

Logic! GAMES

WO IST WANDA?



Where is Wanda? · Où se cache Wanda ? · Waar is Wanda?
¿Dónde está Wanda? · La casa dei mostri

WO IST WANDA?

SMARTES SUCHEN UND FINDEN

Ein smartes Logik- und Wimmelspiel für 1 Kind ab 4 Jahren.

Autorin & Autor: Antje Gleichmann & Thade Precht • **Illustration:** Thies Schwarz

3, 2, 1 ... und weg! Die schelmische Wanda liebt es, Verstecken zu spielen. Ständig muss ihre ganze Familie nach dem roten Monsterchen suchen. Jetzt bist du dran: Hilf Familie Monster dabei, Wanda im bunten Gewimmel des Hauses aufzuspüren! Ordne die Monster bestimmten Räumen zu und komme Wanda so gekonnt auf die Schliche. Der Schwierigkeitsgrad der 60 Aufgaben steigt von Runde zu Runde. Schaffst du es, sie alle zu lösen?

Bei diesem Spiel sind genaues Schauen, erstes Kombinieren und räumliches Zuordnen gefragt.

Spielinhalt:

- 1 Schachtelboden mit Wimmelbild
- 1 Steckkreuz (bestehend aus 4 Teilen)
- 1 Dach (bestehend aus 2 Teilen)
- 5 Monster
- 4 Lieblingssachen
- 1 Spiralblock mit 60 Aufgaben und Lösungen
1 Spielanleitung



4



5



2

1

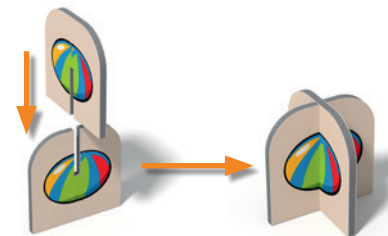
3

Logik!
GAMES

HABA

6

Vor dem ersten Spiel:



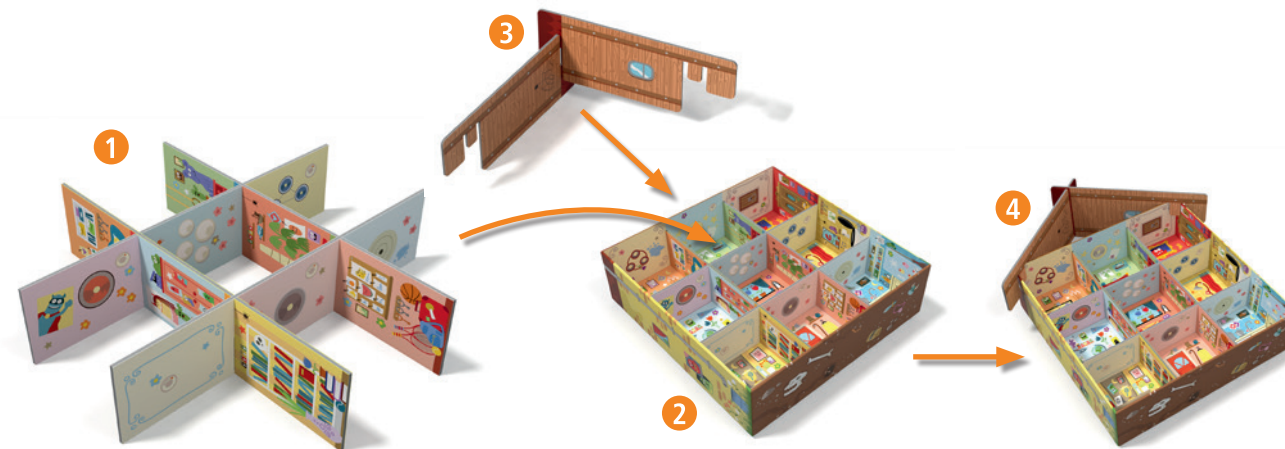
Nimm die Holzteile aus dem Beutel. Löse die 8 kleinen Pappteile vorsichtig aus dem Tableau. Den Beutel und das Tableau benötigst du nicht mehr. Entsorge beides fachgerecht.

Stecke die kleinen Pappteile wie abgebildet zu 4 Lieblingssachen zusammen: Ball, Tasche, Hut und Buch. Diese lässt du künftig zusammengesteckt und baust sie nicht mehr auseinander.

Nimm die vier Teile des Steckkreuzes und setze sie zusammen. **Achte dabei unbedingt darauf, dass die richtigen Teile an der richtigen Stelle sitzen und dein Steckkreuz mit dem unten abgebildeten Steckkreuz (1) übereinstimmt!** Auch das Steckkreuz baust du künftig nicht mehr auseinander.

Das Steckkreuz legst du in den Schachtelboden mit dem Wimmelbild.

Die Ausrichtung vom Steckkreuz muss zum Wimmelbild passen (2). Fertig und spielbereit ist das Monster-Haus!



Wichtig: Mit einem falsch zusammengesetzten und/oder falsch in den Schachtelboden eingesetzten Steckkreuz können die Aufgaben des Spiels nicht gelöst werden!

Möchtest du das Haus noch weiter ausbauen? Dann kannst du die beiden Teile des Dachs zusammensetzen (3) und sie **vorsichtig** – ohne das Wimmelbild zu knicken – auf die oberen Ecken des Schachtelbodens stecken (4). Für das eigentliche Spiel sind Dach und Dachboden aber nicht notwendig.

Tipp: Nach dem Spielen musst du das Dach wieder abbauen. Das Steckkreuz wiederum lässt du einfach im Schachtelboden. Verteile die Monster und Lieblingssachen in den Fächern und lege die beiden Teile des Dachs nebeneinander darauf. Dann kommen noch der Spiralblock und die Anleitung obenauf. Fertig!

Kurzanleitung:

Wähle eine **Aufgabe** aus dem Spiralblock.

Das **Ziel** jeder Aufgabe: Finde heraus, in welchem Zimmer des Hauses sich Wanda versteckt hat!

Dazu musst du die gezeigten Monster und Lieblingssachen anhand der gezeigten Hinweise den richtigen Zimmern zuordnen (Wanda zuletzt!). Gutes Licht ist wichtig, um die vielen kleinen Dinge in den Zimmern gut zu erkennen.

Es gelten folgende Versteckspiel-Regeln:

1. In jedem Zimmer ist immer nur Platz für **ein** Monster **oder** eine Lieblingssache.
2. Erst wenn du alle übrigen gezeigten Monster und Lieblingssachen zugeordnet hast, kannst du **abschließend Wanda** zweifelsfrei in das richtige Zimmer stellen.

Auf der Rückseite jeder Aufgabe findest du die entsprechende **Lösung**.

Es folgt der Abschnitt „Einleitende Spielmaterialerfahrung & Impulse zum freien Spielen“, gefolgt von einer **ausführlichen und bebilderten Spielanleitung**.

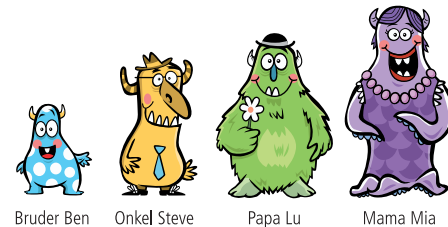
Einleitende Spielmaterialerfahrung & Impulse zum freien Spielen:

Liebe Eltern, viele Aufgaben dieses Spiels sind insbesondere für jüngere Kinder – mitunter aber selbst für Erwachsene – sehr herausfordernd. Unterstützen und ermutigen Sie Ihr Kind daher beim Einstieg ins Spiel. Dieser Abschnitt bietet hilfreiche Anregungen.



Hi, ich bin Wanda! Ich liebe Logikspiele und freue mich riesig darauf, heute mit dir Verstecken zu spielen! Meine monstermäßige Familie ist auch mit dabei. Und du wirst sehen: Wir sind ein ziemlich bunter Haufen, der jede Menge gute Laune versprüht.

Schauen wir uns mal alles gemeinsam an und beginnen mit den **Holz- und Pappfiguren**: Das rote Monster, das bin ich, klar. Dann wären da noch mein kleiner Bruder Ben, mein Onkel Steve, Papa Lu und Mama Mia. Jeder der vier hat eine persönliche Lieblingssache. Kannst du erraten, welche Lieblingssache zu welchem Monster gehört? Kleiner Tipp: Zusammengehörige Paare haben eine ähnliche Farbe. Und hier die Lösung: Ben liebt seinen Ball, Steve seine Tasche, Lu seinen Hut und Mia ihr Zauberbuch. Oder ist es vielleicht eher ein Märchenbuch?



- 1 Medienzimmer
- 2 Kinderzimmer Ben
- 3 Schlafzimmer Mama und Papa
- 4 Kinderzimmer Wanda
- 5 Wohnzimmer
- 6 Badezimmer
- 7 Kaminzimmer
- 8 Eingangsbereich
- 9 Küche



Als Nächstes schauen wir uns das Haus mal genauer an. Hier gibt es nämlich richtig viel zu entdecken – an den Hauswänden, auf dem Dach, auf dem Dachboden. Sogar unter dem Haus herrscht reges Treiben! Allerdings sind für das Spiel später „**nur**“ die **9 quadratischen Zimmer wichtig**.

Kaum zu übersehen: Ordnung ist scheinbar nicht die Stärke der Monsterfamilie. Gar nicht so leicht, sich in dem ganzen Gewimmel und Gewusel zurechtzufinden, oder? Darum schauen wir mal gemeinsam, welche Räume du klar zuordnen kannst: Küche? Badezimmer? Die nebenstehende Abbildung zeigt und benennt die einzelnen Zimmer. Welche dieser Zimmerarten gibt es auch bei dir zuhause?

Je genauer du dir die einzelnen Zimmer anschaust, desto mehr Dinge wirst du entdecken, die du schon kennst und benennen kannst. Welche Dinge kennst du noch nicht? Sprich mit deinen Eltern oder anderen Personen darüber – tauscht euch aus! Wo findest du zum Beispiel ein Bett, einen Teppich, eine Lampe oder einen Wasserhahn? Und fallen Dir auch Dinge auf, die in mehreren Zimmern vorkommen – beispielsweise Blumen oder Tennisbälle? Mal haben diese Dinge dieselbe Farbe, mal unterschiedliche Farben.

Werfen wir abschließend noch einen Blick auf den großen **Spiralblock**. Er beinhaltet 60 nummerierte **Aufgaben** in steigendem Schwierigkeitsgrad. Falls du an der einen der anderen Stelle mal gar nicht weiterkommst: Auf der Rückseite jeder Aufgabe findest du immer direkt die **Lösung**.

So, nun bist du bestens vorbereitet für das eigentliche Spiel. Ich flitze schonmal los und verstecke mich. Und ich bin sehr gespannt, ob du mich findest! Ich wünsche dir ganz viel Spaß und gutes Gelingen!

Deine Wanda



Spielanleitung:

Stelle das **Haus** so vor dir ab, dass du gut in die 9 Zimmer sehen kannst.

Wähle eine **Aufgabe** aus dem Spiralblock aus. Am besten startest du mit Aufgabe 1 und gehst dann der Reihe nach vor. Denn die ersten 30 Aufgaben – jeweils mit einem grünen Dreieck markiert – sind relativ leicht und bieten dir einen guten Einstieg ins Spiel. Es folgen 20 mittelschwere Aufgaben mit orangefarbenem Dreieck und abschließend noch 10 schwere Aufgaben mit rotem Dreieck.

Das **Ziel** jeder Aufgabe: Finde heraus, in welchem Zimmer des Hauses sich Wanda versteckt hat!

