Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

kunterbunte AUTORELLI

2½ Alter age âge leeftijd

10-15 min

1-4

DE EN FR NL

DE Inhalt

1 beidseitiger Spielplan (57 x 19 cm)
4 farbige Autos in 4 unterschiedlichen Formen
1 Farbenwürfel
1 Formenwürfel
Geschichtenheft
Spielanleitung

Autor: designdirect
Illustration: Roger DeKlerk

EN Contents

1 double-sided playing board (57 x 19 cm)
4 coloured cars in 4 different shapes
1 colour dice
1 shape dice
storybook
instructions

Author: designdirect
Illustration: Roger DeKlerk

FR Contenu

1 plateau de jeu imprimé des deux côtés (57 x 19 cm)
4 voitures colorées, dans 4 formes différentes
1 dé de couleurs
1 dé de formes
cahier d'histoires
règle du jeu

Auteur : designdirect
Illustration : Roger DeKlerk

NL Inhoud

1 speelbord aan beide kanten (57 x 19 cm)
4 gekleurde auto's met 4 verschillende vormen
1 dobbelsteen met kleuren
1 dobbelsteen met vormen
verhalenboekje
spelregels

Auteur: designdirect
Illustratie: Roger DeKlerk

Selecta Spielzeug AG
Postfach 47 · 83531 Edling
DEUTSCHLAND

Telefon: +49 (0) 80 71 10 06 - 0
Telefax: +49 (0) 80 71 10 06 - 40
Mail: info@selecta-spielzeug.de

© 2010 Selecta Spielzeug AG

www.selecta-spielzeug.de

Selecta Spiel

Autor: designdirect

kunterbunte AUTORELLI

Selecta Spiel

...natürlich, mit Holz

FR Apprendre en s'amusant

A partir de l'âge de 3 ans, les enfants apprennent à associer leur perception visuelle à la pensée et au langage. Ils identifient toujours mieux les caractéristiques typiques des objets et les mémorisent. Ils apprennent à distinguer clairement les couleurs et les formes, et à les nommer.

Avec cette première collection de jeux, l'enfant apprend en jouant à suivre les premières règles et séquences. On jette les dés, puis l'on prend la voiture de couleur et/ou forme correspondante et on la fait avancer. Parallèlement, le jeu coopératif permet en outre de développer les comportements socio-intégratifs.

L'écoute attentive et la réaction appropriée lors de la lecture des récits à haute voix exercent la concentration et la perception auditive.

NL Spelend leren

Kinderen vanaf 3 jaar leren hun visuele waarneming te koppelen aan denken en taal. Zij herkennen typische kenmerken van objecten steeds beter en onthouden deze. Ze leren om kleuren en vormen duidelijk te onderscheiden en te benoemen.

Het kind leert met deze eerste spellenverzameling spelenderwijs om de eerste regels en volgorden te volgen. Er wordt met de dobbelsteen gegooid, daarna pakt men de auto van de desbetreffende kleur en/of vorm en verplaatst deze. Door in coöperatie met anderen te spelen worden hierbij heel terloops ook sociaalintegratieve gedragswijzen geoefend.

Nauwkeurig luisteren en de juiste reactie bij het voorlezen van de verhaaltjes scholen de concentratie en de auditieve waarneming.

DE Spielend lernen

Kinder ab dem 3. Lebensjahr lernen ihre visuelle Wahrnehmung mit Denken und Sprache zu verknüpfen. Sie erkennen immer besser typische Merkmale von Objekten und prägen sich diese ein. Sie lernen, Farben und Formen klar zu unterscheiden und zu benennen.

Das Kind lernt mit dieser ersten Spielesammlung spielerisch, erste Regeln und Reihenfolgen zu befolgen. Erst wird gewürfelt, dann nimmt man das Auto der entsprechenden Farbe und/oder Form und setzt es weiter. Dabei übt das kooperative Spielen ganz nebenbei sozial-integrative Verhaltensweisen.

Das genaue Hinhören und richtige Reagieren beim Vorlesen der Geschichten schult die Konzentration und die auditive Wahrnehmung.

EN Learning by playing

From the age of 3, children begin to connect visual perception with thoughts and language. They get better at recognising typical shapes and features of objects and commit them to memory. They learn to distinguish and name different colours and shapes.

