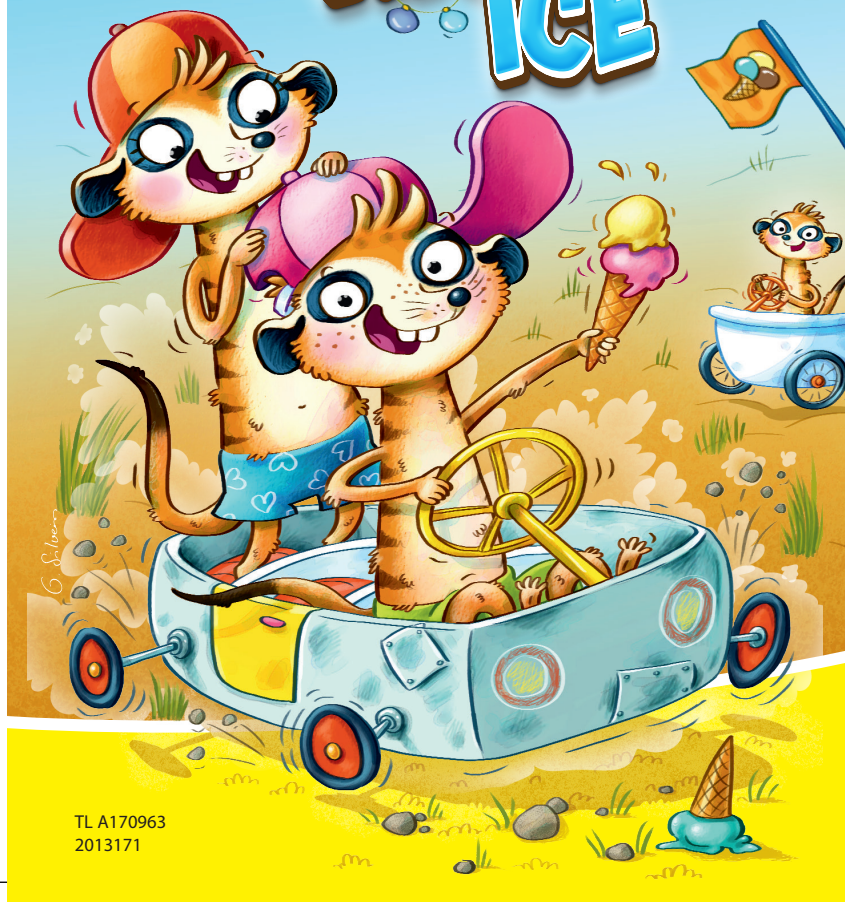
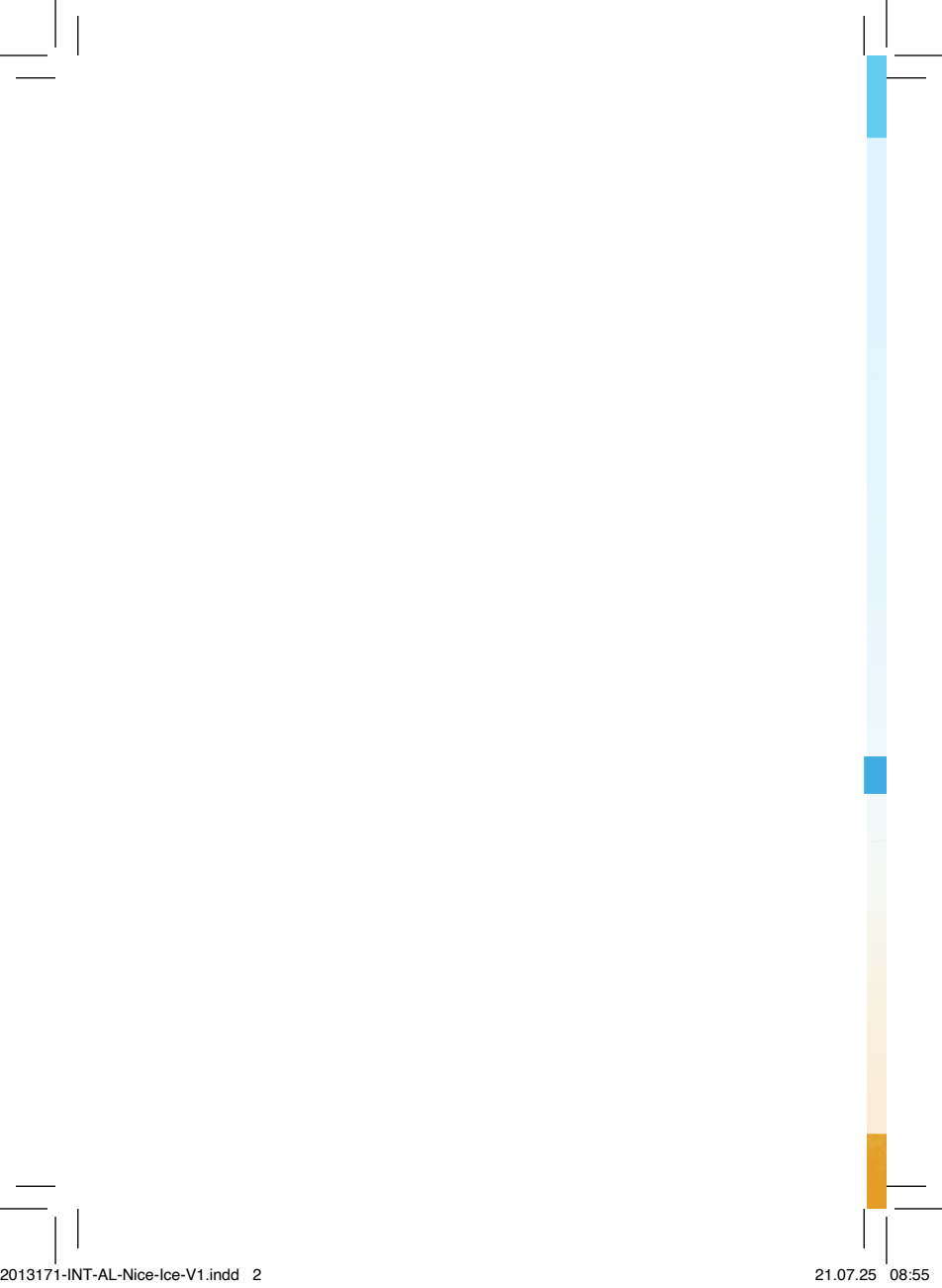


HABA

NICE ICE



TL A170963
2013171



NICE ICE

BURN RUBBER FOR A COOL TREAT!



A refreshingly cool card-racing game for 2–4 children aged 5 and over.

Author: Paolo Sanibondi
Illustrator: Gabriela Silveira

Editor: Imke Storch
Length of the game: approx. 15 minutes

What says summer just as much as vacation and pool parties? Obviously; lots of ice cream! Full of excitement, you and the meerkats; Nilla, Berry, Schoki, and Azurro, set off toward the ice cream truck, only to end up in a traffic jam. Now's the time to stay cool and keep your eyes on the course. Swap soapbox cars whenever it helps, time your overtakes just right, and race ahead as fast as you can!

The first player to reach the ice cream truck wins the game.

WHAT'S IN THE BOX:



24 soapboxes
(each with 4 cut-out spaces)



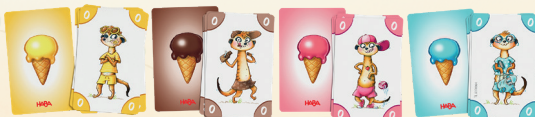
1 ice cream truck



1 meerkat cave



4 meerkats



4 sets of cards in different colors (each with 5 cards)



BEFORE YOU START:

Ideally, play on a large, smooth table. Place the meerkat cave and the ice cream truck in the center of the table, leaving enough space between them. Lay out the soapboxes in a long line between the cave and the truck. Make sure that the soapboxes are in the same direction, so that the tires are always side by side and facing downwards. Each player chooses one meerkat and takes the matching color card deck. Place your meerkats on the cave and hold your cards in your hand. Any unused card sets and meerkats can be put aside.



Game setup for 4 players

Take a good look at the track before starting. Each soapbox car counts as one space. The numbers on the cards you are holding indicate how many spaces you can move your meerkat. Where your meerkat lands at the end of its move determines what happens next. It may simply stay in place **or**, depending on the space, move again along with the soapbox car (see the section "Are there arrows beneath the soapbox car?").

LET'S GET STARTED:

Everyone secretly chooses one card from their hand and places it face-down in front of them. When all players are ready, flip the cards over at the same time. The youngest player starts the first round:

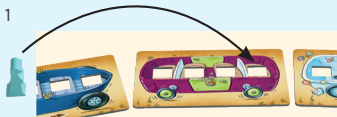
Which number is shown on your discarded card?

That's how many spaces to move your meerkat forward along the soapbox track. When you land, place your meerkat in the front **free** space of that soapbox car.



