

HABA



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



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

Art. Nr.: 307030
 TL A170359 1/23

HABA

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



Puff Pastries
 Le gâteau d'anniversaire
 Blaaskaken
 Soplar el Pastel
 Le torte della Nonna

PUSTE- KUCHEN

Bringe fein die Kugel rein



Pustekuchen

Ein atemloses Geschicklichkeitsspiel für 1 - 4 Kinder ab 4 Jahren.

Autor: Markus Nikisch
Illustration: Lisa Stachnick
Redaktion: Christiane Hüpper
Spieldauer: 5 - 10 Minuten

Heute ist Oma Annes Kuchenfest! Robin, Kim und Alex freuen sich schon riesig darauf. Denn es findet wie jedes Jahr das traditionelle „Pustekuchen“ statt. Hierbei versuchen alle Gäste, eine kleine Kugel zu den richtigen Leckereien zu pusten.

Wer ist dabei besonders geschickt und erhält die meisten Kuchen oder Sahnehäubchen?

Spielinhalt

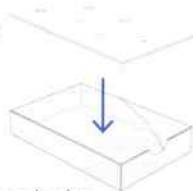
- 1 Kuchentafel (= Spielplan im Schachtelboden) ①
- 25 Kuchen-Plättchen ②
- 5 Sahnehäubchen aus Holz ③
- 1 Korkkugel ④
- 1 Holzkugel ⑤
- 1 Spielanleitung



Vor dem allerersten Spiel:

Am besten fragt ihr einen Erwachsenen, ob er euch beim ersten Zusammenbau hilft:

- Nehmt das komplette Spielmaterial inklusive Spielplan aus der Schachtel.
- Drückt vorsichtig von der Kuchenseite aus die **6 Kreise mit dem  Symbol** aus dem Spielplan. **Vergesst dabei das kleine Loch im leeren Kuchenteller nicht!**
- Dreht den Spielplan um und stellt ihn in den Verpackungsboden, sodass die Spielplanfläche schräg in der Schachtel liegt und auf den Seitenflügeln steht. (s. Abb.)
- Entfernt die Banderole und löst die **25 Kuchen-Plättchen** vorsichtig aus den beiden Stanztafeln.
- Nehmt dann die **Sahnehäubchen und die beiden Kugeln aus dem Polybeutel**.
- Die Banderole, die beiden Stanztafeln, die 6 Pappkreise mit dem  Symbol und den Polybeutel benötigt ihr für das Spiel nicht. **Bitte entsorgt alles fachgerecht.**



Tipp: Nach dem Spielen lasst ihr den Spielplan so wie er ist im Schachtelboden. Verteilt das restliche Spielmaterial und die Anleitung auf dem Spielplan, so dass der Deckel sich schließen lässt. Fertig!

Spiel 1: Pustekuchen

Für Kinder ab ca. 4 Jahren.

Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Sahnehäubchen zu erhalten.



Spielvorbereitung

Entscheidet euch vor dem Spiel, ob ihr mit der Kork- oder Holzkugel spielen wollt. Wenn ihr das Spiel zum ersten Mal spielt, empfehlen wir die Korkkugel. Mit ihr ist das Spiel etwas leichter. Wenn ihr schon etwas geübt seid, könnt ihr auch mit der Holzkugel spielen. Die Kugel, mit der ihr gerade nicht spielt, legt ihr dann in den Schachteldeckel.

Legt die Kugel in das kleine Loch der Kuchentafel, so dass sie nicht weggrollt. Das ist die **Startposition**. Sortiert die Kuchen-Plättchen nach Sorten und legt sie als Stapel mit der Kuchenseite nach oben neben die Kuchentafel. Das ist euer Kuchen-Plättchen-Stapel. Haltet die Sahnehäubchen bereit.



Das gezielte Pusten ist gar nicht so einfach!

Am besten probiert ihr es vor dem Spiel ein paar Mal aus:

- Lege die Schachtel so vor dich, dass du direkt vor dem leeren Kuchenteller an der unteren Seite der Kuchentafel sitzt.
- Lege deine Hände auf dem Tisch ab oder verschränke sie hinter deinem Rücken.
- Versuche, so auf die Kugel zu pusten, dass sie sich in Bewegung setzt. Mit etwas Geschick und Glück landet sie in einem der Kuchenlöcher. Deine Lippen müssen gespitzt sein – so, als ob du eine Kerze auspustest oder pfeifen möchtest.
- Da der Spielplan schräg ist, rollt die Kugel bergab, sobald du schwächer pustest oder ganz aufhörst. Außer natürlich, sie ist in einem Loch gelandet – dort bleibt sie liegen.
- Ist die Kugel runtergerollt und liegt nun am unteren Schachtelrand? Versuche, sie von dort aus weiterzupusten. Vielleicht musst du sie von der Seite in die Mitte zur Aussparung pustern, wenn du sie nicht anders wegpustern kannst.
- Starte eine Proberunde: Puste mal kurz und kräftig. Mal langsam und vorsichtig. Wie reagiert die Kugel? Mache kurze Pausen und beobachte, was passiert? Wie kurz dürfen deine Pausen sein, bevor die Kugel nach unten rollt?

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn und in mehreren Puste-Runden. Wer zuletzt Kuchen gebacken hat, beginnt. Nimm dir die Kuchentafel und starte die erste Puste-Runde.

Puste-Runde

Lege die Kugel in die Startposition.

Puste jetzt so lange, bis die Kugel in einem Kuchenloch landet. Beachte dabei die Puste-Regeln im folgenden Abschnitt.

Puste-Regeln

- Ist die Kugel in ein Kuchenloch gerollt, darfst du sie nicht wieder hinauspusten oder herausnehmen. Auch wenn du lieber einen anderen Kuchen haben möchtest. Achtung: Landet sie jedoch wieder in der Startposition, darfst du es noch einmal versuchen.
- Die Kugel fliegt über den Rand der Kuchentafel?
- Uiiii – das war zu schwungvoll. Versuche es nochmal.
- Sollte die Kugel außerhalb eines Kuchenlochs liegen bleiben, puste sie einfach weiter.

Hast du das geschafft?

- Prima! Nimm dir ein Kuchen-Plättchen vom entsprechenden Kuchen-Plättchen-Stapel.
- Du hast keine Puste mehr? Schade, dann endet dein Spielzug. Du gehst in dieser Runde leider leer aus.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe.

Rundenende

Die Puste-Runde endet, sobald ein Kind von euch zwei gleiche Kuchen-Plättchen gesammelt hat. Zur Belohnung erhält es ein Sahnehäubchen. Jetzt legt ihr eure Kuchen-Plättchen zurück auf die entsprechenden Kuchen-Plättchen-Stapel.



