



EINFACH STARK!



Strong stuff!
Oliver, l'ours gourmand
Gewoon geweldig!
¡Qué osadía!
Semplicemente forte!

Einfach stark!

Ein bärenstarkes Geschicklichkeitsspiel
für 2 - 6 Spieler von 5 - 99 Jahren.
Mit Profi-Variante.

Spielidee: Heinz Meister
Illustration: Felix Scheinberger
Spieldauer: ca. 15 Minuten

Bruno Bär hat immer einen Bärenhunger. Deshalb ist er auf der Suche nach seinem absoluten Leibgericht: Honig. Und weil er davon nie genug bekommen kann, nimmt er einfach alle Honigtöpfe mit, die er findet. Aber kann er den immer höher werdenden Stapel Honigtöpfe überhaupt tragen? Oder purzelt ihm gleich alles vor die Füße?

Spielinhalt

- 1 Holzbär Bruno
- 18 Honigtöpfe (je 3 in 6 Farben)
- 12 Wiesenfelder
 - 2 Tragebretter (ein eckiges und ein rundes)
- 12 Honigtropfen
 - 1 Augenwürfel
 - 1 Symbolwürfel (für die Profi-Variante)
 - 1 Spielanleitung





*die meisten
Honigtropfen besitzen*

*Wiesenfelder
zu Kreis auslegen*

*Bruno mit Tragebrett
auf Wiesenfeld,
Honigtöpfe in Kreismitte,
Honigtopf auf Tragebrett*

jeder: zwei Honigtropfen

Spielidee

Ihr helft Bruno beim Einsammeln der Honigtöpfe. Dabei müsst ihr aufpassen, dass euch beim Stapeln der Honigtöpfe oder Bewegungen von Bruno kein Topf vom Stapel fällt. Wem das passiert, muss zur Strafe einen seiner Honigtropfen abgeben. Das Ziel des Spiels ist es, am Ende die meisten Honigtropfen zu besitzen.

Spielvorbereitung

Legt die 12 Wiesenfelder beliebig zu einem Kreis in der Tischmitte aus. Dabei sollten sie etwas Abstand zueinander haben.

Stellt Bruno auf ein beliebiges Wiesenfeld und legt das eckige Tragebrett auf seine Tatzen. Die 18 Honigtöpfe kommen in die Mitte des Kreises. Nehmt einen Honigtopf der Farbe des Wiesenfeldrandes, auf dem Bruno gerade steht, und legt ihn auf das Tragebrett.



Jeder Spieler erhält zwei Honigtropfen und legt sie vor sich. Haltet den Augenwürfel bereit.

Der Symbolwürfel und das runde Tragebrett werden für das Grundspiel nicht benötigt und kommen in die Schachtel zurück.

Spielablauf

Der Spieler, der zuletzt Honig gegessen hat, beginnt das Spiel. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt der jüngste Spieler und würfelt.

Was zeigt der Würfel?

- **Eine Augenzahl?**

Setze Bruno die gewürfelte Anzahl Felder im Uhrzeigersinn weiter. Dabei darfst du weder die Honigtöpfe noch das Tragebrett festhalten.

*Augenzahl =
Bruno bewegen*

- **Bruno Bär?**

Glück gehabt! Bruno braucht eine Verschnaufpause und bleibt auf seinem Feld stehen.

*Bär =
Bruno bleibt stehen*

Egal ob du eine Augenzahl oder Bruno Bär gewürfelt hast, nimmst du anschließend aus der Tischmitte einen Honigtopf in der Farbe des Wiesenfeldrands und stapelst ihn auf den obersten Honigtopf auf Brunos Tragebrett.

*Honigtopf
auf Brett stapeln*

Gibt es keinen Honigtopf der entsprechenden Farbe mehr, darfst du dir aus den übrigen Honigtöpfen einen beliebigen aussuchen.

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe und würfelt.

Fällt ein Honigtopf herunter?

Fällt beim Stapeln der Honigtöpfe oder Ziehen von Bruno Bär ein Honigtopf herunter, musst du einen Honigtropfen abgeben. Die heruntergefallenen Honigtöpfe legst du zurück in die Tischmitte. Anschließend stapelst du wieder einen zum Wiesenfeld passenden Honigtopf auf Brunos Tragebrett.

