



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

Verführt nochmal!

Groß und Klein



Fiddlesticks! Big and Small!

Touché, trouvé ! Reconnais les tailles !

Alle donders! Groot en klein

¡Tocado, encontrado! Lo grande y lo pequeño

Toccato trovato! Grande e piccolo

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2009

Verfühlt nochmal!

Groß und Klein

Welcher kleine oder große Kobold beweist Fingerspitzengefühl und ertastet die gesuchten Figuren? Eine spannende Lernspiel-Sammlung für 1 - 4 Kobolde von 4 - 99 Jahren. In drei abwechslungsreichen Fühlspielen werden Feinmotorik, Konzentration und das Gedächtnis gefördert.

- Spielidee:** Wolfgang Dirscherl
Illustration: Heike Wiechmann
 Hartmut Bieber (Spielplan)
Spieldauer: 10 - 20 Minuten (je nach Spielvariante)

Verflixt nochmal! Die Zauberkobolde waren im Kinderzimmer und haben schon wieder für Unordnung gesorgt. Schnell flitzen sie umher und verstecken die Spielsachen der Kinder in ihrem Zaubersäckchen. Doch wenn ihr erfühlt, was im Zaubersäckchen versteckt ist, geben die Kobolde auch alles schön brav wieder zurück!

Spielinhalt

- 1 Spielplan
- 15 Holzfiguren: Autos, Enten, Personen, Pferde, Schafe (je drei in unterschiedlichen Größen)
- 4 Spielsteine (in vier Farben)
- 15 Karten
- 1 Säckchen
- 1 Sanduhr
- 1 Würfel
- 1 Spielanleitung





*die meisten
Punkte sammeln*

*Spielsteine auf Spielplan,
Holzfiguren ins Säckchen,
Karten verdeckt stapeln,
Sanduhr bereit*

*Startsignal und
Sanduhr umdrehen*

*Zauberkobold:
Karte aufdecken und
Holzfigur erfühlen*

Kontrolle:

*richtig =
neue Karte aufdecken*

*falsch =
Ende des Spielzugs*

*Sanduhr abgelaufen =
Ende des Spielzugs*

Auswertung

Spiel 1: Die Zauberkobolde

Welcher Zauberkobold erfühlt am schnellsten die gesuchten Holzfiguren und sammelt so die meisten Punkte?
Ein schnelles Fühlspiel für 2 - 4 Zauberkobolde.

Spielvorbereitung

Legt den Spielplan in die Tischmitte. Jeder nimmt sich einen Spielstein und stellt ihn auf das Bett des Spielplans (= Startfeld). Gebt die 15 Holzfiguren in das Säckchen und mischt sie, indem ihr das Säckchen kräftig schüttelt. Mischt die 15 Karten und stapelt sie verdeckt neben dem Spielplan. Haltet die Sanduhr bereit. Der Würfel wird für dieses Spiel nicht benötigt und kommt in die Schachtel zurück.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer schon einmal einen Kobold gesehen hat, darf beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt der jüngste Spieler und ist der erste Zauberkobold.

Die Mitspieler rufen gemeinsam das Startsignal „Verfühlt nochmal!“ und drehen die Sanduhr um.

Der Zauberkobold deckt die oberste Karte vom Stapel auf und versucht jetzt möglichst schnell, die auf der Karte abgebildete Holzfigur in der richtigen Form und Größe im Säckchen zu erfühlen. Dann zieht er sie heraus und legt sie zur Kontrolle auf die Karte.

Passt die Holzfigur genau auf die Karte?

- **Ja?**
Sehr gut! Decke schnell die nächste Karte vom Stapel auf und versuche nun diese Holzfigur aus dem Säckchen zu erfühlen.
- **Nein?**
So ein Koboldspech! Dein Spielzug ist leider vorbei.

Ist das letzte Sandkorn durch die Sanduhr gelaufen?

Wer es bemerkt, ruft laut: „Kobold-Stopp!“. Der Zauberkobold muss sofort mit Fühlen aufhören und darf keine Holzfigur mehr aus dem Säckchen ziehen.

Auswertung

Der Zauberkobold erhält für jede richtig erfühlte Holzfigur einen Punkt und rückt seinen Spielstein entsprechend viele Felder auf dem Spielplan weiter.

Nächster Spieler

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe. Gebt die 15 Holzfiguren wieder in das Säckchen und mischt sie, indem ihr das Säckchen kräftig schüttelt. Die 15 Karten werden wieder gut gemischt und gestapelt.

Spielende

Das Spiel endet, wenn jeder dreimal Zauberkobold war. Wer seinen Spielstein am weitesten auf dem Spielplan vorrücken konnte, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Spiel 2: Riesengroß und koboldklein

Welcher Spieler erfühlt möglichst schnell die Holzfiguren in der gewürfelten Größe und sammelt so die meisten Punkte? Ein schnelles Fühl- und Würfelspiel für 2 - 4 Zauberkobolde.

Spielvorbereitung

Bis auf folgende Änderungen sind die Spielvorbereitungen mit denen der ersten Spielidee „Die Zauberkobolde“ identisch:

- Legt die Karten mit der Bildseite nach oben um den Spielplan aus. Sortiert sie nach der Größe der Abbildungen in drei Gruppen: groß, mittel und klein.
- Haltet den Würfel bereit.



nächster Spieler

jeder dreimal Zauberkobold = Spielende; meisten Punkte = Gewinner

die meisten Punkte sammeln

Spielvorbereitung = siehe Spiel 1

Karten offen und in Gruppen sortiert um Spielplan auslegen

Würfel bereit

Startsignal und Sanduhr
umdrehen

Zauberkobold:
würfeln und
Holzfigur erfühlen

Kontrolle

richtig =
nochmals würfeln

falsch =
Ende des Spielzugs

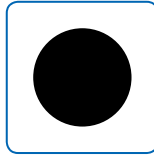
die meisten Punkte
sammeln

Spielvorbereitung =
Spiel 1

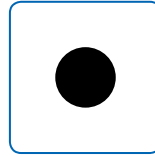
Spielablauf und Spielende

Bis auf folgende Änderungen sind der Spielablauf und das Spielende mit den Regeln der ersten Spielidee „Die Zauberkobolde“ identisch:

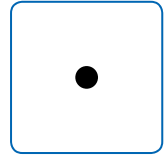
- Die Mitspieler geben das Startsignal und drehen die Sanduhr um.
- Der Zauberkobold würfelt und versucht jetzt möglichst schnell, eine Holzfigur der gewürfelten Größe im Säckchen zu erfühlen.



große Holzfigur



mittelgroße
Holzfigur



kleine Holzfigur

- Wenn er meint eine entsprechende Holzfigur gefunden zu haben, zieht er sie aus dem Säckchen und legt sie zur Kontrolle auf die passende Karte.
 - Hat die Holzfigur die gewürfelte Größe, kann er sofort noch einmal würfeln und wieder eine passende Holzfigur erfühlen.
 - Hat die Holzfigur nicht die gewürfelte Größe, ist sein Spielzug leider vorbei.

Spiel 3: Kobold-Memo

Wer kann sich die gesuchten sechs Holzfiguren gut merken, sie anschließend aus dem Säckchen erfühlen und sammelt so die meisten Punkte? Ein Fühl- und Memospiel für 2 - 4 Gedächtniskünstler.

Spielvorbereitung

Die Spielvorbereitungen sind mit denen der ersten Spielidee „Die Zauberkobolde“ identisch.

