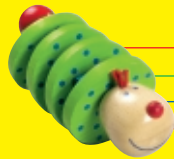


Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs

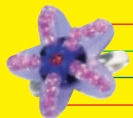
Uitvinders voor kinderen



Baby & Kleinkind
Infant Toys
Jouets premier âge
Baby & kleuter



Geschenke
Gifts
Cadeaux
Geschenken



Kinderschmuck
Children's jewelry
Bijoux d'enfants
Kindersieraden





Kinderzimmer
Children's room
Chambre d'enfant
Kinderkamers


HABA®


Habermaas GmbH • August-Grosch-Straße 28 - 38 • 96476 Bad Rodach
Tel.: 09564 929-113 • Fax: 09564 3513 • E-Mail: habermaass@haba.de • www.haba.de



 Kinder begreifen spielend die Welt. HABA begleitet sie dabei mit Spielen und Spielzeug, das ihre Neugier weckt, mit fantasievollen Möbeln, Accessoires zum Wohlfühlen, Schmuck, Geschenken und vielem mehr. Denn kleine Entdecker brauchen große Ideen.

 Children learn about the world through play. HABA makes it easy for them with games and toys which arouse curiosity with imaginative furniture, accessories to delight, jewelry, gifts and much more. HABA encourages big ideas for our diminutive explorers.

 Les enfants apprennent à comprendre le monde en jouant. HABA les accompagne sur ce chemin en leur offrant des jeux et des jouets qui éveillent leur curiosité, des meubles pleins d'imagination, des accessoires pour se sentir à l'aise, des bijoux, des cadeaux et bien plus encore. Car les petits explorateurs ont besoin de grandes idées!

 Kinderen begrijpen de wereld spelenderwijs. HABA begeleidt hen hierbij met spellen en speelgoed dat nieuwsgierig maakt, fantasievolle meubels, knusse accessoires, sieraden, geschenken en nog veel meer. Want kleine ontdekkers hebben grote ideeën nodig.

1/05

TL 68606



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels

4480

Journey to the moon • Le voyage sur la lune • Maanreis



Copyright **HABA®** - Spiele Bad Rodach 2005

Jeu Habermaaß n° 4480

Le voyage sur la lune

Une merveilleuse collection de jeux
pour 2 à 4 enfants de 3 à 12 ans.

Idée : Brigitte Pokornik

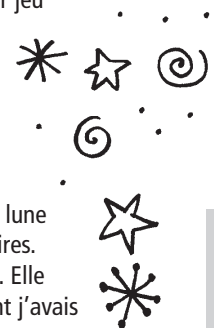
Illustration : Hartmut Bieber

Durée de la partie : env. 5 à 10 minutes par jeu

Tous les soirs, à la tombée de la nuit, la lune fait son apparition dans le ciel. Parfois, elle est accompagnée de marchands de sable qui emmènent les enfants au pays des rêves.

Les petits marchands de sable aiment bien la lune parce qu'elle raconte toujours de belles histoires. Mais ce soir, la lune ne raconte pas d'histoire. Elle est triste et se sent seule : « Ah ! Si seulement j'avais une autre lune à côté de moi » soupire-t-elle.

Les petits marchands de sable ont alors une idée : il y a tellement de lunes dans le ciel qu'ils vont bien en trouver une qui lui conviendra. Et les voilà partis à la recherche



FRANÇAIS

Contenu

- 7 pleines lunes (composée chacune de deux demi-lunes)
- 4 marchands de sable
- 1 dé
- 1 règle du jeu

Chers parents,
avant de faire jouer vos
enfant pour la première
fois, observez les lunes
avec eux.



Il y a en tout 14 demi-lunes, qui, assemblées
deux par deux, formeront une pleine lune.

Avant de jouer pour la première fois, posez les
14 demi-lunes sur la table et demandez à vos
enfants d'assembler les paires correspondantes.
Après cela, le voyage sur la lune pourra
démarrer.

1. Pleine lune, où es-tu ?

Qui va trouver le plus possible de paires de pleines lunes corres-
pondantes ?

Un jeu de mémoire pour 2 à 4 petits rêveurs dès 3 ans.

Préparatifs

Prendre les 14 demi-lunes, les poser sur la table en les retournant
face cachée et bien les mélanger.

Pour ce jeu, on n'aura pas besoin du dé, ni des marchands de
sable que l'on laissera dans la boîte.

Déroulement de la partie

Celui qui aura dormi le plus longtemps aujourd'hui commence.
Vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord ? C'est alors le joueur
le plus âgé qui commence. Il retourne deux demi-lunes et essaie
de les assembler pour en faire une pleine lune.

- **Les demi-lunes se complètent-elles ?**
Super ! En récompense, tu gardes ces deux demi-lunes.
- **Les deux demi-lunes ne se complètent pas ?**
Dommage, tu les reposes face cachée.

Ensuite, c'est au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles
d'une montre. Il retourne deux demi-lunes.

Fin de la partie

Une fois que les sept pleines lunes ont été trouvées, la partie est
finie.

Le joueur qui pourra faire la plus haute pile avec ses demi-lunes
gagne la partie.

