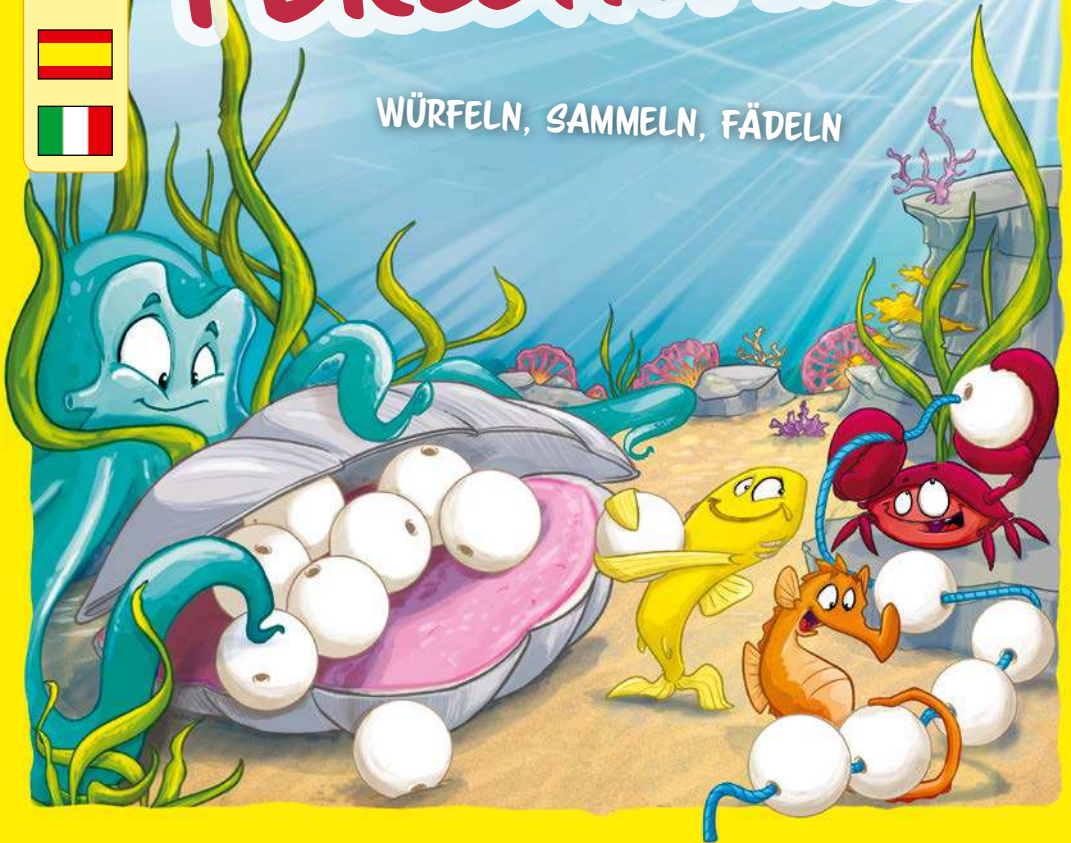




Spielanleitung • Rulebook • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni

PERLENPARTY

WÜRFELN, SAMMELN, FÄDELN



Pearl Party · Fiesta des perles · Parelparty
La fiesta de las perlas · La festa delle perle

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2020

Perlenparty

Ein perliges Sammel- und Fädelspiel für 2-4 Spieler ab 3 Jahren.

Autor: Thade Precht **Illustration:** Marek Blaha **Spieldauer:** ca. 15 Minuten

Die Vorbereitungen für die alljährliche Perlenparty am Korallenriff laufen auf Hochtouren. Familie Muschel stellt ihre schönsten Perlen zur Verfügung. Aus ihnen sollen schillernde Deko-Girlanden entstehen. Hier sind Würfelglück und eine gute Übersicht gefragt: Im geschickten Zusammenspiel mit Krabbe, Schildkröte und Co. sammelt ihr möglichst viele der begehrten Kügelchen ein und fädelt sie auf euren Schnüren auf. Doch Vorsicht: Auch der freundlich-freche Krake sammelt fleißig mit, denn für ihn sind die Perlen die perfekte modische Ergänzung zu seinen Saugnäpfen.

Wer am Ende des Spiels die längste Perlenkette hat, gewinnt.

Spielinhalt

5 Klapp-Muscheln



1 Krake



65 Holz-Perlen



4 Zwischenablage-Muscheln



4 Fädelschnüre



25 Meeresbewohner-Plättchen



2 Würfel



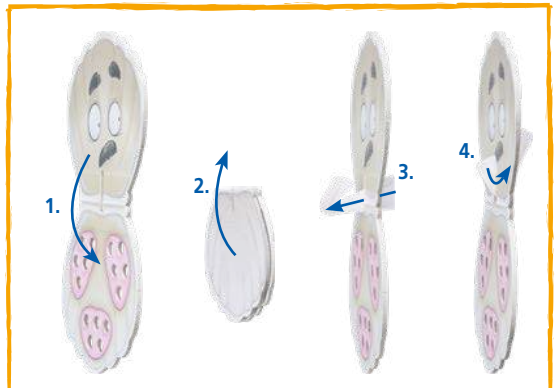
Vor dem ersten Spiel

Macht jeweils einen Doppelknoten in eines der beiden Enden jeder Fädelschnur. Lasst euch hierbei gerne von einem Erwachsenen helfen.



