



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



PUSTEZAUBER



Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2016

Pustezauber

DEUTSCH



Ein verzaubertes Pustespiel für 2 - 5 Spieler von 4 - 99 Jahren.

Autorin: Stefanie Schütz

Illustration: Marc Robitzky

Spieldauer: ca. 15 Minuten

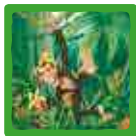
Im Pustedschungel ist die Aufregung groß. Alle Tiere laufen im dichten Urwald herum und suchen ihren Partner, den sie beim Spielen verloren haben. Nur der bunte Zaubervogel, der über den Baumwipfeln schwebt, hat den Überblick. Seine magischen Federn segeln sanft von oben in den Dschungel und verzaubern die Tiere, die von ihnen berührt werden. So finden sie bald ihren Partner wieder. Denn im tiefen Dschungel will kein Tier lange alleine sein.

Helft dem Zaubervogel, damit alle Tiere schnell ihre Partner wiederfinden. Wer die meisten Tierpaare zusammenführen kann, wird König des Pustedschungels und darf sich am Ende mit den schönsten Zauberfedern schmücken.

Spielinhalt

- 1 Zaubervogel
- 5 Pustefedern
- 5 Ersatzfedern
- 40 Tierplättchen
- 1 Spielanleitung





Seite mit nicht verzauberten Tieren



Seite mit verzauberten Tieren

Vor dem Spiel

Bevor ihr spielt, könnt ihr das Pusten der Federn üben. Legt die Feder auf eure Finger oder eure Hand und pustet erst mal sanft darüber. Wenn ihr wisst, wie fest ihr pusten müsst und wie weit die Feder fliegt, könnt ihr sie ein wenig steuern. Dann seid ihr puste-fit für euer Abenteuer im Pustedschungel!

Spielvorbereitung

Legt alle Tierplättchen bunt durcheinander mit der **nicht verzauberten Seite** (grüner Rahmen) nach oben in der Tischmitte aus. Stellt den Zaubervogel daneben. Nehmt euch eine Pustefeder. Die zweite Pustefeder von jeder Farbe ist als Ersatz gedacht, falls eine der Federn im Eifer des Spiels verloren geht oder sich nicht mehr so leicht pusten lässt.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der Spieler, der seine Feder am weitesten pusten kann, beginnt.

Lege deine Pustefeder auf deine Hand und puste sie auf die Tierplättchen.

Wo landet deine Feder?

- *Landet deine Feder auf einem Tierplättchen, dessen Partner noch in der Tischmitte liegt?* Nimm dir dieses Tierplättchen und lege es vor dir ab.



- *Landet deine Feder auf einem Tierplättchen, dessen Partner du schon vor dir abgelegt hast?*

Sehr gut! Der Zaubervogel hat dieses Pärchen verzaubert und du darfst das Pärchen mit der verzauberten Seite nach oben vor dir ablegen.

- *Landet deine Feder auf einem Tierplättchen, dessen Partner schon bei einem Mitspieler liegt?*

Toll! Du darfst beide Tierplättchen zu dir nehmen und mit der verzauberten Seite nach oben bei dir ablegen.

- *Landet deine Feder auf keinem Plättchen?*

Nicht traurig sein, du hast noch einen zweiten Versuch. Nimm deine Feder wieder auf deine Hand und puste erneut.

Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Wichtige Puste- und Landeregeln

- Ihr dürft euch beim Pusten nicht über die Plättchen beugen. Haltet ungefähr eine Unterarmlänge Abstand zwischen eurer Hand und den Plättchen.
- Damit eine Feder eindeutig auf einem Plättchen landet, muss der **Federkiel** auf dem Plättchen liegen oder es berühren.
- Berührt die Feder mit dem Kiel zwei oder mehr Plättchen, darfst du dir aussuchen, welches der Plättchen du nehmen möchtest.
- Landet deine Feder auf einem Plättchen, die ein Mitspieler vor sich abgelegt hat, darfst du dieses nicht zu dir nehmen. Nimm deine Feder wieder auf deine Hand und puste erneut, wenn du erst einmal gepustet hast. Das Plättchen bleibt natürlich beim Mitspieler.



Gültiger Versuch: Der Federkiel liegt auf dem Plättchen.