En cas d'ex æquo, il y a plusieurs gagnants.

Variantes :

- On peut compliquer le jeu, si, après avoir trouvé deux demi-
lunes qui se complètent, le joueur n'en garde qu'une sur les
deux et remet l'autre, face cachée, dans le jeu.
- On pourra aussi à nouveau mélanger les lunes après que
chaque joueur ait joué.

2. Marchand de sable lunaire

Quel marchand de sable va arriver en premier sur la dernière lune de la rangée ?

Un jeu de dé pour 2 à 4 voyageurs lunaires dès 4 ans.

Préparatifs

Une pleine lune se compose de deux demi-lunes : une avec un nez et une sans nez.



Poser les sept autres demi-lunes (celles qui ont un nez) en une rangée.



Poser les sept demi-lunes sans nez sur la table, face cachée, et les mélanger.

Chaque joueur prend un marchand de sable et le pose devant la première demi-lune de la rangée.

Préparer le dé. S'il y a des marchands de sable en trop, les remettre dans la boîte.

Déroulement de la partie

Jouer dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur le plus fatigué commence. Si vous ne pouvez pas vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence. Il lance une fois le dé.

Le nombre de points du dé indique sur quelle lune tu vas peut-être pouvoir déplacer ton marchand de sable !

Tu n'auras le droit d'avancer ton marchand de sable que si tu trouves la bonne demi-lune complémentaire.

Sur quelle demi-lune atterrirait alors ton marchand de sable ? Pose le dé, comme repère, à côté de cette demi-lune.

Essaie de trouver la demi-lune complémentaire. Retourne une des demi-lunes sans nez et pose-la à côté de la demi-lune qui est près du dé et vérifie si elles vont ensemble.

• Est-ce la bonne demi-lune ?

Bravo ! En récompense, tu as le droit d'avancer ton marchand de sable sur la demi-lune qui se trouve à côté du dé. Il pourra y avoir plusieurs marchands de sable sur une lune. Remets cette bonne demi-lune sans nez dans le jeu, face cachée, et mélange toutes les demi-lunes.

• Tu t'es trompé de demi-lune ?

Domage, tu n'as pas le droit d'avancer ton marchand de sable. Remets la demi-lune dans le jeu, face cachée, à l'endroit où elle était.

Ensuite, c'est au tour du joueur suivant de lancer le dé.

N.B. : si tu devais arriver au-delà de la dernière demi-lune, tu perds les points du dé qui sont en trop. Dans ce cas, il faut que tu trouves la bonne demi-lune correspondant à la dernière lune.

Fin de la partie

Dès qu'un joueur arrive sur la dernière lune avec son marchand de sable, la partie est terminée et ce joueur est le gagnant. Peut-être sera-t-il récompensé en ayant le droit de mettre les autres enfants au lit ce soir ?

3. Rallye lunaire

Qui trouvera le plus vite possible la demi-lune complémentaire ?
Un jeu de réaction pour 3 à 4 joueurs dès 5 ans.

Préparatifs

Retourner 5 pleines lunes, face cachée, les mélanger et les poser au milieu de la table.

Faire une rangée avec les quatre demi-lunes restantes en les posant face tournée vers le haut.



Chaque joueur prend un marchand de sable et le pose devant la première demi-lune de la rangée.

S'il reste des marchands de sable, les remettre dans la boîte avec le dé.

Déroulement de la partie

Celui qui se sera levé le plus tôt a le droit de commencer. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus grand qui commence.

Tu es le joueur qui démarre le tour. Retourne l'une des demi-lunes cachées. Fais attention à la retourner de manière à ce que tous les autres joueurs puissent la voir en même temps.

Et maintenant, c'est parti ! Tous les joueurs, sauf celui qui vient de retourner la demi-lune, cherchent en même temps et le plus vite possible la demi-lune manquante.

24

Attention : vous n'avez pas le droit de retourner les demi-lunes.

Dès qu'un joueur pense avoir trouvé la bonne demi-lune, il met vite la main dessus.

Comme il est possible qu'il se soit trompé, les autres joueurs ont le droit de continuer de chercher.

N.B. : chaque joueur ne devra retourner qu'une seule demi-lune.
Dès qu'il a retourné une demi-lune, il laisse sa main dessus jusqu'à ce que le contrôle soit fait.

Dès que tous les joueurs ont retourné une demi-lune ou s'ils pensent tous que la bonne demi-lune a été trouvée, on fait un contrôle.

- **L'un des joueurs a trouvé la bonne demi-lune ?**
Il a le droit d'avancer son marchand de sable d'une demi-lune.
- **Aucun des joueurs n'a trouvé la bonne demi-lune ?**
Le joueur qui a démarré le tour a le droit d'avancer son marchand de sable.

Après cela, les dix demi-lunes sont à nouveau retournées, face cachée, et mélangées. C'est alors au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. C'est lui qui démarre le tour en retournant une demi-lune.

Fin de la partie

Dès qu'un joueur arrive sur la dernière demi-lune avec son marchand de sable, la partie est terminée. Il a gagné le rallye lunaire et a été le marchand de sable le plus rapide de tous les temps.

25