

# Paul et la lune

## Histoire à raconter avant de dormir

Chaque soir, Maman couche petit Paul dans son lit. Elle l'embrasse pour lui souhaiter une bonne nuit, puis ferme la porte. A peine sa maman sortie, Paul saute de son lit et, tout doucement, se glisse sur la pointe des pieds vers la fenêtre. Chaque soir, il a un rendez-vous très particulier ; avec la lune ! Elle est tellement belle ! Tellement lumineuse et douce. Au clair de lune, Paul se sent bien et en sécurité. La lune est sa meilleure amie. Paul lui raconte ses aventures de la journée, et même tous ses secrets. Chaque soir, quand il a terminé, Paul retourne se coucher et s'endort heureux et satisfait.

Mais cette-nuit-là, alors qu'il est posté à sa fenêtre pour son rendez-vous quotidien, il se passe quelque chose de bizarre : un rayon lumineux fend le ciel directement de la lune pour atterrir dans le jardin !

« Mais qu'est-ce que c'est ? » se demande Paul. Et à pas feutrés, il sort de la maison pour s'approcher du rayon de lune. Dans le jardin, là où le rayon touche la terre, il trouve une baguette avec une pointe en forme d'étoile lumineuse !

« Bonjour, pourrais-tu m'aider ? » dit soudainement une voix inconnue. Paul regarde autour de lui, mais ne voit personne ! Etonné, il se frotte les yeux. Qui peut bien lui parler ? Paul a soudain une idée, il n'y a qu'une seule possibilité : c'est forcément la lune ! « Euh ... salut ... Lune ? demande-t-il timidement. Lune, est-ce que c'est toi ? »

« Quel malheur ! » soupire la lune. Un instant d'inattention, et ma baguette magique lumineuse m'a échappée ! » La lune a l'air très triste. « Si je ne la récupère pas, finie la pleine lune ! Je pourrais même disparaître complètement. Ce serait terrible ! »

Paul ne sait pas quoi faire, il se sent mal à l'aise. La Lune lui demande alors : « Voudrais-tu m'aider à récupérer ma baguette magique lumineuse ? »

« Paul ne peut pas croire qu'il parle à la lune ! Et que la lune lui parle ! « Je suis le seul qui peut aider la lune, pense-t-il. Mais vais-je y parvenir ? Je ne suis qu'un petit garçon ! »

« Chère Lune, j'aimerais bien t'aider, mais malheureusement je ne sais pas voler. Comment veux-tu que je te rapporte ta baguette magique ? »

La Lune a une idée. « On va demander aux bonnes fées des étoiles si elles veulent bien nous aider. Elles pourraient construire une échelle qui te mènerait jusqu'à moi ... Regarde, les bonnes fées des étoiles habitent là dans l'étang de ton jardin. Tu les vois ? »

Paul regarde en direction de l'étang. « Oh, les voilà ! »

« s'écrie-t-il tout content. Comme elles sont belles, comme elles sont lumineuses ! »

Alors, Paul prend son courage à deux mains et se dirige vers les fées ...



FRANÇAIS

## Paul et la lune

Un jeu de mémoire coopératif pour 1 à 6 assistants de la lune, de 3 à 8 ans.