Spielablauf und Spielende

Bis auf folgende Änderungen sind der Spielablauf und das Spielende mit den Regeln der ersten Spielidee „Die Zauberkobolde“ identisch:

- Der Zauberkobold deckt sechs Karten vom Stapel auf und legt sie in eine Reihe vor sich.
- Die Mitspieler rufen gemeinsam das Startsignal „Verfühl nochmal!“ und die Sanduhr wird umgedreht. Jetzt hat der Zauberkobold so lange Zeit, sich die gesuchten Holzfiguren in der richtigen Reihenfolge zu merken, bis das letzte Sandkorn durch die Sanduhr gelaufen ist. Nachdem die Sanduhr abgelaufen ist, werden die Karten umgedreht.
- Der Zauberkobold nimmt sich das Säckchen mit den Holzfiguren und versucht jetzt, die Figuren der verdeckten Karten in der richtigen Form und Größe zu erfühlen. Hat er eine Holzfigur gefunden, zieht er sie aus dem Säckchen und legt sie auf die Karte. Anschließend sucht er nach der Holzfigur der nächsten verdeckten Karte usw.
- Hat der Zauberkobold auf jeder Karte eine Holzfigur liegen, findet die Auswertung statt und die Karten werden aufgedeckt. Für jede richtige Figur erhält der Spieler einen Punkt und rückt seinen Spielstein entsprechend viele Felder auf dem Spielplan weiter.

sechs Karten aufdecken

*Zauberkobold:
Figuren merken,
Sanduhr abgelaufen =
Karten umdrehen*

*Zauberkobold:
Holzfigur erfühlen
und auf Karten legen*

*Auswertung:
richtig = Punkt*

Solospiel

Wenn du einmal keine Mitspieler hast und Lust auf eine Partie „Verfühl nochmal! Groß und Klein“ hast, kannst du jede der drei Spielideen auch ganz alleine spielen. Wie viele Punkte schaffst du, wenn du dreimal hintereinander Zauberkobold warst?

0 - 5 Punkte	= Das geht bestimmt noch besser!
6 - 8 Punkte	= Okay!
9 - 11 Punkte	= Super!
12 - 14 Punkte	= Spitzenklasse!
15 oder mehr Punkte	= Koboldstark!!!

Der Autor



Wolfgang Dirscherl wurde 1974 in Regensburg geboren. Nach seiner spielerischen Schulzeit absolvierte er eine Ausbildung zum Bankkaufmann und studierte anschließend Betriebswirtschaft.

Seit 2003 arbeitet er bei HABA in seinem Traumjob als Spielereakteur. Für HABA hat er neben diesem Spiel bereits eine Vielzahl anderer Spiele entwickelt, z.B. *Die Knoblauch-Vampire*, *Wilde Wikinger*, *Drachenstark* bzw. im Lernspielbereich die Spiele *Piraten-ABC* und *Geometrie-Piraten*.

Wolfgang Dirscherl lebt mit seiner Frau Sybille und seinem Sohn Simon in Coburg.

Die Illustratorin



Heike Wiechmann wurde 1963 in Travemünde geboren. Schon als Kind liebte sie Farben, Stifte und Papier. Seit ihrem Grafikstudium in Hamburg arbeitet sie als Kinderbuch-Illustratorin und Cartoonistin und lebt mit ihrem Mann, zwei Kindern, einer Katze und mindestens 120 Goldfischen in Lübeck.

Der Spielplan-Illustrator



Hartmut Bieber war nach seinem Grafik-Design-Studium in Münster zunächst zehn Jahre in der Werbung tätig. Seit dem Jahr 1999 zeichnete er zahlreiche Bilderbücher und etablierte sich als selbständiger Illustrator. Zunehmend widmet er sich auch dem Schreiben und der Konzeption von Pappbilderbüchern.

Er lebt mit seiner Frau Stefanie und der geliebten Katze Lutz in der schönen Soester Börde.

Für HABA hat er schon für einige Spiele und Bücher den Pinsel geschwungen: z.B. *Mondreise* oder *Familie Brumm*.

Fiddlesticks!

Big and Small!



Which magic elf can demonstrate fingertip sensitivity and be the first player to find by touch the figures being searched for? A collection of exciting educational games for 1 - 4 elves ages 4 - 99. The three tactile game ideas foster motor skills, concentration and memory.

Author: Wolfgang Dirscherl
Illustrations: Heike Wiechmann
Hartmut Bieber (game board)
Length of the game: 10 - 20 minutes (depending on game variation)

Fiddlesticks! The mischievous gremlins have been in the children's room again and have muddled it up as they zip across the room and hide the toys in their magic bags. But if you can work out by touch what is hidden in the magic bags, the gremlins will voluntarily give everything back to you!

Contents

- 1 game board
- 15 wooden figures: cars, ducks, people, horses, sheep (three of each in different sizes)
- 4 wooden game counters (in four colors)
- 15 cards
 - 1 little bag
 - 1 hourglass
 - 1 die
- Set of game instructions



collect most points

*game counter on
game board, wooden
figures into bag pile
cards face-down,
get ready hour glass*

*starting signal and
turn over hour glass*

*magic elf: turn over card
and find figure by touch*

checking

*correct =
turn over new card*

*wrong =
end of turns*

*hour glass slipped
through =
end of turn*

scoring

Game#1: The Magic Elves

Which magic elf will be the quickest to find by touch the wooden figure being searched for thus collecting the most points? A quick tactile game, that is perfect for 2 - 4 magic elves.

Preparation of the Game

Place the game board in the center of the table. Each player takes a game counter and places it on the bed shown on the game board (= starting square). Put the 15 wooden figures in the bag and mix them up by shaking the bag. Shuffle the 15 cards and put them in a pile face down next to the game board. Get the hourglass ready. The die is not needed for this game and is returned to the game box.

How to Play

Play in a clockwise direction. Whoever has already seen a gremlin in his life may start. If you cannot agree the youngest player is the first magic elf.

The other players together shout the starting signal "Fiddlesticks!" and then turn over the hourglass.

The magic elf turns over the card from the top of the pile and tries to find by touch the corresponding wooden figure of the right size and shape and then pull it out of the bag. After pulling a piece from the bag, the elf then places the piece on the card to check if it is the correct matching shape.

The wooden figure coincides exactly with the one shown on the card?

- **Yes?**
Well done! Quickly turn over the next card of the pile and try to feel for this figure in the bag
- **No?**
An elf's bad luck! Unfortunately your turn is over.

The last grain has slipped through the hourglass?

Whoever notices the time is out shouts "Stop, elf!" The magic elf immediately has to stop feeling inside the bag and may not pull any more wooden figures out from the bag.

Scoring

For each wooden figure correctly pulled out of the bag the magic elf receives one point and moves his counter the corresponding number of squares on the game board.

Next player

Then it's the turn of the next player. Return all 15 wooden figures to the bag and mix them up well by shaking the little bag vigorously. The 15 cards are also shuffled again and put in a pile.

End of the Game

The game ends as soon as each player has been the magic elf three times. Whoever has moved his counter furthest on the game board wins the game. In case of a draw there are various winners.

Game#2:

As Big as a Giant and as Small as an Elf

Who will be the quickest to find by touch the wooden figures of the size appearing on the die thus collecting the most points? A quick, tactile die game, for 2 - 4 magic elves.