With this first games compendium, the child learns to follow simple rules and specific orders. Players throw the dice and then move the car of the corresponding colour or shape forward one square. This helps develop cooperative play as well as socially integrative behaviour.

By listening closely to the story and reacting at the right moments children can develop their concentration and auditory perception.

FR Histoire

Feu vert ! La grande course de caisses à savon de Prairieville commence enfin. Hou, les virages sont pris à grande vitesse ! Qui donc franchira cette fois en premier la ligne d'arrivée ?

NL Het verhaal

Vrij baan! Eindelijk start de grote zeepkistenrace van Grashoek. Wauw, daar worden de bochten wel snel genomen! Wie zou deze keer het eerst aan de finish komen?

DE Geschichte

Start frei! Endlich startet das große Seifenkistenrennen von Wiesenhausen. Hui, da geht es rasant um die Kurven! Wer wird dieses Mal wohl als Erstes im Ziel sein?

EN Story

On your marks... Get set... GO! Finally the great Meadowton soapbox race has begun! Woohoo! Look at them racing around the bends! Who will be first past the winning post this time?

FR Chers joueurs

Cette première collection de jeux offre 2 types de jeux différents : les jeux de dés et les histoires à lire à haute voix. Tous les jeux et toutes les histoires sont conçus pour un nombre maximum de 4 participants. Indépendamment du nombre de joueurs, le jeu s'effectue toujours en utilisant les 4 voitures. Les joueurs ne choisissent pas chacun une voiture, tous les joueurs jouent ensemble avec toutes les voitures.

Les jeux de dés :
- Bolides colorés à partir de 2 ans et ½
- Course de caisses à savon à partir de 3 ans
- Rallye automobile à partir de 3 ans et ½

Dans tous les jeux de dés, l'animateur du jeu peut décider au préalable s'il y aura un vainqueur ou si tous les joueurs se partageront la victoire.

Les histoires à lire à haute voix à partir de 3 ans et ½ : lors de la lecture des histoires, les enfants doiv-ent écouter attentivement, bien faire attention et avancer les voitures d'une case lorsqu'ils entendent l'adjectif correspondant (par ex. bleu ou rond). Vous trouverez d'autres informations dans le cahier d'histoires ci-joint.

NL Beste spelers

In deze eerste spellenverzameling zijn 2 verschillende spelsoorten opgenomen: de dobbelspellen en de voorleesverhaaltjes.
Bij alle spellen en verhaaltjes kunnen maximaal 4 kinderen meespelen. Onafhankelijk van het aantal spelers wordt er altijd met alle 4 de auto's gespeeld. De spelers kiezen geen eigen figuur, alle spelers spelen samen met alle auto's.

De dobbelspellen:
- Snelle gekleurde auto's vanaf 2½ jaar
- Zeepkistraces vanaf 3 jaar
- Autorelli vanaf 3½ jaar

De spelleider kan bij alle dobbelspellen vooraf beslissen of er één winnaar zal zijn of of iedereen samen wint.

De voorleesverhaaltjes vanaf 3½ jaar:
Bij de verhaaltjes moeten de kinderen precies luisteren, goed oppassen en de auto's één veld doorschuiven, als het desbetreffende bijvoeglijke naamwoord (bv. blauw of rond) genoemd wordt. U vindt meer informatie in het bijgevoegde boekje met verhaaltjes.

DE Liebe Spieler

In dieser ersten Spielesammlung sind 2 verschiedene Spielarten enthalten: die Würfelspiele und die Vorlesegeschichten.
Bei allen Spielen und Geschichten können bis zu 4 Kinder mitspielen. Unabhängig von der Anzahl der Spieler wird immer mit allen 4 Autos gespielt. Die Spieler wählen keine eigene Figur, alle Spieler spielen gemeinsam mit allen Autos.

Die Würfelspiele:
- Farbenflitzer ab 2½ Jahren
- Seifenkistenrennen ab 3 Jahren
- Autorelli ab 3½ Jahren

Der Spielleiter kann bei allen Würfelspielen vorher entscheiden, ob es einen Sieger geben soll oder ob alle gemeinsam gewinnen.

