



SCHUBIDUBI SCHABERNACK

Silly Shenanigans • Drôles de lutins ! • Schalkse schelmen
Traveseando sin ton ni son • Schubidubi Scherzi da pazzi



Schubidubi Schabernack

Ein verrücktes Fühl- und Memospiel für 2 - 4 Koblode von 4 - 99 Jahren.

Autor: Hans Baumgartner
Illustration: Thies Schwarz
Spieldauer: ca. 15 Minuten

Yippee! Komm zu uns ins Spielzeugwunderland! Wir Koblode hier sind verrückt nach Spielzeug und greifen uns alles, was uns in die Finger kommt. Hier wachsen die Teddys wie Blumen und Schaukelpferde auf Bäumen. Hihi! Ihr müsst nur eure Hand ausstrecken und zugreifen!!! Am besten sammelt ihr Spielzeuge in unterschiedlichen Formen und Farben, denn wir Koblode mögen es ganz schön bunt. Fehlt euch noch etwas? Ein blaues Auto vielleicht? Oder eine grüne Puppe! Gar nicht so einfach den Überblick zu behalten. Lasst euch nicht verwirren und passt gut auf! Vielleicht liegt ja auch in der dunklen Koboldhöhle noch ein Spielzeug, das ihr benötigt. Oder ihr habt Glück und könnt euch ein gesuchtes Stück von eurem Nachbarn mopsen. Wer es am schnellsten schafft, vier in Form und Farbe unterschiedliche Spielzeuge zu sammeln, wird Oberkobold und gewinnt die verrückte Spielzeughatz.

Spielinhalt

1 Koboldhöhle (= Schachtelboden und Einleger), 20 Spielzeuge (4 Teddybären, 4 Autos, 4 Puppen, 4 Schaukelpferdchen, 4 Bonbons – je in den Farben Pink, Grün, Blau und Orange), 1 Symbolwürfel, 4 Ablagekärtchen, 1 Vorhängeschlosskärtchen, 1 Spielplan, 1 Felsenplättchen, 1 Beutel, 1 Spielanleitung



Spielvorbereitung

Nehmt alles Spielmaterial aus der Schachtel und legt den Schachtelboden in die Tischmitte. Bedeckt die Koboldhöhle (Schachtelboden mit Einleger) mit dem Spielplan. Alle Spielsachen kommen in den Beutel. Nehmt ein beliebiges Spielzeug aus dem Beutel, zeigt es allen und lasst es in die Koboldhöhle plumpsen. Jeder sollte versuchen, sich dieses Spielzeug gut zu merken. Bedeckt dann den Eingang der Koboldhöhle mit dem Felsenplättchen. Jetzt nimmt sich jeder Mitspieler eine Ablagekarte und legt sie vor sich auf den Tisch. Überzählige Ablagekarten werden nicht benötigt. Haltet den Würfel und das Vorhängeschlosskärtchen bereit.



Spielablauf

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der unordentlichste Spieler beginnt und würfelt. Das Symbol zeigt die weiteren Aktionen an:

- **Säckchen:** Ziehe ein Spielzeug aus dem Säckchen, ohne in dieses hineinzuschauen. Hast du noch kein Spielzeug dieser Form **oder** Farbe auf deinem Ablagekärtchen, darfst du es behalten und auf dein Ablagekärtchen legen.



Hast du bereits ein Spielzeug dieser Form oder Farbe, musst du das soeben gezogene Spielzeug in die Koboldhöhle werfen. Zeige das Spielzeug allen Mitspielern, schiebe das Felsenplättchen beiseite und wirf es in die Koboldhöhle. Anschließend kommt das Felsenplättchen wieder auf den Höhleneingang.

- **Fragezeichen:** Überlege gut: Liegt in der Höhle ein Spielzeug, das du auf deinem Ablagekärtchen gebrauchen kannst?