Und so geht's: Jede Aufgabe zeigt oberhalb der Wellenlinie ein oder mehrere **Monster und Lieblingssachen**. Diese legst du dir bereit. Übrige Monster und Lieblingssachen kommen beiseite.

Die bereitgelegten Monster und Lieblingssachen musst du nun den richtigen Zimmern **zuordnen** (Wanda zuletzt!). Die hierfür nötigen Hinweise liefern dir die weißen Kästchen unterhalb der Wellenlinie.



Es gelten folgende Versteckspiel-Regeln:

1. In jedem Zimmer ist immer nur Platz für **ein** Monster **oder** eine Lieblingssache.



2. Du musst zunächst die übrigen gezeigten Monster und Lieblingsachen zuordnen. Erst dann kannst du **abschließend Wanda** zweifelsfrei einem Zimmer zuordnen und damit die Aufgabe lösen.

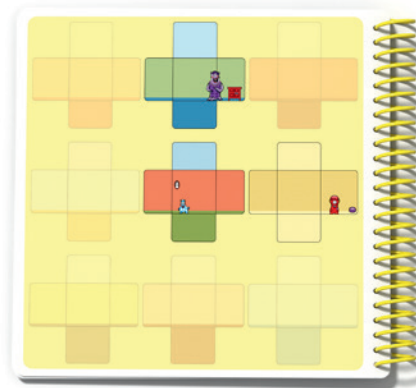


Tipps:

- Das Haus muss nicht zwingend aufrecht vor dir stehen. Du kannst es beim Suchen auch **in die Hände** nehmen, um die verschiedenen Zimmerwände und -ecken schneller und einfacher einzusehen.
- **Gutes Licht** ist wichtig, damit du die vielen kleinen Dinge in den Zimmern gut erkennst! Falls das Licht zu sehr von oben scheint, kann es helfen, das Haus hinzulegen.
- Stelle die zugeordneten Monster und Lieblingsachen **behutsam** in die jeweiligen Zimmer. Schließlich soll ja nichts und niemand ungewollt durcheinanderpurzeln.
- Hast du bei einer Aufgabe bereits mit Gewissheit erste Monster/Liebingsachen zugeordnet? Sehr gut, dann kannst du die entsprechenden Zimmer bei der Zuordnung weiterer Monster/Liebingsachen ignorieren. Denn gemäß Versteckspiel-Regel 1 kommen diese Zimmer ja nicht mehr weiter infrage.

Auf der Rückseite jeder Aufgabe findest du die entsprechende **Lösung**.

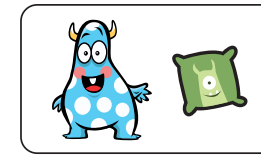
Aber gib nicht zu schnell auf: Der große Reiz von Logikspielen liegt nämlich genau im Tüfteln, Rätseln und Rumprobieren. Je größer die Herausforderung, desto größer anschließend die Freude, sie bewältigt zu haben!



Beispiellösung

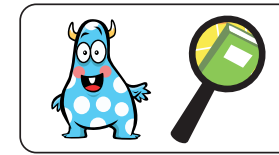
Die Hinweis-Arten

Je weiter du im Spiralblock voranschreitest, desto mehr Monster und Lieblingsachen musst du jeweils zuordnen. Bis Aufgabe 30 gibt es dabei nur eine Art von Hinweis, nämlich „Gleiches Objekt“. Ab Aufgabe 31 kommen dann weitere Arten hinzu. Hier eine Übersicht der vorkommenden Hinweis-Arten samt Beispielen:



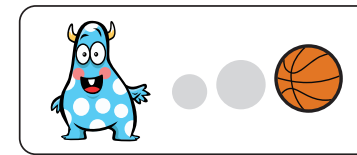
„**Gleiches Objekt**“: Das Monster bzw. die Lieblingsache links gehört in das Zimmer, in dem sich das Objekt rechts befindet. Dieses Objekt muss in Form, Farbe und Größe übereinstimmen.

Beispiel: Ben gehört in das Zimmer mit dem grünen Kissen. Wo könnte ein solches Kissen sein – vielleicht auf einem Sofa? Oder auf einem Sessel?



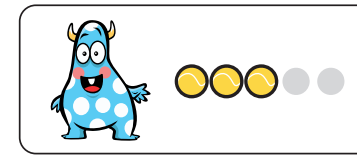
„**Gleicher Bildausschnitt**“: Das Monster bzw. die Lieblingsache links gehört in das Zimmer, in dem sich der in der Lupe gezeigte Bildausschnitt befindet.

Beispiel: Ben gehört in das Zimmer mit dem in der Lupe gezeigten Bildausschnitt. Was könnte hier zu sehen sein: Vielleicht ein grünes Buch auf einem gelbem Teppich?



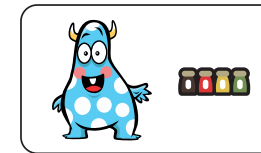
„**Gleiche Größe/Länge**“: Das Monster bzw. die Lieblingsache links gehört in das Zimmer, in dem sich das Objekt rechts in gleicher Größe bzw. gleicher Länge befindet. Natürlich müssen auch Form und Farbe des Objekts übereinstimmen.

Beispiel: Ben gehört in das Zimmer mit dem großen orangen Basketball. Hm, der Basketball in seinem eigenen Kinderzimmer ist in diesem Fall definitiv zu klein, oder?



„**Gleiche Anzahl**“: Das Monster bzw. die Lieblingsache links gehört in das Zimmer, in dem sich das Objekt rechts in gleicher Anzahl befindet. Natürlich müssen auch Form, Farbe und Größe identisch sein.

Beispiel: Ben gehört in das Zimmer, in dem exakt 3 gelbe Tennisbälle sind. Im Eingangsbereich liegen 3 gelbe Tennisbälle auf dem Boden – aber Moment, liegt da nicht noch ein vierter vor den Tennisschlägern?



„**Gleiche Farbfolge**“: Das Monster bzw. die Lieblingsache links gehört in das Zimmer, in dem sich das Objekt rechts in gleicher Farbfolge befindet. Natürlich müssen auch Form und Größe identisch sein.

Beispiel: Ben gehört in das Zimmer, in dem sich 4 Gewürzgläser in der Farbfolge Braun, Rot, Gelb und Grün befinden. Die Gewürzgläser in der Küche haben alle diese Farben, aber stimmt die Farbfolge?

Für noch mehr Wimmel-Spaß:

Schnapp dir einen Mitspieler oder eine Mitspielerin und stellt euch gegenseitig Suchaufträge! Wer beginnt, wählt ein beliebiges, einzigartiges Objekt im Haus aus, das sich gut benennen lässt (zum Beispiel „großes rotes Sofa“). Die andere Person muss nun das angesagte Objekt ausfindig machen und Wanda ins entsprechende Zimmer stellen. Geschafft? Super! Tauscht die Rollen und weiter geht's ...



WHERE IS WANDA?

SMART SEARCHING AND FINDING

A smart logic and hidden object game for 1 child 4 years & older.

Authors: Antje Gleichmann & Thade Precht • **Illustrator:** Thies Schwarz

3, 2, 1... Go! Mischievous Wanda loves playing hide and seek. Her family constantly needs to search for the little red monster. Now it's your turn! Help the Monster family find Wanda in the chaotically colorful house! Assign the monsters to specific rooms and track Wanda down. The 60 template tasks have an increasing degree of difficulty from round to round. Can you solve them all?

This game requires precise observation, deduction, and spatial assignment.

Game Contents:

- ① 1 box base with hidden object picture
- ② 1 grid (made up of 4 pieces)
- ③ 1 roof (made up of 2 pieces)
- ④ 5 monsters
- ⑤ 4 favorite items
- ⑥ 1 spiral book with 60 tasks and solutions
- 1 rulebook



④



⑤



②

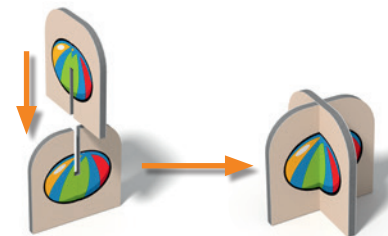
①

③

⑥



Before the First Game:

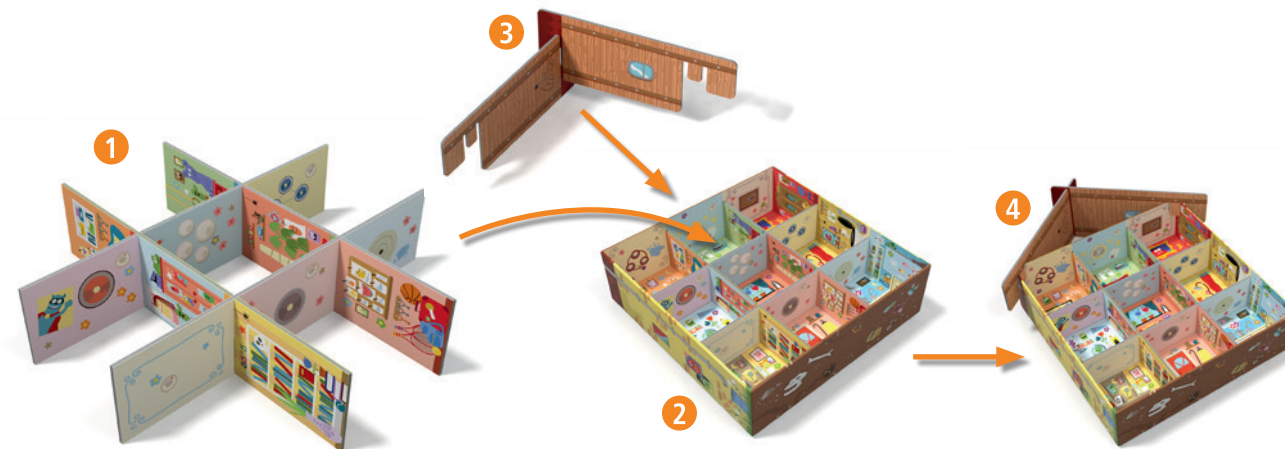


Remove the wooden pieces from the bag. Carefully separate the 8 small cardboard pieces from the punchboard. Properly dispose of the bag and leftover punchboard pieces as they are no longer needed.

Assemble the small cardboard pieces together as shown to make 4 favorite items: ball, bag, hat, and book. These can remain assembled even after the game is done and stored.

Assemble the four pieces to create the grid. **Make sure that the correct parts are in the correct position and that your grid matches the grid shown in visual (1).** The grid can remain assembled when game is done and stored.

Place the grid in the hidden object picture box. **The alignment of the grid must match the hidden object picture (2).** The monster house is now ready for the game!



Important: If the grid is incorrectly assembled and/or incorrectly inserted into the box base, the game's tasks cannot be solved!

Do you want to expand the house even further? Assemble the two parts of the roof together (3) and **carefully** place the roof on the top corners of the box base (4), without bending the hidden object image. The roof is for visual pleasure only and is not necessary for the actual game.

Tip: After playing, the roof must be removed and disassembled. The grid, on the other hand, is simply left in the box base. Divide the monsters and favorite items among the compartments and place the two parts of the roof on top next to each other. Then lay the spiral book and the rulebook on top. Done!



Quick Reference Guide:

Select a **task** from the spiral book.

The **aim** of every task: Discover in which room Wanda is hiding!

To do this, you must match the monsters and favorite items to the correct rooms using the clues shown (Wanda last!). Good lighting is important to be able to see the many small things in the rooms clearly.