Die Vorlesegeschichten ab 3½ Jahren:
Bei den Geschichten müssen die Kinder genau zuhören, gut aufpassen und die Autos ein Feld vorrücken, wenn das entsprechende Adjektiv (z.B. blau oder rund) genannt wird. Weitere Informationen finden Sie im beiliegenden Geschichtenheft.

EN Dear player

This first games compendium contains 2 different types of games: the Dice Games and the Listen-and-Play Stories.
All games and stories can be played with up to 4 children. Regardless of the number of players all 4 cars are always used. The players do not select their own playing piece; instead all the players move the cars together.

The Dice Games:
- Racing colours from 2½ years
- Soapbox scramble from 3 years
- Autorelli from 3½ years

With all dice games the game leader can decide in advance whether there will be one winner or if everyone should win together.

The Listen-and-Play Stories from 3½ years:
The children have to listen very closely to the story, pay attention and move the cars forward when the corresponding adjective (e.g. "blue" or "round") is mentioned. More information can be found in the enclosed storybook.

FR Jeu de dés Bolides colorés

Plateau de jeu « circuit en prairie », dé de couleurs

Les 4 voitures sont placées sur la ligne de départ. L'enfant le plus jeune commence et jette le dé. En fonction de la couleur indiquée sur le dé, il avance la voiture correspondante d'une case.
Symboles spéciaux : si le dé indique l'étoile, le joueur peut choisir laquelle des voitures déplacer.
Si le dé indique la clé plate, le joueur tombe malheureusement en panne. Il ne doit pas avancer une voiture cet tour. Les joueurs jettent le dé à tour de rôle.

Fin du jeu (A ou B au choix) :

A La première voiture à franchir la ligne d'arrivée gagne le jeu.

B Le joueur qui en premier fait franchir la ligne d'arrivée à une voiture gagne le jeu.

NL Dobbelspel snelle gekleurde auto's

Speelbord „Weiparcours", dobbelsteen met kleuren

De 4 auto's worden aan de start opgesteld. Het jongste kind begint en gooit. Hij mag afhankelijk van de gegooide kleur de bijpassende auto één veld vooruitzetten.
Speciale symbolen: als de ster wordt gegooid, mag de speler zelf uitzoeken welk raceauto mag doorrijden.
Als de verstelbare sleutel wordt gegooid, heeft de speler helaas autopech. Hij kan in deze ronde geen auto vooriutzetten. Er wordt om de beurt met de dobbelsteen gegooid.

Einde van het spel (naar keuze A of B):

A De auto die het eerste over de finish rijdt, heeft gewonnen.

B De speler die het eerste met een auto over de finish rijdt, heeft gewonnen.

DE Würfelspiel Farbenflitzer

Spielplan „Wiesenrennstrecke", Farbenwürfel

Die 4 Autos werden an den Start gestellt. Das jüngste Kind beginnt und würfelt. Je nach gewürfelter Farbe darf es das passende Auto ein Feld vorrücken.
Sondersymbole: Wird der Stern gewürfelt, darf der Spieler aussuchen, welches Rennauto weiter fahren darf.
Wird der Schraubenschlüssel gewürfelt, hat der Spieler leider eine Panne. Er darf in dieser Runde kein Auto vorrücken. Es wird reihum gewürfelt.

Spielende (wahlweise A oder B):

A Gewonnen hat das Auto, das als Erstes über die Ziellinie fährt.

B Gewonnen hat der Spieler, der als Erster ein Auto über die Ziellinie fährt.

EN Dice game Racing colours

Playing board "Meadow Race Track", colour dice

All four cars are placed on the start squares. The youngest child begins and throws the dice. They may then move the car that matches the colour shown on the dice forward one square.
Special symbols: If the star is thrown the player may choose which racing car to move forward.
If the spanner is thrown this means that a car has broken down and has to be repaired. The player is not allowed to move a car during his turn. Players take it in turns to throw the dice.

End of the game (either A or B):

A The car that is first over the finishing line wins.

B The player who is first to move a car over the finishing line wins.

