tower will fall over if you do, then you have another option.

Ask the player to your left if he would like to place your treat on the stack. If he declines, you can ask all the other players in the order of play. The first player who accepts the challenge then attempts to add the treat to the stack without causing the tower to fall. If that player is successful, he receives a shopping card as his reward. If he is unsuccessful, all players receive a shopping card except him.

If none of the other players are willing to add your treat to the tower, you will have to try it yourself. If you are successful, you may take a shopping card. If you are not successful, all players receive a shopping card except you.

## End of a Round

A round of play ends as soon as

- a player has stacked a treat for another player.  
or
- the tower on the shopping cart falls over. If the tower falls over, all players receive a shopping card except the player who caused the collapse.  
or
- All treats from the store have been stacked successfully. The player who placed the last block on the stack receives a shopping card.

All treats are then returned to the store and a new round is started.



## End of the Game

The game is over when a player receives his third shopping card, thus winning the game. If multiple players receive their third shopping card at the same time, these players win the game.



### ENGLISH

## Variations for Beginners

**The same rules for the basic game apply, except with the following changes:**

- Each player receives three shopping cards at the beginning of the game and places them in front of him or her.
- The player who is next always has to place his or her own treat on the stack.
- A round of play is over when the tower falls. The player who causes the tower to collapse has to forfeit one of his or her shopping cards and place it back in the game box.
- If all treats are placed on the stack and the tower has not fallen, all players except for the player who placed the last block must forfeit one of their shopping cards.
- The game is over as soon as a player no longer has any shopping cards left. The player with the most cards left wins. If more than one player shares in having the highest number of cards, these players win the game together.

# Emile empile !



Un jeu d'adresse éphémère pour 2 à 5 joueurs de 6 à 99 ans.

**Auteurs :** Christian et Thilo Hutzler

**Illustration :** Martin Bernhard

**Durée de la partie :** de 15 à 20 minutes

« Arglllll », le gros estomac d'Émile l'éléphant gargouille. Complètement affamé, il se rend donc au supermarché où il entasse mille et une victuailles dans son caddie !

Mais, cachées entre les rayons, d'espiègles souris le surveillent et prennent un malin plaisir à lui faire peur et à faire tomber sa pile de provisions. Aide Émile à tout empiler de nouveau ! Le gagnant sera le joueur le plus courageux, le plus habile et le plus adroit de ses mains.

FRANÇAIS



## Contenu du jeu

1 caddie, 16 gourmandises (= pièces en bois) de 4 couleurs différentes, 16 cartes de souris, 15 plaquettes d'achats, 1 règle du jeu

## Préparatifs

Poser le caddie au centre de la table. Mélanger toutes les cartes de souris et les répartir autour du caddie, la face du trou de souris vers le haut. Garder les plaquettes d'achats et les provisions en réserve.

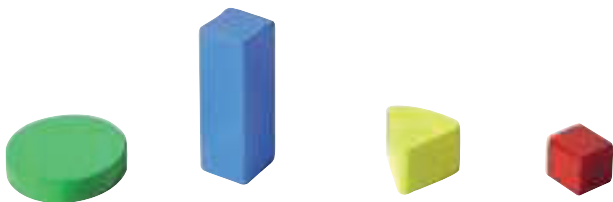
## Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre pendant plusieurs manches. Le joueur qui a le plus faim commence en retournant une des cartes de souris.

Il doit choisir dans la réserve une gourmandise de la couleur du tee-shirt de la souris retournée puis la poser sur la pile.

### Tu dois respecter les règles suivantes pour empiler une gourmandise :

- Tu dois poser la gourmandise d'une seule main sur le caddie.
- Si d'autres provisions se trouvent déjà dans le caddie, tu poses ta pièce sur le dessus de la pile sans tenir ou déplacer une autre pièce.
- Deux gourmandises de la même forme ne peuvent pas être placées directement l'une sur l'autre, sauf s'il ne reste plus d'autres pièces de la bonne couleur dans la réserve.
- Pour poser les gourmandises, vous devez respecter impérativement le sens des pièces, comme présenté ci-dessous :



Une fois la pièce empilée, la carte de souris reste retournée et c'est au tour du joueur suivant de retourner une carte de souris.