The following **hide-and-seek rules apply**:

1. Each room only has space for one monster **or one** favorite item.
2. Only when you have matched all the other monsters and favorite items shown can you **finally place Wanda** in the correct room with certainty.

You will find the **solution** on the back of each task.

On the following pages you will find the section „Introduction to Game Material & Ideas for Free Play“, followed by detailed, **illustrated game instructions**.

Introduction to Game Material & Ideas for Free Play:

Dear Parents, Many of the tasks in this game are particularly challenging for younger children, but sometimes even for adults. Therefore, support and encourage your child when they start playing the game. This section provides helpful suggestions.



Hi, my name is Wanda! I love logic games and can't wait to play hide and seek with you today! My monster family is also here; you'll discover, we are a mixed and merry bunch!

Let's look closely at everything together, starting with the **wooden and cardboard figures**. The red monster, is me, Wanda! Then there's my little brother Ben, my uncle Steve, dad Lu, and mom Mia. Each of the four has their own personal favorite item. Can you guess which favorite item belongs to which monster? Hint: Matching pairs have a similar color. And here's the solution: Ben loves his ball, Steve loves his bag, Lu loves his hat, and Mia loves her magic book; or maybe it's more of a fairy tale book?



Bother Ben Uncle Steve Dad Lu Mom Mia

- 1 TV room
- 2 Ben's bedroom
- 3 mom and dad's bedroom
- 4 Wanda's bedroom
- 5 living room
- 6 bathroom
- 7 fireplace room
- 8 foyer
- 9 kitchen



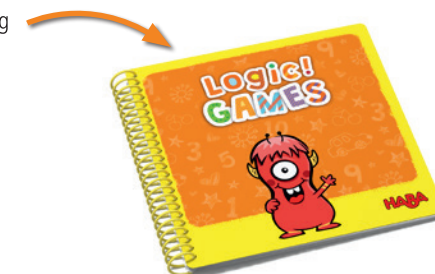
Next, let's take a closer look at the house as there's so much to discover on the floors and walls. There's even a lot going on under the house! However, **only the 9 square rooms are important** for the game.

You can't help but notice that keeping a tidy home apparently is not the strength of the Monster family. It's not so easy to find your way around all the chaos and mess, is it? So let's take a look together at which rooms you can easily name: Kitchen? Bathroom? The picture below shows and names the individual rooms. Which of these rooms do you have at home?



The closer you look at each room, the more things you'll discover that you already know and can name. What things don't you know yet? Talk to your parents or other people – share your ideas! Where can you find a bed, rug or lamp for example? And can you also see some things in more than one room – such as flowers or tennis balls? Sometimes these things are the same color, sometimes different colors.

Finally, let's take a look at the large **spiral book**. It contains 60 numbered **tasks** with increasing difficulty. In case you get stuck, you can always find the **solution** on the back of each task.



So, now you're perfectly prepared for the actual game. I'll run off now and hide. I'm looking forward to seeing if you can find me! Have fun and good luck!

Your friendly monster, Wanda

Instructions:

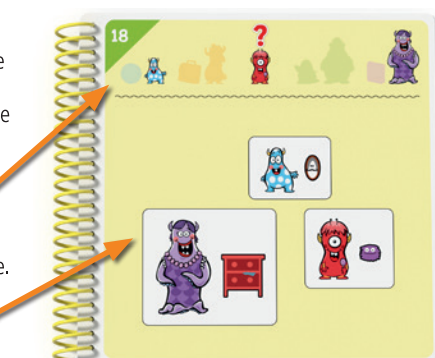
Place the **house** in front of you so that you can easily see into the 9 rooms.

Select a **task** from the spiral book. It's best to start with task 1 and then work your way through the tasks in order. The first 30 tasks – each marked with a green triangle – are relatively easy and offer you a good introduction to the game. These are followed by 20 medium tasks indicated by an orange triangle, and finally 10 difficult tasks with a red triangle.

The **aim** of every task: Find out in which room Wanda is hiding!

How it works: Each task shows one or more **monsters and favorite items** above the wavy line. Get these items ready to use in this game round. The other monsters and favorite items are set aside.

Now you have to **match** the monsters and favorite items you have laid out with the correct rooms (Wanda last!). The white boxes below the wavy line provide you with the necessary clues.



The following **hide-and-seek rules apply**:

1. Each room **only** has space for **one monster or one** favorite item.





2. You must first match the other monsters and favorite items shown. Only then can you match **Wanda** with a room and solve the task with certainty.

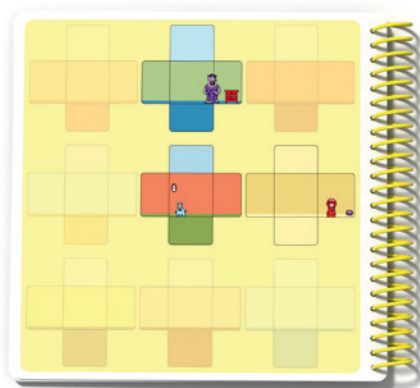


Tips:

- The house doesn't necessarily have to stand upright in front of you. You can also **pick it up** when searching to see the different room walls and corners more quickly and easily.
- **Good light** is important to help you see all the little things in the rooms! If the light shines too much from above, it can help to lay the house down.
- Place the matched monsters and favorite items **carefully** in the correct rooms. After all, you don't want anything or anybody to fall out of place.
- Have you already matched the first monsters/favorite items in a task with certainty? Great, then you can ignore these rooms when matching further monsters/favorite items. After all, these rooms are no longer an option according to hide-and-peek rule 1.

You will find the **solution** on the back of each task.

But don't give up too quickly; the great appeal of logic games lies in experimenting, puzzling things over, and trying things out. The greater the challenge, the greater the joy of having overcome it!

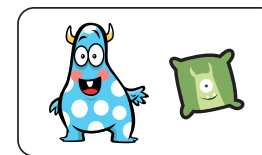


Example solution



Types of Clues

The further you progress in the spiral book, the more monsters and favorite items you have to match. Until task 30, there is only one type of clue, the "same object". Further types of clues are then added after task 31. Here is an overview of the types of clues, including examples:



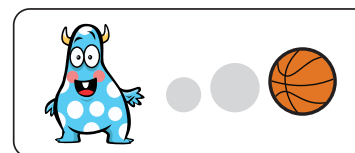
"Same object": The monster or favorite item on the left belongs in the room where the object on the right is located. This object must match in shape, color, and size.

Example: Ben belongs in the room with the green cushion. Where could a cushion like this be – perhaps on a sofa? Or on an armchair?



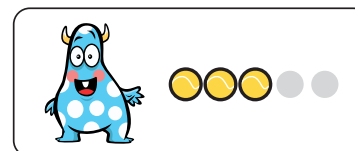
"Same picture section": The monster or favorite item on the left belongs in the room where the picture section shown in the magnifying glass is located.

Example: Ben belongs in the room with the picture section shown in the magnifying glass. What can we see here, maybe a green book on a yellow rug?



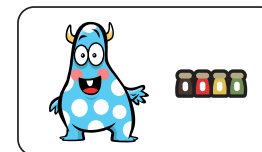
"Same size/length": The monster or favorite item on the left belongs in the room where the object on the right is located in the same size or length. Of course, the shape and color of the object must also match.

Example: Ben belongs in the room with the big orange basketball. Hmm, the basketball in his own bedroom is definitely too small, isn't it?



"Same number": The monster or favorite item on the left belongs in the room where there are the same number of the objects on the right. Of course, the shape, color, and size must also be identical.

Example: Ben belongs in the room where there are exactly 3 yellow tennis balls. There are 3 yellow tennis balls on the floor in the entrance area – but wait a minute, isn't there a fourth one in front of the tennis rackets?



"Same color sequence": The monster or favorite item on the left belongs in the room where the object on the right is located in the same color sequence. Of course, the shape and size must also be identical.

Example: Ben belongs in the room where there are 4 spice jars in the color sequence brown, red, yellow, and green. The spice jars in the kitchen all have these colors, but is the color sequence correct?

For even more hidden object fun:

Grab a fellow player and ask each other to search for something! Whoever starts chooses any unique object in the house that is easy to name (for example, "large red sofa"). The other person now has to find this object and place Wanda in the same room. Did you do it? Fantastic! Swap roles and continue ...

OÙ SE CACHE WANDA ?

60 CASSE-TÊTES D'OBSERVATION ET DE RÉFLEXION

Un jeu de logique et de recherche pour 1 enfant à partir de 4 ans.

Auteurs : Antje Gleichmann & Thade Precht • **Illustration :** Thies Schwarz

3, 2, 1... J'arrive ! La malicieuse Wanda adore jouer à cache-cache. Toute sa famille passe son temps à chercher ce petit monstre rouge. C'est à ton tour maintenant : aide la famille Monstre à retrouver Wanda dans la maison colorée et bien remplie ! Suis les consignes données dans le livret et place les monstres dans les pièces indiquées pour retrouver la trace de Wanda. Il y a 60 missions au niveau de difficulté croissant à relever. Parviendras-tu à toutes les accomplir ?

Dans ce jeu, il faudra user de son sens de l'observation, être perspicace et savoir se repérer dans l'espace.

Contenu de la boîte :

- 1 maison (= fond de la boîte illustré)
- 1 ensemble de murs et planchers (en 4 parties qui s'emboîtent)
- 1 toit (en 2 parties)
- 5 monstres
- 4 objets fétiches
- 1 livret avec 60 missions et solutions
1 règle du jeu



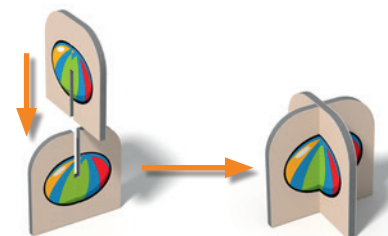
4



5



Avant la première partie :



Retire les pièces en bois du sachet. Détache délicatement les 8 petites pièces cartonnées de leur cadre. Tu n'as plus besoin du sachet et du cadre. Jette-les en respectant les consignes de tri sélectif.

Assemble les petites pièces cartonnées comme indiqué sur l'illustration pour former 4 objets fétiches : le ballon, le sac, le chapeau et le livre. Tu n'auras pas besoin de les démonter avant de les ranger dans la boîte.

Prends les quatre parties formant les murs et les planchers et assemble-les. **Veille à bien assembler les différentes parties, comme sur l'illustration (1) !** Ensuite, tu n'auras plus besoin de les démonter non plus.

Place cet assemblage dans le fond illustré de la boîte, **comme indiqué sur l'illustration (2)**. La maison des monstres est prête. Place au jeu !



Important : si les murs et planchers ne sont pas assemblés correctement et/ou s'ils sont mal placés dans le fond de la boîte, les missions du jeu deviennent impossibles !

Aimerais-tu agrandir la maison ? Assemble alors les deux parties du toit (3) et enfonce-les **délicatement** sur les coins supérieurs de la maison (4) sans plier l'illustration. Le toit et le grenier ne sont pas nécessaires pour jouer.

Astuce : après avoir joué, tu devras démonter le toit, mais tu peux laisser les murs et planchers en position dans le fond de la boîte. Range les monstres et les objets fétiches dans les pièces et pose par-dessus les deux parties du toit l'une à côté de l'autre. Range ensuite le livret et la règle du jeu par-dessus. Le tour est joué !

Résumé des règles :

Choisis une **mission** dans le livret.

L'**objectif** de chaque mission est de trouver la pièce dans laquelle Wanda se cache !

