

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



# Urlaubär - Inselrennen



Air Bears • L'île aux ours • Beren erger jullie niet!  
Los Osos veraneantes • Il pazzo volo degli orsetti vacanzieri



# Urlaubär-Inselrennen



Der Laufspiel-Klassiker für 2 - 4 Spieler von 4 - 99 Jahren.

**Illustration:** Sandra Kretzmann

**Redaktion:** Annemarie Wolke

## Spielinhalt

2 Magnet-Spielpläne, 12 magnetische Urlaubären in 4 Farben, 1 magnetische Drehscheibe mit Drehpfeil, 1 Spielanleitung

## Spielziel

Wer mit Glück und Überblick zuerst mit seinen drei Urlaubären auf seine Inseln geflogen ist, gewinnt das Spiel.

*Vor dem ersten Spiel*

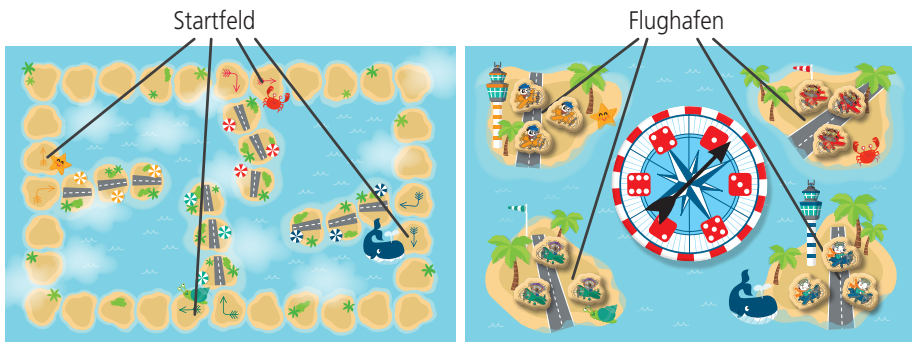
*Brecht die Magnete (Urlaubären und Drehscheibe) vorsichtig aus den Tableaus heraus und werft die Reste weg. Montiert den Pfeil an der Drehscheibe.*

*Lasst euch dabei von einem Erwachsenen helfen.*

## Spielvorbereitung

Legt zunächst in den Boden und den Deckel der Dose jeweils einen der Spielpläne.

Ein Spielplan zeigt den Rundkurs mit den Zielinseln, der andere Spielplan die vier Inseln mit den Flughäfen der Urlaubären. Jeder Spieler nimmt sich die drei Urlaubären seiner Farbe und legt sie auf seinen Flughafen. Spielen weniger als 4 Personen, werden überzählige Urlaubären ignoriert. Die Drehscheibe legt ihr mittig zwischen die Flughäfen ins Meer.



## Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt mit dem Flugzeug in den Urlaub geflogen ist, darf beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt der jüngste Spieler und schubst den Drehpfeil an.

Der Pfeil muss sich dabei mindestens einmal im Kreis drehen, andernfalls musst du das Drehen wiederholen.

### • Zeigt der Drehpfeil auf das Würfelsymbol mit sechs Punkten?

So ein Glück! Du darfst einen deiner Urlaubären auf dein farblich passendes Startfeld setzen und den Drehpfeil gleich noch einmal drehen.

### • Zeigt der Drehpfeil auf ein anderes Würfelsymbol?

So ein Pech! Du darfst aber noch ein zweites und auch ein drittes Mal den Pfeil drehen und versuchen, die Sechs zu erzielen.

### Für das weitere Fliegen der Urlaubären gelten folgende Regeln:

- Die Urlaubären, die den Flughafen verlassen haben, fliegen immer im Uhrzeigersinn entsprechend der gedrehten Würfelauagen.
- Zeigt der Pfeil auf das Würfelsymbol mit der Sechs, darf der Spieler mit einem Urlaubären fliegen und danach noch einmal drehen.
- Hat ein Spieler bei einer Sechs noch Urlaubären auf dem Flughafen, muss er einen davon auf sein Startfeld legen.
- Beim Fliegen werden alle Felder gezählt – auch die besetzten.
- Mit einem Urlaubären muss immer um die volle Punktzahl weitergeflogen werden.
- Wer auf einem besetzten Feld landet, darf diesen Urlaubären „hinauswerfen“, das heißt ihn zurück auf seinen Flughafen setzen.
- Ein Spieler muss mit seinen Urlaubären immer so fliegen, dass sie nicht auf einem Spielfeld mit einem anderen eigenen Urlaubären landen. Ist das nicht möglich, verfällt der Zug.
- Auf die Zielfelder darf nur mit eigenen Urlaubären geflogen werden.
- Zielfelder müssen mit der genauen Punktzahl erreicht werden.
- Auf den Zielfeldern können Urlaubären nicht mehr hinausgeworfen werden.

## Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler mit seinen drei Urlaubären auf die farblich passenden Zielinseln geflogen ist und damit gewinnt.



# Air Bears



The classic race game for 2 - 4 players aged 4 to 99.

**Illustrated by:** Sandra Kretzmann

**Editor:** Annemarie Wolke

## Contents

2 magnetic game boards, 12 magnetic vacation bears in 4 colors, 1 magnetic wheel of fortune (with arrow), 1 set of instructions

## Aim of the game

With luck and good planning, you can fly your bears to their holiday destination first and win the game.

*Before the first game*

*Gently push the magnets (bear tiles and wheel of fortune) out of the panels and dispose of the cardboard surrounds. Attach the arrow to the wheel.*

*Ask an adult to help you, if necessary.*

## Game preparation

Place one board in the lid of the box and one in the bottom. One of the boards shows the flight itinerary to the destination islands, while the other depicts the four islands with the airports from which the vacation bears will depart. Each player takes the three vacation bears of his/her color and places them on their home airport. If there are fewer than four players, the extra vacation bears are excluded from the game. Place the wheel of fortune in the ocean between the airport islands.



## How to play

Play proceeds in a clockwise direction. The player who most recently flew on vacation goes first. If this does not settle the starting order, the youngest player begins. He or she spins the arrow.

The arrow must spin around a full circle at least once; otherwise it has to be spun again.

- **Does the arrow come to rest pointing at the dice face showing a six?**

Lucky you! Place one of your vacation bears on the starting square that matches your color and spin again.

- **Does the arrow come to rest pointing at a different dice number?**

Spin Again! You can spin the arrow up to three times to try to land on a six allows a bear to begin to fly.

### The following rules apply once the bears have set off on their vacation:

- After taking off from the airport, the bears fly to the islands in a clockwise direction.
- If the arrow lands on six, the player can fly one of his/her bears off the runway over to the starting square and immediately spin again.
- Only one bear may be on the starting square at a time.
- If a player spins a six and still has vacation bears at the home airport and they have no other bear on their starting square, then a bear must be flown to their starting square.
- For flying purposes, all the squares count, including the occupied ones.
- A bear must always hop the precise number of islands that has been spun.
- If a player lands their bear on an island already occupied by another player's bear then the other player's bear is ejected and sent back to its home airport.
- A player must always plan the flight of his or her bear so that it does not land on an island that already has one of his or her own bears on it. If this is not possible, the move is forfeited. Players cannot send their own bears back to their airport.
- Players can only fly their own bears to their destination squares.
- To land on the destination squares, the exact number must be spun.
- Bears cannot be ejected from any of their three destination islands; once they have landed on a destination island they are safe.

## End of game

The game ends with a win for the player who has successfully landed his or her three vacation bears on the three destination islands of the matching color.



# L'île aux ours



Le jeu des petits chevaux revisité pour 2 à 4 joueurs de 4 à 99 ans.

**Illustration:** Sandra Kretzmann

**Rédaction:** Annemarie Wolke

## Contenu du jeu

2 plateaux de jeu aimantés, 12 oursins aimantés de 4 coloris différents, 1 plaque ronde aimantée avec 1 flèche pivotante, 1 règle de jeu.

## But du jeu

Pour remporter la partie, avec de la chance et une bonne vue d'ensemble, il faudra avoir atterri le premier sur son île avec ses trois oursins.

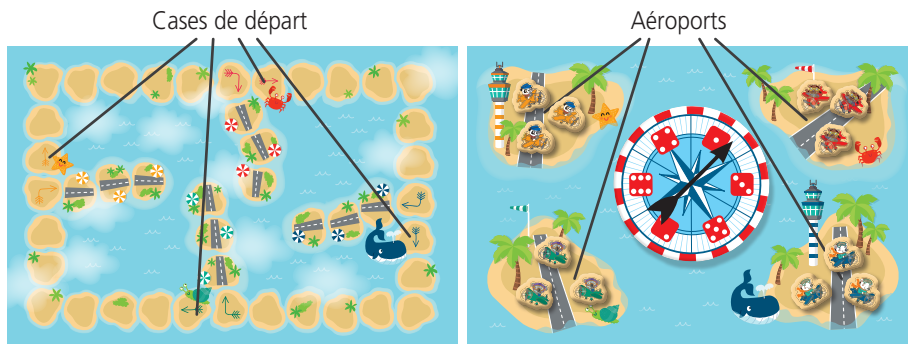
*Avant de commencer :*

*Séparez les aimants (oursins et plaque ronde) avec précaution de la plaque et jetez les chutes. Installez la flèche sur la plaque ronde.*

