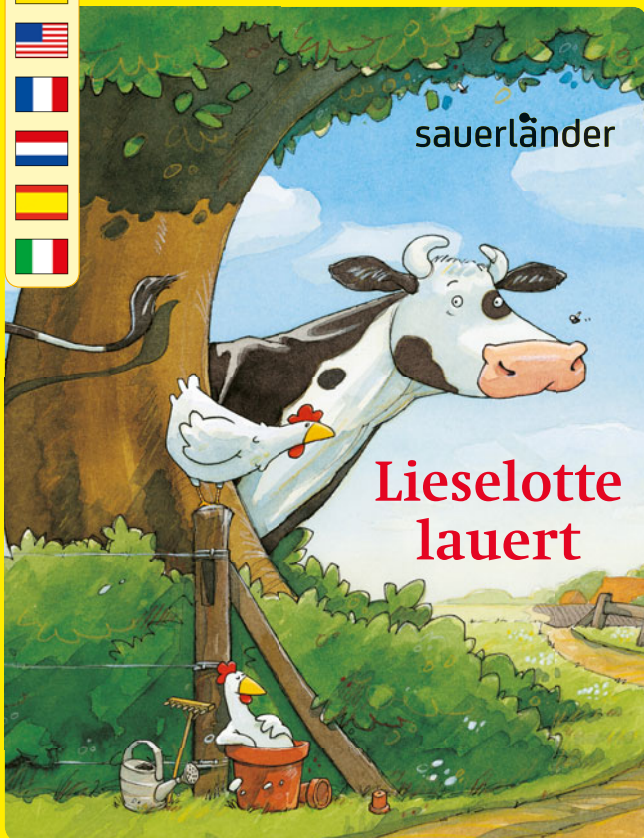




Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



**Millie Waits for the Mail • Liselotte guette le facteur !
Liselotte op de loer • Josefina al acecho • Bianchina in agguato**

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2011

Lieselotte lauert

DEUTSCH



Ein ku(h)rises Würfelspiel für 2 bis 4 Spieler ab 5 Jahren.
Nach dem Bestseller „Lieselotte lauert“ aus dem Sauerländer Verlag.

Spielidee: Markus Nikisch
Illustrator: Alexander Steffensmeier
Spieldauer: ca. 10 Minuten

Jeden Morgen schaut Lieselotte schon beim Melken ungeduldig auf den Hof hinaus. Es gibt nämlich etwas, das sie mehr liebt als alles andere: den Postboten zu erschrecken! Doch die Bäuerin mag das gar nicht und so muss Lieselotte aufpassen, dass sie beim Lauern nicht erwischt wird. Wer kann Lieselotte helfen, den Postboten zu erschrecken, ohne von der Bäuerin ertappt zu werden?

Spielmaterial

- 1 Lieselottewürfel
- 1 Postbotenwürfel
- 1 Bäuerinwürfel
- 1 Hühnerwürfel
- 1 Kuhquietsche
- 13 Postbotenplättchen
- 7 Bäuerinplättchen
- 3 Aufkleber
- 1 Spielanleitung





Spielidee

Lieselotte ist ganz schön frech. Den größten Spaß hat sie, wenn sie den Postboten mit einem lauten „Muuuuuh“ erschrecken kann. Das traut sie sich aber nur, wenn die Bäuerin sie dabei nicht erwischen kann. Die vier Würfel zeigen, wann der Zeitpunkt am günstigsten ist, denn wenn eine bestimmte Würfelkombination zu sehen ist, darf Lieselotte laut muhen. Wer in dem bunten Würfelhaufen als Erster eine richtige Kombination erkennt, haut blitzschnell auf die Kuhquietsche und erhält ein Postbotenplättchen als Punkt!

Ziel des Spiels ist es, die meisten Punkte zu sammeln.

Spielvorbereitung

Bitte klebt vor dem ersten Spiel einen der drei Aufkleber auf die Kuhquietsche.

Legt die Kuhquietsche für alle gut erreichbar in die Tischmitte. Stapelt die Postboten- und die Bäuerinplättchen getrennt und legt die Würfel bereit.