Preparation of the Game

The preparation is identical to that of the first game, "The Magic Elves" except for the following changes:

- Place the cards face-up around the game board. Sort them into groups according to the size of the pictures: big, medium and small size.
- Get the die ready.



next player

*each player three
times elf =
end of game;
most points =
winner*

collect most points

preparation as game#1

*cards face-up and sort
into groups around
game board,*

get die ready

*starting signal and turn
round hour glass*

*magic elf:
roll the die and find
by touch right figure*

check figure

*right =
roll die again*

*wrong =
end of turn*

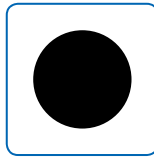
collect most points

*preparation
of the game =
refer to game#1*

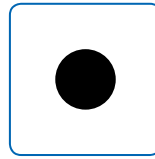
How to Play

Except for the following changes, the game is played and ends as in the first game idea, "The Magic Elves":

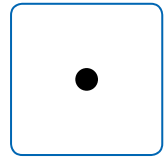
- The other players give the starting signal and turn the hourglass over.
- The magic elf rolls the die and tries as quickly as possible to find by touch a figure of the corresponding size and pull it out of the bag



big figure



medium sized
figure



small figure

- If he thinks he has found the right figure, he pulls it out of the bag and places it on the corresponding card to check the size.

→ If the size is correct he immediately rolls the die once again and tries to find by touch another corresponding figure.

→ If the size is not correct his turn is unfortunately over.

Game#3: Elf Memory

Whoever remembers well the six wooden figures being looked for, finds them by touch inside the bag thus collecting the most points? A tactile, memory game for 2 - 4 memory artists.

Preparation of the Game

The preparations are the same as for the first game idea, "The Magic Elves".

How to Play

The preparations are the same as for the first game idea, "The Magic Elves".

- The magic elf turns over six cards from the pile and places them in a row in front of him
- The other players simultaneously shout the starting signal "Fiddlesticks!" and the hourglass is turned. Now, try to remember the order of the wooden figures, the magic elf has until the last grain slips through the hourglass. As soon as the hourglass is over the six cards are turned over again.
- The magic elf takes the bag with the wooden figures and tries to discover by touch the wooden figures of the cards facing down, in the right shape and size. Once he finds a figure he pulls it out of the bag and places it on the corresponding card. Then he tries to find the wooden figure of the next card facing down and so on.
- As soon as he has put a figure on each card, the scoring is done and the cards are turned over again. For each correct matching figure the player receives a point and moves his wooden counter the corresponding number of squares on the game board.

turn face-up six cards

*magic elf = remember
wooden figures
hour glass slipped
through = turn
cards face-down*

*magic elf:
work out figures by
touch and place on
cards*

*scoring:
right = point*

Solitary variation

If there are no other players and you want to play "Fiddlesticks! Big and Small!" you can play any of the three game ideas on your own. How many points are you able to score being the magic elf three times?

0 - 5 points	=	Surely you can do better!
6 - 8 points	=	Okay!
9 - 11 points	=	Well done!!
12 - 14 points	=	Great performance!
15 points or more	=	You are a true magic elf!

The author



Wolfgang Dirscherl was born 1974 in Regensburg (Germany). Once his playful school days were over he completed training as a banker before studying business economics. Since 2004 he has worked in his dream job as games' editor for HABA. Apart from this game, he already has designed many other games for HABA, for example *The Garlic Vampires*, *Wild Vikings*, *Fiery Dragons* as well as the educational games *Pirates' ABC* and *Geometry Pirates*. Wolfgang Dirscherl lives with his wife Sybille and with his son Simon in Coburg.

Die Illustratorin



Heike Wiechmann was born in 1963 in Travemünde. She has loved colors, pencils and paper since her very early childhood. After finishing her graphic design studies she now works as an illustrator of picture books for children and as a cartoonist. She lives in Lübeck with her husband, two children, a cat and at least 120 gold fish.

The illustrator of the game board



Hartmut Bieber after completing his graphic design studies in Münster, worked for ten years in the field of publicity. Since 1999 he has drawn a number of illustrated picture books and has established himself as an independent illustrator. He increasingly dedicates his work to writing and conceiving cardboard picture books. He lives with his wife Stefanie and the beloved cat Lutzi in the beautiful Soester Börde. He has already yielded his brush for a couple of games and books for HABA, for example *The Growl Family* and *Journey to the Moon*.

Touché, trouvé !

Reconnais les tailles !

Quel petit ou grand kobold sera le plus habile et trouvera les objets recherchés au toucher ? Une collection de jeux éducatifs passionnants pour 1 à 4 kobolds de 4 à 99 ans. Trois jeux tactiles variés développant la motricité fine, la concentration et la mémoire.

Idée : Wolfgang Dirscherl
Illustration : Heike Wiechmann
Hartmut Bieber (plateau de jeu)
Durée de la partie : 10 à 20 minutes (selon la variante)

FRANÇAIS

Ça alors ! Les kobolds magiciens sont encore venus dans la chambre et ont mis tout sens dessus dessous. Rapides comme l'éclair, ils viennent cacher les jouets des enfants dans leur sac magique. Cependant, si vous devinez au toucher quels objets sont cachés dans le sac, les kobolds vous les redonneront bien gentiment !

Contenu du jeu

- 1 plateau de jeu
- 15 objets en bois : autos, canards, personnages, chevaux, moutons (chaque catégorie dans trois tailles différentes)
- 4 pions (de quatre couleurs différentes)
- 15 cartes
- 1 sac
- 1 sablier
- 1 dé
- 1 règle du jeu



obtenir le plus de points

pions sur le plateau de jeu, objets en bois dans le sac empiler les cartes, faces cachées, préparer le sablier

signal de départ et retourner le sablier

kobold magicien : retourne une carte et tête l'objet en bois

vérification :

bon objet = retourner carte suivante

mauvais objet = fin du tour

temps écoulé = fin du tour

compter les points

Jeu n° 1 : Les kobolds magiciens

Quel kobold magicien trouvera au toucher le plus rapidement les objets en bois recherchés et remportera ainsi le plus de points ? Un jeu tactile à jouer rapidement pour 2 à 4 kobolds magiciens.

Préparatifs

Poser le plateau de jeu au milieu de la table. Chacun prend un pion et le pose sur le lit dessiné sur le plateau de jeu (= case de départ). Mettre les 15 objets en bois dans le sac et les mélanger en le secouant. Mélanger les 15 cartes et les empiler faces cachées à côté du plateau de jeu. Préparer le sablier. Le dé n'est pas nécessaire pour ce jeu.

Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a déjà vu un kobold a le droit de commencer. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence : c'est lui le premier kobold magicien.

Les autres joueurs donnent ensemble le signal de départ en annonçant « Touché, trouvé ! » et retournent le sablier.

Le kobold magicien retourne la première carte de la pile. Au toucher, il essaye de trouver l'objet qui est sur cette carte (de même forme et même taille). Il le retire alors du sac et le pose sur la carte pour vérifier.

L'objet correspond à la carte ?

- **Oui ?**
Bien joué ! Retourne vite la carte suivante de la pile et essaye de trouver l'objet dans le sac.
- **Non ?**
Quel malchance de Kobold! Ton tour est fini.

Le dernier grain de sable vient de couler dans le sablier ?

Celui qui s'en aperçoit annonce tout fort « Stop, Kobold ! ». Le kobold magicien doit s'arrêter tout de suite et n'a plus le droit de retirer d'objet.

Compter les points

Le kobold magicien obtient un point pour chaque objet trouvé et avance son pion du nombre correspondant de cases sur le plateau de jeu.

Joueur suivant

C'est au tour du joueur suivant. Remettre les 15 objets en bois dans le sac, les mélanger en le secouant. Mélanger de nouveau les 15 cartes et les empiler.

