

# Nasenbär

Ein bäriges Würfelspiel für 2 - 4 Spieler von 4 - 99 Jahren.  
Mit Honigtropfen-Variante für ältere Kinder.

**Spielidee:** Christian Tiggemann

**Illustration:** Martina Badstuber

**Spieldauer:** ca. 10 Minuten



Der Nasenbär hat seine Freunde zu einer großen Bärenparty eingeladen. Als die ersten Gäste an die Tür klopfen, ist seine Überraschung groß: Vor ihm stehen ein grüner „Stachelbär“ und ein roter „Himbär“! Die anderen Bären haben sich ebenfalls kunterbunt verkleidet. Fröhlich hüpfte der Nasenbär von einem Bären zum anderen und zusammen feiern sie ein bärenstarkes Fest!

## Spielinhalt

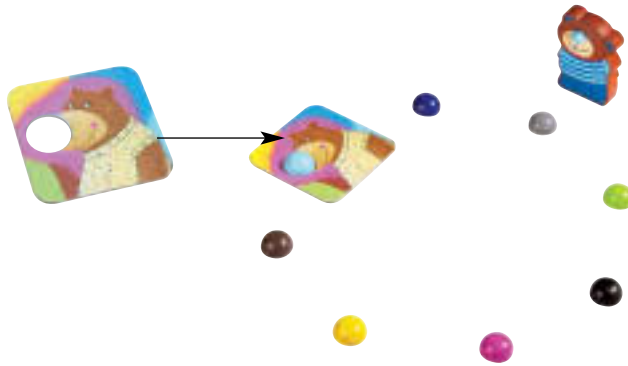
- 1 Nasenbär
- 8 farbige Bärennasen
- 25 Bärenkarten
- 1 Würfel
- 4 Honigtropfen
- 1 Spielanleitung

## Spielziel

Wer schafft es, mit Würfelglück und etwas taktischem Geschick, seine Bärenkarten als Erster abzulegen.

## Spielvorbereitung

Legt die acht farbigen Bärennasen mit ausreichend Abstand zueinander in der Tischmitte zu einem Kreis aus: Sie sollen so weit auseinander liegen, dass über jede Nase eine Bärenkarte gelegt werden kann. Stellt den Nasenbären neben eine beliebige Nase. Sucht aus den Bärenkarten die Karte mit dem Nasenbären heraus und legt sie auf eine beliebige Nase. Die Nase passt genau in die runde Ausstanzung.



Mischt die restlichen Bärenkarten und verteilt an jeden Spieler verdeckt sechs Karten. Nehmt eure Karten auf die Hand. Überzählige Bärenkarten kommen aus dem Spiel. Haltet den Würfel bereit. Die Honigtropfen legt ihr in die Schachtel. Sie werden nur für die Variante benötigt.

## Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der Spieler mit der kleinsten Stupsnase beginnt. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt der jüngste Spieler und würfelt.

Der Nasenbär wandert von Nase zu Nase: Ziehe ihn genau so viele Nasen weiter, wie du Tatzen gewürfelt hast. Du kannst selbst bestimmen, ob er rechts- oder linksherum wandern soll.

**Tipp:** Bevor du den Nasenbären ziehst, solltest du überlegen, neben welcher Nase der Bär jeweils landen würde. Vergleiche die Farben der Nasen mit deinen Bärenkarten. Entscheide dann, in welche Richtung der Bär wandern soll und ziehe ihn entsprechend.

**Hast du eine Bärenkarte auf der Hand, die zur Farbe dieser Nase passt?**

- **Ja?**  
Prima! Du darfst die passende Karte auf die Nase legen. Hast du mehrere passende Karten, darfst du trotzdem nur eine Karte ablegen.

- **Nein?**  
Schade! Du kannst leider keine Karte ablegen.

**Achtung:** Landet der Nasenbär neben der Nasenbärenkarte, darfst du keine Bärenkarte ablegen. Stattdessen nimmst du die Nasenbärenkarte und legst sie auf eine beliebige andere Nase. Auf einer Nase dürfen mehrere Karten liegen.

Anschließend ist der nächste Spieler mit Würfeln an der Reihe.

## Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler seine letzte Bärenkarte abgelegt hat. Dieser Spieler gewinnt den bärigen Wettstreit und ist der Glücksbär des Tages!

## Honigtropfen-Variante

Anspruchsvoller wird das Spiel durch die Honigtropfen.  
Es gelten die Regeln des Grundspiels, bis auf folgende Änderungen:

- Vor Spielbeginn bekommt jeder Spieler einen Honigtropfen. Überzählige Honigtropfen kommen aus dem Spiel.
- Die Honigtropfen ermöglichen es den Mitspielern, nach jedem Spielzug eine passende Bärenkarte auf die Nase zu legen, neben welcher der Nasenbär gerade steht.
- Hat ein Spieler seinen Zug beendet, entscheiden sich die anderen Spieler reihum im Uhrzeigersinn, ob sie einen Honigtropfen ablegen wollen oder nicht.
- Will ein Spieler einen Honigtropfen ablegen, platziert er den Tropfen neben der Nase. Anschließend legt er die passende Bärenkarte über die Nase.
- Pro Honigtropfen darf nur eine Karte abgelegt werden.
- Jeder Mitspieler darf pro Spielzug nur einen Honigtropfen ablegen.

### Wichtig:

Landet der Nasenbär bei einer Nase, neben der ein oder mehrere Honigtropfen liegen, kann der Spieler sich entscheiden. Er darf ...

- ... eine passende Bärenkarte über die Nase legen (bzw. muss die Nasenbärkarte über eine beliebige andere Nase legen, falls diese gerade dort liegt. Oder ...
- ... alle Honigtropfen einsammeln, die neben dieser Nase liegen.

Habermas game nr. 4506

## Nosy Bear

A bearish die game for 2-4 players ages 4-99.  
Includes a variation for older children, with honey beads.

**Author:** Christian Tiggemann  
**Illustrations:** Martina Badstuber  
**Length of the game:** approx. 10 minutes

Nosy bear has invited his friends to come and celebrate a big party. As the first guests knock at the door, he is taken by surprise: a green gooseberry bear and a red raspberry bear! All the other bears have also dressed up in different colors. Nosy bear happily bounds from one bear to the other and together they celebrate a bearsized animal party.

### Contents

- 1 nosy bear
- 8 bear's muzzles in different colors (noses)
- 25 bear cards
- 1 die
- 4 honey beads
- Set of game instructions



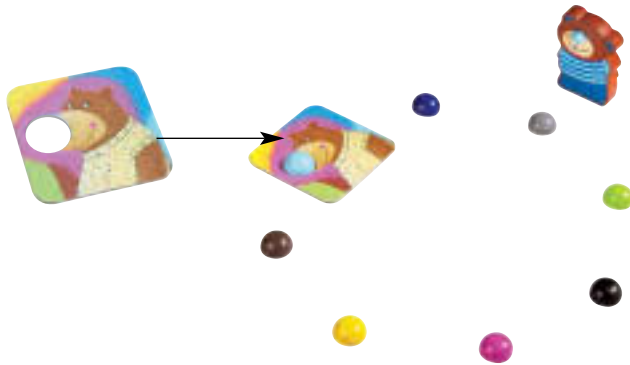
get rid of one's  
cards first

## Aim of the Game

Who, with a bit of luck and some keen tactics, will be able to get rid of all their bear cards first?

## Preparation of the Game

Arrange the eight noses in a circle in the center of the table, with enough space between each so that a bear card can be easily placed over each nose. Place nosy bear next to any nose. Among the bear cards search the card showing Nosy Bear and place it over any nose. The noses fit perfectly in the round circle.



arrange noses in a  
circle;  
nosy bear next to  
any nose; card of  
nosy bear over any  
nose

each player gets 6  
bear cards;  
get die ready

Shuffle the rest of the bear cards and deal six cards, face down, to each player. Take the cards in your hand. Any extra cards are put aside. Get the die ready.  
Place the honey beads in the game box, they are only needed for the more difficult variation.

## How to Play

Play in a clockwise direction. The player with the smallest snub nose starts. If you can't agree, the youngest player starts and rolls the die.