*Honigtopf
heruntergefallen =
Honigtropfen abgeben*

Spielende

Das Spiel endet, wenn ein Spieler seinen zweiten Honigtropfen abgeben muss. Der Spieler, der jetzt noch die meisten Honigtropfen vor sich liegen hat, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

*Gewinner = die meisten
Honigtropfen*



Profi-Variante

Das Spiel ist bis auf folgende Änderungen mit dem Grundspiel identisch: Ihr spielt jetzt mit dem Symbolwürfel. Den Augenzwürfel legt ihr in die Schachtel zurück.

Was zeigt der Würfel?



- **Bruno Bär und den Drehpfeil?**

Drehbäralarm! Bruno bleibt auf seinem Wiesenfeld stehen. Drehe ihn mit einer Hand auf dem Wiesenfeld vorsichtig einmal um sich selbst.



- **Eine Augenzahl und die schwarze Hand?**

Setze Bruno mit der rechten Hand je nach Augenzahl ein oder zwei Wiesenfelder im Uhrzeigersinn weiter.



- **Eine Augenzahl und die graue Hand?**

Setze Bruno mit der linken Hand je nach Augenzahl ein oder zwei Wiesenfelder im Uhrzeigersinn weiter.



- **Bruno Bär?**

Glück gehabt! Bruno braucht eine Verschnaufpause und bleibt auf seinem Feld stehen.

Anschließend stapelst du einen zum Wiesenfeld passenden Honigtopf aus der Tischmitte auf den obersten Honigtopf von Brunos Tragebrett.

Tipp:

Sowohl beim Grundspiel als auch bei der Profi-Variante könnt ihr den Schwierigkeitsgrad etwas erhöhen, wenn ihr statt dem des eckigen das runde Brett auf Brunos Tatzen legt.

Der Autor

Heinz Meister lebt mit seiner Frau in Nordrhein-Westfalen. Er arbeitet schon seit vielen Jahren als Spieleautor und ist einer der meistveröffentlichten Autoren. Bei HABA hat er schon mehrere Spiele veröffentlicht, z.B. *Kleiner Teddy*, *Zitternix* oder *Verfühlt nochmal!*.

Der Illustrator

Felix Scheinberger 1969 in Frankfurt am Main geboren, beteiligte sich bereits während seines Studiums in Hamburg an Ausstellungen und erhielt auch erste Illustrationsaufträge. Seitdem hat er mehr als 50 Bücher illustriert. Daneben begleitete er Lehraufträge an Hochschulen für Zeichnen und Illustration. Für HABA hat er u.a. die Spiele *Drachenstark* und *Die Knoblauch-Vampire* illustriert.



Strong stuff!

A mighty game of skill for 2 - 6 players ages 5 - 99.
Includes variation for professionals

Author: Heinz Meister
Illustrations: Felix Scheinberger
Length of the game: approx. 15 minutes

Bruno Bear is always ravenously hungry. So he is constantly in search of his favorite dish - honey. He just cannot get enough of it and simply devours all the honey jars around him. But will he be able to balance the growing pile of jars or are they about to tumble down at his feet?

Contents

- 1 wooden bear Bruno
- 18 honey jars (three of each 6 colors)
- 12 meadow cards
- 2 trays (a round and an angular one)
- 12 honey drops
 - 1 die with dots
 - 1 die with symbols (variation for professionals)
- Set of game instructions



*have the most
honey drops*

*arrange meadow cards
to form a circle,
honey jars in
center of circle,
Bruno with tray on any
meadow card, one honey
drop on tray*

*each player:
two honey drops*

Game idea

Players help Bruno to collect honey jars. But while collecting the jars you have to watch out that no jar falls off as you pile them up or move Bruno. If one does fall off then as a penalty, the player must return a honey drop. The aim of the game is to have the most honey drops at the end.

Preparation of the Game

Arrange the 12 meadow cards randomly in the center of the table to form a circle, ensuring that some space is left between each card.

Place Bruno on any card and place the square-shaped tray on his paws. The 18 honey jars are put in the center of the circle. Now place a honey jar, of the same color as the edge of the meadow card Bruno is standing on, on the tray.



Each player gets two honey drops and places them in front of him. Get the die with the dots ready.

The die with the symbols and the round tray are not needed for the basic game and are kept in the game box.

How to play

The player who has eaten honey most recently starts the game. If you cannot agree the youngest player starts and rolls the die.

On the die appears:

- **A number of dots:**

Move Bruno the corresponding number of squares in a clockwise direction. You may not hold the honey jars or the tray.

