

HABA

Stephanie Rothe



Unicorn Glitterluck

Magical Fun with Dice







Unicorn Glitterluck

Magical Fun with Dice



A magical arranging game for 1 to 4 children aged 4 years and up.

Authors & Illustrators: Stephanie Roehe

Length of the game: approximately 10 minutes



Whenever a rainbow appears in the sky, the magical muffin wagon flies into the clouds. This makes Unicorn Glitterluck and her friends very happy. Everyone wants a delicious muffin. Help the friends by rolling the right combinations for each muffin. But beware, if you roll the wrong die, a cloud crystal falls from the rainbow!

Can you grab a muffin for all your friends before the last cloud crystal is gone and the muffin cart flies away again?

WHAT'S IN THE BOX:



game board



5 dice



6 cloud crystals



10 friend cards



30 muffin cards



BEFORE YOU START:

Place the game board in the center of the table and the cloud crystals in the holes in the rainbow. Shuffle

the 30 muffin cards and place them in a stack on the space in the muffin trolley with the muffin side facing up.

How many friend cards do you want to play with? Place as many friend cards as you like, face up, in a stack on the space under the lantern.

- 6 friends = easy
- 8 friends = medium,
- 10 friends = difficult.

Get the dice ready.





LET'S GET STARTED:

Take turns playing in a clockwise direction. Who most recently saw a magic trick? You may begin.

Take a close look at the top muffin card. To complete this card, you must roll the number and color of stars shown on the dice. Roll all 4 dice.

What do the dice show?



- Stars in turquoise, purple, green, hot pink or yellow

If one or more of the stars you roll match the illustrations on the muffin card, place these dice next to the game board.

- The silver shooting star

Make a wish! You can use the shooting star for any star on the muffin card. This is a joker. Place the die next to the game board.



Important:

You may roll the remaining dice again. However, you may not roll the die more than three times in total during your turn.

Have you rolled all the stars shown on the muffin card?



- **Yes:** That's great! Take the top muffin card and friend card from the respective stack and place both cards face-up below the game board.

- **No:** That's too bad! Now a cloud crystal falls from the rainbow. Take the cloud crystal for comfort and place the top muffin card back in the box. Unfortunately, this muffin has dissolved in thin air.

Now it's the next child's turn.



WHEN DOES THE GAME END?

The game ends

... when there are no more friend cards on the game board. Congratulations! All friends have received a muffin and you have won together.

or

... when the last cloud crystal has fallen from the rainbow.
Oh well. Unfortunately, you've all lost together.
Why don't you give it another go?



COOPERATIVE VARIATION

Play according to the rules of the basic game. Place all 10 friend cards on the corresponding space on the game board. Each time you fill a muffin card, you will get to keep it as well as the friends card as a reward.



Place both cards face-up in front of you.

If you can't fill the muffin card, place it in the box together with a cloud crystal from the rainbow.

Whoever has the most cards in front of them at the end wins. In the event of a tie, you share the victory.



*Dear Children and Parents,
At www.haba-play.com/Ersatzteile it's easy
to ask whether a missing part of a toy or game
is available.*

Einhorn Glitzerglück



Magischer Würfelspaß

Ein zauberhaftes Würfelspiel für
1–4 Kinder ab 4 Jahren.

Autorin & Illustration: Stephanie Roehe
Spieldauer: ca. 10 Minuten



Immer wenn ein Regenbogen am Himmel erscheint, kommt der magische Muffin-Wagen ins Wolkenland geflogen. Das sorgt für große Freude bei Einhorn Glitzerglück und ihren Freunden. Alle möchten einen leckeren Muffin haben. Helft den Freunden und würfelt die richtigen Kombinationen für die verschiedenen Muffins. Doch Achtung: Würfelt ihr falsch, fällt ein Wolkenkristall vom Regenbogen!

Schafft ihr es, für alle Freunde einen Muffin zu ergattern, bevor der letzte Wolkenkristall weg ist und der Muffin-Wagen wieder davonfliegt?

DAS IST DRIN:



Spielplan



5 Würfel



6 Wolkenkristalle



10 Freunde-Karten



30 Muffin-Karten



BEVOR ES LOSGEHT:

Legt den Spielplan in die Tischmitte und die Wolkenkristalle in die Aussparungen des Regenbogens.