Löst die Pappteile vorsichtig aus den Tableaus. Überschüssige Pappe kann entsorgt werden.

Steckt nun, wie abgebildet, jeweils einen Stopper in jede Klapp-Muschel.



Fertig!

Spielvorbereitung

Legt die Klapp-Muscheln in aufsteigender Größe (Baby » Schwester » Bruder » Mama » Papa) nebeneinander und offen in die Tischmitte. Jedes ihrer Löcher bestückt ihr mit einer Perle. Die übrigen Perlen sind Ersatz und kommen zurück in die Spieleschachtel. Die kleinste Muschel bleibt offen, alle anderen klappt ihr zu.

Die Meeresbewohner-Plättchen legt ihr offen und bunt durchmischt unterhalb der Muschelreihe aus.

Der Krake bekommt ein hübsches Plätzchen neben der größten Muschel.

Abschließend nimmt sich jeder von euch eine Fädelschnur und eine Zwischenablage-Muschel und legt beides vor sich ab.

Haltet die Würfel bereit.



Spielablauf

Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Der Spieler, der zuletzt eine Muschel am Strand gefunden hat, beginnt und würfelt mit beiden Würfeln.

Ein Würfel zeigt die verschiedenen Meeresbewohner (Seepferdchen, Schildkröte, Seesterne, Krabbe, Fisch). Der andere Würfel zeigt ihre jeweiligen Farben (Rot, Gelb, Grün, Orange, Violett).

Würfelst du ein silbernes Glitzerfeld, darfst du den entsprechenden Würfel auf eine beliebige Seite drehen.

Findest du deine Würfel-Kombination – also den Meeresbewohner in entsprechender Farbe – unter den noch offen ausliegenden Meeresbewohner-Plättchen wieder?

- **Ja**
Hurra! Der entsprechende Meeresbewohner hilft dir, an die Perlen zu kommen. Drehe sein Plättchen um. Nimm dir anschließend aus der aktuell offenen Muschel **alle Perlen eines beliebigen rosafarbenen Bereichs** und fädle sie auf deiner Schnur auf.
- **Nein**
Schade. Wähle aus der aktuell offenen Muschel **1 beliebige Perle** und lege sie auf dem Kraken ab. Der Krake ist hoch erfreut und bedankt sich für den tollen Schmuck!

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

Sobald eine Muschel leergeräumt ist, wird sie geschlossen, die nächstgrößere Muschel aufgeklappt und das Spiel geht normal weiter.

Tipp:

Gesammelte Perlen kannst du zunächst in deiner Zwischenablage-Muschel platzieren und von dort in Ruhe auffädeln, während das Spiel weiterläuft.





Beispiel 1

Das Spiel ist in vollem Gange, die dritte Muschel ist geöffnet und in 2 ihrer 5 Bereiche sind noch Perlen zu holen. Thaddeus ist am Zug. Er würfelt das orangefarbene Seepferchen: Leider befindet sich diese Kombination nicht mehr unter den offen ausliegenden Meeresbewohner-Plättchen. Thaddeus geht leer aus und nimmt stattdessen eine beliebige Perle aus der Muschel und legt sie auf dem Kraken ab. Er wählt hierfür eine Perle aus dem Bereich, der bis dahin noch mit 3 Perlen gefüllt war. Sein Spielzug ist beendet.



Beispiel 2

Direkt im Anschluss ist Kim am Zug. Sie würfelt die gelbe Krabbe und hat Glück, denn diese Kombination liegt noch offen aus. Sie dreht das entsprechende Meeresbewohner-Plättchen um, bekommt allerdings „nur“ 2 Perlen – egal für welchen der beiden Bereiche der offenen Muschel sie sich entscheidet. Hätte Thaddeus zuvor dem Kraken eine Perle aus dem anderen Bereich gegeben, hätte Kim die Wahl zwischen einem Bereich mit einer Perle und einem Bereich mit 3 Perlen gehabt – und sich mit Sicherheit für die 3 Perlen entschieden. So nimmt sie sich nun die zwei Perlen eines Bereichs, fädelt sie auf ihrer Schnur auf und der Zug ist beendet.

Spielende

Das Spiel endet, sobald die letzte Muschel leergeräumt oder alle Löcher des Kraken gefüllt sind. Vergleicht nun die Längen eurer Perlenketten – der Spieler mit der längsten Reihe gewinnt. Bei Gleichstand gibt es entsprechend mehrere Gewinner.

Doch ganz egal, wer gewonnen hat, die Bewohner des Korallenriffs bedanken sich ganz herzlich bei euch allen für eure tolle Mithilfe beim Auffädeln der Perlengirlanden! Das Korallenriff ist nun herrlich geschmückt und das rauschende Fest kann beginnen ...



Tipp:

Nach Spielende braucht ihr die Klapp-Muscheln nicht wieder auseinanderzubauen. Legt sie einfach offen oder geschlossen in den Schachtelboden und verteilt das restliche Spielmaterial darum herum.

Pearl Party



A pearly collecting and threading game for 2 to 4 players ages 3 years and up.