- **Ja?** Benenne das Spielzeug in Form und Farbe. Dies prüfen anschließend alle Mitspieler, indem du das Felsenplättchen beiseite schiebst und den Spielplan hochhebst: Liegt dieses Spielzeug tatsächlich in der Höhle, darfst du es zu dir nehmen. Hast du dich falsch erinnert, hast du leider Pech. Lege den Spielplan wieder auf den Einleger und das Felsenplättchen wieder auf den Höhleneingang.
- **Nein?** Wenn du glaubst, dass kein passendes Spielzeug in der Höhle ist, musst du eins aus dem Säckchen ziehen, es allen zeigen und in die Koboldhöhle werfen, indem du das Felsenplättchen kurz zur Seite schiebst.

- **Hand:** Du darfst dir ein Spielzeug, das du in deiner Sammlung noch gebrauchen kannst, von einem deiner Mitspieler mopsen. Hat niemand ein passendes Spielzeug, hast du leider Pech gehabt.



- **Vorhängeschloss:** Nimm das Vorhängeschlosskärtchen und lege dieses auf deine gesammelten Spielsachen. Jetzt darf kein Spieler ein Spielzeug von deiner Ablagekarte klauen. Du behältst das Vorhängeschlosskärtchen, bis ein anderer Spieler das Vorhängeschloss würfelt und das Kärtchen zu sich nimmt oder du erneut das Vorhängeschloss würfelst. Dann musst du das Vorhängeschloss wieder abgeben und neben die Koboldhöhle legen.



Danach ist der nächste Spieler an der Reihe und würfelt.

Wichtige Koboldregeln:

- In der Höhle muss immer mindestens ein Spielzeug sein. Wenn du das letzte Spielzeug aus der Koboldhöhle nimmst, musst du sofort ein neues aus dem Beutel ziehen, es allen zeigen und in die Koboldhöhle werfen.
- Darfst du etwas aus dem Säckchen ziehen und das Säckchen ist leer, hast du leider Pech gehabt.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler auf seinem Ablagekärtchen vier verschiedene Spielzeuge gesammelt hat und keine Form bzw. Farbe mehrfach vorkommt. Dieser Spieler gewinnt die verrückte Spielzeughatz und darf als Oberkobold in einem wilden Tanz durchs Spielzeugwunderland toben.



Beispiel

Silly Shenanigans

ENGLISH

A crazy tactile/memory game For 2–4 sprites, ages 4–99.

Author: Hans Baumgartner
Illustration: Thies Schwarz
Duration: approx. 15 minutes

Yiiiiippy! Join us in toy wonderland! We sprites are crazy about toys and swipe everything we can get our hands on. Here in toy wonderland, teddy bears and rocking horses grow on trees. Hihi! All you have to do is stretch out your hand and take what you want! Try to collect toys in different shapes and colors because we sprites just love all sorts of colors. Are you missing one? Maybe a blue toy car? Or a green doll? Keeping track of everything can get tricky! Pay close attention so you don't get confused! Maybe there's a toy you need hidden away in the dark sprite cave. Or you're lucky and get to steal a missing toy from one of your neighbors. Whoever collects four toys with a different shape and color the fastest will win the crazy toy hunt and be crowned Lord of all the sprites.

Contents

1 sprite cave (= game box bottom and insert), 20 toys (4 teddy bears, 4 cars, 4 dolls, 4 rocking horses, 4 candies in the colors pink, green, blue and orange), 1 symbol die, 4 collection boards, 1 padlock tile, 1 game board, 1 boulder tile, 1 bag, 1 set of game instructions



Game setup

Take the game contents out of the box and place the bottom of the box in the middle of the table. Cover the sprite's cave (bottom of game box with insert) with the game board. Place all of the toys in the bag. Take a random toy out of the bag, show it to all the players, and drop it into the sprite cave. Everyone has to try to remember which toy was dropped into the cave. Now cover the entrance to the cave with the boulder tile. Each player takes a collection card and lays it down in front of him on the table. Any remaining collection cards will not be needed. Have the die and the pad lock tile ready.



How to play

The game is played in a clockwise direction. The untiest player begins by rolling the die. The symbol showing on the die indicates what action must be taken next:

- **Bag:** Pull out a toy from the bag without looking in the bag. If you don't yet have a toy matching in shape or color on your collection card, you get to keep the toy and place it on your collection card.



If you already have a toy matching in shape or color, you have to drop the toy that you've just taken out of the bag into the sprite cave. Show the toy to the other players, slide the boulder tile to the side and drop the toy into the sprite cave. Then slide the boulder tile back over the entrance to the sprite cave.