Anschließend beginnt das nächste Kind von euch eine neue Puste-Runde.

Spielende

Das Spiel endet, sobald sich ein Kind von euch das letzte Sahnehäubchen nimmt. Wer dann die meisten Sahnehäubchen vor sich liegen hat, gewinnt.

Spiel 2: Wer wird Pusteprofi?



Für Kinder ab ca. 5 Jahren.

Ziel des Spiels ist es, als erstes 4 bestimmte Kuchen-Plättchen zu erhalten.

Spielvorbereitung

Überlegt euch auch bei diesem Spiel zuerst, ob ihr das Spiel mit der Kork- oder Holzkugel spielen möchtet. Stellt die Kuchentafel bereit und legt die Kugel in die Startposition. Mischt alle Kuchen-Plättchen und stapelt sie mit der Kuchenseite nach unten zu drei ungefähr gleich hohen Stapeln. Die Sahnehäubchen und die überzählige Kugel benötigt ihr für dieses Spiel nicht. Legt sie in den Schachteldeckel.



Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn.

Wer zuletzt einen Muffin gegessen hat, beginnt das Spiel. Stelle die Kuchentafel vor dich und lege die Kugel in die Startposition. Decke das oberste Kuchen-Plättchen eines beliebigen Stapels auf. Welche Kuchensorte ist auf dem Kuchen-Plättchen abgebildet? Versuche die Kugel in dieses Kuchenloch zu pusten.

Wichtig: Auch in diesem Spiel gelten die **Puste-Regeln von Spiel 1!**



Ist die Kugel im richtigen Kuchenloch gelandet?

- Prima! Du darfst das Kuchen-Plättchen zu dir nehmen.
- Schade! Die Kugel ist in einem anderen Kuchenloch gelandet. Damit endet dein Spielzug. Du darfst das Kuchen-Plättchen leider nicht zu dir nehmen.



Anschließend ist das nächste Kind von euch an der Reihe.

Nun gibt es zwei Möglichkeiten:

- Liegt noch ein Kuchen-Plättchen offen aus?
Dann versuchst du, die Kugel zu dem passenden Kuchen zu pusten.
- Liegt kein Kuchen-Plättchen offen aus? Dann deckst du ein neues Kuchen-Plättchen eines beliebigen Stapels auf und versuchst die Kugel in dieses Kuchenloch zu pusten.

Spielende

Das Profi-Spiel endet, sobald ein Kind von euch sein viertes Kuchen-Plättchen nimmt. Ihr spielt die Puste-Runde zu Ende. Sollten dann mehrere Kinder von euch vier Kuchen-Plättchen haben, gewinnen diese zusammen.

Solovariante**Du kannst das Spiel mit folgenden Änderungen auch allein spielen:**

Mische verdeckt die Kuchen-Plättchen und lege sie neben die Kuchentafel. Decke ein Kuchen-Plättchen auf und versuche die Kugel zu dem passenden Kuchen zu pusten. Landet die Kugel in dem Loch eines anderen Kuchens? Dann darfst du dir das Kuchen-Plättchen nicht nehmen. Lege es in den Schachteldeckel.

Wie viele Kuchen-Plättchen konntest du ergattern?

Tipp: Schreibe dir auf, wie viele Kuchen-Plättchen du in einer Partie ergattert hast. Probiere die Solo-Variante noch einmal. Hast du dieses Mal mehr Kuchen-Plättchen bekommen?

Puff Pastries

A breathless game of skill for 1 to 4 children ages 4 years and older.

Author: Markus Nikisch
Illustrator: Lisa Stachnick
Game Developer: Christiane Hüpfer
Length of the game: 5 - 10 minutes

Today is Grandma Anne's cake party! Robin, Kim, and Alex can't wait! Just like every year, they are going to play the traditional "Puff Pastries" game, where every guest tries to blow a little ball to the correct treats.

Who is particularly skillful and can win the most cakes or dollops of cream?

Contents

- 1 cake tray (= game board in the box base) ①
- 25 cake tiles ②
- 5 wooden dollops of cream ③
- 1 cork ball ④
- 1 wooden ball ⑤
- 1 rulebook



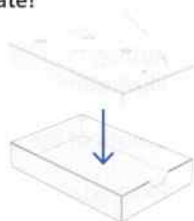
Before the first game:

Ask an adult to help you set up the game for the first time:

- Take all the game material including the game board out of the box.
- Carefully press the **6 circles with the  symbol** out of the game board from the cake side.

Don't forget the small hole in the empty cake plate!

- Turn the game board over and place it in the bottom of the packaging so that the game board surface lies at an angle in the box and stands on the side wings. (See illustration)
 - Remove the sleeve and carefully separate the **25 cake tiles** from the 2 punchboards.
 - Then take the **dollops of cream and the two balls out of the plastic bag.**
 - You do not need the sleeves, the 2 punchboards, the 6 cardboard circles with the  symbol, or the plastic bag for the game.
- Please dispose of everything properly.**



Tip: After playing, leave the game board as it is in the box base. Place the rest of the game material and the rulebook on the game board so that the lid can close. Done!

Game 1: Puff Pastries

For children of around 4 years and older.
The aim of the game is to win as many dollops of cream as possible.



Game Setup

Before playing, choose whether you want to play with the cork ball or wooden ball. When playing the game for the first time, we recommend the cork ball as this makes the game a little easier. If you are already a bit more experienced, you can also play with the wooden ball. Put the ball you are not playing with in the box lid.

Place the ball in the little hole in the cake tray so that it doesn't roll away. This is the **starting position**. Sort the cake tiles by type and stack them with the cake side facing up next to the cake tray. These are your cake tile stacks. Have the dollops of cream ready.



Focused blowing is not all that easy!

Practice a few times before the first game:

- Place the box in front of you so that you are directly in front of the empty cake plate at the bottom of the cake tray.
- Put your hands down on the table or put them behind your back.
- Try to blow the ball to make it start moving. With a little skill and luck, it will land in one of the cake holes. Your lips need to be puckered – as if you were blowing out a candle or blowing a whistle.
- As the game board is slanted, the ball rolls downhill as soon as you stop blowing as hard or stop blowing completely. Unless, of course, it lands in a hole – where it stays.
- Has the ball rolled down and is now at the bottom edge of the box? Try blowing it from there. You might need to blow it from the side to the recess in the middle, if you can't blow it away any other way.
- Start a practice round: Blow briefly and strongly. Then slowly and carefully. How does the ball react? Take short breaks and watch what happens. How short can your breaks be before the ball rolls down?

How to Play

Take turns playing in a clockwise direction and in several rounds of blowing. The player who last baked a cake begins.

Take the cake tray and start the first round of blowing.

Round of blowing

Put the ball in the starting position. Blow until the ball lands in a cake hole, following the blowing rules below.