Nosy bear walks from nose to nose. Move him as many noses as paws appear on the die. You are free to move him towards the left or towards the right.

matching bear card  
= place card

no matching bear  
card = no card  
can be placed

nosy bear next to  
nosy bear card =  
place card over nose

last bear card placed  
= victory

**Hint:** Before moving nosy bear, take a look at the paws and count to see which nose he would land next to. Compare the colors of these noses with those of your cards. Then decide in which direction you want to move nosy bear.

**Do you have a card matching the color of that nose?**

### • Yes?

Perfect! Place the corresponding card on the nose. Although you might have various cards of the corresponding color, you can always only place one.

### • No?

Pity! You can't place a card.

**Watch out:** If nosy bear lands next to the nose where the nosy bear card is, you can't place any bear card. Instead take the nosy bear card and place it on any other nose.  
More than one card can sit on the nose.

Then it's the turn of the next player to roll the die.

## End of the Game

The game ends as soon as a player has placed their last bear card. This player wins the bearish competition and is the lucky bear of the day.

roll die

move nosy bear in  
any direction

## Variation with honey beads

The game gets more challenging with the honey beads.  
The rules of the main game apply except for the following changes:

- Before starting to play, each player gets a honey bead. Remaining beads are put aside.
- A honey bead allows the players, once a player has played their turn, to place a matching bear card on the nose next to which nosy bear stands at that moment.
- Once a player has finished their turn, the other players decide one by one in a clockwise direction if they want to hand in a honey bead.
- If a player wants to do so they place the honey bead next to the nose and then put the matching card on that nose.
- One honey bead counts for one card.
- Each player may only hand in one honey bead per turn.

### Important:

If nosy bear lands next to a nose where one or more honey beads have been placed, the player in question has the option to ...

- ... either place a matching bear card over the nose (or place the nosy bear card on any other nose, if nosy bear happens to be there), or
- ... collect all honey beads lying next to this nose.

## L'ours au museau flaireur

Un jeu de dé pour 2 à 4 joueurs de 4 à 99 ans. Avec une variante « gouttes de miel » pour enfants plus âgés.

**Idée :** Christian Tiggemann  
**Illustration :** Martina Badstuber  
**Durée de la partie :** env. 10 minutes



L'ours fin limier a invité ses amis à une grande fête d'ours. Lorsque les invités frappent à sa porte, qu'elle n'est pas sa surprise : il y a un ours vert, rond comme une pomme, et un autre qui ressemble à une framboise ! Les autres ours se sont aussi déguisés avec des habits de toutes les couleurs. Tout content, l'ours saute d'ours en ours et tous ensemble, ils font une super fête d'ours !

## Contenu

- 1 ours fin limier
- 8 museaux d'ours en couleur
- 25 cartes ours
- 1 dé
- 4 gouttes de miel
- 1 règle du jeu

*se débarrasser de toutes ses cartes en premier*

*poser tous les museaux en cercle, mettre l'ours fin limier à côté de n'importe quel museau, poser la carte de l'ours fin limier sur n'importe quel museau*

*distribuer 6 cartes ours, faces cachées, à chaque joueur préparer le dé*

*lancer le dé*

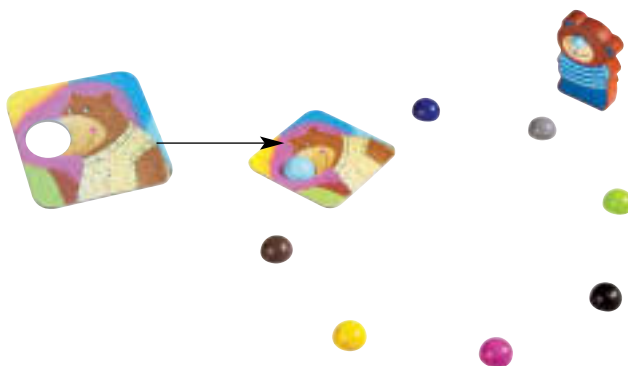
*avancer l'ours fin limier dans n'importe quel sens*

## But du jeu

Qui réussira, en ayant de la chance et en usant de tactique, à se débarrasser en premier de ses cartes ?