Ungültiger Versuch: Der Federkiel berührt das Plättchen nicht.

Der Zaubervogel

Wenn du ein Pärchen vor dir abgelegt hast, kommt der Zaubervogel zu dir.

- Nimm den Zaubervogel von der Tischmitte oder von einem deiner Mitspieler und stelle ihn auf eines deiner erpusteten Tiere, das noch keinen Partner hat. Der Zaubervogel schützt nun **dieses** Tierplättchen. Hast du kein einzelnes Plättchen, stelle den Zaubervogel vor dir ab, bis du ein neues Tierplättchen erpustest.
- Landet deine Feder oder die eines Mitspielers auf einem Tierplättchen, dessen Partner **bei dir** vom Zaubervogel geschützt wird? Dann lockt der Zaubervogel **das erpustete Plättchen aus der Mitte** an. Du darfst es zu dir nehmen und vor dir ablegen! Drehe beide Plättchen auf die verzauberte Seite. Den Zaubervogel darfst du nun auf ein anderes einzelnes Tierplättchen stellen.

Spielende

Das Spiel endet, sobald sich alle Tierpärchen wieder zusammengefunden haben. Jeder zählt nun die Paare, die vor ihm liegen. Wer die meisten Tierpärchen hat, ist der Sieger und darf sich als König des Pustedschungels mit seiner Zauberfeder und denen seiner Mitspieler schmücken.

Tipp:

Wenn es nur noch wenige Tierplättchen gibt und diese zu weit auseinander liegen, könnt ihr die Plättchen auch etwas zusammenschieben.

Magic Feathers



A magical floating feather game for 2 to 5 players between the ages of 4 and 99.

Author: Stefanie Schütz
Illustrator: Marc Robitzky
Length of the game: approx. 15 minutes

ENGLISH

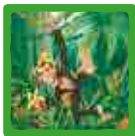


The jungle is in disarray! All the animals are running around the dense jungle looking for the partners they lost while playing. Only the colorful magic bird soaring high over the treetops has a good overview. His magic feathers float gently down into the jungle and enchant the animals that they touch. This helps the animals find their partners faster. No animal wants to be alone for long in the dense jungle. The magic bird will help players quickly reunite all of the animal pairs. The player who reunites the most matching animal pairs becomes king of the jungle and can, at the end, decorate themselves with the most beautiful magic feathers.

Contents

- 1 magic bird
- 5 floating feathers
- 5 replacement feathers
- 40 animal tiles
- 1 set of instructions





Side with non-enchanted animals



Side with enchanted animals

ENGLISH

Before the game

Before playing you can practice blowing the feathers. Place the feather on your finger or hand and blow it gently. Once you know how hard you need to blow and how to make the feather float you will be better able to control it. Now you should be ready for your magical adventure in the jungle!

Game preparation

Shuffle all the animal tiles and lay them with the **non-enchanted side** (green border) face up in the middle of the table. Place the magic bird to the side. Each player takes a floating feather.

The second magic feather of each color is to be used as a replacement in case one of the feathers gets lost or doesn't float properly anymore.

How to play

Take turns in a clockwise direction. The player who can blow their feather the furthest begins.

Place the floating feather on your hand and blow it onto the animal tiles.

Where did the feather land?

- *Did the feather land on an animal tile whose matching partner is still in the middle of the table?*

Then take the animal tile and place it in front of you.



- *Did the feather land on an animal tile whose partner is already in front of you?*

Excellent! The magic bird has enchanted this matching pair and you may place the pair in front of you with the enchanted side face up.

- *Did the feather land on an animal tile whose matching partner is already in front of another player?*

Cool! You can take the matching animal from the other player and place the matching tiles both in front of you with the enchanted side face-up.

- *Did your feather not land on a tile?*

Don't worry, you may take a second and final blow. Place your feather on your hand and try again.

Then the next player takes their turn.

Important blowing and landing instructions

- You may not lean over the tiles when blowing. Keep a distance of around one forearm length between your hand and the tiles.
- For a feather to definitively land on a tile the stem of the feather must lie on the tile or touch it.
- If the stem of the feather touches two or more tiles you may select which tile you would like to take.
- If your feather lands on a tile which matches a tile that another player has in front of them and that this player has protected by the magic bird, you may NOT take this tile. If this was your first blow you may place the feather in your hand and try again.



