



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



Puffe Küchlein

4446

Puff Pastries • Le gâteau d'anniversaire
Blaaskaken • Soplar el pastel • Soffia e vinci



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

Juego Habermaaß nº 4446

Soplar el pastel

Un juego de habilidad para dejar sin aliento a 1 - 4 jugadores entre los 4 y los 99 años. Con diversas variantes para sopladores profesionales.

Con este juego se estimula de un modo divertido la motricidad de boca y labios y con ello el desarrollo del habla. Los niños aprenden a controlar la respiración y a dominar la duración y la potencia del aire.

Diseño: Markus Nikisch
Ilustraciones: Anja Rieger
Duración de una partida: 5 - 10 minutos aprox.

Hoy es el cumpleaños de Marta y puede pedir un deseo. "¡Quiero jugar a soplar el pastel!", exclama enseguida. Todos los invitados participan en el juego y, soplando, intentan que la bolita llegue a la golosina correcta.



ESPAÑOL



Contenido

- 1 tablero:
mesa de cumpleaños con plato, pastel, tortas y flan
- 5 porciones de nata
- 1 bola de corcho
- 1 bola de madera
- 25 cartas redondas:
invitados al cumpleaños que están comiendo golosinas
- 1 instrucciones del juego

Objetivo del juego

¿Qué jugador sopla especialmente bien y consigue antes dos cartas iguales?

Preparación

Se juega dentro de la base de la caja. La bola de corcho se coloca en el plato de postre que está dibujada en la parte inferior del tablero. Hay un pequeño agujero para que no resbale. Aparte del plato, en el tablero hay cinco postres distintos que tienen cada uno un agujero más grande: flan de color verde, tortas de fresa, de limón y de arándanos y un pastel de chocolate.

Soplando con cuidado debéis intentar que la bola caiga en el agujero de uno de estos postres.

En las cartas se ve qué están comiendo los invitados:

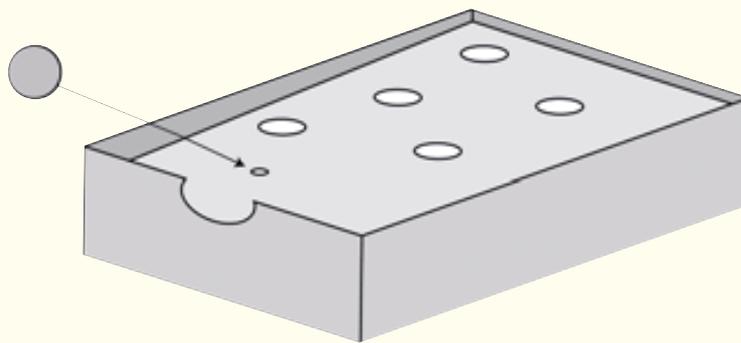
Flan de color verde, tortas de fresa, de limón y de arándanos y pastel de chocolate. Se agrupan por clases y se apilan en pilas junto al tablero con las cartas boca arriba. Las porciones de nata se colocan junto al tablero.

En esta variante la bola de madera no hace falta y se guarda en la tapa de la caja.



**¡Soplar con cuidado no es fácil ni mucho menos!
Lo mejor es que antes de empezar a jugar todos los
participantes practiquen un par de veces:**

- Colócate la caja de manera que el hueco que hay en la parte inferior de la caja quede delante tuyo.
- Apoya ambas manos en la mesa o crúzalas detrás de la espalda.
- Intenta soplar la bola de modo que se mueva y con un poco de suerte y habilidad haz que caiga en uno de los agujeros. Tienes que poner morritos – como si quisiera silbar o apagar una vela.
- Mira qué pasa si soplas rápido y con fuerza o, en cambio, lenta y cuidadosamente.



Atención:

- Como el tablero está inclinado, cuando soples menos o que dejes de soplar, la bola resbalará, a menos que haya caído en uno de los agujeros – de ahí no se mueve.
- ¿Ha resbalado y ahora está en la parte de abajo? Intenta volver a moverla soplando. Lo que no está permitido en ningún caso es cogerla y colocarla en el plato.



Desarrollo del juego

Se juega en el sentido de las agujas del reloj. Empieza el participante que celebró más recientemente su cumpleaños. Como ya se ha descrito anteriormente, coge la base de la caja y coloca la bola en el plato de postre.

Puede ir soplando hasta que la bola caiga en uno de los agujeros grandes.

A continuación coge una carta de la pila correspondiente.

Acto seguido el turno pasa al siguiente.

Reglas importantes al soplar

- Si una bola cae en uno de los agujeros grandes, ya no se puede seguir soplando ni cogerla con la mano.
- Pero si cae de nuevo en el agujero del plato, puede intentarse una vez más.
- Si un jugador sopla tan fuerte que la bola sale de la caja, puede intentarlo otra vez.

Fin de la ronda

La ronda termina cuando un jugador consigue dos cartas de la misma clase. Recibe como premio una porción de nata. Antes de que empiece la siguiente ronda, el material se vuelve a colocar como se ha descrito anteriormente.

En cada ronda empieza un jugador distinto.



ESPAÑOL

Fin del juego

La partida acaba cuando se terminan las porciones de nata.

Gana el jugador que tenga más porciones y se le nombra "Rey del Soplo".

Juego para sopladores profesionales

Para jugadores a partir de los 5 años aproximadamente.

Objetivo del juego

El jugador que al soplar lleve la bola al agujero correcto pronto habrá conseguido cuatro cartas y ganará.

Preparación

Las cartas se colocan boca abajo, se mezclan y se amontonan en tres pilas aproximadamente igual de altos.

Las porciones de nata y la bola de madera no hacen falta.

Desarrollo del juego

Empieza el participante más pequeño, coloca la base de la caja como se ha descrito anteriormente y pone la bola encima del plato. A continuación coge la primera carta de una de las pilas y la coloca en la mesa boca arriba.

¿Qué golosina está comiendo el invitado del dibujo?

Al soplar el jugador tiene que intentar que la bola caiga en ese agujero del tablero.

- Si el jugador acierta el agujero, coge la carta y se la guarda delante suyo. A continuación el turno pasa al siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj, gira otra carta y la jugada sigue como se ha descrito anteriormente.
- Si la bola cae en el agujero equivocado, no puede quedarse con la carta. El turno pasa al siguiente. El siguiente participante no gira otra carta sino que intenta acertar el agujero de la carta que ya está girada.



Fin del juego

Gana el jugador que consigue cuatro cartas.

Variantes adicionales

- Quien tenga ganas de seguir soplando, sigue jugando hasta que se acaben las cartas. En ese caso gana el jugador que haya conseguido más. Si hay empate, gana el jugador que haya conseguido más pasteles de chocolate porque son los más difíciles de conseguir. Si de nuevo hay empate, los jugadores que han empatado ganan todos a la vez.
- El juego se complica...
 - ... cuando se usa la bola de madera en vez de la bola de corcho.
 - ... cuando se coloca un libro o un objeto similar bajo el extremo superior de la caja. El tablero queda aún más inclinado.

Variante individual

Quien tenga ganas de jugar solo, intenta acertar el número de agujeros que él decida uno detrás del otro y sin fallar.

Como premio el jugador se queda con las cartas correspondientes.

Se puede jugar o siguiendo las reglas del juego básico o con la variante para profesionales.

Si te apetece puedes apuntarte el número de aciertos y más adelante intentar batir tu récord.



ESPAÑOL