## Attention ! Risque d'effondrement !

Si tu penses que la pile risque de s'effondrer si tu y poses une gourmandise, tu peux aussi demander au joueur se trouvant à ta gauche s'il veut poser ta gourmandise sur la pile. S'il refuse, demande aux autres joueurs à tour de rôle.

Le premier joueur qui accepte de relever le défi essaie de poser la gourmandise sur la pile sans que celle-ci s'écroule. S'il réussit, il est récompensé par une plaquette d'achats. S'il échoue, tous les joueurs, sauf lui, reçoivent une plaquette d'achats.

Si aucun joueur ne veut poser ta pièce, tu dois essayer toi-même. Si tu réussis, tu peux prendre une plaquette d'achats. Si tu échoues, tous les autres joueurs, sauf toi, reçoivent une plaquette d'achats.

## Fin d'une manche

Une manche se termine

- dès qu'un joueur a empilé la gourmandise d'un autre joueur.  
ou
- dès que la pile s'écroule sur le caddie; dans ce cas, tous les joueurs sauf celui ayant provoqué l'effondrement reçoivent une plaquette d'achats.  
ou
- dès que toutes les gourmandises de la réserve ont été empilées.  
Le joueur qui a posé la dernière pièce sur la pile reçoit une plaquette d'achats.

Toutes les gourmandises retournent dans la réserve et une nouvelle manche commence.



## Fin de la partie

La partie se termine quand un joueur obtient sa troisième plaquette d'achats. Si plusieurs joueurs reçoivent leur troisième plaquette d'achats en même temps, ils sont tous gagnants.

## Variante pour débutants

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

- Chaque joueur reçoit pour commencer trois plaquettes d'achats et les pose devant lui.
- Le joueur dont c'est le tour doit toujours empiler lui-même sa gourmandise.
- Une manche se termine quand la pile s'effondre. Le joueur qui a provoqué l'effondrement doit rendre une de ses plaquettes d'achats et la mettre dans la boîte.
- Si toutes les gourmandises ont été posées sans que la pile se soit effondrée, tous les joueurs sauf celui qui a posé la dernière pièce doivent rendre une de leurs plaquettes d'achats.
- Le jeu se termine dès qu'un joueur n'a plus de plaquettes d'achats. Celui qui a le plus de plaquettes gagne. En cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs.



# Hongerige Emil



Een olifantastisch behendigheids spel voor 2 tot 5 spelers van 6 tot 99 jaar.

**Auteurs:** Christian en Thilo Hutzler

**Illustratie:** Martin Bernhard

**Speelduur:** 15 - 20 minuten

„Grrr” - Emil’s olifantenmaag knort. Daarom gaat hij met een reusachtige honger naar de supermarkt en stapelt hij een hele toren van lekkernijen in zijn winkelwagentje.

Maar tussen de schappen liggen brutale muizen op de loer die er een enorm plezier in hebben om Emil de stuipen op het lijf te jagen en zijn „lekkertoren” tot instorten te brengen. Help Emil bij het stapelen! Alleen de dapperste speler met de meeste behendigheid en een rustige hand kan het spel winnen.

## Spelinhoud

1 winkelwagen, 16 lekkernijen (= houten delen) in 4 kleuren, 16 muizenkaartjes, 15 boodschappenkaartjes, 1 handleiding met spelregels

## Spelvoorbereiding

Leg de winkelwagen in het midden op tafel. Meng de muizenkaartjes door elkaar en verdeel ze met de zijde met muizenholen naar boven rondom de winkelwagen. Houd de boodschappenkaartjes en de lekkernijen als voorraad bij de hand.