- **Question mark:** Try to remember: Is there a toy in the sprite cave that you could use on your collection card?



- **Yes?** Name the toy's shape and color. The other players then check by sliding the boulder tile to the side and lifting the game board: If you were right and the toy really is in the cave, pick it up and add it to your collection card. If you were mistaken, you're out of luck. Place the game board back on the game box insert and slide the boulder tile back over the entrance to the cave.

- **No?** If you don't think that there is a toy in the sprite cave that you could use, pull one out of the bag, show it to the other players and drop it into the cave by first sliding away the boulder tile from the entrance.

- **Hand:** You get to steal a toy from one of the other players that you could use on your collection card. If none of the players has a toy that you could use, you're out of luck.



- **Pad lock:** Take the pad lock tile and lay it on your collection of toys. Now no one can take a toy from your collection card. You get to keep the pad lock until either another player rolls a pad lock, in which case this player takes the pad lock and puts it on his own toy collection, or you roll the pad lock again, in which case you have to give up the pad lock by placing it next to the sprite cave.



Then it's the next player's turn.

Important sprite rules:

- There must always be at least one toy in the sprite cave. If you take the last toy from the sprite cave, you have to immediately pull out a new toy from the bag, show it to the other players, and drop it into the sprite cave.
- If you get to pull out a toy from the bag, but the bag is empty, you're out of luck.

End of game

The game is over as soon as a player has four different toys on his collection card that match neither in shape nor color. The player is declared the winner of the crazy toy hunt and gets to dance wildly through the toy wonderland.



Example

Drôles de lutins !

Un jeu de toucher et de mémoire follement amusant pour 2 à 4 lutins de 4 à 99 ans.

Auteur : Hans Baumgartner

Illustration : Thies Schwarz

Durée de la partie : env. 15 minutes

Viens vite nous rejoindre au pays merveilleux des jouets ! Nous sommes de drôles de lutins... En effet, nous sommes passionnés par les jouets et nous attrapons tout ce qui nous tombe sous la main. Ici, les nounours poussent comme des fleurs et les chevaux à bascule poussent sur les arbres. Vous n'avez qu'à tendre la main et à attraper ce que vous touchez !!! Il vaut mieux que vous ramassiez des jouets de différentes formes et couleurs, car nous préférons tout ce qui est très coloré. Vous manque-t-il quelque chose ? Une petite voiture bleue ? Ou bien une poupée verte ? Pas si simple que ça de se souvenir de tout alors ne vous laissez pas distraire et faites bien attention ! Peut-être y aura-t-il encore dans la caverne obscure des lutins un jouet dont vous avez besoin. Ou bien, si vous avez de la chance, vous pourrez le récupérer chez votre voisin. Celui qui récupérera le plus vite quatre jouets de formes et couleurs différentes devient le chef des drôles de lutins et remporte cette folle course aux jouets.

FRANÇAIS

Contenu du jeu

1 caverne des lutins (= fond de la boîte + plateau intermédiaire), 20 jouets (4 nounours, 4 petites voitures, 4 poupées, 4 chevaux à bascule, 4 bonbons – un de chaque couleur rose, vert, bleu et orange), 1 dé à symboles, 4 cartes de dépôt, 1 carte cadenas, 1 plateau de jeu, 1 plaquette rocher, 1 petit sac, 1 règle du jeu



Préparatifs

Sortez tous les accessoires de la boîte et posez le fond de la boîte au milieu de la table. Recouvrez la caverne des lutins (fond de la boîte + plateau intermédiaire) avec le plateau de jeu. Mettez tous les jouets dans le sac et tirez-en un au hasard, montrez-le à tous les joueurs et déposez-le dans la caverne. Chacun essaie de se souvenir de ce jouet. Ensuite, bouchez l'entrée de la caverne des lutins avec la plaquette rocher. Chaque joueur prend une carte de dépôt et la pose devant lui sur la table. Les cartes en trop ne sont pas utilisées. Préparez le dé et la carte cadenas.

