

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



Der Wolkenmacher

Wunderwetter nach Rezept



Cloud Maker • Marmite du beau temps • De wolkenmaker
El Fabricante de Nubes • Il signore delle nuvole

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

Der Wolkenmacher

Ein kooperatives Memo-Lauf-Spiel für 1 - 4 Spieler von 4 - 99 Jahren.

Autorinnen: Christine Faust & Kristin Dittmann

Redaktion: Patrick Tonn & Kristin Dittmann

Illustration: Christine Faust

Spieldauer: ca. 10 Minuten

Spielinhalt

1 Spielplan (aus 6 Teilen), 1 Wolkenmacher, 1 Krähe, 1 Würfel, 21 Rezeptkarten, 24 Zutatenplättchen (davon 3 mit Wetterfrosch), 1 Spielanleitung

Der Wolkenmacher und seine beste Freundin, die Krähe, sind ein richtig gutes Team! Gemeinsam kochen sie jeden Tag das unglaublichste Wetter.

Doch heute ist der Wolkenmacher zu einer Geburtstagsparty eingeladen. Damit es aber trotzdem tolles Wetter gibt, hüpf die Krähe durchs Haus und sucht alle Zutaten zusammen, um den Wolkenmacher damit zu überraschen.

Helft der Krähe dabei und füllt gemeinsam die drei Rezeptkarten, bevor der Wolkenmacher wieder nach Hause kommt.

Spielvorbereitung

Puzzelt den Spielplan aus den sechs Teilen zusammen und legt ihn in die Tischmitte. Mischt die Zutatenplättchen verdeckt und legt in jedes Zimmer drei bzw. vier Plättchen.

Es spielt keine Rolle, in welchem Zimmer drei oder vier Plättchen liegen.

Stellt die Krähe auf das Schornsteinfeld mit den Krähenfüßen und den Wolkenmacher auf das Feld mit der Kochmütze unten rechts.

Mischt die Rezeptkarten verdeckt und legt anschließend drei davon – mit der Kesselseite nach oben – auf die Markierungen der Wolke. Die übrigen Rezeptkarten kommen zurück in die Schachtel und werden in diesem Spiel nicht benötigt. Haltet den Würfel bereit.



Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer hat zuletzt eine Schäfchenwolke gesehen? Du beginnst und darfst würfeln!

Was hast du gewürfelt?



- **Krähenfußabdruck:**

Gehe mit der Krähe entsprechend viele Felder im Haus vor oder zurück. Dabei darfst du mit der Krähe abbiegen, aber nicht die Richtung ändern.



- **Krähe:**

Du darfst mit der Krähe zu einem beliebigen weißen Feld fliegen.



- **Kochmütze:**

Oje – Jetzt muss sich die Krähe beeilen!
Der Wolkenmacher geht einen Schritt vorwärts in Richtung Haustür.

Wo ist die Krähe gelandet?

- **Weißes Feld:**

Decke ein beliebiges Zutatenplättchen aus diesem Zimmer auf.

- **Blaues Feld zum Lüftungsrohr:**

Die Krähe darf eine Abkürzung benutzen und ihren Weg an einem beliebigen Ausgang des Lüftungsrohrs fortsetzen.
Stelle die Krähe auf das Feld, an dem sie das Lüftungsrohr verlassen soll.
Decke dann ein beliebiges Zutatenplättchen aus diesem Zimmer auf.



Welches Motiv zeigt das Zutatenplättchen?



- **Eine Zutat:**

Ist die Zutat auf einer der drei Rezeptkarten abgebildet, darfst du das Plättchen auf diese Rezeptkarte legen. Wird die Zutat auf mehreren Rezeptkarten benötigt, dann entscheide dich für eine. Wird die Zutat für kein Rezept (mehr) benötigt, musst du das Plättchen wieder verdecken. Merkt euch das nicht benötigte Plättchen.





- **Einen Wetterfrosch:**

Die Wetterfrösche sorgen für ein großes Durcheinander. Vertausche das Plättchen mit dem Wetterfrosch mit einem beliebigen anderen Zutatenplättchen.

Alle Mitspieler dürfen die vertauschten Plättchen ansehen. Merkt euch die beiden vertauschten Plättchen und verdeckt sie danach wieder.

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe und würfelt.

