

Günter Burkhardt

Südseestaperei

Auf Floß geht's los!



Flotsam Float – Stack it high & stay afloat! • Trésors à la dérive

Stapelgekte in de Zuiderzee – Stapelen op het vlot!

A Flote – ¡A la balsa, listos, ya! • In equilibrio nei mari del sud – A galla sulla zattera!



Südseestapellei

Auf Floß geht's los!



Ein stapeliges Balancier-Spiel für 2–5 Seeleute ab 6 Jahren.

Autor: Günter Burkhardt · **Illustration:** Stephanie Böhm · **Redaktion:** Lea Berger

Spieldauer: 15 - 20 Minuten



Hier in der Südsee gibt es jede Menge wertvolles Treibgut an den Stränden zu entdecken. Sammelt alles fleißig ein und stapelt es auf euer Floß. Aber seid vorsichtig, wenn ihr von Insel zu Insel fahrt! Denn alles, was über Bord geht, schnappt sich Meeresschildkröte Tilda ... Wer die Fundstücke geschickt stapelt und beim Transport ein ruhiges Händchen beweist, hat am Ende die besten Chancen auf den Sieg. Also ran ans Stapeln, die Südsee will entdeckt werden!

Spielinhalt



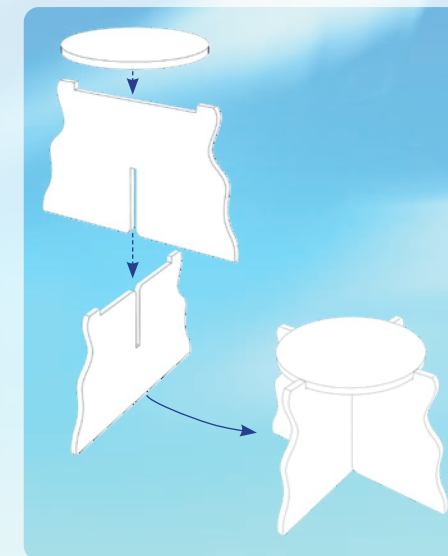
Vor dem ersten Spiel:

Löst vorsichtig die Pappteile aus dem Tableau. Steckt je zwei Bergteile ineinander und fixiert oben ein kreisrundes Plättchen mit der Symbol-Seite nach oben. Der Rahmen wird nicht mehr benötigt und kann entsorgt werden.

Tipp: Am Ende des Spiels könnt ihr die zusammengebauten Berge in der Schachtel verstauen.

Spielvorbereitung

- 1 Stellt einen Berg in die Tischmitte. Verteilt die restlichen Berge gleichmäßig in einem Kreis mit einem Abstand von jeweils ca. 20 Zentimetern.
- 2 Legt an jeden Berg vier beliebige Inselkarten mit dem Krakensymbol nach oben an, sodass eine Insel entsteht.
- 3 Legt auf jede Inselkarte ein beliebiges Fundstück.
- 4 Mischt die Bonuskarten mit der Inselseite nach oben und legt den Stapel zusammen mit Tilda neben den Inseln bereit.
- 5 Platziert das Floß auf einem beliebigen äußeren Berg.



Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn.

Wer ist als letztes Floß gefahren? Du fängst an.

Dein Zug besteht aus zwei Phasen:

- 1) Fundstück aussuchen und stapeln
- 2) Floß balancieren

Phase 1)

Fundstück aussuchen und stapeln

Suche dir ein beliebiges Fundstück von der Insel aus, auf der das Floß steht. Wenn es nur noch eines gibt, nimm dieses. Staple dein Fundstück auf das Floß.

Tipp: Fundstücke und Inseln sind manchmal gar nicht so einfach zu erreichen. Deshalb darfst du dich natürlich auch einmal hinknien, die Arme strecken, aufstehen, ...

Es gelten folgende Stapel-Regeln:

- Wenn du ein Fundstück genommen hast, darfst du es **nicht mehr zurücklegen**, sondern musst es auf dem Floß verbauen.
- Du darfst dein Fundstück auf dem Floß auf schon verbaute Fundstücke stapeln.
- Du darfst **nur das neue Fundstück berühren**. Allerdings ist es erlaubt, mit dem neuen Fundstück andere Fundstücke, die bereits auf dem Floß liegen, zu verschieben.

Hast du es geschafft, dein Fundstück zu stapeln, ohne dass etwas vom Floß heruntergefallen ist?

Wichtig: Ein Fundstück gilt erst dann als „heruntergefallen“, wenn es das Floß verlässt und auf den Tisch oder Boden fällt.

➤ **Nein, dir ist etwas vom Floß heruntergefallen.**

Schade! Lasse das Floß auf dem Berg stehen. Lege ein beliebiges heruntergefallenes Fundstück auf die leere Inselkarte, von der du das Fundstück zuvor genommen hattest. Lege alle restlichen heruntergefallenen Fundstücke zu Tilda. Jetzt muss auf jeder Inselkarte wieder genau ein Fundstück liegen. Dein Zug endet hier.



➤ **Ja, alle Fundstücke sind gut verstaut.**

Gut gemacht! Nimm dir die Inselkarte, lege sie vor dir ab und drehe sie um. Zum Vorschein kommen Muscheln und ein Symbol. Das Symbol zeigt an, zu welchem Berg einer Insel du dein Floß in Phase 2 balancieren musst.

Ist es das Symbol des Bergs, auf dem du jetzt gerade stehst oder der Berg einer Insel, bei der keine Fundstücke mehr liegen? Dann darfst du dir aussuchen, zu welcher anderen Insel mit Fundstücken du fährst. Auf deiner bisherigen Insel stehenbleiben, darfst du nicht!

