



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

Les Fées Hilarés

# Paul und der Mond



*Luce Tribaudier*

Paul and the Moon • Paul et la lune • Paul en de maan  
Pablo y la Luna • Paolo e la luna

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

# Paul und der Mond

## Gutenachtgeschichte

Jeden Abend bringt Mama den kleinen Paul ins Bett. Sie gibt ihm immer einen Gutenachtkuss und schließt dann leise die Tür. Doch kaum ist Mama draußen, schleicht sich Paul wieder aus seinem Bett heraus und tippelt auf Zehenspitzen zum Fenster. Dort hat er jeden Abend eine ganz besondere Verabredung – und zwar mit dem Mond. Wie schön er leuchtet! Strahlend hell und ganz zart. Im sanften Mondschein fühlt sich Paul sicher und geborgen. Der Mond ist sein bester Freund: Ihm erzählt Paul jeden Abend alles, was er den Tag über erlebt hat, sogar seine größten Geheimnisse. Erst dann schlüpft Paul wieder zurück unter seine Decke und schläft glücklich und zufrieden ein.

Aber an diesem Abend, als Paul wieder wie gewohnt an seinem Platz am Fenster sitzt, passiert etwas Seltsames: Ein einzelner heller Lichtstrahl fällt direkt vom Mond hinunter in den Garten. „Was ist denn das?“, staunt Paul und schleicht sich leise nach draußen, dem Lichtschein entgegen. Als er an der Stelle ankommt, findet er einen sonderbaren Stab mit einer leuchtenden Sternenspitze!

„Hallo ... kannst du mir helfen?“, ertönt plötzlich eine Stimme. Paul schaut sich um, doch er kann niemanden sehen. Verwundert reibt er sich die Augen. Wer spricht denn da mit ihm? Doch dann ahnt Paul, wer es ist: Es kann nur der Mond sein! „Ähm ... hallo ... Mond?“, fragt Paul zaghaft, „bist du das?“

„Ach“, seufzt da der Mond, „ich habe einen Moment nicht aufgepasst und – schwups! – ist mir mein leuchtender Zauberstab auf die Erde gefallen!“ Der Mond macht ein trauriges Gesicht. „Und wenn ich ihn nicht zurückbekomme, kann ich nie mehr zum Vollmond werden. Vielleicht verschwinde ich sogar ganz. Das wäre fürchterlich!“

Paul ist ganz unbehaglich zumute und er tritt von einem Bein aufs andere. „Kannst du mir helfen, meinen leuchtenden Zauberstab zurückzubekommen?“, fragt da der Mond. Paul kann nicht glauben, dass er gerade mit dem Mond redet – und der Mond mit ihm! Nur ich kann dem Mond helfen, denkt Paul. Aber ... kann ich das überhaupt? Ich bin doch noch ein kleiner Junge!

„Ach, lieber Mond, ich würde dir so gerne helfen“, sagt Paul, „aber ich kann ja nicht fliegen – und wie soll ich dir denn da deinen Zauberstab zurückgeben?“ Mit einem Mal hat der Mond eine Idee: „Wir fragen die freundlichen Funkelfeen, ob sie uns helfen können. Sie sollen eine Leiter bilden, über die du zu mir klettern kannst. Schau mal, dort drüben in eurem Gartenteich leben die Funkelfeen. Siehst du sie?“ Paul kneift die Augen zusammen und schaut hinüber zum Teich. „Da sind sie!“, ruft er begeistert. „Und wie schön sie glitzern und funkeln!“ Da nimmt Paul seinen ganzen Mut zusammen und macht sich auf den Weg zu den Funkelfeen ...



## Paul und der Mond

Ein kooperatives Memo-Spiel für 1 - 6 Mondhelfer von 3 - 8 Jahren.

**Autoren:** Les Féés Hilaires (Steffanie Yeakle und Marie Chaplet)

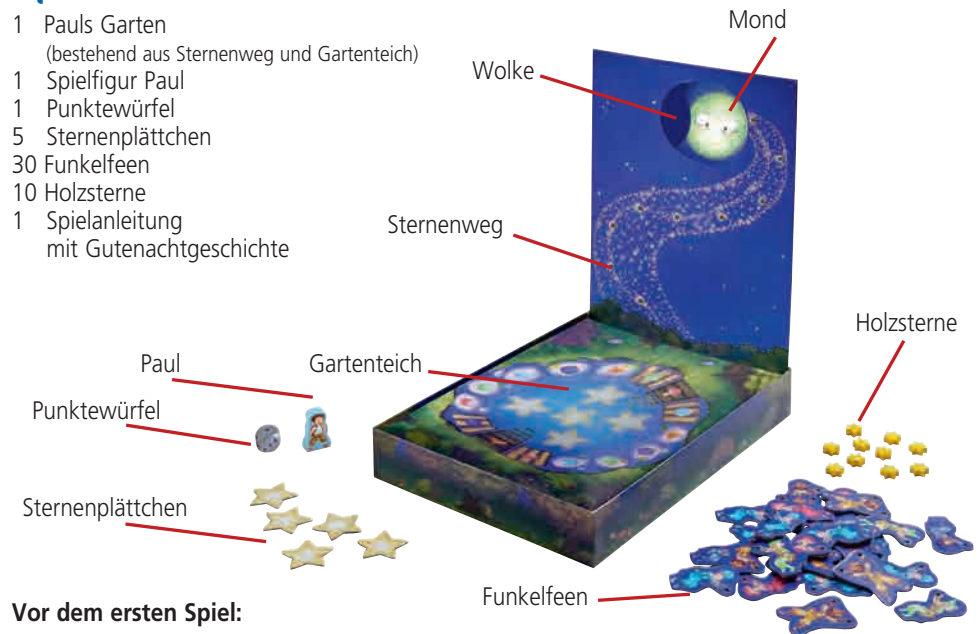
**Illustration:** Lucile Thibaudier

**Spieldauer:** 5 - 10 Minuten

Helft Paul, zusammen mit den Funkelfeen den Mond zu retten. Denn nur wenn die Funkelfeen übereinander an den Sternen hochklettern und so für Paul eine Leiter Richtung Mond bauen, bevor dieser hinter der Wolke verschwunden ist, kann Paul dem Mond den leuchtenden Zauberstab zurückgeben. Und erst dann kann der Mond wieder in vollem Glanz scheinen und die Erde erleuchten.

## Spielinhalt

- 1 Pauls Garten (bestehend aus Sternenweg und Gartenteich)
- 1 Spielfigur Paul
- 1 Punktwürfel
- 5 Sternensplättchen
- 30 Funkelfeen
- 10 Holzsterne
- 1 Spielanleitung mit Gutenachtgeschichte

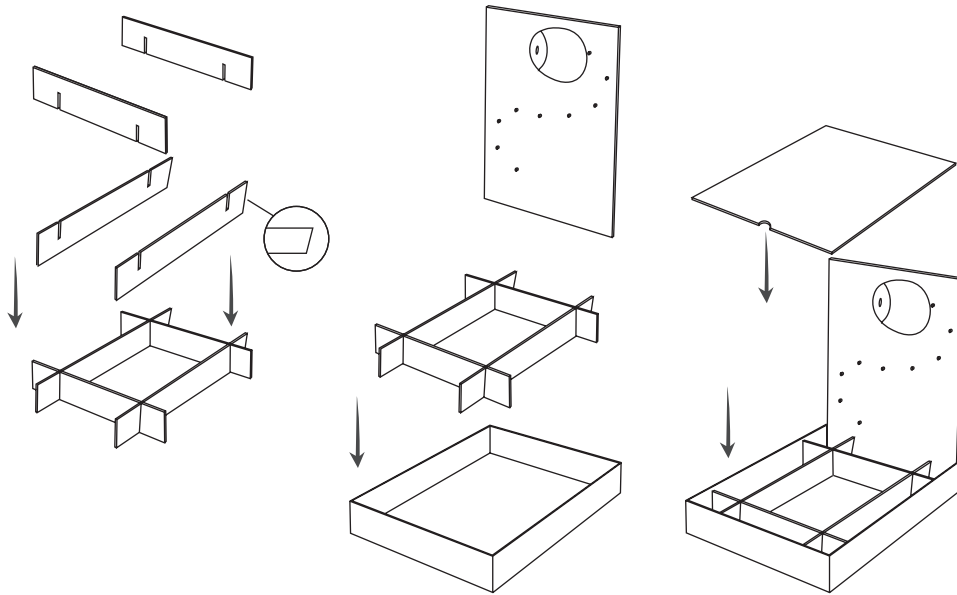


### Vor dem ersten Spiel:

Bitte drückt das Spielmaterial vor dem ersten Spiel vorsichtig aus dem Tableau!

Die restlichen Teile des Tableaus werden nicht mehr benötigt und können weggeworfen werden.

## Baut jetzt Pauls Garten zusammen:



Legt den leeren Schachtelboden bereit. Nehmt die vier Stege, steckt sie so zusammen, dass jeweils die beiden langen und kurzen Stege zueinander parallel stehen ...

... und legt das entstandene Gitter in den Schachtelboden. Steckt den Sternenweg (= Spielplan mit Mond) in den Spalt zwischen Schachtelboden und dem Gitter.

Legt anschließend den Gartenteich (= Spielplan mit Teich) darauf. Fertig ist Pauls Garten!

Wenn ihr später das Spiel wieder zusammenpackt, könnt ihr die Stege zusammengesteckt im Schachtelboden lassen. Legt einfach das gesamte Spielmaterial in das Mittelfach. Dann kommt der Sternenweg mit der illustrierten Seite nach unten auf die Stege und darüber der Gartenteich und die Anleitung. Dann könnt ihr die Schachtel mit dem Deckel schließen.

## Spielvorbereitung

Stellt Pauls Garten in die Tischmitte, sodass alle Kinder ihn gut einsehen können. Schiebt die Wolke über dem Sternenweg so weit zurück, dass der Mond komplett sichtbar ist. Legt die 5 Sternenplättchen offen auf die Sternenfelder des Gartenteichs. Die Funkelfeenv und der Würfel kommen neben den Garten. Jetzt habt ihr kurz Zeit, euch die Lage der einzelnen Feenhüte einzuprägen. Danach dreht ihr alle Sternenplättchen um.

Stellt Paul auf ein beliebiges Holzfeld. Jetzt könnt ihr anfangen.

Die 10 Holzsterne braucht ihr nur für die Wettbewerbsvariante *Großes Sternenrennen* und sie bleiben in der Schachtel.