Blowing rules

- If the ball rolls into a cake hole, do not blow it out or take it out again, even if you would prefer a different cake.
Note: However, if it lands back in the starting position, you may try again.
- Has the ball flown over the edge of the cake tray?
Yikes – that was too strong. Try again.
- If the ball lies outside a cake hole, simply blow it further.

Have you done it?

- That's great! Take a cake tile from the corresponding cake tile stack.
- Are you all out of puff? Sorry, then your turn ends.
You go away empty handed in this round.

Then it's the next child's turn.

End of the round

The round of blowing ends as soon as a child has collected two identical cake tiles. As a reward, they receive a dollop of cream. Now place your cake tiles back on the corresponding cake tile stack.



Then the next child begins a new round of blowing.

End of the Game

The game ends as soon as a child takes the last dollop of cream. The winner is the player with the most dollops of cream.

Game 2: Who will become a puffing pro?



For children of around 5 years and older.

The aim of the game is to be the first player to win 4 specific cake tiles.

Game Setup

In this game too, first think about whether you want to play the game with the cork ball or wooden ball.

Prepare the cake tray and put the ball in the starting position.

Shuffle all the cake tiles and stack them with the cake side facing down into three stacks of roughly the same height.

You don't need the dollops of cream and the other ball for this game.

Put them in the box lid.



How to Play

Take turns playing in a clockwise direction.

The last player to eat a muffin begins.

Place the cake tray in front of you and place the ball in the starting position. Turn over the top cake tile of any stack.

Important: The **blowing rules** of game 1 also apply in this game!



Which type of cake does the cake tile show?

- That's great! You may take the cake tile.
- Too bad! The ball landed in another cake hole. This ends your turn. Unfortunately, you may not take the cake tile



Then it's the next child's turn.

There are now two options:

- Is there a cake tile face-up?
Then try blowing the ball into the matching cake hole.
- Is there no cake tile face-up? Then turn over a new cake tile from any stack and try blowing the ball into this cake hole.

End of the Game

The pro game ends as soon as a child takes their fourth cake tile. Keep going until the round of blowing is finished. If more than one child has four cake tiles, they win together.

Solo Version

You can also play the game alone with the following changes:

Shuffle the cake tiles face-down and place them next to the cake tray. Turn over a cake tile and try to blow the ball into the matching cake hole. Has the ball landed in the hole of another cake? Then you may not take the cake tile. Put it in the box lid. How many cake tiles did you win?

Tip: Write down how many cake tiles you have won in a game. Try the solo version again. Did you get more cake tiles this time?

Le gâteau d'anniversaire

Un jeu d'adresse et de souffle pour 1 à 4 enfants à partir de 4 ans.

Auteur : Markus Nikisch

Illustration : Lisa Stachnick

Rédaction : Christiane Hüpper

Durée du jeu : 5 à 10 minutes

Aujourd'hui, c'est jour de fête ! Ethan, Lana et Clara sont fous de joie. Ils n'auraient pour rien au monde le traditionnel « concours de souffle ». Avec habileté et en dosant leur souffle, tous les invités soufflent sur des petites billes pour atteindre les bons gâteaux.

Qui sera le plus habile et gagnera le plus de gâteaux ou de chantilly ?

Contenu du jeu

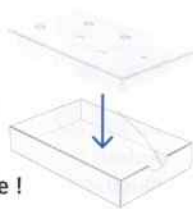
- 1 plateau de gâteaux ①
(= plateau de jeu placé dans la partie inférieure de la boîte),
- 25 tuiles « gâteau » ②
- 5 portions de chantilly en bois ③
- 1 bille en liège ④
- 1 bille en bois ⑤
- 1 règle du jeu



Avant de jouer pour la première fois :

De préférence, demandez à un adulte de vous aider à assembler le jeu avant la première partie :

- Sortez de la boîte tout le matériel de jeu, y compris le plateau de jeu.
- En appuyant sur le plateau de jeu face gâteau visible, détachez délicatement **6 ronds** sur lesquels figure ce symbole.  **N'oubliez pas de faire apparaître le petit trou dans l'assiette qui est vide !**
- Retournez le plateau de jeu et placez-le dans la partie inférieure de la boîte : la surface du plateau de jeu est inclinée dans la boîte et repose sur les rebords latéraux (voir ill.)
- Retirez la languette et détachez délicatement les **25 tuiles « gâteau »** des deux cadres prédécoupés.
- Sortez ensuite les **portions de chantilly** et les **deux billes du sachet en plastique**.
- La languette, les deux cadres prédécoupés, les 6 ronds en carton sur lesquels figure ce symbole  et le sachet en plastique ne servent plus. **Jetez-les en respectant les consignes de tri sélectif.**



Astuce : le plateau de jeu reste dans le fond de la boîte sans être démonté. Répartissez le matériel de jeu et la règle du jeu par-dessus le plateau de jeu de manière à pouvoir fermer la boîte. Et voilà ! Tout est bien rangé.

Jeu 1 : Le gâteau d'anniversaire

Pour des enfants à partir de 4 ans.
Le but du jeu est de gagner le plus de chantilly.



Préparatifs

Avant de commencer à jouer, choisissez soit la bille en liège soit celle en bois. Si vous jouez pour la première fois, jouez plutôt avec la bille en liège. Le jeu sera plus facile. Si vous avez déjà joué, vous pouvez choisir la bille en bois. Rangez la bille qui ne sert pas dans le couvercle de la boîte.

Placez la bille que vous avez choisie dans le petit trou de l'assiette pour éviter qu'elle ne roule et vous échappe. C'est la **position de départ** de la bille. Formez des piles distinctes pour chaque sorte de tuiles « gâteau » et posez-les, face gâteau visible, à côté du plateau de jeu gâteaux. Il s'agit de votre pioche de tuiles « gâteau ». Préparez la gantilly.



**Souffler en visant un objectif, ce n'est pas évident !
Mieux vaut s'entraîner avant de commencer à jouer :**

- Prends la boîte et positionne l'assiette vide juste devant toi.
- Pose tes mains sur la table ou mets-les derrière ton dos.
- Essaie de déplacer la bille en soufflant dessus. Avance tes lèvres, comme si tu voulais souffler sur une bougie ou siffler. Avec un peu d'adresse et de chance, elle atterrit dans le trou d'un gâteau.
- Comme le plateau de jeu est incliné, la bille redescend dès que tu souffles moins fort ou que tu arrêtes de souffler, à moins qu'elle ne soit tombée dans un trou. Dans ce cas, elle ne bouge plus.
- La bille est redescendue et se trouve maintenant sur le bord de la boîte ? Essaie encore de la déplacer en soufflant dessus. Si elle reste sur le côté, peut-être devras-tu d'abord souffler pour qu'elle revienne au milieu.
- Fais d'abord un essai : souffle fort un court instant. Souffle ensuite longtemps et doucement. Comment réagit la bille ? Souffle de manière saccadée : que se passe-t-il ? Combien de temps dois-tu t'arrêter de souffler pour permettre à la bille de redescendre ?