Beispiel

Luca hat eine Inselkarte umgedreht. Diese zeigt als Zielinsel den Berg mit dem Steuer-
rad an. An dieser Insel liegen keine Fund-
stücke mehr. Luca entscheidet sich daher für
den Berg mit der Welle als Zielinsel.



Das Symbol zeigt dir deine Zielinsel an.

Diese Karte ist 4 Muscheln wert.

Phase 2)

Floß balancieren

Warst du in Phase 1 erfolgreich, dann balanciere das Floß vorsichtig zum vorgegebenen Berg. Dafür darfst du das Floß halten, wie du willst (auch mit zwei Händen). Du darfst überstehende Fundstücke berühren, aber keine Fundstücke festhalten.

Hast du die Insel erreicht, ohne dass Fundstücke heruntergefallen sind?

➤ **Nein, dir ist etwas beim Transport oder beim Erreichen der Insel heruntergefallen.**

Schade! Balanciere auf jeden Fall das Floß zur vorgegebenen Insel und stelle es dort auf dem Berg ab. Die umgedrehte Inselkarte vor dir musst du zu Tilda legen. Heruntergefallene Fundstücke kommen ebenfalls zu Tilda. Jetzt muss auf jeder Inselkarte wieder genau ein Fundstück liegen.

➤ **Ja, alle Fundstücke sind weiterhin an Bord und das Floß steht sicher auf dem Berg.**

Gut gemacht! Drehe die Inselkarte vor dir wieder um und sammle sie auf einem eigenen Stapel.





Hoch-hinaus-Regel:

Liegen mindestens 3 Fundstücke auf dem Floß und du stapelst ein weiteres Fundstück so, dass es alle anderen überragt?

- Großartig! Du darfst dir nach erfolgreichem Balancieren des Floßes zusätzlich eine Bonuskarte vom Stapel nehmen und in deinem eigenen Stapel sammeln. Vorausschauende Seeleute haben diese Regel schon beim Stapeln im Kopf.

Jetzt ist die nächste Person im Uhrzeigersinn an der Reihe.



Spielende

Das Spiel ist zu Ende, sobald nur noch an einer Insel Inselkarten anliegen.

Zählt jetzt alle Muscheln auf euren gesammelten Insel- und Bonuskarten zusammen. Wer die meisten Muscheln hat, gewinnt.

Bei Gleichstand gewinnt ihr gemeinsam.

Variante für erfahrene Seeleute

Es gelten die Regeln des Grundspiels mit folgenden Änderungen:

- Jede Inselkarte zeigt einen kleinen Kraken in einer von vier Farben. Achtet beim Spielaufbau darauf, dass an jedem Berg eine Inselkarte von jeder Krakenfarbe liegt.
- Versucht während des Spiels möglichst viele Inselkarten mit gleichfarbigen Kraken zu sammeln. Die gesammelten Karten in eurem Stapel dürft ihr euch jederzeit anschauen.

Schaut nach Spielende, wer von welcher Krakenfarbe die meisten Karten hat. Diese Person bekommt zusätzlich eine Bonuskarte. Bei Gleichstand einer Farbe bekommt ihr leider keine Bonuskarte. Auch hier gewinnt, wer am Ende die meisten Muscheln hat.



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



Flotsam Float

Stack it high & stay afloat!

A stacking and balancing game for 2 to 5 seafarers ages 6 years and older.

Game Designer: Günter Burkhardt · **Illustrator:** Stephanie Böhm

Game Developer: Lea Berger · **Playtime:** 15-20 minutes



There is plenty of valuable flotsam to discover on the South Pacific beaches. Collect it all and stack it on your raft. But be careful when moving from island to island! Sea Turtle Tilda grabs everything that falls overboard. Players who skillfully stack the objects they find and prove that they have a steady hand during transport have the best chance of winning. So get stacking – the South Pacific is waiting to be discovered!

Game Contents





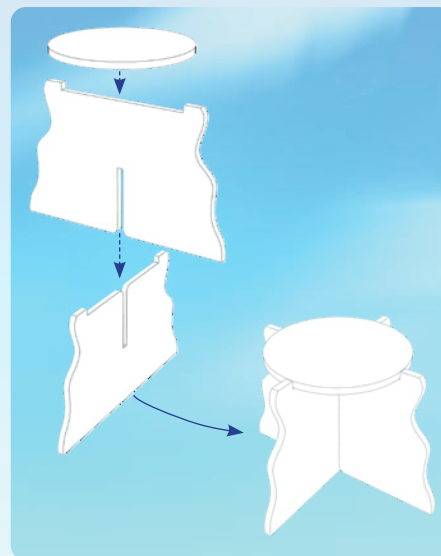
Before the First Game:

Carefully separate the cardboard pieces from their frame. Fit two mountain pieces together then fix a round tile on top with the symbol side facing up to assemble the mountains. The empty frame is no longer needed and can be disposed of.

Note: At the end of the game you can store the assembled mountains in the box.

Game Setup

- 1 Place one mountain in the center of the table. Distribute the remaining mountains evenly in a circle at a distance of about 20 centimeters from each other.
- 2 Place **any** four island cards around each mountain, with the octopus facing up, to create an island.
- 3 Place a piece of flotsam on each island card.
- 4 Shuffle the bonus cards with the island side up and place the pile next to the islands with Tilda.
- 5 Place the raft on any mountain in the outer ring.



How to Play

Play in a clockwise direction.

Who was most recently on a raft? You go first.

Your turn consists of two phases:

- 1) Selecting and stacking flotsam
- 2) Balancing the raft

Phase 1)

Selecting and stacking flotsam

Pick any piece of flotsam from the island the raft is on. If there's only one piece left, take this. Stack your flotsam on the raft.

Note: Some flotsam and islands are not so easy to reach. You are naturally allowed to kneel, stretch out your arms or stand up.