## Paul und der Mond - Grundspiel:



Wer zuletzt mit dem Mond gesprochen hat, darf beginnen und würfelt. Ziehe Paul um die gewürfelte Punktezahl im Uhrzeigersinn um den Gartenteich weiter. Schau dir gut an, auf welchem Feenhut Paul jetzt steht! Das Sternenplättchen mit diesem Hut musst du jetzt suchen. Decke dazu ein Sternenplättchen auf.

### Welcher Feenhut ist auf dem Sternenplättchen zu sehen?

#### • Der gleiche Feenhut?

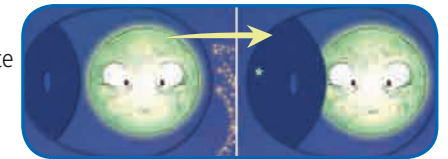
Gut gemacht! Nimm dir eine Funkelfee mit diesem Hut aus dem Vorrat und stecke sie an den nächsten freien Stern des Sternenwegs. Dabei bilden die Funkelfeenv nach und nach eine funkelnde Feenleiter.

Aber aufgepasst, Funkelfeenv sind besonders zarte Wesen. Stecke sie stets vorsichtig an die Sterne. Sollte dennoch einmal einer von ihnen dabei herunterfallen, hänge sie einfach wieder hin.

Sollte keine entsprechende Funkelfee mehr im Vorrat sein, darfst du dir eine beliebige andere nehmen.

#### • Einen anderen Feenhut?

Schade! Ziehe die Wolke weiter, bis der nächste Stern in ihr gelb aufleuchtet.



Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe und würfelt.

## Spielende

Wenn es einer von euch schafft, eine Funkelfee an den letzten Stern neben den Mond zu hängen, gewinnt ihr alle zusammen das Spiel. Paul klettert jetzt an der Feenleiter zum Mond hoch und gibt ihm den leuchtenden Zauberstab zurück. Jetzt kann der Mond wieder komplett aufleuchten und ihr schiebt die Wolke wieder ganz zurück. Wenn aber die Wolke den Mond komplett bedeckt, bevor die Leiter der Funkelfeenv vollständig ist, habt ihr dieses Mal leider verloren. Paul kann dem Mond den leuchtenden Zauberstab noch nicht zurückbringen. Die Funkelfeenv gehen wieder zurück zum Gartenteich und warten auf die nächste Gelegenheit, um dem Mond zusammen mit Paul zu helfen.

## Variante 1: Kleine Wellen (für erfahrenere Mondhelfer)

Gespielt wird nach den Regeln des Grundspiels bis auf folgende Änderungen: Bei dieser Variante sind die Wegfelder Baumstämme und Holzsteg wichtig.

### Auf welchem Feld landet Paul?



#### • Baumstämme/Holzsteg

Wenn Paul auf eines dieser Felder tritt, macht er ein paar kleine Wellen, sodass 2 Sterne ihre Plätze tauschen! Vertausche 2 beliebige Sternenplättchen miteinander, ohne sie umzudrehen. Anschließend versuchst du, die zum abgebildeten Feenhut passende Funkelfee zu finden.





- **Steinwegfelder**  
Hier suchst du wie gewohnt unter den Sternenplättchen nach dem passenden Feenhut.

## Variante 2: Vertauschte Sterne (für Profi-Mondhelfer)

Gespielt wird nach den Regeln des Grundspiels bis auf folgende Änderungen:  
Bei dieser Variante sind die Wegfelder Holzsteg und Baumstämme wichtig.

### Auf welchem Feld landet Paul?



- **Holzsteg**  
Der Steg wird überschwemmt und erzeugt eine große Welle, als Paul darauf tritt, sodass alle Sterne durcheinandergewirbelt werden. Wenn du Paul auf dieses Feld ziehst, mischst du verdeckt alle Sternenplättchen und legst sie auf neue Plätze, ohne sie umzudrehen. Anschließend versuchst du, die zum abgebildeten Feenhut passende Funkelfee zu finden.



- **Baumstämme**  
Wenn Paul auf eines dieser Felder tritt, macht er ein paar kleine Wellen, sodass 2 Sterne ihre Plätze tauschen! Wenn du Paul auf dieses Feld ziehst, vertauschst du 2 beliebige Sternenplättchen miteinander, ohne sie umzudrehen. Anschließend versuchst du, die zum abgebildeten Feenhut passende Funkelfee zu finden.



- **Steinwegfelder**  
Hier suchst du wie gewohnt unter den Sternenplättchen nach dem passenden Feenhut.

## Variante 3: Großes Sternenrennen (für echte Experten)

Bei dieser Wettbewerbsvariante gibt es am Ende nur einen Gewinner.  
Dafür braucht ihr zusätzlich die 10 Holzsterne. Legt sie neben Pauls Garten.  
Es gelten die Regeln des Grundspiels bzw. der Varianten "Kleine Wellen" oder "Vertauschte Sterne" bis auf folgende Änderungen:

- Jedes Mal, wenn du die Feenleiter mit einer Funkelfee ein Stückchen weiter baust, darfst du dir einen Holzstern nehmen. Für die letzte Funkelfee in der Feenleiter bekommst du 2 Holzsterne.
- Das Spiel endet, wenn die 9. Funkelfee den Mond erreicht oder wenn der Mond vollständig verdeckt ist.
- Das Kind mit den meisten Holzsternen gewinnt und hat Paul auf seinem Weg zum Mond am besten geholfen.

### Liebe Kinder, liebe Eltern,

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



## Bedtime story

Every evening, Mommy tucks Paul into bed. She always gives him a good night kiss before gently closing the door. But as soon as Mommy is gone, Paul slips out of bed and tip-toes to the window, because every evening, Paul has a very special rendezvous. He has an appointment with the moon. How beautifully the moon glows, radiantly bright and tender. In the moonshine Paul feels especially safe and protected. The moon is his best friend and each evening Paul tells him everything he experienced that day, even his deepest secrets. Only then, can Paul climb back under the covers and fall asleep, happy and at peace.

But on this evening, something unusual happens as Paul takes his customary seat by the window. A single, solitary ray of light falls from the moon straight into his garden. "What is that?" Paul asks amazed. He quietly flits outside to take a closer look. And there, in the garden, Paul finds a peculiar staff with a shining star at the tip!

Suddenly Paul hears a voice, "Hello...can you help me?" Paul looks around, but cannot see anyone. He rubs his eyes and looks again. Who is talking to him? Then Paul has an idea, can it be the moon? "Um...hello...moon?" Paul asks hesitantly. "Is that you?" "Oh my," the moon sighs, "I only looked away for a second and whoosh! My shining magic staff fell to Earth!" The moon's face is forlorn. "And if I don't get it back, I will never become full again. I might even disappear forever. That would be horrendous!" Paul feels terribly uncomfortable and hops from one foot to the other. "Can you help me get back my radiant magic staff?" the moon asks again. Paul simply cannot believe he is talking to the moon...and the moon is talking to him! Only I can help the moon, Paul thinks to himself. But I am just a little boy!

"Oh, dear moon, I would so much like to help you," Paul answers, "but I cannot fly! How can I possibly bring your magic staff back to you?" Then the moon has an idea. "Let's ask the sweet sparkle sprites for their help. They can make a ladder for you to climb up to me. Look in your garden pond, where the sparkle sprites live. Can you see them?" Paul peers over to the pond. "There they are!" he cries out excitedly. "How beautifully they glisten and twinkle!" Paul gathers all his courage and makes his way over to the sparkle sprites...



# Paul and the Moon

ENGLISH

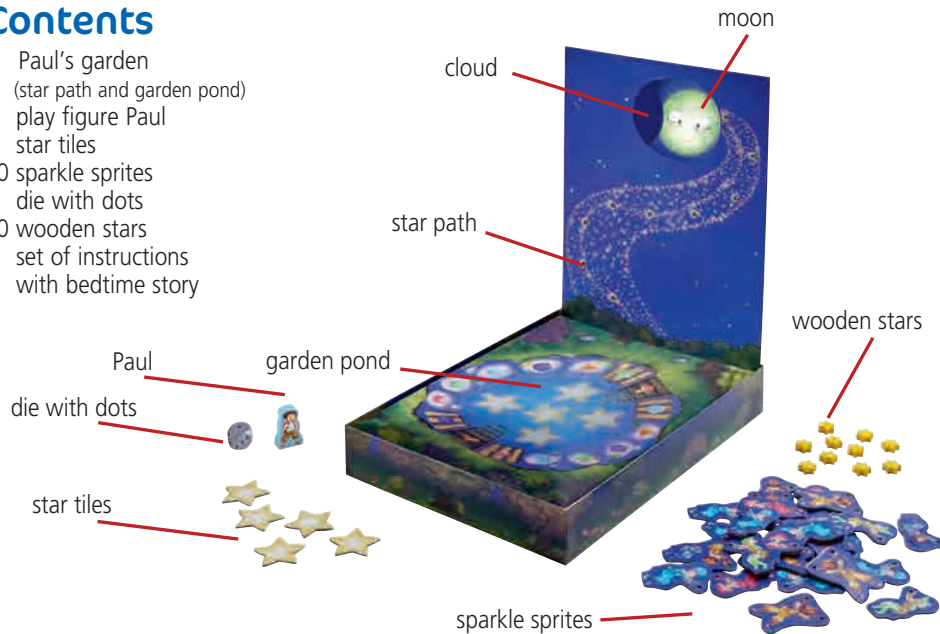
A cooperative memory game for 1 to 6 moon guardians ages 3 to 8 years old.

**Authors:** Les Fées Hilares (Steffanie Yeakle and Marie Chaplet)  
**Illustrations:** Lucile Thibaudier  
**Game duration:** 5 - 10 minutes

Help Paul and the sparkle sprites save the moon! First the sparkle sprites must scale the stars, one sprite leaping over the other, building a ladder to the moon for Paul to climb. But they must do this before the moon disappears behind a cloud! Only then, can Paul give the radiant magic staff back to the moon, so that then once more the moon can shed beautiful moonlight on the Earth.