**Auteurs :** Les Fées Hilares (Steffanie Yeakle et Marie Chaplet)

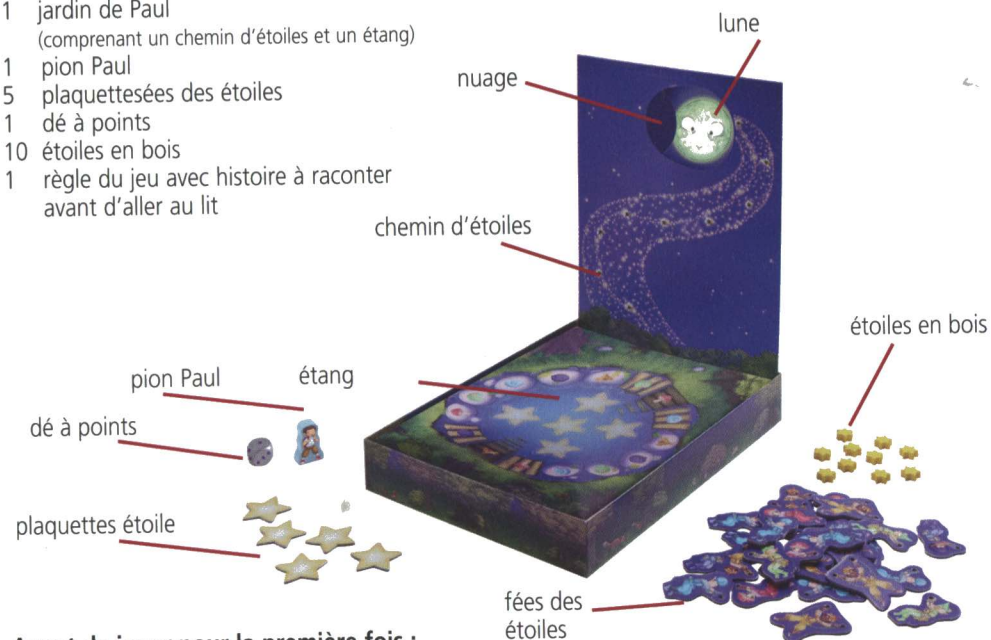
**Illustration :** Lucile Thibaudier

**Durée de la partie :** 5 à 10 minutes

Aidez Paul, assisté des fées des étoiles, à sauver la lune. Pour redonner sa baguette magique à la lune avant qu'elle ne disparaisse derrière le nuage, Paul devra grimper sur l'échelle formée par les fées des étoiles. S'il réussit, alors la lune pourra de nouveau briller de toute sa lumière et éclairer la terre.

## Contenu du jeu

- 1 jardin de Paul (comprenant un chemin d'étoiles et un étang)
- 1 pion Paul
- 5 plaquettes des étoiles
- 1 dé à points
- 10 étoiles en bois
- 1 règle du jeu avec histoire à raconter avant d'aller au lit

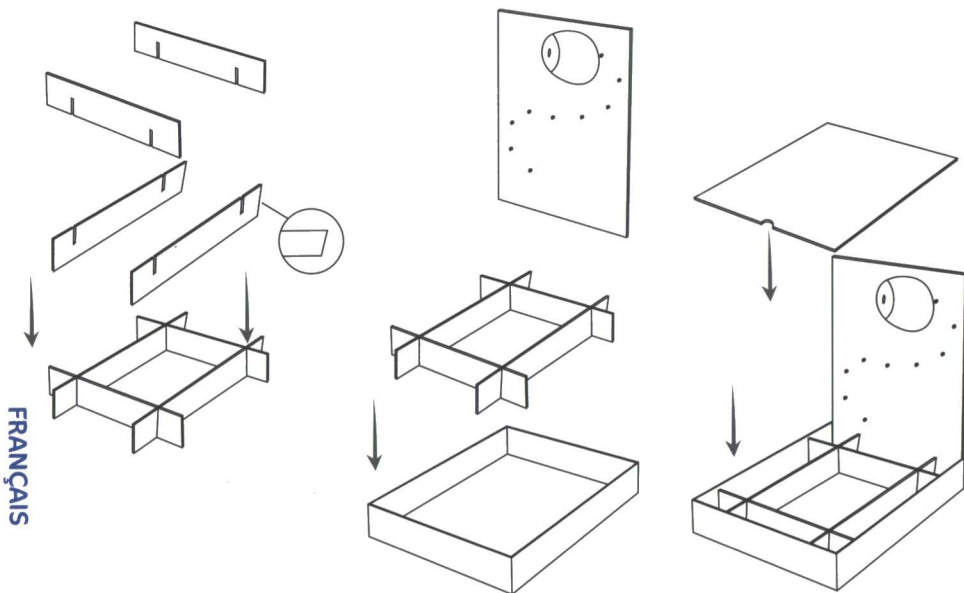


## Avant de jouer pour la première fois :

Appuyez sur les plaquettes pour les détacher de la plaque. Jetez les morceaux restants qui ne serviront plus.

FRANÇAIS

Maintenant, assemblez le jardin de Paul :



Prenez le fond vide de la boîte. Prenez les quatre bandes de carton et assemblez-les de manière à ce que les deux grandes bandes et les deux petites bandes soient parallèles les unes par rapport aux autres ...

... et posez la grille ainsi obtenue dans le fond de la boîte. Emboîtez le chemin des étoiles (= plateau de jeu avec lune) dans la fente entre le fond de la boîte et la grille.