The following stacking rules apply:

- Once you have taken a piece of flotsam, **you may no longer put it back**, and must place it on the raft.
- You may stack your flotsam on top of items already placed on the raft.
- You may **only touch the new flotsam**. However, you can use the new flotsam to move other pieces that are already on the raft.

Did you manage to stack your flotsam without anything falling off the raft?

Important: A piece of flotsam is not considered as having "fallen off" until it falls off the raft onto the table or floor.

➤ No, something fell off the raft.

Too bad! Leave the raft on the mountain. Place **one** fallen piece of your choice onto the empty island card where you took your flotsam from. Place all remaining fallen pieces next to Tilda. There should be exactly one piece of flotsam on each island card. Your turn ends.





➤ **Yes, all pieces of flotsam are still on the raft.**

Good job! Take the island card, place it in front of you and turn it over. It shows shells and a symbol. The symbol indicates which island mountain you need to balance your raft to in the next phase of your turn.

Does it show the symbol of the mountain the raft is already on or the mountain of an island where there are no more pieces of flotsam? Then you can choose which other island (that still has flotsam) you want to move to. You can't stay on the same island!

Example

Luca turned over an island card. This shows the mountain with the ship's wheel as the destination island. There are no more pieces of flotsam on this island. Luca therefore opts for the mountain with the wave as the destination island.



The symbol indicates your destination island.

This card is worth 4 shells.



Phase 2)

Balancing the raft

If you succeeded in Phase 1, you now carefully balance the raft to the specified mountain. You may hold the raft any way you like (even with two hands). You may touch any protruding flotsam, but not hold onto any pieces.

Did you make it to the island without any pieces falling off?

➤ **No, you dropped something during balancing or when you reached the island.**

Too bad! Continue balancing the raft to the specified island and place it there on the mountain. Place the turned over island card in front of you next to Tilda. Any flotsam you dropped also goes to Tilda. There should be exactly one piece of flotsam on each island card.

➤ **Yes, all the flotsam is still on board and the raft is safely on the mountain.**

Good job! Turn the island card in front of you over again and place it in your pile.

High Stacker Rule:

Are there at least 3 pieces of flotsam on the raft and your piece is stacked so that it is higher than all the others?

- Fantastic! After successfully balancing the raft, you may take a bonus card from the pile and place it into your own pile. Forward-thinking sailors should have this rule in mind when stacking.

Now it is the next person's turn in a clockwise direction.



End of the Game

The game ends as soon as only one island has cards around it.

Now add up all the shells on the island and bonus cards you have collected. The player with the most shells wins. In the event of a tie, these players win together.

Experienced Sailors Variant

The basic rules of the game apply, but with the following changes:

- Each island card shows a small octopus in one of four colors. When setting up the game, make sure that there is an island card with each octopus color around each mountain.
- During the game, try to collect as many island cards as possible with the same color octopus. You may look at the cards in your pile at any time.

At the end of the game, look to see who has the most cards of each octopus color. This person receives a bonus card. In the event of a tie in one color, neither player receives a bonus card. The person with the most seashells at the end also wins here.



Dear Children and Parents, after a fun game, did you suddenly discover that a part of this HABA game is missing and nowhere to be found? No problem! At www.haba-play.com/ersatzteile you can find out whether this part is still available for delivery.

Trésors à la dérive



Un jeu d'empilement pour 2 à 5 marins équilibristes à partir de 6 ans.

Auteur : Günter Burkhardt · **Illustration :** Stephanie Böhm · **Rédaction :** Lea Berger

Durée du jeu : 15 à 20 minutes



Les trésors sont nombreux sur les plages de la mer du Sud. Amassez-les et empilez-les habilement sur votre radeau. Mais soyez prudents lorsque vous voguez d'île en île ! Tout ce qui tombe à l'eau revient à Tilda, la tortue de mer...
Ceux qui empilent habilement les trésors et gardent leur calme pendant le transport auront toutes les chances de remporter la partie. Alors, larguez les amarres moussillons ! En route pour la mer du Sud !

Contenu de la boîte



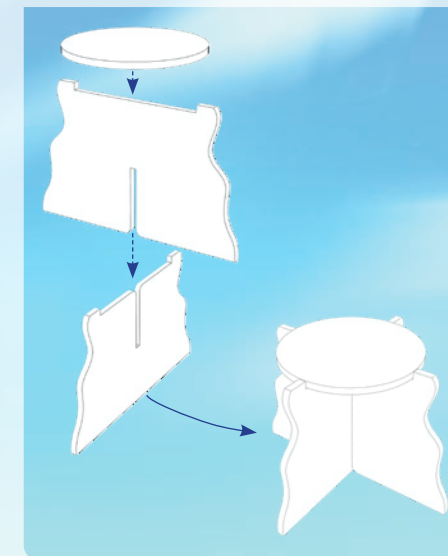
Avant la première partie :

Détachez délicatement les pièces en carton du cadre. Emboîtez les deux parties de montagne l'une dans l'autre et fixez une tuile ronde sur le dessus, face « symbole » visible. Le cadre n'est plus nécessaire, vous pouvez le jeter.

Conseil : à la fin de la partie, vous pourrez ranger les montagnes dans la boîte sans les démonter.

Préparation du jeu

- 1 Placez une montagne au milieu de la table. Répartissez les autres montagnes en cercle en les écartant les unes des autres d'environ 20 cm.
- 2 Autour de chaque montagne, posez quatre cartes « île » de votre choix avec le symbole « pieuvre » visible pour former une île géante.
- 3 Posez n'importe quel trésor sur chaque carte « île ».
- 4 Mélangez les cartes bonus face « île » visible et empilez-les. Disposez la pile et Tilda sur le côté.
- 5 Placez le radeau sur n'importe quelle montagne (sauf sur celle du milieu).