Fin de la partie

La partie est terminée lorsque chacun a été trois fois le kobold magicien. Celui dont le pion est le plus avancé sur le plateau de jeu gagne la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

Jeu n° 2 : Grand comme un géant et petit comme un kobold

Quel joueur sera le plus rapide à trouver, au toucher, les objets de la taille indiquée par le dé et obtiendra ainsi le plus de points ? Un jeu de dé où il faut être rapide, pour 2 à 4 kobolds magiciens.

Préparatifs

Les préparatifs sont identiques à ceux indiqués dans le jeu n°1, mis à part les différences suivantes:

- Poser les cartes autour du plateau de jeu de manière à voir les illustrations. Les classer, suivant ces illustrations, en trois groupes : grand, moyen et petit.
- Préparer le dé.



joueur suivant

chacun trois fois le kobold magicien = fin de la partie ; le plus de points = gagnant

obtenir le plus de points

préparatifs = voir jeu n°1

poser les cartes autour du plateau de jeu, faces visibles et classées en groupes ; préparer le dé

signal de départ et retourner le sablier, kobold magicien : lance le dé et cherche l'objet en bois

vérification

bon objet = lancer le dé encore une fois

mauvais objet = fin du tour

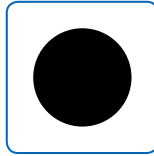
obtenir le plus de points

préparatifs = voir jeu n°1

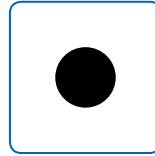
Déroulement et fin de la partie

Mis à part les différences suivantes, la partie se déroule et se termine comme indiqué dans le premier jeu :

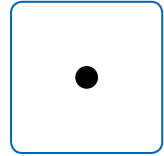
- Les autres joueurs donnent le signal de départ et retournent le sablier.
- Le kobold magicien lance le dé et essaie le plus rapidement possible de trouver au toucher un objet correspondant à la taille indiquée par le dé.



objet en bois de grande taille



objet en bois de taille moyenne



objet en bois de petite taille

- Quand il pense avoir trouvé un objet de la taille demandée, il le retire du sac et le pose sur la carte correspondante pour vérifier.
 - Si l'objet est de la bonne taille, il relance le dé et cherche de nouveau un objet de la taille indiquée par le dé.
 - Si l'objet ne correspond pas à la taille demandée, le tour du joueur est fini.

Jeu n° 3 : Mémoire des kobolds

Qui observera bien les six objets recherchés, les tirera du sac en les reconnaissant au toucher et obtiendra ainsi le plus de points ? Un jeu de toucher et de mémoire pour 2 à 4 joueurs attentifs

Préparatifs

Les préparatifs sont identiques à ceux indiqués dans le premier jeu.

Déroulement et fin de la partie

Mis à part les différences suivantes, la partie se déroule et se termine comme indiqué dans le premier jeu :

- Le kobold magicien retourne six cartes de la pile et les pose devant lui en une rangée.
- Les autres joueurs annoncent ensemble le signal de départ « Touché, trouvé ! » et le sablier est retourné. Le kobold magicien a le temps imparti par le sablier pour se souvenir des objets dans le bon ordre. Quand le temps est écoulé, les cartes sont retournées.
- Le kobold magicien prend le sac et cherche au toucher les objets de la bonne taille. Quand il a trouvé un objet, il le retire du sac et le pose sur la carte. Il cherche ensuite l'objet correspondant à la carte suivante, etc.
- Une fois que le kobold magicien a posé un objet sur chaque carte, on compte les points et retourne les cartes. Pour chaque objet correct, le joueur obtient un point et avance son pion du nombre correspondant de cases sur le plateau de jeu.

retourner six cartes

*kobold magicien :
bien observer les objets
temps du sablier écoulé
= retourner les cartes*

*kobold magicien :
cherche les objets et
les pose sur les cartes*

*compter les points :
bon objet = 1 point*

FRANÇAIS

Jeu pour un seul joueur

Si tu n'as personne pour jouer avec toi, tu peux aussi jouer aux trois jeux précédents en solitaire. Combien de points remporteras-tu quand tu auras été trois fois de suite le kobold magicien ?

0 à 5 points	=	Tu peux faire mieux !
6 à 8 points	=	OK !
9 à 11 points	=	Super !
12 à 14 points	=	Score fabuleux !
15 points ou plus	=	Imbattable !!!

L'auteur



Wolfgang Dirscherl est né en 1974 à Ratisbonne. Après une scolarité enjouée, il suivit une formation d'employé de banque et fit ensuite des études d'économie. Il a rejoint la société HABA en 2003 et y travaille comme rédacteur de jeux, son métier de rêve. Outre ce jeu, il en a créé de nombreux autres, par exemple : *Les vampires croqueurs d'ail*, *Les redoutables Vikings*, *Fort comme un dragon*, ainsi que des jeux éducatifs, tels que *L'alphabet des pirates* et *Pirates « as de la géométrie »*.

Wolfgang Dirscherl vit à Cobourg avec sa femme Sybille et son fils Simon.

L'illustratrice



Heike Wiechmann est née en 1963 à Travemünde (Allemagne). Peinture, crayons et papier étaient déjà ses objets préférés dès sa petite enfance. Depuis la fin de ses études de graphiste suivies à Hambourg, elle travaille comme illustratrice de livres pour enfants et dessinatrice de BD. Elle vit à Lubeck avec son mari, deux enfants, un chat et au moins 120 poissons rouges.

L'illustrateur du plateau de jeu



Après des études de design graphique à Münster, **Hartmut Bieber** a d'abord travaillé pendant dix ans dans le secteur de la publicité. Depuis 1999, il a illustré de nombreux livres d'images et s'est établi en tant qu'illustrateur free-lance. Il se consacre de plus en plus à l'écriture et à la conception de livres animés en carton.

Il vit avec son épouse Stefanie et son chat bien-aimé Lutz dans la belle région de Soester Börde. Pour HABA, il a déjà illustré quelques jeux et livres, par ex. *Le voyage sur la lune* ou *La Famille Ours*.

Alle donders!

Groot en klein

Welke kleine of grote kobold bewijst dat hij/zij over vingertoppengevoel beschikt en vindt op de tast de gezochte figuren?

Een spannende verzameling leerspelletjes voor 1 - 4 kobolden van 4 - 99 jaar.

In drie verschillende en afwisselende tastspellen worden motorische vaardigheden, concentratie en het geheugen bevorderd.

Spelidee: Wolfgang Dirscherl

Illustraties: Heike Wiechmann
Hartmut Bieber (speelbord)

Speelduur: 10 - 20 minuten (afhankelijk van de spelvariant)

Alle donders nog aan toe! De toverkobolden zijn in de kinderkamer geweest en hebben er weer een flinke janboel van gemaakt. Snel schieten ze in het rond en verstoppen het speelgoed van de kinderen in hun toverzakje. Maar als je de juiste figuren vindt die in het toverzakje zijn verstopt, geven de kobolden ook alles braaf weer terug!

Spelinhoud

- 1 speelbord
- 15 houten figuren: auto's, eenden, mensen, paarden, schapen (van iedere soort drie met verschillende afmetingen)
- 4 speelstukken (in vier kleuren)
- 15 kaarten
- 1 zakje
- 1 zandloper
- 1 dobbelsteen
- spelregels



*de meeste punten
verzamelen*

*speelstukken op
het speelbord, houten
figuren in het zakje,
kaarten verdekt op een
stapel, zandloper klaar*

*startsein geven en
zandloper omkeren*

*toverkobold:
kaart omdraaien en
houten figuur zoeken*

controle:

*goed =
nieuwe kaart pakken*

*fout =
beurt voorbij*

*zandloper leeg =
beurt voorbij*

punten tellen

Spel 1: De toverkobolden

Welke toverkobold vindt het snelst op de tast de gevraagde houten figuren en verzamelt zo de meeste punten?
Een snel tastspeel voor 2 - 4 toverkobolden.