Spielende

Das Spiel endet,

... wenn ihr alle drei Rezeptkarten mit den passenden Zutaten belegt habt. Dreht sie um und seht, welches fantastische Wetter ihr diesmal gekocht habt. Ihr habt alle gemeinsam gewonnen.

oder

... sobald der Wolkenmacher auf der blauen Tür zu seinem Haus ankommt.

Die Überraschung ist geplatzt und ihr habt leider verloren. Aber morgen wird ja zum Glück schon wieder neues Wetter gekocht!

Tipp: Das Spiel wird einfacher, wenn ihr die drei Plättchen mit Wetterfrosch vor Spielbeginn aussortiert. Dann verteilt ihr bei der Spielvorbereitung jeweils drei Zutaten pro Zimmer.

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 können Sie nachfragen, ob das Teil noch lieferbar ist.



Cloud Maker



A cooperative memory and movement game for 1 to 4 players ages 4 to 99.

Game Designers:

Christine Faust & Kristin Dittmann

Illustrator: Christine Faust

Game Developers:

Patrick Tonn & Kristin Dittmann

Playtime: about 10 minutes

ENGLISH



Contents

1 game board (made with 6 puzzle boards), 1 cloud maker, 1 crow, 1 die, 21 recipe cards, 24 ingredient tiles (3 with weather forecasting frogs), 1 rulebook

The Cloud Maker and his best friend the crow make a great team! Every day they cook up the most unbelievable weather, but today the Cloud Maker has been invited to a birthday party. To make sure that there will still be good weather, the crow hops around the house collecting ingredients to surprise the Cloud Maker.

Work as a team to help the crow fill up three recipe cards before the Cloud Maker comes home.

Game Setup

Put together the six-piece game board and place it in the center of the table.

Shuffle the ingredient tiles face-down and randomly place three or four tiles in each room. It doesn't matter which rooms have three or four tiles.

Place the crow on the chimney space with the crow footprints and the Cloud Maker on the chef's hat space in the bottom right of the board.

Shuffle the recipe cards face-down and place three cauldron side up on the marked spaces in the clouds. Return the rest of the recipe cards to the box. Have the die ready.



How to Play

Take turns playing in a clockwise direction. Who has most recently seen a fluffy cloud? They start by rolling the die!

What did you roll?



- **Crow footprint:**

Move the crow forward or backward in the house by the corresponding number of spaces. The crow may turn but cannot change direction while moving.



- **Crow:**

You may fly the crow to a white space of your choice.



- **Chef's hat:**

Oh no! The crow needs to hurry! Move the Cloud Maker one step toward the front door.

Where did the crow stop?

- **White space:**

Flip over an ingredient tile in this room.

- **Blue space:**

The crow found a shortcut through the ventilation pipe. Move the crow to any blue space along the pipe then flip over an ingredient tile from this new room.



Which image is on the ingredient tile?



- **An ingredient:**

If the ingredient is pictured on one of the recipe cards, place the tile on that recipe card. If the ingredient is on more than one recipe card, pick one of the recipes to add it to.

If the ingredient is not (or is no longer) needed for any recipe, flip the tile over again. Try and remember the tile that is not needed.





• **A frog:**

The frogs cause a lot of confusion. Swap the tile showing the frog with a different tile from any room. All players may look at the swapped tile. Remember which tile is which and then turn them both face down again.

Then it's the next player's turn.

End of the Game

The game ends

... when all three recipe cards have been filled with the correct ingredients.

Turn them over to see what fantastic weather you cooked up this time. You all win together.

or

... when the Cloud Maker reaches the front door of his house. The surprise is ruined and you all lose together. Better luck tomorrow!

Tip: The game can be made easier by removing the three weather forecasting frog tiles and only putting three tiles per room during setup.



 **Dear Children and Parents,**

After a fun round, did you suddenly discover that a part of this HABA game is missing and nowhere to be found? No problem!

At www.haba.de/Ersatzteile you can find out whether this part is still available for delivery.

Marmite du beau temps

Un jeu de course et de mémoire coopératif pour 1 à 4 joueurs de 4 à 99 ans.

Auteurs : Christine Faust & Kristin Dittmann

Rédaction : Patrick Tonn & Kristin Dittmann

Illustration : Christine Faust

Durée du jeu : env. 10 minutes

Contenu du jeu

1 plateau de jeu (= 6 pièces), 1 marmiton de la Météo, 1 corneille, 1 dé, 21 cartes « recettes », 24 tuiles « ingrédients » (dont 3 avec la grenouille météo), 1 règle du jeu

FRANÇAIS Le marmiton de la météo et sa meilleure amie la corneille forment une fine équipe ! Ils se réunissent chaque jour pour concocter la météo.