Valid attempt: the feather stem is on the tile.



Invalid attempt: the feather stem does not touch the tile.

The magic bird

When you place a pair of tiles in front of you the magic bird comes to help you!

- Take the magic bird from the middle of the table or from one of the other players, and place it on one of your single unmatched animal tiles. The magic bird only protects **this** animal tile. If you don't have any single tiles, place the magic bird in front of you until you get a new animal tile.
- Did your feather or a feather blown by another player land on an animal tile whose matching partner is being protected **in front of you** by the magic bird? Then the magic bird **lures the tile from the middle** and you get to take the matching tile and place it in front of you! Turn both tiles over to the enchanted side. You may now place the magic bird on a different single animal tile in front of you.

End of the game

The game ends when all of the matching animal have found each other again. Each player counts the pairs in front of them. The player with the most animal pairs is the winner and, as the king of the jungle, can decorate themselves with their magic feather and those of the other players.

Tip:

If there aren't many animal tiles left and they are spread out too much, you can push them together. As you get better, you can place the animal tiles farther apart!

Souffle Plumes



Un jeu de souffle enchanteur pour 2 à 5 joueurs de 4 à 99 ans.

Auteure: Stefanie Schütz
Illustration: Marc Robitzky
Durée du jeu: env. 15 minutes

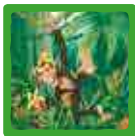
La « jungle de la brise » est en pleine effervescence. Tous les animaux parcourent l'épaisse forêt vierge dans tous les sens : ils cherchent leur compagnon de jeu, dont ils ont été séparés en jouant. L'oiseau enchanteur multicolore qui survole la cime des arbres est le seul à disposer d'une vue d'ensemble. Ses plumes magiques tournoient doucement en tombant du haut des arbres et enchantent les animaux qu'elles touchent. Elles leur permettent de vite retrouver leur compagnon, car, aucun animal ne souhaite rester solitaire dans cette jungle luxuriante !

Aidez l'oiseau enchanteur à vite réunir les paires d'animaux. Celui qui réunit le plus grand nombre de paires est nommé roi de la « jungle de la brise » et peut ensuite s'orner des plus belles plumes enchantées.

Contenu du jeu

1 oiseau enchanteur
5 plumes à souffler
5 plumes de rechange
40 tuiles d'animaux
1 règle du jeu





Animal avant l'enchantement



Animal enchanté par l'oiseau

Avant de commencer à jouer

Avant de jouer, vous pouvez vous entraîner à souffler sur les plumes. Posez la plume sur vos doigts ou votre main et soufflez dessus doucement. Une fois que vous savez avec quelle force souffler sur les plumes pour qu'elles parcourent la distance souhaitée, vous pourrez mieux les diriger. Retenez maintenant votre souffle : l'aventure dans la « jungle de la brise » va commencer !

FRANÇAIS

Préparation du jeu

Posez toutes les tuiles d'animaux en les mélangeant **faces non enchantées** (cadre vert) visibles au milieu de la table. Posez l'oiseau enchanteur à côté. Prenez une plume à souffler.

La seconde plume à souffler de chaque couleur sert de rechange, au cas où vous perdiez une plume dans le feu de l'action, ou si la plume devenait difficile à souffler.

Déroulement du jeu

Le jeu se joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui parvient à souffler sa plume le plus loin commence. Place ta plume à souffler dans ta main et souffle dessus en direction des tuiles d'animaux.

Où ta plume a-t-elle atterri ?

- *Au milieu de la table, sur une tuile d'animal dont le compagnon se trouve aussi au milieu de la table ?* Prends cette tuile d'animal et pose-la devant toi.