## Préparatifs

Poser les huit museaux d'ours sur la table en cercle en laissant un écart suffisant entre eux, de manière à pouvoir poser une carte ours sur chaque museau. Poser l'ours fin limier à côté de n'importe quel museau. Parmi les cartes ours, chercher celle de l'ours fin limier et poser la sur n'importe quel museau. Le museau rentre exactement dans la découpe ronde.



Mélanger les cartes ours restantes et distribuer six cartes à chaque joueur sans les montrer. Chacun prend son jeu en main. Les cartes ours en trop sont retirées du jeu. Préparer le dé.

Mettre les gouttes de miel dans la boîte. On ne les prendra que pour la variante.

## Déroulement de la partie

Jouer dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui a le plus petit nez retroussé commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence en lançant le dé.

L'ours fin limier se déplace de museau en museau. Avance-le du même nombre de museaux que de pattes figurant sur le dé. Tu décides toi-même si tu veux déplacer l'ours fin limier vers la droite ou vers la gauche.

*carte ours correspondante = poser la carte*

*pas de carte ours correspondante = ne pas poser de carte*

*ours fin limier à côté de la carte de l'ours fin limier = poser la carte sur un autre museau*

*dernière carte d'ours posée = partie gagnée*

**Conseil :** Avant d'avancer l'ours fin limier, compte le nombre de cases pour savoir à côté de quels museaux l'ours va atterrir. Compare les couleurs des museaux avec tes cartes ours. Décide alors dans quel sens tu vas déplacer l'ours et avance-le de manière correspondante.

**As-tu dans ton jeu une carte ours qui correspond à la couleur de ce museau ?**

### • Oui ?

Super ! Tu as le droit de poser la carte correspondante sur le museau. Même si tu as plusieurs cartes de cette couleur, tu n'en poses qu'une seule.

### • Non ?

Domage ! Tu ne peux pas poser de carte.

**Attention :** si l'ours fin limier atterrit à côté de la carte de l'ours fin limier, tu n'as pas le droit de poser de carte. Au lieu de cela, tu prends la carte de l'ours fin limier et la poses sur n'importe quelle autre carte. Il peut y avoir plusieurs cartes sur un museau.

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

## Fin de la partie

La partie est terminée dès qu'un joueur a posé sa dernière carte ours. C'est lui le gagnant de cette course d'ours et il est nommé l'ours le plus chanceux du jour !

## Variante avec gouttes de miel

Le jeu sera un peu plus « relevé » s'il est joué avec les gouttes de miel. Jouer suivant les règles ci-dessus en tenant cependant compte des changements suivants :

- Avant de commencer la partie, chaque joueur prend une goutte de miel. Celles qui sont en trop sont retirées du jeu.
- Les gouttes de miel vont permettre aux joueurs, une fois que chacun d'eux aura joué, de poser une carte ours correspondante sur le museau à côté duquel se trouve l'ours fin limier.
- Dès qu'un joueur a joué, les autres joueurs décident, chacun à leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre, pour savoir s'ils veulent poser ou non une goutte de miel.
- Si un joueur veut en poser une, il la met à côté du museau et pose ensuite la carte ours correspondante sur le museau.
- On ne pose qu'une seule carte par goutte de miel.
- Chaque joueur n'a le droit de poser qu'une seule goutte de miel quand c'est à son tour de jouer.

**N. B. :** Lorsque l'ours fin limier atterrit à côté d'un museau où il y a une ou plusieurs gouttes de miel, le joueur a le droit...

- ... de poser une carte d'ours correspondante sur le museau (ou, si la carte de l'ours au museau flaireur se trouve juste à cet endroit, de la poser sur n'importe quel autre museau)
- ... ou de récupérer toutes les gouttes de miel posées à côté de ce museau

## Neusbeer

Een beresterk dobbelspel voor 2 - 4 spelers van 4 - 99 jaar.

Met honingdruppelvariant voor oudere kinderen.

**Spelidee:** Christian Tiggemann

**Illustraties:** Martina Badstuber

**Speelduur:** ca. 10 minuten

De neusbeer heeft zijn vrienden voor een groot berenfeest uitgenodigd. Als de eerste gasten aan de deur kloppen, is hij heel erg verrast. Voor de deur staan een groene „kruisbessenbeer” en een rode „frambozenbeer”! Ook de andere beren hebben zich kakelbont verkleed. Vrolijk huppelt de neusbeer van de ene beer naar de andere en viert met zijn vrienden een beresterk feest!