Mais aujourd'hui, le marmiton de la météo est parti fêter un anniversaire. Comme le temps doit quand même être magnifique, la corneille vole dans tous les sens dans la maison à la recherche des ingrédients pour faire une belle surprise au marmiton de la Météo.

Aidez la corneille en remplissant ensemble les trois cartes « recettes » avant que le marmiton de la Météo ne rentre à la maison.

Préparation du jeu

Assemblez le plateau de jeu composé de six pièces et placez-le au milieu de la table.

Mélangez les tuiles « ingrédients » faces cachées et placez trois ou quatre tuiles dans chaque pièce. Qu'il y en ait trois ou quatre dans une pièce ou l'autre importe peu.

Posez la corneille sur la case « cheminée » où l'on voit ses empreintes et le marmiton de la Météo sur la case en bas à droite avec la toque de cuisinier.

Mélangez les cartes « recettes » et posez-en une face chaudron visible sur les trois cases des nuages. Rangez dans la boîte les cartes « recette » restantes, dont vous ne vous servirez pas. Préparez le dé.



Déroulement du jeu

On joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Qui est le dernier à avoir vu un nuage en forme de mouton ? Tu commences en lançant le dé !

Quels symboles indique le dé ?



- **Empreinte de la corneille :**

avance ou recule la corneille du nombre de cases correspondant dans la maison. En se déplaçant, la corneille peut prendre un virage, mais pas changer de direction.



- **Corneille :**

la corneille peut voler jusqu'à n'importe quelle case.



- **Toque de chef cuisinier :**

mince alors ! La corneille va devoir faire vite ! Le marmiton de la Météo avance d'une case en direction de la porte d'entrée.

Où la corneille a-t-elle atterri ?

- **Case blanche :**

retourne une tuile « ingrédient » au choix dans cette pièce.

- **Une case donnant accès au conduit d'aération :**

la corneille peut emprunter ce raccourci et poursuivre sa course au niveau de n'importe quelle sortie du conduit d'aération. Pose la corneille sur la case du conduit d'aération par laquelle elle va sortir.

Retourne ensuite une tuile « ingrédient » de ton choix dans cette pièce.



Que vois-tu sur la tuile « ingrédient » ?



- **Un ingrédient :**

si l'ingrédient apparaît sur l'une des trois cartes « recette », tu peux poser la tuile dessus. Si la tuile se trouve sur plusieurs cartes « recette », fais ton choix.

Si l'ingrédient n'est dans aucune recette (ou ne l'est plus), tu retournes la tuile et la remets à sa place. Gardez en mémoire que cette tuile ne sert pas.





- **Une grenouille météo :**

les grenouilles météo sèment la pagaille. Echangez la tuile de la grenouille météo par une autre tuile « ingrédient » de votre choix. Tous les joueurs peuvent voir les tuiles échangées. Mémorisez la position des deux tuiles échangées et replacez-les faces cachées.

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

Fin de la partie

La partie s'achève soit...

... lorsque vous avez posé tous les ingrédients nécessaires pour réaliser les trois recettes. Retournez les cartes pour voir quelle extraordinaire météo vous avez concoctée cette fois-ci. Vous avez gagné tous ensemble.

soit

... dès que le marmiton de la Météo arrive chez lui au niveau de la porte bleue. La corneille n'a pas réussi à préparer la surprise et vous avez malheureusement perdu. Mais heureusement, demain est un autre jour, et vous pourrez concocter une nouvelle météo !

Astuce : le jeu est plus simple lorsque vous retirez les tuiles de la grenouille météo avant de commencer la partie. Dans ce cas, préparez le jeu en plaçant trois ingrédients dans chaque pièce.

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 si la pièce est encore disponible.



De wolkenmaker



Een coöperatief memospel voor 1 tot 4 spelers van 4 tot 99 jaar.