Ensuite, posez l'étang (= plateau de jeu avec étang) par-dessus. Le jardin de Paul est prêt !

Quand vous rangerez le jeu plus tard, vous pourrez laisser la grille dans le fond de la boîte. Posez les accessoires de jeu dans le compartiment central. Ensuite, rabattez le chemin des étoiles sur la grille, face illustrée côté grille, et posez l'étang par-dessus ainsi que la règle du jeu. Vous pouvez alors fermer la boîte avec le couvercle.

## Préparatifs

Posez le jardin de Paul au milieu de la table de manière à ce que tous les joueurs puissent bien le voir. Faites coulisser le nuage placé au-dessus du chemin des étoiles pour que la lune soit totalement visible.

Posez les 5 plaquettes étoile, faces visibles, sur les cases étoile de l'étang. Les fées des étoiles et le dé sont posés à côté du jardin. Vous avez alors juste un peu de temps pour remarquer l'emplacement de chacun des chapeaux de fée. Ensuite, retournez toutes les plaquettes étoile.

Posez Paul sur n'importe quelle case « tronc d'arbre ». Et c'est parti.

Les 10 étoiles en bois serviront seulement pour la variante compétitive « La grande course aux étoiles » et sont laissées dans la boîte.

## Paul et la lune – Jeu de base



Celui qui a parlé en dernier à la lune commence en lançant le dé. Déplace Paul autour l'étang dans le sens des aiguilles d'une montre du nombre de cases correspondant au nombre de points obtenus sur le dé. Regarde bien sur quel chapeau de fée Paul se retrouve maintenant. Retourne une plaquette étoile pour trouver celle qui représente le même chapeau.

### Quel chapeau de fée est représenté sur la plaquette étoile ?

#### • Le même chapeau de fée ?

Bien joué ! Dans la réserve, prends une fée portant ce chapeau et accroche-la à la prochaine étoile libre.

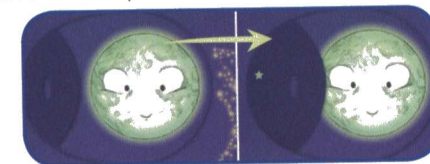
Cette fée doit toucher la fée précédente ou bien le sol.

S'il n'y a plus de fée correspondante dans la réserve, tu as le droit d'en prendre une autre de ton choix.

#### • Un autre chapeau de fée ?

Domage ! Avance le nuage jusqu'à ce qu'il soit éclairé par l'étoile suivante.

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



## Fin de la partie :

Si l'un d'entre vous réussit à accrocher une fée des étoiles à la dernière étoile située à côté de la lune, vous gagnez la partie tous ensemble. Paul grimpe alors sur l'échelle de fées, arrive vers la lune et lui redonne sa baguette magique lumineuse. La lune peut alors éclairer la terre de toute sa lumière. Vous repoussez le nuage complètement.

Par contre, si le nuage recouvre la lune avant que l'échelle de fées ne soit complètement terminée, vous perdez malheureusement la partie tous ensemble. Paul ne peut encore pas rapporter la baguette magique lumineuse à la lune. Les fées retournent à l'étang et attendent la prochaine occasion pour aider la lune en compagnie de Paul.

## Variante 1 : Petits remous (pour assistants de la lune expérimentés)

On joue suivant les règles du jeu de base, avec les différences suivantes : Dans cette variante, les cases représentant des troncs d'arbre et la passerelle en bois sont déterminantes.

### Sur quelle case atterrit Paul ?

#### • Troncs d'arbre/passerelle en bois



Si Paul arrive sur une de ces cases, cela provoque des petites vagues et il faut déplacer deux étoiles ! Intervertis deux étoiles quelconques sans les retourner. Ensuite, essaye de trouver la fée correspondant au chapeau de fée.



#### • Cases caillou

Ici, tu cherches le chapeau correspondant en retournant une des plaquettes étoile.

### Variante 2 : Echanges d'étoiles

(pour assistants de la lune professionnels)

On joue suivant les règles du jeu de base, avec les différences suivantes : Dans cette variante, les cases représentant des troncs d'arbre et la passerelle en bois sont déterminantes.