*Faites-vous aider par un adulte.*

## Préparatifs du jeu

Posez un plateau de jeu dans le fond de la boîte, et l'autre dans le couvercle. Un plateau de jeu représente le circuit avec les îles de destination, l'autre représente les quatre îles avec les aéroports des oursins. Chaque joueur prend trois oursins de la même couleur et les pose sur son aéroport. S'il y a moins de 4 joueurs, les oursins en trop ne jouent pas. Posez la plaque tournante au milieu, dans la mer, entre les aéroports.



## Déroulement de la partie

Jouez dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui est parti en vacances en avion le dernier commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le plus jeune joueur qui commence et qui fait tourner la flèche.

La flèche doit faire au moins un tour complet, sinon il faut la faire tourner à nouveau.

### • La flèche indique le dé avec six points ?

Quelle chance ! Tu peux poser l'un de tes ours sur la case de départ de ta couleur et faire tourner à nouveau la flèche.

### • La flèche indique un autre dé ?

Pas de chance ! Tu peux refaire tourner la flèche une deuxième, puis une troisième fois pour essayer de faire un six.

### Pour faire avancer les ours, respectez les règles suivantes :

- Les ours qui ont quitté l'aéroport volent toujours dans le sens des aiguilles d'une montre, selon le nombre de points indiqué par la flèche que vous avez fait tourner.
- Si la flèche indique un six, le joueur peut faire voler son ours, puis rejouer.
- Si un joueur fait un six et qu'il a encore des ours sur son aéroport, il doit en poser un sur la case de départ.
- Lors du déplacement des ours, il faut compter toutes les cases, même celles qui sont occupées.
- Le nombre total de points du dé s'applique à un seul ours.
- Celui qui atterrit sur une case occupée a le droit « d'éjecter » l'ours qui occupe cette case, c'est-à-dire de le renvoyer à son aéroport.
- Un joueur doit déplacer son ours de telle sorte qu'il n'atterrisse pas sur une case où se trouve déjà un de ses propres ours. Si cela n'est pas possible, le tour est annulé.
- Les ours ne doivent atterrir que sur leur île de destination.
- Les îles ne peuvent être atteintes qu'avec le nombre exact de points nécessaires.
- Une fois sur leur île, les ours ne peuvent plus être éjectés.

## Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur amène ses 3 ours sur leur île de destination, il remporte alors la partie.





# Beren erger jullie niet!



Het klassieke dobbelspel voor 2 - 4 spelers van 4 - 99 jaar.

**Illustraties:** Sandra Kretzmann

**Redactie:** Annemarie Wolke

## Het spel omvat

2 magnetische spelborden, 12 magnetische vakantieberen in 4 kleuren, 1 magnetische draaischijf met draaipijl, 1 handleiding

## Doel van het spel

Wie met geluk en overzicht als eerste met zijn drie vakantieberen naar zijn eilanden is gevlogen, heeft gewonnen.

*Vóór het eerste spel:*

*Breek de magneten (vakantieberen en draaischijf) voorzichtig uit de platen en gooi de restanten weg. Monteer de pijl aan de draaischijf.*

*Laat je daarbij helpen door een volwassene.*

## Spelvoorbereiding

Leg eerst één spelbord in de bodem van de doos en één in het deksel. Op het ene spelbord staat het circuit met de eindvelden, de eilanden van bestemming, op het andere staan de vier eilanden met de vliegvelden. Elke speler pakt de drie vakantieberen van zijn kleur en legt ze op zijn vliegveld. Als je met minder dan 4 personen speelt, laat je de overbodige beren weg. De draaischijf leg je in het midden tussen de vliegvelden in zee.



## Spelopbouw

Je speelt om de beurt met de klok mee. Degene die als laatste met een vliegtuig op vakantie is geweest, mag beginnen. Als je het niet eens kunt worden, begint de jongste speler en geeft de draaijij een zetje.

De pijl moet daarbij minstens één keer helemaal rond gaan, anders moet je nog een keer draaien.