Déroulement du jeu

Le jeu se joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre en plusieurs manches. Le dernier à avoir fait un gâteau commence. Prends le plateau de gâteaux. Tu commences la première manche.

Déroulement de la manche

Place la bille sur sa position de départ. Souffle jusqu'à ce que la bille atterrisse dans le trou d'un gâteau. Pour souffler, les règles suivantes s'appliquent.

Les règles pour souffler

- Si la bille atterrit dans le trou d'un gâteau, tu ne peux pas la faire sortir (ni en soufflant ni avec tes mains), même si tu aurais préféré un autre gâteau. Attention : si la bille revient en position de départ, tu as droit à une seconde chance.
- La bille atterrit sur le bord du plateau de gâteaux ? Flûte ! La bille est partie trop fort. Essaie à nouveau.
- Si la bille reste coincée ailleurs que dans un trou de gâteau, continue à souffler pour la déplacer.

Tu as réussi ?

- Chouette ! Prends une tuile du gâteau correspondant dans la pioche.
- Tu es à bout de souffle ? Dommage, ton tour est alors terminé. Tu ne gagnes aucun gâteau pour cette manche.

Puis, c'est au tour de l'enfant suivant.

Fin de la manche

La manche prend fin dès qu'un enfant a gagné deux tuiles identiques. Il obtient une portion de chantilly en récompense. Remplacez vos tuiles « gâteau » sur leur pile.



C'est alors à l'enfant suivant de commencer une nouvelle manche.

Fin de la partie

Le jeu s'achève dès qu'un enfant a pris la dernière portion de chantilly. Celui qui a le plus de chantilly remporte la partie.

Jeu 2 : Un nouveau souffle



Pour des enfants à partir de 5 ans.

Le but du jeu est d'être le premier à avoir 4 tuiles « gâteau » bien précises.

Préparatifs

Comme dans le jeu précédent, choisissez la bille en liège ou celle en bois avant de jouer. Préparez le plateau de gâteaux et placez la bille en position de départ. Mélangez toutes les tuiles « gâteau », puis formez trois piles de même hauteur, faces gâteau cachées.

Dans ce jeu, vous n'avez pas besoin de la chantilly et de l'autre bille. Rangez-les dans le couvercle de la boîte.



Déroulement du jeu

On joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le dernier à avoir mangé un muffin commence. Place le plateau de gâteaux devant toi avec la bille en position de départ. Retourne la tuile « gâteau » du dessus d'une des piles.

Important : Pour souffler, les règles du jeu 1 s'appliquent aussi !



La bille a atterri dans le bon trou ?

- Chouette ! Tu peux prendre la tuile « gâteau ».
- Dommage ! La bille a atterri dans le trou d'un autre gâteau. Ton tour est alors terminé. Tu ne peux malheureusement pas prendre la tuile « gâteau ».



Puis, c'est au tour de l'enfant suivant.

Deux possibilités s'offrent maintenant à vous :

- Il y a encore une tuile « gâteau » face visible ? Essaie d'amener la bille jusqu'au gâteau correspondant en soufflant dessus.
- Il n'y a pas de tuile « gâteau » face visible ? Retourne une tuile « gâteau » de la pile de ton choix et essaie d'amener la bille dans le trou de ce gâteau en soufflant dessus.

Fin de la partie

Le jeu s'achève dès qu'un enfant a remporté une quatrième tuile « gâteau ». Terminez la manche en cours. Celui qui a quatre tuiles remporte la partie. Si vous êtes plusieurs à en avoir 4, vous êtes ex æquo.

Variante solitaire

Tu peux aussi jouer à ce jeu en apportant les modifications suivantes :

mélange les tuiles « gâteau » faces cachées et pose-les à côté du plateau de gâteaux. Retourne une tuile « gâteau » et essaie d'amener la bille jusqu'au gâteau correspondant en soufflant dessus. La bille atterrit dans le trou d'un autre gâteau ? Tu ne peux pas prendre la tuile « gâteau ». Range-la dans le couvercle de la boîte. Essaie avec une nouvelle tuile ! Combien de tuiles « gâteau » as-tu gagnées ?

Astuce : note le nombre de tuiles que tu as gagnées à la fin de cette partie. Rejoue une partie en solo. As-tu réussi à gagner plus de tuiles « gâteau » que la fois précédente ?

Blaaskaken

Een ademloos behendigheidsspel voor 1–4 kinderen vanaf 4 jaar.

Auteur: Markus Nikisch
Illustraties: Lisa Stachnick
Redactie: Christiane Hüppler
Spelduur: 5 - 10 minuten

Vandaag vindt het beroemde taartenfeest van oma Anne plaats! Iedereen kijkt er enorm naar uit. Zoals gebruikelijk gaat ook dit jaar het traditionele 'Blaaskaken' door. Hierbij proberen alle gasten een kleine knikker te blazen in de richting van de lekkernijen.

Wie is het behendigst en bemachtigt de meeste taarten of toefjes slagroom?

Spelinhoud

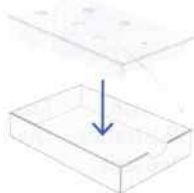
- 1 taartentafel (= spelbord in de onderkant van de doos), ①
- 25 taartkaartjes ②
- 5 houten toefjes slagroom ③
- 1 kurken knikker ④
- 1 houten knikker ⑤
- 1 handleiding



Vóór het eerste spel:

Vraag een volwassene om je te helpen bij het in elkaar zetten:

- Neem het complete spelmateriaal inclusief spelbord uit de doos.
- Druk voorzichtig vanaf de kant van de taart de **6 rondjes met het -symbool** uit het spelbord. **Vergeet daarbij de opening in het lege gebaksbordje niet!**
- Draai het spelbord om en zet het in de onderkant van de doos, zodat het spelbord schuin in de doos ligt en op de zijvleugels staat (zie afb.)
- Verwijder de rand en druk de **25 taartkaartjes** voorzichtig uit de beide borden.
- Neem vervolgens de **toefjes slagroom** en de **twee knikkers** uit het plastic zakje.
- De rand, de twee lege borden, de 6 kartonnen rondjes met het -symbool en het plastic zakje heb je voor het spel niet meer nodig. **Verwijder alles op de juiste manier.**



Tip: Na het spelen kunnen jullie het spelbord gewoon in de onderkant van de doos laten staan. Verdeel het overige spelmateriaal en de handleiding op het spelbord, zodat het deksel kan worden gesloten. Opgeluimd staat netjes!