Mischt die 30 Muffin-Karten und legt sie mit der Muffin-Seite nach oben als Stapel auf das Feld im Muffin-Wagen.

Mit wie vielen Freunde-Karten wollt ihr spielen? Legt entsprechend viele beliebige Freunde-Karten mit der Freunde-Seite nach oben als Stapel auf das Feld unter der Laterne.

- 6 Freunde = einfach
- 8 Freunde = mittel
- 10 Freunde = schwer.

Haltet die Würfel bereit.



JETZT GEHT'S LOS:

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer hat zuletzt einen Regenbogen gesehen? Du darfst beginnen.

Schau dir die oberste Muffin-Karte genau an. Um sie zu erfüllen, musst du die darauf abgebildeten Sterne in Farbe und Anzahl erwürfeln. Würfle nun mit allen 5 Würfeln.

Was zeigen die Würfel?



- Sterne in Türkis, Lila, Grün, Pink oder Gelb

Stimmen ein oder mehrere deiner gewürfelten Sterne mit den Abbildungen auf der Muffin-Karte überein, legst du diese Würfel neben den Spielplan.

- Die silberne Sternschnuppe

Wünsch dir was! Die Sternschnuppe darfst du für einen beliebigen Stern auf der Muffin-Karte einsetzen. Sie ist ein Joker. Lege den Würfel neben den Spielplan.



Achtung:

Die restlichen Würfel darfst du erneut würfeln. Insgesamt darfst du in deinem Zug aber nicht mehr als dreimal würfeln.

Hast du alle Sterne erwürfelt, die auf der Muffin-Karte abgebildet sind?



- **Ja:** Hervorragend! Nimm die oberste Muffin-Karte und Freunde-Karte vom jeweiligen Stapel und lege beide Karten offen unterhalb des Spielplans ab.

- **Nein:** So ein Pech! Jetzt fällt ein Wolkenkristall vom Regenbogen. Nimm den Wolkenkristall zum Trost zu dir und lege die oberste Muffin-Karte zurück in die Schachtel. Dieser Muffin hat sich leider in Luft aufgelöst.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe.



WANN IST SCHLUSS?

Das Spiel endet, ...

... wenn keine Freunde-Karte mehr auf dem Spielplan liegt. Herzlichen Glückwunsch!
Alle Freunde haben einen Muffin bekommen und ihr habt gemeinsam gewonnen.

oder

... wenn der letzte Wolkenkristall vom Regenbogen gefallen ist.
Schade, ihr habt leider verloren. Probiert es gleich noch einmal.



KOMPETITIVE VARIANTE:

Ihr spielt nach den Regeln des Grundspiels. Legt alle 10 Freunde-Karten auf das entsprechende Feld des Spielplans. Immer wenn du eine Muffin-Karte erfüllt hast, bekommst du diese und die Freunde-Karte als Belohnung.



Lege beide Karten offen vor dir ab.

Kannst du die Muffin-Karte nicht erfüllen, legst du sie zusammen mit einem Wolkenkristall des Regenbogens in die Schachtel.

Wer am Schluss die meisten Karten vor sich liegen hat, gewinnt.
Bei einem Gleichstand teilt ihr euch entsprechend den Sieg.



Liebe Kinder, liebe Eltern,
unter www.haba-play.com/ersatzteile können
Sie ganz einfach nachfragen, ob ein verloren-
gegangenes Teil des Spielmaterials noch lieferbar ist.

Licornes dans les nuages

Les dés magiques



Un fabuleux jeu de dés pour 1 à 4
joueurs à partir de 4 ans.

Autrice & illustratrice : Stephanie Roehe

Durée de jeu : env. 10 minutes



Chaque fois qu'un arc-en-ciel apparaît dans le ciel, le chariot magique des muffins arrive au pays des nuages. La licorne Bonheur étincelant et ses amis sont fous de joie. Tout le monde veut un délicieux muffin. Aidez vos amis en lançant les dés pour obtenir les bonnes combinaisons correspondant aux différents muffins. Mais attention : si vous vous trompez, un cristal de nuage tombe de l'arc-en-ciel !

Réussirez-vous à donner un muffin à tout le monde avant la chute du dernier cristal de nuage et le départ du chariot des muffins ?