## Contents

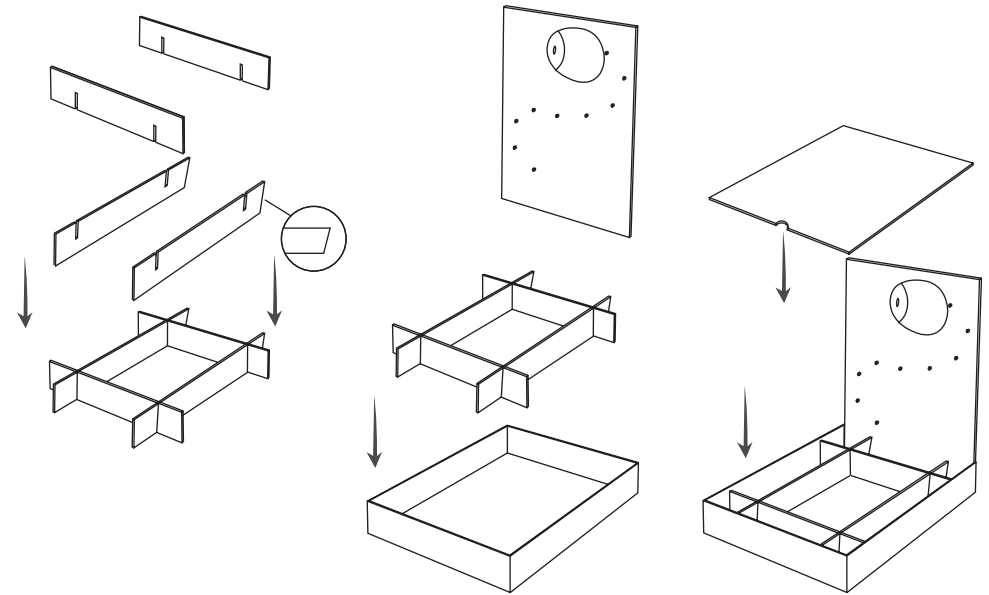
- 1 Paul's garden (star path and garden pond)
- 1 play figure Paul
- 5 star tiles
- 30 sparkle sprites
- 1 die with dots
- 10 wooden stars
- 1 set of instructions with bedtime story



## Before playing:

Before playing for the first time, carefully press all the game pieces from the board! The rest of the board will not be required and should be discarded.

## Now build Paul's garden:



Place the empty box in front of you. Interlock the four braces so that they form a symmetrical grid, long braces parallel; short braces parallel to one another. Lay the grid in the game box

bottom. Insert the star path (= moon game board) in the slit between the game box bottom and the grid.

Finally, lay the garden pond (= pond game board) on top of the grid. Paul's garden is complete!

Later, when you put the game away, you can leave the grid assembled in the bottom of game box. Simply place the game materials in the larger, center space. The star path is placed face down on the grid, the garden pond on top if it and finally, the game instructions. Now, you can close the box with the lid.

## Preparation of the Game

Place Paul's garden in the center of the playing area, so all children have a clear view of it. Slide the cloud above the star path aside so that the entire moon is visible. The 5 star tiles are laid face up on top of the stars in the garden pond on the game board. Sparkle sprites and die are placed next to the garden. Now you have a few moments to study each of the individual sprite's unique headdresses before the star tiles are turned face down.

Place Paul on any one of the squares with logs. Now you're ready to play!

The 10 wooden stars are used only in the competitive version called Star Rally Sweepstakes; stars should remain in the game box for now.

ENGLISH

# Paul and the moon – Basic game



The player who most recently spoke to the moon begins by rolling the die. Move Paul clockwise around the garden pond the number of spaces indicated on the die. Take a good look at the sprite's headdress on which Paul has landed. Your task is to find the star tile with this same headdress. Turn over the star tile you think is correct.

## Which sprite headdress is on the star tile?

### • A matching sprite headdress?

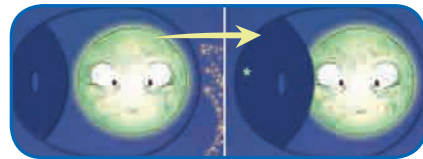
Well done! Take a sparkle sprite with the same headdress from the sparkle sprites next to the garden and hang it on the next free star on the star path. One upon the other, the sparkle sprites create a sparkle sprite ladder.

But be cautious, sprites are very delicate creatures. Put them on the stars carefully. If a sprite does fall, simply place it back up on the star ladder.

If there are no more matching sparkle sprites in the heap, you can choose which ever one you like.

### • A different sprite headdress?

Oh no! Pull the cloud until the next yellow star shines through it.



Now it is the next child's turn to roll the die.

## End of the game:

When one player manages to hang a sparkle sprite on the last star beside the moon before it vanishes behind the cloud, the players all win together. Now Paul can climb up the sparkle sprite ladder and return the radiant magic staff to the moon. The cloud goes back to where it came from and the moon shines full and bright and brilliantly round!

But when the cloud covers the moon completely before the sparkle sprite ladder is complete, the players have unfortunately lost this round. Paul cannot return the magic staff. The sparkle sprites return to the garden pond and wait for their next chance to help Paul save the moon.

## Variety 1: Making waves (for experienced moon guardians)

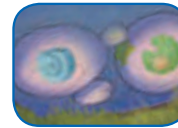
You play according to the Paul and the moon rules with the following changes: In this game, the squares with the logs and the wooden jetties play an important role.

### On which of these squares does Paul land?



### • Square with logs/wooden jetty

When Paul steps onto one of these spaces, he creates little waves and 2 stars change places! Exchange the positions of two stars without turning them over. Now try to find the sparkle sprite matching the sprite headdress where Paul is standing.



### • Stone plate

Here you need only try to find the star tile matching the sprite headdress where Paul is standing.

## Variety 2: Swamped stars (for professional moon guardians)

You play according to the Paul and the moon rules with the following changes: In this game, the squares with the logs and the wooden jetties play an important role.

### which of these spaces does Paul land?



### • Wooden jetty

The moment Paul steps on it, the precarious jetty wobbles dramatically, making great waves over the pond. Now, not one single star remains in place! The player moving Paul to this space shuffles all of the star tiles without looking at them and then redistributes them over the pond, face down. Now try to find the sparkle sprite matching the sprite headdress where Paul is standing.



### • Square with logs

When Paul steps onto one of these spaces, he creates little waves and 2 stars change places! Exchange the positions of two stars without turning them over. Now try to find the sparkle sprite matching the sprite headdress where Paul is standing.



### • Stone plate

Here you need only try to find the star tile matching the sprite headdress where Paul is standing.

## Variety 3: Star Rally Sweepstakes (for true experts)

In this competitive game, there can only be one winner in the end. You will need the 10 wooden stars, which are laid next to Paul's garden.

You play according to the rules for all three games: Paul and the moon, Making waves and Swamped stars with the following changes:

- Each sparkle sprite you add to the ladder earns you a wooden star. The last sparkle sprite installed at the top of the ladder earns that player two wooden stars.
- The game ends when the 9th sparkle sprite has reached the moon, or when the moon is completely clouded over.
- The child with the most wooden stars, wins, having been the most help to Paul on his quest to save the moon.

### Dear Children and Parents,

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



# Paul et la lune

## Histoire à raconter avant de dormir

Chaque soir, Maman couche petit Paul dans son lit. Elle l'embrasse pour lui souhaiter une bonne nuit, puis ferme la porte. A peine sa maman sortie, Paul saute de son lit et, tout doucement, se glisse sur la pointe des pieds vers la fenêtre. Chaque soir, il a un rendez-vous très particulier ; avec la lune ! Elle est tellement belle ! Tellement lumineuse et douce. Au clair de lune, Paul se sent bien et en sécurité. La lune est sa meilleure amie. Paul lui raconte ses aventures de la journée, et même tous ses secrets. Chaque soir, quand il a terminé, Paul retourne se coucher et s'endort heureux et satisfait.

Mais cette-nuit-là, alors qu'il est posté à sa fenêtre pour son rendez-vous quotidien, il se passe quelque chose de bizarre : un rayon lumineux fend le ciel directement de la lune pour atterrir dans le jardin !

« Mais qu'est-ce que c'est ? » se demande Paul. Et à pas feutrés, il sort de la maison pour s'approcher du rayon de lune. Dans le jardin, là où le rayon touche la terre, il trouve une baguette avec une pointe en forme d'étoile lumineuse !

« Bonjour, pourrais-tu m'aider ? » dit soudainement une voix inconnue. Paul regarde autour de lui, mais ne voit personne ! Etonné, il se frotte les yeux. Qui peut bien lui parler ?

Paul a soudain une idée, il n'y a qu'une seule possibilité : c'est forcément la lune ! « Euh ... salut ... Lune ? demande-t-il timidement. Lune, est-ce que c'est toi ? »

« Quel malheur ! » soupire la lune. Un instant d'inattention, et ma baguette magique lumineuse m'a échappée ! » La lune a l'air très triste. « Si je ne la récupère pas, finie la pleine lune ! Je pourrais même disparaître complètement. Ce serait terrible ! »

Paul ne sait pas quoi faire, il se sent mal à l'aise. La Lune lui demande alors : « Voudrais-tu m'aider à récupérer ma baguette magique lumineuse ? »

« Paul ne peut pas croire qu'il parle à la lune ! Et que la lune lui parle ! « Je suis le seul qui peut aider la lune, pense-t-il. Mais vais-je y parvenir ? Je ne suis qu'un petit garçon ! »

« Chère Lune, j'aimerais bien t'aider, mais malheureusement je ne sais pas voler. Comment veux-tu que je te rapporte ta baguette magique ? »

La Lune a une idée. « On va demander aux bonnes fées des étoiles si elles veulent bien nous aider. Elles pourraient construire une échelle qui te mènerait jusqu'à moi ... Regarde, les bonnes fées des étoiles habitent là dans l'étang de ton jardin. Tu les vois ? »

Paul regarde en direction de l'étang. « Oh, les voilà ! »

« s'écrie-t-il tout content. Comme elles sont belles, comme elles sont lumineuses ! »

Alors, Paul prend son courage à deux mains et se dirige vers les fées ...



## Paul et la lune

Un jeu de mémoire coopératif pour 1 à 6 assistants de la lune, de 3 à 8 ans.

**Auteurs :** Les Fées Hilares (Steffanie Yeakle et Marie Chaplet)

**Illustration :** Lucile Thibaudier

**Durée de la partie :** 5 à 10 minutes

Aidez Paul, assisté des fées des étoiles, à sauver la lune. Pour redonner sa baguette magique à la lune avant qu'elle ne disparaisse derrière le nuage, Paul devra grimper sur l'échelle formée par les fées des étoiles. S'il réussit, alors la lune pourra de nouveau briller de toute sa lumière et éclairer la terre.