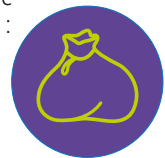
FRANÇAIS



Déroulement de la partie

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus désordonné commence en lançant le dé. Le symbole du dé indique les actions à exécuter :

- **Petit sac :** Tire un jouet du sac sans regarder dedans. Si tu n'as encore pas de jouet de cette forme ou de cette couleur sur ta carte de dépôt, tu le gardes et le poses sur ta carte.



Si tu as déjà un jouet de cette forme ou de cette couleur, tu dois déposer ce jouet dans la caverne des lutins. Montre le jouet à tous les autres joueurs, glisse la plaquette rocher sur le côté et mets le jouet dans la caverne des lutins. Remets la plaquette rocher sur l'entrée de la caverne.

- **Point d'interrogation** : Réfléchis bien : Y-a-t-il dans la caverne un jouet que tu peux poser sur ta carte ?



- **Oui ?** Dis le nom du jouet en indiquant sa forme et sa couleur. Tu fais glisser sur le côté la plaquette rocher et soulève le plateau de jeu pour que les autres joueurs vérifient. Si ce jouet est vraiment dans la caverne, tu as le droit de le récupérer. Si tu ne t'es pas bien souvenu, dommage ! Remets le plateau de jeu à sa place et fais glisser la plaquette rocher sur l'entrée de la caverne.

- **Non ?** Si tu penses que dans la caverne aucun jouet ne convient, tu en tires un du sac, le montres à tous les autres joueurs et le déposes dans la caverne en faisant pivoter la plaquette rocher.



- **Main** : Tu as le droit de récupérer auprès de l'un des joueurs un jouet qu'il te faut pour compléter ta collection. Si personne n'a de jouet qui convient, tu n'as pas de chance.

- **Cadenas** : Prends la carte cadenas et pose-la sur les jouets que tu as récupérés. A partir de maintenant, aucun joueur n'a le droit de prendre un des jouets posés sur ta carte. Tu gardes la carte cadenas jusqu'à ce qu'un autre joueur obtienne ce symbole en lançant le dé et récupère donc la carte, ou jusqu'à ce que tu obtiennes de nouveau ce symbole sur le dé. Dans ce cas, tu dois redonner le cadenas et le poser à côté de la caverne des lutins.



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

Règles importantes imposées par les lutins :

- Il doit toujours y avoir au moins un jouet dans la caverne. Si tu récupères le dernier jouet posé dans la caverne, tu dois tout de suite en tirer un autre du sac. Tu le montres à tous les joueurs et le laisses tomber dans la caverne.
- Si tu dois tirer un jouet du sac et si le sac est vide, tu n'as pas de chance !

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur a récupéré quatre jouets différents sur sa carte de dépôt, dont les couleurs et les formes diffèrent chacune les unes des autres. Ce joueur gagne cette folle course aux jouets et devient le chef des drôles de lutins. Il se met alors à danser comme un fou au beau milieu de ce merveilleux pays des jouets.



Exemple

Schalkse schelmen

Een schelms voel- en geheugenspel voor 2-4 aardmannetjes van 4-99 jaar.

Auteur: Hans Baumgartner
Illustraties: Thies Schwarz
Speelduur: ca. 15 minuten

Joepie! Kom naar ons in het speelgoedwonderland! Wij aardmannetjes zijn dol op speelgoed en jatten alles wat we in handen krijgen. Hier groeien teddyberen als bloemen en hangen hobbelpaarden aan de bomen. Hihhi! Je moet gewoon je hand uitsteken en pakken wat je pakken kunt!!! Verzamel speelgoed in verschillende vormen en kleuren, want wij aardmannetjes maken het graag bont. Ontbreekt er nog iets? Een blauwe auto misschien? Of een groene pop! Het is niet zo gemakkelijk om het overzicht te houden. Laat je niet in de war brengen en let goed op! Misschien ligt in het donkere aardmannetjeshol wel het speelgoed dat je nodig hebt. Of als je geluk hebt, kun je het stuk dat je zoekt, van je buur jatten. Wie er als eerste in slaagt om vier stukken speelgoed met allemaal verschillende vormen en kleuren te verzamelen, wordt opperaardman en wint de dolle speelgoedjacht.