CONTENU DU JEU :



plateau de jeu



5 dés



6 cristaux de nuage



10 cartes « ami »



30 cartes « muffin »



AVANT DE COMMENCER LA PARTIE :

Posez le plateau de jeu au centre de la table et les cristaux de nuage dans les parties creuses de l'arc-en-ciel.

Mélangez les 30 cartes « muffin » et posez-les face « muffin » visible en formant une pile sur la case du chariot des muffins.

Combien de cartes « ami » souhaitez-vous utiliser ? Posez autant de cartes « ami » que vous le souhaitez, face « ami » visible, en formant une pile sur la case située sous la lanterne

- 6 amis = facile
- 8 amis = moyen
- 10 amis = difficile.

Préparez les dés.



C'EST PARTI :

On joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Qui est le dernier à avoir vu un arc-en-ciel ? C'est toi qui commences.

Observe attentivement la carte « muffin » du dessus. Pour la remplir, tu dois obtenir avec ton dé les étoiles de la couleur et du nombre indiqués sur la carte. Lance maintenant les 5 dés.

Qu'indiquent les dés ?



- Étoiles turquoise, mauves, vertes, roses ou jaunes

Si une ou plusieurs des étoiles obtenues avec tes dés correspondent aux illustrations de la carte « muffin », pose ces dés à côté du plateau de jeu.

- l'étoile filante argentée

Fais un vœu ! Tu peux placer l'étoile filante sur la carte « muffin » à la place de n'importe quelle étoile. C'est un joker. Pose le dé à côté du plateau de jeu.



Attention :

Tu peux relancer les dés restants. Au total, tu ne peux pas lancer plus de trois fois pendant ton tour.

Tu as obtenu toutes les étoiles représentées sur la carte « muffin » ?



- **Oui :** Super ! Prends la carte « muffin » et la carte « ami » du dessus de chaque pile et pose-les face visible au-dessous du plateau de jeu.
- **Non :** Pas de chance ! Un cristal de nuage tombe de l'arc-en-ciel. Prends le cristal de nuage comme lot de consolation et dépose la carte « muffin » du dessus de la pile dans la boîte. Malheureusement, ce muffin s'est évaporé.

C'est au tour du joueur suivant.



FIN DE LA PARTIE

La partie s'achève...

... lorsqu'il n'y a plus de carte « ami » sur le plateau de jeu. Félicitations ! Tous les amis ont reçu un muffin et vous avez gagné ensemble.

ou

... quand le dernier cristal de nuage est tombé de l'arc-en-ciel.

Dommage ! Malheureusement, vous avez perdu. Retentez vite votre chance !



VARIANTE COMPÉTITIVE

Vous jouez selon les règles du jeu de base. Posez les 10 cartes « ami » sur la case correspondante du plateau de jeu. Chaque fois que tu as rempli une carte « muffin », tu la reçois en récompense avec la carte « ami ».

Pose les deux cartes face visible devant toi.

Si tu n'arrives pas à remplir la carte « muffin », dépose-la dans la boîte avec un cristal de nuage de l'arc-en-ciel.

Le joueur qui possède le plus de cartes devant lui à la fin gagne.
En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.



Chers joueurs,
Si vous avez perdu ou cassé une pièce de jeu, il vous suffit
de demander si celle-ci est encore disponible sur www.haba-play.com/Ersatzteile dans la partie
« Pièces de rechange »

Eenhoorn Flonkerglans



Magisch dobbelplezier

Een betoverend dobbelspel voor
1-4 spelers vanaf 4 jaar

Auteur & illustraties: Stephanie Roehe

Speelduur: ca. 10 minuten



Telkens als er een regenboog aan de hemel verschijnt, komt de magische muffinwagen naar Wolkenland gevlogen. Dat zorgt voor veel plezier bij eenhoorn Flonkerglans en haar vrienden, want iedereen wil een lekkere muffin. Help de vrienden en dobbel de juiste combinaties voor de verschillende muffins. Maar let op: als je verkeerd dobbelt, valt er een wolkenkristal van de regenboog!

Lukt het jullie om een muffin voor alle vrienden te pakken voordat het laatste wolkenkristal weg is en de muffinwagen weer wegvliegt?