Seht euch die Würfel an. Auf jedem Würfel ist außer dem Huhn noch ein zweites Symbol abgebildet. Das ist:

- Kuh Lieselotte auf dem weißen Lieselottewürfel.
- der Postbote auf dem gelben Postbotenwürfel.
- ein gackerndes Huhn auf dem grünen Hühnerwürfel.
- die Bäuerin auf dem roten Bäuerinwürfel.

Spielablauf

Ihr spielt im Uhrzeigersinn. Das Kind, das am längsten „Muuuuuh“ sagen kann, beginnt und würfelt mit den vier Würfeln.



Puh! Jetzt heißt es Ruhe bewahren und genau hinsehen. Schaut euch alle gleichzeitig die Würfelkombination an und überlegt, ob Lieselotte den Postboten erschrecken darf oder nicht.

- **Der weiße Würfel**

Dort muss Lieselotte zu sehen sein, denn sie will ja den Postboten erschrecken.



- **Der gelbe Würfel**

Auch der Postbote muss zu sehen sein, sonst kann er nicht erschreckt werden.



- **Der rote Würfel**

Die Bäuerin sollte allerdings nicht zu sehen sein, denn sonst verbietet sie Lieselotte das Erschrecken. Es sei denn ...



- **Der grüne Würfel**

... der grüne Würfel zeigt das gackernde Huhn. Dann ist die Bäuerin auf jeden Fall abgelenkt und Lieselotte darf munter erschrecken.



Bei folgenden Würfelkombinationen darf der Postbote somit erschreckt werden:



Lieselotte + Postbote + Huhn + Huhn



Lieselotte

+



Postbote

+



Huhn

+



+ gackerndes Huhn



Lieselotte

+



Postbote

+



Bäuerin

+



+ gackerndes Huhn

Wer von euch denkt, dass eine passende Würfelkombination ausliegt, haut schnell auf die Kuhquietsche und erschreckt den Postboten.

Gemeinsam prüft ihr, ob der Postbote tatsächlich erschreckt werden durfte.

Hast du richtig gequietscht?

- **Ja**

Du hast die Lage schnell erfasst und bekommst ein Postbotenplättchen.

- **Nein**

Du hast dich leider getäuscht und musst ein Plättchen mit der wütenden Bäuerin nehmen.

Ist jeder Spieler der Meinung, dass der Postbote nicht erschreckt werden darf, passiert nichts.

Ihr spielt im Uhrzeigersinn. Der nächste Spieler nimmt die Würfel und würfelt.

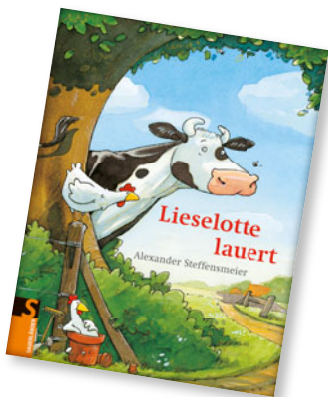


Spielende

Das Spiel endet, wenn alle Postboten- oder alle Bäuerinplättchen verteilt sind. Jetzt zählen die Spieler ihre Punkte. Für jedes Postbotenplättchen gibt es einen Punkt, für ein Bäuerinplättchen einen Minuspunkt. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit den wenigsten Bäuerinnenplättchen. Gibt es auch hier einen Gleichstand, seid ihr gemeinsam Gewinner.

Hinweis:

Das Spiel wird einfacher, wenn ihr einen oder mehrere Würfel weglasst.



Lieselotte lauert
Sauerländer Verlag
ISBN: 978-3-7941-5108-0

Millie Waits for the Mail

ENGLISH



A curious die game for 2 - 4 players age 5+.

Based on the bestseller "Lieselotte lauert" published by Sauerländer Verlag ("Millie Waits for the Mail", published by Walker Books).

Author: Markus Nikisch
Illustrator: Alexander Steffensmeier
Length of the game: approx. 10 minutes

Each morning while being milked Millie impatiently peeks out at the farmyard. Millie has a favorite past time each and every morning; she loves to startle the mailman! The farmwoman, however, disapproves of this behavior and Millie has to be careful not to be caught in the act. Who can help Millie frighten the mailman and not be caught by the farmwoman?