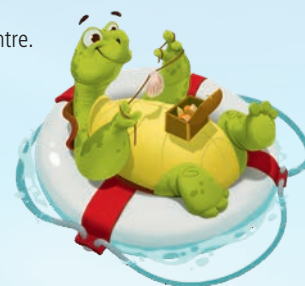
Déroulement du jeu

On joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le dernier à être allé à la mer commence la partie.

Ton tour comporte deux phases :

- 1) Choisir un trésor et l'empiler
- 2) Naviguer avec le radeau en gardant l'équilibre



Phase 1) Choisir un trésor et l'empiler

Choisis un trésor sur l'île où se trouve le radeau. S'il n'y en a plus qu'un, prends-le. Pose ton trésor sur le radeau.

Conseil : les trésors et les îles sont parfois difficiles à atteindre. C'est pourquoi tu peux bien sûr te déplacer autour de la table.

Pour empiler les éléments, les règles suivantes s'appliquent :

- une fois que tu as pris un trésor, tu n'as plus le droit de le reposer : tu dois le charger sur le radeau.
- Sur le radeau, tu peux empiler ton trésor sur d'autres trésors déjà amassés.
- Tu ne dois **toucher que le nouveau trésor**. Toutefois, tu peux utiliser ce nouveau trésor pour déplacer les autres trésors déjà présents sur le radeau.



As-tu réussi à empiler ton trésor sans rien faire tomber du radeau ?

Attention : un trésor est considéré comme « tombé » lorsqu'il n'est plus sur le radeau et qu'il tombe sur la table ou le sol.

➤ Non, tu as fait tomber un trésor du radeau.

Domage ! Laisse le radeau sur la montagne. Parmi les trésors tombés, poses-en **un** sur la carte « île » vide sur laquelle tu viens de prendre le trésor. Pose tous les autres trésors tombés sur la carte de Tilda, la tortue de mer. Désormais, chaque carte « île » doit à nouveau accueillir un seul trésor. Ton tour est alors terminé.

➤ Oui, tous les trésors sont bien rangés.

Bravo ! Pose la carte « île » devant toi et retourne-la. On peut y voir des coquillages et un symbole. Le symbole indique la montagne d'une île vers laquelle tu dois naviguer en phase 2.

S'agit-il de la montagne sur laquelle tu te trouves actuellement ou de la montagne d'une île sur laquelle il n'y a plus de trésors ? Dans ce cas, tu choisis l'île où tu vas chercher un trésor. Tu ne peux pas rester sur ton île actuelle !

Exemple

Lucas a retourné une carte « île ».
Celle-ci indique que l'île de destination est la montagne avec le gouvernail. Il n'y a plus de trésors sur cette île. Lucas choisit donc la montagne avec la vague comme île de destination.



Le symbole t'indique ton île de destination.

Cette carte vaut 4 coquillages.

Phase 2) Naviguer sur le radeau en gardant l'équilibre

Si tu as réussi la phase 1, navigue sur le radeau avec précaution jusqu'à la montagne indiquée en gardant l'équilibre. Pour cela, tu peux tenir le radeau comme tu le souhaites (même avec les deux mains). Tu peux toucher des trésors qui dépassent, mais pas les saisir.

As-tu atteint l'île sans faire tomber les trésors ?

➤ Non, tu en as fait tomber pendant le trajet ou à l'arrivée sur l'île.

Domage ! Dans tous les cas, amène le radeau en gardant l'équilibre jusqu'à l'île indiquée et pose-le sur la montagne. Pose à côté de Tilda la carte « île » retournée qui est devant toi. Pose aussi les trésors tombés près de Tilda.

➤ Oui, tous les trésors sont toujours à bord et le radeau est en sécurité sur la montagne.

Bravo ! Retourne la carte « île » qui est devant toi et place-la sur ta propre pile.



Règle « oh! Hisse » :

Y-a-t-il au moins 3 trésors sur le radeau et tu en empiles un autre de telle sorte qu'il soit au-dessus de tous les autres ?

- Bravo ! Une fois que le radeau est bien arrivé à destination, tu pioches une carte bonus que tu mets sur ta propre pile. Les marins avisés ont déjà cette règle en tête pendant l'empilement !

C'est maintenant au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.



Fin de la partie

La partie s'achève dès qu'il ne reste plus qu'une seule carte « île ».

Comptez maintenant tous les coquillages des cartes « île » et bonus que vous avez réunies.

Celui qui a le plus de coquillages remporte la partie. En cas d'égalité, vous êtes tous gagnants.

Variante pour marins expérimentés



Les règles du jeu de base s'appliquent avec les modifications suivantes :

- Chaque carte « île » présente une petite pieuvre d'une couleur. Il y a quatre couleurs différentes. Lors de la préparation du jeu, veillez à ce que sous chaque montagne se trouve une carte « île » avec une pieuvre de chaque couleur.
- Pendant la partie, tentez de réunir un maximum de cartes « île » avec des pieuvres de couleur identique. Vous pouvez regarder les cartes que vous avez réunies sur votre pile à tout moment.

À la fin de la partie, déterminez le joueur qui a le plus de pieuvres de couleur identique. Cette personne obtient une carte bonus en plus. Malheureusement, personne ne reçoit de carte bonus en cas d'égalité. Dans ce cas aussi, le vainqueur est le joueur qui a le plus de coquillages.

Chers enfants, chers parents, si vous avez perdu ou abîmé une pièce, vous pouvez la demander sur www.haba-play.com dans la partie Pièces détachées.

Stapelgekke in de Zuiderzee

stapelen op het vlot!



Een stapelgek evenwichtsspel voor 2-5 zeelui vanaf 6 jaar.