Spelvoorbereiding

Leg het speelbord in het midden van de tafel. Iedereen pakt een speelstuk en zet dit op het bed van het speelbord (= startveld). Doe de 15 houten figuurtjes in het zakje en schud het zakje flink heen en weer. Schud de 15 kaarten en leg ze verdekt op een stapel naast het speelbord. Houd de zandloper klaar. De dobbelsteen wordt bij dit spel niet gebruikt en gaat terug in de doos.

Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Wie al eens een kobold heeft gezien, mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint de jongste speler en is hij/zij de eerste toverkobold.

De medespelers roepen gezamenlijk het startsein: „Alle donders!“ en draaien de zandloper om.

De toverkobold draait de bovenste kaart van de stapel om en probeert zo snel mogelijk de op de kaart afgebeelde houten figuur met de juiste vorm en grootte op de tast in het zakje te vinden. Daarna haalt hij/zij de figuur eruit en legt hem ter controle op de kaart.

Past de houten figuur precies op de kaart?

- **Ja?**
Heel goed! Draai snel de volgende kaart van de stapel om en probeer nu deze houten figuur op de tast in het zakje te vinden.
- **Nee?**
Wat een koboldpech! Je beurt is helaas voorbij.

Is de laatste zandkorrel door de zandloper gelopen?

Wie dat merkt, roept luid: „Koboldstop!“ De toverkobold moet onmiddellijk stoppen met zoeken en mag geen houten figuur meer uit het zakje halen.

Punten tellen

De toverkobold krijgt voor iedere goede figuur die hij/zij gevonden heeft één punt en zet zijn/haar speelstuk het overeenkomstige aantal velden op het speelbord vooruit.

Volgende speler

Daarna is de volgende speler aan de beurt. Doe alle houten figuren weer in het zakje en schud het flink heen en weer. De 15 kaarten worden opnieuw geschud en op een stapel gelegd.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als iedere speler drie keer toverkobold is geweest. Wie zijn/haar speelstuk het verst op het speelveld vooruit heeft gezet, wint het spel. Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.

Spel 2: Reuzegroot en zo klein als een kobold

Welke speler vindt op de tast zo snel mogelijk de houten figuren van de gegooide grootte en verzamelt zo de meeste punten? Een snel tast- en dobbelspel voor 2 - 4 toverkobolden.

Spelvoorbereiding

Afgezien van de volgende wijzigingen is de spelvoorbereiding hetzelfde als van het eerste spel „de toverkobolden“:

- Leg de kaarten met de beeldzijde omhoog rondom het speelbord. Verdeel ze in drie groepen volgens de grootte van de afbeeldingen: groot, middelgroot en klein
- Leg de dobbelsteen klaar.



volgende speler

iedereen drie keer toverkobold = einde v/h spel; meeste punten = gewonnen

de meeste punten verzamelen

spelvoorbereiding = zie spel 1

kaarten open en in groepen verdeeld rondom het speelbord neerleggen, dobbelsteen klaar

startsein geven en zandloper omdraaien, toverkobold: gooien en houten figuur zoeken

controle

*goed =
nog een keer gooien*

*fout =
beurt voorbij*

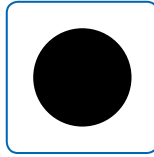
*de meeste punten
verzamelen*

*spelvoorbereiding =
zie spel 1*

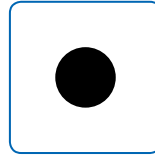
Spelverloop en einde van het spel

Afgezien van de volgende wijzigingen zijn het spelverloop en het einde van het spel identiek aan de regels van het eerste spel „de toverkobolden“:

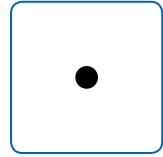
- De medespelers geven het startsein en draaien de zandloper om.
- De toverkobold gooit met de dobbelsteen en probeert nu zo snel mogelijk op de tast een houten figuur van de gegooide grootte in het zakje te vinden.



grote houten
figuur



middelgrote
houten figuur



kleine houten
figuur

- Wie denkt een bijpassende houten figuur te hebben gevonden, haalt hem uit het zakje en legt hem ter controle op de bijpassende kaart.
 - Is de houten figuur van de gegooide grootte, dan mag de speler onmiddellijk nog een keer gooien en opnieuw naar een bijpassende houten figuur op zoek gaan.
 - Is de houten figuur niet van de gegooide grootte, dan is de beurt van de speler helaas voorbij.

Spel 3: Kobold-memo

Wie kan de zes gezochte houten figuren goed onthouden, ze vervolgens op de tast in het zakje vinden en zo de meeste punten verzamelen? En tast- en geheugenspel voor 2 - 4 geheugenkunstenaars.

Spelvoorbereiding

De spelvoorbereidingen zijn dezelfde als van het eerste spel „De toverkobolden“.

Spelverloop en einde van het spel

Afgezien van de volgende wijzigingen zijn het spelverloop en het einde van het spel identiek aan de regels van het eerste spel „de toverkobolden“:

- De toverkobold draait zes kaarten van de stapel om en legt ze voor zich op een rij.
- De medespelers roepen gezamenlijk het startsein „alle donders!“ en draaien de zandloper om. Nu heeft de toverkobold, zolang er zandkorreltjes door de zandloper blijven lopen, de tijd om de gevraagde houten figuren te onthouden. Als de zandloper is leeggelopen, worden de kaarten omgekeerd
- De toverkobold pakt het zakje met de houten figuren en probeert vervolgens op de tast de op de omgekeerde kaarten afgebeelde figuren te vinden. Als de speler een houten figuur heeft gevonden, haalt hij/zij hem uit het zakje en legt hem op de kaart. Daarna zoekt hij/zij naar de houten figuur van de volgende omgekeerde kaart enz.
- Als de toverkobold op iedere kaart een figuur heeft gelegd, worden de kaarten omgedraaid en wordt het aantal behaalde punten bepaald . Voor iedere juiste figuur krijgt de speler één punt en mag zijn/haar speelstuk het overeenkomstige aantal velden op het speelbord vooruit zetten.

Solitaire

Als er geen medespelers zijn en je toch zin hebt in een partijtje „Alle donders! groot en klein“, kan je elke spelvariant ook in je eentje spelen. Hoeveel punten heb je verzameld als je drie keer achter elkaar toverkobold bent geweest?

0 - 5 punten	=	Dat kun je vast wel beter!
6 - 8 punten	=	OK!
9 - 11 punten	=	Goed zo!
12 - 14 punten	=	Eredivisie!
15 of meer punten	=	Koboldsterk!!!

zes kaarten omdraaien

*toverkobold:
figuren onthouden,
zandloper leeg =
kaarten omkeren*

*toverkobold:
houten figuren zoeken
en op de kaarten leggen*

*punten:
goed = 1 punt*

De auteur



Wolfgang Dirscherl werd in 1974 in Regensburg (Duitsland) geboren. Na zijn speelse schooljaren volgde hij een opleiding als bankemployé en studeerde vervolgens bedrijfseconomie. Sinds 2003 werkt hij bij HABA in zijn droomjob als spellenredacteur. Voor HABA heeft hij naast dit spel al een groot aantal andere spellen ontworpen, bv. *De knoflookvampieren*, *Wilde Vikingen*, *Sterk als een draak* en op het gebied van leerspellen de spellen *Piraten-abc* en *Geometriepiraten*. Wolfgang Dirscherl woont met zijn vrouw Sybille en zijn zoon Simon in Coburg.