Contents

- 1 Millie die
- 1 mailman die
- 1 farmwoman die
- 1 chicken die
- 1 cow buzzer
- 13 mailman tiles
- 7 farmwoman tiles
- 3 stickers
- Set of game instructions



Game Idea

Millie is quite a bold cow. She really enjoys frightening the mailman with a loud "Moo". However, she only dares to do so, when the farmwoman won't catch her. The four dice indicate the right moment. When certain combinations of symbols appear on the dice Millie may moo as loud as she likes. The player who first spots a matching combination among the jumble of colored dice hits the cow buzzer and receives a mailman tile, that scores a point. The aim of the game is to collect the most points.

Preparation of the Game

Before playing for the first time, please apply a sticker to the cow buzzer.

Place the buzzer in the center of the table so that everybody can reach it. Put the mailman and the farmwoman tiles in separate piles and get the dice ready.

Have a look at the dice. Apart from the chicken each one shows a second symbol:

- The white die shows cow Millie.
- The yellow die shows the mailman.
- The green die shows a cackling chicken.
- On the red die is the farmwoman.

How to Play

Play in a clockwise direction. The player who can say "moouoooo" for the longest starts and rolls the four dice.

Phew! Now you have to stay calm and be alert. All players simultaneously look at the combination that appears on the dice and work out if the mailman may be frightened or not.

- **The white die**

Millie should be seen there, as she wants to frighten the mailman.



- **The yellow die**

The yellow die has to show the mailman otherwise he can't be frightened.



- **The red die**

The farmwoman can't be here as she would forbid Millie her joke, unless ...



- **The green die**

... shows the cackling chicken that is distracting the farmwoman and Millie seizes the moment to moo.



ENGLISH



Here you find the combinations that allow Millie to frighten the mailman.



Millie

+



mailman

+



chicken

+



chicken



Millie

+



mailman

+



chicken

+ cackling chicken



ENGLISH



Millie

+



mailman

+



farmwoman + cackling chicken



Whoever thinks there is an appropriate combination of dice quickly slams the buzzer.

Together you check if the mailman can be frightened.

Where you right in hitting the buzzer?

- **Yes**

You summed up the situation correctly and receive a mailman tile.

- **No**

Unfortunately you were wrong. You receive a tile showing the angry farmwoman.

If the players think the mailman couldn't be frightened then nothing happens. It's the turn of the next player who rolls the dice.



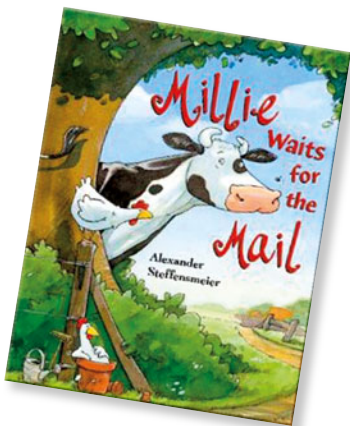
End of the Game

The game ends as soon as all mailman or all farmwoman tiles are distributed. The players count their points. A mailman tile scores one point, a farmwoman tile is minus a point. The player with the most points wins.

In case of a draw, the player with the least farmwoman tiles win. In case there is still a draw, there are various winners.

Hint:

The game becomes easier if you take one or more dice away.



Millie Waits for the Mail
Published by: Walker Books
ISBN: 978-0-8027-9662-2

Liselotte guette le facteur !

Un jeu de dés pour 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans.
D'après le bestseller « Lieselotte lauert » (Liselotte guette le facteur)
paru aux éditions « Sauerländer Verlag ».

Idée : Markus Nikisch
Illustrateur : Alexander Steffensmeier
Durée de la partie : ca. 10 minutes

FRANÇAIS

Tous les matins à la ferme, au moment de la traite, la vache Liselotte est aux aguets, car il y a quelque chose qu'elle adore par-dessus tout : faire peur au facteur ! Mais la fermière n'apprécie pas tellement et Liselotte doit faire attention à ne pas être surprise par la fermière. Qui peut aider Liselotte à faire peur au facteur sans que la fermière ne la surprenne ?

Contenu du jeu

- 1 dé Liselotte
- 1 dé facteur
- 1 dé fermière
- 1 dé poule
- 1 klaxon vache
- 13 plaquettes de facteur
- 7 plaquettes de fermière
- 3 autocollants
- 1 règle du jeu



Idée

Liselotte est très espiègle. Son plus grand plaisir, c'est de faire peur au facteur en lui lançant un grand « meuhhhh ». Mais elle ne doit pas se faire surprendre par la fermière. Les quatre dés indiquent quand le moment est opportun, car Liselotte n'a le droit de meugler que lorsque certaines combinaisons de dés sont obtenues. Celui qui reconnaît en premier une bonne combinaison parmi les dés appuie très vite sur le klaxon et récupère un point sous forme d'une plaquette de facteur !