*number of dots =
move Bruno*

- **Bear Bruno:**

Lucky you! Bruno needs a little rest. He stays on the square.

bear = Bruno stays put

Whether Bruno moves or stays, either way you finish by piling a jar, of the same color as the edge of the meadow card where Bruno is standing, on top of the tallest jar on Bruno's tray.

*pile honey jar
on carrying board*

If there is no jar of the corresponding color left, just take any of the remaining ones.

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

Does a honey jar fall off?

If a honey jar falls off while you are piling jars or moving Bruno you have to return a honey drop. Any jars that fall off are returned to the center of the table. Then you pile a jar of the same color as the meadow card on Bruno's tray.

*honey jar fallen off =
return honey drop*

End of the Game

The game ends as soon as a player has returned two drops. The player with the most honey drops at this moment is the winner. In the event of a draw there are various winners.

*winner =
most honey drops*

Variation for professionals

The game is played as in the basic game but you now play with the die with symbols. The die with dots is returned to the game box.

The die shows:



- **Bear Bruno with the arrow**

Turn round alarm! Bruno stays on his card. But you have to turn him round on his own axis.



- **A number of dots and the black hand:**

Move Bruno with your right hand one or two squares accordingly.



- **A number of dots and the grey hand?**

Move Bruno with your left hand one or two squares accordingly.



- **Bruno Bear**

Lucky you! Bruno needs a little rest and stays on his square.

Then, again, you take a jar of the same color as the edge of the meadow card from the center and stack it on to Bruno's tray.

Hint:

Both the basic game and the variation for professionals become more difficult if you use the round tray instead of the square-shaped one.

The author

Heinz Meister lives with his family in North Rhine-Westphalia. For years now he has worked in his dream job as an author of games. Many of his games have already been released. His games *Little Teddy*, *Keep it Steady* and *Fiddlesticks!* have been published by HABA.

The illustrator

Felix Scheinberger born in 1969 in Frankfurt-on-Main, was already exhibiting and received his first illustration jobs while studying in Hamburg. Since then he has illustrated over 50 books. He also lectures in drawing and illustration at a number of academies. For HABA he has illustrated the games *Fiery Dragons* and *The Garlic Vampires* amongst others.



Oliver, l'ours gourmand

Un jeu d'adresse pour 2 à 6 joueurs de 5 à 99 ans.
Avec une variante pour « pros ».

Idée : Heinz Meister
Illustration : Felix Scheinberger
Durée de la partie : env. 15 minutes

Poussé par sa faim permanente, l'ours Oliver est sans cesse à la recherche de miel, son mets préféré. Comme il en veut toujours plus, il récupère tous les pots de miel qu'il trouve. Mais va-t-il pouvoir tous les porter au fur et à mesure que la pile grandit ? Ou bien vont-ils tous tomber par terre ?

Contenu du jeu

- 1 ours en bois Oliver
- 18 pots de miel (respectivement 3 de 6 couleurs différentes)
- 12 cases-prés
- 2 plateaux (un rond et un carré)
- 12 gouttes de miel
- 1 dé
- 1 dé à symboles (pour la variante « pros »)
- 1 règle du jeu



*avoir le plus de
gouttes de miel*

*poser les cases-prés en
cercle, mettre les pots
de miel dans le cercle,
Oliver + plateau sur une
case-pré, mettre un pot
de miel sur le plateau*

*chaque joueur :
deux gouttes de miel*

Idée

Vous aidez Oliver à récupérer les pots de miel. Mais en les empilant ou en déplaçant Oliver, vous devez faire attention de ne pas les faire tomber. Si la pile se renverse, le joueur doit alors redonner une goutte de miel.

Le but du jeu est d'avoir le plus de gouttes de miel à la fin de la partie.

Préparatifs

Poser les 12 cases-prés en cercle au milieu de la table en laissant en écart entre elles.

Mettre Oliver sur n'importe quelle case-pré et poser le plateau carré sur ses pattes. Mettre les 18 pots de miel à l'intérieur du cercle. Prendre un pot de miel de la même couleur que le bord de la case-pré sur laquelle se trouve Oliver et le poser sur le plateau.



Chaque joueur prend deux gouttes de miel et les pose devant lui. Préparer le dé.

Le dé à symboles et le plateau rond ne sont pas nécessaires pour le jeu de base et sont remis dans la boîte.

Déroulement de la partie

Le joueur qui a mangé du miel en dernier commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence. Il lance le dé.

Sur quelle face est tombé le dé ?