#### Sur quelle case atterrit Paul ?



#### • La passerelle en bois

La passerelle est submergée et provoque une grosse vague lorsque Paul arrive dessus, ce qui provoque un raz-de-marée pour les étoiles. Tu mélanges alors toutes les plaquettes étoile, faces cachées, et les poses à d'autres endroits, sans les regarder. Ensuite, tu essayes de trouver la fée correspondant au chapeau illustré.



#### • Les troncs d'arbre

Si Paul arrive sur une de ces cases, cela provoque des petites vagues et il faut déplacer deux étoiles ! Intervertis deux étoiles quelconques sans les retourner. Ensuite, essaye de trouver la fée correspondant au chapeau de fée.



#### • Les cases caillou

Ici, tu cherches le chapeau correspondant en retournant une des plaquettes étoile.

### Variante 3 : La grande course aux étoiles

(pour assistants de la lune véritables experts)

Dans cette variante compétitive, il y a un seul gagnant à la fin de la partie. Pour cela, il faut prendre en plus les 10 étoiles en bois. Posez-les à côté du jardin de Paul.

On joue suivant les règles du jeu de base ou celles des variantes Petits remous ou Étoiles interverties, avec les différences suivantes :

- A chaque fois que tu agrandis l'échelle en posant une fée des étoiles, tu as le droit de prendre une étoile en bois. Pour la dernière fée, tu récupères 2 étoiles en bois.
- La partie se termine lorsque la 9<sup>ème</sup> fée arrive vers la lune ou lorsque la lune est complètement recouverte.
- Si l'échelle des fées est terminée avant que le nuage recouvre la lune, celui qui a le plus d'étoiles en bois gagne : c'est lui qui a le mieux aidé Paul à parcourir son chemin vers la lune. Si les fées n'atteignent pas la lune à temps, tout le monde a perdu.

#### FRANÇAIS

**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](http://www.haba.de/Ersatzteile) si la pièce est encore disponible.



# Paul en de maan

## Voorleesverhaaltje voor het slapengaan

Elke avond brengt mama de kleine Paul naar bed. Ze geeft hem altijd een nachtzoen en sluit dan zachtjes de deur. Maar zodra mama weg is, kruipt Paul voorzichtig weer uit bed en sluipt hij stiltejes naar het raam. Daar heeft hij elke avond een heel bijzondere afspraak... met de maan. De maan schijnt zo mooi! Stralend licht en tegelijk heel zacht. In de zachte maneschijn voelt Paul zich veilig en geborgen. De maan is zijn beste vriend. Elke avond vertelt Paul hem alles over wat hij die dag heeft beleefd en daarbij verklaart hij zelfs zijn grootste geheimen. Daarna glipt Paul weer onder zijn deken en slaapt hij gelukkig en tevreden in.

Deze avond zit Paul, zoals gewoonlijk, weer op zijn plekje bij het raam. En dan gebeurt er iets vreemds. Eén felle lichtstraal valt direct van de maan tot beneden in de tuin. "Wat is dat nu?" vraagt Paul zich verbaasd af. Hij sluipt zachtjes naar buiten en gaat naar het licht. Daar vindt hij een merkwaardige stok met een lichtgevende ster op de punt!

"Hallo ... kun jij mij helpen?" klinkt plotseling een stem. Paul kijkt om, maar ziet helemaal niemand. Verwonderd wrijft hij zich in de ogen. Wie praat daar nu tegen hem? En dan weet Paul wie het is: het kan alleen de maan zijn! "Eh ... hallo, ... maan?" vraagt Paul aarzelend. "Ben jij het?"

"Ach", zucht de maan, "ik lette even niet op en ... floep! Mijn lichtgevende toverstok viel op de aarde!" De maan trekt een droevig gezicht. "Als ik hem niet terug te pakken krijg, kan ik nooit weer een volle maan worden. Misschien verdwijnen ik dan zelfs helemaal. Dat zou vreselijk zijn!"

Paul voelt zich ongemakkelijk en beweegt onrustig heen en weer. "Kun jij mij helpen om mijn toverstok terug te krijgen?" vraagt de maan. Paul kan niet geloven dat hij echt met de maan praat, en vooral: dat de maan met hem praat! "Alleen ik kan de maan helpen", denkt Paul. "Maar kan ik dat wel echt? Ik ben toch maar een kleine jongen!"