Le but du jeu est d'obtenir le plus de points.



FRANÇAIS

Préparatifs

Avant de jouer pour la première fois, collez les autocollants sur le klaxon.

Posez le klaxon au milieu de la table pour qu'il soit bien accessible à tous. Empilez les plaquettes de facteur et les plaquettes de fermière en deux tas séparés et préparez les dés.

Observez les dés. Sur chaque dé, en plus d'une poule, il y a un second symbole. Ceux-ci sont les suivants :

- la vache Liselotte sur le dé blanc
- le facteur sur le dé jaune
- une poule qui caquète sur le dé vert
- et la fermière sur le dé rouge.

Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui meuglera le plus longtemps « meuhh » commence en lançant les quatre dés.

Maintenant, il s'agit de garder son calme et de bien observer les dés. Chaque joueur regarde la combinaison des dés et réfléchit si Liselotte peut faire peur au facteur ou non.

- **Le dé blanc**

Sur ce dé, il doit y avoir Liselotte car elle veut faire peur au facteur.



- **Le dé jaune**

Le facteur doit être aussi visible, sinon on ne peut pas lui faire peur.



- **Le dé rouge**

Ici, la fermière ne doit pas faire son apparition sinon elle interdirait à Liselotte d'effrayer le facteur. Sauf peut-être ...



- **Le dé vert**

... si le dé vert montre la poule en train de caqueter, ce qui détourne l'attention de la fermière. Liselotte peut donc meugler sans être gênée.



FRANÇAIS



Le facteur peut donc être effrayé si les combinaisons de dés suivantes sont obtenues :



Liselotte + facteur + poule + poule



Liselotte

+



facteur

+



poule

+



poule qui caquète



Liselotte

+



facteur

+



fermière

+



poule qui caquète

FRANÇAIS

Celui qui pense qu'une bonne combinaison des dés est obtenue appuie vite sur le klaxon.

Tous ensemble, vous vérifiez si le facteur avait vraiment le droit d'être effrayé.

As-tu bien fait d'appuyer sur le klaxon ?

- **Oui**

Tu as vite et bien réagi et récupères une plaquette de facteur.

- **Non**

Comme tu t'es trompé, tu dois prendre une plaquette montrant la fermière en colère.

Si tous les joueurs pensent que le facteur n'a pas le droit d'être effrayé, il ne se passe rien.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer les dés.

Fin de la partie

La partie se termine lorsque toutes les plaquettes de facteur ou toutes les plaquettes de fermière ont été récupérées. Chaque joueur compte ses points. Pour chaque plaquette de facteur, on gagne un point.

Pour chaque plaquette de fermière, on enlève un point. Celui qui a le plus de points gagne la partie.

En cas d'égalité, le gagnant est celui qui a le moins de plaquettes de fermière. S'il y a à nouveau égalité, il y a plusieurs gagnants.

Note :

Le jeu sera plus facile si on joue avec moins de quatre dés.



Liselotte op de loer

Een ko(e)misch dobbelspel voor 2 - 4 spelers vanaf 5 jaar.
Naar de bestseller "Liselotte op de loer" van uitgeverij Ploegsma.

Spelidee: Markus Nikisch
Illustrator: Alexander Steffensmeier
Speelduur: ca. 10 minuten

Iedere morgen kijkt Liselotte al tijdens het melken ongeduldig over het erf. Want er is niets wat ze zo leuk vindt als de postbode aan het schrikken te maken! Maar de boerin vindt dat helemaal niet zo grappig en daarom moet Liselotte oppassen dat ze niet gesnapt wordt als ze op de loer staat. Wie kan Liselotte helpen om de postbode te laten schrikken zonder door de boerin te worden betrapt?