- **Un nombre de points ?**

Avance Oliver du nombre correspondant de cases dans le sens des aiguilles d'une montre sans toucher les pots de miel ni le plateau.

- **L'ours Oliver ?**

Tu as de la chance ! Oliver prend le temps de se reposer et reste sur la case où il se trouve.

Dans les deux cas, c'est-à-dire si tu avances Oliver ou si tu le laisses sur la case, tu poses ensuite un pot de miel sur le dernier pot de miel empilé sur le plateau.

Le pot de miel doit toujours être de la même couleur que le bord de la case-pré sur laquelle se trouve Oliver. S'il n'y a plus de pot de miel de la couleur correspondante, tu en prends un parmi ceux qui restent.

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

Un pot de miel tombe par terre ?

Si un pot de miel tombe par terre lorsque tu en poses un sur la pile ou lorsque tu avances Oliver, tu dois alors redonner une goutte de miel. Remets les pots tombés au milieu de la table et pose ensuite sur le plateau un pot de miel de la couleur correspondant au bord de la case-pré.

Fin de la partie

La partie est terminée lorsqu'un joueur doit redonner sa deuxième goutte de miel. Le joueur qui a le plus de gouttes de miel devant lui gagne la partie. En cas d'égalité il y a plusieurs gagnants.

*nombre de points =
avancer Oliver*

*ours = Oliver reste sur
la case où il se trouve*

*empiler un pot de
miel sur le plateau*

*pot de miel tombé =
redonner une goutte
de miel*

*gagnant = le plus
de gouttes de miel*



Variante pour « pros »

Le jeu est identique au jeu de base, sauf que l'on joue maintenant avec le dé à symboles. L'autre dé est remis dans la boîte.

Sur quelle face est tombé le dé ?



- **L'ours Oliver avec la flèche circulaire ?**

Tournicoti, tournicoto ! Oliver reste sur la case où il se trouve. D'une main, tourne-le tout doucement d'un tour sur lui-même.



- **Un nombre de points sur la main noire ?**

Avec la main droite, avance Oliver du nombre de points correspondant dans le sens des aiguilles d'une montre.



- **Un nombre de points sur la main grise ?**

Avec la main gauche, avance Oliver du nombre de points correspondant dans le sens des aiguilles d'une montre.



- **L'ours Oliver ?**

Tu as de la chance ! Oliver prend le temps de se reposer et reste sur la case où il se trouve.

Ensuite, tu prends un pot de miel de la bonne couleur dans la réserve au milieu de la table et le poses en haut de la pile de pots sur le plateau.

Conseil :

Dans le jeu de base ainsi que dans la variante pour « pros », on peut augmenter le niveau de difficulté en posant le plateau rond au lieu du plateau carré sur les pattes d'Oliver.

L'auteur

Heinz Meister vit avec sa famille en Rhénanie-Westphalie. Il exerce depuis de nombreuses années en tant qu'auteur de jeux, son métier de rêve et a déjà publié un grand nombre de jeux.

Chez HABA ont été publiés par ex. *Les oursons s'amuse*nt, *Equilibre instable* et *Touché, trouvé*.

L'illustrateur

Felix Scheinberger est né en 1969 à Francfort sur le Main. Au cours de ses études à Hambourg, il participa à différentes expositions, ce qui lui permit d'obtenir déjà des premières commandes pour des illustrations. Depuis lors, il a illustré plus d'une cinquantaine de livres. Outre son travail d'illustrateur, il assiste des chargés de cours dans différents instituts universitaires de dessin et illustration. Pour HABA, il a illustré les jeux *Fort comme un dragon* et *Vampires croqueurs d'ail*.



Gewoon geweldig!

Een beresterk behendigheidsspel
voor 2 - 6 spelers van 5 - 99 jaar.
Met profvariant.

Spelidee: Heinz Meister
Illustraties: Felix Scheinberger
Speelduur: ca. 15 minuten

Bruno Beer heeft altijd berehonger en is daarom altijd op zoek naar zijn absolute lievelingskostje: honing. Omdat hij er nooit genoeg van kan krijgen, neemt hij gewoon alle honingpotten mee die hij tegenkomt. Maar kan hij de steeds hoger wordende stapel nog wel dragen? Of valt alles voor zijn neus in stukken?