## Spelinhoud

- 1 neusbeer
- 8 gekleurde berenneuzen
- 25 berenkaarten
- 1 dobbelsteen
- 4 honingdruppels
- spelregels

*als eerste alle kaarten wegleggen*

*alle neuzen in een cirkel leggen; neusbeer naast een willekeurige neus zetten; neusbeerkaart over een willekeurige neus leggen*

*iedere speler krijgt 6 verdeckte berenkaarten; dobbelsteen klaar*

*gooien*

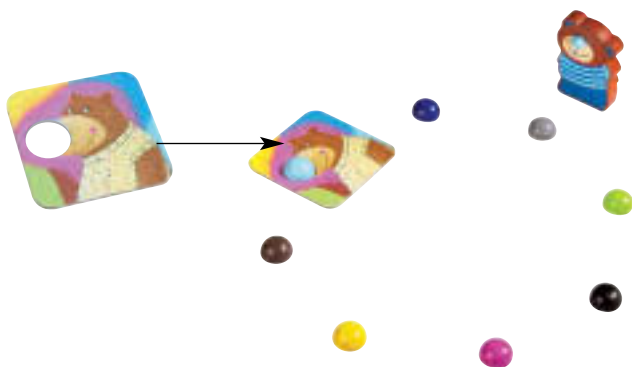
*neusbeer in richting naar keuze verzetten*

## Doel van het spel

Wie slaagt erin om met een beetje geluk bij het dobbelen en wat tactische vaardigheid, zijn berenkaarten als eerste weg te leggen.

## Spelvoorbereiding

Leg de acht gekleurde berenneuzen in een cirkel, met voldoende onderlinge afstand, in het midden van de tafel. De onderlinge afstand moet groot genoeg zijn zodat over iedere neus een berenkaart gelegd kan worden. Zet de neusbeer naast een willekeurige neus. Neem de kaart met de neusbeer uit de stapel berenkaarten en leg hem over een neus naar keuze. De ronde uitsparing past precies om de neus.



Schud de overige berenkaarten en geef iedere speler zes verdeckte kaarten. Iedereen neemt zijn/haar kaarten in zijn/haar hand. Overgebleven berenkaarten worden uit het spel genomen. Houd de dobbelsteen klaar. De honingdruppels gaan terug in de doos. Deze worden alleen bij de variant gebruikt.

## Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. De speler met het kleinste wipneusje begint. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint de jongste speler en gooit met de dobbelsteen.

De neusbeer loopt van de ene neus naar de andere. Zet hem net zoveel neuzen vooruit als het aantal gegooide voetsporen. Je mag zelf bepalen of hij links- of rechtsom loopt.

*bijpassende berenkaart = kaart wegleggen*

*geen bijpassende berenkaart = geen kaart wegleggen*

*neusbeer naast neusbeerkaart = kaart over een andere neus leggen*

*laatste berenkaart weggelegd = gewonnen*

**Tip:** Alvorens de neusbeer te verzetten, moet je steeds uitrekenen bij welke neus de beer terechtkomt. Vergelijk de kleuren van de neuzen met je berenkaarten. Beslis daarna in welke richting de beer moet lopen en verzet hem overeenkomstig het aantal gegooide voetsporen.

**Heb je een berenkaart in je hand met dezelfde kleur als deze neus?**

- **Ja?**  
Goed zo! Je mag de betreffende kaart over de neus leggen. Als je meerdere kaarten van deze kleur hebt, mag je toch maar één kaart wegleggen.
- **Nee?**  
Helaas! Je kan jammer genoeg geen kaart wegleggen.

**Opgelet:** als de neusbeer bij de neusbeerkaart terechtkomt, mag je geen berenkaart wegleggen. In plaats daarvan pak je de neusbeerkaart en leg je hem op een andere neus naar keuze. Op een neus mogen meerdere kaarten liggen.