Auteur: Günter Burkhardt · **Illustrator:** Stephanie Böhm · **Redactie:** Lea Berger

Duur van het spel: 15 - 20 minuten



Hier op de stranden van de Zuiderzee is heel wat drijfhout te vinden. Verzamel al het hout en stapel het op jullie vlot. Maar pas op wanneer jullie van eiland naar eiland varen. Want Tilda de zeeschildpad steelt alles wat overboord gaat.

Wie de schatten goed stapelt en tijdens het transport bewijst rustige handen te hebben, maakt de meeste kans op de overwinning. Dus, stapelen maar, de Zuiderzee wacht erop ontdekt te worden!

Spelinhoud



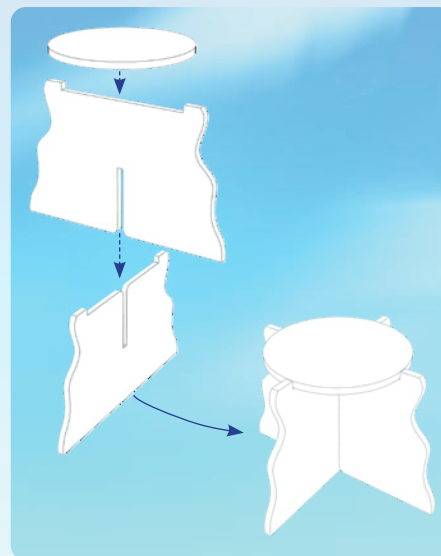
Vóór het eerste spel:

Maak de kartonnen onderdelen voorzichtig los uit het bord. Steek de twee bergonderdelen in elkaar en leg het ronde kaartje er bovenop met het symbool naar boven. Het bord is niet meer nodig en kan weggegooid worden.

TIP: Aan het einde van het spel kunnen jullie de in elkaar gezette bergen in elkaar gestoken in de onderkant van de doos neerzetten.

Vorbereitung van het spel

- 1 Zet een berg in het midden van de tafel. Zet de overige bergen er in een kring omheen met een afstand van ongeveer 20 cm tussen de bergen.
- 2 Leg aan elke berg vier eilandkaarten **naar keuze** zodat er een eiland ontstaat. Leg ze met het octopussybooltje naar boven.
- 3 Leg op elke eilandkaart een schat naar keuze.
- 4 Schud de bonuskaarten met de eilandkant naar boven en leg de stapel samen met Tilda klaar naast de eilanden.
- 5 Leg het vlot op een van de buitenste bergen naar keuze.



Spelverloop

Jullie spelen om de beurt, met de wijzers van de klok mee.

Wie heeft als laatste op een vlot gevaren?

Jij mag beginnen.

Je ronde bestaat uit twee fasen:

- 1) Schat uitzoeken en stapelen
- 2) Vlot in evenwicht houden



Fase 1)

Schat uitzoeken en stapelen

Kies een schat van het eiland waarop het vlot ligt. Als er nog maar eentje ligt, neem je die. Stapel je schat op het vlot.

Tip: Schatten en eilanden zijn niet altijd eenvoudig te bereiken. Dus moet je soms knielen, je armen strekken, opstaan, enzovoorts.

Voor het stapelen gelden de volgende regels:

- Wanneer je een schat hebt genomen, **mag je die niet meer terugleggen**. Die moet je op het vlot plaatsen.
- Je mag je schat stapelen bovenop de schatten die al op het vlot liggen.
- Je mag daarbij **alleen de nieuwe schat aanraken**. Wat wel mag, is met je nieuwe schat de andere schatten die al op het vlot liggen, verschuiven.

Is het je gelukt om je schat te stapelen zonder dat er iets van het vlot is gevallen?

Belangrijk: een schat is er pas 'vanaf gevallen' wanneer het van het vlot op de tafel of de grond valt.

➤ **Nee, er is iets van het vlot gevallen.**

Jammer! Laat het vlot op de berg staan. Leg **één** gevallen schat naar keuze op de lege eilandkaart waarvan je eerder de schat hebt genomen. Leg de andere afgefallen schatten bij Tilda. Nu moet op elke eilandkaart weer precies één schat liggen. Je beurt is nu voorbij.



➤ **Ja, alle schatten liggen goed opgestapeld.**

Goed gedaan! Pak de eilandkaart, leg deze voor je neer en draai hem om. Je ziet schelpen en een symbool. Het symbool geeft aan naar welke berg je jouw vlot in fase 2 moet balanceren.

Is het symbool de berg waarop je op dat moment staat of de berg van een eiland, waarop geen schatten meer liggen? Dan mag je kiezen naar welk eiland je met je schatten vaart. Je mag in ieder geval niet blijven staan op het huidige eiland!

Voorbeeld

Luca heeft een eilandkaart omgedraaid.
Op de achterkant staat dat hij naar het eiland moet met de berg met het roer.
Op dit eiland liggen geen schatten meer.
Luca besluit daarom dat hij naar het eiland gaat met de berg met de golf.



Het symbool toont het eiland.

Deze kaart is 4 schelpen waard.



Fase 2)

Vlot in evenwicht houden

Als je fase 1 succesvol hebt doorstaan, ga je met het vlot voorzichtig naar de aangegeven berg. Om dat te doen, mag je het vlot vasthouden zoals je wilt (ook met twee handen). Je mag de uitstekende schatten aanraken, maar geen van de schatten vasthouden.

Heb je het eiland bereikt zonder schatten te verliezen?

➤ **Nee, er zijn tijdens de overtocht of bij het eiland, een of meerdere schatten gevallen.**

Jammer! Breng het vlot toch naar het eiland en zet het daar op de berg neer.
De omgedraaide eilandkaart die voor je ligt, moet je bij Tilda leggen. De schatten die zijn gevallen, gaan ook naar Tilda.
Nu moet op elke eilandkaart weer precies één schat liggen.

➤ **Ja, alle schatten zijn nog aan boord en het vlot staat veilig op de berg.**

Goed gedaan! Draai de eilandkaart die voor je ligt weer om en leg hem op je eigen stapel.

