Glücksfee

Lucky Fairy · Fée porte-bonheur
Geluksfee · El hada de la suerte
La fata della fortuna

HABA®

Glücksfee

Ein magisches Feen-Wettrennen für
2 - 4 Glücksfeen von 5 - 99 Jahren.

Spielidee: Markus Nikisch
Illustration: Paletti-Grafik
Redaktion: Sina-Marie Straub

Spielinhalt

4 Feen, 3 Zauberstäbe, 1 Spielanleitung

Ziel des Spiels ist es, mit seiner Fee als Erster das Ziel zu erreichen.

Spielvorbereitung

Jeder Spieler nimmt sich eine Fee. Stellt eure Feen nebeneinander in einer Reihe auf. Stellt die Dose ca. 30 cm von den Feen entfernt auf. Übrig gebliebene Feen werden zur Seite gelegt. Haltet die drei silbernen Zauberstäbe bereit.

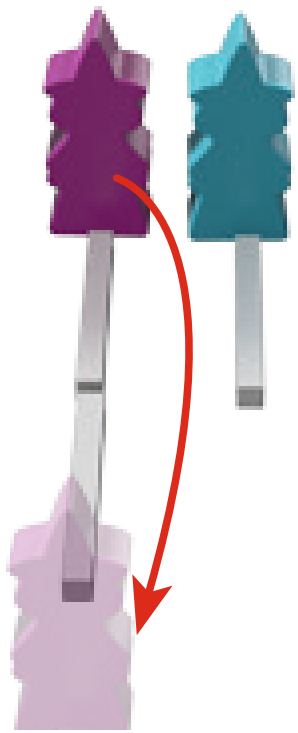
Spielablauf

Der jüngste Spieler beginnt. Nimm die drei Zauberstäbe in deine Hand. Teile diese **hinter deinem Rücken** auf deine beiden Hände auf, sodass der Mitspieler links von dir es nicht sehen kann.

Es ist dabei egal, ob du einen, zwei oder sogar alle drei Zauberstäbe in einer Hand hältst.

Danach s**treckst du beide Hände geschlossen nach vorne**. Der Mitspieler links von dir tippt auf eine Hand und bekommt die Zauberstäbe, die sich in dieser Hand befinden. Die anderen Stäbe darfst du selbst behalten. Dabei kann es auch passieren, dass einer von euch beiden leer ausgeht. Jetzt legt ihr jeweils eure Zauberstäbe der Länge nach vor eurer Fee ab, sodass sie sich an den Enden berühren.

Die beiden Feen dürfen die vor ihnen abgelegten Zauberstäbe überspringen. Setze deine Fee dazu vom Anfang der Stäbchenreihe an das Ende der Stäbchen. So kommen die Feen der Dose immer ein Stück näher!



Jetzt beginnt der nächste Spielzug und der Spieler, welcher zuvor getippt hat, darf nun die Zauberstäbe nehmen und sie hinter dem Rücken auf seine Hände verteilen.

Tippen darf nun sein linker Sitznachbar. Bei zwei Spielern wechselt ihr euch einfach ab.

Variante: Wer an der Reihe ist, kann entscheiden, wen er zum Tippen herausfordert.

Spielende

Gewonnen hat, wer zuerst die Dose erreicht oder darüber hinaus fliegt.

Tipp: Je weiter die Dose von den Feen entfernt ist, umso länger dauert der Spielspaß.

Lucky Fairy

A magical fairy race for 2 - 4 lucky fairies between 5 and 99 years old.

Game idea: Markus Nikisch
Illustrator: Paletti-Grafik
Editing: Sina-Marie Straub

Contents

4 fairies, 3 magic wands, 1 set of instructions

The aim of the game is to be the first player to bring their fairy across the finish line.

Preparation

Each player takes a fairy. Line up your fairies next to each other in a row. Place the tin about 30 cm away from the fairies. Any extra fairies are put aside. Have the three silver wands ready.

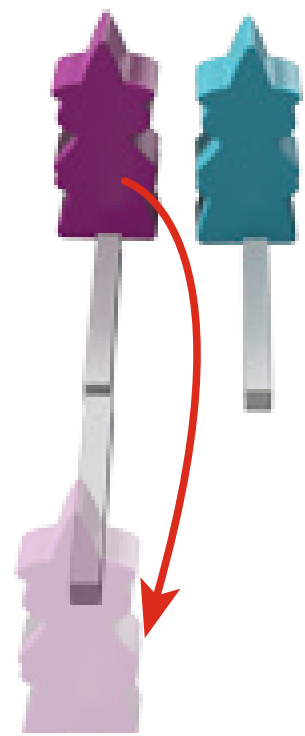
How to play

The youngest player starts. Pick up the three wands. **Behind your back**, divide these between both of your hands,

making sure that the other player to your left cannot see them.