De illustrator



Heike Wiechmann werd in 1963 in Travemünde (Duitsland) geboren. Als kind was ze al dol op kleuren, potloden en papier. Sinds haar opleiding grafische kunst in Hamburg is ze als illustratrice van kinderboeken en cartooniste werkzaam en woont ze met haar man, twee kinderen, een kat en ten minste 120 goudvissen in Lübeck.

De illustrator van het spelbord



Hartmut Bieber was na zijn studie grafische vormgeving in Münster aanvankelijk tien jaar werkzaam in de reclame. Sinds 1999 heeft hij talrijke prentenboeken geïllustreerd en heeft hij zich vervolgens als zelfstandig illustrator gevestigd. Ook houdt hij zich steeds meer bezig met het schrijven en bedenken van prentenboeken. Hij woont met zijn vrouw Stefanie en hun beminde kat Lutz in de mooie Soester Vlake. Voor HABA heeft hij al eerder voor enige spellen en boeken zijn penseel in de inkt gedoopt: bv. voor *Reis naar de maan* en *Familie Brom*.

¡Tocado, encontrado!

Lo grande y lo pequeño

¿Qué duende, pequeño o grande, demuestra su gran sensibilidad en la yema de los dedos y encuentra las figuras buscadas ayudándose del sentido del tacto? Una emocionante colección de juegos educativos para 1 - 4 duendecillos de 4 a 99 años. En estos tres juegos variados de palpar se fomentan la motricidad fina, la concentración y la memoria.

Idea del juego:	Wolfgang Dirscherl
Ilustraciones:	Heike Wiechmann Hartmut Bieber (tablero de juego)
Duración de una partida:	10 - 20 minutos (dependiendo de la variante de juego)

¡Por todos los demonios! Ya han vuelto a estar en la habitación los duendes mágicos y lo han puesto todo patas arriba. A la velocidad del rayo se llevan los juguetes de los niños y los esconden en sus saquitos mágicos. Pero si descubris -palpando- lo que está escondido en los saquitos mágicos, los duendes os devolverán todo enseguida como buenos chicos que son.

Contenido del juego

- 1 tablero de juego
- 15 figuras de madera: coches, patos, personas, caballos, ovejas (tres de cada, en diferentes tamaños)
- 4 fichas (en cuatro colores)
- 15 cartas
- 1 saquito
- 1 reloj de arena
- 1 dado
- 1 instrucciones del juego



reunir el mayor número de puntos

fichas sobre el tablero de juego, figuras de madera en el saquito, mazo de cartas boca abajo, reloj de arena preparado

señal de salida; dar la vuelta al reloj de arena

duende mago: descubrir una carta y palpar la figura de madera

control

correcto = descubrir otra carta

falso = final del turno

tiempo transcurrido = final del turno

Juego 1: Los duendes mágicos

¿Qué duendecillo mágico será el más rápido en descubrir -palpando- la figura de madera buscada, para reunir así el mayor número de puntos? Un juego veloz de palpar para 2 - 4 duendecillos magos.

Preparativos

Extendid el tablero de juego en el centro de la mesa. Cada jugador coge una ficha y la coloca encima de la cama del tablero de juego (= casilla de salida). Introducid las 15 figuras de madera en el saquito y mezcladlas agitándolo fuertemente. Barajad las 15 cartas y formad con ellas un mazo boca abajo que colocaréis junto al tablero de juego. Tened preparado el reloj de arena. Como no se necesita el dado para este juego, lo dejáis en la caja.

¿Cómo se juega?

Jugáis por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza aquel de vosotros que haya visto alguna vez a un duende. Si no os podéis poner de acuerdo, comenzará el jugador más pequeño realizando el papel de duende mágico.

Los compañeros de juego exclaman a la vez la señal de salida «¡Tocado, encontrado!» y dan la vuelta al reloj de arena.

El duende mágico descubre la primera carta del mazo y trata de encontrar en el saquito la figura de madera que aparece dibujada en la carta. Tiene que hacerlo palpando y ha de encontrar la figura exacta en forma y en tamaño lo más rápidamente posible. Una vez encontrada, la extrae del saquito y la coloca sobre la carta para realizar el control correspondiente.

¿Coincide la figura de madera exactamente con la mostrada en la carta?

- **¿Sí?**
¡Muy bien! Descubre rápidamente otra carta del mazo y trata de encontrar esa figura de madera en el saquito con la ayuda de tu tacto.
- **¿No?**
¡Mala pata de duende! Tu turno se acabó.

¿Ha transcurrido el último grano de arena por el reloj?

Quien se dé cuenta exclamará en voz alta: «¡Detente, duende!» El duende mago debe dejar de palpar inmediatamente y no puede extraer ninguna figura de madera del saquito.



Control

El duende mágico recibe un punto por cada figura de madera correcta y avanza el número de casillas correspondientes por el tablero de juego.

Jugador siguiente

Es el turno ahora del siguiente jugador. Introducid nuevamente las 15 figuras de madera en el saquito y mezcladlas agitando fuertemente el saquito. Hay que barajar de nuevo las 15 cartas y formar un mazo boca abajo con ellas.

Final del juego

La partida acaba cuando cada jugador ha hecho tres veces el papel de duende mágico. Gana el jugador que tenga su ficha más adelantada en el tablero de juego. En caso de empate serán varios los ganadores.

Juego 2: Grande como un gigante y pequeño como un duende

¿Qué jugador es capaz de palpar la figura de madera en el tamaño que ha salido en el dado, para reunir así el mayor número de puntos? Un veloz juego de palpar y de dados para 2 - 4 duendes mágicos.

Preparativos

Los preparativos son idénticos a los del primer juego (Los duendes mágicos), excepto en las siguientes modificaciones:

- Extended las cartas con el dibujo boca arriba rodeando el tablero de juego. Clasificadlas por el tamaño de los dibujos en tres grupos: grandes, medianas y pequeñas.
- Tened el dado preparado.



control

jugador siguiente

cada jugador tres veces duende mágico = final de la partida; mayor número de puntos =

reunir el mayor número de puntos

preparativos = ver el juego 1,

cartas boca arriba y clasificadas en grupos en torno al tablero de juego, dado preparado

señal de salida; dar la vuelta al reloj de arena

duende mágico: tirar el dado y buscar palpando la figura de madera

control

correcto = volver a tirar el dado

falso = final del turno

reunir el mayor número de puntos

preparativos = ver el juego 1

¿Cómo se juega? Final del juego

Las reglas de juego y el final del juego son idénticos a los del primer juego (Los duendes mágicos), excepto en las siguientes modificaciones:

- Los compañeros de juego dan la señal de salida y dan la vuelta al reloj de arena.
- El duende mágico tira el dado y trata de encontrar palpando en el saquito -lo más rápidamente posible- una figura de madera del tamaño que ha salido en el dado.

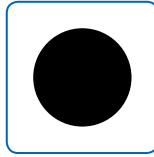


figura grande de madera

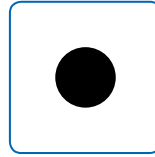


figura mediana de madera

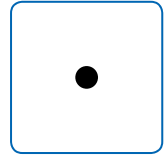


figura pequeña de madera

Cuando crea haber encontrado la figura de madera, la extraerá del saquito y la colocará sobre la carta correspondiente para su control.

- Si la figura de madera tiene efectivamente el tamaño que ha salido en el dado, puede volver a tirar el dado rápidamente y buscar la figura de madera correspondiente ayudándose del tacto.
- Si la figura no es del tamaño correcto, se le acaba el turno a ese jugador.