FR Jeu de dés Course de caisses à savon

Plateau de jeu « circuit en prairie », dé de couleurs et dé de formes

Les 4 voitures sont placées sur la ligne de départ. L'enfant le plus jeune commence et jette les deux dés. Ensuite il avance deux voitures, par ex. la voiture bleue et la voiture triangulaire. Si en l'occurrence les dés indiquent par exemple « jaune » et « carré », la voiture correspondante avance aussitôt de deux cases.
Symboles spéciaux : voir le jeu de dés Bolides colorés. Si en l'occurrence les dés indiquent par exemple « bleue » et la clé plate, seulement la voiture bleue avance d'une case. Les joueurs jettent les dés à tour de rôle.

Fin du jeu (A ou B au choix) :

A La première voiture à franchir la ligne d'arrivée gagne le jeu.

B Le pilote qui en premier fait franchir la ligne d'arrivée à une voiture gagne le jeu.

NL Dobbelspel zeepkistrace

Speelbord „Weiparcours", dobbelsteen met kleuren en vormen

De 4 auto's worden aan de start opgesteld. Het jongste kind begint en gooit met de twee dobbelstenen. Vervolgens mag het twee auto's vooruitzetten, bv. de blauwe auto en de driehoekige auto. Als hierbij bijvoorbeeld „geel" en „vierkant" wordt gegooid, dan mag de auto zelfs twee velden verdergaan.
Speciale symbolen: zie dobbelspel snelle gekleurde auto. Als hierbij bijvoorbeeld „blauw" en de verstelbare sleutel wordt gegooid, dan mag alleen de blauwe auto één veld verdergaan. Er wordt om de beurt met de dobbelsteen gegooid.

Einde van het spel (naar keuze A of B):

A De auto die het eerste over de finish rijdt, heeft gewonnen.

B De coureur die het eerste met een auto over de finish rijdt, heeft gewonnen.

DE Würfelspiel Seifenkistenrennen

Spielplan „Wiesenrennstrecke", Farben- und Formenwürfel

Die 4 Autos werden an den Start gestellt. Das jüngste Kind beginnt und würfelt mit beiden Würfeln. Anschließend darf es zwei Autos vorrücken, z. B. das blaue Auto und das dreieckige Auto. Wird dabei beispielsweise „Gelb" und „Quadrat" gewürfelt, so darf dieses Auto gleich zwei Felder vorrücken.
Sondersymbole: siehe Würfelspiel Farbenflitzer. Wird dabei beispielsweise „Blau" und der Schraubenschlüssel gewürfelt, darf nur das blaue Auto ein Feld vorrücken. Es wird reihum gewürfelt.

Spielende (wahlweise A oder B):

A Gewonnen hat das Auto, das als Erstes über die Ziellinie fährt.

B Gewonnen hat der Rennfahrer, der als Erster ein Auto über die Ziellinie fährt.

EN Dice game Soapbox scramble

Playing board "Meadow Race Track", colour and shape dice

All four cars are placed on the start squares. The youngest child begins and throws both dice. Then they may move two cars forwards e.g. the blue car and the triangular car. If for example both "yellow" and "square" are thrown, then this car may be moved two squares forward.
Special symbols: See Dice Game Racing Colours. If for example "blue" and the spanner are thrown, only the blue car may be moved one square forward. Players take it in turns to throw the dice.

End of the game (either A or B):

A The car that is first over the finishing line wins.

B The racing driver who is first to move a car over the finishing line wins.

FR Jeu de dés Autorelli

Plateau de jeu « route en virages », dé de couleurs OU dé de formes OU les deux dés

Comme la route est si étroite, les voitures ne peuvent pas se placer l'une à côté de l'autre, mais dépassent toujours vers la prochaine case libre.

Les 4 voitures sont placées sur la ligne de départ. L'enfant le plus jeune commence et jette un dé ou les deux.
Ensuite il avance deux voitures, par ex. la voiture bleue et/ou la voiture triangulaire. Si deux dés indiquent par exemple « jaune » et « carré », la voiture correspondante avance aussitôt de deux cases.

NL Dobbelspel Autorelli

Speelbord „Bochtenbaan", dobbelsteen met kleuren OF dobbelsteen met vormen OF beide dobbelstenen

Omdat de straat zo smal is, kunnen de auto's hier niet naast elkaar staan, maar halen altijd op het volgende vrije veld in.