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

## Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra een van de spelers zijn/haar laatste berenkaart heeft weggelegd. Deze speler wint de beresterke wedstrijd en is de geluksbeer van de dag!

## Honingdruppelvariant

Met de honingdruppels wordt het spel geraffineerder. Afgezien van de volgende wijzigingen, gelden de regels van het basis-spel:

- Alvorens met het spel te beginnen, krijgt elke speler een honingdruppel. Overgebleven honingdruppels worden uit het spel genomen.
- De honingdruppels bieden de overige spelers de mogelijkheid om na iedere zet een berenkaart in de gevraagde kleur op de neus, waarnaast de neusbeer terecht is gekomen, neer te leggen.
- Als een speler zijn zet heeft beëindigd, beslissen de overige spelers klosgewijs of ze al dan niet een honingdruppel willen inzetten.
- Als een speler een honingdruppel wil inzetten, legt hij/zij de druppel naast de neus. Vervolgens legt hij een berenkaart in de bijbehorende kleur over de neus.
- Voor iedere honingdruppel mag slechts één kaart worden weggelegd.
- Iedere medespeler mag per beurt slechts één honingdruppel wegleggen.

### Belangrijk:

Als de neusbeer bij een neus terecht komt, waarnaast één of meer honingdruppels liggen, kan de speler beslissen of hij/zij...

- ... een bijpassende berenkaart over de neus legt (of - als de neusbeerkaart daar al ligt - de neusbeerkaart over een andere neus naar keuze moet leggen).
- ... of alle honingdruppels pakt die naast de neus liggen.

Juego Haba núm. 4506

## Oso Napi

Un juego de dados bestial para 2 - 4 jugadores de 4 - 99 años. Incluye la variante "gotas de miel" para niños mayores.

**Autor:** Christian Tiggemann  
**Ilustraciones:** Martina Badstuber  
**Duración de una partida:** aproximadamente 10 minutos

El oso Napi ha invitado a sus amigos a una gran fiesta osuna. Cuando abre la puerta a los primeros invitados, el oso Napi no sale de su asombro: ¡delante de él están un "Oso verde espinoso" y un "Oso rojo fresoso"! Los otros osos también se han vestido de colores. De oso en oso, salta de contento el oso Napi ¡y todos juntos celebran una fiesta super bestial!



## Contenido

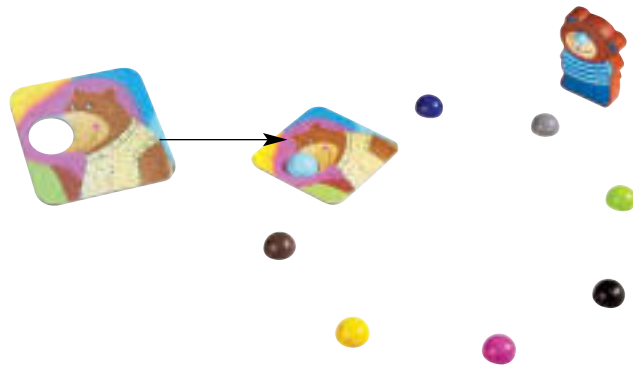
- 1 Oso Napi
- 8 narices de oso de colores
- 25 cartas de osos
- 1 dado
- 4 gotas de miel
- Instrucciones de juego

## Objetivo del juego

¿Quién será el primero que conseguirá quedarse sin cartas, con un poco de suerte con los dados y un poco de táctica?

## Preparación

Disponed en un círculo en medio de la mesa las ocho narices de oso con suficiente distancia entre ellas para que encima de cada nariz se pueda colocar una carta de oso. Poned al oso Napi al lado de una nariz cualquiera. De entre las cartas de oso, separad la carta del oso Napi y colocadla sobre una nariz cualquiera. La nariz cabe perfectamente en el orificio perforado de la carta.



Mezclad el resto de las cartas oso y repartid a cada jugador seis cartas boca abajo. Tomad las cartas en la mano. Las cartas que sobran se quedan fuera del juego. Preparad el dado. Las gotas de miel se dejan en la caja y se utilizarán sólo con la variante.

## Cómo se juega

Se juega en el sentido de las agujas del reloj. Empieza el jugador con la nariz más pequeña o, si no os ponéis de acuerdo, el más pequeño, y tira el dado.