Spelinhoud

- 1 Liselottedobbelsteen
- 1 postbodedobbelsteen
- 1 boerinnendobbelsteen
- 1 kippendobbelsteen
- 1 koeientoeter
- 13 postbodekaartjes
- 7 boerinnenkaartjes
- 3 stickers
- spelregels



Spelidee

Liselotte is heel erg brutaal. Het leukst vindt ze het om de postbode met een luid "boeëëë" aan het schrikken te maken. Maar ze mag niet door de boerin worden betrapt. De vier dobbelstenen geven aan wanneer het moment gunstig is. Want alleen als er een bepaalde combinatie op de dobbelstenen is te zien, mag Liselotte luid loeien. Wie in de kleurige dobbelbende als eerste een geldige combinatie herkent, slaat bliksemsnel op de koeientoeter en krijgt een postbodekaartje als punt!

Het doel van het spel is om de meeste punten te verzamelen.

Spelvoorbereiding

Plak voor het eerste spel een van de drie stickers op de koeientoeter.

Leg de koeientoeter in het midden op tafel zodat iedereen er goed bij kan. Leg de postbodekaartjes en de boerinnenkaartjes op twee verschillende stapels en houd de dobbelsteen klaar.

Bekijk eerst eens de dobbelstenen. Op iedere dobbelsteen staat behalve een kip ook een tweede symbool afgebeeld. Dit kan zijn:

- koe Liselotte op de witte Liselottedobbelsteen,
- de postbode op de gele postbodedobbelsteen
- een kakelende kip op de groene kippendobbelsteen en
- de boerin op de rode boerinnendobbelsteen.

Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Het kind dat het langst "boeëëë" kan roepen, begint en gooit met de vier dobbelstenen.

Oef! Nu moeten jullie kalm blijven en goed opletten. Iedereen bekijkt de gegooide combinatie en denkt na of Liselotte de postbode wel of niet aan het schrikken mag maken.

- **De witte dobbelsteen**

Hierop moet Liselotte te zien zijn, want ze wil immers de postbode laten schrikken.



- **De gele dobbelsteen**

Ook de postbode moet te zien zijn, want anders kan hij niet aan het schrikken worden gemaakt.



- **De rode dobbelsteen**

Hierop mag de boerin niet boven liggen, want anders verbiedt ze Liselotte de postbode te laten schrikken. Tenzij...



- **De groene dobbelsteen**

... de kraaiende haan vertoont waardoor de boerin wordt afgeleid. Nu kan Liselotte ongestoord haar streek uithalen.



Bij de volgende combinaties van de dobbelstenen mag de postbode dus aan het schrikken worden gemaakt:



Liselotte

+



postbode

+



kip

+



kip



Liselotte

+



postbode

+



kip

+



+ kakelende kip



Liselotte

+



postbode

+



boerin

+



+ kakelende kip

Wie denkt dat er een geldige combinatie op tafel ligt, slaat snel op de koeientoeter.

Gezamenlijk wordt gecontroleerd of de postbode ook echt aan het schrikken gemaakt mocht worden.

Heb je goed geloeid?

- **Ja**

Je hebt snel gezien hoe de situatie er voorstond en krijgt een postbodekaartje.

- **Nee**

Je hebt je helaas vergist en moet een kaartje met de woedende boerin pakken.

Als alle spelers van mening zijn dat de postbode niet aan het schrikken mag worden gemaakt, gebeurt er niets.

Daarna is kloksgewijs de volgende speler aan de beurt en gooit hij/zij met de dobbelstenen.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als alle postbode- of boerinnenkaartjes zijn verdeeld. Nu tellen de spelers hun punten. Ieder postbodekaartje telt voor een pluspunt en elk boerinnenkaartje voor een minpunt. De speler met de meeste punten wint.

Bij gelijkspel wint de speler met de minste boerinnenkaartjes. Is het ook nu nog gelijkspel, dan zijn er meerdere winnaars.

Opmerking:

het spel wordt eenvoudiger door één of meer dobbelstenen weg te laten.



Josefina al acecho



Un curioso y vacuno juego de dados para 2 - 4 jugadores a partir de los 5 años.

Basado en el éxito de ventas Lieselotte lauert publicado por la editorial Sauerländer y traducido al español como Josefina al acecho por la editorial Anaya.