Ongekende hoogten regel:

Er liggen minstens 3 schatten op het vlot en jij stapelt er nog een op zodat die boven alles uittorent?

- Goed gedaan! Als je het vlot goed hebt gebalanceerd, mag je een bonuskaart van de stapel nemen en op je eigen stapel leggen. Vooruitziende zeelieden denken tijdens het stapelen continu aan deze regel.

Nu is kloksgewijs het volgende kind aan de beurt.



Einde van het spel

Het spel is afgelopen wanneer er nog maar aan één eiland eilandkaarten liggen.

Tel nu alle schelpen op de eiland- en bonuskaarten die je hebt verzameld. Wie de meeste schelpen heeft, wint.

Bij gelijkspel winnen jullie allemaal.

Varianten voor ervaren zeelui

De regels van het basisspel gelden, maar met de volgende wijzigingen:

- Op elke eilandkaart is een octopus afgebeeld in een van de vier kleuren. Let er bij de spelopbouw op dat bij elke berg een eilandkaart met een octopus in elke kleur ligt.
- Probeer tijdens het spel zoveel mogelijk eilandkaarten te verzamelen met octopussen in dezelfde kleur. De verzamelde kaarten in je stapel mag je te allen tijde bekijken.

Kijk aan het einde van het spel wie de meeste kaarten heeft van een bepaalde kleur octopus. Deze persoon krijgt een extra bonuskaart. Bij gelijke stand krijgt geen van beiden een bonuskaart. Ook hier is de winnaar de speler die aan het einde de meeste schelpen heeft.



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



A Flote

¡A la balsa, listos, ya!



Un juego de equilibrio para 2 - 5 viejos lobos de mar a partir de 6 años.

Autor: Günter Burkhardt · **Ilustración:** Stephanie Böhm · **Redacción:** Lea Berger

Duración de la partida: 15 – 20 minutos



En las playas del Mar del Sur hay un montón de valiosos objetos a la deriva por descubrir. Recogedlos todos y apiladlos sobre vuestra balsa. Pero tened cuidado al navegar de una isla a otra. Todo lo que caiga por la borda se lo quedará la tortuga Tilda. Quien consiga apilar los objetos con destreza y demuestre tener buen pulso al transportarlos, tendrá más posibilidades de ganar al final. ¡A apilar se ha dicho! ¡El Mar del Sur os espera!

Contenido del juego



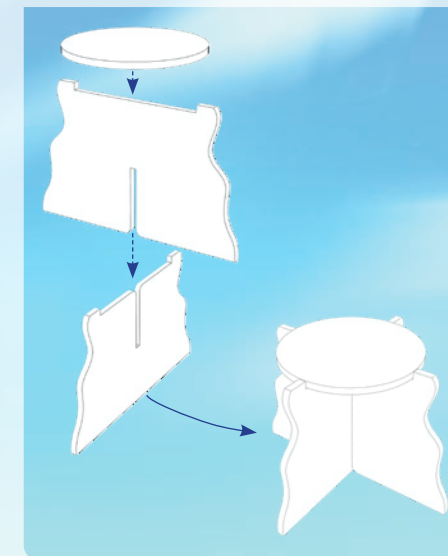
Antes de jugar por primera vez:

Extraed del cartón todas las piezas. Armad los montes uniendo las dos piezas y colocando encima la pieza redonda con el símbolo hacia arriba. El marco de cartón no se necesita y podéis desecharlo.

Nota: Cuando terminéis de jugar, podéis guardar los montes sin desmontar en la caja.

Preparación del juego

- 1 Colocad un monte en el centro de la mesa. Situal el resto alrededor conformando un círculo, con una distancia de 20 cm entre ellos.
- 2 Colocad, junto a cada monte y con el pulpo hacia arriba, las cuatro **cartas-isla que preferáis**, de modo que conformen una isla.
- 3 Colocad el objeto que preferáis sobre cada una de las cartas-isla.
- 4 Mezclad las cartas de bonificación con el lado de la isla hacia arriba y colocadlas apiladas junto a Tilda.
- 5 Colocad la balsa sobre uno de los montes.



Desarrollo del juego

Se juega por turnos en el sentido de las agujas del reloj.

¿Quién ha sido el último/a que se ha montado en una barca? Tú empiezas.

El turno consta de dos pasos:

- 1) Coger un objeto y apilarlo
- 2) Desplazar la balsa

Paso 1)

Coger un objeto y apilarlo

Coge un objeto de la isla en la que se encuentra la balsa.
Si solo queda uno, tienes que coger ese. Coloca el objeto sobre la balsa.

Nota: A veces, los objetos y las islas no son fáciles de alcanzar. Por supuesto, puedes arrodillarte, extender el brazo o levantarte para llegar a ellos.

Para apilar, se aplican las siguientes reglas:

- Cuando cojas un objeto, **no podrás volver a dejarlo** y tendrás que colocarlo sobre la balsa.
- Puedes colocarlo encima de otro objeto que ya se encuentre en la balsa.
- **No podrás tocar ningún otro objeto.** No obstante, está permitido desplazar los demás objetos con ayuda del nuevo.

¿Has conseguido colocar tu objeto sin que ningún otro se haya caído de la balsa?

Importante: Un objeto se considerará «caído» cuando salga de la balsa y caiga al suelo o a la mesa.

➤ **No, se me han caído objetos.**

¡Qué lástima! Deja la balsa sobre el monte y coloca **uno de los objetos** caídos sobre la carta-isla de la que habías cogido tu objeto previamente. Sitúa el resto de los objetos caídos al lado de Tilda. Ahora, debería haber un objeto en cada una de las cartas-isla. Aquí termina tu turno.