The first free seat means:

Example 1



If no other meerkats are in the soapbox.

Example 2 + 3:



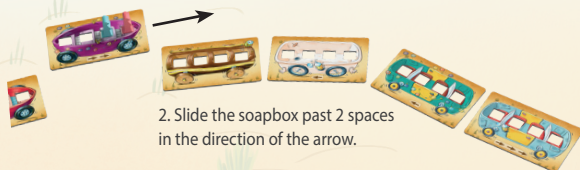
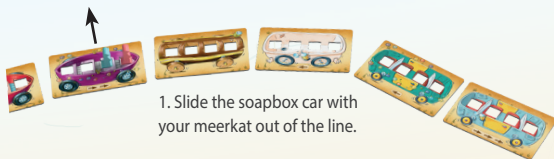
If other meerkats are already there.

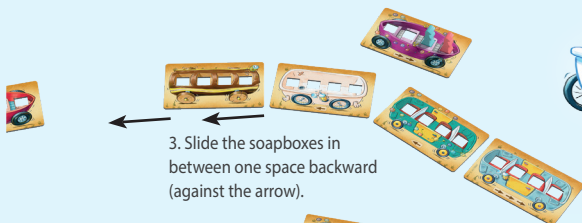
Are there arrows under the soap box where your meerkat now stands?

- Yes: Carefully remove the soapbox from the line and **move it in the direction of the arrows**, passing as many soapboxes as the number of arrows shown. If other meerkats are in the same soapbox, they ride along too.

Important: To close the gap left in the line, slide all the soapboxes between the old and new positions one space in the opposite direction of the arrow. This closes the gap and creates a new one.

Example:





3. Slide the soapboxes in between one space backward (against the arrow).



4. Insert your soapbox into the new position in line.



5. The soapbox is now in its new spot and your turn is complete.

Important: It is possible that a soapbox may end up behind the meerkat cave. In this case, treat the cave as a normal space. The drawn seats on the cave act just like those in a soapbox.

- No Arrows: Nothing happens.

After your turn, place your played card face-down to one side. It now forms your personal discard pile.

Special Rule: The "0" Card

Even meerkats run out of steam sometimes: If you have played the card with a "0," your meerkat stays put. But after revealing the card (and only then), you may pick up all the cards from your discard pile and return them to your hand.

Then the other players take turns in a clockwise direction in the same way.



New Round:

Once all players have had a turn, everyone again secretly chooses a card from their hand and places it face-down. After revealing the cards, the player whose meerkat is farthest back on the track starts the next round.

Important: Within a soapbox, the meerkat seated in the rearmost position is considered the farthest back.

Then the rest of the players take their turns in clockwise order.

WHEN DOES THE GAME END?

The game ends when a meerkat reaches, passes, or overtakes the ice cream truck with their soapbox car. That player wins! If multiple meerkats reach the ice cream truck at the same time because they are riding in the same soapbox, they share first place. However, the round continues to the end. This gives other players the chance to reach the ice cream truck and claim second or third place.

VARIANT FOR A LONGER RACE:

Want more driving fun? Don't stop at the ice cream truck! Instead, race back to the meerkat cave without waiting for the others!

Use the same rules as the base game, but with a few extra twists. The following must be observed:

- When soapboxes are moved, they may end up behind the ice cream truck. Leave them there! As soon as a meerkat reaches or overtakes the ice cream truck, it changes direction of travel from this position in the next move.
- The spaces under the ice cream truck are just like those in a soapbox car.
- On the return trip, the frontmost open seat in a soapbox is now on the opposite side from before.
- Throughout the game, your meerkats may be moving in different directions; some heading to the truck, others racing back to the cave. This means that the arrows under the soapboxes now work in reverse depending on which direction your meerkat is traveling: For some of you, forward means backward and vice versa.
- Sometimes, meerkats in the same soapbox car may be heading in opposite directions. To keep things clear, always place your meerkat facing the direction it is traveling.
- The next round begins with the child whose meerkat is farthest back on the overall track (including both the trip to the ice cream truck and the return to the meerkat cave).



Dear Players,
at www.haba-play.com/Ersatzteile it's easy to ask whether
a missing part of a toy or game can still be delivered.





NICE ICE

AUF HEIßEN REIFEN ZUR KÖHLEN KUGEL!

Ein eiskaltes Karten-Laufspiel für 2–4 Kinder ab 5 Jahren.

Autor: Paolo Sanibondi

Illustration: Gabriela Silveira

Redaktion: Imke Storch

Spieldauer: ca. 15 Minuten



Was gehört zum Sommer genauso wie Urlaub und Freibad? Ganz klar: Jede Menge Eis! Voller Vorfreude macht ihr euch mit den Erdmännchen Nilla, Berry, Schoki und Azurro auf den Weg zum Eiswagen – und steht prompt im Stau. Jetzt heißt es Ruhe bewahren und den Überblick behalten: Wechselt beliebig eure Seifenkiste, überholt im richtigen Moment und kommt schnellstmöglich voran! **Wer zuerst den Eiswagen erreicht, gewinnt das Spiel.**

DAS IST DRIN:



24 Seifenkisten
(mit je 4 ausgestanzten Plätzen)



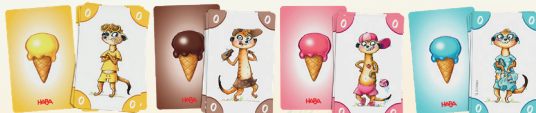
1 Eiswagen



1 Erdmännchen-Höhle



4 Erdmännchen



4 verschiedenfarbige Kartensätze (mit je 5 Karten)



BEVOR ES LOSGEHT:

Idealerweise spielt ihr auf einem großen, glatten Tisch. Legt die Erdmännchen-Höhle und den Eiswagen mit genügend Abstand in die Tischmitte. Verteilt die Seifenkisten als Wegstrecke in einer langen Schlange dazwischen. Achtet darauf, dass die Seifenkisten die gleiche Ausrichtung haben, also Reifen immer neben Reifen liegen und nach unten zeigen. Nehmt euch jeweils ein Erdmännchen und den farbig passenden Kartensatz. Stellt die Erdmännchen auf die Erdmännchen-Höhle und nehmt eure Karten auf die Hand. Überzählige Kartensätze und Erdmännchen werden nicht benötigt.



Spielaufbau für 4 Kinder

Seht euch vorab die Wegstrecke genau an. Jede Seifenkiste entspricht einem Feld. Die Zahlen auf euren Handkarten geben an, wie weit ihr euer Erdmännchen ziehen dürft. Je nachdem, auf welcher Seifenkiste das Erdmännchen am Ende des Zuges landet, bleibt es entweder dort stehen **oder** ihr schiebt es dann noch zusammen mit der Seifenkiste vor oder zurück (siehe unten der Punkt „Befinden sich Pfeile auf dem Weg unter der Seifenkiste?“).

JETZT GEHT'S LOS:

Wählt alle geheim eine eurer Handkarten aus und legt sie verdeckt vor euch ab. Wenn alle eine Karte abgelegt haben, dreht ihr sie gleichzeitig um. In der ersten Runde beginnt das jüngste Kind:

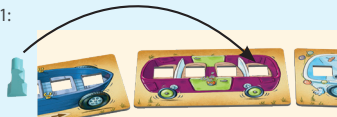
Welche Zahl ist auf deiner abgelegten Karte abgebildet?

Nimm dein Erdmännchen und laufe mit ihm entsprechend viele Felder vor. Dort angekommen, stelle es in der Seifenkiste auf den vordersten **freien** Platz.



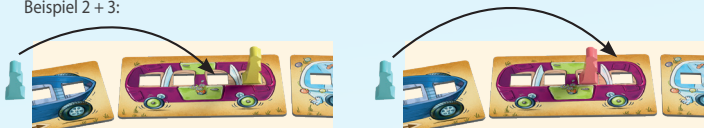
Der vorderste freie Platz:

Beispiel 1:



wenn in der Seifenkiste noch kein anderes Erdmännchen steht

Beispiel 2 + 3:



wenn im weiteren Spielverlauf bereits Erdmännchen in der Seifenkiste stehen

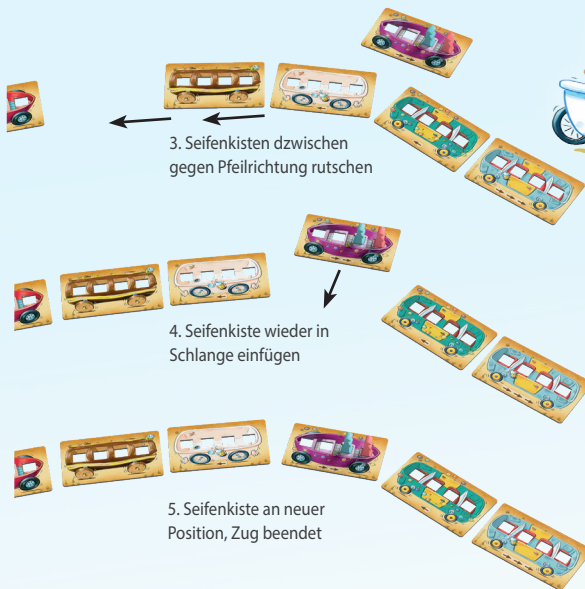
Befinden sich Pfeile unter der Seifenkiste, in der dein Erdmännchen nun steht?