### • **Wijst de draaijij naar het dobbelsteensymbool met zes ogen?**

Wat een geluk! Je mag een van je vakantieberen op het startveld van jouw kleur zetten en de draaijij meteen nog een keer draaien.

### • **Wijst de draaijij naar een ander dobbelsteensymbool?**

Pech gehad! Maar je mag de pijl nog een tweede en een derde keer draaien en proberen een zes te krijgen.

### **Voor het verder vliegen van de vakantieberen gelden de volgende regels:**

- De vakantieberen die het vliegveld hebben verlaten, vliegen steeds met de klok mee overeenkomstig het gedraaide aantal ogen.
- Als de pijl naar het dobbelsteensymbool met de zes wijst, mag de speler met een vakantiebeer vliegen en daarna nog een keer draaien.
- Als een speler bij een zes nog beren op het vliegveld heeft, moet hij er eentje daarvan op zijn startveld zetten.
- Bij het vliegen worden alle velden geteld – ook die die bezet zijn.
- Met een vakantiebeer moet altijd het volle aantal ogen verder worden gevlogen.
- Wie op een bezet veld landt, mag deze vakantiebeer ‚eraf gooien‘, dat wil zeggen, terugzetten op zijn vliegveld.
- Een speler moet met zijn beren altijd zo vliegen, dat ze niet op een speelveld met een andere, eigen vakantiebeer landen. Als dat niet mogelijk is, is de beurt over.
- Naar de eindvelden mag alleen met eigen vakantieberen worden gevlogen.
- Eindvelden moeten met het exacte aantal ogen worden bereikt.
- Van de eindvelden kunnen vakantieberen niet meer af gegooid worden.

## Einde van het spel

Het spel eindigt zodra een speler met zijn drie vakantieberen naar de eilanden van bestemming is gevlogen en daardoor wint.



# Los Osos veraneantes



El clásico juego de carreras para 2 - 4 jugadores de 4 a 99 años.

**Ilustraciones:** Sandra Kretzmann

**Redacción:** Annemarie Wolke

## Contenido del juego

2 tableros de juego magnéticos, 12 osos veraneantes magnéticos en 4 colores, 1 disco giratorio magnético con flecha giratoria, 1 instrucciones del juego

## Objetivo del juego

Ganará la partida quien con suerte y visión de conjunto sea el primero en volar a sus islas con sus tres osos veraneantes.

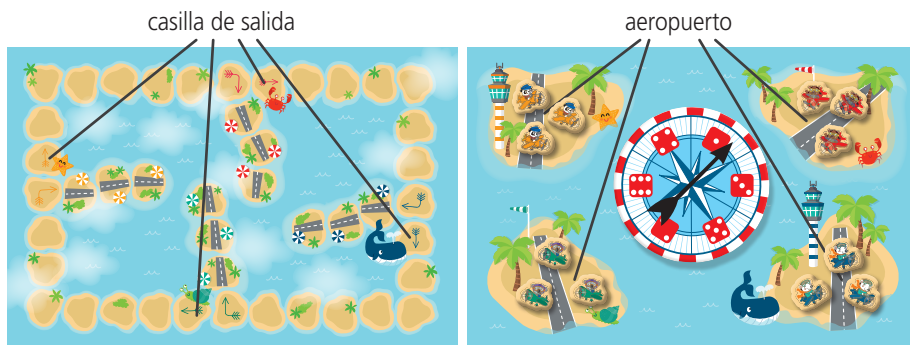
*Antes de jugar por primera vez*

*Extraed los imanes (osos veraneantes y disco giratorio) con cuidado de los paneles y tirad a la basura los elementos restantes. Montad la flecha en el disco giratorio.*

*Dejad que os ayude una persona adulta.*

## Preparativos

En primer lugar, colocad los tableros de juego, uno en la base y el otro en la tapa de la lata. Un tablero muestra el itinerario circular con las islas de destino; el otro tablero, las cuatro islas con los aeropuertos de los osos veraneantes. Cada jugador cogerá los tres osos veraneantes de su color y los pondrá en su aeropuerto. Si juegan menos de 4 personas, los osos sobrantes no se utilizarán. Colocad el disco giratorio en el centro del mar, entre los aeropuertos.



## ¿Cómo se juega?

Jugáis por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza quien más recientemente haya volado en un avión por vacaciones. Si no os ponéis de acuerdo, comenzará el jugador más joven haciendo girar la flecha giratoria.