Pour y parvenir, tu dois d'abord placer les monstres et les objets fétiches dans les bonnes pièces à l'aide des consignes fournies. Puis, tu placeras Wanda si tu as réussi à trouver sa cachette. Il est important d'avoir un bon éclairage pour bien voir les petits détails dans les différentes pièces.

Dans ce jeu de cache-cache, les règles suivantes s'appliquent :

1. Chaque pièce ne peut accueillir **qu'un** monstre **ou** **qu'un** objet fétiche.
 2. Tu dois d'abord placer tous les autres monstres et objets fétiches indiqués avant d'être **certain(e) de placer Wanda** dans la bonne pièce.
- Dans le livret, tu trouveras la **solution** au dos de chaque mission.
- Les pages suivantes présentent la section intitulée « Découvre le matériel et joue librement » et les règles du jeu détaillées et illustrées.

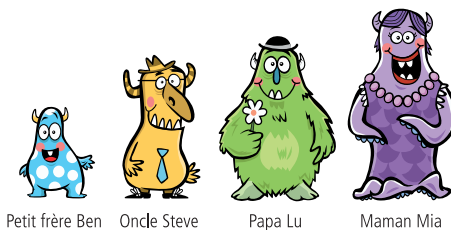
Découvre le matériel et joue librement :

Chers parents, certaines missions peuvent paraître compliquées pour de jeunes enfants, et parfois même pour les adultes. Encouragez votre enfant pendant son initiation au jeu et aidez-le. Cette section vous apporte des suggestions utiles.



Bonjour, je m'appelle Wanda ! J'adore les jeux de logique et je suis ravie de jouer à cache-cache avec toi aujourd'hui ! Ma famille Monstre est également de la partie. Tu vas voir, nous sommes une bande de joyeux lurons.

Découvrons les **figurines en bois et en carton !** Le monstre rouge, c'est moi Wanda. Et puis, il y a aussi mon petit frère, Ben, mon oncle, Steve, mon papa, Lu, et ma maman, Mia. Chacun d'entre eux a un objet fétiche. Arriveras-tu à deviner à qui appartient chaque objet ? Voici un petit indice : les monstres et les objets vont par paire de même couleur. Voici les bonnes réponses : Ben adore son ballon, Steve son sac, Lu son chapeau et Mia son grimoire. Ou ne serait-ce pas plutôt un livre de contes de fées ?



- 1 salle TV
- 2 chambre de Ben
- 3 chambre de papa et maman
- 4 chambre de Wanda
- 5 salon
- 6 salle de bains
- 7 cheminée
- 8 entrée
- 9 cuisine



Maintenant, observons l'intérieur de la maison. Il y a tant de choses à découvrir : sur les murs, sur le toit, dans le grenier. Il y a de l'animation partout, même sous la maison ! Toutefois, « **seules** » les 9 pièces carrées servent pendant la partie.

La famille Monstre ne semble pas très ordonnée ! Ce n'est pas évident de s'y retrouver au milieu de tout ce désordre, n'est-ce pas ? Observons ensemble les pièces que tu arrives à identifier : la cuisine ? La salle de bain ? L'illustration ci-dessous t'indique le nom des différentes pièces. Quelles sont les pièces que tu as aussi chez toi ?

Plus tu passeras de temps à observer chaque pièce, plus tu découvriras des éléments que tu connais déjà et que tu sais nommer. Qu'est-ce que tu ne connais pas encore ? Discute-en avec tes parents ! Par exemple : où trouve-t-on un lit, un tapis, une lampe ou un robinet ? Y a-t-il des choses que l'on retrouve dans plusieurs pièces : des fleurs ? Des balles de tennis ? Ces objets sont parfois de la même couleur et parfois de couleurs différentes.

Et pour finir, jetons un coup d'œil au livret. Il comprend **60 missions** numérotées avec un niveau de difficulté croissant. Si jamais tu es bloqué et n'arrives pas à accomplir une mission, tu trouveras toujours la **solution** au dos de la page.

Te voilà maintenant prêt(e) pour jouer ! Allez, je vais me cacher. Arriveras-tu à me trouver ? J'espère que tu vas bien t'amuser. Bonne chance !

Wanda



Règle du jeu :

Place la **maison** devant toi de manière à bien voir l'intérieur des 9 pièces.

Choisis une **mission** du livret. Nous te conseillons de commencer par la mission 1, puis progresser dans l'ordre. En effet, les 30 premières missions, qui sont marquées d'un angle vert, sont de niveau facile et te permettent de te familiariser avec le jeu. Viennent ensuite 20 missions de difficulté moyenne (avec un angle orange) et enfin 10 missions difficiles (avec un angle rouge).

L'**objectif** de chaque mission est de trouver la pièce dans laquelle Wanda se cache !

Voici comment faire : chaque mission comporte un ou plusieurs **monstres et objets fétiches** illustrés au-dessus de la ligne ondulée. Mets-les près de toi et éloigne ceux qui ne servent pas pour cette mission.

Tu vas maintenant **placer** les monstres et objets fétiches de la mission dans les bonnes pièces (Wanda en dernier !). Tu trouveras les consignes nécessaires dans les cases blanches, sous la ligne ondulée.

Dans ce jeu de cache-cache, les règles suivantes s'appliquent :

1. Chaque pièce ne peut accueillir **qu'un** monstre **ou** **qu'un** objet fétiche.



2. Tu dois d'abord placer les autres monstres et objets fétiches de la mission. Ce n'est qu'ensuite que tu seras **certain(e) de placer Wanda** dans la bonne pièce pour réussir la mission.



Conseils :

- La maison ne doit pas forcément être à la verticale devant toi. Tu peux aussi la prendre **dans tes mains** pendant que tu cherches pour voir plus rapidement et plus facilement les différents murs et coins des pièces.
- Un **bon éclairage** est important pour bien voir les nombreux petits détails dans les pièces !
- Place **délicatement** les monstres et les objets fétiches dans les pièces qui conviennent. Il ne faudrait quand même pas bousculer tout ce petit monde !

Dans le livret, tu trouveras la **solution** au dos de chaque mission.

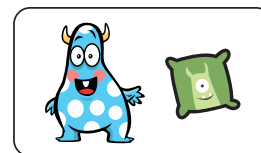
Chaque pièce est représentée par 1 carré et 4 rectangles illustrant les murs, le sol et le plafond. Mais n'abandonne pas trop vite ! Tout l'intérêt des jeux de logique réside dans la recherche, la résolution d'énigmes et l'expérimentation. Plus le défi est complexe, plus on prend plaisir à le relever !



Exemple de solution

Les différentes consignes

Plus tu progresses dans le livret, plus tu as de monstres et d'objets fétiches à placer. De la mission 1 à 30, il n'y a qu'un seul type de consigne : « objet identique ». À partir de la mission 31, il y en a d'autres. Voici une vue d'ensemble des différentes consignes accompagnées d'exemples :



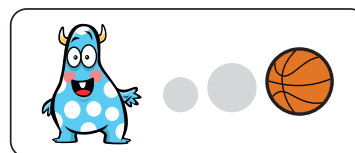
« **Objet identique** » : le monstre ou l'objet fétiche à gauche se trouve dans la pièce où il y a l'objet de droite. Cet objet doit avoir les des mêmes forme, couleur et taille.

Exemple : Ben se trouve dans la pièce où il y a le coussin vert. Où peut-on trouver ce coussin : sur un canapé, peut-être ? Ou sur un fauteuil ?



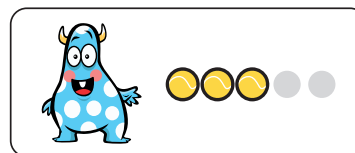
« **Illustration identique** » : le monstre ou l'objet fétiche à gauche se trouve dans la pièce où il y a l'illustration représentée dans la loupe.

Exemple : Ben se trouve dans la pièce où tu peux voir l'illustration présente dans la loupe. De quoi s'agit-il au juste ? Peut-être d'un livre vert sur un tapis jaune ?



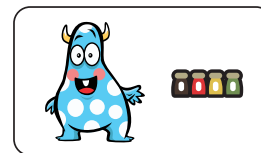
« **Même taille/longueur** » : le monstre ou l'objet fétiche à gauche se trouve dans la pièce où il y a l'objet de droite de la même taille ou de la même longueur. Bien entendu, la forme et la couleur de l'objet doivent également correspondre.

Exemple : Ben se trouve dans la pièce où il y a un gros ballon de basketball orange. Hm... le ballon de basketball dans sa chambre est clairement trop petit, n'est-ce pas ?



« **Quantité identique** » : le monstre ou l'objet fétiche à gauche se trouve dans la pièce où il y a l'objet de droite en quantité équivalente. Bien entendu, la forme, la couleur et la taille doivent aussi être identiques.

Exemple : Ben se trouve dans la pièce où il y a exactement 3 balles de tennis jaunes. Il y a 3 balles de tennis jaunes par terre dans l'entrée, mais... n'y en aurait-il pas encore une quatrième devant les raquettes de tennis ?



« **Même série de couleurs** » : le monstre ou l'objet fétiche à gauche se trouve dans la pièce où l'objet de droite apparaît dans la même série de couleurs. Bien entendu, la forme et la taille doivent être identiques.

Exemple : Ben se trouve dans la pièce où il y a 4 bocaux de couleur marron, rouges, jaunes et verts. Les bocaux à épices de la cuisine sont de ces couleurs, mais l'ordre des couleurs est-il le bon ?

Prenez encore plus de plaisir à jouer à « cherche et trouve » :

Jouez à deux et défiez-vous ! Celui qui commence choisit un objet et facile à nommer dans la maison (par exemple, un « grand canapé rouge »). L'autre personne doit maintenant trouver l'objet énoncé et placer Wanda dans la pièce correspondante. Mission accomplie ? Super ! Échangez les rôles et continuez à jouer !

WAAR IS WANDA?

SLIM ZOEKEN EN VINDEN

Een slim, logisch en gedurfd spel voor 1 kind vanaf 4 jaar.

Auteurs: Antje Gleichmann & Thade Precht • **Illustrator:** Thies Schwarz

3,2,1 ... en weg! De slimme Wanda houdt ervan om verstoppertje te spelen. Het hele gezin moet constant op zoek naar het rode monstertje. Nu is het jouw beurt. Help de familie Monster om Wanda te vinden in de kleurrijke chaos van het huis! Plaats de monsters in specifieke kamers en ontdek wat Wanda van plan is. De moeilijkheidsgraad van de 60 opdrachtkaarten stijgt per ronde. Lukt het jou om ze allemaal op te lossen?

Bij dit spel moet je goed observeren, slim combineren en ruimtelijk ordenen.