- Ja: Schiebe die Seifenkiste vorsichtig zusammen mit deinem Erdmännchen aus der Schlange heraus und **in Pfeilrichtung** an so vielen Feldern vorbei, wie Pfeile abgebildet sind. Stehen noch andere Erdmännchen in der Seifenkiste, fahren diese mit.

Achtung: Um die Seifenkiste wieder in die Schlange einzufügen, musst du alle Seifenkisten zwischen alter und neuer Position ein Feld gegen die Pfeilrichtung rutschen. So schließt du die entstandene Lücke und erhältst eine neue.

Beispiel:





Wichtig: Es kann passieren, dass eine Seifenkiste hinter die Erdmännchen-Höhle gereiht werden muss. In diesem Fall zählt die Höhle als normales Feld und die eingezeichneten Plätze entsprechen denen in einer Seifenkiste.

- Nein: Dann passiert nichts.

Lege danach deine gespielte Karte verdeckt zur Seite. Sie bildet nun deinen persönlichen Ablagestapel.

Sonderfall: Handkarte mit der Zahl „0“

Auch Erdmännchen geht mal die Puste aus: Habt ihr die Handkarte mit der Zahl „0“ vor euch abgelegt, bewegt ihr euer Erdmännchen nicht. Ihr dürft aber nach dem Aufdecken (und nur dann!) alle Karten eures Ablagestapels wieder auf die Hand nehmen.

Anschließend führen die anderen Kinder ihren Zug reihum im Uhrzeigersinn auf die gleiche Weise aus.



Neue Runde:

Waren alle Kinder an der Reihe, wählt ihr wieder geheim eine neue Handkarte aus und legt sie verdeckt vor euch ab. Nachdem ihr sie aufgedeckt habt, beginnt **ab jetzt** immer das Kind die Runde, dessen Erdmännchen auf der Wegstrecke an letzter Stelle steht.

Achtung: Innerhalb einer Seifenkiste ist das Erdmännchen an letzter Stelle, das hinten steht.

Danach folgen die anderen Kinder wieder reihum im Uhrzeigersinn.

WANN IST SCHLUSS?

Das Erdmännchen, das zuerst den Eiswagen erreicht, darüber hinauszieht oder ihn mit einer Seifenkiste überholt, gewinnt. Gelingt dies mehreren Erdmännchen gleichzeitig, weil sie in derselben Seifenkiste stehen, teilen sich diese den ersten Platz. Die Runde wird aber noch zu Ende gespielt. Vielleicht kommen noch weitere Erdmännchen beim Eiswagen an und erlangen einen der nachfolgenden Plätze?

VARIANTE FÜR LÄNGEREN FAHRSPASS:

Lasst eure Wettfahrt nicht am Eiswagen enden, sondern fahrt direkt und ohne auf die anderen Erdmännchen zu warten wieder zur Erdmännchen-Höhle zurück!

Ihr spielt nach den Regeln des Grundspiels. Beachtet dabei aber Folgendes:

- Durch das Verschieben der Seifenkisten kann es passieren, dass sich eine oder mehrere davon hinter dem Eiswagen befinden. Lasst sie dort liegen! Sobald ein Erdmännchen den Eiswagen erreicht oder überholt hat, ändert es im nächsten Zug die Laufrichtung von dieser Position aus.
- Die eingezeichneten Plätze unter dem Eiswagen entsprechen denen in einer Seifenkiste.
- Befindet sich euer Erdmännchen auf dem Rückweg, ist der vorderste leere Platz in der Seifenkiste jetzt auf der anderen Seite als auf dem Hinweg.
- Im Spielverlauf sind eure Erdmännchen zumindest zeitweise in verschiedene Richtungen unterwegs. So haben auch die Pfeile auf dem Weg unter den Seifenkisten eine entgegengesetzte Bedeutung: Vorwärts bedeutet für manche von euch rückwärts und umgekehrt.
- In derselben Seifenkiste können Erdmännchen stehen, die in verschiedene Richtungen unterwegs sind. Um hier den Überblick zu behalten, stellt eure Erdmännchen immer mit Blickrichtung auf ihr nächstes Ziel hinein!
- Die neue Runde beginnt immer das Kind, dessen Erdmännchen auf der Gesamtstrecke (Hin- und Rückfahrt) am weitesten hinten liegt.



12

Liebe HABA Spiele-Fans, unter www.haba-play.com/Ersatzteile könnt ihr ganz einfach nachfragen, ob ein verlorengegangenes Teil des Spielmaterials noch lieferbar ist.



NICE ICE

À FOND LA CAISSE
VERS LE MARCHAND DE GLACES!



Un jeu de course à base de cartes pour 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans.

Auteur : Paolo Sanibondi
Illustration : Gabriela Silveira

Rédaction : Imke Storch
Durée du jeu : env. 15 minutes

Qu'est-ce qui symbolise parfaitement l'été, à part les vacances et la piscine ? Les glaces bien sûr ! Excités comme des puces, vous et vos suricates (Nina, Bobi, Chouki et Arturo) vous dirigez à fond la caisse vers le marchand de glaces, mais vous vous retrouvez rapidement dans un embouteillage. Il faut toutefois garder son calme et bien observer toute la situation : changez de caisse à savon, dépassez au bon moment et avancez le plus vite possible !

Le premier à atteindre le marchand de glace remporte la partie.

CONTENU DU JEU :



24 caisses à savon
(avec chacune 4 emplacements)



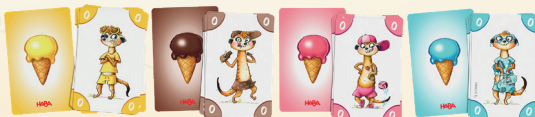
1 chariot à glace



1 grotte de suricates



4 suricates



4 lots de cartes de différentes couleurs (comportant 5 cartes chacun)



AVANT DE COMMENCER LA PARTIE :

Il est préférable de jouer à ce jeu sur une grande table. Posez la grotte des suricates et le chariot à glace au milieu de la table, à une distance suffisante l'une de l'autre pour pouvoir placer les autres cartes. Disposez les caisses à savon les unes derrière les autres pour former le chemin à suivre. Veillez à ce que les cartes des caisses à savon soient dans le même sens : les pneus doivent être en bas et alignés avec les pneus des autres cartes. Prenez chacun un suricate et le lot de cartes de la même couleur. Posez les suricates sur la grotte et prenez vos cartes en main. Les suricates et les cartes n'étant pas utilisés sont placés dans la boîte.



Mise en place pour 4 enfants

Commencez par observer attentivement le trajet à suivre. Chaque caisse à savon correspond à une case. Les chiffres indiqués sur vos cartes indiquent de combien de cases vous pouvez avancer votre suricate. En fonction de la caisse à savon sur laquelle arrive le suricate à la fin du tour, soit votre animal s'arrête, soit vous le faites avancer **ou** reculer avec la caisse à savon (voir ci-dessous le point « Y a-t-il des flèches sous la caisse à savon ? »).

C'EST PARTI :

Tous les joueurs choisissent secrètement une carte parmi les cartes qu'ils ont en main, et la posent face cachée devant eux. Lorsque tout le monde a posé sa carte, retournez-vos cartes tous en même temps. Lors du premier tour, c'est l'enfant le plus jeune qui commence :

Quel chiffre est indiqué sur la carte que tu viens de poser ?

Avance ton suricate du nombre de cases correspondant, et place-le sur la première place **libre** dans la caisse à savon.

La première place libre :

Exemple 1 :



lorsqu'il n'y a pas encore d'autre suricate dans la caisse à savon

Exemple 2 + 3 :



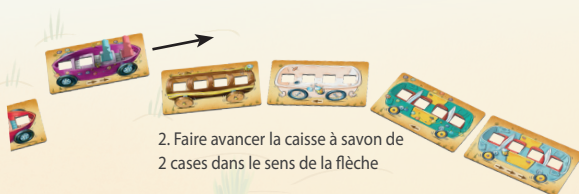
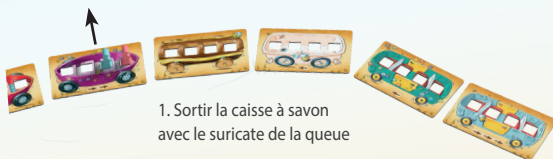
lorsque des suricates se trouvent déjà dans la caisse à savon

Y a-t-il des flèches sous la caisse à savon dans laquelle se trouve maintenant ton suricate ?

