



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

4590



Verführt nochmal!

Fiddlesticks • Touché trouvé
Alle donders! • Tocado encontrado
Toccato, trovato!



Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2003

Tocado encontrado

¿Qué niño demuestra la mayor sensibilidad en la punta de los dedos y encuentra la pieza buscada?

Un juego educativo para 2-6 jugadores de 3 a 6 años.

Idea del juego: Heinz Meister
Ilustraciones: Heike Wiechmann
Duración de una partida: 5 - 10 minutos (según la variante de juego)

De una manera divertida, se ejercitan habilidades motrices, la capacidad de concentración y los reflejos. En la agitada modalidad básica, todos los jugadores compiten de forma simultánea, pero también hay una variante más tranquila.



¡Vaya! El coche de juguete estaba ahí hace un minuto y de repente ha desaparecido.

Viene entonces la típica reprimenda de que tu habitación está hecha un desastre y tienes que ordenarla.

¿Quizá no es culpa tuya y han sido los duendes? De vez en cuando se deslizan por la habitación y esconden juguetes en sus bolsas mágicas. Pero si descubres las bolsas mágicas y, al tacto, identificas lo que está escondido en ellas, los duendes te lo devuelven.

Antes de empezar, los jugadores deberían mirar con cierto detenimiento las piezas de madera y los dibujos correspondientes hasta que se familiaricen con ellas.

- Se pueden poner las piezas sobre los dibujos de manera que se puedan comparar.
- Como no es tan sencillo encontrar las piezas al tacto, se puede practicar un poco primero.
- Para acostumbrándose, se puede empezar con la variante más tranquila.

Contenido

- 10 bolsas mágicas (fieltro con cierre de velcro)
- 13 piezas de madera diferentes.
- 13 cartas pequeñas
- 5 cartas en blanco para escribir sobre ellas
- Instrucciones

Finalidad del juego

conseguir cartas

El que sea más rápido encontrando al tacto en la bolsa mágica el objeto buscado consigue más cartas y gana.

Preparación

*seleccionar 10 piezas
y sus cartas,
piezas en bolsas
cartas en mazo*

Seleccionar 10 piezas de madera y las correspondientes cartas.

Las piezas y cartas restantes se guardan en la caja.

Meter una pieza en cada una de las diez bolsas, poner las bolsas sobre la mesa y mezclarlas.

Poner cuidado en que las bolsas queden una junto a otra y no unas encima de otras.

Poner las cartas boca abajo en un mazo después de haberlas barajado.

Cómo jugar

girar la primera carta

El niño que sea capaz de poner la sonrisa mas grande, empezará.

Descubrirá la primera carta del montón y la colocará de manera que todo el mundo pueda verla. Fíjate en la pieza de madera que se muestre allí, en un momento tendrás que encontrarla al tacto.

Todos los jugadores se cogen de la mano, las levantan y dicen al mismo tiempo: lo que buscamos es... (por ejemplo, el coche). Entonces se sueltan las manos y empiezan a buscar el objeto tocando las bolsas una a una.

*dar juntos la señal
de salida, buscar
a la vez*

Cuidado: puede montarse un buen lío ya que todos buscan al mismo tiempo.

Durante la búsqueda, hay que respetar las siguientes reglas del duende mágico

¡No abrir las bolsas!

- No se puede abrir las bolsas y mirar en el interior.
- En el momento en que un jugador toca una bolsa, ningún otro jugador puede cogerla.

Si un jugador cree que ha encontrado el objeto correcto, rápidamente levantará la bolsa y gritará: "tocado encontrado". Los otros jugadores dejan de buscar.

El jugador abre la bolsa, coge la pieza de madera y la coloca sobre la carta.

¿Pieza correcta?

Carta

- **Si es la pieza correcta**

Como recompensa, el jugador recibe la carta. La pieza se mete de nuevo en la bolsa, la bolsa se coloca en el centro de la mesa y se mezcla con las otras.

El jugador descubre entonces la siguiente carta, el resto se coge otra vez de las manos para dar la señal de que comienza la siguiente búsqueda.

¿Pieza incorrecta?

Ninguna carta

- **Si no es la pieza correcta**

El jugador no recibe la carta y no puede volver a participar en esta ronda. Coloca la pieza en la bolsa y la bolsa en el centro y mezcla la bolsa con las otras.

Se vuelve a dar la señal de búsqueda para el resto de los jugadores, que tratarán de encontrar la pieza correcta.

- **Si todos los jugadores menos uno se han equivocado**

Este jugador no tiene que seguir buscando solo, sino que recibe la carta directamente. Luego descubre la siguiente y el juego continúa.

Fin del juego

El juego termina cuando se acaban las cartas.

Gana el jugador que más cartas haya conseguido.

Puede haber empate en la primera posición y,

en ese caso, se declaran ganadores conjuntos.

El grado de dificultad puede alterarse mediante las siguientes reglas:

Más fácil:

- Las primeras veces es recomendable descartar algunos de los objetos y jugar sólo con cinco o seis piezas.
- El juego es mucho más sencillo si se eligen sólo piezas de formas muy diferentes.

*el máximo de cartas
= ganador*

Más difícil:

- Si se usa sólo una mano para tocar. Si hay jugadores de edad muy diferente, puede hacerse que los mayores utilicen una mano y los pequeños las dos.
- La pieza ya encontrada se sustituye por otra que habíamos guardado en la caja. Por supuesto, se cogería la carta correspondiente y se mezclaría con las otras.

Variante casera

Puedes añadir hasta cinco objetos a tu juego (una moneda, un corcho, etc). Lo único que tienes que hacer es dibujar el contorno en una carta en blanco.

Variante tranquila

En esta variante los niños juegan de uno en uno en lugar de todos a la vez. La preparación es como en la modalidad básica.

Cómo jugar:

Empieza el jugador que tenga las manos más pequeñas empieza y descubre la primera carta del montón.

Entonces tratará de encontrar la pieza correcta tocando las bolsas. Puede tocar todas hasta que se decida por una.

- Si es la pieza correcta consigue la carta y es el turno del jugador siguiente.
- Si no es la pieza correcta no consigue la carta y la coloca de nuevo en el montón. Se baraja y es el turno del siguiente jugador.

Fin del juego:

Se jugarán tantas rondas como sea necesario para que cada jugador haya tenido el mismo número de intentos.

El jugador que consiga más cartas será el ganador. En caso de empate se declararán varios ganadores.



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

4590



Verführt nochmal!

Fiddlesticks • Touché trouvé
Alle donders! • Tocado encontrado
Toccato, trovato!



Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2003