It doesn't matter if you hold one, two, or even all three wands in one hand. Then **hold out both of your hands as closed fists.** The player to your left taps on one hand and gets to take the wands that are in that hand. You can keep the other wands for yourself. It may happen that one player goes away empty-handed. Players now place their wands lengthwise in front of their fairy so that the ends touch each other.

The two fairies may jump over the wands placed in front of them. Move your fairy from the beginning of the row of wands to the end of the wands. In this way the fairies keep getting a little closer to the tin!



Now the next turn begins and the player who previously guessed may now take the wands and divide them between their hands behind their back. The player sitting to the left of this player now guesses.

If you have two players, simply take turns.

Variation: The player whose turn it is can decide who they want to challenge to a guess.

End of the game

The winner is the player to reach the tin or fly over it first.

Tip: The further away the tin is from the fairies, the longer the fun lasts.

⚠ **WARNING:**

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

Fée porte-bonheur

Une compétition magique pour porte-bonheurs 2 à 4 fées porte-bonheur de 5 à 99 ans.

Idée de jeu : Markus Nikisch
Illustration : Paletti-Grafik
Rédaction : Sina-Marie Straub

Contenu du jeu

4 fées, 3 bâtonnets enchantés,
1 règle du jeu

Le but est de d'être le premier à arriver à destination avec sa fée.

Préparation du jeu

Chaque joueur prend une fée. Formez une rangée avec vos fées posées les unes à côté des autres. Placez la boîte à env. 30 cm des fées. Les fées restantes sont mises de côté. Préparez les trois bâtonnets enchantés argentés.

Déroulement de la partie

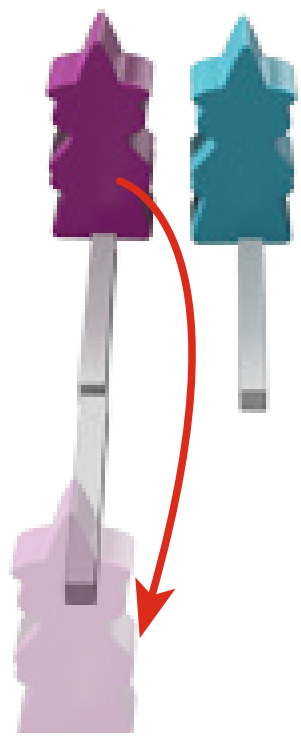
Le joueur le plus jeune commence. Prends les trois bâtonnets enchantés en main. Répartis-les entre tes deux mains

derrière ton dos à l'abri du regard du joueur assis à ta gauche.

Tu peux choisir de placer un, deux ou même trois bâtonnets enchantés dans une seule main.

Ensuite, **tends les deux mains fermées devant toi.** Le joueur à ta gauche pointe une de tes mains et reçoit les bâtonnets enchantés qu'elle contient. Tu peux garder les autres bâtonnets. Il peut aussi arriver que l'un d'entre vous n'ait rien. Maintenant, placez vos bâtonnets enchantés devant votre fée dans le sens de la longueur

en faisant toucher leurs extrémités.



Les deux fées peuvent alors sauter par-dessus les bâtonnets enchantés posés devant elles. Pose ta fée à l'extrémité de la rangée de bâtonnets. Ainsi, les fées s'approchent progressivement de la boîte !

Un nouveau tour commence : le joueur qui avait choisi l'une de tes mains prend les bâtonnets enchantés et les cachent derrière son dos pour les répartir entre

ses deux mains. C'est maintenant son voisin de gauche qui indique l'une de ses mains.
Si vous jouez à deux, vous échangez de rôle à chaque tour

Variante : celui à qui vient le tour choisit avec qui il joue.

Fin de la partie

Le premier joueur à avoir rejoint ou dépassé la boîte a gagné.

Astuce : plus vous éloignez la boîte des fées, plus vous jouez et vous amusez longtemps.

Geluksfee

Een magische feeënwedstrijd voor 2 tot 4 geluksfeeën van 5 tot 99 jaar.