- Oui : prends doucement la caisse à savon avec ton suricate et fais glisser la carte pour la sortir de la queue. Puis, avance-les dans le sens de la flèche d'autant de cases qu'il y a de flèches. Si d'autres suricates se trouvent dans la caisse à savon, ils avancent également.

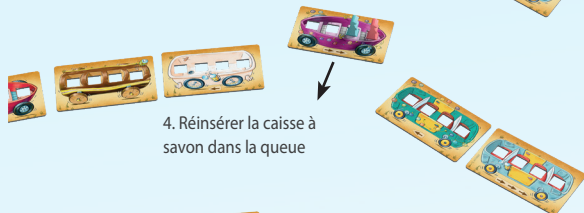
Attention : pour replacer la caisse à savon dans la queue, tu dois faire glisser les autres caisses à savon d'une case dans le sens inverse de la flèche. Cela comble ainsi le vide créé par la sortie d'une caisse à savon et crée un nouvel espace.

Exemple :

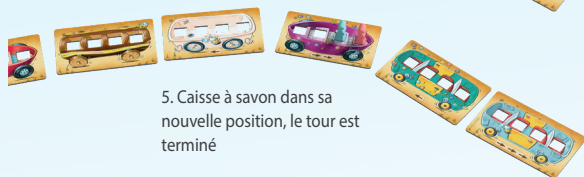




3. Déplacer les autres caisses à savon dans le sens inverse de la flèche



4. Réinsérer la caisse à savon dans la queue



5. Caisse à savon dans sa nouvelle position, le tour est terminé

Remarque : il peut arriver qu'une caisse à savon doive être placée derrière la grotte des suricates. Dans ce cas, la grotte compte comme une case normale et les emplacements dessinés sont comme ceux d'une caisse à savon.

- Non : aucune action à effectuer.

Pose ensuite ta carte face cachée sur le côté. Elle appartient maintenant à ta pile de défausse personnelle.

Cas particulier : carte portant le chiffre « 0 »

Les suricates aussi sont parfois à bout de souffle : si vous avez posé une carte indiquant « 0 » devant vous, vous ne déplacez pas votre suricate. Mais après avoir retourné les cartes (et uniquement à ce moment-là !), vous pouvez alors reprendre en main toutes les cartes de votre pile de défausse.

Les autres enfants jouent ensuite de la même manière dans le sens des aiguilles d'une montre.

Nouveau tour :

Lorsque tous les enfants ont joué, un nouveau tour commence. Choisissez à nouveau une carte parmi celles que vous avez en main et posez-la face cachée devant vous. Après les avoir retournées, c'est **toujours** à l'enfant dont le suricate se trouve en dernier sur le parcours de commencer à jouer.

Attention : à l'intérieur d'une caisse à savon, le dernier suricate est celui se trouvant tout derrière.

Les autres enfants jouent ensuite à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

FIN DE LA PARTIE :

Celui qui arrive en premier sur le chariot à glace ou le dépasse avec une caisse à savon remporte la partie. Si plusieurs suricates arrivent en même temps parce qu'ils se trouvent dans la même caisse à savon, ils se partagent la première place. Un tour commencé se joue jusqu'à la fin. Peut-être que d'autres suricates arriveront au chariot à glace et obtiendront les places de deuxième, troisième et quatrième ?

VARIANTE POUR PROLONGER LE JEU :

La course ne s'achève pas une fois arrivé sur le chariot à glace, vous devez ensuite revenir vers la grotte des suricates sans attendre les autres suricates !

Vous jouez selon les règles du jeu de base. La différence est que :

- Lorsque vous déplacez les caisses à savon, il peut arriver qu'une ou plusieurs d'entre elles se trouvent derrière le chariot à glace. Laissez-les là ! Dès qu'un suricate a atteint ou dépassé le chariot à glace, il fait demi-tour et change de sens lors du prochain tour.
- Les emplacements dessinés sous le chariot à glace sont comme ceux d'une caisse à savon.
- Si votre suricate se trouve sur le chemin du retour, la première place vide dans la caisse à savon est inversée et se trouve désormais de l'autre côté que sur le chemin aller.
- Au cours de la partie, il arrive que vos suricates se déplacent dans des directions différentes. Les flèches situées sous les caisses à savon ont alors également une signification opposée : pour certains d'entre vous, avancer signifiera aller vers l'avant pour atteindre le chariot à glace, et pour d'autres, cela signifiera aller vers l'arrière pour atteindre la grotte.
- Dans une même caisse à savon, il peut y avoir des suricates qui se déplacent dans différentes directions. Pour ne pas se tromper pendant le jeu et éviter la confusion, placez toujours vos suricates de façon à ce qu'ils regardent en direction de leur destination !
- Lors du tour suivant, c'est toujours l'enfant dont le suricate est le plus en arrière sur l'ensemble du parcours (aller et retour) qui commence.



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 »





NICE ICE

WAT EEN DRUKTE VOOR DE IJSKAR!



Een ijskoud wedloopspel voor 2 - 4 spelers vanaf 5 jaar

Auteur: Paolo Sanibondi

Illustraties: Gabriela Silveira

Redactie: Imke Storch

Spelduur: ca. 15 minuten

Wat hoort er net zo bij de zomer als vakantie en waterpret? Ijsjes natuurlijk! Vol verwachting gaan jullie met de stokstaartjes Nilla, Berry, Schoki en Azurro op weg naar de ijskar, maar daar moeten jullie allemaal wachten in de rij. Nu is het tijd om rustig te blijven en het overzicht te behouden. Verwissel je zeepkist naar wens, haal op het juiste moment in en kom zo snel mogelijk vooruit!

Wie als eerste bij de ijskar komt, wint het spel.

WAT ZIT ER IN DE DOOS?



24 zeepkisten
(met elk 4 uitgestanste plekken)



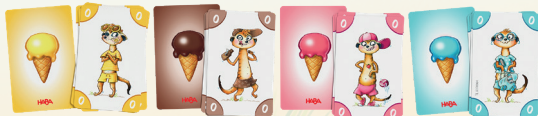
1 ijskar



1 stokstaartjesgrot



4 stokstaartjes



4 kaartsensets in verschillende kleuren (met elk 5 kaarten)



VÓÓR JULLIE BEGINNEN:

Idealiter spelen jullie op een grote, gladde tafel. Leg de stokstaartjesgrot en de ijskar op voldoende afstand in het midden van de tafel. Maak met de zeepkisten een lang traject tussen de grot en de ijskar. Zorg ervoor dat de zeepkisten in dezelfde richting liggen, dus dat de banden altijd naar beneden wijzen. Neem elk een stokstaartje en de bijpassende kaarten-set. Zet de stokstaartjes op de grot en neem jullie kaarten in de hand. Overtollige kaarten-sets en stokstaartjes zijn niet nodig.



Spelopbouw voor 4 spelers

Bekijk de route vooraf goed. Elke zeepkist komt overeen met een veld. De getallen op jullie handkaarten geven aan hoe ver jullie je stokstaartjes mogen verplaatsen. Afhankelijk van op welke zeepkist het stokstaartje aan het einde van de beurt terecht komt, blijft het daar staan of schuif je het samen met de zeepkist naar voren **of** naar achteren (zie verder: „Staan er pijlen op de zeepkist?“).

NU BEGINT HET:

Kies in het geheim één van jullie handkaarten en leg deze met de afbeelding naar beneden voor jullie neer. Als iedereen een kaart heeft neergelegd, draai je deze tegelijk om. In de eerste ronde begint de jongste speler:

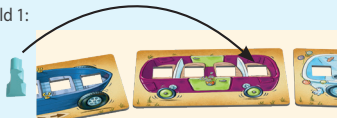
Welk getal staat op je afgelegde kaart?

Neem je stokstaartje en zet het evenveel stappen vooruit. Als je daar bent, zet je het op de voorste **vrije** plek in de zeepkist.



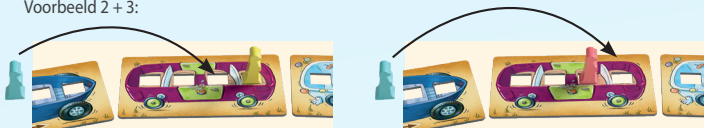
De eerste vrije plaats:

Voorbeeld 1:



Als er nog geen ander stokstaartje in de zeepkist staat.

Voorbeeld 2 + 3:



Als er in het verdere verloop van het spel al stokstaartjes in de zeepkist staan.

Zijn er pijlen onder de zeepkist waarin je stokstaartje nu staat?

- Ja: Schuif de zeepkist voorzichtig samen met je stokstaartje uit de rij, verplaats deze **in de richting van de pijl** en dit net voorbij zoveel zeepkisten als de pijlen aangeven. Als er nog andere stokstaartjes in de zeepkist staan, rijden ze mee.

Let op: Om de zeepkist weer in de rij te plaatsen, moet je de zeepkisten een veld tegen de richting van de pijl in schuiven om plaats te maken voor de zeepkist op de nieuwe positie. Zo sluiten de zeepkisten weer mooi aan.