➤ **Sí, todos los objetos se encuentran sobre la balsa.**

¡Bien hecho! Coge la carta-isla, sitúala junto a ti y destápala. En la carta hay conchas y un símbolo. Ese símbolo muestra el monte de la isla a la que debes dirigir la balsa en el paso 2.

¿Es el monte en el que te encuentras ahora mismo o es el monte de una isla en la que ya no quedan objetos? En estos casos, debes elegir una isla con objetos a la que dirigirte, pero no podrás quedarte en la isla en la que te encuentras ahora.

Ejemplo

Lucas le ha dado la vuelta a la carta-isla.
La carta le indica que debe dirigirse hacia la isla del monte en el que se encuentra el timón. Pero en esta isla ya no quedan objetos; por tanto, Lucas decide dirigirse a la isla del monte con la ola.



El símbolo muestra la isla a la que debes dirigirte.

Esta carta vale 4 conchas.

Paso 2)

Desplazar la balsa

Si has superado el paso 1, desplaza la balsa con cuidado hasta el monte indicado.
Para ello, podrás sostener la balsa como prefieras (incluso con las dos manos). Asimismo, puedes rozar los objetos, aunque no podrás cogerlos.

¿Has conseguido llegar a la isla sin que caiga ningún objeto?

➤ **No, se ha caído algo durante el desplazamiento o al llegar.**

¡Qué lástima! En todo caso, lleva la balsa hasta la isla correspondiente y colócala sobre el monte.
Coloca la carta-isla que tienes delante junto a Tilda. Del mismo modo, sitúa junto a ella los objetos que se han caído. Ahora, debe haber un objeto en cada una de las cartas-isla.

➤ **Sí, todos los objetos siguen a bordo y la balsa se encuentra en el monte.**

¡Bien hecho! Vuelve a dar la vuelta a la carta y quédatela.



La regla de la superación:

¿En la balsa hay al menos 3 objetos y tú colocas el tuyo sobresaliendo respecto a todos los demás?

- ¡Fantástico! Cuando hayas trasladado la balsa, puedes coger una carta de bonificación y ponerla en tu propia pila. Los marineros avisados tienen en cuenta esta regla desde el principio.

A continuación, es el turno del siguiente jugador/a en el sentido de las agujas del reloj.



Finalización del juego

La partida termina cuando solo quede un monte con cartas-isla.

Entonces, debéis sumar las conchas de todas vuestras cartas. Gana quien haya conseguido más conchas.

En caso de empate, habrá varios ganadores/as.

Variante para «viejos lobos de mar»



Se aplicarán las reglas básicas del juego con los siguientes cambios:

- Cada una de las cartas-isla cuenta con un pequeño pulpo de color. En total, hay cuatro colores.
- Al montar el juego, debéis colocar junto a los montes una carta con un pulpo de cada color e intentar, durante la partida, acumular todas las cartas posibles con pulpo de un mismo color. Podéis mirar las cartas que acumuléis en cualquier momento.

Cuando finalice la partida, contad quién tiene más cartas de cada color. Esta persona recibe una carta de bonificación adicional. En caso de empate respecto a un color, nadie recibe ninguna carta de bonificación. En este caso, también gana quien tenga el mayor número de conchas.

Queridas familias: si después de una entretenida partida descubris que falta una pieza del material de juego y no se encuentra por ninguna parte, no hay problema. En www.haba-play.com/ersatzteile podréis consultar si la pieza en cuestión está disponible como repuesto.

In equilibrio nei mari del sud

A galla sulla zattera!



Un gioco di equilibrio da impilare, per 2-5 lupi di mare a partire da 6 anni.

Autore: Günter Burkhardt · **Illustrazioni:** Stephanie Böhm · **Testo:** Lea Berger

Durata del gioco: 15 – 20 minuti



Sulle spiagge dei mari del sud si arenano oggetti preziosi di ogni sorta, tutti da esplorare. Affrettatevi a raccogliarli e impilateli sulla vostra zattera. Attenzione però quando vi spostate tra le isole! La tartaruga di mare Tilda è pronta ad arraffare tutto quello che finisce in mare... Chi impila con abilità i reperti e mantiene la mano ferma durante gli spostamenti ha buone possibilità di riportare la vittoria. Cosa aspettate, iniziate a impilare e tuffatevi alla scoperta dei mari del sud!

Dotazione del gioco



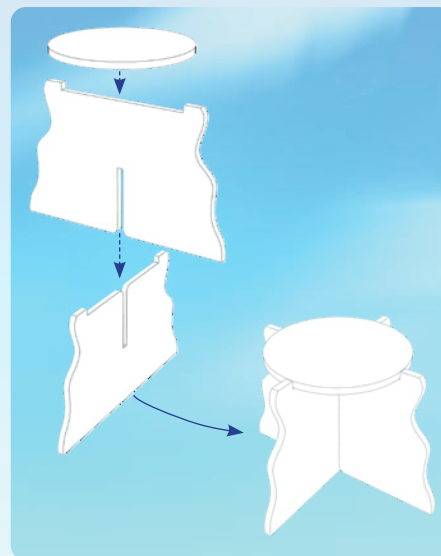
Prima di giocare per la prima volta:

Staccate con cura i pezzi di cartone dalla tavola. Assemblate due pezzi di ogni montagna e fissateci sopra un dischetto con il lato del simbolo rivolto verso l'alto. I bordi non vi servono più e possono essere smaltiti.

Consiglio: alla fine del gioco potete lasciare le montagne assemblate nella scatola.

Preparazione del gioco

- 1 Sistematte una montagna al centro del tavolo. Disponete le montagne rimaste in cerchio a circa 20 cm di distanza l'una dall'altra.
- 2 Su ogni montagna deponete quattro carte isola **a piacere** con il simbolo del polpo rivolto verso l'alto, in modo da formare un'isola.
- 3 Sistematte un reperto a piacere su ogni carta isola.
- 4 Mescolate le carte bonus con il lato dell'isola rivolto verso l'alto e formate un mazzo, che sistematte accanto alle isole insieme a Tilda.
- 5 Posizionate la zattera su una delle montagne esterne a piacere.