- *Au milieu de la table, sur une tuile d'animal dont le compagnon se trouve déjà devant toi ?* Formidable ! L'oiseau enchanteur a charmé cette paire et tu peux la poser devant toi, face enchantée visible.
- *Au milieu de la table, sur une tuile d'animal dont le compagnon se trouve déjà devant un autre joueur ?*
Génial ! Tu peux prendre les deux tuiles d'animaux et les poser devant toi, face enchantée visible.
- *Ta plume n'a atterri sur aucune tuile ?*
Ne t'inquiète pas, il te reste une seconde chance. Reprends ta plume dans ta main et souffle dessus une nouvelle fois.
C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Règles importantes pour souffler et atterrir

- Vous n'avez pas le droit de vous pencher au-dessus des tuiles lorsque vous soufflez. Maintenez une distance d'à peu près un avant-bras entre votre main et les tuiles.
- Pour considérer qu'une plume a clairement atterri sur une tuile, il faut que le tuyau de la plume se trouve sur une tuile ou la touche.
- Si le tuyau de la plume touche plusieurs tuiles, tu peux choisir celle que tu souhaites prendre.
- Si ta plume atterrit malencontreusement sur une tuile qu'un autre joueur a placée devant lui, tu ne peux pas la prendre. Reprends ta plume en main et souffle à nouveau dessus, si tu n'as soufflé qu'une seule fois pendant ce tour. Bien évidemment, l'autre joueur conserve sa tuile.



Valable: le tuyau de la plume touche la tuile.



Non valable: le tuyau de la plume ne touche pas la tuile.

L'oiseau enchanteur

Lorsque tu déposes une paire d'animaux devant toi, l'oiseau enchanteur vient te rendre visite.

- Prends l'oiseau enchanteur qui se trouve au milieu de la table ou devant un autre joueur, et place-le sur un des animaux que tu as obtenus en soufflant et qui n'a pas encore retrouvé son compagnon. Désormais, l'oiseau enchanteur protège **cette** tuile d'animal. Si tu n'as pas d'animal solitaire, place l'oiseau enchanteur devant toi, jusqu'à ce que tu souffles sur une nouvelle tuile d'animal.
- Si ta plume ou celle d'un autre joueur atterrit sur une tuile d'animal dont le compagnon est protégé par l'oiseau enchanteur **devant toi**, celui-ci attire **vers lui la tuile du milieu de la table sur laquelle la plume a atterri**. Tu peux la prendre et la poser devant toi ! Retourne les deux tuiles du côté enchanté. Tu peux maintenant placer l'oiseau enchanteur sur un autre de tes animaux solitaires.

Fin de la partie

Le jeu s'achève dès que toutes les paires d'animaux ont été réunies. Chacun compte maintenant les paires qui sont devant lui. Celui qui a réuni le plus grand nombre de paires a gagné et est nommé « roi de la jungle de la brise ». Il peut s'orner de ses plumes enchantées et de celles des autres joueurs.

Astuce :

Lorsqu'il reste peu de tuiles d'animaux et qu'elles sont très éparpillées, vous pouvez légèrement les rapprocher les unes des autres.

Vliegende veren



Een betoverend blaasspel voor 2 tot 5 spelers van 4 tot 99 jaar.

Auteur: Stefanie Schütz

Illustraties: Marc Robitzky

Duur van het spel: ca. 15 minuten

Er heerst opschudding in de jungle. Alle dieren rennen door het dichte oerwoud op zoek naar hun partner, die ze bij het spelen uit het oog verloren zijn. Alleen de felgekleurde tovervogel, die boven de toppen van de bomen zweeft, heeft een overzicht. Zijn magische veren dwarrelen zacht neer over de jungle en betoveren de dieren die ze aanraken. Zo vinden die snel hun partner terug. In de diepe jungle is immers geen enkel dier graag lang alleen.

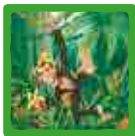
Help de tovervogel zodat alle dieren vlug hun partner vinden. Wie de meeste dierenkoppels kan samenbrengen, wordt koning van de jungle en mag zich op het einde met de mooiste toververen tooien.

NEDERLANDS

Inhoud van het spel

- 1 tovervogel
- 5 blaasveren
- 5 reserveveren
- 40 dierenkaartjes
- 1 handleiding





Kant met niet-betoverde dieren



Kant met betoverde dieren

Voor het spel

Voor je begint te spelen, kun je oefenen om op de veren te blazen. Leg de veer op je vinger of hand en blaas er zacht op. Eens je weet hoe hard je moet blazen en hoe ver de veer vliegt, kun je die wat sturen. Dan ben je blaas-klaar voor het avontuur in de jungle!