Inhoud van het spel

1 aardmannetjeshol (= bodem van de doos en inlegstuk), 20 stukken speelgoed (4 teddyberen, 4 auto's, 4 poppen, 4 hobbelpaarden, 4 bonbons, telkens in de kleuren roze, groen, blauw en oranje), 1 dobbelsteen met symbolen, 4 verzamelkaarten, 1 hangslotkaart, 1 spelbord, 1 rotsplaat, 1 zak, 1 spelhandleiding

NEDERLANDS



Vorbereiding van het spel

Neem al het spelmateriaal uit de doos en plaats de bodem van de doos in het midden van de tafel. Bedek het aardmannetjeshol (bodem van de doos met inlegstuk) met het spelbord. Al het speelgoed gaat in de zak. Neem één willekeurig stuk speelgoed uit de zak, toon het aan iedereen en laat het in het aardmannetjeshol vallen. Iedereen moet proberen om goed te onthouden welk stuk speelgoed het was. Bedek nu de ingang van het aardmannetjeshol met de rotsplaat. Dan neemt elke speler een verzamelkaart en legt die voor hem op de tafel. Overtollige verzamelkaarten heb je niet nodig. Houd de dobbelsteen en de hangslotkaart klaar.



Verloop van het spel

Er wordt klokgewijs gespeeld. De slordigste speler mag beginnen en gooit met de dobbelsteen. Het symbool op de dobbelsteen zegt wat je moet doen:

- **Zakje:** Neem zonder te kijken een stuk speelgoed uit de zak. Als je nog geen stuk speelgoed met deze vorm **of** kleur op je verzamelkaart hebt, mag je het houden en op je kaart leggen.



Als je wel al een stuk speelgoed met deze vorm of kleur hebt, moet je het stuk dat je uit de zak hebt genomen, in het aardmannetjeshol gooien. Toon het aan al je medespelers, schuif de rotsplaat opzij en laat het in het aardmannetjeshol vallen. Dan leg je de rotsplaat opnieuw over de ingang van het hol.

• **Vraagteken:** Denk goed na: ligt in het hol een stuk speelgoed dat je op je verzamelkaart kunt gebruiken?

- **Ja?** Zeg welke vorm en kleur het speelgoed heeft. Alle medespelers kijken mee, terwijl jij de rotsplaat opzijschuift en het spelbord optilt. Als het juiste stuk speelgoed inderdaad in het hol ligt, mag je het nemen.
Als je verkeerd was, heb je pech. Leg het spelbord weer op het inlegstuk en de rotsplaat op de ingang van het hol.



- **Nee?** Als je denkt dat er geen gepast stuk speelgoed in het hol ligt, moet je er eentje uit de zak nemen. Dat moet je dan aan iedereen tonen en in het aardmannetjeshol gooien door de rotsplaat even opzij te schuiven.

• **Hand:** Jat bij een van je medespelers een stuk speelgoed dat je kunt gebruiken. Als niemand een gepast stuk speelgoed heeft, heb je pech.



• **Hangslot:** Neem de hangslotkaart en leg hem op jouw speelgoedverzameling. Nu kan geen enkele andere speler nog een stuk speelgoed van jouw verzamelkaart jatten. Je mag de hangslotkaart houden, tot een andere speler met de dobbelsteen het hangslotsymbool gooit en hij de kaart krijgt, of tot je zelf met de dobbelsteen opnieuw het hangslot gooit. Dan moet je de hangslotkaart wegnemen en naast het aardmannetjeshol leggen.



Vervolgens is de volgende speler aan de beurt om met de dobbelsteen te gooien.

Belangrijke aardmannetjesregels

- Er moet altijd ten minste één stuk speelgoed in het hol liggen. Als je het laatste stuk speelgoed uit het hol neemt, moet je direct een nieuw uit de zak nemen, het aan iedereen tonen en het in het aardmannetjeshol laten vallen.
- Als je iets uit de zak mag nemen en de zak is leeg, heb je pech.

Einde van het spel

Het spel eindigt, als een speler op zijn verzamelkaart vier stukken speelgoed met elk een verschillende vorm én kleur heeft verzameld. Deze speler wint de dolle speelgoedjacht en mag als opperaardman wild door het speelgoedwonderland dansen.