De 4 auto's worden aan de start opgesteld. Het jongste kind begint en gooit met één of allebei de dobbelstenen.
Vervolgens mag het één of twee auto's vooruitzetten, bv. de blauwe auto en/of de driehoekige auto. Als bij twee dobbelstenen bijvoorbeeld „geel" en „vierkant" wordt gegooid, dan mag deze auto zelfs twee velden verdergaan.

DE Würfelspiel Autorelli

Spielplan „Kurvenstraße", Farbenwürfel ODER Formenwürfel ODER beide Würfel

Da die Straße so schmal ist, können die Autos hier nicht nebeneinander stehen sondern überholen immer auf das nächste freie Feld.

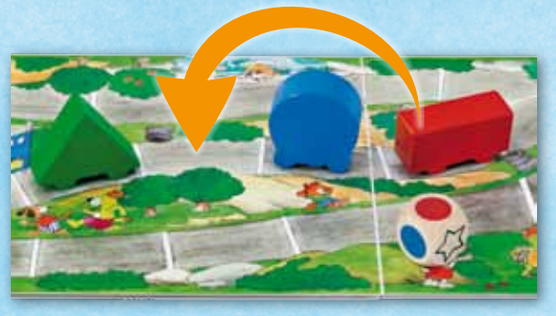
Die 4 Autos werden an den Start gestellt. Das jüngste Kind beginnt und würfelt mit einem oder beiden Würfeln.
Anschließend darf es ein oder zwei Autos vorrücken, z. B. das blaue Auto und/oder das dreieckige Auto. Wird bei zwei Würfeln beispielsweise „Gelb" und „Quadrat" gewürfelt, so darf dieses Auto gleich zwei Felder vorrücken.

EN Dice game Autorelli

Playing board "Winding Road", colour dice OR shape dice OR both dice

As the road is so narrow the cars cannot stand side-by-side; instead they overtake the car in front and stop on the next free square.

All four cars are placed on the start squares. The youngest child begins and throws one or both dice.
Then they may move one or two cars forwards e.g. the blue car and/or the triangular car. When playing with two dice if, for example, both "yellow" and "square" are thrown, then this car may be moved two squares forward.



FR Jeu de dés Autorelli

Symboles spéciaux : voir le jeu de dés Bolides colorés. Si l'occurrence les dés indiquent par exemple « bleu » et la clé plate, seulement la voiture bleue avance d'une case. Les joueurs jettent le(s) dé(s) à tour de rôle.

Fin du jeu (A ou B au choix) :

A La première voiture à franchir la ligne d'arrivée gagne le jeu.

B Le pilote qui en premier fait franchir la ligne d'arrivée à une voiture gagne le jeu.

NL Dobbelspel Autorelli

Speciale symbolen: zie dobbelspel snelle gekleurde auto. Als hierbij bijvoorbeeld „blauw" en de verstelbare sleutel wordt gegooid, dan mag alleen de blauwe auto één veld vordergaan. Er wordt om de beurt met de dobbelsteen gegooid.

Einde van het spel (naar keuze A of B):

A De auto die het eerste over de finish rijdt, heeft gewonnen.

B De coureur die het eerste met een auto over de finish rijdt, heeft gewonnen.

DE Würfelspiel Autorelli

Sondersymbole: siehe Würfelspiel Farbenflitzer. Wird dabei beispielsweise „Blau" und der Schraubenschlüssel gewürfelt, darf nur das blaue Auto ein Feld vorrücken. Es wird reihum gewürfelt.

Spielende (wahlweise A oder B):

A Gewonnen hat das Auto, das als Erstes über die Ziellinie fährt.

B Gewonnen hat der Rennfahrer, der als Erster ein Auto über die Ziellinie fährt.

EN Dice game Autorelli

Special symbols: See Dice Game Racing Colours. If for example "blue" and the spanner are thrown, only the blue car may be moved one square forward. Players take it in turns to throw the dice.

End of the game (either A or B):

A The car that is first over the finishing line wins.