Juego 3: Memoria de duende

¿Quién es capaz de memorizar las seis figuras de madera buscadas, encontrarlas a continuación en el saquito -palpando- y reunir así el mayor número de puntos? Un juego de palpar y de memoria para 2 - 4 genios de la memoria.

Preparativos

Los preparativos son idénticos a los del primer juego (Los duendes mágicos).

¿Cómo se juega? Final del juego

Las reglas de juego y el final del juego son idénticos a los del primer juego (Los duendes mágicos), excepto en las siguientes modificaciones:

- El duende mágico descubre seis cartas del mazo y se las coloca delante formando una hilera.
- Los compañeros de juego exclaman todos a la vez la señal de salida «¡Tocado, encontrado!» y se da la vuelta al reloj de arena. El duende mágico dispondrá de todo el tiempo del reloj de arena para memorizar las figuras de madera en su correcto orden. Una vez que haya caído el último grano de arena, se da la vuelta a las cartas.
- El duende mágico coge el saquito con las figuras de madera y trata de encontrar -palpando- las figuras mostradas en las cartas (que ahora están boca abajo), en su forma y tamaño correctos. Al encontrar una figura de madera, debe sacarla del saquito y colocarla sobre la carta correspondiente. A continuación buscará la figura de madera correspondiente a la siguiente carta, etc.
- Una vez que el duende mágico haya depositado una figura de madera sobre cada una de las cartas, tendrá lugar el control y se volverá a dar la vuelta a las cartas. Por cada figura acertada el jugador recibirá un punto y adelantará su ficha el número correspondiente de casillas en el tablero de juego.

descubrir seis cartas

*duende mágico:
memorizar las figuras
tiempo transcurrido =
dar la vuelta a las cartas*

*duende mágico:
descubrir palpando
las figuras de madera
y ponerlas sobre las
cartas*

*control:
correcto = punto*

Solitario

Si alguna vez no tienes con quién jugar pero sientes unas ganas tremendas de echar una partida de «¡Tocado, encontrado! Lo grande y lo pequeño», puedes jugar también tú solo a los tres juegos propuestos aquí. ¿Cuántos puntos conseguiste después de hacer tres veces de duende mágico?

0 - 5 puntos	=	¡Se puede mejorar!
6 - 8 puntos	=	¡No está nada mal!
9 - 11 puntos	=	¡Tremendo!
12 - 14 puntos	=	¡Fantástico!
15 o más puntos	=	¡¡¡Duendísimo!!!



EL autor



Wolfgang Dirscherl nació en Ratisbona (Alemania) en 1974. Después de sus juguetones años escolares obtuvo la titulación de empleado de banca y estudió a continuación la carrera de Empresariales. Desde el 2003 trabaja en la casa HABA ejerciendo su profesión soñada de redactor de juegos. Para HABA ha diseñado una multitud de juegos además del presente, como por ejemplo *Los vampiros del ajo*, *Feroces vikingos* y *Fuerza de dragón*, así como los juegos educativos *Alfabeto pirata* y *Piratas de la geometría*. Wolfgang Dirscherl vive en Coburg con su mujer Sybille y su hijo Simon.

La ilustradora



Heike Wiechmann nació en 1963 en Travemünde (Alemania). Ya de pequeña le encantaban los colores, las pinturas y el papel. Desde que terminó sus estudios de artes gráficas en Hamburgo se dedica a la ilustración de libros infantiles y a las caricaturas. Vive con su marido, sus dos hijos, un gato y por lo menos 120 peces rojos en Lübeck.

El ilustrador del tablero de juego



Tras finalizar su carrera de diseñador gráfico en Münster, **Hartmut Bieber** desempeñó su actividad laboral durante diez años en el sector de la publicidad. En el año 1999 se dedicó a ilustrar numerosos libros y se estableció como ilustrador autónomo. Está en fase creciente su dedicación a la redacción y concepción de libros ilustrados de cartón. Vive con su esposa Stefanie y su lindo gatito Lutz en la bella región alemana de Soester Börde. Para la casa HABA ya ha manejado su pincel para algunos juegos y libros, como por ejemplo en *Viaje a la luna* o en *La familia Oso*.

Toccato trovato!

Grande e piccolo

Quale folletto piccolo o grande dimostra particolare sensibilità tattile e pesca le figure corrette? Un' appassionante raccolta di giochi educativi per 1 - 4 folletti da 4 a 99 anni. Con tre variati giochi per tastare si stimola la motricità fine, la concentrazione e la memoria.

Ideazione: Wolfgang Dirscherl
Illustrazioni: Heike Wiechmann
Hartmut Bieber (Spielplan)
Durata del gioco: 10 - 20 minuti (secondo variante del gioco)

Accidenti! I folletti magici sono passati per la stanza dei bambini ed ora come al solito regna un bel caos. Velocissimi sfrecciano in su e in giù nascondendo le cose dei bambini nel loro sacchettino magico. Ma se tastate quel che c'è nel sacchettino, i folletti vi restituiscono senza problemi quel che vi hanno sottratto!

Contenuto del gioco

- Tabellone
- 15 figure in legno: automobili, anatre, persone, cavalli, pecore (in tre diverse dimensioni))
- 4 pedine (in 4 colori)
- 15 carte
- Sacchettino
- Clessidra
- Dado
- Istruzioni per giocare



riunire più punti

*pedine sul tabellone,
figure in legno nel
sacchettino,
formare mazzo coperto
con carte, preparare
clessidra*

*il segnale di inizio e
girare la clessidra*

*folletto magico:
scoprire carta e tastare
figura in legno*

controllo:

*giusto =
scoprire nuova carta*

*sbagliato =
fine del turno*

*clessidra scaduta =
fine del turno*

valutazione

Gioco 1: I folletti magici

Quale folletto magico tasta più velocemente le figure ricercate raccogliendo così il maggior numero di punti?
Un rapido gioco per tastare per 2 - 4 folletti magici.

Preparativi del gioco

Mettete il tabellone al centro del tavolo. Ognuno prende una pedina e la mette sul letto del tabellone (=casella di partenza). Infilate le 15 figure di legno nel sacchettino e mescolatele scuotendo con forza il sacchettino. Mescolate le 15 carte e formate un mazzo coperto che collocate accanto al tabellone. Preparate la clessidra. In questo gioco il dado non serve e torna nella scatola.

Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario. Inizia chi ha già visto un folletto. Se non riuscite ad accordarvi, inizia il più piccolo che sarà il primo folletto magico.

I compagni di gioco danno tutti insieme il via esclamando "Toccatto, trovato!" e girano la clessidra.

Il folletto magico scopre la prima carta del mazzo e cerca di tastare rapido nel sacchettino la figura in legno raffiguratavi secondo la forma e la dimensione giusta. Poi la estrae e ne controlla le dimensioni collocandola sulla carta.

La figura combacia con quella della carta?

- **Sì?**
Benissimo! Scopri veloce la seguente carta del mazzo e cerca di tastare anche questa figura tra quelle del sacchettino.
- **No?**
Che disdetta! Il tuo turno finisce qui.

Il tempo della clessidra è scaduto?

Chi lo nota esclama forte: "Folletto-Stop!" e il folletto magico deve immediatamente sospendere la ricerca e non potrà più estrarre figure di legno dal sacchettino.

Valutazione

Il folletto magico riceve un punto per ogni figura in legno correttamente tastata e avanzerà la sua pedina sul tabellone di un numero corrispondente di caselle.