Voorbeeld

Traveseando sin ton ni son

Un loco juego de atinar y de memoria para 2 - 4 duendecillos de 4 a 99 años.

Autor: Hans Baumgartner
Ilustraciones: Thies Schwarz
Duración de una partida: aprox. 15 minutos

¡Yupi! ¡Ven a nuestro país de las maravillas y de los juguetes! Nosotros, los duendecillos de aquí, andamos locos por los juguetes y pillamos todos los que caen en nuestras manos. En nuestras tierras brotan los ositos como si fueran flores, y los caballitos de balancín crecen en los árboles. ¡Ji, ji! ¡¡¡Sólo tenéis que extender la mano y cogerlos!!! Lo mejor es que reunáis juguetes con formas y colores diferentes porque a los duendecillos nos gustan las cosas con muchos colores. ¿Se os ocurre algún objeto más? ¿Tal vez un coche azul? ¿O una muñeca verde? No es tan fácil tener todos los juguetes controlados. ¡No os dejéis confundir y prestad mucha atención! Quizás haya quedado en la oscura cueva de los duendecillos algún juguete que necesitáis. O quizás tengáis suerte y podáis robárselo a uno de vuestros compañeros de juego. Ganará esta loca carrera por los juguetes y se convertirá en el duendecillo jefe aquél que sea el más rápido en reunir cuatro juguetes diferentes, tanto en la forma como en el color.

Contenido del juego

1 cueva de los duendecillos (= base de la caja e inserto caja), 20 juguetes (4 ositos, 4 coches, 4 muñecas, 4 caballitos de balancín y 4 caramelos; todos en cuatro colores, rosa, verde, azul y naranja), 1 dado de símbolos, 4 cartitas de depósito, 1 tarjeta candado, 1 tablero de juego, 1 ficha de la roca, 1 saquito, 1 instrucciones del juego



Preparativos

Sacad de la caja todo el material del juego y colocad la base de la caja en el centro de la mesa. Cubrid con el tablero de juego la cueva de los duendecillos (= base de la caja con inserto).

Hay que meter todos los juguetes en el saquito. A continuación, coged un juguete cualquiera del saquito, mostrádselo a todos los jugadores y dejadlo caer en la cueva. Cada jugador debe intentar memorizar ese juguete. Tapad entonces la entrada a la cueva de los duendecillos con la ficha de la roca. Ahora cada jugador cogerá una tarjeta de control y se lo colocará delante, encima de la mesa. Las cartitas de depósito restantes no se necesitarán. Tened preparados el dado y la tarjeta del candado.



¿Cómo se juega?

Se juega en el sentido de las agujas del reloj. Comienza tirando el dado el jugador más desordenado. El símbolo del dado indica las acciones siguientes:

- **El saquito:** saca un juguete del saquito sin mirar en su interior. Si no tienes todavía ningún juguete en esa forma **o bien** de ese color en tu cartita de depósito, te lo quedas y lo colocas encima de tu cartita de depósito.



Si ya tienes un juguete en esa forma **o bien** de ese color, tienes que meter el juguete que acabas de sacar en la cueva de los duendecillos. Muestra a todos el juguete, desplaza a un lado la roca que tapa la cueva y arrójalos dentro de ella. A continuación tienes que colocar la roca de nuevo encima de la entrada a la cueva.

• **El signo de interrogación:** piénsalo bien. ¿Hay en la cueva algún juguete que tú puedas utilizar para tu cartita de depósito?



- **¿Sí?** Nombra el juguete por su forma y color. Los compañeros de juego examinarán si es correcto después de que hayas puesto a un lado la roca que tapa la cueva y levantado el tablero de juego. Si ese juguete se halla en efecto en la cueva, quédatelo. Si te ha fallado la memoria, ¡mala suerte! Vuelve a colocar el tablero de juego sobre el inserto y tapa de nuevo la entrada a la cueva con la ficha de la roca.
- **¿No?** Si crees que no hay ningún juguete que te convenga en la cueva, entonces tendrás que sacar uno del saquito, enseñárselo a todos e introducirlo en la cueva después de correr la roca a un lado.

• **La mano:** Tienes permiso para robarle a uno de tus compañeros un juguete que puedas utilizar para tu colección de juguetes. Si no hay nadie que tenga un juguete que te convenga, ¡mala suerte!