"Ach lieve maan, ik wil je zo graag helpen", zegt Paul. "Maar ik kan helemaal niet vliegen. Hoe moet ik dan je toverstok terugbrengen?" Opeens heeft de maan een idee: "Wij vragen de lieve sterrenfeeën of ze ons willen helpen.

Zij kunnen een ladder bouwen, waarmee je tot bij mij kunt klimmen. Kijk ginds, in de vijver van jullie tuin, daar wonen de sterrenfeeën. Zie je ze?" Paul tuurt met half dichtgeknepen ogen naar de vijver. "Daar zijn ze!" roept hij enthousiast. "Ze glinsteren en fonkelen zo mooi!" Paul verzamelt al zijn moed en gaat naar de sterrenfeeën ...



# Paul en de maan

Een coöperatief geheugenspel voor 1-6 maanredders van 3-8 jaar.

**Auteurs:** Les Fées Hilaires (Steffanie Yeakle en Marie Chaplet)

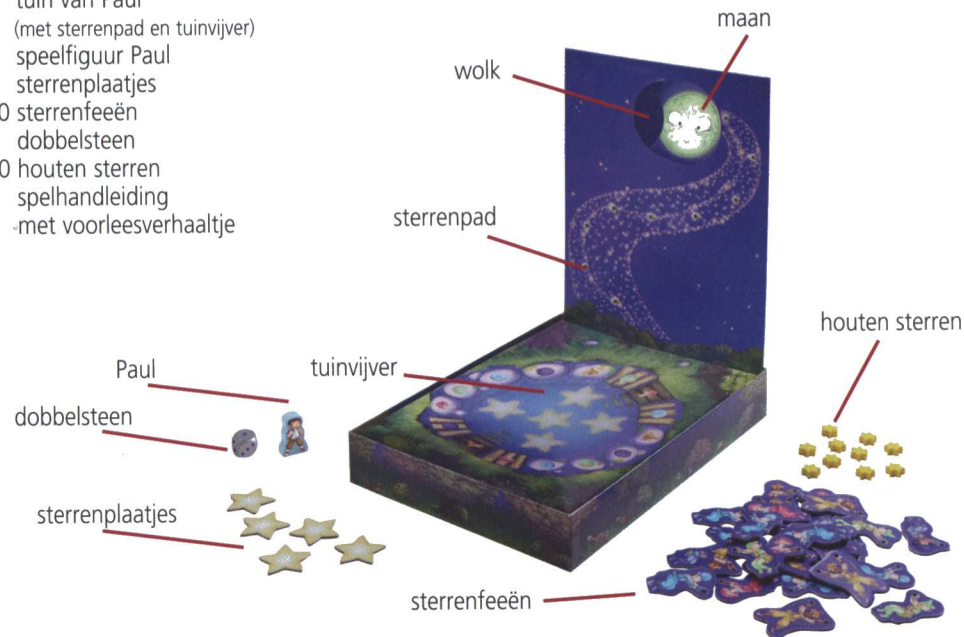
**Illustraties:** Lucile Thibaudier

**Speelduur:** 5 - 10 minuten

Help Paul en de sterrenfeeën om de maan te redden. De sterrenfeeën moeten één voor één via de sterren naar boven klimmen en zo voor Paul een ladder naar de maan bouwen, voordat die achter de wolk is verdwenen. Alleen dan kan Paul de lichtgevende toverstok teruggeven. En alleen dan kan de maan weer volop schijnen en de aarde verlichten.