Voorbeeld:



1. Schuif de zeepkist met de stokstaartjes uit de rij.



2. Schuif de zeepkist 2 velden verder in de richting van de pijl.



3. Zeepkisten opschuiven tegen de richting van de pijl zodat de zeepkist ertussen kan.



4. Zeepkist weer in wachtrij plaatsen.



5. Zeepkist op nieuwe positie, beurt beëindigd.

Belangrijk: Het kan gebeuren dat er een zeepkist achter de stokstaartjesgrot moet worden geplaatst. In dat geval telt de grot als een normaal veld en komen de gemarkeerde plekken overeen met die in een zeepkist.

- Nee: Dan moeten er geen zeepkisten verplaatst worden.

Leg vervolgens je gespeelde kaart met de afbeelding naar beneden opzij. Deze vormt nu je persoonlijke aflegstapel.

Uitzondering: Handkaart met het cijfer „0“

Ook stokstaartjes rusten soms uit: Als je de handkaart met het getal 0 voor je hebt gelegd, mag je jouw stokstaartje niet verplaatsen. Nadat jullie alle kaarten op de aflegstapel hebben gelegd (en alleen dan), mogen jullie de kaarten terug in de hand nemen.

Om de beurt en met de klok mee voeren de andere spelers hun actie uit.



Nieuwe ronde:

Als alle spelers aan de beurt geweest zijn, kiezen jullie weer geheim een nieuwe handkaart en leggen jullie deze met de afbeelding naar beneden voor jullie neer. Nadat jullie ze omgedraaid hebben, begint **vanaf nu** altijd de speler waarvan het stokstaartje als laatste op het traject staat.

Let op: In een zeepkist staat het stokstaartje op de laatste plaats helemaal achteraan.

Daarna volgen de andere spelers weer om de beurt met de klok mee.

WANNEER IS HET SPEL AFGELOPEN?

Het stokstaartje dat als eerste de ijskar bereikt of deze voorbij rijdt, wint. Als dit meerdere stokstaartjes tegelijk lukt, omdat ze in dezelfde zeepkist staan, delen ze de eerste plaats. De ronde wordt nog tot het einde uitgespeeld. Misschien komen er nog meer stokstaartjes bij de ijskar aan en behalen ze één van de volgende plaatsen op het ijskartaartje?

VARIANT VOOR LANGER RIJPLEZIER:

Laat jullie wedstrijd niet eindigen bij de ijskar, maar rijd direct en zonder te wachten op de andere stokstaartjes, terug naar de grot!

Jullie spelen volgens de regels van het basisspel. Houd rekening met het volgende:

- Door het verschuiven van de zeepkisten kan het gebeuren dat er één of meerdere achter de ijskar staan. Laat ze daar liggen! Zodra een stokstaartje de ijskar heeft bereikt of ingehaald, verandert het in de volgende beurt van richting vanaf deze positie.
- De gemarkeerde plaatsen onder de ijskar komen overeen met die in een zeepkist.
- Als jullie stokstaartje op de terugweg is, bevindt de voorste lege plek in de zeepkist zich nu aan de andere kant dan op de heenweg.
- In de loop van het spel zullen jullie stokstaartjes in verschillende richtingen onderweg zijn. Zo hebben ook de pijlen onder de zeepkisten een tegengestelde betekenis: Vooruit betekent voor sommigen van jullie achteruit en omgekeerd.
- In dezelfde zeepkist kunnen stokstaartjes staan die in verschillende richtingen onderweg zijn. Om hier het overzicht te behouden, zet je de stokstaartjes altijd met het gezicht naar hun volgende bestemming!
- De nieuwe ronde begint altijd met de speler waarvan het stokstaartje op het totale traject (heen- en terugrit) het verst achteraan staat.



22

Geachte ouders, lieve kinderen
via www.haba-play.com/Ersatzteile kunt u heel eenvoudig
navragen of kwijtgeraakte delen van het spelmateriaal nog
kunnen worden nabesteld.



CARRERA DE HELADO

¡A POR EL PREMIO HELADO!



Un helado juego de cartas para 2-4 niños/as a partir de 5 años.

Autor: Paolo Sanibondi

Redacción: Imke Storch

Ilustración: Gabriela Silveira

Duración de la partida: aprox. 15 minutos

¿Qué forma parte del verano tanto como las vacaciones y la playa? Lo tenemos clarísimo: ¡Mucho helado! Con gran alegría, emprendéis el camino hacia el carrito de helados con las suricatas Nila, Berni, Xoky y Azurro, pero enseguida quedáis atrapados/as en un atasco. Ahora se trata de mantener la calma y la visión general: ¡Cambiad de autos locos como más os guste, adelantad en el momento oportuno y avanzad lo más rápido posible!

Gana quien llegue primero al carrito de helados.

CONTENIDO DEL JUEGO:



24 autos locos
(con 4 troqueles cada uno)



1 carrito de helados



1 cueva de suricatas



4 suricatas



4 sets de cartas de diferentes colores (con 5 cartas cada uno)



PREPARACIÓN DEL JUEGO:

Lo ideal sería jugar en una mesa grande y lisa. Colocad la cueva de las suricatas y el carrito de helados en el centro de la mesa, a una distancia suficiente. Distribuid los autos locos en una larga fila entre la cueva y el carrito de helados. Aseguraos de que los autos locos tengan la misma orientación, es decir, que las ruedas estén siempre en el mismo lado, hacia abajo. Coged cada uno de vosotros/as una suricata y el set de cartas del color correspondiente. Colocad a las suricatas en su cueva y coged vuestras cartas en la mano. No se necesitan las suricatas y los sets de cartas sobrantes.



Preparación del juego para 4 jugadores/as

Mirad detenidamente el recorrido. Cada auto loco corresponde a una casilla. Los números de vuestras cartas indican hasta dónde podéis desplazar a vuestras suricatas. Dependiendo del auto loco en el que la suricata aterrice al final del turno, se quedará allí o la empujaréis hacia delante o hacia atrás junto con el auto loco (véase más abajo el punto «¿Hay flechas debajo del auto loco?»).

DESARROLLO DEL JUEGO:

Seleccionad en secreto una de vuestras cartas y colocadla boca abajo delante de vosotros/as. Cuando todos/as hayan colocado una carta, la destapáis al mismo tiempo. En la primera ronda, empieza el jugador/a más joven:

¿Qué número aparece en tu carta?

Coge tu suricata y hazla avanzar las casillas correspondientes. Una vez allí, colócala en el primer hueco **libre** del auto loco.

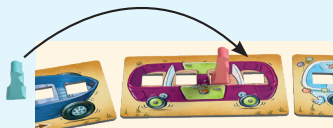
El primer puesto libre:

Ejemplo 1



si en el auto loco aún no hay ninguna suricata

Ejemplo 2 + 3:



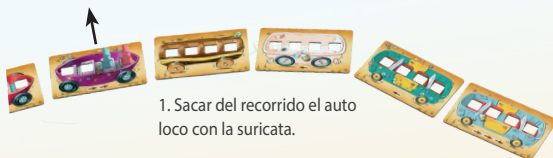
si en el transcurso del juego ya hay suricatas en el auto loco

¿Hay flechas debajo del auto loco en la que se encuentra ahora tu suricata?

- Sí: Empuja con cuidado el auto loco junto con tu suricata fuera del recorrido y desplázalo **en la dirección de la flecha** tantas autos como indiquen las flechas. Si en el auto loco hay otras suricatas, estas también se mueven.

Atención: Para volver a colocar el auto loco en el recorrido, debes deslizar todos los autos del recorrido un espacio en dirección contraria a la flecha, entre la posición antigua y la nueva. Así cerrarás el hueco y obtendrás uno nuevo.

Ejemplo:



1. Sacar del recorrido el auto loco con la suricata.



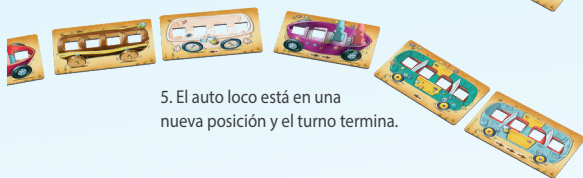
2. Mover el auto loco 2 casillas en la dirección de la flecha.



3. Deslizar los autos locos en sentido contrario a la dirección de la flecha.



4. Volver a poner el auto loco en el recorrido.



5. El auto loco está en una nueva posición y el turno termina.

Importante: Puede ocurrir que un auto loco deba colocarse detrás de la cueva de las suricatas. En ese caso, la cueva cuenta como una casilla normal y los espacios dibujados corresponden a los huecos de un auto loco.

- No: En tal caso, no pasa nada.

A continuación, coloca a un lado boca abajo la carta que has jugado. Con ella formas tu pila de descartes personal.