Spelinhoud

- 1 houten beer Bruno
- 18 honingpotten (steeds 3 in 6 kleuren)
- 12 weidevelden
 - 2 dienbladen (één vierkant, de ander rond)
- 12 honigdruppels
 - 1 dobbelsteen met ogen
 - 1 dobbelsteen met afbeeldingen (voor de profvariant)
- spelregels



de meeste honingdruppels overhouden

weidevelden in een cirkel leggen

honingdruppels in de cirkel, Bruno met dienblad op een weideveld, een honingpot op het dienblad

elke speler twee honingdruppel

Spelidee

Jullie helpen Bruno met het verzamelen van de honingpotten. Pas op dat bij het stapelen van de honingpotten of bij het verzetten van Bruno er geen enkele pot van de stapel valt. Als dat gebeurt, moet je voor straf een honingdruppel inleveren. Het doel van het spel is om aan het eind de meeste honingdruppels over te houden.

Spelvoorbereiding

Leg de 12 weidevelden in willekeurige volgorde in een cirkel in het midden van de tafel. Ze moeten op enige onderlinge afstand van elkaar liggen.

Zet Bruno op een weideveld naar keuze en leg het vierkante dienblad op zijn poten. De 18 honingdruppels worden in het midden van de cirkel gelegd. Pak een honingpot met dezelfde kleur als de rand van het weideveld waarop Bruno staat en zet hem op het dienblad.



Iedere speler krijgt twee honingdruppels en legt ze voor zich. Leg de gewone dobbelsteen klaar.

De dobbelsteen met afbeeldingen en het ronde dienblad worden bij het basisspel niet gebruikt en gaan terug in de doos.

Spelverloop

De speler die als laatste honing heeft gegeten, begint. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint de jongste speler en gooit met de dobbelsteen.

Wat vertoont de dobbelsteen?

- **Een aantal ogen?**

Zet Bruno kloksgewijs overeenkomstig het gegooide aantal ogen vooruit. Hierbij mag je noch de honingpot, noch het dienblad vasthouden.

- **Bruno Beer?**

Wat een bof! Bruno mag even uitrusten en blijft op zijn veld staan.

In beide gevallen, dus zowel als je Bruno Beer vooruit zet of wanneer hij blijft staan, stapel je nog een honingpot bovenop de bovenste honingpot van het dienblad.

De honingpot moet altijd dezelfde kleur hebben als de rand van het veld waarop Bruno staat. Als er geen honingpot van de bijpassende kleur meer in het midden ligt, mag je mag je er een uit de overgebleven honingpotten kiezen.

Daarna is de volgende speler aan de beurt en gooit met de dobbelsteen.

Valt er een honingpot naar beneden?

Als tijdens het stapelen of het verzetten van Bruno Beer een honingpot naar beneden valt, moet je een honingdruppel inleveren. De omgevallen honingpot leg je in het midden van de tafel terug. Vervolgens leg je een nieuwe, bij het weideveld passende, honingpot op Bruno's dienblad.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als één van de spelers zijn/haar tweede honingdruppel moet terugleggen. De speler die nu de meeste honingdruppels voor zich heeft liggen, wint het spel. Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.

*aantal ogen =
Bruno verzetten*

*beer =
Bruno blijft staan*

*honingdruppel op
het blad stapelen*

*honingpot naar
beneden gevallen =
honingdruppel inleveren*

*winnaar = de meeste
honingdruppels*



Profvariant

Het spel is afgezien van de volgende wijzigingen gelijk aan het basisspel:

Jullie spelen nu met de dobbelsteen met de afbeeldingen. De gewone dobbelsteen gaat terug in de doos.

Wat vertoont de dobbelsteen?



- **Bruno Beer en de draaipijl?**

Draaibeeralarm! Bruno blijft op zijn weideveld staan. Draai hem met één hand voorzichtig om zijn eigen as.



- **Een aantal ogen en de zwarte hand?**

Zet Bruno met je rechterhand overeenkomstig het aantal ogen kloksgewijs één of twee weidevelden vooruit.



- **Een aantal ogen met de grijze hand?**

Zet Bruno met je linkerhand overeenkomstig het aantal ogen kloksgewijs één of twee weidevelden vooruit.



- **Bruno Beer?**

Wat een bof! Bruno mag even uitrusten en blijft op zijn veld staan.

Vervolgens pak je opnieuw een bij het weideveld passende honingpot uit het midden van de tafel en leg je hem op de bovenste honingpot van Bruno's dienblad.

Tip:

Zowel bij het basisspel als bij de profvariant kunnen jullie de moeilijkheidsgraad verhogen door in plaats van het vierkante dienblad, het ronde dienblad op Bruno's poten te leggen.