## Contenu du jeu

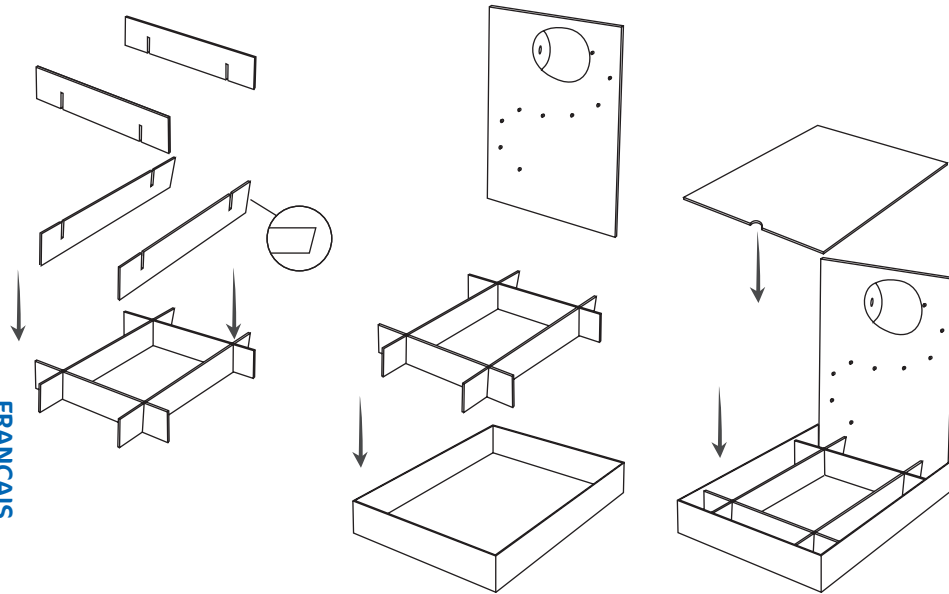
- 1 jardin de Paul (comprenant un chemin d'étoiles et un étang)
- 1 pion Paul
- 5 plaquettes des étoiles
- 1 dé à points
- 10 étoiles en bois
- 1 règle du jeu avec histoire à raconter avant d'aller au lit



## Avant de jouer pour la première fois :

Appuyez sur les plaquettes pour les détacher de la plaque. Jetez les morceaux restants qui ne serviront plus.

Maintenant, assemblez le jardin de Paul :



Prenez le fond vide de la boîte. Prenez les quatre bandes de carton et assemblez-les de manière à ce que les deux grandes bandes et les deux petites bandes soient parallèles les unes par rapport aux autres ...

... et posez la grille ainsi obtenue dans le fond de la boîte. Emboîtez le chemin des étoiles (= plateau de jeu avec lune) dans la fente entre le fond de la boîte et la grille.

Ensuite, posez l'étang (= plateau de jeu avec lune) par-dessus. Le jardin de Paul est prêt !

Quand vous rangerez le jeu plus tard, vous pourrez laisser la grille dans le fond de la boîte. Posez les accessoires de jeu dans le compartiment central. Ensuite, rabattez le chemin des étoiles sur la grille, face illustrée côté grille, et posez l'étang par-dessus ainsi que la règle du jeu. Vous pouvez alors fermer la boîte avec le couvercle.

## Préparatifs

Posez le jardin de Paul au milieu de la table de manière à ce que tous les joueurs puissent bien le voir. Faites coulisser le nuage placé au-dessus du chemin des étoiles pour que la lune soit totalement visible.

Posez les 5 plaquettes étoile, faces visibles, sur les cases étoile de l'étang. Les fées des étoiles et le dé sont posés à côté du jardin. Vous avez alors juste un peu de temps pour remarquer l'emplacement de chacun des chapeaux de fée. Ensuite, retournez toutes les plaquettes étoile.

Posez Paul sur n'importe quelle case « tronc d'arbre ». Et c'est parti.

Les 10 étoiles en bois serviront seulement pour la variante compétitive « La grande course aux étoiles » et sont laissées dans la boîte.

## Paul et la lune – Jeu de base



Celui qui a parlé en dernier à la lune commence en lançant le dé. Déplace Paul autour l'étang dans le sens des aiguilles d'une montre du nombre de cases correspondant au nombre de points obtenus sur le dé. Regarde bien sur quel chapeau de fée Paul se retrouve maintenant. Retourne une plaquette étoile pour trouver celle qui représente le même chapeau.

Quel chapeau de fée est représenté sur la plaquette étoile ?

- **Le même chapeau de fée ?**

Bien joué ! Dans la réserve, prends une fée portant ce chapeau et accroche-la à la prochaine étoile libre.

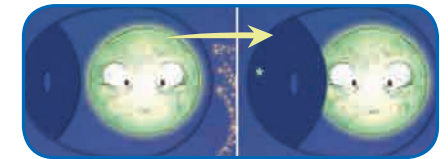
Cette fée doit toucher la fée précédente ou bien le sol.

S'il n'y a plus de fée correspondante dans la réserve, tu as le droit d'en prendre une autre de ton choix

- **Un autre chapeau de fée ?**

Domage ! Avance le nuage jusqu'à ce qu'il soit éclairé par l'étoile suivante.

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



## Fin de la partie :

Si l'un d'entre vous réussit à accrocher une fée des étoiles à la dernière étoile située à côté de la lune, vous gagnez la partie tous ensemble. Paul grimpe alors sur l'échelle de fées, arrive vers la lune et lui redonne sa baguette magique lumineuse. La lune peut alors éclairer la terre de toute sa lumière. Vous repoussez le nuage complètement.

Par contre, si le nuage recouvre la lune avant que l'échelle de fées ne soit complètement terminée, vous perdez malheureusement la partie tous ensemble. Paul ne peut encore pas rapporter la baguette magique lumineuse à la lune. Les fées retournent à l'étang et attendent la prochaine occasion pour aider la lune en compagnie de Paul.

## Variante 1 : Petits remous (pour assistants de la lune expérimentés)

On joue suivant les règles du jeu de base, avec les différences suivantes : Dans cette variante, les cases représentant des troncs d'arbre et la passerelle en bois sont déterminantes.

Sur quelle case atterrit Paul ?



- **Troncs d'arbre/passerelle en bois**

Si Paul arrive sur une de ces cases, cela provoque des petites vagues et il faut déplacer deux étoiles ! Intertis deux étoiles quelconques sans les retourner. Ensuite, essaye de trouver la fée correspondant au chapeau de fée.





- **Cases caillou**

Ici, tu cherches le chapeau correspondant en retournant une des plaquettes étoile.

## Variante 2 : Echanges d'étoiles

(pour assistants de la lune professionnels)

On joue suivant les règles du jeu de base, avec les différences suivantes : Dans cette variante, les cases représentant des troncs d'arbre et la passerelle en bois sont déterminantes.

### Sur quelle case atterrit Paul ?



- **La passerelle en bois**

La passerelle est submergée et provoque une grosse vague lorsque Paul arrive dessus, ce qui provoque un raz-de-marée pour les étoiles. Tu mélanges alors toutes les plaquettes étoile, faces cachées, et les poses à d'autres endroits, sans les regarder. Ensuite, tu essayes de trouver la fée correspondant au chapeau illustré.



- **Les troncs d'arbre**

Si Paul arrive sur une de ces cases, cela provoque des petites vagues et il faut déplacer deux étoiles ! Intervient deux étoiles quelconques sans les retourner. Ensuite, essaye de trouver la fée correspondant au chapeau de fée.



- **Les cases caillou**

Ici, tu cherches le chapeau correspondant en retournant une des plaquettes étoile.

## Variante 3 : La grande course aux étoiles

(pour assistants de la lune véritables experts)

Dans cette variante compétitive, il y a un seul gagnant à la fin de la partie. Pour cela, il faut prendre en plus les 10 étoiles en bois. Posez-les à côté du jardin de Paul.

On joue suivant les règles du jeu de base ou celles des variantes Petits remous ou Étoiles interverties, avec les différences suivantes :

- A chaque fois que tu agrandis l'échelle en posant une fée des étoiles, tu as le droit de prendre une étoile en bois. Pour la dernière fée, tu récupères 2 étoiles en bois.
- La partie se termine lorsque la 9<sup>ème</sup> fée arrive vers la lune ou lorsque la lune est complètement recouverte.
- Si l'échelle des fées est terminée avant que le nuage recouvre la lune, celui qui a le plus d'étoiles en bois gagne : c'est lui qui a le mieux aidé Paul à parcourir son chemin vers la lune. Si les fées n'atteignent pas la lune à temps, tout le monde a perdu.

### Chers enfants, chers parents,

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



## Voorleesverhaaltje voor het slapengaan

*Elke avond brengt mama de kleine Paul naar bed. Ze geeft hem altijd een nachtzoen en sluit dan zachtjes de deur. Maar zodra mama weg is, kruipt Paul voorzichtig weer uit bed en sluipt hij stilletjes naar het raam. Daar heeft hij elke avond een heel bijzondere afspraak... met de maan. De maan schijnt zo mooi! Stralend licht en tegelijk heel zacht. In de zachte maneschijn voelt Paul zich veilig en geborgen. De maan is zijn beste vriend. Elke avond vertelt Paul hem alles over wat hij die dag heeft beleefd en daarbij verklaart hij zelfs zijn grootste geheimen. Daarna glijdt Paul weer onder zijn deken en slaapt hij gelukkig en tevreden in.*

*Deze avond zit Paul, zoals gewoonlijk, weer op zijn plekje bij het raam. En dan gebeurt er iets vreemds. Eén felle lichtstraal valt direct van de maan tot beneden in de tuin. "Wat is dat nu?" vraagt Paul zich verbaasd af. Hij sluipt zachtjes naar buiten en gaat naar het licht. Daar vindt hij een merkwaardige stok met een lichtgevende ster op de punt! "Hallo ... kun jij mij helpen?" klinkt plotseling een stem. Paul kijkt om, maar ziet helemaal niemand. Verwonderd wrijft hij zich in de ogen. Wie praat daar nu tegen hem? En dan weet Paul wie het is: het kan alleen de maan zijn! "Eh ... hallo, ... maan?" vraagt Paul aarzelend. "Ben jij het?" "Ach", zucht de maan, "ik lette even niet op en ... floep! Mijn lichtgevende toverstok viel op de aarde!" De maan trekt een droevig gezicht. "Als ik hem niet terug te pakken krijg, kan ik nooit weer een volle maan worden. Misschien verdwijn ik dan zelfs helemaal. Dat zou vreselijk zijn!"*

*Paul voelt zich ongemakkelijk en beweegt onrustig heen en weer. "Kun jij mij helpen om mijn toverstok terug te krijgen?" vraagt de maan. Paul kan niet geloven dat hij echt met de maan praat, en vooral: dat de maan met hem praat! "Alleen ik kan de maan helpen", denkt Paul. "Maar kan ik dat wel echt? Ik ben toch maar een kleine jongen!" "Ach lieve maan, ik wil je zo graag helpen", zegt Paul. "Maar ik kan helemaal niet vliegen. Hoe moet ik dan je toverstok terugbrengen?" Opeens heeft de maan een idee: "Wij vragen de lieve sterrenfeeën of ze ons willen helpen. Zij kunnen een ladder bouwen, waarmee je tot bij mij kunt klimmen. Kijk ginds, in de vijver van jullie tuin, daar wonen de sterrenfeeën. Zie je ze?" Paul tuurt met half dichtgeknepen ogen naar de vijver. "Daar zijn ze!" roept hij enthousiast. "Ze glinsteren en fonkelen zo mooi!" Paul verzamelt al zijn moed en gaat naar de sterrenfeeën ...*



# Paul en de maan

Een coöperatief geheugenspel voor 1-6 maanredders van 3-8 jaar.