B The racing driver who is first to move a car over the finishing line wins.

kunterbunte

AUTORELLI

2½ Alter age âge leeftijd

10-15 min

1-4

DE EN FR NL

DE

Die vier Freunde Ferdi Fuchs, Ina Igel, Harry Hund und Hilde Hase wollen mit ihren Seifenkisten einen Ausflug machen. „Juhuu, der Himmel ist blau und die gelbe Sonne strahlt schon über die Wiese!“ freut sich Hilde Hase.

Inhalt: 4 Vorlesegeschichten.

EN

The four friends Freddy Fox, Hannah Hedgehog, Daniel Dog and Rachael Rabbit want to go on a trip with their soapbox cars. “Yippee! The sky is blue and the yellow sun is already shining over the meadow!” says Rachael Rabbit excitedly.

Content: 4 read aloud storys.

FR

Les quatre amis - Rene Renard, Henri Hérisson, Chantal Chien et Lea Lapin - veulent faire une excursion avec leurs caisses à savon. « Youpi, le ciel est bleu et le soleil jaune brille déjà sur le pré ! », se réjouit Lea Lapin.

Contenu : 4 histoires à lire à haute voix.

NL

De vier vrienden Veerle Vos, Edda Egel, Haddo Hond en Henk Haas willen met hun zeepkisten een uitstapje maken. Henk Haas is blij: „Joehoe, de hemel is blauw en de gele zon schijnt al over de wei!“.

Inhoud: 4 vorleesverhaltjes.

Selecta Spielzeug AG
Postfach 47 · 83531 Edling
DEUTSCHLAND

Telefon: +49 (0) 80 71 10 06 - 0
Telefax: +49 (0) 80 71 10 06 - 40
Mail: info@selecta-spielzeug.de

© 2010 Selecta Spielzeug AG

www.selecta-spielzeug.de

FR Histoires à lire à haute voix

Sélectionner une histoire, préparer le plateau de jeu (et, le cas échéant, le dé de couleurs). Les voitures sont placées sur la ligne de départ.

Un adulte lit ensuite l'histoire, lentement et distinctement. Les enfants déplacent une voiture sur la case suivante chaque fois que la couleur et/ou la forme correspondante à la voiture sont mentionnées dans l'histoire.
● ● ● ● A cet endroit, le lecteur peut choisir l'une des 4 couleurs.
● ▲ ■ ▬ A cet endroit, le lecteur peut choisir l'une des 4 formes.

La distribution des voitures :
s'il y a 1 seul joueur : l'enfant déplace toutes les voitures.
s'il y a 2 joueurs : chaque enfant est responsable de 2 couleurs ou formes.
s'il y a 3 joueurs : ils jouent à tour de rôle.
s'il y a 4 joueurs : ils jouent à tour de rôle ou bien les couleurs ou les formes sont assignées aux enfants.

Dans les histoires à lire à haute voix il n'y a pas de vainqueur. Le but est d'amener ensemble toutes les voitures à l'arrivée. Si, à la fin d'une histoire, toutes les voitures n'ont pas encore rejoint l'arrivée, on passe à la lecture du texte supplémentaire.

NL Vorleesverhaaltjes

Er wordt een verhaaltje uitgekozen, het speelbord (en evtl. de dobbelsteen met kleuren) wordt gereedgelegd. De auto's worden aan de start opgesteld.

Een volwassene leest nu de verhaaltjes langzaam en duidelijk voor. De kinderen zetten een auto altijd pas een veld verder, als de desbetreffende kleur en/of vorm van de auto in het verhaaltje wordt genoemd.
● ● ● ● Hier mag de voorlezer één van de 4 kleuren selecteren.
● ▲ ■ ▬ Hier mag de voorlezer één van de 4 vormen selecteren.

De verdeling van de auto's:
Bij 1 speler: het kind verplaatst alle auto's.
Bij 2 spelers: elk kind is verantwoordelijk voor 2 kleuren c.q. vormen.
Bij 3 spelers: het gaat om de beurt.
Bij 4 spelers: het gaat om de beurt of de kleuren c.q. vormen worden onder de kinderen verdeeld.

Bij de voorleesverhaaltjes zijn er geen winnaars. Het doel is om alle auto's samen naar de finish te brengen. Als op het eind van een voorleesverhaal nog niet alle auto's bij de finish zijn aangekomen, wordt de aanvullende tekst nog voorgelezen.