Spelinhoud:

- 1 bodem van de doos met zoekplaat
- 1 inlegstuk (4-delig)
- 1 dak (2-delig)
- 5 monsters
- 4 lievelingsspullen
- 1 spiraalblok met 60 opdrachten en oplossingen
- 1 handleiding met oplossingen



4



5



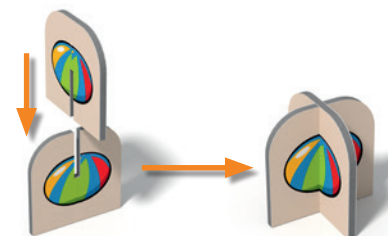
2

1

3

6

Vóór het eerste spel:

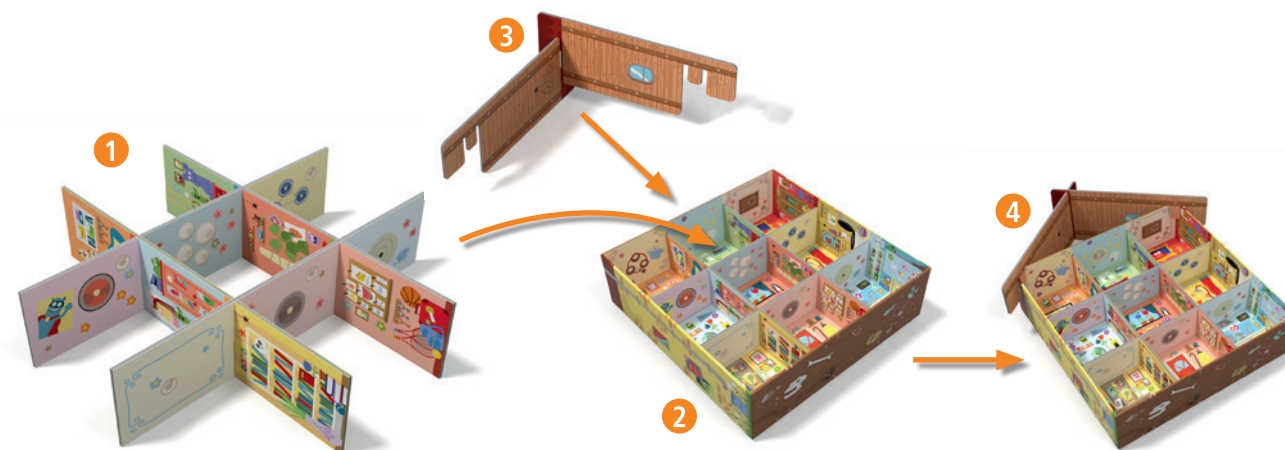


Haal de houten onderdelen uit het zakje. Haal de 8 stukjes karton voorzichtig uit het bord. Het zakje en het bord heb je niet meer nodig. Gooi beide op de juiste manier weg.

Zet de kleine kartonnen onderdelen zoals afgebeeld in elkaar tot 4 lievelingsspullen: bal, tas, hoed en boek. Je hoeft ze niet meer uit elkaar te halen. Laat ze gewoon in elkaar zitten voor de volgende keer.

Pak de vier delen van het inlegstuk en zet ze in elkaar. **Zorg er daarbij voor dat de juiste onderdelen op de juiste plek zitten en dat het raster overeenkomt met het afgebeelde raster (1)!** Ook dit raster kan je gewoon in elkaar laten zitten.

Het raster leg je in de bodem van de doos met het zoekplaatje. **De oriëntatie van het raster moet bij het zoekplaatje passen (2).** Het monsterhuis is klaar om te spelen!



Belangrijk: Als je het raster verkeerd in elkaar zet en/of verkeerd in de doos plaatst, kan je de opgaven van het spel niet oplossen!

Wil je het huis nog verder uitbreiden? Zet dan de twee delen van het dak (3) in elkaar en steek het **voorzichtig** - zonder het zoekplaatje te knikken - op de bovenste hoeken van de bodem van de doos (4). Voor het daadwerkelijke spel zijn het dak en de zolder echter niet nodig.

Tip: Na het spelen moet je het dak er weer afhalen. Het raster kan je gewoon in de bodem van de doos laten zitten. Verdeel de monsters en lievelingsspullen in de vakken en leg de twee delen van het dak naast elkaar er bovenop. Daarop leg je het spiraalblok en de handleiding. Opgeruimd staat netjes!

Korte handleiding:

Selecteer **een opdracht** uit het spiraalblok.

Het **doel** van elke opdracht: Ontdek in welke kamer van het huis Wanda zich heeft verstopt!

Daarvoor moet je de getoonde monsters en lievelingsspullen aan de hand van de aanwijzingen in de juiste kamers plaatsen (Wanda als laatste!). Zorg voor voldoende licht om de vele kleine details in de kamers goed te kunnen zien.

Voor het verstoppjen gelden de volgende regels:

1. In elke kamer is altijd slechts plaats voor **één** monster **of één** lievelingsobject.
2. Pas wanneer je alle overige afgebeelde monsters en lievelingsspullen hebt toegewezen, kan je **als laatste Wanda** zonder twijfel in de juiste kamer zetten.

Op de achterkant van elke opdracht vind je de juiste **oplossing**.

Op de volgende pagina's volgt het hoofdstuk 'Inleidende spelmaterialervaring en impulsen voor vrij spelen', gevolgd door **een uitvoering en geïllustreerde handleiding**.

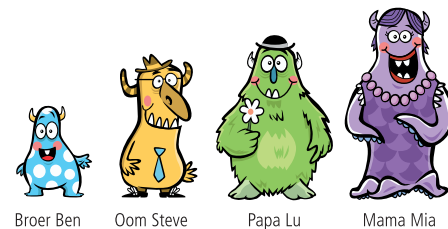
Inleidende spelmaterialervaring en impulsen voor vrij spelen:

Beste ouders, veel opdrachten in dit spel zijn vooral voor jongere kinderen zeer uitdagend, en soms zelfs ook voor volwassenen. Ondersteun en stimuleer uw kind daarom bij het eerste spelen met dit spel. In dit deel geven we u handige suggesties.



Hallo, ik ben Wanda! Ik hou van logische spelletjes en heb heel veel zin om vandaag met jou verstoppertje te spelen! Mijn monsterlijke familie is er ook bij. En je zult zien: we zijn een vrolijke en gezellige bonte bende.

Laten we eerst alles eens bekijken, te beginnen met **de houten en kartonnen figuren**. Het rode monster, dat ben ik. Da's duidelijk. Dan zijn er ook nog mijn broertje Ben, mijn oom Steve, mijn papa Lu en mijn mama Mia. Elk van hen heeft een persoonlijk lievelingsobject. Kan jij raden welk lievelingsvoorwerp bij welk monster hoort? Een kleine tip: bij elkaar horende paren hebben een vergelijkbare kleur. Hier is de oplossing: Ben houdt van zijn bal, Steve van zijn tas, Lu van zijn hoed en Mia van haar toverboek. Of is het misschien eerder een sprookjesboek?



- 1 televisiekamer
- 2 kinderkamer Ben
- 3 slaapkamer mama en papa
- 4 kinderkamer Wanda
- 5 woonkamer
- 6 badkamer
- 7 kamer met open haard
- 8 hal
- 9 keuken



Kom, dan bekijken we het huis eens wat beter. Er valt namelijk heel veel te ontdekken – aan de muren, op het dak, op de zolder. Zelfs onder het huis heerst grote chaos! Maar voor het spel zijn straks **'slechts' de 9 vierkante kamers belangrijk**.

Je kunt er niet omheen: orde lijkt niet de grootste kracht van het monstergezin. Het is niet eenvoudig om je weg te vinden in deze chaos, toch? Daarom kijken we samen welke ruimtes je duidelijk kunt toewijzen. Keuken? Badkamer? De afbeelding hiernaast toont en benoemt de afzonderlijke kamers. Welke van deze soorten ruimtes zijn er ook in jouw huis?

Hoe meer je naar elke kamer kijkt, hoe meer dingen je zult ontdekken die je al kent en kunt benoemen. Welke dingen ken je nog niet? Praat erover met je ouders of andere mensen – deel je kennis! Waar vind je bijvoorbeeld een bed, vloerkleed, lamp of kraan? En zie je ook dingen die in meerdere kamers voorkomen, zoals bloemen of tennisballen? Soms hebben deze dingen dezelfde kleur, soms hebben ze verschillende kleuren.

Laten we tot slot nog eens kijken naar het grote **spiraalblok**. Het bestaat uit 60 genummerde **opdrachten** met een toenemende moeilijkheidsgraad. En mocht je op een van de andere plekken echt niet verder komen: op de achterkant van elke opdracht vind je altijd de **oplossing**.

Zo, nu ben je optimaal voorbereid op het daadwerkelijke spel. Ik ga me snel verstoppen. En ik ben zo benieuwd of je me kunt vinden! Ik wens je veel plezier en succes!

Liefs van Wanda



Handleiding:

Zet het **huis** zo voor je neer dat je de 9 kamers goed kunt zien.

Kies een **opdracht** uit het spiraalblok. Het is handig om met opdracht 1 te beginnen en de opdrachten in volgorde af te werken. De eerste 30 opdrachten, elk gemarkeerd met een groene driehoek, zijn relatief makkelijk en zijn een goede start van het spel. Er volgen 20 gemiddeld moeilijke opdrachten met een oranje driehoek en tot slot nog 10 moeilijke opdrachten met een rode driehoek.

Het **doel** van elke opdracht: Ontdek in welke kamer van het huis Wanda zich heeft verstopt.

Dat gaat als volgt: Bij elke opdracht staan boven de gegolfde lijn een of meerdere **monsters en lievelingsspullen**. Deze leg je klaar. De overige monsters en lievelingsspullen leg je aan de kant.

De monsters en lievelingsspullen die je hebt klaargelegd, moet je nu in de juiste kamers zetten (Wanda als laatste!). In de witte vakjes onder de golflijn staan aanwijzingen.

Voor het verstoppjen gelden de volgende regels:

1. In elke kamer is altijd slechts plaats voor **één** monster **of één** lievelingsobject.



2. Je moet eerst de overige afgebeelde monsters en lievelingsspullen plaatsen. Pas dan kan je **zonder twijfel Wanda** in een kamer zetten en daarmee de opdracht oplossen.

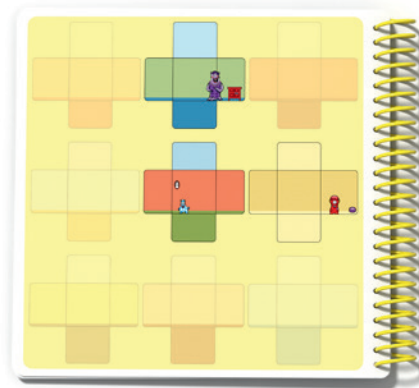


Tips:

- Het huis hoeft niet perse rechtop te staan. Je kunt het tijdens het zoeken ook **in je handen** pakken om de verschillende wanden en hoeken van de kamer sneller en beter te bekijken.
- **Voldoende licht** is wel belangrijk om de vele kleine details in de kamer goed te kunnen herkennen! Als het licht recht van boven komt, kan het helpen om het huis neer te leggen.
- Zet de bijbehorende monsters en lievelingsspullen **voorzichtig** in de betreffende kamers. Je wilt natuurlijk niet dat er van alles omvalt.
- Heb je bij een opdracht met zekerheid de eerste monsters/ lievelingsobjecten al geplaatst? Heel goed, dan kan je die kamers bij het plaatsen van andere monsters/lievelingsobjecten negeren. Want volgens regel 1 van het verstopspel komen deze kamers niet meer in aanmerking.

Op de achterkant van elke opdracht vind je de juiste **oplossing**.

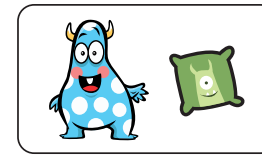
Maar geef niet te snel op. Het allerleukste van logische spelletjes is natuurlijk het raden, puzzelen en uitproberen. Hoe groter de uitdaging, hoe groter het plezier om ze op te lossen!



Voorbeeld van oplossing

Soorten aanwijzingen

Hoe verder je komt in het spiraalblok, hoe meer monsters en lievelingsobjecten je moet toewijzen. Tot opdracht 30 is er daarbij slechts één soort aanwijzing, namelijk 'hetzelfde object'. Vanaf opdracht 31 komen er nog meer soorten bij. Hier vind je een overzicht van de voorkomende soorten tips en voorbeelden:



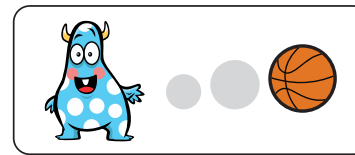
,'Hetzelfde voorwerp': Het monster of het lievelingsvoorwerp links hoort in de kamer waar het voorwerp rechts zich bevindt. Dit voorwerp moet qua vorm, kleur en grootte overeenkomen.