WAT ZIT ER IN DE DOOS?



spelbord



5 dobbelstenen



6 wolkenkristallen



10 vriendenkaarten



30 muffinkaarten



VOOR JULLIE BEGINNEN

Leg het spelbord in het midden van de tafel en de wolkenkristallen in de uitsparingen van de regenboog.

Schud de 30 muffinkaarten en leg ze met de muffinzijde naar boven als stapel op het veld in de muffinwagen.

Met hoeveel vriendenkaarten willen jullie spelen? Leg overeenkomstig zoveel vriendenkaarten met de vriendenkant naar boven als stapel op het veld onder de lantaarn.

- 6 vrienden = makkelijk
- 8 vrienden = gemiddeld
- 10 vrienden = moeilijk.

Houd de dobbelstenen bij de hand.



NU BEGINT HET

Jullie spelen om de beurt, met de klok mee. Wie heeft als laatste een regenboog gezien? Jij mag beginnen. Kijk goed naar de bovenste muffinkaart. Om eraan te voldoen, moet je de daarop afgebeelde sterren in kleur en aantal dobbelen. Gooi met de 5 dobbelstenen.

Wat tonen de dobbelstenen?



- Sterren in turquoise, lila, groen, roze of geel

Als één of meer van je gegooide sterren overeenkomen met de afbeeldingen op de muffinkaart, leg je deze dobbelstenen naast het spelbord.



- De zilverkleurige vallende ster

Doe een wens! De vallende ster mag je voor een willekeurig gekleurde ster op de muffinkaart gebruiken. Het is een joker. Leg de dobbelsteen naast het spelbord.

Let op:

De overige dobbelstenen mag je opnieuw gooien. In totaal mag je echter niet meer dan drie keer dobbelen tijdens je beurt.

Heb je alle sterren die op de muffinkaart staan afgebeeld, gedobbeld?



- **Ja:** Uitstekend! Neem de bovenste muffin- en vriendenkaart van de betreffende stapel en leg beide kaarten open onder het spelbord.

- **Nee,** Wat een pech! Nu valt er een wolkenkristal van de regenboog. Neem het wolkenkristal als troost en leg de bovenste muffinkaart terug in de doos. Deze muffin is helaas opgelost in de lucht.

Hierna is de volgende speler aan de beurt.



WANNEER IS HET SPEL AFGELOPEN?

Het spel eindigt zodra ...

... er geen vriendenkaart meer op het spelbord ligt. Gefeliciteerd! Alle vrienden hebben een muffin gekregen en jullie hebben samen gewonnen.

or

... het laatste wolkenkristal van de regenboog is gevallen.

Jammer! Jullie hebben samen verloren.

Probeer het meteen nog eens.



COMPETITIEVE VARIANT

Jullie spelen volgens de regels van het basisspel. Leg alle 10 vriendenkaarten op het betreffende veld van het spelbord. Telkens als je een muffinkaart hebt gevuld, krijg je deze én de vriendenkaart als beloning. Leg beide kaarten open voor je neer.



Als je de muffinkaart niet kunt vullen, leg je deze samen met een wolkenkristal van de regenboog in de doos.

Wie aan het einde van het spel de meeste kaarten voor zich heeft, wint het spel. Bij een gelijke stand delen jullie de overwinning.



Lieve spelers
via www.haba-play.com/Ersatzteile
kunnen jullie heel eenvoudig navragen of
kwijtgeraakte delen van het spelmateriaal nog
kunnen worden nabesteld.

Unicornio Destello

Dados mágicos



Un encantador juego de dados
para 1-4 niños/as a partir de 4 años.

Autor e ilustración: Stephanie Roehe

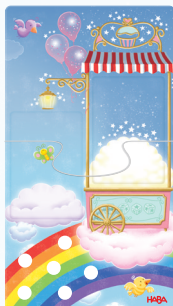
Duración de la partida: aprox. 10 minutos



Cada vez que aparece un arco iris en el cielo, el carrito mágico de magdalenas llega volando al País de las Nubes. Esto motivo de gran alegría para el Unicornio Destello y sus amigos. Todos quieren una deliciosa magdalena. Ayudadlos y conseguid con los dados con las combinaciones correctas para las diferentes magdalenas. Pero, ¡atención! Si lanzas el dado incorrectamente, caerá un cristal de nube del arco iris.