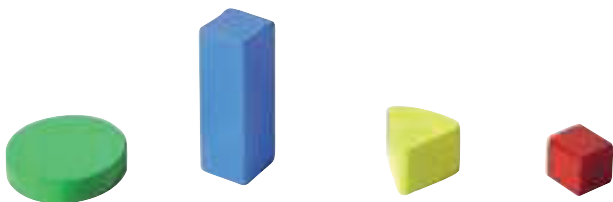
## Spelopbouw

Het spel wordt met de wijzers van de klok mee gespeeld in meerdere rondes. De speler met de grootste honger begint en draait een willekeurig muizenkaartje om.

De kleur van het T-shirt van de muis geeft de kleur aan waarin je nu een lekkernij uit de voorraad moet kiezen en stapelen.

### Bij het stapelen gelden de volgende regels:

- Leg de lekkernij met één hand op de winkelwagen.
- Als er lekkernijen in (op) het winkelwagentje liggen, leg je de jouwe er bovenop zonder een andere lekkernij aan te raken of te verschuiven.
- Je mag geen lekkernijen met dezelfde vorm direct op elkaar stapelen, tenzij er geen andere lekkernij in de betreffende kleur meer op voorraad is.
- De lekkernijen mogen alleen maar in de afgebeelde richting op elkaar gestapeld worden:



Na het stapelen blijft het muizenkaartje open liggen en is de volgende speler aan de beurt om een muizenkaartje om te draaien.

## Opgelet! Gevaar voor instorten!

Als je een lekkernij moet opstapelen en je denkt dat de toren bij jouw poging zal instorten, heb je nog een andere mogelijkheid:

vraag aan de speler links van jou of hij jouw lekkernij wil stapelen.

Als hij dat niet wil, vraag je om beurten de andere spelers.

De eerste speler die de uitdaging aandurft, probeert om de lekkernij te stapelen zonder dat de toren daarbij omvalt. Als het hem lukt, mag hij als beloning een boodschappenkaartje pakken. Als het hem niet lukt, krijgen alle andere spelers een boodschappenkaartje.

Als geen van de andere spelers jouw lekkernij wil stapelen, moet je toch zelf een poging wagen. Als het je is gelukt, mag je een boodschappenkaartje pakken. In het andere geval krijgen alle andere spelers een boodschappenkaartje.

## Einde van de ronde

Een spelronde is voorbij zodra

- een medespeler voor een andere speler een lekkernij gestapeld heeft  
of
- de toren in de winkelwagen omvalt. In dat geval krijgen alle spelers, behalve degene die de toren heeft doen instorten, een boodschappenkaartje  
of
- alle lekkernijen uit de voorraad gestapeld zijn. Hier krijgt de laatste speler die een lekkernij op de toren heeft gestapeld, een boodschappenkaartje.

Tot slot gaan alle lekkernijen weer terug in de voorraad en begint de volgende ronde.





## Einde van het spel

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

## Variant voor beginners

**De regels voor het basisspel gelden met de volgende uitzonderingen:**

- Iedere speler krijgt aan het begin van het spel drie boodschappenkaartjes en legt die voor zich neer.
- De speler die aan de beurt is, moet altijd zelf stapelen.
- Een ronde is voorbij als de toren omvalt. De veroorzaker moet een van zijn boodschappenkaartjes afgeven en in de doos leggen.
- Als alle lekkernijen gestapeld zijn en de toren niet is omgevallen, moeten alle spelers een van hun boodschappenkaartjes afgeven, behalve degene die het laatste deel heeft gestapeld.
- Het spel eindigt zodra een van de spelers geen boodschappenkaartjes meer heeft. Winnaar is de speler die nog de meeste kaartjes over heeft gehouden. Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.



# Estampida de comida



Un elefantástico juego de habilidad para 2 a 5 jugadores de 6 a 99 años.

**Autores:** Christian y Thilo Hutzler

**Ilustraciones:** Martin Bernhard

**Duración de una partida:** 15 - 20 minutos.

„Grrrrrr“, ruge la gran tripa del elefante Emil. Por eso, nuestro amigo se pone en camino con un hambre insoportable hacia el supermercado y empieza allí a amontonar una golosina tras otra en su carrito de la compra.