Voorbeeld: Ben hoort in de kamer met het groene kussen. Waar kan zo'n kussen zijn, misschien op een bank? Of op een stoel?



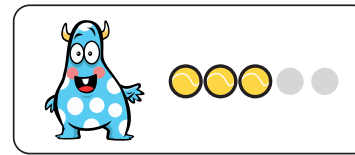
,'Hetzelfde beeldfragment': Het monster of het lievelingsvoorwerp links hoort in de kamer waarin het stukje van de afbeelding dat je in het vergrootglas ziet, thuishoort.

Voorbeeld: Ben hoort in de kamer met het stukje afbeelding dat je in het vergrootglas ziet. Wat kan hier te zien zijn? Misschien een groen boek op een geel tapijt?



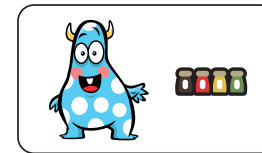
,'Dezelfde maat/lengte': Het monster of het lievelingsvoorwerp links hoort in de kamer waar het voorwerp rechts dezelfde grootte of lengte heeft. Natuurlijk moeten ook de vorm en kleur van het voorwerp overeenkomen.

Voorbeeld: Ben is in de kamer met de grote oranje basketbal. Hm, de basketbal in zijn eigen kinderkamer is in dit geval zeker te klein, toch?



,'Hetzelfde aantal': Het monster of het lievelingsvoorwerp links hoort in de kamer waar het voorwerp rechts zich in hetzelfde aantal bevindt. Natuurlijk moeten ook vorm, kleur en grootte identiek zijn.

Voorbeeld: Ben hoort in de kamer met 3 gele tennisballen. Bij de ingang liggen 3 gele tennisballen op de grond – maar ligt daar nog een vierde bij de tennisrackets?



,'Dezelfde kleurvolgorde': Het monster of het lievelingsvoorwerp links hoort in de kamer waar het voorwerp rechts zich in dezelfde kleurvolgorde bevindt. Natuurlijk moeten ook vorm en grootte identiek zijn.

Voorbeeld: Ben hoort in de kamer waar 4 kruidenpotten in de kleuren bruin, rood, geel en groen staan. De kruidenpotten in de keuken hebben al deze kleuren, maar zijn de kleuren in de juiste volgorde?

Voor nog meer zoekplezier:

Zoek een medespeler en geef elkaar zoekopdrachten. Wie begint, kiest een willekeurig, uniek object in het huis dat goed benoemd kan worden (bijvoorbeeld 'grote rode bank'). De andere persoon moet nu het voorwerp vinden en Wanda in de betreffende kamer zetten. Gelukt? Geweldig! Wissel van rol en ga door ...

¿DÓNDE ESTÁ WANDA?

BUSCAR Y ENCONTRAR DE FORMA INTELIGENTE

Un perspicaz juego de lógica para buscar y encontrar, para 1 jugador/a a partir de 4 años.

Autores: Antje Gleichmann & Thade Precht • **Ilustrador:** Thies Schwarz

3, 2, 1... ¡ya! A la pícara Wanda le encanta jugar al escondite. Su familia se pasa el día buscando a esta monstruita roja. Ahora te toca a ti. ¡Ayuda a esta familia de monstruos a encontrar a Wanda en su bulliciosa y colorida casa! Coloca a cada monstruo en una habitación determinada y descubre dónde se esconde Wanda. El grado de dificultad de los 60 retos aumenta con cada ronda. ¿Lograrás resolverlos todos?

Para conseguirlo, tendrás que observar con atención, hacer deducciones y tener buena ubicación espacial.

Contenido del juego:

- 1 caja con ilustraciones
- 1 cuadrícula (dividida por 4 piezas)
- 1 tejado (compuesto de 2 piezas)
- 5 monstruos
- 4 objetos favoritos
- 1 cuaderno de anillas con 60 retos y sus correspondientes soluciones

Instrucciones del juego



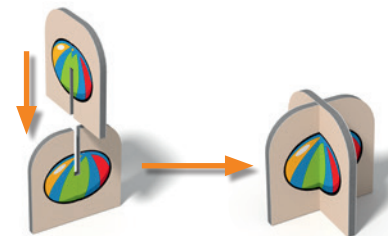
4



5



Antes de jugar por primera vez:

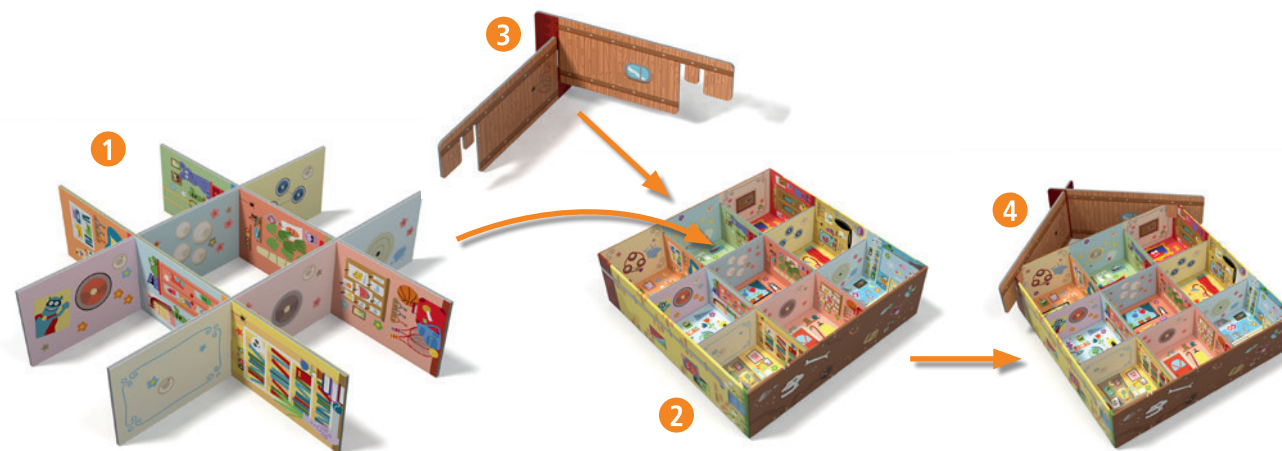


Saca las piezas de madera de la bolsa. Separa con cuidado las 8 piezas pequeñas del marco de cartón. No volverás a necesitar la bolsa ni el cartón sobrante. Recíclalos debidamente.

Ensambla las piezas de cartón tal y como se muestra en la imagen para formar 4 objetos favoritos: una pelota, un maletín, un sombrero y un libro. Se pueden dejar montados para el futuro.

Coge las cuatro piezas que dividen la cuadrícula y ensámblalas. **Asegúrate de colocar cada parte en el lugar correcto y comprueba que tu cuadrícula coincide con la de la imagen (1).** Se puede dejar montada la cuadrícula para el futuro.

A continuación, introdúcela en la caja con las ilustraciones de los objetos escondidos. **La cuadrícula debe coincidir con las ilustraciones que correspondan (2).** ¡La casa de los monstruos está terminada y lista para jugar!



Importante: si la cuadrícula se ensambla o se introduce de forma errónea en la caja, los retos no podrán superarse.

¿Quieres ampliar la casa? Entonces, puedes montar las dos piezas que forman el tejado (3) e introducir las **con cuidado**—sin estropear las ilustraciones— en los extremos superiores de la caja (4). No obstante, el tejado y la buhardilla no son imprescindibles para jugar.

Nota: cuando hayas terminado de jugar, deberás desmontar de nuevo el tejado; sin embargo, podrás dejar la cuadrícula intacta dentro de la caja. Para guardar el resto de las piezas, distribuye los monstruos y los objetos en los compartimentos y coloca las dos piezas del tejado encima, una al lado de la otra. Seguidamente, coloca el cuaderno y las instrucciones. ¡Listo!

Instrucciones breves:

Selecciona un **reto** del cuaderno.

El **objetivo** de cada reto es averiguar en qué estancia de la casa se esconde Wanda.

Para ello, debes colocar los monstruos y los objetos favoritos que se muestran en las habitaciones correctas siguiendo las indicaciones (¡Wanda será la última!). Una buena iluminación es importante para ver claramente los numerosos detalles que hay en las habitaciones.

Se siguen las siguientes reglas del escondite:

1. En cada una de las habitaciones solo puede colocarse **un** monstruo **o** un objeto.
2. Solo cuando hayas colocado a todos los monstruos y todos los objetos favoritos puedes **por fin situar a Wanda** en la habitación correcta sin tener ninguna duda.

En el reverso de cada reto encontrarás la **solución**.

En las páginas siguientes encontrarás la sección «Introducción al material de juego e ideas para el juego libre», seguida de un **detallado manual de instrucciones ilustrado**.

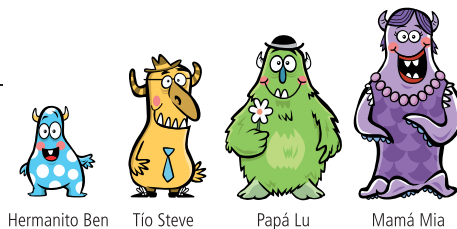
Introducción al material de juego e ideas para el juego libre:

Estimadas familias: Muchos de los retos que se presentan en este juego entrañan una gran dificultad, especialmente para los niños y niñas más pequeños, pero a veces incluso para los propios adultos. Por lo tanto, acompañad y animad a vuestro hijo/a cuando empiece a jugar. Esta sección ofrece sugerencias útiles.



¡Hola, me llamo Wanda! Me encantan los juegos de lógica y me alegro muchísimo de jugar hoy al escondite contigo. Mi monstruosa familia también participa. Ya verás: somos una pandilla alegre y colorida.

Vamos a echar un vistazo a todo el material, empezando por las **figuras de madera y las de cartón**: el monstruo rojo soy yo. Después están mi hermanito Ben, mi tío Steve, papá Lu y mamá Mía. Cada uno de ellos tiene un objeto favorito. ¿Adivinas qué objeto favorito pertenece a cada monstruo? Una pequeña pista: los monstruos y los objetos que les corresponden tienen colores similares. Y aquí tienes la solución: a Ben le encanta su pelota; a Steve, su maletín; a Lu le encanta su sombrero, y a Mía, su libro encantado... ¿o era un libro de cuentos?



- 1 sala de estar
- 2 dormitorio de Ben
- 3 dormitorio de mamá y papá
- 4 dormitorio de Wanda
- 5 comedor
- 6 baño
- 7 sala de la chimenea
- 8 recibidor
- 9 cocina



Ahora vamos a observar la casa detenidamente. Aquí hay mucho por descubrir, en las paredes, en el tejado, en la buhardilla... ¡Incluso en el sótano reina una actividad frenética! Sin embargo, en el juego **solo importan las 9 habitaciones cuadradas**.

Salta a la vista que el orden no es el punto fuerte de la familia de monstruos. No es nada sencillo orientarse entre tanto alboroto y desorganización, ¿verdad? Por ello, veamos juntos/as qué habitaciones puedes reconocer con claridad. ¿La cocina? ¿El baño? En la imagen de la izquierda se indican cada una de las estancias. ¿Cuáles de estas habitaciones tienes en tu casa?