De auteur

Heinz Meister woont met zijn familie in Noordrijn-Westfalen. Hij werkt al jarenlang als spelauteur wat voor hem het beroep van zijn dromen is. Hij heeft al een groot aantal spelletjes gepubliceerd en bij HABA zijn bv. *Kleine Teddy*, *Bibberniet* (*Zitternix*) en *Alle donders!* (*Verfühlt nochmal*) gepubliceerd.

De illustrator

Felix Scheinberger geboren in 1969 in Frankfurt aan de Main, nam al tijdens zijn studie in Hamburg deel aan verschillende tentoonstellingen en kreeg toen ook zijn eerste illustratieopdrachten. Sindsdien heeft hij meer dan 50 boeken geïllustreerd. Bovendien begeleidt hij leeropdrachten aan verschillende academies voor vakken als tekenen en illustratie. Voor HABA heeft hij o.a. de spellen *Sterk als een draak* en *De knoflookvampiers* geïllustreerd.



¡Qué osadía!

Un osado juego de destreza
para 2 - 6 jugadores de 5 a 99 años.
Con una variante para expertos.

Idea del juego: Heinz Meister
Ilustraciones: Felix Scheinberger
Duración de una partida: aprox. 15 minutos

El oso Bruno tiene siempre mucha hambre y por eso anda siempre a la búsqueda de su manjar favorito: la miel. Y como nunca tiene bastante, coge sencillamente todos los tarros de miel que encuentra por el camino. Pero ¿podrá cargar con el montón de tarros que cada vez es más y más alto? ¿O se le caerán enseguida rodando por los suelos a sus pies?

Contenido

- 1 oso Bruno de madera
- 18 tarros de miel (de 6 colores)
- 12 casillas pradera
- 2 bandejas (una cuadrada y otra redonda)
- 12 gotas de miel
- 1 dado normal
- 1 dado de símbolos (para la variante para expertos)
- Instrucciones de juego



*poseer el mayor
número de gotas de miel*

*formar un círculo con
casillas pradera*

*tarros de miel en
el centro del círculo,
Bruno con bandeja
sobre una de las casillas,
un tarro sobre la bandeja*

*cada jugador:
dos gotas de miel*

El juego

Vais a ayudar al oso Bruno a reunir tarros de miel. Pero tenéis que poner mucha atención para que al apilar los tarros o al mover a Bruno no se os caiga ningún tarro al suelo. A quien le suceda eso, tendrá que entregar una gota de miel como penalización.

El objetivo del juego es estar en posesión del mayor número de gotas de miel.

Preparativos

Extended las 12 casillas pradera en el centro de la mesa formando un círculo y procurando que quede algo de espacio entre ellas.

Colocad a Bruno sobre una casilla cualquiera y poned la bandeja cuadrada sobre sus zarpas. Los 18 tarros de miel van en el centro del círculo. Coged un tarro del mismo color que el borde de la casilla pradera en la que está situado ahora Bruno y ponedlo sobre la bandeja.



Cada jugador recibe dos gotas de miel y se las coloca delante. Tened el dado preparado.

El dado de símbolos y la bandeja redonda no se necesitan para el juego básico y por esa razón se devuelven a la caja.

Cómo se juega

Comienza el jugador que haya comido miel más recientemente. Si no os podéis poner de acuerdo, comenzará el jugador de menor edad tirando el dado.

¿Qué ha salido en el dado?

- **¿Puntos?**

Adelanta a Bruno en el sentido de las agujas de reloj el número de puntos que haya salido en el dado. Al hacerlo no puedes sujetar los tarros de miel ni la bandeja.

puntos = mover a Bruno

- **¿El oso Bruno?**

¡Estás de suerte! Bruno necesita un respiro y se queda quieto en su casilla.

oso = Bruno se queda en su sitio

En ambos casos, es decir, tanto si mueves al oso Bruno como si éste permanece sin moverse en su casilla, tienes que apilar un tarro de miel más por encima del último tarro de miel que está sobre la bandeja.

apilar otro tarro sobre la bandeja

El tarro de miel tiene que ser siempre del mismo color que el borde de la casilla pradera o sobre la que está situado Bruno en ese momento. Si no queda ningún tarro de ese color, puedes elegir cualquiera de los restantes.

A continuación le toca tirar el dado al siguiente jugador.

¿Qué pasa si se cae un tarro de miel?