Voorbereiding van het spel

Leg alle dierenkaartjes kriskras door elkaar in het midden van de tafel met de **niet-betoverde kant** (groene rand) naar boven. Zet de tovervogel ernaast. Neem een blaasveer.

De tweede blaasveer van dezelfde kleur is bedoeld als reserve, als een van de veren in het vuur van het spel verloren gaat of niet meer zo gemakkelijk weg te blazen is.

Verloop van het spel

Je speelt om de beurt, met de wijzers van de klok mee. De speler die zijn veer het verste kan blazen, mag beginnen.

Leg je veer op je hand en blaas de veer naar de dierenkaartjes.

Waar landt je veer?

- *Landt je veer op een dierenkaartje waarvan de partner nog in het midden van de tafel ligt?*
Neem dan dat dierenkaartje en leg het voor je.
- *Landt je veer op een dierenkaartje waarvan de partner al voor je ligt?*

Zeer goed! De toervogel heeft dat koppel betoverd en je mag het met de betoverde kant naar boven voor je leggen.

- *Landt je veer op een dierenkaartje waarvan de partner al bij een andere speler ligt?*

Leuk! Je mag beide dierenkaartjes nemen en met de betoverde kant naar boven bij jou leggen.

- *Landt je veer niet op een kaartje?*

Niet getreurd, je mag nog eens proberen. Leg de veer weer op je hand en blaas nogmaals.

Daarna is het de beurt aan de volgende speler.

Belangrijke blaas- en landregels

- Bij het blazen, mag je je niet over de kaartjes buigen. Houd ongeveer een armlengte afstand tussen je hand en het kaartje.
- Een veer is duidelijk op een kaartje geland als de pennenschacht op het kaartje ligt of het aanraakt.
- Als de pennenschacht twee of meer kaartjes aanraakt, mag je zelf kiezen welk kaartje je wilt nemen.
- Als je veer landt op een kaartje dat een medespeler voor zich heeft liggen, mag je het niet nemen. Leg de veer weer op je hand en blaas opnieuw, als je nog een tweede keer mag blazen. Het kaartje blijft natuurlijk bij je medespeler.



Geldige poging: de pennenschacht ligt op het kaartje.



Ongeldige poging: de pennenschacht raakt het kaartje niet aan.

De toervogel

Als je een koppel voor jou hebt gelegd, komt de toervogel naar jou.

- Neem de toervogel uit het midden van de tafel of van een medespeler en zet hem op een van je dieren, die nog geen partner heeft. De toervogel beschermt nu **dat** dierenkaartje. Als je geen enkel kaartje hebt, zet je de toervogel voor je tot je de veer op een nieuw dierenkaartje blaast.
- Landt je veer of die van een medespeler op een dierenkaartje, waarvan de partner **bij jou** door de toervogel wordt beschermd? Dan lokt de toervogel het **andere kaartje van het koppel uit het midden van de tafel**. Dat mag je nu nemen en bij jou leggen! Draai beide kaartjes naar de betoverde kant. De toervogel mag je nu op een ander dierenkaartje zetten.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als alle dierenkoppels elkaar weer gevonden hebben. Elke speler telt nu de koppels die hij heeft. Wie de meeste koppels heeft, is de winnaar en mag zich als koning van de jungle met zijn toerveer en die van zijn medespelers tooien.

Tip:

Als er nog maar enkele dierenkaartjes zijn en deze liggen te ver uit elkaar, kun je de kaartjes wat dichterbij elkaar schuiven.



Las plumas mágicas



Un hechizante juego de soplar para 2 - 5 jugadores, con edades entre los 4 y 99 años.

Autora:

Stefanie Schütz

Ilustrador:

Marc Robitzky

Duración del juego:

aprox. 15 minutos

En la soplajungla reina una gran agitación. Todos los animales van por la densa selva de aquí para allá en busca de su pareja, a la cual han perdido durante el juego. Solo el pájaro de colores hechizado que planea sobre las cimas de los árboles posee una visión de conjunto. Sus mágicas plumas planean suavemente desde arriba hacia la selva y hechizan a los animales que las rozan. Así podrán encontrar a su pareja pronto. Porque ningún animal quiere estar mucho tiempo solo en la densa jungla.