**Auteurs:** Les Fées Hilarés (Steffanie Yeakle en Marie Chaplet)

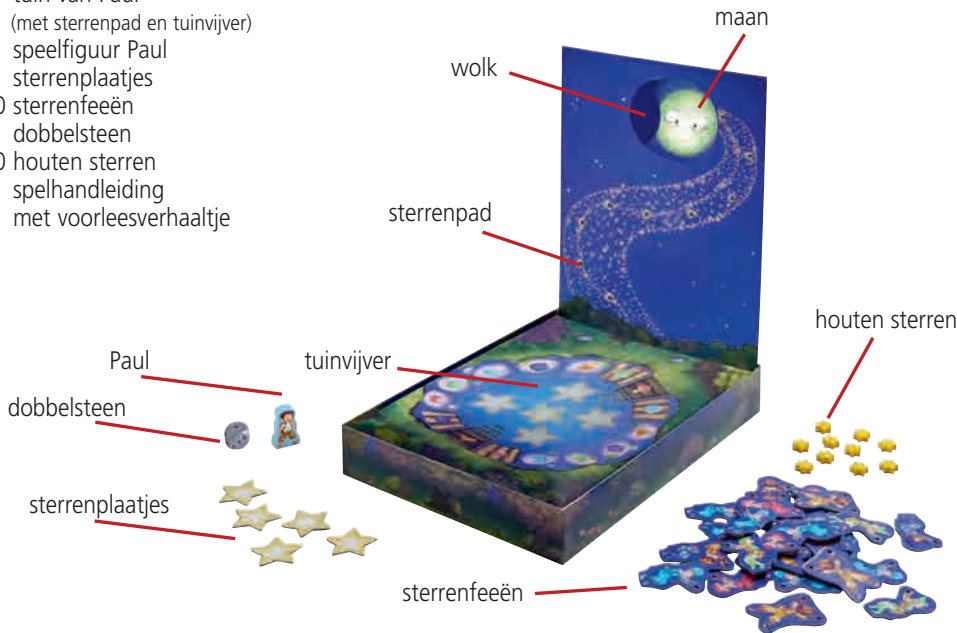
**Illustraties:** Lucile Thibaudier

**Speelduur:** 5 - 10 minuten

Help Paul en de sterrenfeeën om de maan te redden. De sterrenfeeën moeten één voor één via de sterren naar boven klimmen en zo voor Paul een ladder naar de maan bouwen, voordat die achter de wolk is verdwenen. Alleen dan kan Paul de lichtgevende toverstok teruggeven. En alleen dan kan de maan weer volop schijnen en de aarde verlichten.

## Inhoud van het spel

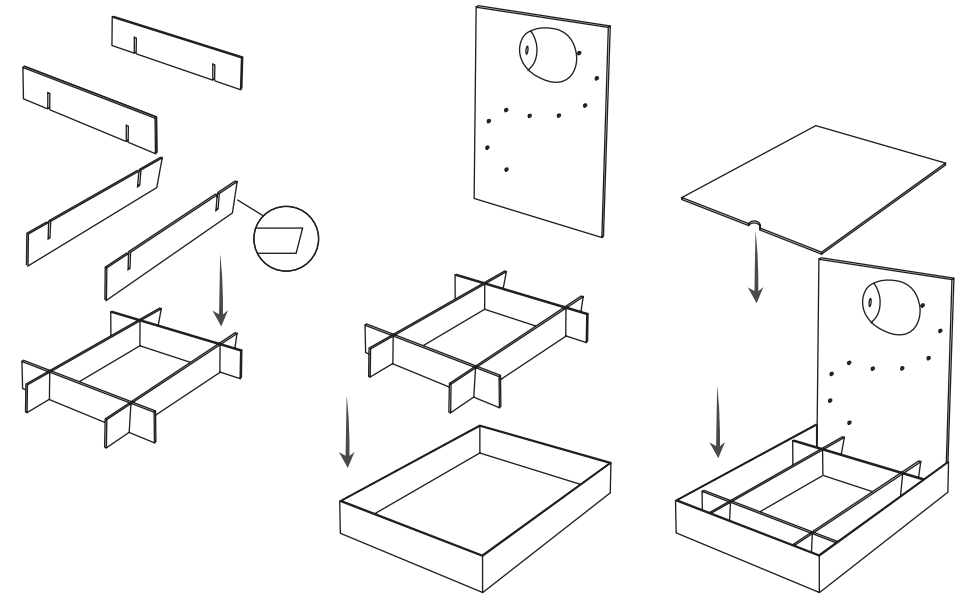
- 1 tuin van Paul  
(met sterrenpad en tuinvijver)
- 1 speelfiguur Paul
- 5 sterrenplaatjes
- 30 sterrenfeeën
- 1 dobbelsteen
- 10 houten sterren
- 1 spelhandleiding met voorleesverhaaltje



### Vóór het eerste spel

Duw het spelmateriaal voor het eerste spel voorzichtig uit de plaat! De overgebleven stukjes van de plaat zijn niet meer nodig en kunnen worden weggegooid.

## Construeer de tuin van Paul:



Leg de lege bodem van de doos klaar. Neem de vier latten en steek ze in elkaar, zodat de twee lange en twee korte latten zich telkens tegenover elkaar bevinden.

Leg het zo gevormde rooster in de bodem van de doos. Steek het sterrenpad (= speelbord met maan) in de spleet tussen de doos en het rooster.

Leg vervolgens de tuinvijver (= speelbord met vijver) op het rooster. Nu is de tuin van Paul klaar!

Als je het spel later weer opbergt, kun je de latten in elkaar gestoken, in de doos laten zitten. Leg gewoon al het spelmateriaal in het middelste vak. Dan leg je het sterrenpad met de geïllustreerde kant naar onderen op de latten en daarop leg je de tuinvijver en de handleiding. Vervolgens kun je de doos met het deksel afsluiten.

## Voorbereiding van het spel

Plaats de tuin van Paul in het midden van de tafel, zodat alle kinderen hem goed kunnen zien. Schuif de wolk boven het sterrenpad weg, zodat de maan compleet zichtbaar is. Leg de 5 sterrenplaatjes met de afbeelding naar boven op de sterrenvelden in de tuinvijver. Leg de sterrenfeeën en de dobbelsteen naast de tuin. Nu heb je even de tijd om de positie van de verschillende feeënhoeden in je geheugen te prenten. Daarna draai je alle sterrenplaatjes om.

Plaats Paul op een van de velden met een steiger of boomstammen. Nu kun je beginnen.

De 10 houten sterren heb je alleen nodig voor de wedstrijdvariant 'De grote sterrenrace'. Deze blijven nu in de doos.

## Paul en de maan – Basisspel



Wie als laatste met de maan heeft gepraat, mag beginnen en gooit met de dobbelsteen. Verplaatst Paul volgens het gegooide aantal klokgewijs rond de tuinvijver. Kijk goed op welke feeënhoed Paul terecht komt! Nu moet je het sterrenplaatje met dezelfde hoed zoeken. Je mag één sterrenplaatje omdraaien.

### Welke feeënhoed staat op dat sterrenplaatje?

- **Dezelfde feeënhoed?**

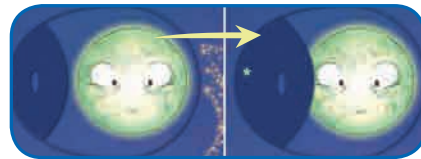
Goed gedaan! Neem een sterrenfee met die hoed uit de voorraad en steek ze op de eerstvolgende vrije ster van het sterrenpad. Zo vormen de sterrenfeeën geleidelijk een fonkelende feeën ladder.

Maar let op! Sterrenfeeën zijn bijzonder gevoelige wezens. Steek ze daarom altijd voorzichtig op de ster. Als toch eens een sterrenfee naar beneden zou vallen, hang ze dan gewoon terug.

Als geen sterrenfee met de juiste hoed meer beschikbaar is, mag je een willekeurige andere fee kiezen.

- **Een andere hoed?**

Jammer! Verschuif de wolk tot de volgende ster geel wordt.



Daarna is het volgende kind aan de beurt om met de dobbelsteen te gooien.

## Einde van het spel

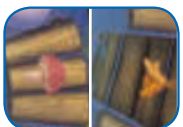
Als iemand van jullie erin slaagt om een sterrenfee op de laatste ster naast de maan te steken, winnen jullie samen het spel. Paul klimt nu op de feeën ladder tot bij de maan en geeft hem zijn lichtgevende toverstok terug. De maan kan dan weer volop schijnen en de wolk schuift helemaal weg.

Maar als de wolk de maan bedekt, voordat de ladder van de sterrenfeeën helemaal af is, hebben jullie helaas verloren. Paul kan de lichtgevende toverstok nog niet terug naar de maan brengen. De sterrenfeeën keren terug naar de tuinvijver en wachten op de volgende keer dat ze samen met Paul de maan kunnen helpen.

### Variant 1: Kleine golven (voor geoefende maanredders)

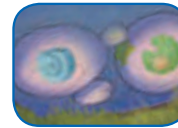
Er wordt volgens de regels van het basisspel gespeeld, maar dan met de volgende aanpassingen: Bij deze variant zijn de velden met de houten steigers en de boomstammen belangrijk.

#### Op welk veld komt Paul terecht?



- **Boomstammen/steiger**

Als Paul op een van deze velden terecht komt, veroorzaakt hij enkele kleine golven in het water, waardoor 2 sterren van plaats verwisselen! Verwissel 2 willekeurige sterrenplaatjes van plaats zonder ze om te draaien. Vervolgens probeer je om de juiste sterrenfee bij de afgebeelde feeënhoed te vinden.