• **El candado:** Coge la tarjeta del candado y colócala encima de los juguetes que has reunido hasta el momento. Ahora, ningún jugador podrá robarte ningún juguete de tu cartita de depósito. Te quedas la tarjeta del candado hasta que a otro jugador le salga el candado en su tirada del dado. Si teniendo tú la tarjeta del candado te vuelve a salir el candado en el dado, tendrás que devolverla y colocarla al lado de la cueva de los duendecillos.



A continuación es el turno del siguiente jugador que tirará el dado.

Importantes reglas de duendecillos:

- En la cueva tiene que haber siempre, como mínimo, un juguete. Si sacas el último juguete de la cueva de los duendecillos, inmediatamente tendrás que extraer otro del saquito, mostrárselo a todos y arrojárselo a la cueva de los duendecillos.
- Si te ha tocado sacar algo del saquito y el saquito está vacío, ¡mala suerte!

Final del juego

La partida acaba en el momento en que un jugador ha reunido cuatro juguetes diferentes en su cartita de depósito y en ellos no se repite ni la forma del juguete ni su color. Este jugador habrá ganado esta loca carrera por los juguetes y tendrá que bailar salvajemente por el país de las maravillas y de los juguetes en calidad de duendecillo jefe.



Ejemplo

Schubidubi Scherzi da pazzi

Un folle gioco di tatto e di memoria per 2 - 4 folletti da 4 a 99 anni.

Autore: Hans Baumgartner

Illustrazioni: Thies Schwarz

Durata del gioco: ca. 15 minuti

Yippiee! Vieni con noi nel meraviglioso paese dei balocchi! Noi folletti qui andiamo pazzi per i giocattoli e afferriamo tutto quello che ci capita sotto le dita. Qui gli orsacchiotti crescono come funghi, e sugli alberi ci sono i cavalli a dondolo. Ahah! Basta solo allungare la mano per prenderli!!! La cosa migliore è raccogliere giocattoli di forme e di colori diversi, perché a noi folletti piacciono i colori e la varietà. Che cosa vi manca ancora? Forse un'auto azzurra? O una bambola verde! Non è facile tenere d'occhio tutto. Non fatevi confondere e prestate molta attenzione! Forse anche nella buia caverna dei folletti c'è ancora un giocattolo che vi serve. Oppure siete fortunati e riuscite a rubare al vostro vicino un pezzo ambito. Il giocatore che più in fretta degli altri riesce a raccogliere quattro giocattoli diversi per forma e colore, diventa capo dei folletti e vince la folle caccia ai giocattoli.

Dotazione del gioco

1 caverna dei folletti (= fondo della scatola e inserto), 20 giocattoli (4 orsacchiotti, 4 automobili, 4 bambole, 4 cavalli a dondolo, 4 caramelle – ciascuno nei colori rosa, verde, azzurro e arancione), 1 dado con simboli, 4 cartoncini dei giocattoli, 1 cartoncino lucchetto, 1 tabellone di gioco, 1 tavoletta delle rocce, 1 sacchetto, 1 istruzioni di gioco



Prima di cominciare

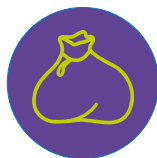
Prendete dal sacchetto tutto il materiale necessario e mettete il fondo della scatola al centro del tavolo. Coprite la caverna dei folletti (fondo della scatola con inserto) con il tabellone. Mettete tutti i giocattoli nel sacchetto. Estraiete dal sacchetto un giocattolo a piacere, mostratelo a tutti e lasciatelo cadere nella caverna dei folletti. Ciascuno deve cercare di memorizzare bene quel giocattolo. Poi coprite l'accesso alla caverna dei folletti con la tavoletta delle rocce. Ora ciascun giocatore prende un cartoncino dei giocattoli e lo mette sul tavolo davanti a sé. I cartoncini dei giocattoli in più non si utilizzano. Tenete pronto il dado e il cartoncino lucchetto.