Game Designer & Developer: Thade Precht **Illustrator:** Marek Blaha **Playtime:** about 15 minutes

Preparations for the annual Pearl Party are in full swing on the coral reef. The Clam family is providing their most beautiful pearls, which will be used to make shimmering decorative strings. All you need is some luck with the dice and a good eye. Work cleverly with the crabs, turtles and other sea creatures to collect as many of the sought-after pearls as possible to thread onto your string. But be careful – the cheeky octopus wants to collect as many as possible to perfectly complement its suckers.

ENGLISH

The player with the longest string of pearls at the end of the game wins.

Contents

5 folding clam shells



1 octopus



65 pearls



4 collection shells



4 threading strings



25 sea creature tiles



2 dice



Before the First Game

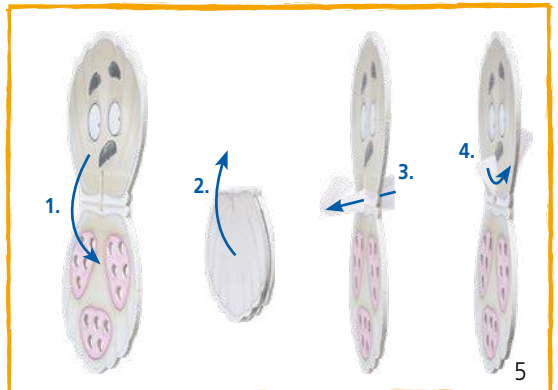
Tie a knot at one end of each of the threading strings. You can let an adult help you with this.



Carefully separate the cardboard pieces from the punchboard. Excess cardboard can be disposed of.

Now insert one stopper in each folding clam shell as illustrated.

Done!



Game Setup

Place the open folding clam shells in the center of the table in increasing size order (baby » sister » brother » mom » dad).

Fill each of the holes with a pearl. The remaining pearls are extra and should be returned to the game box. The smallest clam remains open, the rest are folded closed.

The sea creature tiles are shuffled and placed face-up below the row of clams.

Place the octopus next to the largest clam.

Then each player places a threading string and a collection shell in front of them.

Get the dice ready.



How to Play

Players take turns in a clockwise order. The player who most recently found a shell at the beach begins and rolls both dice.

One die shows the various sea creatures (seahorse, turtle, starfish, crab or fish).

The other die shows the respective colors (red, yellow, green, orange or purple).

If you roll a silver sparkling side then you may turn that die to the side of your choice.

Can you find the combination that you rolled – in other words the sea creature in the corresponding color – among the face-up sea creature tiles?

- **Yes!**

Hooray! That sea creature will help you get the pearls. Turn its tile over. Then take **all the pearls** in **one pink circle of your choice** in the currently open clam and thread them onto your string.

- **No?**

Too bad. Select **1 pearl** from the currently open clam and place it on the octopus. The octopus is pleased and thanks you for the beautiful decoration!

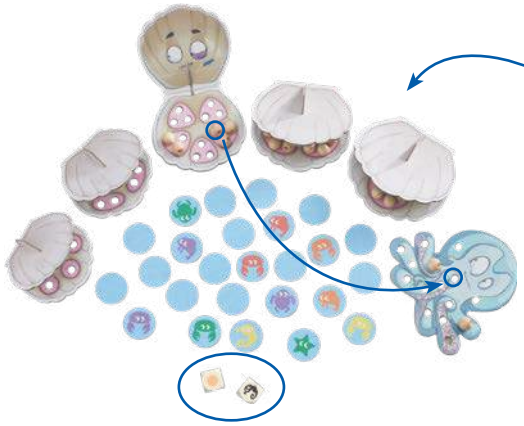
Then the next player may take their turn.

As soon as a clam has been emptied of pearls, it is closed. Then the next largest clam is opened and the game continues.

Tip:

Pearls that you have collected can first be put in your collection shell and then threaded onto your string while play continues.





Example 1

The game is in full swing, the third clam has been opened and there are still pearls in 2 of its 5 circles. Thaddeus takes his turn. He rolls an orange seahorse. Unfortunately, this combination can no longer be found among the face-up sea creature tiles. Thaddeus goes away empty-handed, but has to take a pearl of his choice from the clam and place it on the octopus. He chooses to take a pearl from the section that had 3 pearls. His turn is now over.



Example 2

Next, Kim takes her turn. She rolls a yellow crab and is lucky that this combination is still face-up. She turns the matching sea creature tile over, but can only receive 2 pearls no matter which of the two sections in the open clam she chooses. If, in his move, Thaddeus had taken a pearl from the other section, Kim would have had the choice between a section with 1 pearl and a section with 3 pearls – and would definitely have picked the one with 3. Instead she takes two pearls from one of the sections, threads them onto her string and her turn is over.

End of the Game

The game ends as soon as the last clam shell has been emptied, or all the holes on the octopus have been filled. Now compare the lengths of your strings of pearls – the player with the most pearls, and thus the longest string of pearls, wins. In the event of a tie, the tied players share the win.

No matter who wins, the coral reef inhabitants thank you for your help threading the strings of pearls! The coral reef is now beautifully decorated, and the celebrations can begin!