Spel 1: Blaaskaken

Voor kinderen vanaf ca. 4 jaar.

Het doel van het spel is om zoveel mogelijk toefjes slagroom te verzamelen.



Spelvoorbereiding

Beslis vóór het spel of je met de kurken of houten knikker wilt spelen. Als jullie het spel voor het eerst spelen, raden we de kurken knikker aan. Hiermee is het spel iets eenvoudiger. Als jullie al wat meer ervaring hebben, kunnen jullie ook met de houten knikker spelen. De knikker waarmee je niet speelt, leg je in het deksel van de doos.

Leg de knikker in de opening in het gebaksbordje op de tafel, zodat hij niet wegrolt. Dit is **de startpositie**. Sorteert de taartkaartjes op soort en leg ze op een stapel met de taartkant naar boven naast de taartentafel. Dat is jullie stapel met taartkaartjes. Hou de toefjes slagroom bij de hand.



Het gericht blazen is helemaal niet zo eenvoudig!
Oefen vóór het spel een paar keer:

- Leg de doos zo voor je neer dat je vlak voor het lege gebaksbordje aan de onderkant van de taartentafel zit.
- Leg je handen op de tafel of leg ze achter je rug.
- Probeer zo op de knikker te blazen dat deze in beweging komt. Met een beetje handigheid en geluk belandt hij in één van de taarten. Tuit je lippen - alsof je een kaars wilt uitblazen of wilt fluiten.
- Omdat het spelbord schuin is, rolt de knikker terug zodra je zachter gaat blazen of helemaal stopt. Behalve natuurlijk wanneer hij in een opening is geland - dan blijft hij liggen.
- Begin met een oefenronde: blaas een keer kort en krachtig. Een keer langzaam en voorzichtig. Hoe reageert de knikker? Neem korte pauzes en kijk naar de knikker. Wat gebeurt er? Hoe kort mogen je pauzes zijn voordat de knikker terug rolt?

Spelverloop

Jullie spelen om de beurt met de klok mee en in meerdere blaasrondes. Wie als laatste een taart heeft gebakken, begint. Neem de taartentafel en begin de eerste blaasronde.

Blaasronde

Leg de knikker in de startpositie. Blaas nu net zo lang tot de bal in een opening in een taart terecht komt. Hou hierbij rekening met de volgende blaasregels:

Blaasregels

- Als de knikker in een taart is geroeld, mag je hem er niet meer uitblazen of pakken, ook als je liever een andere taart had willen hebben. Let op: als de knikker in de startpositie terecht komt, mag je het nog een keer proberen.
- Vliegt de knikker over de rand van de taartentafel? Oeps - je was iets te enthousiast! Probeer het gewoon nog een keer.
- Als de knikker naast een opening blijft liggen, blaas je hem gewoon verder.

Is het gelukt?

- Prima! Neem een taartkaartje van de bijbehorende stapel met taartkaartjes.
- Ben je uitgeblazen? Jammer, dan is je beurt voorbij. Jij staat deze ronde met lege handen.

Hierna is het volgende kind aan de beurt.

Einde van de ronde

De blaasronde eindigt zodra een van jullie twee dezelfde taartkaartjes heeft verzameld. Als beloning krijgt hij/zij een toefje slagroom. Leg nu je taartkaartjes terug op de bijbehorende stapel met taartkaartjes.



Daarna begint het volgende kind een nieuwe blaasronde.

Speleinde

Het spel is afgelopen zodra een van jullie het laatste toefje slagroom neemt. Wie dan de meeste toefjes slagroom heeft, wint het spel.

Spel 2: Wie wordt blaasprofessional?

Voor kinderen vanaf ca. 5 jaar.

Het doel van het spel is om als eerste 4 specifieke taartkaartjes te krijgen.



Spelvoorbereiding

Bedenk ook bij dit spel eerst of je met de kurken of houten knikker wilt spelen. Zet de taartentafel klaar en leg de knikker in de startpositie. Schud de taartkaartjes en leg ze met de taartkant naar beneden op drie stapels die ongeveer even hoog zijn. De toefjes slagroom en de overgebleven knikker hebben jullie voor dit spel niet nodig. Leg ze in het deksel van de doos.



Spelverloop

Jullie spelen om de beurt, met de wijzers van de klok mee. Wie als laatste een muffin heeft gegeten, begint het spel. Zet de taartentafel voor je neer en leg de knikker in de startpositie. Draai het bovenste taartkaartje van een willekeurige stapel om.

Belangrijk: Ook in dit spel gelden de **blaasregels** van spel 1!



Is de knikker in de juiste taart terechtgekomen?

- Prima! Je mag het taartkaartje houden.
- Jammer! De knikker is in een andere taart beland. Daarmee is jouw beurt voorbij. Je mag het taartkaartje helaas niet houden.

Het volgende kind is nu aan de beurt.

Nu zijn er twee mogelijkheden:

- Licht er nog een taartkaartje open? Dan probeer je de knikker in de bijpassende taart te blazen.
- Licht er geen taartkaartje open? Dan draai je een nieuw taartkaartje van een willekeurige stapel om en probeer je de knikker in de opening van die taart te blazen.

Speleinde

Het professionele spel is afgelopen zodra een van jullie zijn/haar vierde taartkaartje pakt. Jullie maken de ronde wel af. Als uiteindelijk meerdere spelers vier taartkaartjes hebben, dan winnen jullie samen.

Solovariant

Je kunt het spel ook alleen spelen met de volgende wijzigingen:

Schud de taartkaartjes met de afbeelding naar beneden en leg ze naast de taartentafel. Draai een taartkaartje om en probeer de knikker naar de passende taart te blazen. Landt de knikker in de opening van een andere taart? Dan mag je het taartkaartje niet houden. Leg het in het deksel van de doos. Hoeveel taartkaartjes kon je verzamelen?

Tip: schrijf op hoeveel taartkaartjes je in een spelletje hebt verzameld. Probeer de solovariant nog een keer. Heb je deze keer meer taartkaartjes gewonnen?



Soplar el Pastel

Un juego de habilidad para dejar sin aliento a 1-4 niños/as a partir de 4 años.

Autor: Markus Nikisch
Ilustración: Lisa Stachnick
Redacción: Christiane Hüpfer
Duración de la partida: 5 - 10 minutos

Hoy la abuela Ana celebra su fiesta de pasteles. Roberto, Jimena y Alex están supercontentos/as, ya que, como cada año, se celebra el tradicional concurso de «Soplar el pastel». Todos los invitados/as deben soplar con habilidad para dirigir una pequeña bola hacia las exquisiteces correctas.