El oso Napi va pasando de nariz en nariz: Se mueve por tantas narices como zarpas hayan salido en el dado. Podéis decidir si desplazarlo hacia la derecha o hacia la izquierda.

**Consejo:** Antes de mover al oso Napi, calcula al lado de qué nariz le tocaría pararse y compara el color de la nariz de cada lado con el color de tus cartas. ¡Si puedes, ve a la nariz del mismo color que una de tus cartas!

**¿Tienes una carta en la mano que se corresponde con el color de esa nariz?**

- **¿Sí?**  
¡Perfecto! Puedes poner la carta correspondiente en la nariz. Pero, aunque tengas más de una carta que se corresponda con el color, sólo podrás colocar una.

- **¿No?**  
¡Qué pena! No puedes deshacerte de ninguna carta.

**Atención:** Si el oso Napi aterriza al lado de la carta del oso Napi, no podrás deshacerte de ninguna carta. En ese caso, coges la carta del oso Napi y la pones encima de una nariz cualquiera. En una nariz pueden estar más de una carta de su color.

Ahora le toca tirar el dado al jugador siguiente.

## Fin del juego

El juego termina en cuanto un jugador coloca su última carta. ¡Éste será el ganador de este bestial concurso y el oso afortunado del día!

## Variante Gotas de miel

Con las gotas de miel, el juego se vuelve más arriesgado. Las reglas del juego de base son las mismas pero con las siguientes modificaciones:

- Antes de que comience el juego cada jugador recibe una gota de miel. Las gotas de miel restantes se quedan fuera del juego.
- Teniendo una gota de miel, los jugadores pueden, una vez un jugador haya acabado su turno, colocar una carta oso apropiada en la nariz donde el Oso Napi se encuentra en ese momento.
- Cuando un jugador ha acabado su turno, los demás jugadores deciden por orden en el sentido de las agujas del reloj, si quieren utilizar una gota de miel o no.
- Si un jugador quiere utilizar una gota de miel, la coloca al lado de la nariz. Después pone la carta de oso correspondiente encima de la nariz.
- Sólo se puede colocar una carta por cada gota de miel.
- Cada jugador puede utilizar sólo una gota de miel por ronda.

### Importante:

Si el oso Napi llega a una nariz donde hay una o varias gotas de miel, el jugador puede decidir ...

- ... colocar una carta de oso que corresponda a la nariz (o bien tiene que poner la carta del oso Napi encima de otra nariz cualquiera, siempre y cuando ésta esté colocada ahí).
- ... o bien quedarse con todas las gotas de miel que estén cerca de esa nariz.

Gioco Habermasß nr.4506

## Nasin Nasello

Un gioco ai dadi molto plantigrado per 2-4 giocatori dai 4 ai 99 anni. Con versione "Gocce di miele" per bambini più grandicelli.

**Ideazione:** Christian Tiggemann  
**Illustrazioni:** Martina Badstuber  
**Durata del gioco:** ca. 10 Minuten

Nasin Nasello ha invitato i suoi amici ad una grande festa orsesca. Quando apre la porta ai primi ospiti resta sbalordito: si ritrova davanti un orso mirtillo viola e un orso lampone rosso. Anche gli altri orsi appaiono acconciati nei modi più variopinti. Nasin Nasello saltella felice da un orso all'altro dando inizio ad una super festa orsesca!



## Contenuto del gioco

- 1 orso Nasin Nasello
- 8 nasi orso di vari colori
- 25 carte d'orsi
- 1 dado
- 4 gocce di miele
- Istruzioni per giocare

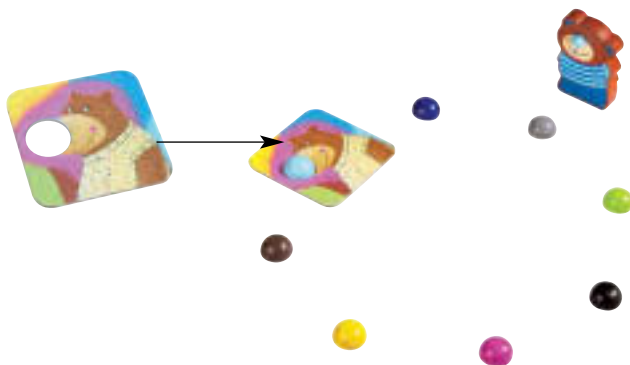
*vince chi per primo  
scarta tutte le carte*

## Finalità del gioco

Chi per primo scarterà le sue carte orso? Basta un po' di fortuna ai dadi e una certa abilità tattica.