Spelidee: Markus Nikisch
Illustraties: Paletti-Grafik
Redactie: Sina-Marie Straub

Spelinhoud

4 feeën, 3 toverstokjes, 1 handleiding

Het doel van het spel is om met je fee als eerste het doel te bereiken.

Spelvoorbereiding

Elke speler neemt een fee. Zet jullie feeën naast elkaar op een rij. Zet de doos ca. 30 cm van de feeën. Resterende feeën leggen jullie aan de kant. Houd de drie zilveren toverstokjes bij de hand.

Spelverloop

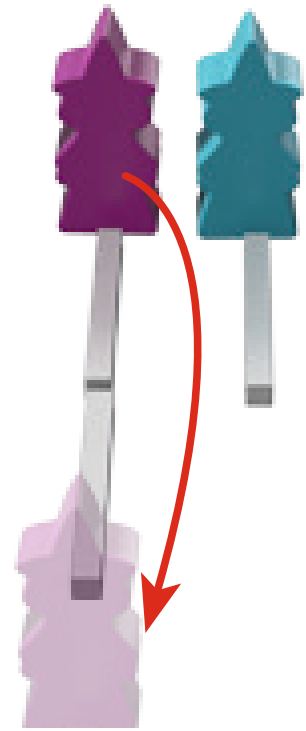
De jongste speler begint en neemt de drie toverstokjes in de hand. Verdeel de stokjes **achter de rug** over beide han-

den, zodat de medespeler die links zit, ze niet kan zien.

Het maakt niet uit of men één, twee of zelfs de drie toverstokjes in een hand houdt.

Daarna strekt de speler beide handen gesloten naar voren. De medespeler die links zit, tikt op een hand en krijgt de toverstokjes uit die hand. De andere stokjes mag de speler zelf behouden. Het kan gebeuren dat een van beiden niets heeft. Leg nu jullie toverstokjes in de lengte voor jullie fee, zodat ze elkaar aanraken.

Beide feeën mogen nu over de neergelegde toverstokjes springen. Verplaats je fee daartoe van het begin van de rij stokjes naar het einde. Zo komen de feeën een stuk dichter bij de doos!



Nu begint de beurt van de volgende speler. De speler die voordien getikt heeft, mag nu de toverstokjes nemen en die achter zijn/haar rug over beide handen verdelen. Vervolgens mag de volgende linkerbuur op een hand tikken.

Bij twee spelers wisselen jullie gewoon.

Variant: Wie aan de beurt is, kan beslissen wie op zijn/haar hand mag tikken.

Einde van het spel

Wie als eerste de doos bereikt of erover vliegt, wint het spel.

Tip: Hoe verder de doos van de feeën verwijderd is, des te langer duurt het spelplezier.

El hada de la suerte

Una mágica carrera de hadas para
2 - 4 hadas de la suerte, con edades
comprendidas entre los 5 y 99 años.

Idea original: Markus Nikisch
Ilustración: Paletti-Grafik
Redacción: Sina-Marie Straub

Contenido del juego

4 hadas, 3 varitas mágicas,
1 instrucciones del juego

El objetivo del juego es ser el primero en alcanzar la meta con el hada.

Preparación del juego

Cada jugador coge una hada.
A continuación, las colocáis en fila una junto a otra. Situad la caja a unos 30 cm de las hadas. Las hadas sobrantes se dejan a un lado. Preparad las tres varitas plateadas.

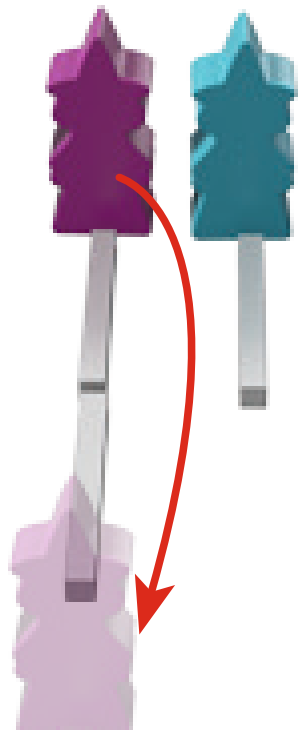
Desarrollo del juego

Comienza el jugador más joven.
Coge las tres varitas mágicas.
Reparte las varitas en ambas manos **con las manos en la espalda**, de modo que el contrincante de la izquierda no pueda verlas.