Excepción: Carta con el número «0»

A veces, las suricatas también se quedan sin aliento: Si habéis colocado la carta con el número «0» delante vuestro, no moveréis a vuestra suricata. No obstante, después de girar la carta (¡y solo entonces!), podréis volver a coger en la mano todas las cartas de vuestra pila de descartes.

A continuación, los demás jugadores/as realizan su turno de la misma manera, en el sentido de las agujas del reloj.

Nueva ronda:

Cuando todos los jugadores/as hayan jugado su turno, coged otra carta en secreto y colocadla boca abajo delante vuestro. Después de destaparlas, empieza siempre la ronda el jugador/a cuyo suricata se encuentre en último lugar en el recorrido.

Atención: Dentro de un auto loco, la última suricata es la que se encuentra detrás de todo.

Entonces, los demás jugadores/as siguen sucesivamente su turno en el sentido de las agujas del reloj.

FINALIZACIÓN DE LA PARTIDA:

Gana quien llegue primero al carrito de los helados, lo supere o lo adelante con un auto loco. Si lo consiguen varias suricatas al mismo tiempo porque están en el mismo auto loco, ganan conjuntamente. La ronda se juega hasta el final. Así, puede que más suricatas lleguen al carrito de helados y obtengan uno de los siguientes puestos.

VARIANTE PARA CARRERAS MÁS LARGAS:

¡No dejéis que vuestra competición termine en el carrito de helados, sino que podéis volver a la cueva de las suricatas sin esperar a las demás!

Jugáis conforme a las reglas básicas. Tened en cuenta lo siguiente:

- Al desplazar los autos locos, puede ocurrir que uno o varios de ellos se encuentren detrás del carrito de helados. ¡Déjados allí! En cuanto una suricata haya alcanzado o adelantado el carrito de helados, cambiará el sentido de la marcha en el siguiente turno desde esa posición.
- Los espacios dibujados debajo del carrito de helados se corresponden a los huecos en los autos locos.
- Si vuestra suricata se encuentra en el camino de vuelta, la primera casilla vacía de un auto loco se encuentra ahora en el otro lado extremo del auto, siguiendo el recorrido.
- A lo largo del juego, vuestras suricatas se desplazarán alguna vez en diferentes direcciones. Por ejemplo, las flechas que aparecen debajo de los autos locos tienen un significado opuesto: Para algunos de vosotros/as, «hacia delante» significa «hacia atrás» y viceversa.
- En el mismo auto loco pueden encontrarse suricatas que se mueven en direcciones diferentes. ¡Para mantener la visión general, colocad a vuestras suricatas siempre mirando hacia el destino al que quieren llegar (el carrito de helados o la cueva)!
- La nueva ronda comienza siempre con el jugador/a cuya suricata se encuentre más atrás en el recorrido total (ida y vuelta).



Queridas familias:

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





NICE ICE

MOTORI BOLLENTI, TRAGUARDO GELATO!

Un rinfrescante gioco di corse con le carte, per 2-4 bambini a partire da 5 anni.

Autore: Paolo Sanibondi
Illustrazioni: Gabriela Silveira

Testo: Imke Storch
Durata del gioco: 15 minuti circa



Estate significa vacanze, piscina e ovviamente gelati a più non posso! Pieni di entusiasmo, vi dirigete verso il carrello dei gelati con i suricati Nilla, Berry, Schoki e Azurro, ma vi ritrovate subito in coda. Ora occorre mantenere la calma e avere uno sguardo d'insieme: saltate da un mezzo all'altro, sorpassate al momento opportuno e avanzate il più velocemente possibile!

Vince il gioco chi raggiunge per primo il carrello dei gelati.

CONTENUTO:



24 mezzi
(con 4 posti punzonati ciascuno)



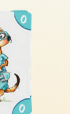
1 carrello dei gelati



1 tana dei suricati



4 suricati



4 mazzi di carte di colori diversi (da 5 carte ciascuno)



PRIMA DI COMINCIARE:

Giocate preferibilmente su un tavolo grande e liscio. Sistemate la tana dei suricati e il carrello dei gelati al centro del tavolo, sufficientemente distanziati. Formate con i mezzi un lungo percorso a serpentina. Assicuratevi che i mezzi siano tutti orientati allo stesso modo, ovvero con le ruote l'una accanto all'altra tutte rivolte verso il basso. Prendete ciascuno un suricato e il mazzo di carte del colore corrispondente. Mettete i suricati sulla loro tana e prendete in mano le vostre carte. I mazzi di carte e i suricati in più non servono.



Disposizione del gioco per 4 bambini

Osservate prima attentamente il percorso. Ogni mezzo corrisponde a una casella. I numeri riportati sulle carte che avete in mano indicano di quanto potete far avanzare il vostro suricato. A seconda del mezzo sul quale finisce il suricato al termine del turno, rimane fermo al suo posto **oppure** viene fatto avanzare o retrocedere insieme al mezzo (vedi sotto al punto „Sotto il mezzo sono presenti delle frecce sul percorso?“).

SI COMINCIA:

Scegliete tutti, senza farla vedere, una delle vostre carte, e mettetela coperta davanti a voi. Una volta che tutti hanno deposto una carta, giratele contemporaneamente. Nel primo giro inizia il bambino più piccolo:

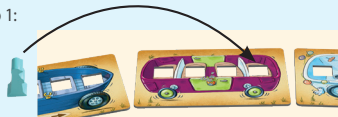
Quale numero è raffigurato sulla carta che hai deposto davanti a te?

Prendi il tuo suricato e fallo avanzare di un numero di caselle corrispondente. Una volta arrivato, mettilo sul bolide sul posto **libero** più avanti.



Posto libero più avanti:

Esempio 1:



se non ci sono ancora altri suricati sul mezzo

Esempio 2 + 3:



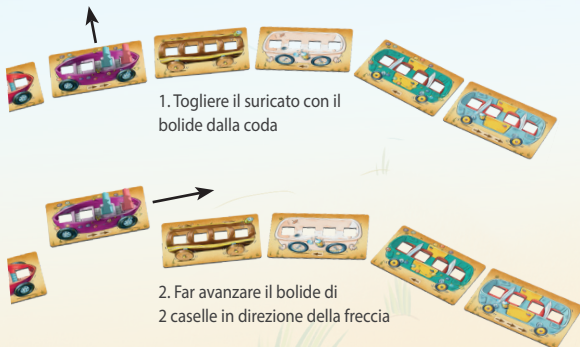
se, nel prosieguo del gioco, ci sono già dei suricati sul mezzo

Sotto il mezzo su cui è finito il tuo suricato ci sono delle frecce

- Sì: togli con cautela il mezzo dalla coda mantenendo il suricato a bordo e fallo avanzare di tante caselle quante sono le frecce raffigurate, seguendo **la direzione della freccia**. Se sul mezzo ci sono altri suricati, ti accompagnano.

Attenzione: per rimettere in coda il mezzo devi spostare tutte le caselle che si trovano tra la nuova posizione e quella precedente di una casella nel senso opposto alla freccia. Si chiude così lo spazio che hai creato e se ne apre un altro.

Esempio:

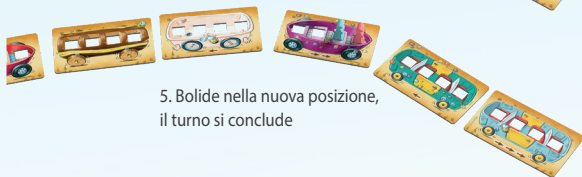




3. Spostare le caselle di questo tratto di percorso in direzione opposta alla freccia



4. Rimettere in coda il bolide



5. Bolide nella nuova posizione, il turno si conclude

Importante: può succedere che occorra spostare uno dei mezzi dietro la tana dei suricati. In tal caso la tana conta come una normale casella e i posti indicati corrispondono a quelli dei bolidi.

- No: in questo caso non succede niente.

Poi metti da parte, coperta, la carta che hai giocato, che forma il tuo mazzo degli scarti personale.

Caso speciale: carta con il numero „0“

Anche i suricati a volte devono tirare il fiato: se avete messo davanti a voi la carta con il numero „0“, il vostro suricato non si muove. In compenso, una volta scoperte le carte (e solo allora!), potete prendere di nuovo in mano tutte le carte del vostro mazzo degli scarti.

Il turno passa poi in senso orario agli altri bambini, che procedono allo stesso modo.



Nuovo giro:

Quando tutti i bambini hanno completato il proprio turno, scegliete un'altra carta, sempre senza farla vedere, e sistematala coperta davanti a voi. Una volta scoperta, il giro ora ricomincia **sempre** a partire dal bambino il cui suricato si trova all'ultimo posto sul percorso.

Attenzione: all'interno di un mezzo, il suricato seduto dietro è quello considerato all'ultimo posto.

Seguono poi gli altri bambini di nuovo a turno in senso orario.

QUANDO FINISCE IL GIOCO?