Ayuda al pájaro hechizado para que todos los animales vuelvan a encontrar rápido a sus parejas. El que consiga reunir el mayor número de parejas de animales se convertirá en el rey de la soplajungla y podrá adornarse al final con las plumas hechizadas más bonitas.

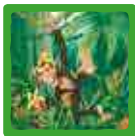
Contenido del juego

- 1 pájaro hechizado
- 5 plumas auténticas de ave para soplar
- 5 plumas de repuesto
- 40 fichas de animales
- 1 instrucciones del juego



ESPAÑOL





Lado con animales sin hechizar



Lado con animales hechizados

Antes del juego

Antes de jugar podéis probar a soplar las plumas. Colocad las plumas en vuestros dedos o vuestra mano y soplad primero flojito por encima. Cuando sepáis con qué fuerza tenéis que soplar y hasta dónde vuela la pluma, podréis controlarla un poco. ¡Entonces ya estaréis soplalistas para vuestra aventura en la soplajungla!

Preparación del juego

Colocad todas las fichas de animales mezclando los colores con el **lado no hechizado** (borde verde) hacia arriba en el centro de la mesa. Poned al pájaro hechizado al lado. Coged una pluma para soplar. La segunda pluma para soplar de cada color está pensada por si una de las plumas se pierde con la emoción del juego o ya no se puede soplar con facilidad.

Desarrollo del juego

Jugáis por turnos en el sentido de las agujas del reloj. El jugador que pueda soplar su pluma más lejos comienza. Coloca tu pluma para soplar en la mano y soplala hacia las fichas de animales.

¿Dónde aterriza tu pluma?

- *¿Tu pluma aterriza sobre una ficha de animal cuya pareja aún está en el centro de la mesa?*
Coge esa ficha de animal y colócala delante de ti.

- *¿Tu pluma aterriza sobre una ficha de animal cuya pareja ya tienes delante?*

¡Muy bien! El pájaro hechizado ha hechizado a esta pareja y tú puedes colocar la pareja con el lado hechizado hacia arriba delante de ti.

- *¿Tu pluma aterriza sobre una ficha de animal cuya pareja ya la tiene otro jugador?*

¡Genial! Puedes coger ambas fichas de animales y colocarlas con el lado hechizado hacia arriba delante de ti.

- *¿Y si tu pluma no aterriza sobre ninguna ficha?*

No te pongas triste, tienes una segunda oportunidad. Vuelve a poner tu pluma sobre tu mano y vuelve a soplar.

A continuación, es el turno del siguiente jugador.

Reglas importantes para soplar y aterrizar

- Al soplar no podéis inclinaros sobre las fichas. Dejad una distancia de un antebrazo aproximadamente entre vuestra mano y la ficha.
- Para que una pluma aterrice claramente sobre una ficha, el cañón de la pluma debe estar encima de la ficha o rozarla.
- Si la pluma roza con el cañón dos o más fichas, puedes elegir cuál de las dos fichas quieres coger.
- Si una pluma aterriza sobre una ficha que otro jugador tiene delante, no podrás cogerla. Vuelve a poner tu pluma en tu mano y vuelve a soplar, si has soplado ya una vez. Naturalmente, la ficha se queda con el otro jugador.



Intento válido: la pluma está sobre la ficha



Intento no válido: la pluma no toca la ficha



El pájaro hechizado

Si ya has colocado una pareja delante de ti, el pájaro hechizado irá contigo.

- Coge al pájaro hechizado del centro de la mesa o de uno de los demás jugadores y colócalo sobre uno de los animales que has soplado y que no tiene pareja todavía. Ahora el pájaro hechizado protege **esta** ficha de animal. Si no tienes ninguna ficha suelta, coloca al pájaro delante de ti, hasta que soples una ficha de animal nueva.
- ¿Y si tu pluma o la de otro jugador aterriza sobre una ficha de animal, cuya pareja está **contigo** bajo la protección del pájaro hechizado? Entonces el pájaro hechizado atrae **la ficha soplada desde el centro**. ¡Puedes cogerla y ponerla delante de ti! Gira ambas fichas hacia el lado hechizado. Ahora puedes poner al pájaro hechizado sobre otra ficha de animal suelta.