Cuanto más atentamente observes cada una de las habitaciones, más cosas descubrirás que seguro ya conoces. ¿Qué objetos no has visto nunca? Habla con tu mamá y tu papá sobre ellos. ¡Comparte tus ideas! ¿Dónde puedes encontrar una cama, una alfombra, una lámpara o un grifo? ¿Ves algún objeto que se encuentre en varias de las habitaciones, como por ejemplo flores o pelotas de tenis? A veces estos objetos son del mismo color, y otras veces tienen colores distintos.

Por último, vamos a echar un vistazo al **cuaderno de anillas**. Este cuaderno contiene 60 **retos** numerados con grado de dificultad creciente. Si te atascas en alguno de ellos, puedes encontrar la **solución** en el reverso de cada página.

Ahora ya tienes todo lo que necesitas para comenzar a jugar. Yo salgo pitando y voy a esconderme. ¡Estoy deseando ver si eres capaz de encontrarme! ¡Te deseo mucha suerte y que lo pases muy bien!

Wanda



Instrucciones del juego:

Coloca la **casa** delante de ti, de modo que puedas ver bien las 9 habitaciones.

Selecciona un **reto** del cuaderno. Te recomendamos empezar por el primer reto e ir avanzando poco a poco. Los primeros 30 retos —marcados en la esquina con un triángulo verde— son relativamente sencillos y permiten familiarizarte con el juego. A estos les siguen 20 retos de dificultad media, marcados con un triángulo naranja, y, por último, 10 retos difíciles con un triángulo rojo.

El **objetivo** de los retos consiste en averiguar en qué estancia de la casa se esconde Wanda.

Empecemos: Selecciona un reto y prepara los **monstruos y los objetos favoritos** que aparecen por encima de la línea ondulada. Deja a un lado los que no necesitas.

A continuación, **coloca** los monstruos y los objetos favoritos —excepto a Wanda, que la colocarás en último lugar— en las estancias correctas. Los rectángulos blancos situados por debajo de la línea ondulada te dan las pistas necesarias.

Se siguen las siguientes reglas del escondite:

1. En cada una de las habitaciones solo puede colocarse **un** monstruo **o** un objeto favorito.



2. Primero tendrás que colocar todos los demás monstruos y objetos favoritos. **Cuando hayas terminado** con ellos, puedes situar a Wanda en la habitación que le corresponda sin tener ninguna duda, con lo que habrás superado el reto.



Notas:

- No tienes que situar la casa necesariamente de pie delante de ti. Mientras realizas la búsqueda, también puedes sostenerla con **las manos** para observar mejor y más rápido todas las paredes y los rincones de las habitaciones.
- Una **buena iluminación** es importante para ver claramente los numerosos detalles que hay en las habitaciones. Si hay mucha luz desde arriba, puede resultar útil colocar la casa tumbada.
- Coloca los monstruos y los objetos favoritos en las habitaciones correctas **con cuidado**. Al fin y al cabo, no quieres que nada ni nadie se caiga de donde está.
- ¿Ya has colocado los primeros monstruos/objetos favoritos de uno de los retos sin tener ninguna duda? Muy bien. En ese caso, podrás olvidarte de esas habitaciones a la hora de asignar más monstruos/objetos favoritos. Al fin y al cabo, tal y como apunta la primera regla del escondite, solo puede haber un monstruo u objeto por estancia.

Encontrarás la **solución** en el reverso de cada reto.

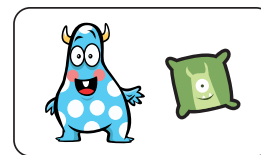
Pero no te rindas demasiado rápido: el gran atractivo de los juegos de lógica radica precisamente en pensar, hacer hipótesis y probar. Cuanto más difícil sea el reto, mayor será la satisfacción al resolverlo.



Solución de ejemplo

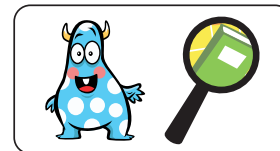
Tipos de pistas

A medida que avanzas en el cuaderno, tienes que relacionar más monstruos y objetos favoritos. Hasta el reto número 30 solo encontrarás un tipo de pista: «Mismo objeto». A partir del reto 31 se añaden otros tipos. A continuación te presentamos los tipos de pistas con algunos ejemplos:



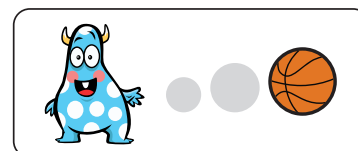
«**Mismo objeto**»: El monstruo u objeto favorito de la izquierda debe colocarse en la habitación en la que se encuentra el objeto de la derecha. El objeto de la casa debe coincidir en forma, color y tamaño.

Ejemplo: Ben va en la habitación en la que se encuentra el cojín verde. ¿Dónde puede estar este cojín? ¿En el sofá? ¿O quizás en un sillón?



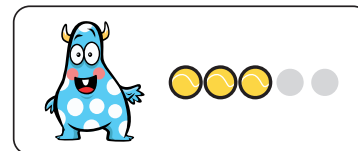
«**Mismo fragmento**»: El monstruo u objeto favorito de la izquierda debe colocarse en la habitación en la que se encuentra el fragmento del objeto que muestra la lupa.

Ejemplo: Ben va en la habitación en la que se encuentra el fragmento que muestra la lupa. ¿A qué podría corresponder este fragmento? ¿Quizás a un libro verde sobre una alfombra amarilla?



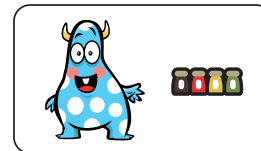
«**Mismo tamaño o longitud**»: El monstruo u objeto favorito de la izquierda debe colocarse en la habitación en la que se encuentra el objeto de la derecha, del mismo tamaño o longitud. Evidentemente, el objeto debe coincidir también en forma y color.

Ejemplo: Ben va en la habitación en la que se encuentra el balón grande de baloncesto. El balón de baloncesto que está en su habitación es demasiado pequeño, ¿verdad?



«**Misma cantidad**»: El monstruo u objeto favorito de la izquierda debe colocarse en la habitación en la que hay la misma cantidad de los objetos de la derecha. Evidentemente, la forma, el color y el tamaño también deben ser idénticos.

Ejemplo: Ben va en la habitación en la que se encuentran las 3 pelotas de tenis de color amarillo. En el suelo del recibidor hay 3 pelotas de tenis; pero, un momento, ¿no hay una cuarta delante de las raquetas?



«**Misma secuencia de color**»: El monstruo u objeto favorito de la izquierda debe colocarse en la habitación en la que se encuentra el objeto de la derecha, en la misma secuencia de colores. Evidentemente, la forma y el tamaño también deben ser idénticos.

Ejemplo: Ben va en la habitación en la que se encuentran los 4 tarros de especias en la secuencia marrón, rojo, amarillo y verde. Los tarros de la cocina tienen estos colores, pero ¿están colocados en el mismo orden?

Para aún más diversión:

Búscate un compañero/a y jugad juntos/as a «buscar y encontrar». Quien empiece primero escoge un objeto de la casa que pueda reconocerse bien (por ejemplo, el «sofá grande rojo»). Entonces, la otra persona busca el objeto y coloca a Wanda en la habitación correspondiente. ¿Conseguido? ¡Estupendo! Ahora intercambiais los papeles y a seguir jugando.

LA CASA DEI MOSTRI

UN INTELLIGENTE GIOCO DI OSSERVAZIONE

Un gioco di logica e di ricerca intelligente, per 1 bambino a partire da 4 anni.

Autrice e autore: Antje Gleichmann & Thade Precht • **Illustrazioni:** Thies Schwarz

3, 2, 1... via! Wanda, il birichino mostriciattolo rosso, ama giocare a nascondino. Tutta la sua famiglia deve passare ore e ore a cercarla. Ora tocca a te: aiuta la famiglia dei mostri a rintracciare Wanda in questa caotica casa colorata! Associa i mostri alle stanze corrispondenti e fai ricorso a tutta la tua abilità per scovare Wanda. Il grado di difficoltà dei 60 livelli aumenta ad ogni giro. Riesci a risolverli tutti?

Qui ci vogliono capacità di osservazione, di combinare i primi oggetti e di ordinare nello spazio.

Dotazione del gioco

- 1 fondo della scatola con scenario
- 1 griglia (composta da 4 pezzi)
- 1 tetto (composto da 2 pezzi)
- 5 mostri
- 4 oggetti preferiti
- 1 blocco a spirale con 60 livelli e soluzioni
- 1 istruzioni di gioco



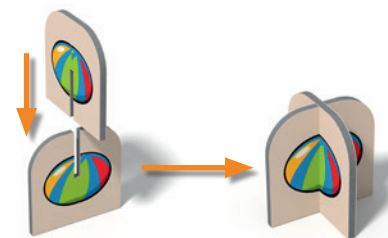
4



5



Prima di giocare per la prima volta



Estrai i pezzi di legno dal sacchetto. Stacca con cautela gli 8 piccoli pezzi di cartone dalla tavola. Il sacchetto e la tavola non servono più e possono venire smaltiti negli appositi contenitori.

Componi i pezzi di cartone come mostrato in modo da ottenere i 4 oggetti preferiti: palla, borsa, cappello e libro. Gli oggetti possono rimanere così assemblati, non c'è più bisogno di scomporli.

Prendi i quattro pezzi della griglia e componila. **Assicurati di aver posizionato ciascun pezzo nello spazio giusto e che la tua griglia corrisponda a quella raffigurata nell'immagine (1).** Anche la griglia può rimanere così com'è senza bisogno di scomporla.

Metti la griglia sul fondo della scatola con raffigurato lo scenario. **L'orientamento della griglia deve corrispondere allo scenario (2).** La casa dei mostri è pronta per cominciare a giocare!



Importante: se la griglia è stata assemblata e/o inserita nel fondo della scatola in modo errato non è possibile risolvere i livelli del gioco!

Vuoi ampliare ulteriormente la casa? Componi poi i due pezzi del tetto (3) e infilali **con cura**, senza piegare lo scenario, sugli angoli superiori del fondo della scatola (4). In realtà il tetto e la soffitta però non hanno alcuna funzione durante il gioco.

Consiglio: al termine del gioco devi scomporre il tetto. La griglia invece si può lasciare semplicemente nel fondo della scatola. Distribuisci i mostri e gli oggetti preferiti negli scomparti e appoggiali sopra i due pezzi del tetto, uno accanto all'altro. Riponi sopra il blocco a spirale e le istruzioni. Fatto!

Istruzioni brevi:

Seleziona un **livello** dal blocco a spirale.

L'**obiettivo** di ogni livello: scopri in quale stanza della casa si è nascosta Wanda!

Per farlo devi associare alla stanza corrispondente i mostri e gli oggetti preferiti raffigurati sulla base degli indizi disponibili (Wanda per ultima!). Per riuscire a riconoscere i tanti piccoli oggetti all'interno delle stanze è importante disporre di una buona luce.

Osserva le seguenti regole dei nascondigli:

1. Ogni stanza può contenere sempre e solo **un** mostro **o** un oggetto preferito.
2. Prima associa tutti i mostri e gli oggetti preferiti raffigurati e **per ultimo** sistema **Wanda** nella stanza che le corrisponde per esclusione.

Sul retro di ogni livello trovi la **soluzione** corrispondente.

Nelle pagine seguenti troverai la sezione „Avvicinamento al materiale di gioco e spunti per il gioco libero“, seguita dalle **istruzioni di gioco dettagliate e illustrate**.