Auteurs: Christine Faust & Kristin Dittmann
Illustrator: Christine Faust

Redactie: Patrick Tonn & Kristin Dittmann
Duur van het spel: ca. 10 minuten

Inhoud van het spel

1 spelbord (bestaande uit 6 delen), 1 wolkenmaker, 1 kraai, 1 dobbelsteen, 21 receptenkaartjes, 24 ingrediëntenkaartjes (waarvan 3 met weerkikker), 1 handleiding

De wolkenmaker en zijn beste vriendin de kraai, zijn een geweldig team! Samen koken ze elke dag het ongelooflijkste weer. Maar vandaag is de wolkenmaker uitgenodigd voor een verjaardagsfeestje. Om ervoor te zorgen dat het toch prachtig weer wordt, hupt de kraai door het huis en zoekt ze alle ingrediënten bij elkaar om de wolkenmaker te verrassen.

Help de kraai en vul samen de drie receptenkaarten voordat de wolkenmaker weer thuiskomt.

Vorbereiding van het spel

Puzzel het zesdelige spelbord in elkaar en leg het in het midden van de tafel. Schud de ingrediëntenkaartjes en leg in elke kamer drie of vier kaartjes neer met de afbeelding naar beneden. Het maakt niet uit in welke kamer drie of vier kaartjes liggen.

Zet de kraai op het schoorsteenveld met de afdruk van de kraaienpoten en de wolkenmaker op het veld met de koksmuts rechtsonder.

Schud de receptenkaartjes zonder dat je de afbeelding ziet en leg drie ervan met de ketelkant naar boven op de vierkantjes op de wolken. De overige receptenkaartjes heb je voor dit spel niet nodig en leg je weer in de doos. Houd de dobbelsteen bij de hand.



Verloop van het spel

Je speelt om de beurt, met de wijzers van de klok mee. Wie heeft het laatst een schapjeswolk gezien? Jij begint en mag met de dobbelsteen gooien.

Wat heb je gegoooid?



- **Afdruk van een kraaienpoot:**

Ga met de kraai net zoveel velden in het huis voor- of achteruit. Je mag met de kraai afslaan, maar niet omdraaien.



- **Kraai:**

Je mag met de kraai naar een wit veld naar keuze vliegen.



- **Koksmuts:**

O nee, nu moet de kraai opschieten! De wolkenmaker doet een stap richting de voordeur.

Waar is de kraai geland?

- **Wit veld:**

Draai in deze kamer een ingrediëntenkaartje naar wens om.

- **Blauw veld met ventilatiepijp:**

De kraai mag daar een kortere weg nemen en verdergaan op een uitgang naar keuze op de ventilatiepijp. Zet de kraai op het veld waar ze de ventilatiepijp wil verlaten.

Draai daarna in deze kamer een ingrediëntenkaartje naar wens om.



Wat is de afbeelding op dit ingrediëntenkaartje?

- **Een ingrediënt:**

Als op dit kaartje een ingrediënt staat afgebeeld dat ook op een van de drie receptenkaartjes staat, mag je het kaartje op dat receptenkaartje leggen. Heb je dit ingrediënt voor meerdere receptenkaartjes nodig, kies er dan één.

Als het ingrediënt voor geen van de recepten (meer) nodig is, moet je het kaartje weer omdraaien. Onthoud het kaartje dat je niet nodig hebt.





- **Een weerkikker:**

Een weerkikker zorgt voor chaos. Ruil het kaartje met de weerkikker voor een ander ingrediëntenkaartje naar keuze. Alle spelers mogen het geruilde kaartje bekijken. Onthoud de twee geruilde kaartjes en draai ze weer om.

Daarna is het de beurt aan de volgende speler, die met de dobbelstenen gooit.

Einde van het spel

Het spel eindigt zodra ...

... jullie alle drie receptenkaartjes hebben bedekt met de passende ingrediënten. Draai ze om en kijk welk fantastisch weer jullie deze keer gekookt hebben. Jullie hebben allemaal samen gewonnen.

of

... zodra de wolkenmaker bij de blauwe deur van zijn huis aankomt. De verrassing is mislukt en jullie hebben helaas verloren. Maar gelukkig wordt er morgen weer nieuw weer gekookt!

Tip: Het spel wordt eenvoudiger als je de drie kaartjes met de weerkikker uit het spel haalt. Leg vervolgens bij de spelvoorbereiding drie ingrediënten op elke kamer.



 **Beste ouders, lieve kinderen,**

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

El Fabricante de Nubes



Un juego de cooperación y memoria para 1 - 4 jugadores con edades comprendidas entre los 4 y 99 años.