## Preparativi del gioco

Sistematelo in cerchio al centro del tavolo gli otto nasi orso, badando a mantenere una distanza sufficiente tra loro tale da permettere di porre una carta orso su ogni naso. Sistematelo l'orso Nasin Nasello accanto ad uno dei nasi. Cercate tra le carte orso quella con Nasin Nasello e mettetela su uno dei nasi, che combaccerà esattamente con l'incavo.



*ogni giocatore riceve  
6 carte orso coperte;  
preparare dado*

Mescolate le carte orso restanti, distribuendone sei coperte ai compagni di gioco e mettete da parte le carte che avanzano. Prendete in mano le carte e preparate il dado. Le gocce di miele resteranno nella scatola perché servono solo per giocare alla versione suddetta.

## Svolgimento del gioco

Giocherete in senso orario. Inizia il giocatore con il naso all'insù più piccolo. Se non riuscite a trovare un accordo, inizia il più giovane tirando il dado.

Nasin Nasello si sposta da un naso all'altro esattamente tante volte quante sono le zampe indicate sul dado. Il giocatore decide se spostarlo a destra o a sinistra.

*tirare dado*

*muovere Nasin  
Nasello nella  
direzione scelta*

*carta orso appropriata  
= scartare carta*

*carta orso impropria  
= non si scarta la  
carta*

*Nasin Nasello  
accanto a carta Nasin  
Nasello = porre carta  
su altro naso*

*scartando l'ultima  
carta orso = vittoria*

**Suggerimento:** Prima di spostare Nasin Nasello calcola vicino a quale naso orso potrebbe finire. Confronta i colori dei nasi con le tue carte orso e poi decidi in quale direzione muoverlo.

**Hai in mano una carta orso che coincide con il colore di questo naso?**

- **Sì?**  
Stupendo! Potrai sistemare la carta appropriata sul naso. Se hai più carte appropriate non potrai scartarne più di una.
- **No?**  
Che disdetta! Non potrai scartare nessuna carta.

**Attenzione:** Se Nasin Nasello finisce accanto alla carta Nasin Nasello non potrai scartare nessuna carta; dovrai invece prendere la carta Nasin Nasello e metterla su un altro naso a scelta. Su un naso possono esserci più carte.

Ora tira il dado il seguente giocatore.

## Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando un giocatore scarta la sua ultima carta orso. Ha vinto la gara plantigrada e viene dichiarato orso fortunato del giorno!

## Versione Gocce di miele

---

Il gioco si complica quando si utilizzano le gocce di miele.

Valgono le regole finora descritte ad eccezione delle seguenti variazioni:

- Ogni giocatore riceve una goccia di miele, quelle che avanzano si mettono da parte.
- Con le gocce di miele dopo ogni mossa i giocatori potranno mettere una carta orso appropriata sul naso presso cui si trova Nasin Nasello.
- Quando un giocatore ha concluso il proprio turno, seguendo il senso orario, gli altri decideranno se intendono scartare o meno una goccia di miele.
- Se un giocatore decide di scartarla, la mette accanto al naso e vi sistema poi la carta orso appropriata.
- Per ogni goccia di miele si può scartare solo una carta.
- Ogni giocatore può scartare solo una goccia di miele durante ogni mano del gioco.

### **Nota bene:**

Se Nasin Nasello finisce vicino ad un naso accanto al quale c'è già una o più gocce di miele, il giocatore può decidere di ...

- ... mettere una carta orso appropriata sul naso (vale a dire che deve spostare la carta Nasin Nasello su un qualsiasi altro naso nel caso che questa si trovi proprio lì).
- ... oppure potrà raccogliere tutte le gocce di miele che ci sono accanto a questo naso.