¿Lograréis haceros con una magdalena para cada uno de vuestros amigos antes de que desaparezca el último cristal de nube y se vaya de nuevo el carrito de magdalenas?

CONTENIDO DEL JUEGO:



tablero



5 dados



6 cristales de nube



10 cartas de amigos



30 cartas de magdalenas



PREPARACIÓN DEL JUEGO:

Colocad el tablero en el centro de la mesa y los cristales de nube en los huecos del arco iris.

30 cartas de magdalenas y colocadlas apiladas con el lado de las magdalenas hacia arriba en la casilla del carrito de magdalenas.

¿Con cuántas cartas de amigos queréis jugar? Colocad tantas cartas de amigos como deseéis, con el lado de los amigos hacia arriba, apiladas en la casilla situada debajo de la linterna.

- 6 amigos = fácil,
- 8 amigos = medio
- 10 amigos = difícil.

Preparad los dados.



DESARROLLO DEL JUEGO: ¡VAMOS ALLÁ!

Se juega por turnos en el sentido de las agujas del reloj. ¿Quién ha sido el último/a en ver un arco iris? ¿Tú?, entonces puedes empezar el juego.

Mira detenidamente la carta de magdalenas de arriba de la pila. Para cumplirla, debes conseguir con los dados las estrellas del color y del número que aparecen en ella. Lanza los 5 dados.

¿Qué muestran los dados?



- Estrellas de color turquesa, morado, verde, rosa o amarillo

Si una o varias de las estrellas que has sacado en los dados coinciden con las que aparecen en la carta de magdalenas, coloca estos dados junto al tablero.

- La estrella fugaz plateada

¡Piensa un deseo! Puedes usar la estrella fugaz como cualquier estrella de la carta de magdalenas. Es un comodín. Coloca ese dado junto al tablero.



Atención:

Puedes volver a tirar el resto de dados. En total, puedes lanzar los dados un máximo de tres veces en tu turno.

¿Has sacado todas las estrellas que aparecen en la carta de magdalenas?



- **Sí:** ¡Estupendo! Coge la primera carta de magdalena y la carta de amigos de la pila correspondiente y coloca ambas cartas boca arriba debajo del tablero.

- **No:** ¡Qué mala suerte! Ahora cae un cristal de nube del arco iris. Coge el cristal de nube como consuelo y vuelve a colocar la carta de magdalena superior en la caja. Lamentablemente, esta magdalena se ha disuelto en el aire.

A continuación, será el turno del siguiente jugador/a.



FINALIZACIÓN DE LA PARTIDA:

El juego termina:

... cuando ya no quede ninguna carta de amigo en el tablero. ¡Felicidades! Todos los amigos han recibido una magdalena y habéis ganado todos juntos/as.

o bien

... cuando el último cristal de nube haya caído del arco iris.
¡Qué lástima! Habéis perdido la partida. Intentadlo de nuevo.



VARIANTE COMPETITIVA

Jugáis conforme a las reglas básicas. Colocad las 10 cartas de amigos en la casilla correspondiente del tablero. Siempre que hayas completado una carta de magdalena, recibes esa carta de magdalena y la carta de amigos como recompensa.

Colócalas boca arriba delante de ti.

Si no puedes lograr la carta de magdalena, colócala en la caja junto con un cristal de nube del arco iris.

Gana quien al final tenga más cartas delante suyo.
En caso de empate, compartiréis la victoria.



Queridas familias:
en www.haba-play.com/Ersatzteile podéis ver
si todavía disponemos de una pieza de juego que
hayáis perdido.

Liocorno Luccichino

Dadi magici



Un gioco di composizione magico,
per 1-4 bambini a partire da 4 anni.

Autore e illustratore: Stephanie Roehe

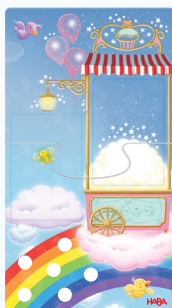
Durata del gioco: circa 10 minuti

Ogni volta che appare un arcobaleno nel cielo, il magico carrello dei muffin arriva al paese delle nuvole. Così l'unicorno Luccichino e i suoi amici si divertono molto. Tutti vogliono un delizioso muffin. Aiuta gli amici e tira i dadi per ottenere le combinazioni giuste per i diversi muffin. Ma attenzione: Se lanciai il dado sballiato, cade un cristallo di nuvola dall'arcobaleno!