Tip:

You don't need to take the folding clams apart at the end of the game. Simply place them, open or closed, in the bottom of the box and then place the rest of the game contents around them.

Fiesta des perles

Un jeu de collecte et de laçage de perles pour 2 à 4 joueurs à partir de 3 ans.

Auteur & Rédaction : Thade Precht **Illustration :** Marek Blaha **Durée de jeu :** env. 15 minutes

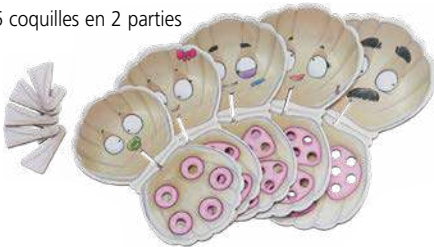
Les préparatifs de la fête annuelle des perles vont bon train sur la barrière de corail. Une famille entière de coquillages offre ses plus belles perles. Elles feront de magnifiques guirlandes scintillantes pour la décoration. Avec de la chance aux dés et une bonne vision d'ensemble, vous réunissez avec l'aide d'un crabe, une tortue et d'autres animaux marins, un maximum de ces splendides petites perles et les enfiler sur votre cordelette. Mais attention à la pieuvre ! Elle ramasse aussi avec soin les perles, qu'elle adore pour décorer ses ventouses.

Le joueur qui forme le plus long collier de perles gagne la partie.

FRANÇAIS

Contenu du jeu

5 coquilles en 2 parties



1 pieuvre



65 perles



4 coquillages servant de réserves 4 cordelettes



25 tuiles « animal marin »



2 dés



Avant de jouer pour la première fois

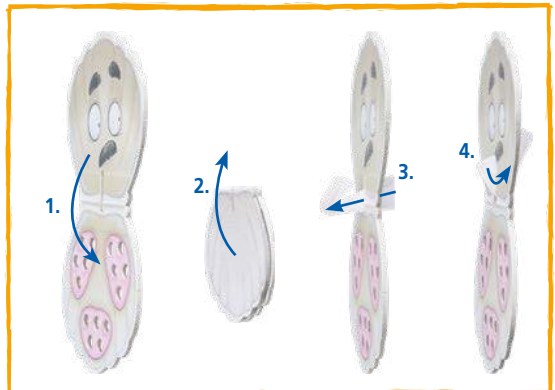
Nouez l'une des extrémités de chacune des cordelettes. N'hésitez pas à demander de l'aide à un adulte.



Détachez délicatement les pièces cartonnées de la plaque cartonnée. Jetez les chutes de carton.

Ensuite, enfoncez une cale dans chaque coquille, comme sur l'illustration.

C'est prêt !



Préparation du jeu

Sur la table, posez les coquilles ouvertes les unes à côté des autres de la plus petite à la plus grande (« bébé » « sœur » « frère » « maman » « papa »). Placez une perle dans chacun de leurs trous. Les perles restantes sont des perles de rechange, que vous pouvez ranger dans la boîte de jeu. Fermez toutes les coquilles exceptée la plus petite.

Posez les tuiles « animal marin » faces visibles pêle-mêle sous la rangée de coquillages.

La pieuvre prend place à côté de la plus grande coquille.

Ensuite, chacun d'entre vous prend une cordelette et un coquillage-réserve et les pose devant lui.

Préparez les dés.



FRANÇAIS

Déroulement du jeu

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur à avoir trouvé en dernier un coquillage sur la plage commence et lance les deux dés.

Un dé représente les différents animaux marins (hippocampe, tortue, étoile de mer, crabe et poisson). L'autre représente leur couleur (rouge, jaune, vert, orange et violet). Si le dé tombe sur la face à paillettes argentées, tu as le droit de choisir n'importe quelle face du dé et de le tourner sur celle-ci.

Trouves-tu la combinaison de tes deux dés, c'est-à-dire l'animal marin de la couleur correspondante, parmi les tuiles « animal marin » faces visibles ?

- **Oui**

Hourra ! Cet animal marin t'aide à accéder aux perles. Retourne sa tuile face cachée. Ensuite, prends **toutes les perles de la zone rose de ton choix** dans la coquille actuellement ouverte et enfiler-les sur ta cordelette.

- **Non**

Dommage ! Choisis dans la coquille actuellement ouverte **1 perle de ton choix** et pose-la sur la pieuvre. La pieuvre est ravie et te remercie pour ce joli bijou !

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Dès qu'une coquille est vide, elle se ferme, et la coquille suivante par ordre de taille s'ouvre. La partie se poursuit normalement.

Remarque :

tu peux commencer par poser les perles collectées dans ton coquillage-réserve pour prendre tout ton temps pour les enfiler pendant que la partie suit son cours.



**exemple 1**

La partie est déjà en cours. La troisième coquille est ouverte et il y a encore des perles à récupérer dans 2 des 5 zones. C'est au tour d'Antony. Avec les dés, il obtient l'hippocampe orange : malheureusement, il ne trouve pas cette combinaison parmi les tuiles « animal marin » qui sont encore faces visibles. Antony ne remporte aucune perle. Il en prend une de son choix dans la coquille et la pose sur la pieuvre. Il choisit une perle dans la zone qui en contenait encore 3. C'est la fin de son tour.