Finalización del juego

El juego finaliza tan pronto como todas las parejas de animales se hayan vuelto a reunir. Entonces cada uno cuenta las parejas que tiene delante. El que consiga la mayoría de parejas de animales es el ganador y puede adornarse como rey de la soplajungla con su pluma hechizada y las de sus compañeros de juego.



ESPAÑOL

Consejo:

Si quedan pocas fichas de animal pero están muy separadas, también podéis juntar un poco las fichas.

Soffio magico



Un magico gioco tutto da soffiare, per 2-5 giocatori da 4 a 99 anni.

Autrice: Stefanie Schütz

Illustrazioni: Marc Robitzky

Durata del gioco: 15 minuti circa

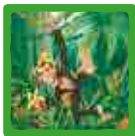
Nella giungla dei soffi regna una grande confusione. Tutti gli animali stanno correndo in lungo e in largo per la folta foresta alla ricerca del loro compagno, che si è perso mentre giocavano. Solo il colorato uccello magico che si leva sopra le cime degli alberi riesce ad avere una visione a tutto campo. Le sue magiche piume planano dolcemente dall'alto sulla giungla e, con un incantesimo, aiutano gli animali con cui vengono a contatto a ritrovare in breve tempo il loro compagno. A nessun animale piace infatti rimanere da solo a lungo nelle profondità della giungla.

Aiutate l'uccello magico a far ritrovare velocemente agli animali i loro compagni. Chi riesce a far ricongiungere il maggior numero di coppie di animali viene proclamato re della giungla dei soffi e alla fine potrà adornarsi con le piume magiche più belle.

Dotazione del gioco

- 1 uccello magico
- 5 piume da soffiare
- 5 piume di ricambio
- 40 tessere degli animali
- 1 istruzioni di gioco





Lato con animali non incantati



Lato con animali incantati

Prima di iniziare a giocare

Prima di giocare, potete esercitarvi a soffiare via le piume. Mettete le piume sulle dita o sul palmo della mano e iniziate dapprima a soffiare dolcemente. Una volta capito come dosare la forza del soffio e fino a dove può arrivare la piuma, potete provare a orientarne leggermente il volo. Diventerete così dei soffiatori provetti, pronti ad avventurarvi nella giungla dei soffi!

Preparazione del gioco

Disponete tutte le tessere degli animali in disordine al centro del tavolo con il **lato non incantato** (bordo più verde) rivolto verso l'alto e sistemate accanto a esse l'uccello magico. Prendete una piuma ciascuno.

La seconda piuma di ciascun colore funge da ricambio nel caso in cui, nella foga del gioco, una delle piume vada persa o diventi troppo difficile da soffiare via.

Svolgimento del gioco

Giocate a turno in senso orario. Inizia il giocatore che riesce a soffiare più lontano la propria piuma.

Metti la tua piuma sulla mano e soffiala verso le tessere degli animali al centro del tavolo.

Dove è finita la tua piuma?

- *La tua piuma è finita su una delle tessere degli animali il cui compagno si trova ancora al centro del tavolo?*

Prendi questa tessera degli animali e mettila davanti a te.

- *La tua piuma è finita su una delle tessere degli animali il cui compagno è già davanti a te?*

Ottimo! L'incantesimo dell'uccello magico si è posato su questa coppia e ti permette di metterla davanti a te con il lato incantato di entrambe le tessere rivolto verso l'alto.

- *La tua piuma è finita su una delle tessere degli animali il cui compagno si trova già in possesso di un altro giocatore?*

Fantastico! Puoi prendere le due tessere degli animali e sistemarle davanti a te con il lato incantato rivolto verso l'alto.

- *La tua piuma non è finita su alcuna tessera?*

Non scoraggiarti, hai ancora a disposizione un secondo tentativo. Rimetti la tua piuma sulla mano e soffia di nuovo.

Il turno passa quindi al giocatore successivo.

Importanti regole di soffio e atterraggio

- Quando soffiate, non potete chinarvi sopra le tessere. Mantenete la distanza di un avambraccio tra la vostra mano e le tessere.
- La piuma è finita chiaramente su una tessera quando il suo stelo si trova sulla tessera o a contatto con essa.
- Se lo stelo della piuma tocca due o più tessere, puoi scegliere quale tessera prendere.
- Se la tua piuma è finita su una tessera che è in possesso di un altro giocatore, non puoi prenderla. Rimetti la tua piuma sulla mano e, se prima avevi fatto solo un tentativo, soffia di nuovo. Ovviamente, la tessera rimane in possesso dell'altro giocatore.