Autores: Christine Faust & Kristin Dittmann

Ilustración: Christine Faust

Redacción: Patrick Tonn & Kristin Dittmann

Duración del juego: aprox. 10 minutos

Contenido del juego

1 tablero (de 6 piezas), 1 fabricante de nubes, 1 corneja, 1 dado, 21 fichas con receta, 24 fichas con ingredientes (3 con rana del tiempo), 1 instrucciones de juego

El fabricante de nubes y su mejor amiga, la corneja, hacen un equipo fantástico. Juntos, cocinan todos los días un tiempo increíble, pero hoy han invitado al fabricante a una fiesta de cumpleaños. Para que todo salga bien a pesar de ello, la corneja salta por toda la casa reuniendo los ingredientes para sorprender al fabricante.

Ayúdala a conseguirlo y llenad las tres fichas con receta antes de que el fabricante de nubes vuelva a casa.

Preparación del juego

Montad el tablero con las seis piezas y colocadlo en el centro de la mesa. Mezclad boca abajo las fichas con ingredientes y colocad tres o cuatro fichas en cada habitación.

No importa en qué habitación coloquéis tres o cuatro.

Situad a la corneja en la chimenea, donde aparecen las huellas de pájaro, y al fabricante de nubes en la casilla de abajo a la derecha, donde aparece el gorro de cocinero.

Mezclad boca abajo las fichas con receta y situad tres –con el lado de la caldera hacia arriba– sobre las casillas que se encuentran en la nube. El resto de las fichas con receta se meten de nuevo en la caja y no se necesitarán para este juego. Preparad el dado.

ESPAÑOL



Desarrollo del juego

Jugáis por turnos en el sentido de las agujas del reloj. ¿Quién es el último que ha visto una nube en forma de oveja? ¡Empiezas tú lanzando el dado!

¿Qué has sacado?



- **Huellas de corneja:**

avanza o retrocede con la corneja tantas casillas como huellas muestre el dado. Podrás girar pero nunca podrás cambiar de sentido.



- **Corneja:**

puedes volar hasta la casilla blanca que prefieras.



- **Gorro de cocinero:**

¡Oh, oh! ¡La corneja debe darse prisa! El fabricante de nubes avanza una casilla hacia la casa.

¿Dónde ha caído la corneja?

- **Casilla blanca:**

destapa una ficha de ingrediente de esta habitación.

- **Casilla azul en el tubo de ventilación:**

la corneja podrá coger un atajo y avanzar hasta la salida que prefiera del tubo. Muévela hasta la casilla por la que quieres que salga del tubo y destapa la ficha con ingredientes que prefieras de esta habitación.



¿Qué dibujo muestra la ficha?



- **Un ingrediente:**

si el ingrediente aparece en una de las tres fichas con receta, puedes colocarlo encima de ella. En caso de que el ingrediente aparezca en varias fichas con receta, debes decidir en cuál de ellas lo sitúas. Si no se necesita el ingrediente para ninguna receta, da la vuelta de nuevo a la ficha y memorizad el ingrediente.





- **Una rana del tiempo:**

las ranas del tiempo provocan unos líos tremendos. Cambia la ficha con rana por la ficha con ingrediente que prefieras. Todos los demás jugadores también deberán ver la ficha por la que la has cambiado. Memorizas las dos fichas y dale la vuelta de nuevo.

A continuación, será el turno del siguiente jugador, que deberá tirar el dado.

Finalización del juego

El juego concluye:

... cuando hayáis colocado todos los ingredientes necesarios en las fichas con receta. Dadles la vuelta para ver qué tiempo habéis cocinado. Todos habréis ganado la partida.

O bien,

... cuando el fabricante de nubes llegue a la puerta de la casa. La sorpresa se habrá estropeado y habréis perdido la partida. No obstante, no debéis preocuparos porque mañana se volverá a cocinar el tiempo.

Nota: El juego perderá dificultad si retiráis las fichas con la rana del tiempo antes de empezar a jugar, en cuyo caso, solo colocaréis tres ingredientes en cada habitación



Queridos niños y niñas, queridas familias:

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 podrá consultar si esta pieza está disponible como repuesto.



Il signore delle nuvole



Un gioco cooperativo, di percorso e di memoria; per 1-4 giocatori da 4 a 99 anni.