**exemple 2**

C'est ensuite au tour de Karine. Avec les dés, elle obtient le crabe jaune. Par chance, une tuile correspondante est encore disponible face visible. Elle retourne cette tuile d'« animal marin », mais n'obtient « que » 2 perles, quelle que soit la zone qu'elle choisit dans la coquille ouverte. Si, au tour précédent, Antony avait pris une perle pour la pieuvre dans l'autre zone, Karine aurait eu le choix entre une zone à une perle et une zone à 3 perles, et aurait certainement choisi celle à 3 perles. Elle prend donc deux perles dans une des deux zones et les enfille sur sa cordelette. Son tour est terminé.

Fin de la partie

La partie s'achève dès que la dernière coquille est vide ou si toutes les ventouses de la pieuvre sont garnies de perles. Comparez la longueur de vos colliers de perles : le joueur qui a le plus grand collier de perles a gagné. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

Peu importe qui l'emporte, les habitants de la barrière de corail vous remercient du fond du cœur pour les avoir aidés à réaliser les guirlandes de perles ! À présent, le récif est bien décoré et la super fiesta des perles va pouvoir commencer...

**Remarque :**

vous n'avez pas besoin de démonter les coquilles en deux parties à la fin de chaque partie. Posez-les simplement, ouvertes ou fermées, dans la partie inférieure de la boîte et répartissez le reste du matériel de jeu autour.

Parelparty



Een parelachtig verzamel- en rijgspeel voor 2 - 4 spelers vanaf 3 jaar.

Auteur & Redactie: Thade Precht **Illustraties:** Marek Blaha **Duur van het spel:** ca. 15 minuten

De voorbereidingen voor het jaarlijkse parelfeest op het koraalrif zijn in volle gang. De familie Mossel stelt hun mooiste parels ter beschikking. Deze moeten worden omgetoverd tot prachtige decoratieve guirlandes. Je hebt wel wat geluk met de dobbelstenen nodig en je moet goed overzicht houden. In samenwerking met krab, schildpad en de andere zeevriendjes verzamel je zo veel mogelijk van de begeerde parels om aan je snoer te rijgen. Maar wees voorzichtig: ook de vriendelijke maar brutale octopus verzamelt driftig mee. Hij vindt de parels de perfecte modieuze accessoires voor zijn zuignapjes.

Wie aan het einde van het spel de langste parelketting heeft gemaakt, wint het spel.

Inhoud van het spel

5 vouwbare mosselen



1 octopus



65 parels



4 bewaarmosselen



4 rijgsnoeren



25 kaartjes met zeebewoners



2 dobbelstenen



NEDERLANDS

Voor het eerste spel

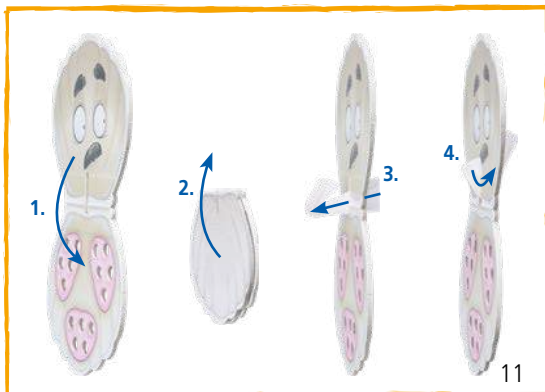
Maak een knoopje in één van de uiteindes van elk rijgsnoer. Je kan je hierbij laten helpen door een volwassene.



Maak alle kartonnen onderdelen voorzichtig los uit de borden. Resterend karton mag je weggoien.

Steek nu, zoals afgebeeld, telkens een stopper in elke vouwbare mossel.

Dat was het!



Vorbereiding van het spel

Leg de vouwbare mosselen in volgorde van grootte (baby » zusje » broertje » mama » papa) naast elkaar en met de afbeelding naar boven op tafel. Versier al hun gaatjes met een parel. De resterende parels zijn extra ter vervanging, en mogen terug in de speldoos. De kleinste mossel blijft open, alle andere vouw je dicht.

De plaatjes van de zeebewoners leg je met de afbeelding naar boven en door elkaar gemengd onder de rij mosselen.

De octopus krijgt een mooi plekje naast de grootste mossel.

Neem vervolgens elk een van de rij snoeren en een weglegmossel en leg ze allebei voor je neer.

Houd de dobbelstenen bij de hand.



Verloop van het spel

Speel om de beurt met de wijzers van de klok mee. De speler die voor het laatst een mossel heeft gevonden op het strand, begint en gooit beide dobbelstenen.

Op de ene dobbelsteen staan afbeeldingen van de verschillende zeebewoners (zeepaardje, schildpad, zeester, krab, vis). Op de andere dobbelsteen staan hun verschillende kleuren (rood, geel, groen, oranje, paars). Als je een zilverkleurig glitterveld gooit, mag je de betreffende dobbelsteen op een kant naar keuze draaien.

Heb je een combinatie gegooid die je terugvindt op de kaartjes van de zeebewoners die nog omgedraaid liggen? Dat wil zeggen: de gegooide zeebewoner in de gegooide kleur?