Pero entre las estanterías acechan unos traviesos ratones, que se lo pasan bomba asustando a Emil y provocando la caída de su torre de golosinas. ¡Ayuda a Emil a apilar su comida! Solo podrá ganar el jugador con más valor, más habilidad y la mano menos temblorosa.

## Contenido del juego

1 carrito de la compra, 16 golosinas (= piezas de madera) en 4 colores, 16 tarjetas de ratón, 15 tarjetas de compra, 1 manual de instrucciones

## Preparación del juego

Colocad el carrito de la compra en el centro de la mesa. Mezclad todas las tarjetas de ratón y repartiéndlas con la cara de la ratonera hacia arriba y alrededor del carrito. Tened preparadas las tarjetas de compra y las golosinas como provisiones.



## Desarrollo del juego

Se juega por turnos en el sentido del reloj y en varias rondas. Comienza el jugador que tenga más hambre, que le da la vuelta a cualquier tarjeta de ratón.

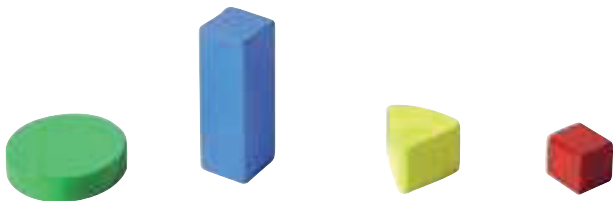
El color de la camiseta del ratón descubierto indica el color de la golosina de las provisiones que ahora tienes que elegir y apilar.

### **Durante la apilación tienes que respetar las reglas siguientes:**

- Coloca la golosina con una mano en el carrito de la compra.
- Si ya hay golosinas en el carrito de la compra, tienes que colocar tu pieza sin tocar o desplazar ninguna otra por arriba.
- No se pueden apilar golosinas con la misma forma directamente unas encima de otras. Excepción: cuando ya no quede en las provisiones ninguna otra pieza del color correspondiente.
- Las golosinas solo pueden amontonarse unas encima de otras en la dirección que muestra la imagen:



ESPAÑOL



Tras la apilación, la tarjeta de ratón se queda al descubierto y el siguiente jugador entra en acción y descubre una nueva tarjeta de ratón.

## ¡Atención: riesgo de caída!

Si tienes que apilar una golosina y crees que el montón puede desplomarse en tu intento, entonces tienes aún una alternativa: pregunta al jugador a tu izquierda si quiere apilar tu golosina. Si dice que no, tienes entonces que preguntar por turnos a los demás participantes.

El primer jugador que acepte el reto intentará apilar la golosina sin que el montón se desplome. Si lo consigue, recibirá como premio una tarjeta de compra. Pero si falla en su intento, todos los demás jugadores menos él obtendrán una tarjeta de compra.

Si ningún jugador acepta el desafío de apilar tu golosina, tendrás que intentarlo tú mismo. Si tienes éxito, puedes entonces tomar una tarjeta de compra. Pero si fallas todos los demás jugadores menos tú serán los que consigan la tarjeta de compra.

## Final de la ronda

Una ronda termina cuando

- un jugador haya apilado una golosina para otro jugador.  
o
- cuando se caiga el montón sobre el carrito de la compra. En ese caso, recibirán todos los jugadores una tarjeta de compra menos el responsable del desplome.  
o
- cuando se hayan apilado todas las golosinas de las provisiones. En este caso obtendrá una tarjeta de compra el jugador que haya colocado la última pieza sobre la torre de golosinas.

A continuación habrá que devolver todas las golosinas a las provisiones para que se pueda iniciar una nueva ronda.



## Final del juego

El juego termina cuando un jugador obtenga su tercera tarjeta de compra, con lo que se proclama ganador. Si varios jugadores consiguen al mismo tiempo su tercera tarjeta de compra, se proclaman vencedores conjuntamente.