Tentativo riuscito: lo stelo della piuma tocca la tessera.



Tentativo fallito: lo stelo della piuma non tocca la tessera.

L'uccello magico

Quando hai messo una coppia davanti a te, l'uccello magico vola nella tua direzione.

- Prendi l'uccello magico dal centro del tavolo o da uno degli altri giocatori e mettilo su uno degli animali raggiunti dal tuo soffio che sono ancora senza compagno. L'uccello magico ora protegge questa tessera degli animali. Se non hai alcuna tessera singola, metti l'uccello magico davanti a te fino a quando non avrai raggiunto con la tua piuma una nuova tessera degli animali.
- La tua piuma o quella di un altro giocatore sono finite su una tessera degli animali il cui compagno si trova in tuo possesso sotto la protezione dell'uccello magico? In questo caso l'uccello magico attira la tessera raggiunta dal soffio, allontanandola dal centro. Puoi così prenderla e metterla davanti a te! Gira entrambe le tessere sul lato incantato. Ora puoi sistemare l'uccello magico su un'altra tessera degli animali senza compagno.

Fine del gioco

Il gioco finisce non appena tutte le coppie di animali si sono ricongiunte. Tutti i giocatori contano ora le coppie che hanno davanti a sé. Il giocatore con il maggior numero di coppie di animali vince e, come re della giungla dei soffi, può adornarsi con le piume magiche sue e degli altri giocatori.

Consiglio:

Se sono rimaste poche tessere degli animali molto distanziate tra di loro, potete spingerle per avvicinarle un po'.

Liebe Kinder, liebe Eltern,

unter **www.haba.de/Ersatzteile** können Sie ganz einfach nachfragen, ob ein verlorengegangenes Teil des Spielmaterials noch lieferbar ist.

Dear Children and Parents,

At **www.haba.de/Ersatzteile** it's easy to ask whether a missing part of a toy or game can still be delivered.

Chers enfants, chers parents,

Vous pouvez demander tout simplement si la pièce de jeu que vous avez perdue est encore disponible sur **www.haba.fr** dans la partie Pièces détachées.

Geachte ouders, lieve kinderen

via **www.haba.de/Ersatzteile** kunt u heel eenvoudig navragen of kwijtgeraakte delen van het spel materiaal nog kunnen worden nabesteld.

Queridos niños, queridos padres:

en **www.haba.de/Ersatzteile** pueden ver si todavía disponemos de una pieza de juego que hayan perdido.

Cari bambini e cari genitori,

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

Queridas crianças, queridos pais,

Se perdeu a peça de um jogo, consultar a página **www.haba.de/Ersatzteile** para ver se há peças de reposição.

Kære børn, kære forældre,

på hjemmesiden **www.haba.de/Ersatzteile** kan du helt enkelt spørge om en tabt del/brik af spillematerialet stadigvæk kan leveres.

Kära barn, kära föräldrar,

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

Kedves Gyerekek, kedves Szülők!

A **www.haba.de/Ersatzteile** internetes címen egyszerű módon megérdeklődhettek, hogy a játék elveszett darabja még megrendelhető-e.



Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvinders voor kinderen

Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini



Baby & Kleinkind

Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Geschenke

Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali



Kugelbahn

Ball Track

Toboggan à billes

Knikkerbaan

Tobogán de bolas

Pista per biglie



Kinderzimmer

Children's room

Chambre d'enfant

Kinderkamers

Decoración habitación


Camera dei bambini

 **Kinder sind Weltentdecker!**

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

 **Children are world explorers!**


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

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

Nous les accompagnons tout au long de leurs excursions avec des jeux et des jouets qui les mettront à défi, les stimuleront et surtout leur apporteront beaucoup de plaisir. HABA propose tout ce qui fait briller le regard d'un enfant !

 **Kinderen zijn wereldontdekkers!**

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

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

 **I bambini esplorano il mondo!**

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

HABA®

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.