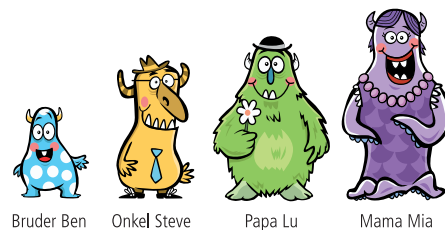
Avvicinamento al materiale di gioco e spunti per il gioco libero:

Cari genitori, molti dei livelli di questo gioco sono piuttosto impegnativi per i bambini piccoli, ma talvolta anche per gli adulti. Aiutate e invitate il vostro bambino a familiarizzarsi con il gioco. In questa sezione troverete qualche utile spunto.



Ciao, sono Wanda! Adoro i giochi di logica e non vedo l'ora di giocare a nascondino con te! Anche la mia famiglia di mostri vuole partecipare. Vedrai, siamo un gruppetto piuttosto diverso, che porta tanto buonumore.

Diamo insieme un'occhiata al materiale, iniziando dalle **figure in legno e cartone**: eccomi qui, io sono il mostro rosso. Poi ci sono il mio fratellino Ben, lo zio Steve, papà Lu e mamma Mia. Ognuno di loro ha un oggetto preferito. Riesci a indovinare quale oggetto preferito appartiene a ciascun mostro? Ricorda: i componenti di ogni coppia hanno un colore simile. Ecco la soluzione: Ben ama la sua palla, Steve la sua borsa, Lu il suo cappello e Mia il suo libro magico. O forse è un libro delle fiabe?



- 1 Stanza multimedia
- 2 cameretta di Ben
- 3 camera da letto di mamma e papà
- 4 cameretta di Wanda
- 5 soggiorno
- 6 bagno
- 7 stanza del camino
- 8 ingresso
- 9 cucina



Ora osserviamo più da vicino la casa. Quanti oggetti ci sono, tutti da esplorare – alle pareti, sul tetto, sulla soffitta. Anche sotto la casa le cose da scoprire non mancano! Più avanti però, quando inizi al giocare, importano „solo“ i **9 quadrati delle stanze**.

È evidente che l'ordine non è proprio il forte della famiglia dei mostri. Non è così facile orientarsi in tutta questa confusione, vero? Ecco perché cerchiamo di capire insieme quali sono le stanze più facili da ordinare: la cucina? Il bagno? L'immagine qui sotto mostra e nomina le singole stanze. Quali di queste stanze trovi anche a casa tua?

Più guardi attentamente ogni stanza, più oggetti scopri che conosci e sai già nominare. Quali invece non conosci ancora? Parlane e confrontati con i tuoi genitori o con altre persone! Dove vedi, ad esempio, un letto, un tappeto, una lampada o un rubinetto? E hai notato che alcuni oggetti sono presenti in più di una stanza, come i fiori o le palline da tennis? A volte questi oggetti hanno lo stesso colore, altre volte colori diversi.

Per ultimo vediamo il grande **blocco a spirale**. Contiene 60 **livelli** numerati con un livello di difficoltà crescente. Se, a un certo punto, non riesci più a proseguire, sul retro di ogni livello trovi sempre direttamente la **soluzione**.

Ora sei pronto per giocare sul serio. Vado subito a nascondermi. Non vedo l'ora di vedere se riesci a scovarmi! Buon divertimento e in bocca al lupo!

La tua Wanda



Istruzioni di gioco:

Metti la **casa** davanti a te in modo da poter vedere bene le 9 stanze.

Seleziona un **livello** dal blocco a spirale. Ti consigliamo di iniziare con il livello numero 1 e di procedere in ordine. I primi 30 livelli, ciascuno contrassegnato da un triangolo verde, sono infatti relativamente facili e ti permettono di acquisire dimestichezza con il gioco. Seguono poi 20 livelli di difficoltà media con il triangolo arancione e infine altri 10 livelli difficili indicati con il triangolo rosso.

L'**obiettivo** di ogni livello: scopri in quale stanza della casa si è nascosta Wanda!

Come funziona: su ogni livello, sopra la linea ondulata, sono raffigurati uno o più **mostri e oggetti preferiti**. Tienili pronti. Gli altri mostri e oggetti preferiti puoi metterli da parte.

Ora devi **associare** i mostri e gli oggetti preferiti che hai preparato alla giusta stanza (Wanda per ultima!). Gli indizi di cui hai bisogno si trovano nel riquadro bianco sotto la linea ondulata.



Osserva le seguenti regole dei nascondigli:

1. Ogni stanza può contenere sempre e solo **un** mostro **o** un oggetto



2. Per prima cosa devi associare gli altri mostri e gli oggetti preferiti indicati. Solo **al termine** puoi associare **Wanda** alla stanza che le corrisponde per esclusione e risolvere così il livello.



Consigli:

- Non occorre sistemare per forza la casa in posizione verticale davanti a te. Puoi anche prenderla **in mano** durante le ricerche, per osservare più rapidamente e con maggior facilità le varie pareti e angoli delle stanze.
- **Una buona luce** è importante per poter riconoscere i tanti piccoli oggetti all'interno delle stanze. Se la luce è troppo alta, potrebbe essere meglio appoggiare la casa.
- Sistema **con cura** i mostri e gli oggetti preferiti nelle stanze corrispondenti. Dopotutto, non vogliamo che gli oggetti o i mostri finiscano inavvertitamente per cadere.
- Sei sicuro di aver già associato correttamente i primi mostri/oggetti preferiti di uno dei livelli? Ottimo! In questo caso puoi tralasciare le stanze in questione quando abbinati i mostri/oggetti del cuore successivi. Secondo la regola numero 1 dei nascondigli, infatti, queste stanze sono già al completo.

Sul retro di ogni livello trovi la **soluzione** corrispondente.

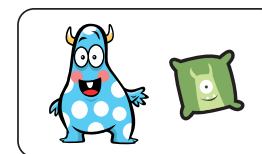
Non arrenderti alle prime difficoltà: il fascino principale dei giochi di logica consiste infatti nello scervellarsi, indovinare e sperimentare. Più difficile la sfida, maggiore la gioia una volta superata!



Esempio di soluzione

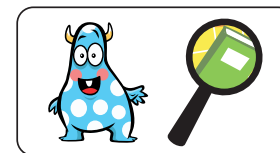
Categorie di indizi

Il numero di mostri e oggetti preferiti da associare aumenta man mano che risolvi i livelli del blocco a spirale. Fino al livello n. 30 è previsto solo un unico indizio della categoria „stesso oggetto“. A partire dal livello n. 31 si aggiungono altre tipologie di indizi. Di seguito trovi una panoramica delle categorie di indizi corredata da esempi:



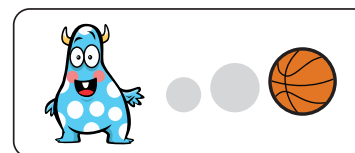
„**Stesso oggetto**“: il mostro o l'oggetto preferito a sinistra appartiene alla stanza in cui si trova l'oggetto raffigurato a destra. Questo oggetto deve avere la stessa forma, colore e dimensione.

Esempio: Ben va associato alla stanza con il cuscino verde. Dove si troverà un cuscino del genere – forse su un divano? O su una poltrona?



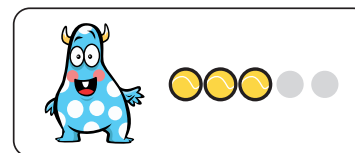
„**Stessa immagine parziale**“: il mostro o l'oggetto del cuore a sinistra appartiene alla stanza in cui si trova l'immagine parziale mostrata nella lente di ingrandimento.

Esempio: Ben va associato alla stanza in cui si trova l'immagine parziale raffigurata nella lente di ingrandimento. Cosa ci sarà mai qui dentro: forse un libro verde appoggiato su un tappeto giallo?



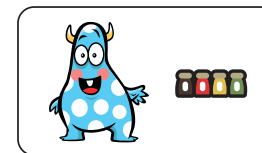
„**Stesse dimensioni/lunghezza**“: il mostro o l'oggetto preferito a sinistra appartiene alla stanza in cui si trova l'oggetto raffigurato sulla destra, che deve avere le stesse dimensioni o lunghezza. Naturalmente anche la forma e il colore dell'oggetto devono coincidere.

Esempio: Ben va associato alla stanza con il grande pallone da basket arancione. Mmm, la palla da basket nella sua cameretta quindi è sicuramente troppo piccola,



„**Stessa quantità**“: il mostro o l'oggetto preferito a sinistra appartiene alla stanza in cui si trova l'oggetto raffigurato sulla destra, che deve essere presente nella stessa quantità. Naturalmente anche la forma, il colore e le dimensioni devono essere identici.

Esempio: Ben va associato alla stanza in cui si trovano esattamente 3 palline da tennis gialle. All'ingresso ci sono 3 palline da tennis gialle sul pavimento; un attimo però, non ce n'è forse anche una quarta davanti alle racchette?



„**Stessa sequenza cromatica**“: il mostro o l'oggetto preferito a sinistra appartiene alla stanza in cui si trova l'oggetto raffigurato sulla destra, che deve presentare la stessa sequenza cromatica. Naturalmente anche la forma e le dimensioni devono essere identici.

Esempio: Ben va associato alla stanza in cui si trovano 4 barattoli delle spezie di colore marrone, rosso, giallo e verde. I barattoli delle spezie in cucina hanno tutti questi colori, ma anche la sequenza cromatica coincide?

Per un divertimento ancora maggiore:

gioca con un compagno e mettetevi alla prova a vicenda con i vari livelli! Chi inizia sceglie un oggetto a piacere all'interno della casa facile da nominare (ad esempio „grande divano rosso“). L'altra persona deve trovare l'oggetto in questione e sistemare Wanda nella stanza corrispondente. Missione compiuta? Ottimo! Scambiatevi i ruoli e continuate...

🇩🇪 Liebe Kinder, liebe Eltern,

nach einer lustigen Spielerunde fehlt diesem HABA-Spiel plötzlich ein Teil des Spielmaterials und es ist nirgendwo wiederzufinden? Kein Problem! Unter www.haba.de/Ersatzteile können Sie nachfragen, ob das Teil noch lieferbar ist.

🇺🇸 Dear Children and Parents,

After a fun round, you suddenly discover that a part of this HABA game is missing and nowhere to be found? No problem! At www.haba.de/Ersatzteile you can find out whether this part is still available for delivery.

🇫🇷 Chers enfants, chers parents,

Après une partie de jeu amusante, vous vous rendez compte qu'il manque soudain une pièce au jeu HABA et vous ne la trouvez nulle part. Pas de problème ! Vous pouvez la demander via www.haba-play.com rubrique Pièces détachées..

🇳🇱 Beste ouders, lieve kinderen,

Na een leuke spelronde ontbreekt plotseling een deel van het spelmateriaal en is niet meer te vinden. Geen probleem! Onder www.haba.de/Ersatzteile kunt u altijd navragen of het nog verkrijgbaar is.

🇪🇸 Queridos niños y niñas, queridas familias:

Después de una entretenida ronda de juego se descubre repentinamente que falta una pieza que no se puede encontrar en ninguna parte. ¡Ningún problema! En www.haba.de/Ersatzteile podrá consultar si esta pieza está disponible como repuesto.

🇮🇹 Cari bambini e cari genitori,

dopo una divertente partita improvvisamente manca un pezzo di questo gioco HABA e non si riesce a trovare da nessuna parte? Nessun problema! Sul sito www.haba.de/Ersatzteile (ricambi) potete chiedere se il pezzo è ancora disponibile.



It's
playtime!