¿Quién será más hábil y recibirá el mayor número de tartas o porciones de nata montada?

Contenido del juego

- 1 mesa de tartas (= tablero en la base de la caja) ①
- 25 fichas de tarta ②
- 5 porciones de nata montada (de madera) ③
- 1 bola de corcho ④
- 1 bola de madera ⑤
- 1 instrucciones del juego



ESPAÑOL

Antes de jugar por primera vez:

Lo mejor es pedir a una persona adulta que os ayude a montar el juego por primera vez:

- Sacad todo el material de la caja, incluido el tablero.
 - Presionad con cuidado desde el lado de las tartas en los **6 círculos con el símbolo**  para sacarlos del tablero. **¡No olvidéis el pequeño agujero del plato de tarta vacío!**
 - Dad la vuelta al tablero y colocadlo en la base de la caja, de modo que la superficie del tablero quede inclinada dentro de la caja y descansa sobre las alas laterales.
 - Retirad el precinto y extraed con cuidado las **25 fichas de tarta** de los dos marcos.
 - A continuación, sacad **las porciones de nata montada y las dos bolas de la bolsa de plástico.**
 - Para jugar no necesitáis el precinto, los dos marcos, los 6 círculos de cartón con el símbolo  ni la bolsa de plástico.
- Recicladlo todo debidamente.**

Nota: Después de jugar, dejad el tablero tal y como está en la base de la caja. Repartid el resto del material de juego y las instrucciones sobre el tablero de forma que se pueda cerrar la tapa. ¡Listo!

Juego 1: Soplar el Pastel

Para niños/as a partir de 4 años.

El objetivo del juego es conseguir el mayor número posible de porciones de nata montada.



Preparación del juego

Antes de jugar, decidid si queréis jugar con la bola de corcho o con la de madera. Si es la primera vez que jugáis, recomendamos la bola de corcho. Con ella, el juego es un poco más fácil. Si tenéis un poco más de experiencia, podéis jugar con la bola de madera. A continuación, colocad la bola con la que no vais a jugar en la tapa de la caja.



Colocad la bola en el agujero pequeño de la mesa de tartas para que no salga rodando. Esta es la **posición de inicio**. Clasificad las fichas de tarta por tipo y colocadlas apiladas con el lado de la tarta hacia arriba junto a la mesa de tartas. Esta es vuestra pila de fichas de tarta. Preparad las porciones de nata montada.



¡Soplar para alcanzar un objetivo concreto no es tan fácil!
Os recomendamos que probéis unas cuantas veces antes de comenzar a jugar:

- Coloca la caja delante de ti, de modo que estés sentado/a justo delante del plato vacío en la parte inferior de la mesa de tartas.
- Pon las manos sobre la mesa o detrás de la espalda.
- Intenta soplar de modo que la bola se mueva. Con un poco de habilidad y suerte, aterrizará en uno de los agujeros de las tartas. Debes redondear los labios como si estuvieras soplando para apagar una vela o silbando.
- Dado que el tablero está inclinado, la bola se moverá hacia abajo tan pronto como soples con menos fuerza o dejes de soplar. Excepto, lógicamente, si ha aterrizado en un agujero, donde permanecerá.
- ¿La bola ha rodado hacia abajo y se encuentra ahora en el borde inferior de la caja? Intenta seguir soplando para sacarla de ahí. Puede que la única solución sea soplar desde el lateral hacia el centro.
- Inicia una ronda de prueba: sopla brevemente y con fuerza. Y ahora, lenta y cuidadosamente. ¿Cómo reacciona la bola? Haz pausas cortas y observa lo que sucede. ¿Cuánto pueden durar las pausas antes de que la bola ruede hacia abajo?

Desarrollo del juego

Jugáis varias rondas de soplos, por turnos, en el sentido de las agujas del reloj. Empieza quien haya hecho una tarta más recientemente. Coge la mesa de tartas e inicia la primera ronda de soplos.

Ronda de soplos

Coloca la bola en la posición de inicio. A continuación, sopla hasta que la bola aterrice en un agujero de tarta. Para ello, ten en cuenta las reglas de soplado de la siguiente sección.

Reglas de soplado

- Si la bola ha caído en un agujero de tarta, no puedes volver a soplar para sacarla ni extraerla, aunque hubieras preferido una tarta distinta. Atención: no obstante, si vuelve a aterrizar en la posición de inicio, puedes volver a intentarlo.
- ¿La bola vuela sobre el borde de la mesa de tartas?
- ¡Uy! Igual nos hemos pasado un poco. Inténtalo de nuevo.
- Si la bola se queda fuera de un agujero de tarta, sigue soplando.

¿Lo has conseguido?

- ¡Genial! Coge una ficha de tarta de la pila de fichas de tarta correspondiente.
- ¿Te has quedado sin aliento? Lo sentimos, entonces termina tu turno. Desafortunadamente, en esta ronda te vas de vacío.

A continuación, será el turno del siguiente jugador/a.

Final de la ronda

La ronda de soplos termina tan pronto como un jugador/a haya reunido dos fichas de tarta iguales. Como recompensa, recibirá una porción de nata montada. A continuación, colocad de nuevo vuestras fichas de tarta sobre la pila de fichas de tarta correspondiente.

A continuación, el siguiente jugador/a comienza una nueva ronda de soplos.



Finalización del juego

El juego termina cuando un jugador/a coja la última porción de nata montada. Gana quien haya conseguido el mayor número de porciones de nata montada.

Juego 2: ¿Quién se convertirá en un profesional del soplo?



Para niños/as a partir de 5 años.

El objetivo del juego es ser el primero/a en conseguir 4 fichas de tarta determinadas.

Preparación del juego

En este juego, valorad también antes de empezar si queréis jugar con la bola de corcho o la de madera. Preparad la mesa de tartas y colocad la bola en la posición de inicio. Mezclad todas las fichas de tarta y apiladlas con el lado de la tarta hacia abajo formando tres pilas de la misma altura, aproximadamente.

Para este juego no necesitáis las porciones de nata montada ni la bola sobrante. Colocadlas en la tapa de la caja.



Desarrollo del juego

Se juega por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Empieza quien se haya comido una magdalena más recientemente. Coloca la mesa de tartas delante de ti y pon la bola en la posición de inicio. Destapa la primera ficha de tarta de la pila que prefieras.

Importante: En este juego también se aplican las reglas de soplado del Juego 1!



¿Ha aterrizado la bola en el agujero correcto de la tarta?

- ¡Genial! Puedes quedarte la ficha de tarta.
- ¡Qué lástima! La bola ha aterrizado en otro agujero de tarta. Aquí finaliza tu turno. Lo sentimos, pero no puedes quedarte la ficha de tarta.



A continuación, será el turno del siguiente jugador/a.