DE Vorlesegeschichten

Eine Geschichte wird ausgewählt, der Spielplan (und ggf. der Farbenwürfel) bereit gelegt. Die Autos werden an den Start gestellt.

Ein Erwachsener liest nun langsam und deutlich die Geschichte vor. Die Kinder bewegen ein Auto immer dann um ein Feld nach vorne, wenn die jeweilige Farbe und/oder Form des Autos in der Geschichte erwähnt wird.
● ● ● ● Hier darf der Vorleser eine der 4 Farben auswählen.
● ▲ ■ ▬ Hier darf der Vorleser eine der 4 Formen auswählen.

Die Verteilung der Autos:
bei 1 Spieler: Das Kind bewegt alle Autos.
bei 2 Spielern: Jedes Kind ist für 2 Farben bzw. Formen verantwortlich.
bei 3 Spielern: Es geht reihum.
bei 4 Spielern: Es geht reihum oder die Farben bzw. Formen werden unter den Kindern verteilt.

Bei den Vorlesegeschichten gibt es keinen Sieger. Ziel ist es, gemeinsam alle Autos ins Ziel zu bringen. Falls am Ende einer Geschichte noch nicht alle Autos im Ziel angekommen sind, wird noch der Ergänzungstext vorgelesen.

EN Listen-and-Play Stories

One story is chosen, the playing board (with the colour dice if necessary) is set up. The cars are placed on the start squares.

An adult now reads the story slowly and clearly. The children move one car forward one square when the corresponding colour and/or shape is mentioned in the story.
● ● ● ● When this symbol appears, the person reading the story may choose one of the 4 colours.
● ▲ ■ ▬ When this symbol appears, the person reading the story may choose one of the 4 shapes.

Allocation of the cars:
1 player: The child moves all 4 cars.
2 players: Each child moves two colours/shapes.
3 players: The children take turns.
4 players: Either the children take turns or each child chooses their own colour/shape.

There is no winner in the Listen-and-Play games. The aim is to get all the cars over the finishing line as a team. If there are cars which still haven't passed the finishing line once the story is finished then the extension text is read.

DE Der Waldausflug

Spielbrett: Wiesenrennstrecke

Die vier Freunde Ferdi Fuchs, Ina Igel, Harry Hund und Hilde Hase wollen mit ihren Seifenkisten einen Ausflug machen. Sie treffen sich früh morgens und packen für ihr Picknick **gelbe** Bananen, **rote** Paprika und **grüne** Gurken ein. „Juhuu, der Himmel ist **blau** und die **gelbe** Sonne strahlt schon über die Wiese!“ freut sich Hilde Hase.

Noch einmal vollgetankt und los geht‘s. Blitzeschnell flitzen sie an den schönen **grünen** Wiesen mit **gelben** Sonnenblumen, **rotem** Mohn, **blauen** Glockenblumen und lila Tulpen vorbei. Dann kommen sie durch ein **grünes** Waldstück mit **rot** leuchtenden Fliegenpilzen. „Vorsicht, die Pilze sind giftig“ ruft der schlaue Harry Hund. Husch! Neben der Straße läuft flink ein braunes Eichhörnchen über die **grüne** Lichtung. „Seht mal, der schwarze Rabe fliegt über den **blau** schimmernden Bach“ bemerkt Ina Igel. „Und dort fliegt ein **roter** Schmetterling um eine **gelbe** Blüte herum“ beobachtet Ferdi Fuchs. Die Freunde sind ganz begeistert, was es bei so einem Ausflug alles zu entdecken gibt.