• Ja

Hoera! De betreffende zeebewoner helpt je met het verzamelen van parels. Draai dit kaartje nu om. Pak vervolgens alle parels die op **een roze gebied** liggen op de mossel die momenteel geopend is en rijg ze aan je snoer.

• Nee

Jammer! Kies uit de mossel die open is **1 parel** en leg die op de octopus. De octopus is blij en bedankt je van harte voor dit mooie sieraad!

Daarna is het de beurt aan de volgende speler.

Zodra een mossel leeg is, klap je deze dicht. Klap de volgende mossel open en het spel gaat verder.

Tip:

De parels die je hebt gepakt, kan je tijdelijk in de bewaarmossel leggen, zodat je ze in alle rust aan je snoer kan rijgen terwijl het spel verdergaat.





Voorbeeld 1

Het spel is in volle gang, de derde mossel is geopend en in 2 van de 5 gedeeltes liggen nog parels. Aron is aan de beurt. Hij gooit oranje en het zeepaardje. Helaas ligt er geen oranje zeepaardje meer tussen de kaartjes van de zeebewoners. Aron staat met lege handen, pakt een parel uit de mossel en legt deze op de octopus neer. Hij pakt een parel uit het gebied waar 3 parels lagen. Zijn beurt is voorbij.



Voorbeeld 2

Direct daarna is Kim aan de beurt. Ze gooit geel en de krab en heeft het geluk dat er nog een kaartje van een gele krab openligt. Ze draait het betreffende kaartje van de zeebewoner om en pakt haar parels. Ze krijgt 'maar' 2 parels - ongeacht welk gedeelte van de open mossel ze ook kiest. Als Aron een parel had gepakt uit een ander gedeelte om op de octopus te leggen, had Kim de keuze gehad tussen een gedeelte met 1 parel en een gedeelte met 3 parels. Ze had dan natuurlijk de 3 parels gepakt. Ze pakt de twee parels van een gedeelte, rijgt ze aan haar snoer en haar beurt is beëindigd.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra de laatste mossel leeg is of alle gaten op de octopus zijn gevuld. Vergelijk nu de lengte van de parelkettingen. De speler met de langste ketting wint. Bij gelijke stand zijn er meerdere winnaars.

Ongeacht wie er gewonnen heeft, de bewoners van het koraalrif willen jullie hartelijk bedanken voor jullie fijne hulp bij het rijgen van de parelguirlandes! Het koraalrif is helemaal leuk versierd en het bruisende feest kan beginnen ...

Tip:

Na het spelen hoef je de vouwbare mosselen niet weer uit elkaar te halen. Leg ze gewoon open of gesloten in de doos en verdeel de rest van het spelmateriaal eromheen.



La fiesta de las perlas

Un juego para conseguir y ensartar perlas, para 2-4 jugadores a partir de 3 años.

Autor y Redacción: Thade Precht **Ilustración:** Marek Blaha **Duración de la partida:** aprox. 15 minutos

Los preparativos para la fiesta anual de las perlas en el arrecife de coral van a toda máquina. La familia Ostra proporciona sus mejores perlas para hacer coloridas guirnaldas decorativas. Lo único que necesitas es un poco de suerte con los dados y una buena visión de conjunto. Colabora con los cangrejos, las tortugas y los otros animales marinos para conseguir el máximo número posible de estas codiciadas perlas y enhébralas en tu cordel. Pero, ¡cuidado!, que el descarado pulpo también quiere conseguirlas, ya que son un complemento ideal para sus ventosas.

Ganará quien al final del juego tenga el collar de perlas más largo.

Contenido del juego

5 ostras



1 pulpo



65 perlas



4 caracolas



4 cordeles de ensartar



25 fichas de animales marinos



2 dados

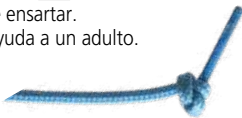


ESPAÑOL

Antes de jugar por primera vez

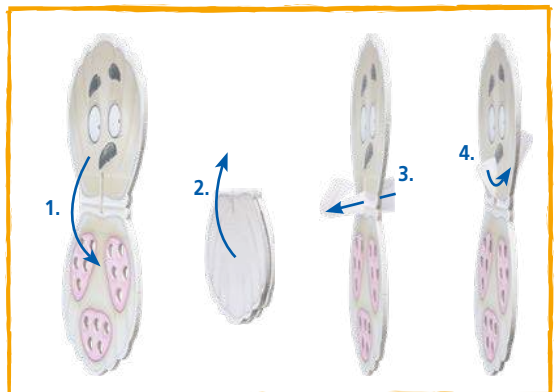
Haced un nudo en uno de los extremos de cada cordel de ensartar.

Podéis pedir ayuda a un adulto.



Soltad con cuidado las piezas de cartón del tablero. Los recortes de cartón sobrantes pueden desecharse.

Poned a continuación un tope en cada ostra, como se aprecia en la ilustración.



¡Listo!

Preparación del juego

Colocad las ostras en orden de menor a mayor (bebé » hermana » hermano » mamá » papá), una al lado de la otra y boca arriba, en el centro de la mesa. Poned una perla en cada uno de los orificios de las ostras. El resto de perlas son de recambio y de momento pueden dejarse en la caja. Dejad abierta la ostra más pequeña y cerrad las demás.