Vince il suricato che raggiunge per primo il carrello dei gelati, lo supera o lo sorpassa con uno dei mezzi. Se ci riescono più suricati contemporaneamente, perché viaggiano sullo stesso mezzo, si dividono la vittoria. Il giro viene comunque giocato fino alla fine. Magari altri suricati raggiungeranno il carrello dei gelati e andranno ad occupare uno dei posti successivi.

VARIANTE PER UN VIAGGIO ANCORA PIÙ LUNGO:

Non lasciate che la vostra gara finisca una volta raggiunto il carrello dei gelati, ma tornate direttamente alla tana senza aspettare gli altri suricati!

Giocate secondo le regole del gioco di base. Tenete però presente quanto segue:

- Durante gli spostamenti, uno o più mezzi potrebbero finire dietro il carrello dei gelati. Non spostateli! Non appena un suricato raggiunge o sorpassa il carrello dei gelati, nel turno successivo cambia senso di marcia partendo da questa posizione.
- I posti contrassegnati sotto il carrello dei gelati corrispondono a quelli dei mezzi.
- Se il vostro suricato è sulla via del ritorno, il primo posto libero sul bolide si trova ora dal lato opposto rispetto all'andata.
- Durante il gioco i vostri suricati viaggeranno almeno temporaneamente in direzioni diverse. Anche le frecce lungo il percorso sotto i mezzi significano il contrario: per alcuni di voi avanti vuol dire indietro e viceversa.
- Lo stesso mezzo può ospitare suricati che si muovono in direzioni diverse. Per mantenere una visione d'insieme, sistemate sempre i vostri suricati con lo sguardo rivolto verso il prossimo traguardo!
- Inizia sempre il giro il bambino con il suricato che si trova complessivamente più indietro (percorso di andata e ritorno).



32

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



NICE ICE

CORRIDA ÀS BOLAS DE GELADO!

Um jogo de cartas fresquinho como os gelados, para 2 a 4 jogadores com idade a partir dos 5 anos.

Autor: Paolo Sanibondi

Redação: Imke Storch

Ilustração: Gabriela Silveira

Duração do jogo: aprox. 15 minutos



O que faz parte do verão, tal como as férias e a piscina ao ar livre? Não há dúvidas: todo e qualquer gelado! Todos empolgados, vocês correm nos vossos carrinhos em direção ao carro de gelados com os suricatas Nila, Berry, Choky e Chiclas – e logo ficam na fila. Agora é preciso manter a calma e o controlo: troquem de carrinho à vontade, ultrapassem no momento certo e avancem o mais rapidamente possível!

Quem chegar primeiro ao carro de gelados, ganha o jogo.

O QUE INCLUI:



24 carrinhos
(com 4 lugares recortados cada)



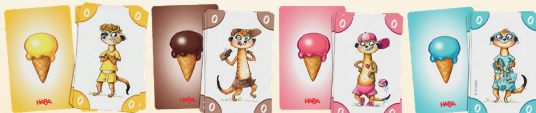
1 carro de gelados



1 cova dos suricatas



4 suricatas



4 conjuntos de cartas de cores diferentes (com 5 cartas cada)



ANTES DE COMEÇAR:

Idealmente, joguem numa mesa grande e lisa. Coloquem a cova dos suricatas e o carro de gelados no centro da mesa, a uma distância suficiente. Distribuem os carrinhos numa longa fila com a forma de serpente. Assegurem-se de que os carrinhos estão alinhados da mesma forma, ou seja, os pneus estão sempre ao lado dos pneus e na direção para baixo. Cada jogador pega num suricata e no conjunto de cartas de cor correspondente. Coloquem os suricatas na respetiva cova e peguem nas vossas cartas. Os conjuntos de cartas e os suricatas que restarem não são necessários.



Configuração do jogo para 4 jogadores

Observem antecipadamente a distância a percorrer. Cada carrinho corresponde a uma casa. Os números nas cartas que estão na vossa mão indicam até onde podem avançar o vosso suricata. Dependendo do carrinho em que o suricata calhar no fim da jogada, pode ficar ali ou empurram o suricata para a frente **ou** para trás juntamente com o carrinho (ver o ponto “Há setas no caminho por baixo do carrinho?”).

AGORA SIM, VAMOS COMEÇAR:

Todos escolhem secretamente uma das cartas que têm na mão e pousam-na virada para baixo à vossa frente. Quando todos tiverem pousado uma carta, virem-na para cima ao mesmo tempo. Na primeira rodada, começa a criança mais nova:

Que número está representado na tua carta?

Pega no teu suricata e avança com ele o número de casas correspondente.

Depois de lá chegares, coloca-o no carrinho, no lugar **livre** mais à frente.



O lugar livre mais à frente:

Exemplo 1:



se ainda não houver nenhum outro suricata no carrinho

Exemplo 2 + 3:



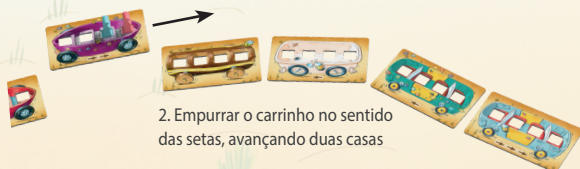
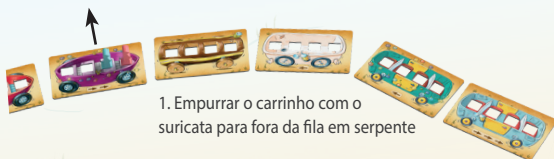
se, no decorrer do jogo, já existirem suricatas no carrinho

Há setas por baixo do carrinho em que o teu suricata está agora?

- Sim: Empurra o carrinho cuidadosamente para fora da serpente, juntamente com o teu suricata, e avança **no sentido das setas** o número de casas indicado pelo número de setas. Se ainda houver outros suricatas no carrinho, estes vão também.

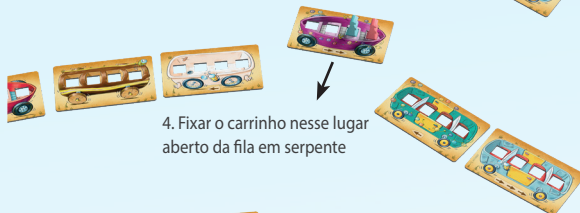
Atenção: Para voltares a fixar o carrinho na fila em serpente, tens de empurrar todos os carrinhos uma casa entre a posição anterior e a nova posição contra o sentido da(s) seta(s). Desta forma, podes fechar o lugar que ficou vazio e preencher o novo que acabou de ser aberto.

Exemplo:

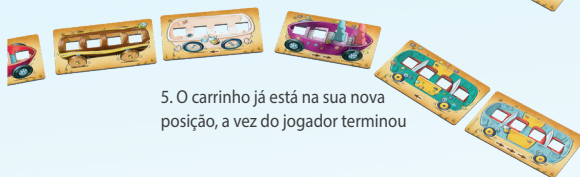




3. Empurrar os carrinhos que ficaram para trás no sentido contrário ao das setas



4. Fixar o carrinho nesse lugar aberto da fila em serpente



5. O carrinho já está na sua nova posição, a vez do jogador terminou

Importante: Pode acontecer ser necessário colocar um carrinho atrás da cova dos suricatas. Neste caso, a cova conta como uma casa normal e os locais marcados correspondem aos de um carrinho.

- Não: Não acontece nada.

Depois, coloca a carta que jogaste de lado, virada para baixo. Com ela, forma a tua pilha de descarte pessoal.

Caso especial: carta na mão com o número "0"

Os suricatas também ficam sem fôlego: se tiverem pousado à vossa frente a carta que tinham na mão com o número "0", não movimentem o vosso suricata. Só depois de revelarem as cartas (e só depois!), podem voltar a pegar em todas as cartas da vossa pilha de descarte.

Em seguida, os outros jogadores jogam a sua vez da mesma forma e sempre no sentido dos ponteiros do relógio.



Nova rodada:

Quando todos os jogadores tiverem jogado a sua vez, voltam a escolher secretamente uma nova carta na mão e colocam-na virada para baixo à frente de cada um. Depois de a virarem para cima, a rodada é iniciada **a partir de agora** pela criança cujo suricata está em último lugar.

Atenção: Dentro de um carrinho, aplica-se o suricata que estiver no último lugar, atrás.

Depois, a vez é passada aos outros jogadores novamente no sentido dos ponteiros do relógio.

QUANDO TERMINA O JOGO?

Ganha quem chegar primeiro ao carro de gelados, passar por cima dele ou ultrapassá-lo com um carrinho. Se vários suricatas conseguirem fazê-lo ao mesmo tempo, porque estão no mesmo carrinho, partilham o primeiro lugar. No entanto, a rodada continua a ser jogada até ao fim. Talvez cheguem mais suricatas ao carro de gelados e consigam ganhar um dos lugares a seguir?

VARIANTE PARA CONDUZIR O CARRINHO DURANTE MAIS TEMPO:

Não deixem a vossa competição terminar no carro de gelados, mas regressem diretamente à cova dos suricatas, sem esperar pelos outros suricatas!