Riuscirete a raccogliere un muffin per tutti gli amici prima che l'ultimo cristallo di nuvola sia finito e il carrello dei muffin voli di nuovo via?



CONTENUTO:



tabellone di gioco



5 dadi



6 cristalli di nuvola



10 carte degli amici



30 carte muffin



PRIMA DI COMINCIARE

Mettete il tabellone di gioco al centro del tavolo e i cristalli di nuvola negli spazi dell'arcobaleno.

Mescolate le 30 carte muffin e formate un mazzo con il lato dei muffin rivolto verso l'alto sulla casella del carrello dei muffin.

Con quante carte degli amici volete giocare? Disponi tutte le carte degli amici che vuoi, scoperte, in una pila sotto la lanterna.

- 6 amici = facile
- 8 amici = medio
- 10 amici = difficile.

Tenete pronti i dadi.



ORA SI COMINCIA

Giocate a turno in senso orario. Chi ha visto più di recente un trucco di magia? Puoi cominciare.

Osserva attentamente la carta muffin in cima. Per completare questa carta, devi lanciare il dado con le stelle del colore e del numero raffigurati. Tira poi tutti e 4 i dadi.

Cosa appare sui dadi?



- Stelle azzurre, viola, verde, rosa o giallo

Se una o più delle stelle uscite con il lancio dei dadi corrispondono alle immagini sulla carta muffin, metti questi dadi accanto al tabellone di gioco.

- la Stella cadente color argento

Raccontami i tuoi desideri! Puoi utilizzare la stella cadente per una stella a piacere sulla carta muffin. È un jolly. Mettete il dado accanto al tabellone di gioco.



Attenzione:

Puoi tirare di nuovo il dado. Nel tuo turno, però, non puoi tirare più di tre volte il dado.

Hai lanciato tutti i dadi con le stelle raffigurate sulla carta muffin?



- **Si:** Fantastico! Prendi la carta muffin e la carta degli amici in cima al mazzo e metti entrambe le carte scoperte sotto il tabellone di gioco.

- **No:** Che sfortuna! Ora un cristallo di nuvola cade dall'arcobaleno. Prendi il cristallo di nuvola come consolazione e rimetti la carta muffin in cima alla scatola. Purtroppo questo muffin si è sciolto nell'aria. .

Il turno passa quindi al giocatore successivo.



QUANDO FINISCE IL GIOCO?

Il gioco si conclude...

... quando non ci sono più carte degli amici sul tabellone di gioco. Compliment! Tutti gli amici hanno ricevuto un muffin e avete vinto insieme.

oppure

... quando l'ultimo cristallo di nuvola cade dall'arcobaleno.
Peccato, purtroppo avete perso tutti. Prendetevi subito la rivincita.



VARIANTE COOPERATIVA

Giocate secondo le regole del gioco di base. Mettete tutte e 10 le carte degli amici sulla casella corrispondente del tabellone di gioco. Ogni volta che hai riempito una carta muffin, ricevi questa carta e la carta degli amici come ricompensa.



Posiziona entrambe le carte scoperte davanti a te.

Se non riesci a riempire la carta muffin, mettila nella scatola insieme a un cristallo di nuvola dell'arcobaleno.

Il giocatore che possiede il maggior numero di carte vince il gioco. In caso di parità, venite proclamati vincitori a pari merito.



*Cari bambini e cari genitori,
sul sito www.haba-play.com/Ersatzteile
(ricambi)
potete informarvi se un pezzo mancante del
gioco è ancora disponibile.*

Unicórnio Brilho-da-Sorte



Brincar aos dados mágicos

Um jogo encantador de lançamento dos dados para 1 a 4 jogadores com idade a partir dos 4 anos.

Autora e ilustração: Stephanie Roehe

Duração do jogo: aprox. 10 minutos

Sempre que aparece um arco-íris no céu, o carrinho mágico de muffins voa para o País das Nuvens. Isto dá muita alegria ao Unicórnio Brilho-da-Sorte e aos seus amigos. Todos querem um muffin delicioso. Ajudem os amigos e lancem os dados com as combinações certas para os diferentes muffins. Mas tenham em conta o seguinte: Se lançarem os dados errados, cairá do arco-íris um cristal de nuvem!