No importa si coges una, dos o incluso las tres varitas en una mano.

Seguidamente, **alargas hacia delante ambas manos con los puños cerrados.** El jugador de tu izquierda elige una mano y se queda con las varitas que se encuentren en ella. Las varitas de la otra mano, si hay alguna, te las quedarás tú.

Puede ocurrir que alguno de los dos se quede sin varitas. A continuación, colocad las varitas de forma longitudinal delante de vuestras hadas, de modo que se toquen los extremos.



Las dos hadas vuelan por encima de las varitas mágicas que tienen delante, para lo que tendréis que llevarlas desde el principio al final de la fila de varitas. De este modo, las hadas se acercan cada vez más a la caja.

Seguidamente, comienza un nuevo turno y el jugador que antes había elegido mano coge ahora las varitas mágicas y se las reparte entre las dos manos con éstas en la espalda. El jugador de su izquierda elegirá ahora una mano.

Si jugáis dos jugadores, simplemente os turnaréis.

Variante: El jugador al que le toque puede retar a otro jugador para que elija mano.

Finalización del juego

Ganará el que llegue primero a la caja o el que la traspase.

Nota: cuanto más lejos se encuentre la caja de las hadas, más durará la diversión.

La fata della fortuna

Una gara magica tra fate, per 2-4 fate della fortuna da 5 a 99 anni.

Idea di gioco: Markus Nikisch
Illustrazioni: Paletti-Grafik
Testo: Sina-Marie Straub

Dotazione del gioco:

4 fate, 3 bacchette magiche,
1 istruzioni di gioco

Lo scopo del gioco è raggiungere per primi il traguardo con la propria fata.

Preparazione del gioco

Ogni giocatore sceglie una fata. Disponete le fate in fila. Posizionate la scatola a circa 30 cm dalle fate. Mettete da parte le fate rimaste. Tenete pronte le tre bacchette magiche argentate.

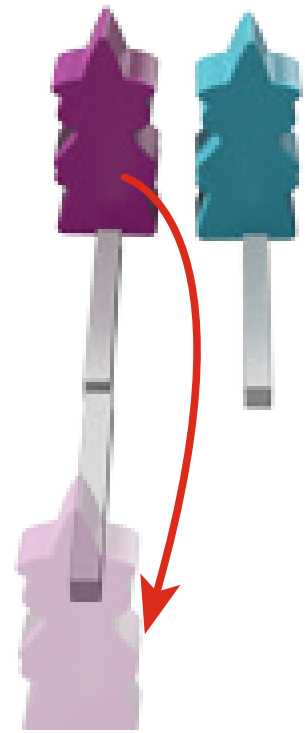
Svolgimento del gioco

Inizia il giocatore più giovane. Prendi le tre bacchette magiche in mano. Distribuisci le bacchette fra le tue mani, tenendo queste ultime **dietro la schiena**, in modo che il giocatore alla

tua sinistra non possa vederle.
Puoi scegliere di avere una, due o tutte e tre le bacchette magiche in una sola mano.

Riporta quindi **le mani avanti, chiuse a pugno.** Il giocatore alla tua sinistra dovrà toccare una delle tue mani e riceverà le bacchette magiche che si trovano in questa mano. Tu puoi tenere le altre bacchette. Può anche capitare che uno di voi due resti a mani vuote. Ciascuno mette poi, nel senso della lunghezza e in modo che le estremità delle bacchette siano a contatto, davanti alla propria fata le bacchette magiche ottenute.

Le fate possono ora saltare le bacchette magiche posizionate davanti a loro. Sposta quindi la tua fata da un'estremità della fila di bacchette all'estremità opposta. Le fate si avvicinano un altro po' alla scatola!



Inizia quindi il turno successivo:
il giocatore che prima ti ha toccato prende le bacchette magiche e le distribuisce fra le sue mani nascoste dietro la schiena. Sarà quindi il giocatore alla sua sinistra a toccargli una mano.

Se siete solo due giocatori, vi alternerete.

Variante: il giocatore di turno può decidere chi sfidare.

Fine del gioco

Vince chi prima degli altri raggiunge la scatola o riesce a volarci sopra.

Consiglio: più la scatola delle fate è lontana, più lungo sarà il divertimento.

Erfinder für Kinder

HABA®
Habermaass GmbH • August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany • www.haba.de
Art. Nr.: 304625 TL A 115994 1/19