- **Rots**

Hier mag je zoals gewoonlijk tussen de sterrenplaatjes op zoek gaan naar de juiste feeënhoed.

### Variant 2: Verwisselde sterren (voor professionele maanredders)

Er wordt volgens de regels van het basisspel gespeeld, maar dan met de volgende aanpassingen: Bij deze variant zijn de velden met de houten steigers en de boomstammen belangrijk.

#### Op welk veld komt Paul terecht?



- **Steiger**

De steiger overstroomt en veroorzaakt een grote golf in het water wanneer Paul erop terecht komt. Alle sterren vliegen door elkaar. Als Paul op dit veld komt te staan, meng je alle sterrenplaatjes zonder ze om te draaien en leg je ze allemaal op een andere plek. Vervolgens probeer je om de juiste sterrenfee bij de afgebeelde feeënhoed te vinden.



- **Boomstammen**

Als Paul op een van deze velden terecht komt, veroorzaakt hij enkele kleine golven in het water, waardoor 2 sterren van plaats verwisselen! Als Paul op dit veld komt te staan, verwissel je 2 sterrenplaatjes van plaats zonder ze om te draaien. Vervolgens probeer je om de juiste sterrenfee bij de afgebeelde feeënhoed te vinden.



- **Rots**

Nu mag je zoals gewoonlijk tussen de sterrenplaatjes op zoek gaan naar de juiste feeënhoed.

### Variant 3: De grote sterrenrace (voor echte experts)

Bij deze wedstrijdvariant is er op het einde slechts één winnaar. Nu heb je ook de 10 houten sterren nodig. Leg ze naast de tuin van Paul.

Er wordt volgens de regels van het basisspel of van de varianten 'Kleine golven' of 'Verwisselde sterren' gespeeld, maar dan met de volgende aanpassingen:

- Telkens als je de feeën ladder met een sterrenfee een stukje langer maakt, mag je een houten ster nemen. Voor de laatste sterrenfee in de feeën ladder, krijg je 2 houten sterren.
- Het spel eindigt, als de 9e sterrenfee de maan heeft bereikt, of als de maan volledig achter de wolk zit.
- Het kind met de meeste houten sterren heeft gewonnen en heeft Paul het beste geholpen om tot bij de maan te raken.

#### Beste ouders, lieve kinderen,

Na een leuke spelronde ontbreekt plotseling een deel van het spel materiaal en is niet meer te vinden. Geen probleem! Onder [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) kunt u altijd navragen of het nog verkrijgbaar is.



# Pablo y la Luna

## Cuento de buenas noches

Cada noche, mamá lleva a la cama al pequeño Pablo. Siempre le da un beso de buenas noches y luego cierra la puerta sin hacer ruido. Apenas sale la mamá de la habitación, Pablo se desliza de su cama y se va de puntillas hasta la ventana. Allí tiene cada noche una cita muy especial, nada menos que con la Luna. ¡Qué bonito brillo tiene esta noche! Un brillo radiante y al mismo tiempo muy delicado. A la suave luz de la Luna, Pablo se siente seguro y protegido. La Luna es su mejor amiga: a ella le cuenta cada noche todo lo que ha hecho durante el día. Le cuenta hasta sus secretos más grandes. Solo entonces vuelve a meterse Pablo bajo las sábanas y se queda dormido con un aire de felicidad y satisfacción en la cara.

Pero esta noche, cuando Pablo vuelve a sentarse como siempre en su sitio al lado de la ventana, sucede algo extraño: un único y resplandeciente rayo de luz cae directamente desde la Luna en el jardín. «¿Pero qué es esto?», se pregunta Pablo con asombro y baja despacio de la cama para salir al encuentro de esa claridad. ¡Cuando llega al sitio, se encuentra una varita extraña con la punta toda iluminada de estrellitas!

«Hola... ¿puedes ayudarme?», dice de pronto una voz. Pablo mira a su alrededor, pero no ve a nadie. Se frota los ojos sin poder creerse lo que está viviendo. ¿Quién le ha hablado? Entonces, a Pablo se le pasa por la cabeza quién puede haberle hablado: ¡la Luna!, ¿quién si no? «Ehmm... hola... ¿eres tú, Luna?», pregunta Pablo con timidez. «¿Eres tú?». «¡Ay!», suspira entonces la Luna, «me descuidé un momento y ¡zas!, mi luminosa varita mágica se me cayó a la Tierra». La Luna pone una cara triste. «Y si no la vuelvo a tener, no podré convertirme ya nunca más en luna llena. Tal vez hasta desaparezca del todo. ¡Y eso sería terrible!».

Pablo no sabe qué hacer y se siente incómodo en esa situación. «¿Puedes ayudarme a recobrar mi luminosa varita mágica?», le pregunta la Luna.

¡Pablo no puede creerse que esté hablando con la Luna, y que la Luna le está hablando a él! «Soy el único que puede ayudar a la Luna», piensa Pablo. «¿Pero seré verdaderamente capaz de ayudarla? No soy más que un niño pequeño». «Querida Luna, me gustaría mucho ayudarte, pero por desgracia no sé volar», dice Pablo. «¿Cómo quieres que te devuelva tu varita mágica?».

La Luna tiene una idea. «Vamos a preguntarles a las buenas hadas de las estrellas si pueden ayudarnos. Ellas podrían construir una escalera que te trajera hasta mí... Mira, las hadas de las estrellas viven ahí, en el estanque de tu jardín. ¿Las ves?».

Pablo mira en dirección al estanque. «¡Oh, sí, están ahí!», exclama Pablo muy contento. «¡Qué hermosas que son, y cómo brillan!».

Es entonces cuando Pablo se arma de valor y se dirige a las hadas...



ESPAÑOL

## Pablo y la Luna

Un juego de memoria cooperativo para 1 - 6 ayudantes de la Luna, de 3 a 8 años.

**Autoras:** Les Fées Hilares (Steffanie Yeakle y Marie Chaplet)

**Ilustraciones:** Lucile Thibaudier

**Duración de una partida:** 5 - 10 minutos

Ayudad a Pablo y a las hadas de las estrellas a salvar a la Luna. Sólo si las hadas de las estrellas se suben unas encima de las otras para construir a Pablo una escalera en dirección a la Luna, antes de que ésta desaparezca detrás de la nube, podrá Pablo devolverle la luminosa varita mágica. Y solo así podrá volver a brillar la Luna en todo su esplendor e iluminar a la Tierra.

## Contenido del juego

- 1 jardín de Pablo (compuesto por el camino de estrellas y el estanque del jardín)
- 1 figurita de Pablo
- 5 fichas de estrellas
- 30 hadas de las estrellas
- 1 dado con puntos
- 10 estrellas de madera
- 1 instrucciones del juego con una historietita de buenas noches

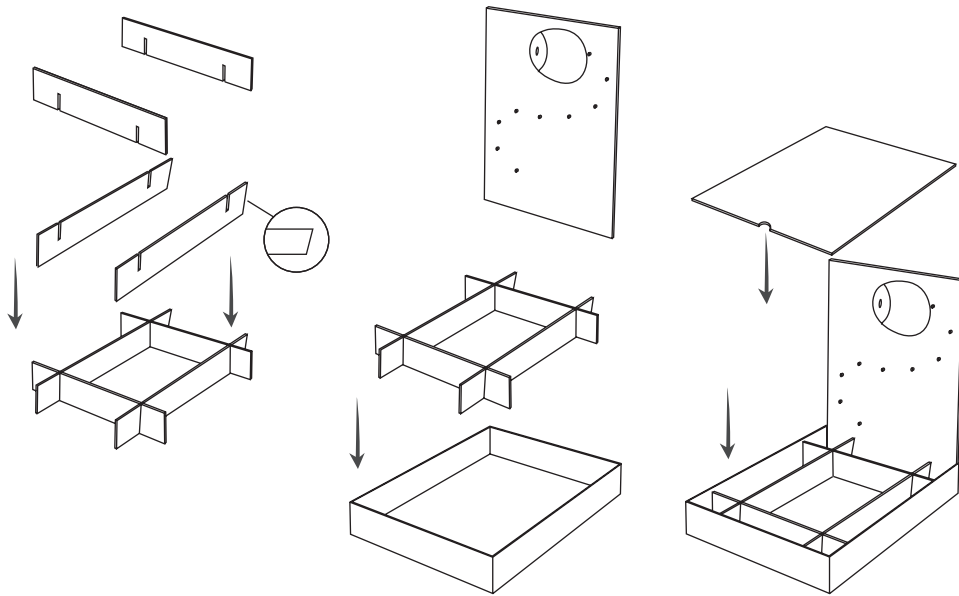


ESPAÑOL

### Antes de jugar por primera vez:

Por favor, antes de jugar por primera vez, separen cuidadosamente de la tabla el material de juego. Las partes restantes de las tablas no se necesitan y pueden tirarse.

## Montad ahora el jardín de Pablo:



Preparad la base vacía de la caja. Coged las cuatro barras, encajadlas de manera que las dos largas y las dos cortas queden paralelas y meted la cuadrícula originada en la base de la caja.

Encajad el camino a las estrellas (= tablero de juego con la Luna) en la rendija entre la base de la caja y la cuadrícula.

A continuación poned encima el estanque del jardín (= tablero de juego con el estanque). ¡Y ya está listo el jardín de Pablo!

Cuando recojáis luego el juego, podéis dejar montadas las barras en la base de la caja. No tenéis más que colocar todo el material de juego en el compartimento del medio. Luego irá el camino a las estrellas con la parte ilustrada boca abajo sobre las barras y encima el estanque del jardín y las instrucciones del juego. Por último podéis cerrar la caja con la tapa.

## Preparativos

Colocad el jardín de Pablo en el centro de la mesa de modo que todos los niños puedan verlo bien. Desplazad la nube que está encima del camino de las estrellas hasta que se vea la Luna por completo.

Poned las 5 fichas de estrellas boca arriba sobre las casillas de las estrellas del estanque del jardín. Las hadas y el dado van junto al jardín. Ahora disponéis de un poquito de tiempo para memorizar la posición de los diferentes sombreros de las hadas. A continuación daréis la vuelta a todas las fichas de estrellas.

Colocad a Pablo en una casilla de madera cualquiera. Ahora podéis comenzar la partida.

Dejaréis en la caja las 10 estrellas de madera porque solo las vais a necesitar para la variante competitiva (Gran Carrera de los Astros).