Autrici: Christine Faust & Kristin Dittmann

Testo: Patrick Tonn & Kristin Dittmann

Illustrazioni: Christine Faust

Durata del gioco: circa 10 minuti

Dotazione del gioco:

1 tabellone di gioco (composto da 6 pezzi), 1 signore delle nuvole, 1 cornacchia, 1 dado, 21 carte ricetta, 24 dischetti ingrediente (di cui 3 con raganella), 1 istruzioni di gioco

Il signore delle nuvole e la sua migliore amica, la cornacchia, sono una coppia vincente! Ogni giorno, infatti, si impegnano a cucinare un tempo meraviglioso. Oggi però il signore delle nuvole è stato invitato a una festa di compleanno. E per far sì che faccia bel tempo, la cornacchia saltella su e giù per la casa alla ricerca di tutti gli ingredienti necessari per fare una sorpresa al signore delle nuvole.

Aiutate la cornacchia e riempite insieme le tre carte ricetta prima che il signore delle nuvole torni a casa.

Preparazione del gioco

Componete il puzzle del tabellone di gioco, composto da sei pezzi, e mettetelo al centro del tavolo. Mescolate i dischetti ingrediente coperti e disponetene tre o quattro in ogni stanza. È indifferente in quale stanza mettiate tre dischetti e in quale ne mettiate quattro. Piazzate la cornacchia sulla casella del camino, dove sono raffigurate le zampe della cornacchia, e il signore delle nuvole sulla casella con il cappello da cuoco, in basso a destra. Mescolate le carte ricetta coperte e disponetene tre sulle caselle della nuvola, con il lato del calderone rivolto verso l'alto. Le altre carte ricetta non vi serviranno: potete riporle nella scatola. Tenete pronto il dado.



Svolgimento del gioco

Giocate a turno in senso orario. Chi ha visto più di recente una nuvola a forma di pecora? Allora sarai tu a iniziare: tira il dado!

Cosa è uscito sul dado?



- **Orme della cornacchia:**

sposta la cornacchia nella casa, avanti o indietro, di un numero di caselle corrispondenti. La cornacchia può girare a destra o a sinistra, ma non può invertire la direzione.



- **Cornacchia:**

Fai volare la cornacchia in una casella bianca a piacere.



- **Cappello da cuoco:**

Ohi ohi! Adesso la cornacchia si deve sbrigare! Il signore delle nuvole avanza di una casella verso la porta di casa.

Dov'è atterrata la cornacchia?

- **Casella bianca:**

scopri un dischetto ingrediente a piacere tra quelli presenti in questa stanza.

- **Casella blu del tubo di ventilazione:**

la cornacchia può prendere una scorciatoia e proseguire il suo percorso partendo da un'uscita a piacere del tubo di ventilazione. Posiziona la cornacchia sulla casella blu da cui vuoi che esca dal tubo di ventilazione.

Quindi scopri un dischetto ingrediente a piacere tra quelli presenti in questa stanza.



Quale immagine è raffigurata sul dischetto ingrediente?

- **Un ingrediente:**

se l'ingrediente è raffigurato anche su una delle tre carte ricetta, puoi piazzare il dischetto sulla carta corrispondente. Se l'ingrediente è necessario per più carte ricetta, scegline tu una. Se l'ingrediente non è (più) nessuna ricetta, ricopri il dischetto. Memorizzate tutti il dischetto non utilizzabile.





• Una raganella:

le raganelle sono portatrici di caos. Scambia un dischetto ingrediente a piacere con il dischetto della raganella. Gli altri giocatori possono guardare il dischetto sostituito. Memorizzate i dischetti scambiati e copriteli di nuovo.

Il turno passa quindi al giocatore successivo, che tira il dado.

Fine del gioco

Il gioco si conclude...

...quando avrete coperto tutte e tre le carte ricetta con gli ingredienti richiesti. Guardatevi intorno e ammirate il tempo fantastico che avete cucinato stavolta. Siete tutti vincitori.

Oppure

...non appena il signore delle nuvole avrà raggiunto la porta blu della sua casa. La sorpresa sarà fallita e voi avrete perso. Ma per fortuna domani si può cucinare un nuovo tempo!

Consiglio: Il gioco è più facile se prima di iniziare eliminate i tre dischetti con la raganella. In questo caso, durante la preparazione distribuite tre ingredienti per stanza.



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 (ricambi) potete chiedere se il pezzo è ancora disponibile.



It's
playtime!



Art. Nr.: 305515 TL A106285 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®