Autor: Markus Nikisch
Ilustrador: Alexander Steffensmeier
Duración de una partida: aprox. 10 minutos

Todas las mañanas, mientras la ordeñan, la vaca Josefina mira impaciente en dirección al corral. Y es que hay algo que le gusta más que todas las demás cosas: ¡asustar al cartero! Pero a la campesina eso no le gusta ni una pizca y, por este motivo, la vaca Josefina tiene que andarse con cuidado de que no la descubran mientras está al acecho. ¿Quién es capaz de ayudar a la vaca Josefina a asustar al cartero sin que la descubra la campesina?

Contenido del juego

- 1 dado de Josefina
- 1 dado de cartero
- 1 dado de campesinas
- 1 dado de gallinas
- 1 bocina mugidora
- 13 fichas de cartero
- 7 fichas de campesinas
- 3 adhesivos
- 1 instrucciones del juego



El juego

Josefina es una vaca muy descarada. Su mayor diversión es poder asustar al cartero con un potente «¡Múuuuuuu!», pero sin que la campesina la descubra. Los cuatro dados indican cuándo es el momento oportuno, porque Josefina sólo puede mugir con fuerza cuando en los dados salgan unas combinaciones determinadas. El primero en reconocer una combinación adecuada debe apretar la bocina mugidora a la velocidad del rayo para obtener una ficha de cartero, es decir, un punto.

El objetivo del juego es reunir el mayor número de puntos.

Preparativos

Por favor, antes de jugar por primera vez, pegad uno de los tres adhesivos en la bocina.

Poned la bocina en el centro de la mesa de modo que esté al alcance de todos. Apilad por separado las fichas de cartero, por un lado, y las de campesinas, por otro, y tened el dado preparado.

Observad con atención los dados. Además de una gallina, en cada dado hay dibujado un segundo símbolo:

- la vaca Josefina en el dado blanco de Josefina,
- el cartero en el dado amarillo del cartero,
- una gallina cacareando en el dado verde de las gallinas,
- y la campesina en el dado rojo de las campesinas.



¿Cómo se juega?

Vais a jugar en el sentido de las agujas del reloj. Comienza tirando los cuatro dados el niño que sepa mantener durante más tiempo el mugido de una vaca.

¡Uf! Ahora lo importante es conservar la calma y observar atentamente. Cada jugador mira en silencio la combinación de dados y piensa si la vaca Josefina puede asustar o no al cartero.

- **El dado blanco**

Se tiene que ver en él a la vaca Josefina, pues es ella la que quiere asustar al cartero.



- **El dado amarillo**

Se tiene que ver en este dado al cartero, porque de lo contrario no se le podría asustar.



- **El dado rojo**

En él no debe aparecer la campesina porque de lo contrario prohibiría a la vaca Josefina dar el susto al cartero, a no ser que...



- **El dado verde**

... el dado verde muestre a la gallina que cacarea, distrayendo así a la campesina. Entonces, la vaca Josefina se puede permitir la broma de asustar al cartero.



Es posible asustar al cartero con las siguientes combinaciones de dados:



Josefina

+



cartero

+



gallina

+



gallina





Josefina

+



cartero

+



gallina

+ gallina que cacarea



Josefina

+



cartero

+



campesina

+ gallina que cacarea



El jugador que crea que en los dados ha salido una combinación adecuada, debe apretar rápidamente la bocina mugidora.

Juntos examináis si efectivamente se cumple la combinación para asustar al cartero.

¿Has acertado al apretar la bocina?

- **Sí**
Comprendiste rápidamente la situación y recibes como premio una ficha de cartero.
- **No**
Te equivocaste y tienes que quedarte con una ficha de campesina enfadada.

Si todos los jugadores creen que con la combinación de los dados no se puede asustar al cartero, todo se queda igual.
A continuación tira los cuatro dados el siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj.

Final del juego

La partida acaba una vez que se hayan repartido todas las fichas de cartero o todas las fichas de campesinas. Los jugadores cuentan entonces sus puntos. Por cada ficha de cartero se suma un punto, por cada ficha de campesina se resta un punto. Gana el jugador con el mayor número de puntos.

En caso de empate gana el jugador que tenga menos fichas de campesinas. Si persiste el empate, serán entonces varios los ganadores.

Nota:

El juego resulta más sencillo si quitáis uno o varios dados.



Josefina al ececho
Editorial: Anaya
ISBN: 978-84-667-9357-5



Bianchina in agguato

Uno spassoso gioco ai dadi per 2 - 4 giocatori a partire da 5 anni
Basato sul bestseller "Lieselotte lauert", Sauerländer Verlag.