Si al apilar otro tarro de miel o al mover a Bruno se cae un tarro, tienes que entregar una de tus gotas de miel. Coloca de nuevo en el centro de la mesa los tarros de miel caídos. A continuación vuelve a colocar sobre la bandeja de Bruno un tarro de miel del mismo color que el borde de la casilla pradera.

tarro de miel caído = entrega de una gota de miel

Final del juego

La partida acaba cuando un jugador tiene que entregar su segunda gota de miel. Gana la partida el jugador que en ese momento tenga el mayor número de gotas de miel. En caso de empate serán varios los ganadores.

ganador = mayor número de gotas de miel



Variante para expertos

Este juego es idéntico al básico exceptuando las siguientes modificaciones: Ahora vais a jugar con el dado de símbolos. Devolved el dado normal a la caja.

¿Qué ha salido en el dado?



- **¿El oso Bruno y la flecha giratoria?**
¡Alarma total! Bruno se queda en su casilla. Muévelo cuidadosamente con una sola mano completando una vuelta alrededor de sí mismo.



- **¿Puntos y la mano negra?**
Dependiendo del número de puntos, mueve con tu mano derecha a Bruno una o dos casillas en el sentido de las agujas del reloj.



- **¿Puntos y la mano gris?**
Dependiendo del número de puntos, mueve con tu mano izquierda a Bruno una o dos casillas en el sentido de las agujas del reloj.



- **¿El oso Bruno?**
¡Estás de suerte! Bruno necesita un respiro y se queda en su casilla.

A continuación apila sobre la bandeja de Bruno otro tarro de miel del color de la casilla sobre la que está el oso.

Consejo:

Tanto en el juego básico como en la variante para expertos, podéis elevar el grado de dificultad poniendo entre las zarpas de Bruno la bandeja redonda en lugar de la cuadrada.

El autor

Heinz Meister vive con su familia en el estado federado de Renania del Norte-Westfalia. Desde hace ya muchos años trabaja en su oficio soñado como creador de juegos y ya ha publicado numerosas creaciones. Para la casa HABA han aparecido, por ejemplo, *Osito peluchito*, *Tiemblanada* y *¡Córcholis, palpado lo que no era!*

El ilustrador

Felix Scheinberger nacido en 1969 en Fráncfort, tomó parte en diferentes exposiciones durante sus estudios universitarios en Hamburgo y recibió también en esa época sus primeros encargos para realizar ilustraciones. Desde entonces ha ilustrado más de 50 libros. Aparte de esta actividad, imparte cursos en escuelas superiores de dibujo e ilustración. Para HABA ha ilustrado, entre otros, los juegos *Fuerza de dragón* y *Los vampiros del ajo*.



Semplicemente forte!

Un gioco d'abilità extra-forte
per 2 - 6 giocatori da 5 a 99 anni.
Con variante per esperti.

Ideazione: Heinz Meister
Illustrazioni: Felix Scheinberger
Durata del gioco: circa 15 minuti

L'orso Bruno ha sempre una fame pazzesca ed è sempre in giro alla ricerca della sua pietanza preferita: miele. E non potendo resistere si impadronisce senza problemi di tutti i vasetti di miele che incontra. Ma riuscirà poi a trasportare la pila sempre più alta senza che i vasetti rotolino a terra?

Contenuto del gioco

- Orso Bruno in legno
- 18 vasetti di miele (3 x 6 colori)
- 12 caselle-prato
- 2 vassoietti (uno quadrato e uno rotondo)
- 12 gocce di miele
- Dado con punteggio
- Dado con simboli (per la variante per esperti)
- Istruzioni per giocare



*possedere il maggior
numero di gocce di miele*

*disporre in cerchio
caselle-prato,
vasetti di miele al
centro del cerchio,
Bruno con vassoietto
su una casella,
un vasetto su vassoietto*

*ogni giocatore:
2 gocce di miele*

Ideazione

Aiuterete Bruno a raccogliere i vasetti di miele facendo attenzione a non rovesciare i vasetti impilandoli o muovendo Bruno. Chi fa cadere i vasetti dovrà consegnare una goccia di miele. Vincerà chi alla fine possiede il maggior numero di gocce di miele.

Preparativi del gioco

Distribuite in cerchio le 12 caselle-prato al centro del tavolo mantenendo una certa distanza tra di loro. Mettete Bruno su una delle caselle e collocate il vassoietto quadrato sulle sue zampe. Al centro del cerchio mettete i 18 vasetti di miele. Prendete un vasetto del colore del bordo del prato su cui c'è Bruno e mettetelo sul vassoietto.