## Inhoud van het spel

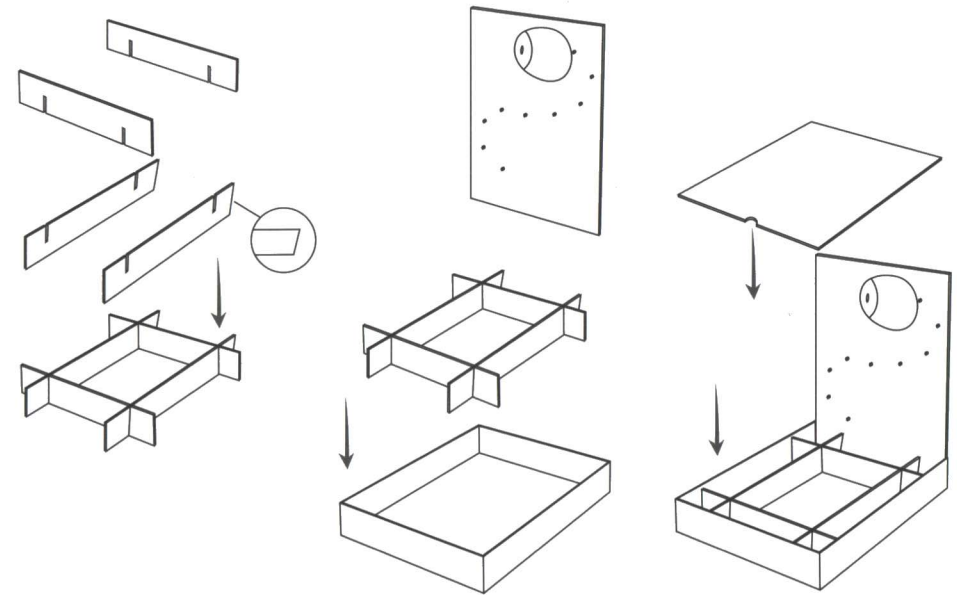
- 1 tuin van Paul  
(met sterrenpad en tuinvijver)
- 1 speelfiguur Paul
- 5 sterrenplaatjes
- 30 sterrenfeeën
- 1 dobbelsteen
- 10 houten sterren
- 1 spelhandleiding  
-met voorleesverhaaltje



### Vóór het eerste spel

Duw het spelmateriaal voor het eerste spel voorzichtig uit de plaat! De overgebleven stukjes van de plaat zijn niet meer nodig en kunnen worden weggegooid.

## Construeer de tuin van Paul:



Leg de lege bodem van de doos klaar. Neem de vier latten en steek ze in elkaar, zodat de twee lange en twee korte latten zich telkens tegenover elkaar bevinden.

Leg het zo gevormde rooster in de bodem van de doos. Steek het sterrenpad (= speelbord met maan) in de spleet tussen de doos en het rooster.

Leg vervolgens de tuinvijver (= speelbord met vijver) op het rooster. Nu is de tuin van Paul klaar!

Als je het spel later weer opbergt, kun je de latten in elkaar gestoken, in de doos laten zitten. Leg gewoon al het spelmateriaal in het middelste vak. Dan leg je het sterrenpad met de geïllustreerde kant naar onderen op de latten en daarop leg je de tuinvijver en de handleiding. Vervolgens kun je de doos met het deksel afsluiten.

## Vorbereiding van het spel

Plaats de tuin van Paul in het midden van de tafel, zodat alle kinderen hem goed kunnen zien. Schuif de wolk boven het sterrenpad weg, zodat de maan compleet zichtbaar is. Leg de 5 sterrenplaatjes met de afbeelding naar boven op de sterrenvelden in de tuinvijver. Leg de sterrenfeeën en de dobbelsteen naast de tuin. Nu heb je even de tijd om de positie van de verschillende feeënhoeden in je geheugen te prenten. Daarna draai je alle sterrenplaatjes om.

Plaats Paul op een van de velden met een steiger of boomstammen. Nu kun je beginnen.

De 10 houten sterren heb je alleen nodig voor de wedstrijdvariant 'De grote sterrenrace'. Deze blijven nu in de doos.

## Paul en de maan – Basisspel



Wie als laatste met de maan heeft gepraat, mag beginnen en gooit met de dobbelsteen. Verplaats Paul volgens het gegooid aantal ogen kloksgewijs rond de tuinvijver. Kijk goed op welke feeënhoed Paul terecht komt! Nu moet je het sterrenplaatje met dezelfde hoed zoeken. Je mag één sterrenplaatje omdraaien.

### Welke feeënhoed staat op dat sterrenplaatje?

#### • Dezelfde feeënhoed?

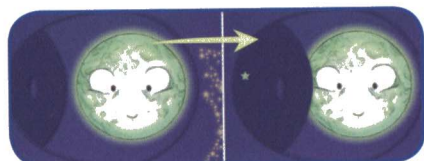
Goed gedaan! Neem een sterrenfee met die hoed uit de voorraad en steek ze op de eerstvolgende vrije ster van het sterrenpad. Zo vormen de sterrenfeeën geleidelijk een fonkelende feeën ladder.