Dejad boca arriba las fichas de los habitantes marinos, mezclándolas para que no estén juntas las de un mismo color, debajo de la hilera de ostras.

El pulpo ocupará un lugar de honor al lado de la ostra más grande.

Y, por último, cada uno de vosotros pone delante suyo un cordel de ensartar y una caracola.

Preparad los dados.



Desarrollo del juego

Se jugará por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza el jugador que haya encontrado una concha en la playa más recientemente, tirando ambos dados.

Un dado indica los diferentes habitantes marinos (caballitos de mar, tortugas, estrellas de mar, cangrejos, peces). El otro dado indica el color correspondiente (rojo, amarillo, verde, naranja, violeta). Si al tirar el dado te sale un destelleante campo plateado, puedes girar el dado hacia cualquier lado.

¿Encuentras tu combinación de dados (es decir, el habitante marino del color correspondiente) entre las fichas de animales marinos que quedan en la mesa?

- **Sí**
¡Bien! El animal marino correspondiente te ayudará a llegar a las perlas. Voltea su ficha. A continuación, coge de la ostra que esté abierta **todas las perlas de una zona de color rosa cualquiera** y ensártalas en tu cordel.
- **No**
Lástima. Elige **1 perla cualquiera** de la ostra que esté abierta y pónsela encima al pulpo. El pulpo estará encantado y muy agradecido por la joya que ahora le adorna.

A continuación, es el turno del siguiente jugador.

Cuando una ostra quede vacía, se cierra y se abre la siguiente (la de mayor tamaño después suyo) y se continúa jugando.

Sugerencia:

Puedes dejar las perlas que hayas conseguido en tu caracola para irlas ensartando tranquilamente mientras prosigue el juego.





Ejemplo 1

El juego está en marcha, se ha abierto la tercera ostra y quedan perlas en 2 de sus 5 zonas. Es el turno de Tadeo. Tira los dados y le sale el caballito de mar de color naranja. Lamentablemente, es una combinación que ya no está entre las fichas de animales marinos que quedan boca arriba en la mesa. Tadeo se va con las manos vacías y coge cualquier perla de la ostra abierta y la coloca encima del pulpo. Para ello, elige una perla de una zona en la que quedaban todavía 3. Su turno ha concluido.



Ejemplo 2

A continuación, es el turno de Jimena. Tira los dados y tiene suerte, porque le sale un cangrejo amarillo; una combinación que todavía está en la mesa. Voltea la ficha de animales marinos correspondiente y obtiene "únicamente" 2 perlas, porque es la cantidad de perlas que queda, elija la zona de la ostra abierta que elija. Si Tadeo le hubiera dado antes una perla de otra zona al pulpo, Jimena hubiera podido elegir entre una zona con una perla y una zona con tres perlas. Y seguro que hubiera elegido la zona con 3 perlas. El caso es que recoge las dos perlas de una de las zonas, las ensarta en su cordel y finaliza así su turno.

ESPAÑOL Finalización del juego

La partida acaba cuando se vacíe la última ostra o se hayan llenado todos los orificios del pulpo. Entonces se compara la longitud de los collares de perlas. Ganará quien consiga la hilera más larga. En caso de empate, habrá, lógicamente, varios ganadores.

Aunque da un poco igual quién gane. Los animales marinos del arrecife de coral os dan las gracias de todo corazón por haberles ayudado a enhebrar las guirnaldas de perlas. Ahora que el arrecife de coral está tan lujosamente adornado, puede empezar una gran fiesta...



Sugerencia:

Cuando acabéis la partida, no hace falta que desmontéis las ostras. Dejadlas simplemente abiertas o cerradas en la base de la caja del juego y distribuid el resto del material del juego alrededor.

La festa delle perle



Un gioco "raccolgi e infila le perle", per 2-4 giocatori a partire da 3 anni.

Autore & Testo: Thade Precht **Illustrazioni:** Marek Blaha **Durata del gioco:** 15 minuti circa

Alla barriera corallina fervono i preparativi per l'annuale festa delle perle. La famiglia Conchiglia mette a disposizione le proprie perle più belle, che serviranno per creare delle collane ornamentali iridescenti. Qui ci vogliono fortuna con i dadi e una buona visione d'insieme: collaborate con intelligenza con il granchio, la tartaruga e compagnia, e raccogliete il maggior numero possibile di queste ambite palline; poi infilatele sulle vostre cordicelle. Ma attenzione: anche quel birbo del polpo cerca di raccogliere delle perle: vuole anche lui agghindare all'ultima moda le sue ventose.

Vince chi, alla fine del gioco, ha ottenuto la collana di perle più lunga.

Dotazione del gioco

5 conchiglie richiudibili



1 polpo



65 perle



4 conchiglie di deposito provvisorio 4 cordicelle



25 dischetti degli abitanti marini



2 dadi



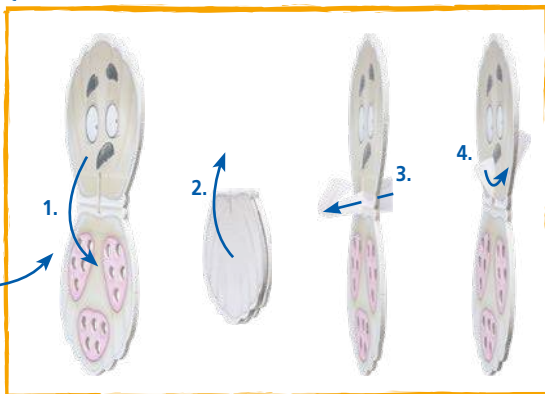
Prima di giocare per la prima volta

Fate un nodo su una delle due estremità di ogni cordicella. Fatevi aiutare da un adulto in questa operazione.