Ogni giocatore riceve due gocce di miele che mette davanti a sé. Preparate il dado con punteggio.

Il dado con simboli e il vassoietto rotondo non si utilizzano nel gioco di base e tornano quindi nella scatola.

Svolgimento del gioco

Inizia chi per ultimo ha mangiato del miele. Se non riuscite ad accordarvi, inizia il più piccolo e tira il dado.

Cosa mostra il dado?

- **Un punteggio?**

Avanza in senso orario Bruno di un numero corrispondente di caselle senza toccare né i vasetti, né il vassoietto.

*punteggio =
avanzare Bruno*

- **Orso Bruno?**

Che bel colpo di fortuna! Bruno deve riprender fiato e resta fermo sulla sua casella.

orso = Bruno resta fermo

Bruno avanza o Bruno resta fermo: in entrambi i casi aggiungi alla fine ancora un vasetto di miele sulla pila del vassoietto. Il vasetto di miele dovrà essere sempre dello stesso colore del bordo della casella-prato su cui si trova Bruno. In caso non ci siano più vasetti di miele del colore corrispondente, puoi sceglierne uno a piacere tra i vasetti restanti. Il turno passa poi al giocatore seguente che tira il dado.

*impilare vasetto
su vassoietto*

E' caduto giù un vasetto?

Se impilando i vasetti o avanzando Bruno ti cade un vasetto di miele, dovrai consegnare una goccia di miele. I vasetti caduti torneranno al centro del tavolo. Impilerai poi un vasetto di miele di colore corrispondente al bordo della casella su cui si trova Bruno.

*cade vasetto = consegnare
goccia di miele*

Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando un giocatore deve consegnare la seconda goccia di miele. Vince chi ha davanti a sé il maggior numero di gocce di miele. In caso di parità ci saranno più vincitori.

*vincitore =
maggior numero
di gocce di miele*



Cosa mostra il dado?

Ad esclusione delle seguenti variazioni, il gioco è identico al gioco di base: Si gioca con il dado con simboli. Il dado con punteggio lo metterete nella scatola.

Cosa mostra il dado?



- **Orso bruno e la freccia rotante?**

Allarme orso! Bruno resta fermo sulla sua casella. Con una mano ruotalo con attenzione su se stesso.



- **Un punteggio e la mano nera?**

Con la mano destra avanza Bruno in senso orario di una o due caselle.



- **Un punteggio e la mano grigia?**

Con la mano sinistra avanza Bruno in senso orario di una o due caselle.



- **Orso Bruno?**

Che bel colpo di fortuna! Bruno deve riprender fiato e resta fermo sulla sua casella.

Impilerai poi sulla pila del vassoietto di Bruno un'altro vasetto di miele di colore corrispondente al bordo della casella-prato.

Suggerimento:

Volete aumentare il grado di difficoltà? Invece del vassoietto quadrato usate quello rotondo, sia nel gioco di base che nella variante per esperti.

L'autore

Heinz Meister vive con la sua famiglia in Nordrhein-Westfalen. Svolge già da lungo tempo il suo prediletto lavoro di autore di giochi ed ha al suo attivo una lunga lista di giochi. Tra i suoi giochi di HABA ci sono *Orsacchiotto*, *Equilibrio instabile*, *Toccato, trovato!*.

L'illustratore

Felix Scheinberger è nato nel 1969 a Francoforte sul Meno e già durante gli anni di studio ad Amburgo ha partecipato a diverse mostre ed ha ricevuto i primi incarichi nel campo dell'illustrazione. Fino ad oggi ha illustrato più di 50 libri. Lavora inoltre come professore presso istituti superiori di disegno e illustrazione. Per HABA ha illustrato, tra altri, i giochi *Forte come un drago* e *I vampiretti dell'aglio*.



Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvinders voor kinderen

Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini



Baby & Kleinkind

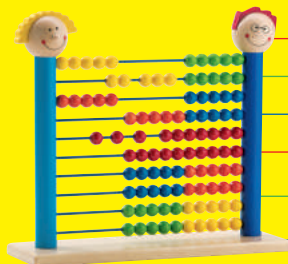
Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Geschenke

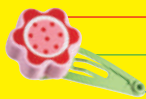
Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

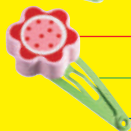
Regali



Kinderschmuck

Children's jewelry

Bijoux d'enfants



Kindersieraden

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®

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