Svolgimento del gioco

Si gioca in senso orario. Il giocatore più disordinato comincia e tira il dado. Il simbolo indica le azioni da compiere:

- **Sacchetto:** Pesca un giocattolo dal sacchetto, senza guardarci dentro. Se non hai ancora un giocattolo di questa forma **né** di questo colore, puoi tenerlo e metterlo sul tuo cartoncino dei giocattoli.



Se hai già un giocattolo di questa forma o di questo colore, devi subito gettare nella caverna dei folletti il giocattolo che hai pescato. Mostra il giocattolo agli altri giocatori, sposta la tavoletta delle rocce e gettalo nella caverna dei folletti. Poi rimetti la tavoletta delle rocce sull'entrata alla caverna.

• **Punto interrogativo:** Rifletti bene: Nella caverna c'è un giocattolo che può servirti?

• **Si?** Dichiarala la forma e il colore del giocattolo. Tutti i giocatori verificano subito ciò che hai detto, mentre tu sposti la tavoletta delle rocce e sollevi il tabellone: Se questo giocattolo si trova effettivamente nella caverna, puoi prenderlo. Se ti sei ricordato male, purtroppo sei stato sfortunato. Rimetti il tabellone sull'insero e la tavoletta delle rocce sull'entrata della caverna.



• **No?** Se ritieni che nella caverna non ci sia alcun giocattolo che ti serve, devi estrarne uno dal sacchetto, mostrarlo a tutti e gettarlo nella caverna dei folletti, dopo aver spostato leggermente la tavoletta delle rocce.

• **Mano:** Puoi rubare da uno dei giocatori un giocattolo che può ancora servirti per la tua raccolta. Se nessuno ha un giocattolo che ti serve, purtroppo sei stato sfortunato.



• **Lucchetto:** Prendi il cartoncino lucchetto e mettilo sopra i giocattoli che hai raccolto. A questo punto nessun giocatore può sottrarre un giocattolo dal tuo cartoncino dei giocattoli. Tieni il cartoncino lucchetto fino a quando un altro giocatore, tirando il dado, non ottiene il lucchetto e prende a sua volta il cartoncino, oppure finché sul dado non ti esce nuovamente il lucchetto. In questo caso devi cedere il lucchetto e metterlo accanto alla caverna dei folletti.



Poi il turno passa al prossimo compagno di gioco, che tira il dado.

Importanti regole dei folletti:

- Nella caverna deve esserci sempre almeno un giocattolo. Se prendi dalla caverna dei folletti l'ultimo giocattolo, devi subito pescarne un altro dal sacchetto, mostrarlo a tutti e gettarlo nella caverna dei folletti.
- Se tocca a te pescare dal sacchetto e il sacchetto è vuoto, purtroppo sei stato sfortunato.

Conclusioni del gioco

Il gioco termina non appena un giocatore ha raccolto, sul suo cartoncino dei giocattoli, quattro giocattoli diversi, ciascuno di forma e di colore differente. Questo giocatore vince la folle caccia ai giocattoli e, come capo dei folletti, può esibirsi in una folle danza nel meraviglioso paese dei balocchi.



Exemplo

Liebe Kinder, liebe Eltern,

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



Dear Children and Parents,

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

Chers enfants, chers parents,

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

Beste ouders, lieve kinderen,

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

Queridos niños, queridos padres:

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

Cari bambini e cari genitori,

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

Queridos pais, queridas crianças,

Depois de alguns jogos engraçados verificou-se a falta de algumas peças que não conseguem ser encontradas. Não faz mal! Sob www.haba.de/Ersatzteile pode perguntar se a peça ainda é disponível.

Kære børn, kære forældre,

det kan forekomme at man efter en sjov omgang med dette HABA-spil ikke kan finde reglerne mere. Intet problem! Du kan spørge om nogle nye såfremt de stadigvæk kan leveres på hjemmesiden www.haba.de/Ersatzteile.

Kära barn, kära föräldrar!

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

Kedves Gyerekek! Kedves Szülők!

Egy vidám játék után hirtelen hiányzik ennek a HABA játéknak egy darabja és sehol sem találják. Semmi gond! A www.haba.de/Ersatzteile alatt megkérdezhetik, hogy raktáron van-e még az a darab.



Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvindens 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 in speelgoed. Bij HABA vindt u alles waarvan kindergen 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®

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



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