La flecha tiene que dar por lo menos una vuelta en círculo; en caso contrario tendrás que repetir el giro.

### • ¿Señala la flecha hacia el dado con seis puntos?

¡Qué suerte! Coloca uno de tus osos veraneantes en la casilla de salida de tu color y vuelve a girar la flecha una vez más.

### • ¿Señala la flecha hacia otro dado?

¡Qué mala suerte! Pero puedes volver a girar la flecha una segunda y una tercera vez más e intentar sacar el seis.

### Para los siguientes vuelos de los osos veraneantes son válidas las siguientes reglas:

- Los osos veraneantes que han salido del aeropuerto volarán siempre en el sentido de las agujas del reloj el número de casillas correspondientes a los puntos del dado.
- Si la flecha señala el dado con seis puntos, el jugador podrá volar con un oso veraneante y volver a girar la flecha una vez más.
- Si un jugador saca un seis y todavía tiene osos veraneantes en el aeropuerto, tendrá que colocar uno de ellos a la casilla de salida.
- Al volar se cuentan todas las casillas, incluidas las ocupadas.
- Hay que volar siempre con un oso veraneante el número completo de puntos indicados en el dado.
- Quien aterrice en una casilla ocupada, «echará» al oso veraneante que la ocupa, es decir, lo devolverá a su aeropuerto.
- Un jugador tiene que volar con sus osos veraneantes de modo que ninguno de ellos aterrice en una casilla ocupada por otro oso veraneante propio. Si eso no es posible, no se podrá volar en esa jugada.
- Solo se puede volar a las casillas de meta con los osos veraneantes propios.
- Hay que llegar a las casillas de meta con el número exacto de puntos.
- A los osos veraneantes que estén en las casillas de meta no se les puede «echar».

## Final del juego

La partida acaba en el momento en que un jugador haya volado con sus tres osos veraneantes a las islas de meta que se correspondan con su color. Este jugador será el ganador de la partida.



# Il pazzo volo degli orsetti vacanzieri



Un classico gioco di percorso per 2 - 4 giocatori da 4 a 99 anni.

**Illustrazioni:** Sandra Kretzmann

**Redazione:** Annemarie Wolke

## Dotazione del gioco

2 tabelloni magnetici, 12 orsetti magnetici in 4 colori, 1 disco magnetico con freccia girevole, 1 istruzioni del gioco

## Scopo del gioco

Vince chi, con un po' di fortuna e colpo d'occhio, fa atterrare per primo i suoi tre orsetti sulle isole delle vacanze.

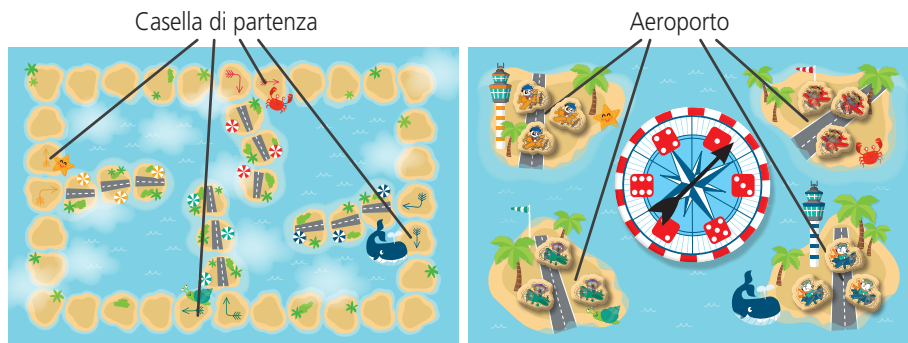
*Prima di giocare per la prima volta*

*Estrarre con cautela i pezzi magnetici (orsetti e disco girevole) dal pannello e gettare via le parti restanti. Montare la freccia girevole sul disco.*

*In queste operazioni fatevi aiutare da un adulto.*

## Preparazione del gioco

Inserite uno dei tabelloni nel fondo e uno nel coperchio della scatola. Un tabellone mostra i percorsi verso le isole traguardo, l'altro mostra le quattro isole con gli aeroporti degli orsetti. Ogni giocatore prende tre orsetti di un colore e li sistema nell'aeroporto corrispondente. Se si gioca in meno di 4 persone, gli orsetti in eccesso si possono ignorare. Mettete il disco girevole in mezzo al mare, tra gli aeroporti.



## Svolgimento del gioco

Si gioca a turno in senso orario. Inizia chi per ultimo è andato in vacanza in aereo. Se non riuscite a mettervi d'accordo, il giocatore più giovane inizia facendo girare la freccia.