Svolgimento del gioco

Giocate a turno in senso orario.

Chi è stato più di recente su una zattera può cominciare.

Il tuo turno si svolge in due fasi:

- 1) Scegliere e impilare il reperto
- 2) Tenere in equilibrio la zattera

Fase 1)

Scegliere e impilare il reperto

Scegli un reperto a piacere sull'isola occupata dalla zattera. Se ne è rimasto solo uno, prendilo. Impila il reperto sulla zattera.

Consiglio: i reperti e le isole a volte sono difficili da raggiungere. Per questo puoi ovviamente anche inginocchiarti, allungare le braccia, alzarli,

Per impilare i reperti dovete osservare le seguenti regole:

- Una volta preso un reperto, lo devi sistemare **per forza** sulla zattera.
- Puoi appoggiare il tuo reperto su quelli già posti sulla zattera.
- Non puoi **toccare gli altri reperti** già posti sulla zattera, ma puoi usare quello nuovo per spostarli.

Sei riuscito a impilare il tuo reperto senza far cadere nulla dalla zattera?

Importante: un reperto si considera „caduto” solo quando finisce fuori dalla zattera e cade sul tavolo o sul pavimento.

➤ **No, hai fatto cadere qualcosa dalla zattera.**

Peccato! Lascia la zattera sulla montagna. Metti **uno** dei reperti caduti a piacere sulla carta isola vuota dalla quale avevi preso in precedenza il tuo reperto. Tutti gli altri reperti caduti li sistemi accanto a Tilda. A questo punto su ogni carta isola deve esserci di nuovo un solo reperto. Il tuo turno di gioco finisce qui.





➤ **Sì, tutti i reperti sono ben impilati.**

Ben fatto! Prendi la carta isola, mettila davanti a te e girala. Ecco che si vedono delle conchiglie e un simbolo. Il simbolo indica la montagna dell'isola che devi raggiungere con la tua zattera nella seconda fase.

È uscito il simbolo della montagna dove ti trovi al momento o della montagna di un'isola che è rimasta senza reperti? In questo caso puoi fare rotta verso un'altra isola contenente dei reperti a scelta. Non puoi sostare sull'isola che stai occupando!

Esempio

Luca ha girato una carta isola, che indica la montagna con il timone come isola di destinazione. Su questa isola non si trovano più reperti. Luca sceglie quindi la montagna con l'onda come isola di destinazione.



Il simbolo indica l'isola di destinazione.

Questa carta vale 4 conchiglie.

Fase 2)

Tenere in equilibrio la zattera

Se hai completato con successo la prima fase, cerca di raggiungere la montagna prescelta tenendo in equilibrio la zattera. Puoi tenere la zattera come preferisci (anche con due mani). Puoi toccare i reperti che sporgono, ma non puoi trattenerli.

Hai raggiunto l'isola senza far cadere nessun reperto?

➤ **No, ti è caduto qualcosa durante il tragitto o all'arrivo sull'isola.**

Peccato! Cerca comunque di tenere in equilibrio la zattera mentre raggiungi l'isola prescelta e poi sistemala sulla montagna. Sistema accanto a Tilda la carta isola scoperta posta davanti a te. Anche i reperti caduti devi lasciarli a Tilda. A questo punto su ogni carta isola deve trovarsi di nuovo un solo reperto.

➤ **Sì, tutti i reperti sono ancora a bordo e la zattera è saldamente ancorata sulla montagna.**

Ben fatto! Copri di nuovo la carta isola davanti a te e sistemala sul tuo mazzo.



Regole per impilare in altezza:

sulla zattera ci sono almeno già 3 reperti e tu ne aggiungi un altro che li supera tutti in altezza?

- Fantastico! Se sei riuscito a tenere in equilibrio la zattera, puoi prendere in più una carta bonus dal mazzo e sistemarla sul tuo mucchietto. I lupi di mare lungimiranti tengono bene a mente questa regola al momento di impilare.

Il turno passa alla persona successiva in senso orario.



Fine del gioco

Il gioco finisce non appena è rimasta un'unica isola con delle carte isola. Contate ora tutte le conchiglie sulle carte isola e sulle carte bonus che avete raccolto. Vince chi ha raccolto il maggior numero di conchiglie. In caso di parità, vincono più giocatori a pari merito.

Variante per lupi di mare esperti

The basic rules of the game apply, but with the following changes:

- Le regole del gioco di base rimangono invariate, eccezion fatta per quanto segue: Ogni carta isola mostra un piccolo polpo di uno di quattro colori. Durante la composizione del gioco, assicuratevi di sistemare su ogni montagna una carta isola di ciascun colore del polpo.
- Nel corso del gioco cercate di raccogliere il maggior numero di carte isola con il polpo dello stesso colore. Siete liberi di osservare le carte raccolte nel vostro mazzo in qualsiasi momento.

Alla fine del gioco, controllate chi ha raccolto la maggior numero di carte di un determinato colore del polpo. Questa persona riceve in più una carta bonus. Se ci sono più giocatori con lo stesso numero di carte dello stesso colore, purtroppo non ricevete nessuna carta bonus. Anche in questo caso vince chi alla fine ha ottenuto il maggior numero di conchiglie.



Cari bambini e cari genitori, dopo una divertente partita improvvisamente manca un pezzo di questo gioco HABA e non si riesce a trovare da nessuna parte? Nessun problema! Sul sito www.haba-play.com/ersatzteile (ricambi) potete chiedere se il pezzo è ancora disponibile.

It's
playtime!