Jogam de acordo com as regras básicas do jogo. Tenham, no entanto, em atenção o seguinte:

- Ao empurrar os carrinhos, pode acontecer que um ou mais deles se encontrem atrás do carro de gelados. Deixem-nos lá ficar! Assim que um suricata tiver chegado ao carro de gelados ou o tiver ultrapassado, na rodada seguinte, muda o sentido de marcha a partir desta posição.
- Os lugares marcados por baixo do carro de gelados correspondem aos de um carrinho.
- Se o vosso suricata estiver no caminho de regresso, o lugar vazio mais à frente no carrinho corresponde agora ao que antes era o último lugar.
- Ao longo do jogo, os vossos suricatas vão, pelo menos durante um tempo, em diferentes direções. Assim, as setas no caminho por baixo dos carrinhos também têm um significado contrário: para alguns de vocês, avançar significa retroceder e vice-versa.
- No mesmo carrinho podem estar suricatas que se deslocam em direções diferentes. Para não perderem o fio à meada, coloquem sempre os vossos suricatas virados para o seu próximo destino!
- A nova rodada começa sempre com a criança cujo suricata está mais atrás no percurso total (viagem de ida e volta).



*Queridas famílias,
Em www.haba-play.com/Ersatzteile vocês podem ver se
ainda temos uma peça de jogo que tenham perdido.*





PAOLO SANIBONDI (Author)

Paolo Sanibondi was born in 1983 and lives with his family in beautiful Reggio Emilia, in the north of Italy. By day, he works as an engineer for a leading company in the packaging industry; by night (and whenever inspiration strikes), he unleashes his creativity by designing board games for children and adults. Fascinated by how games can bring people together, he loves crafting experiences that spark curiosity and meaningful interactions, believing that every game tells a story and that the best ones stay with you long after the box is closed.



PAOLO SANIBONDI (Auteur)

Né en 1983, Paolo Sanibondi vit avec sa famille dans la belle région de Reggio Emilia, dans le nord de l'Italie. La journée, il travaille comme ingénieur pour une grande entreprise d'emballage, mais la nuit (et chaque fois que l'inspiration arrive), il laisse libre cours à sa créativité en inventant des jeux de plateau pour petits et grands. Fasciné par la façon dont les jeux peuvent rapprocher les gens, il aime créer des expériences qui éveillent la curiosité et encouragent les interactions. Il est convaincu que chaque jeu raconte une histoire et que les meilleurs jeux créent des souvenirs inoubliables même quand fois la boîte se referme.



PAOLO SANIBONDI (Autore)

Paolo Sanibondi nació en 1983 y vive con su familia en la hermosa localidad de Reggio Emilia, en el norte de Italia. Durante el día, trabaja como ingeniero para una empresa líder en embalajes, y por la noche (y siempre que surja la inspiración), da rienda suelta a su creatividad con juegos de mesa para niños, niñas y adultos. Fascinado por el poder de los juegos para unir a las personas, le encanta crear experiencias que estimulen la curiosidad y fomenten interacciones auténticas, creyendo que cada juego cuenta una historia y que los mejores permanecen con nosotros mucho después de cerrar la caja.



PAOLO SANIBONDI (Autor)

Paolo Sanibondi nasceu em 1983 e vive com a sua família na bela Reggio Emilia, no norte de Itália. Durante o dia, trabalha como engenheiro para uma empresa líder na indústria das embalagens; à noite (e sempre que surge inspiração), dá asas à sua criatividade, adora criar experiências que despertem curiosidade e interações significativas, acreditando que cada jogo conta uma história e que as melhores ficam consigo muito depois de a caixa ter sido guardada.



PAOLO SANIBONDI (Autor)

Paolo Sanibondi, geboren 1983, lebt mit seiner Familie im schönen Reggio Emilia (Norditalien). Tagsüber arbeitet er als Ingenieur für ein führendes Verpackungsunternehmen – nachts (und wann immer die Inspiration zuschlägt) lässt er seiner Kreativität freien Lauf, indem er Brettspiele für Kinder und Erwachsene erfindet. Fasziniert davon, wie Spiele Menschen zusammenbringen können, liebt er es, Erlebnisse zu schaffen, die Neugierde wecken und Interaktionen fördern. Er glaubt, dass jedes Spiel eine Geschichte erzählt und dass die besten Spiele noch lange nach dem Schließen der Schachtel in Erinnerung bleiben.



PAOLO SANIBONDI (Auteur)

Paolo Sanibondi is geboren in 1983 en woont met zijn gezin in het prachtige Reggio Emilia in Noord-Italië. Overdag werkt hij als ingenieur voor een toonaangevend bedrijf in de verpakkingindustrie. 's Nachts (en wanneer de inspiratie toeslaat) laat hij zijn creativiteit de vrije loop door bordspellen voor kinderen en volwassenen te ontwerpen. Hij is gefascineerd door de manier waarop spelletjes mensen samenbrengen en hij houdt ervan om ervaringen te creëren die nieuwsgierigheid en betekenisvolle interacties opwekken. Hij gelooft dat elk spel een verhaal vertelt en dat de beste nog lang na het sluiten van de doos bij je blijven.



PAOLO SANIBONDI (Autore)

Paolo Sanibondi è nato nel 1983 e vive con la sua famiglia nella splendida Reggio Emilia, nel nord Italia. Di giorno lavora come ingegnere per un'azienda leader nel settore del packaging; di notte (e ogni volta che l'ispirazione colpisce), dà spazio alla sua creatività ideando giochi da tavolo per bambini e adulti. Affascinato dal potere dei giochi di unire le persone, ama creare esperienze che stimolino la curiosità e favoriscano interazioni autentiche, convinto che ogni gioco racconti una storia e che i migliori rimangano con noi ben oltre la chiusura della scatola.



**GABRIELA SILVEIRA (Illustrator)**

was born in 1968 in Lisbon. She spent her childhood and youth in the sunny city of Porto, where she enjoyed illustrating the imaginary games that she played with her sister. She studied communication design in Münster and Munich and, since 1993, has been working as a freelance illustrator for various games, magazine and book publishers in Berlin.

**GABRIELA SILVEIRA (Illustratrice)**

est née en 1968 à Lisbonne. Elle a grandi dans la ville ensoleillée de Porto, où elle aimait déjà illustrer des jeux, qu'elle imaginait avec sa sœur lorsqu'ils étaient enfants. Elle a étudié le design de la communication à Münster et Munich et travaille depuis 1993 en tant qu'illustratrice indépendante pour diverses maisons d'édition de jeux, de revues et de livres à Berlin. publishers in Berlin.

**GABRIELA SILVEIRA (Ilustradora)**

nació en Lisboa en 1968. Pasó su infancia y juventud en la soleada ciudad de Oporto, donde, ya desde niña, ilustraba con su hermana juegos inventados. Estudió diseño de la comunicación en Münster y en Múnich y, desde 1993, trabaja como ilustradora autónoma para varias editoriales de libros, juegos y revistas en Berlín.

**GABRIELA SILVEIRA (Ilustradora)**

nasceu em 1968, em Lisboa. Passou a sua infância e juventude na ensolarada cidade do Porto, onde já em criança ilustrava jogos inventados com a sua irmã. Estudou Design de Comunicação em Münster e em Munique e trabalha, desde 1993, como ilustradora independente para diversas editoras de jogos, revistas e livros em Berlim.

**GABRIELA SILVEIRA (Illustratorin)**

wurde 1968 in Lissabon geboren. Ihre Kindheit und Jugend verbrachte sie in der sonnigen Stadt Porto, wo sie schon als Kind gerne mit ihrer Schwester ausgedachte Spiele illustriert hat. Sie studierte Kommunikationsdesign in Münster und München und arbeitet seit 1993 als freiberufliche Illustratorin für diverse Spiele-, Zeitschriften- und Buchverlage in Berlin.

**GABRIELA SILVEIRA (Illustrator)**

werd in 1968 in Lissabon geboren. Haar jeugd bracht zij door in de zonnige stad Porto, waar ze als kind al samen met haar zus spellen van illustraties voorzag. Ze studeerde communicatiedesign in Münster en München en werkt sinds 1993 in Berlijn, als freelance illustrator voor verschillende uitgevers van spellen, tijdschriften en boeken.

**GABRIELA SILVEIRA (Illustratore)**

è nata a Lisbona nel 1968. Ha trascorso l'infanzia e la giovinezza nella soleggiata città di Porto, dove da bambina si divertiva a illustrare giochi immaginari con la sorella. Ha studiato design della comunicazione a Münster e Monaco di Baviera e dal 1993 lavora come illustratrice freelance per diversi editori di giochi, riviste e libri a Berlino.



HABA



WARNING:

CHOKING HAZARD -

Small parts. Not for children
under 3 years.



FR
DONNEZ
OU
RECYCLEZ



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

TL A170963
2013171

© HABA-Spiele Bad Rodach 2025