Staccate con cautela i pezzi di cartone dalle tavole. Potete gettare via e smaltire il cartone rimasto.

Infilate un fermo su ciascuna conchiglia richiudibile, come mostrato nella figura.



Tutto è pronto per giocare!

Preparazione del gioco

Mettete al centro del tavolo le conchiglie richiudibili, aperte e disposte l'una accanto all'altra in ordine di grandezza (bebè » sorella » fratello » mamma » papà). Mettete una perla in ciascuno dei loro fori. Le perle in più sono di scorta e vanno riposte nella scatola del gioco. Lasciate aperta la conchiglia più piccola, chiudete le altre.

Mettete i dischetti degli abitanti marini, scoperti e ben mescolati, sotto la fila delle conchiglie.

Il polpo ha un posticino tutto suo accanto alla conchiglia più grande.

Ognuno di voi prende infine una cordicella e una conchiglia di deposito provvisorio, e le dispone davanti a sé.

Tenete pronti i dadi.



Svolgimento del gioco

Si gioca a turno in senso orario. Il giocatore che ha trovato più di recente una conchiglia sulla spiaggia inizia e tira tutti e due i dadi.

Su un dado ci sono i vari abitanti marini (cavalluccio marino, tartaruga, stella marina, granchio, pesce), sull'altro i loro possibili colori (rosso, giallo, verde, arancione, violetto). Se esce il lato luccicante argentato, puoi girare il dado in questione sul lato che preferisci.

Tra i dischetti degli abitanti marini scoperti si trova la combinazione di abitante marino e colore che hai ottenuto con i dadi?

- **Si**
Urrà! L'abitante marino in questione ti aiuta a ottenere le perle. Gira il dischetto. Prendi quindi dalla conchiglia attualmente aperta **tutte le perle di una zona di colore rosa a piacere**, e infilale sulla tua cordicella.
- **No**
Peccato. Scegli **1 perla a piacere** dalla conchiglia attualmente aperta e mettila sul polpo. Il polpo è felicissimo e ti ringrazia per questa fantastica decorazione!

Il turno passa quindi al giocatore successivo.

Non appena le perle di una conchiglia sono esaurite, richiudetela. Poi aprite quella immediatamente successiva in ordine di grandezza e continuate a giocare.

Consiglio:

puoi mettere dapprima le perle raccolte nella tua conchiglia di deposito provvisorio, per poi infilarle con calma mentre il gioco prosegue.





Esempio 1

Il gioco è entrato nel vivo, la terza conchiglia è aperta e contiene ancora delle perle in 2 zone su 5. Tocca a Taddeo, che tira i dadi e ottiene il cavalluccio marino arancione: purtroppo tra i dischetti degli abitanti marini scoperti questa combinazione non è più visibile. Taddeo rimane a mani vuote e prende invece dalla conchiglia una perla a piacere, che mette sul polpo. Sceglie una perla della zona che finora ne conteneva 3. Il suo turno è finito.



Esempio 2

Dopo di lui tocca subito a Kim. Sui dadi esce il granchio giallo, per sua fortuna una combinazione che si trova tra i dischetti scoperti. Gira quindi il dischetto degli abitanti marini corrispondente, ma ottiene "solo" 2 perle, indipendentemente da quale delle due zone della conchiglia aperta sceglia. Se prima Taddeo avesse messo sul polpo una perla dell'altra zona, Kim avrebbe potuto scegliere tra una zona con una perla e una con 3 perle, e sicuramente avrebbe optato per quest'ultima. Kim prende quindi le due perle di una delle due zone e le infila sulla sua cordicella. Il suo turno è finito.

Fine del gioco

Il gioco si conclude non appena le perle dell'ultima conchiglia sono esaurite o quando tutti i fori del polpo sono stati riempiti. Confrontate ora la lunghezza delle vostre collane di perle: vince il giocatore con la collana più lunga. In caso di parità, si hanno più vincitori a pari merito.

Ad ogni modo, chiunque sia il vincitore, gli abitanti della barriera corallina vi ringraziano calorosamente per averli aiutati a creare le collane di perle! Ora la barriera corallina sfoggia delle splendide decorazioni e la festa scatenata può avere inizio...



Consiglio:

alla fine del gioco non c'è bisogno di smontare le conchiglie richiudibili. Riponetele semplicemente aperte o chiuse sul fondo della scatola e distribuite intorno a loro il materiale di gioco restante.



Liebe Kinder, liebe Eltern,

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

Dear Children and Parents,

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

Chers enfants, chers parents,

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

Geachte ouders, lieve kinderen

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

Queridas familias:

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

Cari bambini e cari genitori,

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




It's playtime!



Art. Nr.: 305867 TL 116539 1/20

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

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

HABA®