## Variante para principiantes

**Se siguen las reglas del juego básico con las siguientes excepciones:**

- Cada jugador recibe al comienzo del juego tres tarjetas de compra y las coloca delante de él.
- El jugador al que le toque tiene siempre que apilar por sí mismo.
- La ronda concluye cuando el montón se desploma. El responsable de la caída tiene que entregar una de sus tarjetas de compra y ponerla en la caja.
- Si ya se han apilado todas las golosinas y el montón no se ha caído, todos los jugadores tienen que entregar una de sus tarjetas de compra, menos el que ha puesto la última pieza.
- El juego termina en cuanto un jugador se quede sin tarjetas de compra. Gana quien conserve el mayor número de tarjetas. En caso de empate, son varios los ganadores.



# Attenti tutti, volano i prosciutti!



Un gioco elefantesco di abilità, per 2 - 5 giocatori da 6 a 99 anni.

**Autori:** Christian e Thilo Hutzler  
**Illustrazioni:** Martin Bernhard  
**Durata del gioco:** 15 - 20 minuti

„Gurgle-gurgle“, il grande stomaco da elefante di Emil brontola. Ha una fame da lupo, perciò si incammina verso il supermercato, dove accatista una leccornia dopo l'altra nel suo carrello della spesa! Tuttavia, tra gli scaffali sono in agguato dei topolini che si divertono un mondo a spaventare Emil e a far crollare la pila di cose deliziose che ha accumulato. Aiuta Emil ad impilare le cose! Vincerà soltanto il giocatore che ha più coraggio, abilità e mano ferma di tutti.

## Dotazione del gioco

1 carrello della spesa, 16 leccornie (= parti in legno) in 4 colori, 16 tessere topolino, 15 tessere spesa, 1 istruzioni di gioco

## Preparazione del gioco

Mettete il carrello della spesa al centro del tavolo. Mescolate tutte le tessere topolino e distribuitele intorno al carrello, con il lato del buco rivolto verso l'alto. Tenete pronte le tessere spesa e le provviste di leccornie.



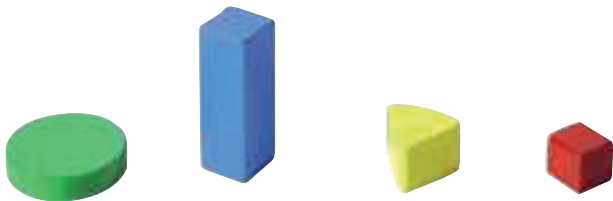
## Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario e in più turni. Il bambino che ha più fame inizia a giocare e gira una tessera topolino a scelta.

Il colore della maglietta del topolino scoperto indica il colore della leccornia che devi scegliere dalle provviste e impilare.

### Ecco quali sono le regole da seguire nell'impilare le leccornie:

- Metti la leccornia sul carrello con una mano.
- Se sul carrello si trovano già altre leccornie, mettili sopra il tuo pezzo, senza tenerne fermo o spostarne un altro.
- Non è possibile impilare una sull'altra leccornie della stessa forma. Eccezione: nelle provviste non ci sono altri pezzi disponibili del colore corrispondente.
- Le leccornie possono essere impilate solo nella posizione raffigurata:



Dopo aver impilato la leccornia, la tessera topolino rimane scoperta. Quindi sarà il turno del giocatore successivo, che scopre una nuova tessera topolino.

## **Pericolo caduta leccornie!**

Se devi impilare una leccornia e credi che con la tua mossa la pila cadrà, hai anche un'altra possibilità: chiedi al giocatore seduto alla tua sinistra se vuole impilare la leccornia al posto tuo. Se non accetta, chiedi a tutti gli altri giocatori andando per ordine.

Il primo giocatore che accetta la sfida prova ad impilare la leccornia senza far cadere la torre. Se ci riesce, come ricompensa ottiene una tessera spesa. Se non ci riesce, tutti i giocatori, tranne lui, riceveranno una tessera spesa.

Se nessuno dei giocatori si sente in grado di accettare la sfida, devi provarci tu stesso. Se ci riesci, puoi prendere una tessera spesa. In caso contrario, tutti i giocatori, tranne te, ricevono una tessera spesa.