Giocatore seguente

Il turno passa poi al giocatore seguente. Infilate di nuovo le 15 figure in legno nel sacchettino e mescolatele scuotendo energicamente il sacchettino. Rimiscolate le carte e formate un mazzo.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando ognuno è stato il folletto magico per tre volte. Vince chi ha la pedina in posizione più avanzata. In caso di parità ci saranno più vincitori.

Gioco 2: Grande come gigante e piccolo come folletto

Chi tasta il più rapidamente possibile le figure in legno nella dimensione stabilita dal dado e accumula in tal modo il punteggio più alto? Un gioco ai dadi per tastare per 2 - 4 folletti magici.

Preparativi del gioco

Salvo le seguenti modifiche, i preparativi del gioco coincidono con quelli innanzi descritti per il gioco „I folletti magici“:

- Collocate le carte scoperte intorno al tabellone. Classificatele secondo la grandezza delle figure in tre gruppi: grande, mediano e piccolo
- Preparate il dado



giocatore sequenter

*per tre volte folletto magico = fine del gioco;
più punti = vincitore*

riunire il maggior punteggio

preparativi del gioco = vedi gioco 1

distribuire le carte scoperte e a gruppi intorno al tabellone, preparare dado

*segnale di partenza,
girare clessidra*

*folletto magico:
tirare il dado e tastare
figura in legno*

controllo

*giusto =
tirare di nuovo il dado*

*sbagliato =
fine del turno*

*raccogliere il
maggior punteggio*

*preparativi del gioco =
vedi gioco 1*

Svolgimento e conclusione del gioco

Salvo le seguenti modifiche, i preparativi del gioco coincidono con quelli innanzi descritti per il gioco „I folletti magici“:

- I compagni di gioco danno il segnale di inizio e girano la clessidra.
- Il folletto magico tira il dado e cerca ora di tastare nel sacchetto una figura in legno della grandezza stabilita dal dado

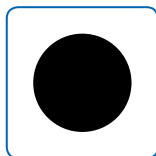


figura in legno
grande

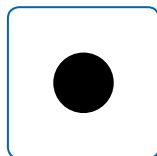


figura in legno
media

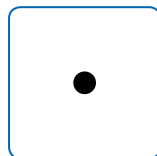


figura in legno
piccola

- Quando pensa d'aver trovato quella giusta, estrae la figura dal sacchetto e la colloca sulla carta corrispondente per controllare se la dimensione è corretta.
 - Se la figura corrisponde per dimensioni, può tirare ancora il dado e tastare un'altra figura.
 - Se le dimensioni non coincidono, il suo turno si interrompe.

Gioco 3: Memoria da folletto

Chi riuscirà a tenere a mente le sei figure di legno ricercate, a tastarle ed estrarle poi dal sacchettino accumulando così il maggior punteggio? Un gioco di memoria per tastare per 2 - 4 campioni della memoria.

Preparativi del gioco

I preparativi del gioco sono identici a quelli del primo gioco „I folletti magici“.

Svolgimento e conclusione del gioco

Salvo le seguenti modifiche, lo svolgimento e la conclusione del gioco coincidono con le regole del primo gioco „I folletti magici“:

- Il folletto magico scopre sei carte del mazzo e le mette in fila davanti a sé.
- I compagni di gioco danno tutti insieme il via esclamando “Toccato, trovato!” e girano la clessidra. Il folletto magico dispone ora del tempo stabilito dalla clessidra per memorizzare le figure di legno ricercate nella successione giusta. Una volta scaduto il tempo della clessidra, le carte vengono coperte.
- Il folletto magico prende il sacchettino con le figure in legno e cerca di tastare le figure delle carte coperte secondo forma e dimensione. Quando ha trovato una figura la estrae dal sacchettino e la mette sulla carta. Continua poi la ricerca della seguente figura di legno ecc.
- Quando il folletto ha completato la sua ricerca si procede alla valutazione e si scoprono le carte. Il giocatore riceve un punto per ogni figura corretta e avanza la sua pedina sul tabellone di un numero corrispondente di caselle.

scoprire sei carte

*folletto magico:
memorizzare figure
clessidra scaduta
= coprire carte*

*folletto magico
= tastare figura di legno
e metterla su carta*

*valutazione:
corretto = punto*

Solitario

Nel caso nessuno ti accompagni nel gioco e tu abbia voglia di una partita a “Toccato, trovato! Grande e piccolo”, potrai giocare le tre versioni anche da solo. Quanti punti riesci a fare dopo tre turni come folletto magico?

0 - 5 punti	= Puoi certamente migliorare!
6 - 8 punti	= Bene!
9 - 11 punti	= Fantastico!
12 - 14 punti	= Formidabile!
15 o più punti	= Sei un campione!!!

L'autore



Wolfgang Dirscherl è nato a Ratisbona nel 1974. Conclusi gli anni spensierati della scuola, si è diplomato come impiegato bancario per poi studiare economia aziendale. Nel 2003 ha coronato il suo sogno: lavorare nella redazione di HABA come inventore di giochi. Oltre a questo, ha creato per HABA molti altri giochi, ad esempio *I vampiretti dell'aglio*, *Vichinghi selvaggi*, *Forte come un drago* e nella sezione dei giochi educativi *L'ABC dei pirati* e *I pirati della geometria*.

Vive con la sua moglie Sybille e il suo figlio Simon a Coburg.

L'illustratrice



Heike Wiechmann è nata nel 1963 a Travemünde (Germania). Colori, matite e carta l'accompagnano già fin dall'infanzia. Ha studiato grafica ad Amburgo e lavora come illustratrice di libri per bambini e fumettista; vive a Lubeca con marito, due figli, un gatto e almeno 120 pesciolini rossi.

L'illustratore del tabellone



Concluso lo studio di disegno grafico, **Hartmut Bieber** ha lavorato dieci anni come pubblicitario. Dal 1999 si dedica a illustrare libri e si è affermato come illustratore free lance. Si dedica inoltre con sempre maggior impegno alla redazione e concezione di libri illustrati cartonati. Vive con la moglie Stefanie e l'amato gatto Lutzi nella bella regione di Soester Börde.

Per HABA ha già illustrato alcuni giochi e libri: ad esempio *Viaggio sulla luna* e *La famiglia Orsi*.

Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvindens voor kinderen

Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini



Baby & Kleinkind

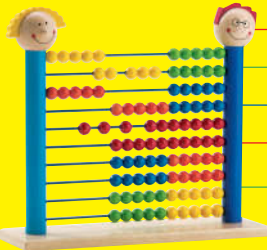
Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Geschenke

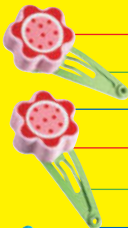
Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali



Kinderschmuck

Children's jewelry

Bijoux d'enfants

Kindesieraden

Joyería infantil

Bigiotteria per bambini



Kinderzimmer

Children's room

Chambre d'enfant

Kinderkamers

Decoración habitación

Camera dei bambini



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, delightful accessories, 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.



Los niños comprenden el mundo jugando. HABA les acompaña con juegos y juguetes, que despiertan su interés, con muebles llenos de fantasía, accesorios para encontrarse bien, joyas, regalos y muchas cosas más, pues, los pequeños aventureros necesitan grandes ideas.



I bambini scoprono il mondo giocando. La HABA li aiuta con giochi e giocattoli che destano la loro curiosità, con mobili fantasiosi, accessori che danno un senso di benessere, bigiotteria, regali e altro ancora. Poiché i piccoli scopritori hanno bisogno di grandi idee.

HABA[®]

Habermaaß GmbH · August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany · www.haba.de