Conseguem apanhar um muffin para todos os amigos antes de o último cristal de nuvem desaparecer e o carrinho de muffins voltar a voar?



O QUE INCLUI:



tabuleiro de jogo



5 dados



6 cristais de nuvem



10 cartas de amigos



30 cartas de muffins



ANTES DE COMEÇAR

Coloquem o tabuleiro de jogo no centro da mesa e os cristais de nuvem nos entalhes do arco-íris.

Baralhem as 30 cartas de muffins e coloquem-nas em pilha, com o lado dos muffins virado para cima, no respetivo sítio do carrinho de muffins.

Com quantas cartas de amigos querem jogar? Coloquem as cartas de amigos em pilha, com o lado dos amigos virado para cima, no respetivo sítio debaixo do lampião.

- 6 amigos = fácil
- 8 amigos = médio
- 10 amigos = difícil.

Preparem os dados.

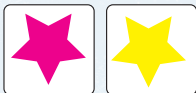


AGORA SIM, VAMOS COMEÇAR

Joga-se sempre no sentido dos ponteiros do relógio. Quem viu um arco-íris há menos tempo? Então podes ser tu a começar.

Observa atentamente a carta de muffin que está por cima. Para a completares, tens de lançar os dados de modo a corresponderem em cor e quantidade às estrelas ilustradas. Lança os cinco dados.

O que mostram os dados?



- Estrelas em turquesa, lilás, verde, rosa ou amarelo

Se uma ou mais das tuas estrelas lançadas coincidirem com as ilustrações na carta de muffin, coloca estes dados ao lado do tabuleiro de jogo.

- a estrela cadente prateada

Pede um desejo! Podes utilizar a estrela cadente para qualquer estrela na carta de muffin. Trata-se de um jóquer. Coloca o dado ao lado do tabuleiro de jogo.



Atenção:

Podes lançar novamente os dados restantes. No entanto, não podes lançar mais de três vezes na tua jogada.

Lançaste todas as estrelas que estão ilustradas na carta de muffin?



- **Sim:** Fantástico! Recolhe a carta de muffin e a carta de amigos da pilha correspondente e coloca ambas as cartas viradas para cima abaixo do tabuleiro de jogo.
- **Não:** Que pena! Agora vai cair do arco-íris um cristal de nuvem. Pega no cristal de nuvem para te consolares e coloca a carta de muffin que estava virada para cima de volta na caixa. Infelizmente, este muffin vai dissolver-se no ar.

Em seguida, joga o jogador seguinte na fila.



QUANDO TERMINA O JOGO?

O jogo termina...

... quando já não houver mais cartas de amigos no tabuleiro de jogo. Parabéns! Todos os amigos receberam um muffin e ganharam o jogo juntos.

ou

... quando o último cristal de nuvem cair do arco-íris.
Infelizmente, todos perderam o jogo. Mas tentem lá outra vez.



VARIANTE DE COMPETIÇÃO

Jogam de acordo com as regras básicas do jogo. Coloquem todas as 10 cartas de amigos no sítio correspondente do tabuleiro de jogo. Sempre que tiveres completado uma carta de muffin, recibes esta carta e a carta de amigos como recompensa.



Pousa ambas as cartas viradas para cima à tua frente.

Se não conseguires completar a carta de muffin, coloca-a na caixa juntamente com um cristal de nuvem do arco-íris.

Quem tiver mais cartas à sua frente no final, ganha. Em caso de empate, partilham a vitória.



*Queridas crianças, queridos pais,
Se perdeu a peça de um jogo, consultar a página
www.haba-play.com/ersatzteile para ver se há
peças de reposição.*



HABA



WARNING: CHOKING HAZARD -

Small parts. Not for children
under 3 years.



ED
DONNEZ
OU
RECYCLEZ



OU



OU



ASSOCIATION

MAGASIN

DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr



PAP

HABA Sales GmbH & Co. KG
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany

www.haba-play.com

kundenservice@haba.de

Art. Nr.: 201317001

TL A170943

© HABA - Games Bad Rodach 2025