Autore: Markus Nikisch
Illustrazioni: Alexander Steffensmeier
Durata del gioco: circa 10 minuti

Ogni mattina la mucca Bianchina controlla impaziente i movimenti nel cortile della fattoria. C'è una cosa che la diverte in particolare: spaventare il postino! Ma alla contadina non piacciono affatto i suoi agguati e così la nostra mucca deve agire d'astuzia per non essere colta sul fatto. Chi aiuta Bianchina a spaventare il postino senza essere scoperta dalla contadina?

Contenuto del gioco

- 1 dado Bianchina
- 1 dado postino
- 1 dado contadina
- 1 dado gallina
- 1 clacson mucca
- 13 cartoncini postino
- 7 cartoncini contadina
- 3 etichette
- Istruzioni per giocare



Ideazione

Bianchina è proprio birichina, il suo più grande divertimento è spaventare il postino con un sonoro "muuuuuuh!". Non deve però farsi sorprendere dalla contadina. I quattro dadi indicano quando è arrivato il momento giusto. Bianchina può muggire solo quando appare una determinante combinazione di dadi. Chi individua per primo la combinazione giusta nel mucchio colorato dei dadi, schiaccia rapido il clacson mucca e riceve un cartoncino postino come punto!

Scopo del gioco è raccogliere il maggior numero di punti.

Preparativi del gioco

Prima di iniziare a giocare attaccate una delle tre etichette sul clacson mucca.

Collocate il clacson al centro del tavolo in modo che tutti possano raggiungerlo. Impilate separatamente i cartoncini del postino e della contadina e preparate i dadi.

Osservate i dadi. Su ogni dado oltre la gallina c'è un secondo simbolo. I simboli sono questi:

- La mucca Bianchina sul dado bianco Bianchina.
- Il postino sul dado postino giallo.
- Una gallina starnazzante sul dado gallina verde.
- E la contadina sul dado rosso contadina.

Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario. Inizia il bambino che riesce a muggire più ha lungo e tira i quattro dadi.



Uff! Mantenete la calma e guardate con attenzione: ognuno osserva la combinazione dei dadi e valuta se Bianchina può spaventare o meno il postino.

- **Il dado bianco**

Deve apparire Bianchina, perché vuole spaventare il postino.



- **Il dado giallo**

Deve naturalmente apparire il postino, altrimenti non può essere spaventato.



- **Il dado rosso**

Qui non deve apparire la contadina, altrimenti impedisce a Bianchina il suo scherzetto.
A meno che...



- **Il dado verde**

...sul dado verde non appaia la gallina starnazzante che distrae la contadina. Adesso nulla impedisce a Bianchina di dar corso al suo scherzetto.



Con queste combinazioni ai dadi si può dunque spaventare il contadino:



Bianchina + postino + gallina + gallina



Bianchina

+



postino

+



gallina

+ gallina starnazzante



Bianchina

+



postino

+



contadina

+ gallina starnazzante



Chi pensa di aver individuato una giusta combinazione, schiaccia rapido il clacson mucca.

Insieme controllate se effettivamente si poteva spaventare il postino.

La combinazione era corretta?

- **Sì**

Hai capito al volo la situazione e ricevi un cartoncino del postino.

- **No**

Purtroppo ti sei sbagliato e devi prendere un cartoncino con la contadina infuriata.

Se tutti i giocatori pensano che non si possa spaventare il postino, non succede nulla. Il turno passa al seguente giocatore in senso orario che tira i dadi.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando tutti i cartoncini del postino e della contadina sono stati distribuiti. Ogni giocatore conta i suoi punti. Per ogni cartoncino postino si conta un punto, per ogni cartoncino della contadina un punto in meno. Vince chi ha più punti.

In caso di parità vince il giocatore che ha meno cartoncini con la contadina. Se anche in questo caso c'è parità, ci saranno più vincitori.

Suggerimento:

Il gioco è più facile se eliminate uno o più dadi.



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

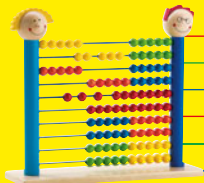
Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Geschenke

Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali

Kinderschmuck

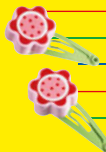
Children's jewelry

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 spelen 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