Ahora existen dos posibilidades:

- ¿Sigue habiendo una ficha de tarta boca arriba? Entonces intenta soplar la bola hacia la tarta correspondiente.
- ¿No hay ninguna ficha de tarta boca arriba? Entonces destapa una nueva ficha de tarta de una pila cualquiera e intenta soplar la bola hacia ese agujero de la tarta.

Finalización del juego

La variante profesional termina cuando un niño/a se hace con su cuarta ficha de tarta. Jugáis la ronda de soplos hasta el final. En el caso de que varios niños/as tengan cuatro fichas de tarta, ganarán todos juntos/as.

Variante para jugar en solitario

También puedes jugar en solitario con los siguientes cambios:

mezcla las fichas de tarta boca abajo y colócalas junto a la mesa de tartas. Destapa una ficha de tarta e intenta soplar la bola hacia la tarta correspondiente. ¿La bola aterriza en el agujero de otra tarta? En ese caso, no podrás quedarte la ficha de tarta. Colócala en la tapa de la caja. ¿Cuántas fichas de tarta has conseguido?

Nota: Anota cuántas fichas de tarta has conseguido en una partida. Inténtalo en solitario de nuevo. ¿Has conseguido más esta vez?

Le torte della Nonna

Un gioco di abilità da rimanere senza fiato, per 1-4 bambini a partire da 4 anni.

Autore: Markus Nikisch
Illustrazioni: Lisa Stachnick
Testo: Christiane Hüpfer
Durata del gioco: 5 - 10 minuti

Oggi si fa festa, la nonna Anne ha fatto delle torte! Robin, Kim e Alex non stanno più nella pelle. Anche quest'anno si tiene infatti la tradizionale "torta da soffiare", durante la quale gli ospiti dovranno cercare di soffiare una piccola biglia verso la giusta leccornia.

Chi si dimostra il più abile e riesce così ad accaparrarsi il maggior numero di torte o di fiocchi di panna?

Dotazione del gioco

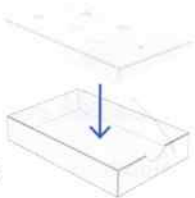
- 1 tavola dei dolci (= tabellone di gioco sul fondo della scatola) ①
- 25 tessere torta ②
- 5 fiocchi di panna in legno ③
- 1 biglia di sughero ④
- 1 biglia di legno ⑤
- 1 istruzioni di gioco



Prima di giocare per la prima volta:

Chiedete a un adulto di aiutarvi a comporre il gioco per la prima volta:

- Estraiete dalla scatola tutto il materiale di gioco, compreso il tabellone di gioco
- Staccate i **6 cerchi con il simbolo**  dal tabellone di gioco premendo delicatamente dal lato della torta. **Non dimenticate il forellino sul piatto della torta vuoto!**
- Ribaltate il tabellone di gioco e sistemate sul fondo della confezione, in modo che la superficie di gioco all'interno della scatola sia inclinata e sia appoggiata sui bordi laterali. (v. fig.)
- Rimuovete la fascetta e staccate con cura le **25 tessere torta** dalle due tavolette punzonate.
- Togliete poi i **fiocchi di panna** e le **due biglie dal sacchetto di plastica**.
- La fascetta, le due tavolette punzonate, i 6 cerchi di cartone con il simbolo  e il sacchetto di plastica non sono più necessari e vanno smaltiti in un contenitore adatto.



Consiglio: quando avete finito di giocare, lasciate il tabellone di gioco così com'è sul fondo della scatola. Distribuite il materiale di gioco restante e le istruzioni sul tabellone di gioco, in modo da poter chiudere il coperchio. Fatto!

Gioco 1: Torte da soffiare

Per bambini a partire da circa 4 anni.

Lo scopo del gioco è ottenere il maggior numero possibile di fiocchi di panna.



Preparazione del gioco

Prima di iniziare a giocare decidete se volete utilizzare la biglia di sughero o quella di legno. Se giocate per la prima volta, vi consigliamo di scegliere la biglia di sughero, che è un po' più semplice da maneggiare. Se avete già una certa dimestichezza, potete anche giocare con la biglia di legno. Riponetevi poi la biglia che avete scartato nel coperchio della scatola.

Mettete la biglia sul forellino della tavola dei dolci, per evitare che rotoli via. Questa è la **posizione di partenza**. Suddividete le tessere torta a seconda del tipo e formate con esse delle pile, con il lato della torta rivolto verso l'alto. Sistemate le pile accanto alla tavola dei dolci. Queste sono le vostre pile di tessere torta. Tenete pronti i fiocchi di panna.



Soffiare in una direzione precisa non è affatto semplice!

Prima di iniziare a giocare, fate un paio di tentativi:

- Metti la scatola davanti a te, in modo che il piatto vuoto, posto sul lato inferiore della tavola dei dolci, sia posizionato esattamente di fronte a te.
- Appoggia le mani sul tavolo o tienile incrociate dietro la schiena.
- Prova a soffiare sulla biglia per spostarla. Con un po' di abilità e un pizzico di fortuna, finirà in uno dei fori delle torte. Devi stringere e protendere le labbra, come se volessi soffiare una candelina o fischiare.
- Dato che il tabellone di gioco è inclinato, la biglia inizia a rotolare indietro non appena il tuo soffio si indebolisce o quando smetti di soffiare. Si ferma solo, ovviamente, se finisce dentro un foro.
- La biglia è rotolata giù ed è finita sul bordo inferiore della scatola? Prova a soffiare per spostarla. Se non riesci a farla muovere in nessun modo, prova a soffiare di lato verso l'avvallamento al centro.
- Inizia un giro di prova: fai soffi brevi e potenti. Poi prova con dei soffi lenti e delicati. Come reagisce la biglia? Fai delle brevi pause e osserva cosa succede. Quanto ci vuole prima che la biglia inizi a rotolare verso il fondo?

Svolgimento del gioco

Giocate a turno in senso orario, in diversi giri di soffi. Inizia chi ha preparato più di recente un dolce. Prendi la tavola dei dolci e inizia il primo giro dei soffi.

Giro dei soffi

Metti la biglia nella posizione di partenza. Soffia fino a quando la biglia non finisce in uno dei fori dei dolci. Segui le regole per soffiare riportate alla sezione successiva.

Regole per soffiare

- Se la biglia è entrata in uno dei fori dei dolci, non puoi soffiare per farla uscire e non puoi nemmeno toglierla. Non importa se non è il dolce che volevi. Attenzione: se invece la biglia torna alla posizione di partenza, puoi fare un altro tentativo.
- La sfera è volata oltre il bordo della tavola dei dolci? Ah! ah! – ci hai messo troppo slancio. Fai un altro tentativo.
- Se la biglia non è finita dentro nessun foro, continua a soffiare.