## **Conclusione del turno**

Un turno di gioco finisce quando

- un giocatore ha impilato una leccornia per un altro giocatore.  
oppure
- la torre sul carrello della spesa crolla. In questo caso tutti i giocatori, tranne chi ha provocato il crollo, ricevono una tessera spesa.  
oppure
- tutte le leccornie delle provviste sono state impilate. In questo caso, il giocatore che ha messo l'ultimo pezzo sulla torre riceve una tessera spesa.

Infine, tutte le leccornie si rimettono nelle provviste e può iniziare un nuovo turno.





## Conclusione del gioco

Il gioco finisce non appena un giocatore riceve la terza tessera spesa e vince così il gioco. Se più giocatori ricevono contemporaneamente la terza tessera spesa, saranno i vincitori a pari merito.

## Variante per i principianti

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

- All'inizio ogni giocatore riceve tre tessere spesa e le mette davanti a sé.
- Il giocatore di turno deve sempre impilare da solo.
- Il turno finisce quando la torre crolla. Chi l'ha fatta crollare deve restituire una delle sue tessere spesa e rimetterla nella scatola.
- Se le leccornie sono già state tutte impilate e la torre è ancora in piedi, tutti i giocatori, compreso colui che ha messo il pezzo per ultimo, devono restituire una delle proprie tessere spesa.
- Il gioco finisce non appena un giocatore finisce le tessere spesa. Vince il giocatore che è rimasto con più tessere. In caso di parità, ci saranno più vincitori.

### **Liebe Kinder, liebe Eltern,**

unter [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) können Sie ganz einfach nachfragen, ob ein verlorengegangenes Teil des Spielmaterials noch lieferbar ist.

### **Dear Children and Parents,**

At [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) it's easy to ask whether a missing part of a toy or game can still be delivered.

### **Chers enfants, chers parents,**

Vous pouvez demander tout simplement si la pièce de jeu que vous avez perdue est encore disponible sur [www.haba.fr](http://www.haba.fr) dans la partie Pièces détachées.

### **Geachte ouders, lieve kinderen**

via [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) kunt u heel eenvoudig navragen of kwijtgeraakte delen van het spelmateriaal nog kunnen worden nabesteld.

### **Queridos niños, queridos padres:**

en [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) pueden ver si todavía disponemos de una pieza de juego que hayan perdido.

### **Cari bambini e cari genitori,**

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

### **Queridas crianças, queridos pais,**

Se perdeu a peça de um jogo, consultar a página [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) para ver se há peças de reposição.

### **Kære børn, kære forældre,**

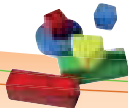
på hjemmesiden [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) kan du helt enkelt spørge om en tabt del/brik af spillematerialet stadigvæk kan leveres.

### **Kära barn, kära föräldrar,**

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

### **Kedves Gyerekek, kedves Szülők!**

A [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) internetes címen egyszerű módon megérdeklődhettek, hogy a játék elveszett darabja még megrendelhető-e.



# Erfinder für Kinder

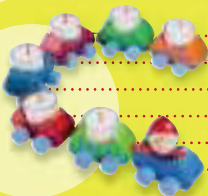
Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvinders voor kinderen

Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini



Baby & Kleinkind  
Infant Toys  
Jouets premier âge  
Baby & kleuter  
Bebé y niño pequeño  
Bebè & bambino piccolo



Geschenke  
Gifts  
Cadeaux  
Geschenken  
Regalos  
Regali



Kugelbahn  
Ball Track  
Toboggan à billes  
Knikkerbaan  
Tobogán de bolas  
Pista per biglie



Kinderzimmer  
Children's room  
Chambre d'enfant  
Kinderkamers  
Decoración habitación  
Camera dei bambini

## Kinder sind Weltentdecker!

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

## Children are world explorers!

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

## Les enfants sont des explorateurs à la découverte du monde !

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

## Kinderen zijn wereldontdekkers!

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

## ¡Los niños son descubridores del mundo!

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

## I bambini esplorano il mondo!

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

# HABA®

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