La freccia deve compiere almeno un giro completo, altrimenti dovrai farla girare un'altra volta.

- **La freccia indica il simbolo del dado con sei punti?**

Che fortuna! Puoi mettere uno dei tuoi orsetti sulla casella di partenza del colore corrispondente e far girare di nuovo la freccia.

- **La freccia indica un altro simbolo del dado?**

Che sfortuna! Puoi far girare la freccia una seconda e anche una terza volta per cercare di ottenere il sei.

### **Per permettere agli orsetti di proseguire il loro volo, bisogna seguire le seguenti regole:**

- Una volta lasciato l'aeroporto, gli orsetti avanzano sempre in senso orario, sorvolando un numero di isole corrispondente al numero del dado indicato dalla freccia girevole.
- Se la freccia indica il simbolo del dado con il sei, il giocatore può far volare un suo orsetto e poi girare di nuovo la freccia.
- Se un giocatore ha ancora orsetti in aeroporto e il risultato è un sei, deve metterne uno sulla casella di partenza.
- Quando si vola, si contano tutte le caselle, anche quelle occupate.
- L'orsetto continua sempre il suo volo per l'intero punteggio ottenuto.
- Chi atterra su una casella occupata, "butta fuori" l'orsetto che la occupava, facendolo ritornare al suo aeroporto.
- Un giocatore deve sempre far atterrare un suo orsetto su una casella dove si non si trovi già un altro orsetto del proprio colore. Se questo non è possibile, in questo turno non può far avanzare nessun orsetto.
- Gli orsetti possono volare solo sulle caselle traguardo del colore corrispondente.
- Le caselle traguardo devono essere raggiunte con il punteggio esatto.
- Una volta atterrati sulle caselle traguardo, gli orsetti non possono più essere buttati fuori.

## Conclusione del gioco

Il gioco termina quando un giocatore è atterrato con i suoi tre orsetti sulle isole traguardo del colore corrispondente e ha vinto in questo modo il gioco.








# HABA®


Erfinder für Kinder





 Wir begleiten Kinder durchs Leben – mit hochwertigen Spielen und Spielsachen, die altersgerecht fordern, fördern und vor allem viel Freude bereiten. Kurz gesagt: Wir bringen Kinderaugen zum Leuchten.

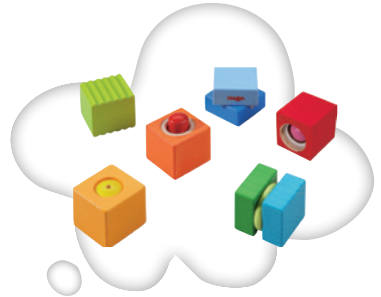
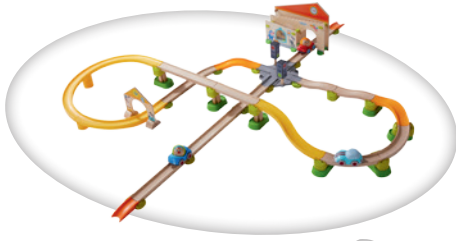
 Children are world explorers! We accompany them on their journey with games and toys that challenge and foster new skills, as well as being above all lots of fun.

 Les enfants sont des explorateurs à la découverte du monde ! Nous les accompagnons tout au long de leurs excursions avec des jeux et des jouets qui les invitent à se surpasser, les stimulent et surtout leur apportent beaucoup de plaisir.

 Kinderen zijn wereldontdekkers! We begeleiden ze op al hun zoektochten met uitdagende en stimulerende, maar vooral erg leuke spelletjes en speelgoed.

 ¡Los niños son descubridores del mundo! Nosotros los acompañamos en sus exploraciones con juegos y juguetes que les ponen a prueba, fomentan sus habilidades y, sobre todo, les proporcionan muchísima alegría.

 I bambini esplorano il mondo! Noi li accompagniamo nelle loro scorribande con giochi e giocattoli che ne stimolano la curiosità, ne aumentano le potenzialità e che, soprattutto, li rendono felici!



# Erfinder für Kinder

**HABA**<sup>®</sup>

Habermaass GmbH • August-Grosch-Straße 28 - 38  
96476 Bad Rodach, Germany • [www.haba.de](http://www.haba.de)

Art. Nr. 304659

1/18

**⚠ WARNING:**  
**CHOKING HAZARD -**  
Small parts. Not for  
children under 3 years.