## Pablo y la Luna – Juego básico



Comienza tirando el dado quien más recientemente haya hablado con la Luna. Mueve a Pablo el número de puntos señalados en el dado. Hazlo en el sentido de las agujas del reloj en torno al estanque del jardín. ¡Mira ahora bien sobre qué sombrero de hada se encuentra Pablo! Tendrás que buscar entonces la ficha de estrella con ese sombrero. Da la vuelta a una de las fichas de estrella.

### ¿Qué sombrero de hada se ve en la ficha de estrellas?

#### • ¿El mismo sombrero de hada?

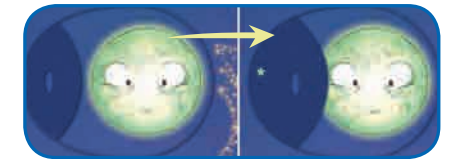
¡Perfecto! Coge del depósito el hada de las estrellas que lleve ese sombrero y colócala en la primera estrella libre del camino a los astros. Al hacerlo así, las hadas irán formando una luminosa escalera de hadas.

Pero ¡ojo! Las hadas de las estrellas son unos seres extremadamente delicados. Colócalas siempre con cuidado en los astros. Si a pesar de todo se cayera alguna de ellas, no pasa nada, vuélvela a colocar en su sitio y ya está.

Si no quedara ninguna hada correspondiente en el depósito, coge entonces cualquier otra.

#### • ¿Otro sombrero de hada?

¡Lástima! Desplaza la nube hasta que brille de color amarillo la siguiente estrella.



A continuación tirará el dado el siguiente niño según el turno.

## Final del juego:

Ganaréis todos juntos la partida cuando alguno de vosotros consiga colgar un hada en la última estrella que está junto a la Luna. Pablo subirá entonces por la escalera de las hadas hasta la Luna y le devolverá su luminosa varita mágica. Ahora brillará la Luna por entero y desplazaréis la nube de nuevo hasta el tope.

Ahora bien, si la nube llega a tapar por completo a la Luna antes de que esté completa la escalera de las hadas, entonces habréis perdido la partida esta vez. Pablo no puede devolverle todavía a la Luna su luminosa varita mágica. Las hadas de las estrellas regresan al estanque del jardín y esperan allí la siguiente ocasión para colaborar con Pablo para ayudar a la Luna a recuperar su varita mágica.

## Variante 1: Olitas (para ayudantes de la Luna experimentados)

Se juega conforme a las reglas del juego básico pero con los siguientes cambios: En esta variante son importantes las casillas del camino «troncos de árboles» y «puente de madera».

### ¿A qué casilla ha ido a parar Pablo?



#### • Troncos de árboles / Puente de madera

¡Cuando Pablo pisa una de estas casillas, hace ondear el agua de modo que 2 estrellas cambian sus posiciones! Cambia de sitio 2 fichas de estrella cualesquiera sin darles la vuelta. A continuación intentarás encontrar el hada que se corresponde con el sombrero del dibujo.



- **Casillas del camino de piedras**  
En ellas buscarás entre las fichas de estrellas el sombrero de hada correspondiente, como se hace normalmente.

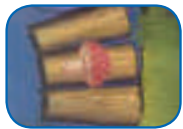
## Variante 2: Estrellas cambiadas (para ayudantes de la Luna profesionales)

Se juega conforme a las reglas del juego básico pero con los siguientes cambios:  
En esta variante son importantes las casillas del camino «puente de madera» y «troncos de árboles».

### ¿A qué casilla ha ido a parar Pablo?



- **Puente de madera**  
El puente queda inundado y genera una gran ola cuando Pablo lo pisa, de modo que todas las estrellas quedan arremolinadas. Cuando muevas a Pablo a esta casilla, tendrás que mezclar boca abajo todas las fichas de estrellas y las colocarás en sus nuevas posiciones sin darles la vuelta. A continuación intentarás encontrar el hada que se corresponde con el sombrero ilustrado en la casilla.



- **Troncos de árboles**  
¡Cuando Pablo pisa una de estas casillas hace ondear el agua de modo que 2 estrellas cambian sus posiciones! Cambia de sitio 2 fichas de estrella cualesquiera sin darles la vuelta. A continuación intentarás encontrar el hada que se corresponde con el sombrero ilustrado en la casilla.



- **Casillas del camino de piedras**  
En ellas buscarás entre las fichas de estrellas el sombrero de hada correspondiente, como se hace normalmente.

## Variante 3: Gran Carrera de los Astros

(para auténticos expertos)

En esta variante competitiva solo habrá un ganador al final de la partida. Ahora vais a necesitar las 10 estrellas de madera. Colocadlas junto al jardín de Pablo.

Se juega conforme a las reglas del juego básico o de las variantes «Olitas» o «Estrellas cambiadas», pero con los siguientes cambios:

- Cada vez que construyas un tramo más de la escalera con un hada, te quedarás una estrella de madera. Por la última hada de la escalera recibirás 2 estrellas de madera.
- La partida acaba cuando la novena hada alcanza la Luna o cuando la Luna quede completamente tapada.
- Gana el niño con el mayor número de estrellas de madera y será quien mejor haya ayudado a Pablo en su camino a la Luna.

### Queridos niños, queridos padres:

Después de una entretenida ronda de juego se descubre repentinamente que falta una pieza del material de juego que no se puede encontrar en ninguna parte. ¡Ningún problema! En

[www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) podrá consultar si esta pieza está disponible como repuesto.



## Storia della buonanotte

*Ogni sera la mamma accompagna a letto il piccolo Paolo. Gli dà ogni volta il bacio della buona notte, poi chiude piano la porta. Ma, appena la mamma è uscita, Paolo sguscia fuori dal letto e cammina in punta di piedi fino alla finestra. Ogni sera lì si svolge un incontro molto speciale, nientemeno che con la luna. Come brilla! Di una luce radiosa ed eterea. Alla tenera luce della luna Paolo si sente sicuro e protetto. La luna è la sua migliore amica: a lei Paolo racconta tutto quello che ha fatto durante la giornata, anche i suoi più grandi segreti. Solo allora Paolo si infila nuovamente sotto le coperte e si addormenta felice e contento.*

*Ma questa sera, appena Paolo si mette come al solito alla finestra, accade qualcosa di strano: dalla luna fino giù in giardino arriva un unico, bianco raggio di luce. "Che cosa succede?" si domanda sorpreso Paolo e silenziosamente sgattaiola fuori verso quella luce. Appena arrivato sul posto, trova una strana bacchetta, con una luminosa punta a forma di stella!*

*All'improvviso si sente risuonare una voce: "Salve ... puoi aiutarmi?" Paolo si guarda intorno, ma non vede nessuno. Stupito, si sfrega gli occhi. Chi gli sta parlando? Ma poi intuisce di chi si tratta: non può essere altro che la luna! "Mmh, ... salve, ... Luna?" chiede Paolo timidamente. "Sei tu?"*

*"Ah" sospira la luna "mi sono distratta un attimo, e via! La mia bacchetta magica luminosa è caduta sulla terra!" La luna fa la faccia triste. "E, se non la riprendo, non potrò mai più diventare luna piena. Potrei addirittura scomparire del tutto. Sarebbe terribile!"*

*Paolo si sente a disagio e non sa proprio che cosa fare. "Puoi aiutarmi a riprendere la mia bacchetta magica luminosa?" chiede la luna. Paolo non riesce a credere che sta parlando proprio con la luna, e la luna con lui! "Solo io posso aiutare la luna" pensa Paolo. "Ma sono davvero capace di farlo?" Dopo tutto, sono ancora un bambino!*

*"Ah, cara luna, vorrei tanto aiutarti" dice Paolo. "Ma non so volare, e allora come posso restituirti la tua bacchetta magica?" Di colpo la luna ha un'idea: "Chiediamo alle simpatiche fate delle stelle se possono aiutarci. Devono costruire una scala, così potrai arrampicarti fino a me. Guarda, laggiù nel vostro stagno in giardino vivono le fate delle stelle. Le vedi?" Paolo strizza gli occhi e guarda verso lo stagno. "Eccole!" grida con entusiasmo. "E come brillano e luccicano!" Paolo si fa coraggio e si avvia verso le fate delle stelle ...*





# Paolo e la luna



Un gioco cooperativo di memoria per 1 - 6 aiutanti della luna da 3 a 8 anni.