Maar let op! Sterrenfeeën zijn bijzonder gevoelige wezens. Steek ze daarom altijd voorzichtig op de ster. Als toch eens een sterrenfee naar beneden zou vallen, hang ze dan gewoon terug.

Als geen sterrenfee met de juiste hoed meer beschikbaar is, mag je een willekeurige andere fee kiezen.

#### • Een andere hoed?

Jammer! Verschuif de wolk tot de volgende ster geel wordt.



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

## Einde van het spel

Als iemand van jullie erin slaagt om een sterrenfee op de laatste ster naast de maan te steken, winnen jullie samen het spel. Paul klimt nu op de feeën ladder tot bij de maan en geeft hem zijn lichtgevende toverstok terug. De maan kan dan weer volop schijnen en de wolk schuift helemaal weg.

Maar als de wolk de maan bedekt, voordat de ladder van de sterrenfeeën helemaal af is, hebben jullie helaas verloren. Paul kan de lichtgevende toverstok nog niet terug naar de maan brengen. De sterrenfeeën keren terug naar de tuinvijver en wachten op de volgende keer dat ze samen met Paul de maan kunnen helpen.

### Variant 1: Kleine golven (voor geoefende maanredders)

Er wordt volgens de regels van het basisspel gespeeld, maar dan met de volgende aanpassingen: Bij deze variant zijn de velden met de houten steigers en de boomstammen belangrijk.

#### Op welk veld komt Paul terecht?



#### • Boomstammen/steiger

Als Paul op een van deze velden terecht komt, veroorzaakt hij enkele kleine golven in het water, waardoor 2 sterren van plaats verwisselen! Verwissel 2 willekeurige sterrenplaatjes van plaats zonder ze om te draaien. Vervolgens probeer je om de juiste sterrenfee bij de afgebeelde feeënhoed te vinden.



#### • Rots

Hier mag je zoals gewoonlijk tussen de sterrenplaatjes op zoek gaan naar de juiste feeënhoed.

### Variant 2: Verwisselde sterren (voor professionele maanredders)

Er wordt volgens de regels van het basisspel gespeeld, maar dan met de volgende aanpassingen: Bij deze variant zijn de velden met de houten steigers en de boomstammen belangrijk.

#### Op welk veld komt Paul terecht?



#### • Steiger

De steiger overstroomt en veroorzaakt een grote golf in het water wanneer Paul erop terecht komt. Alle sterren vliegen door elkaar. Als Paul op dit veld komt te staan, meng je alle sterrenplaatjes zonder ze om te draaien en leg je ze allemaal op een andere plek. Vervolgens probeer je om de juiste sterrenfee bij de afgebeelde feeënhoed te vinden.



#### • Boomstammen

Als Paul op een van deze velden terecht komt, veroorzaakt hij enkele kleine golven in het water, waardoor 2 sterren van plaats verwisselen! Als Paul op dit veld komt te staan, verwissel je 2 sterrenplaatjes van plaats zonder ze om te draaien. Vervolgens probeer je om de juiste sterrenfee bij de afgebeelde feeënhoed te vinden.



#### • Rots

Nu mag je zoals gewoonlijk tussen de sterrenplaatjes op zoek gaan naar de juiste feeënhoed.

### Variant 3: De grote sterrenrace (voor echte experts)

Bij deze wedstrijdvariant is er op het einde slechts één winnaar. Nu heb je ook de 10 houten sterren nodig. Leg ze naast de tuin van Paul.

Er wordt volgens de regels van het basisspel of van de varianten 'Kleine golven' of 'Verwisselde sterren' gespeeld, maar dan met de volgende aanpassingen:

- Telkens als je de feeën ladder met een sterrenfee een stukje langer maakt, mag je een houten ster nemen. Voor de laatste sterrenfee in de feeën ladder, krijg je 2 houten sterren.
- Het spel eindigt, als de 9e sterrenfee de maan heeft bereikt, of als de maan volledig achter de wolk zit.
- Het kind met de meeste houten sterren heeft gewonnen en heeft Paul het beste geholpen om tot bij de maan te raken.

#### Beste ouders, lieve kinderen,

Na een leuke spelronde ontbreekt plotseling een deel van het spel materiaal en is niet meer te vinden. Geen probleem! Onder [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) kunt u altijd navragen of het nog verkrijgbaar is.