Ce l'hai fatta?

- Ottimo! Prendi una tessera torta dalla pila corrispondente.
- Sei rimasto senza fiato? Peccato, il tuo turno di gioco è finito. In questo giro rimani purtroppo a mani vuote.

Il turno passa quindi al giocatore successivo.

Conclusione del giro

Il giro dei soffi termina non appena un bambino ha raccolto due tessere torta uguali. Per ricompensa riceve un fiocco di panna. Ora riponete le vostre tessere torta sulle pile corrispondenti.



Il giocatore successivo inizia quindi un nuovo giro dei soffi.

Fine del gioco

Il gioco si conclude non appena un bambino ha preso l'ultimo fiocco di panna. Vince chi ha davanti a sé il maggior numero di fiocchi di panna.

Gioco 2: Soffiatori provetti alla prova!

Per bambini a partire da circa 5 anni.

Lo scopo del gioco è ottenere per primi 4 tessere torta specifiche.



Preparazione del gioco

Anche in questo gioco decidete prima di tutto se volete giocare con la biglia di sughero o con quella di legno. Tenete pronta la tavola dei dolci e mettete la biglia nella posizione di partenza. Mescolate tutte le tessere torta e impilatele, con il lato della torta rivolto verso il basso, in tre pile pressappoco uguali.



Svolgimento del gioco

Giocate a turno in senso orario. Inizia chi ha mangiato più di recente un muffin. Sistema la tavola dei dolci davanti a te e metti la biglia nella posizione di partenza. Scopri la tessera torta in cima a una pila a scelta.

Importante: Anche in questo gioco valgono le **regole per soffiare** del gioco 1!

La biglia è finita nel foro giusto?

- Ottimo! Puoi prendere la tessera torta.
- Peccato! La biglia è finita in un altro foro. Il tuo turno di gioco è finito. Purtroppo non puoi prendere la tessera torta.



Il turno passa quindi al giocatore successivo.

Ora potete scegliere tre due possibilità:

- C'è ancora una tessera torta scoperta?
- In questo caso cerca di soffiare la biglia verso il dolce corrispondente.
- Non ci sono tessere torta scoperte? Scopri una nuova tessera torta da una pila a piacere e cerca di soffiare la biglia in questo foro.

Fine del gioco

Questa variante per esperti si conclude non appena un bambino ha ottenuto quattro tessere torta. Giocate fino a concludere il giro dei soffi. Se ci sono più bambini con quattro tessere torta, vincono a pari merito.

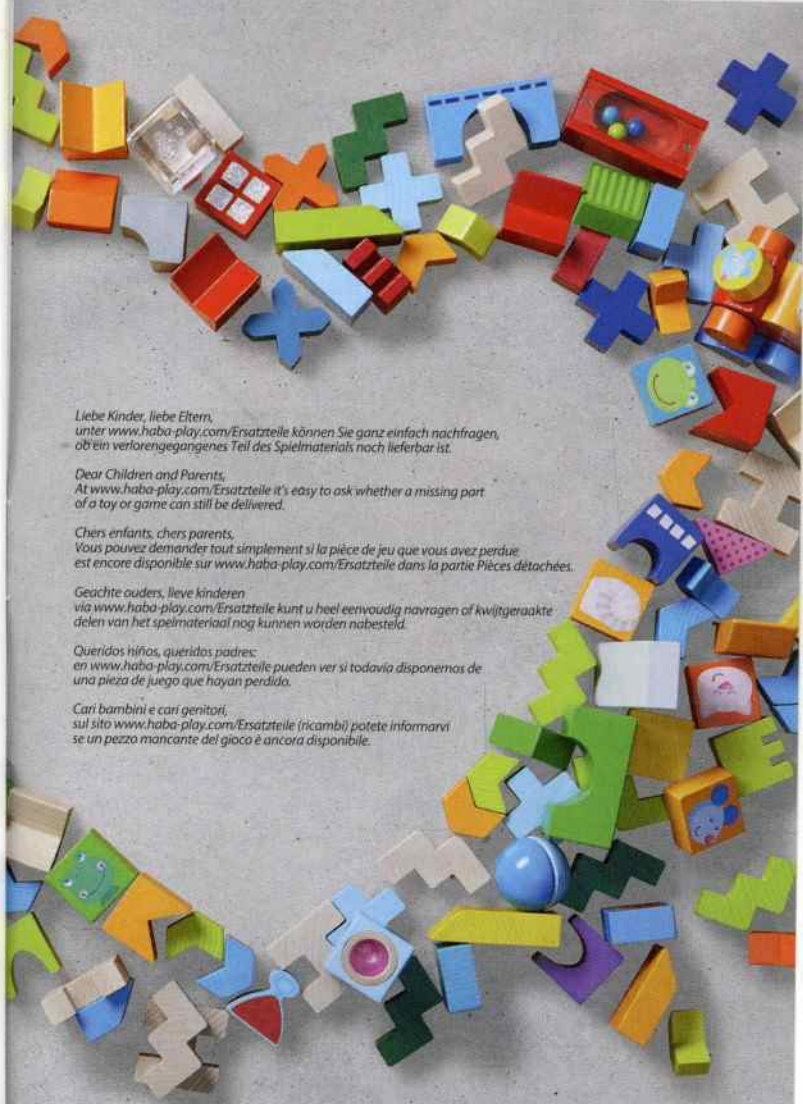
Variante solitario

Puoi anche giocare da solo, basta solo apportare le seguenti modifiche:

Mescola, coperte, le tessere torta e sistemale accanto alla tavola dei dolci. Scopri una tessera torta e cerca di soffiare la biglia verso il dolce corrispondente. La biglia è finita nel foro di un altro dolce? In questo caso non puoi prendere la tessera torta e la devi riporre nel coperchio della scatola.

Quante tessere torta sei riuscito a ottenere?

Consiglio: scrivi quante tessere torta hai raccolto durante la partita. Prova di nuovo la variante per il gioco in solitario. Questa volta sei riuscito a ottenere più tessere torta?



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

Dear Children and Parents,
At www.haba-play.com/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-play.com/Ersatzteile dans la partie Pièces détachées.

Geachte ouders, lieve kinderen
via www.haba-play.com/Ersatzteile kunt u heel eenvoudig navragen of kwijtgeraakte
delen van het speel materiaal nog kunnen worden nabesteld.

Queridos hijos, queridos padres:
en www.haba-play.com/Ersatzteile pueden ver si todavía disponemos de
una pieza de juego que hayan perdido.

Cari bambini e cari genitori,
sul sito www.haba-play.com/Ersatzteile (ricambi) potete informarvi
se un pezzo mancante del gioco è ancora disponibile.