**Autori:** Les Fées Hilares (Steffanie Yeakle e Marie Chaplet)

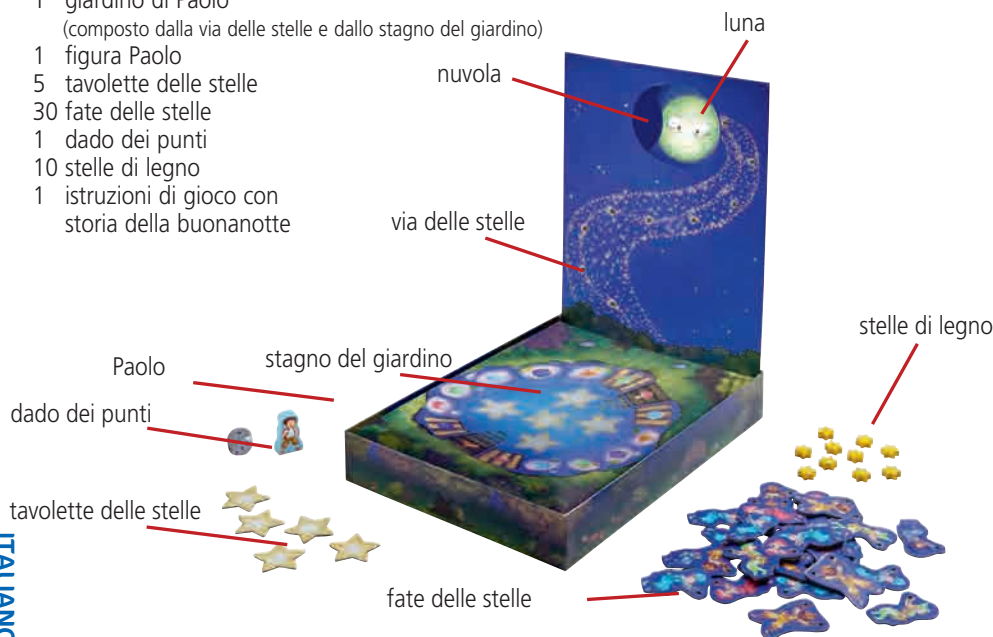
**Illustrazioni:** Lucile Thibaudier

**Durata del gioco:** 5 - 10 minuti

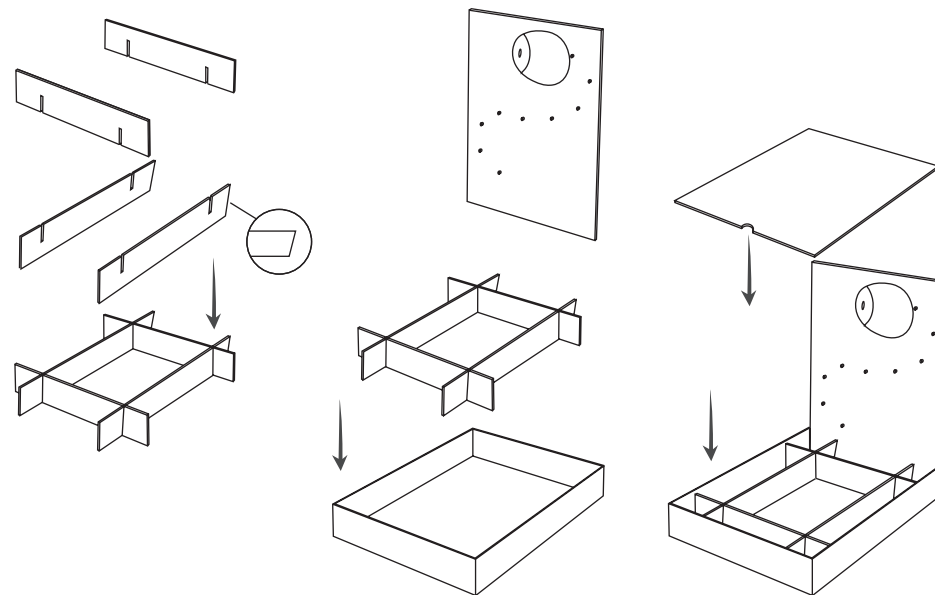
Aiutate Paolo a salvare la luna con la collaborazione delle fate delle stelle. Infatti, Paolo potrà restituire la bacchetta alla luna solo se le fate delle stelle si arrampicano, l'una sopra l'altra, tra le stelle, formando una scala verso la luna, prima che essa scompaia dietro la nuvola. E solo allora la luna potrà di nuovo brillare in tutto il suo splendore e illuminare la terra.

## Contenuto

- 1 giardino di Paolo  
(composto dalla via delle stelle e dallo stagno del giardino)
- 1 figura Paolo
- 5 tavolette delle stelle
- 30 fate delle stelle
- 1 dado dei punti
- 10 stelle di legno
- 1 istruzioni di gioco con storia della buonanotte



## Ora costruite il giardino di Paolo:



Preparate il fondo della scatola vuoto. Prendete i quattro elementi trasversali, montateli in modo che i due elementi lunghi e quelli corti siano disposti parallelamente tra loro e inserite

la griglia così formata nel fondo della scatola. Inserite la via delle stelle (= tabellone con la luna) nella fessura tra il fondo della scatola e la griglia.

Poi appoggiate lo stagno del giardino (= tabellone con lo stagno) sopra la griglia. Il giardino di Paolo è pronto!

Quando riponete di nuovo il gioco, potete lasciare la griglia nel fondo della scatola. Mettete semplicemente tutto il materiale di gioco nello scomparto centrale. Poi mettete sulla griglia la via delle stelle con il lato illustrato rivolto verso il basso, e appoggiateci sopra lo stagno del giardino e le istruzioni. A questo punto potete chiudere la scatola con il coperchio.

## Prima di cominciare

Mettete il giardino di Paolo al centro del tavolo, in modo che tutti i bambini possano vederlo bene. Spingete indietro la nuvola che si trova sopra la via delle stelle, fino a lasciare la luna completamente visibile. Mettete le 5 tavolette delle stelle, scoperte, sulle caselle delle stelle nello stagno del giardino. Le fate delle stelle e il dado vanno sistemati accanto al giardino. Ora avete poco tempo per imprimervi nella mente la posizione dei singoli cappelli delle fate. Poi girate tutte le tavolette delle stelle.

Mettete Paolo su una casella del percorso a piacere su cui sono raffigurate delle tavole di legno. Ora potete cominciare.

Le 10 stelle di legno servono solo per la variante competitiva "Grande gara delle stelle" e si lasciano nella scatola.

### Prima di cominciare a giocare:

Prima di giocare, rimuovete le tavolette dal pannello premendole con delicatezza! Le parti restanti del pannello non servono più e possono essere gettate.

## Paolo e la luna – Gioco principale



Chi più di recente ha parlato con la luna comincia e tira il dado. Fai avanzare Paolo in senso orario attorno allo stagno del giardino di un numero di caselle corrispondente ai punti indicati dal dado. Osserva bene su quale cappello di fata si è fermato Paolo! Adesso devi cercare la tavoletta delle stelle con quel cappello. Scopri una tavoletta delle stelle.

### Quale cappello di fata è illustrato sulla tavoletta delle stelle?

- **Lo stesso cappello di fata?**

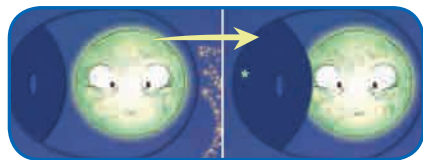
Perfetto! Prendi dalla riserva una fata delle stelle con quel cappello e inseriscila sulla prima stella libera lungo la via delle stelle. Così le fate delle stelle una dietro l'altra formano una luccicante scala delle fate.

Ma attenzione, le fate delle stelle sono esseri particolarmente delicati. Mettete sempre con cautela sulle stelle. Se comunque una di esse cade, basterà semplicemente riappenderla di nuovo.

Se non ci sono più fate con lo stesso cappello, puoi prenderne un'altra a scelta.

- **Un altro cappello di fata?**

Peccato! Spingi la nuvola leggermente verso destra, finché non vedi la prossima stella.



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

## Conclusione del gioco:

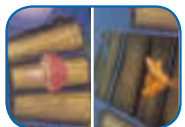
Quando uno di voi riesce ad appendere una fata delle stelle all'ultima stella accanto alla luna, vincete tutti insieme. Ora Paolo si arrampica sulla scala delle fate fino alla luna e le restituisce la bacchetta magica luminosa. Così la luna può splendere di nuovo nella sua pienezza: spingete la nuvola completamente indietro.

Ma se la nuvola copre interamente la luna prima che la scala delle fate delle stelle sia stata completata, purtroppo questa volta avete perso. Paolo non può ancora restituire alla luna la bacchetta magica luminosa. Le fate delle stelle tornano allo stagno del giardino e aspettano la prossima occasione per aiutare la luna insieme a Paolo.

## Variante 1: Piccole onde (per aiutanti della luna esperti)

Si gioca secondo le regole del gioco principale, con le seguenti modifiche: In questa variante sono importanti le caselle del percorso con la passerella e le tavole di legno.

### Su quale casella arriva Paolo?



- **Passerella / tavole di legno**

Quando Paolo si ferma su una di queste caselle, provoca delle piccole onde, che costringono 2 stelle a scambiarsi di posto! Scambia il posto di 2 tavolette delle stelle a piacere, senza girarle. Infine, cerca di trovare la fata delle stelle corrispondente al cappello di fata illustrato.



- **Caselle del percorso sui sassi**

Qui, come al solito, cerca tra le tavolette delle stelle il cappello di fata adatto.

## Variante 2: Scambio di stelle (per aiutanti della luna professionisti)

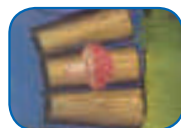
Si gioca secondo le regole del gioco principale, con le seguenti modifiche: In questa variante sono importanti le caselle del percorso con la passerella e le tavole di legno.

### Su quale casella arriva Paolo?



- **Passerella allagata**

Quando Paolo ci si ferma, la passerella si allaga e provoca una grossa onda, per cui tutte le stelle finiscono in un vortice disordinato. Quando finisci con Paolo su questa casella, mescola tutte le tavolette delle stelle, sempre coperte, scambiandole di posto senza girarle. Infine, cerca di trovare la fata delle stelle corrispondente al cappello di fata illustrato.



- **Tavole di legno**

Quando Paolo si ferma su una di queste caselle, provoca delle piccole onde, che costringono 2 stelle a scambiarsi di posto! Quando finisci con Paolo su questa casella, scambia il posto di 2 stelle a piacere, senza girarle. Infine, cerca di trovare la fata delle stelle corrispondente al cappello di fata illustrato.



- **Caselle del percorso sui sassi**

Qui, come al solito, cerca tra le tavolette delle stelle il cappello di fata adatto.

## Variante 3: Grande gara delle stelle (per autentici esperti)

In questa variante competitiva al termine ci sarà un solo vincitore. Per questo vi servono anche le 10 stelle di legno. Mettetele accanto al giardino di Paolo.

Si applicano le regole del gioco principale o delle varianti "Piccole onde" o "Scambio di stelle", con le seguenti modifiche.

- Ogni volta che tu allunghi la scala delle fate aggiungendo una fata delle stelle, puoi prendere una stella di legno. Per l'ultima fata delle stelle sulla scala delle fate ricevi 2 stelle di legno.
- Il gioco termina quando le 9 fate delle stelle raggiungono la luna oppure quando la luna è completamente nascosta.
- Vince il bambino con il maggior numero di stelle di legno, che ha aiutato meglio degli altri Paolo nel suo percorso verso la luna.

### **Cari bambini e cari genitori,**

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

# Erfinder für Kinder

*Inventive Playthings for Inquisitive Minds*

*Créateur pour enfants joueurs · Uitvindens voor kinderen*

*Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini*



*Baby & Kleinkind*

*Infant Toys*

*Jouets premier âge*

*Baby & kleuter*

*Bebé y niño pequeño*

*Bebè e bambino piccolo*



*Geschenke*

*Gifts*

*Cadeaux*

*Geschenken*

*Regalos*

*Regali*



*Kugelbahn*

*Ball Track*

*Toboggan à billes*

*Knikkerbaan*

*Tobogán de bolas*

*Pista per biglie*



*Kinderzimmer*

*Children's room*

*Chambre d'enfant*

*Kinderkamers*

*Decoración habitación*


*Camera dei bambini*

 **Kinder sind Weltentdecker!**

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

 **Children are world explorers!**


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

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

Nous les accompagnons tout au long de leurs excursions avec des jeux et des jouets qui les invitent à se surpasser, les stimulent et surtout leur apportent beaucoup de plaisir. HABA propose tout ce qui fait briller le regard d'un enfant !

 **Kinderen zijn wereldontdekkers!**

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

 **¡Los niños son descubridores del mundo!**

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

 **I bambini esplorano il mondo!**

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

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

**HABA®**

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