Dann kommen sie an einen großen See. „Wer kann wohl am schnellsten um den **blauen** See fahren?“, fragt Hilde Hase. Das muss ausprobiert werden! Sie stellen ihre Seifenkisten genau nebeneinander und Harry Hund ruft: “Auf die Plätze, fertig, los!“ Ina Igel in der ●●●● Seifenkiste startet am schnellsten, dann kommen die anderen in der ●●●●, der ●●●● und der ●●●● Seifenkiste hinterher. Sie sausen über einen holprigen **grünen** Wiesenweg mit **gelb** leuchtenden Butterblumen, vorbei an **roten** Erdbeeren und **blauen** Heidelbeeren. Hui! Das **rote** Fähnchen an Hilde Hases **gelber** Seifenkiste flattert im Wind und Ina Igel muss ihre **blaue** Brille festhalten. Als sie an einer schönen **grünen** Wiese vorbei kommen, rufen alle wie aus einem Munde: “Picknick!“. Sie halten an und legen zuerst die ●●●● Picknickdecke ins Gras, dann stellen sie die ●●●● Teller und die ●●●● Becher darauf und holen noch die ●●●● Servietten. „Jetzt lassen wir es uns schmecken“ freut sich Ina Igel.

(**Ergänzungstext:** ....und das nächste Mal nehmen wir noch den ●●●● Sonnenschirm und unsere ●●●● Sonnenhüte mit, dann ist alles ganz perfekt!)

DE Die Stadtrundfahrt

Spielbrett: Wiesenrennstrecke

Endlich ist Ferienzeit! Die vier Freunde Ferdi Fuchs, Ina Igel, Harry Hund und Hilde Hase wollen mit ihren Seifenkisten in die große Stadt fahren, um dort ein leckeres Eis zu essen. Treffpunkt ist wie immer die lustige Scheune: diese hat ein **dreieckiges** Dach sowie **quadratische** und **runde** Fenster und eine **rechteckige** Tür. Hilde Hase wartet schon ungeduldig auf die anderen. Während Ferdi Fuchs und Harry Hund gerade um die Ecke biegen, wendet Ina Igel rasch ihre Seifenkiste auf dem **rechteckigen** Parkplatz. „Auf geht‘s“, ruft Hilde Hase und sie sausen mit ihren Seifenkisten los. Schnell geht es vorbei an Tannenspitzen, die ganz **dreieckig** aussehen, und an einem **runden** See. Schon bald erreichen sie die Stadt. „Schaut mal, die lustigen Briefkästen!“ ruft Ina Igel, denn die Briefkästen sind hier alle ●▲■▬. „Aber passt auf die ●▲■▬ Schilder auf“ sagt Harry Hund. „Wir müssen auch die ●▲■▬ und ●▲■▬ Schilder beachten“, ergänzt Ferdi Fuchs. Dann kommen sie an einem **rechteckigen** Turm und einem **runden** Brunnen vorbei, der auf einem **quadratischen** Platz steht. „Wo ist noch einmal die Eisdiele?“ fragt Hilde Hase. „Vielleicht dort, hinter dem **quadratischen** Haus mit dem **dreieckigen** Dach?“ schlägt Ina Igel vor. Aber sie hat sich geirrt und sie müssen noch weiter durch die **rechteckige** Straßen fahren. Viele der schönen Häuser sind mit **dreieckigen** Mustern und kleinen **runden** Feldern bemalt und einige haben **quadratische** Fenster. „Lasst uns zurück zu dem **quadratischen** Platz fahren, ich habe Durst!“ sagt schließlich Ferdi Fuchs und so machen sie sich auf den Weg zurück, vorbei an einer **runden** Säule und einem **rechteckigen** Schild. Aber was ist das? Da ist ja endlich die **dreieckige** Fahne der Eisdiele, die so leckeres Eis verkauft! „Ich nehme so ein ●▲■▬ Eis mit einem ●▲■▬ Stiel“ „ich das Eis mit den ●▲■▬ Streuseln“ „ich das Eis im ●▲■▬ Becher“ rufen alle durcheinander. Doch Harry Hund hat wieder die beste Idee: „Wie wäre es mit **runden** Eiskugeln im **quadratischen** Becher und obendrauf eine **rechteckige** und eine **dreieckige** Waffel!“ Das ist natürlich das Allertollste, da sind sich alle einig.

(**Ergänzungstext:** ...Sie setzen sich auf die ●▲■▬ Hocker unter die ●▲■▬ Sonnenschirme und freuen sich über das leckere Eis.)

DE Die Geburtstagsfeier

Spielbrett: Wiesenrennstrecke
Farbwürfel

Ina Igel hat Geburtstag und sie hat ihre Freunde Ferdi Fuchs, Harry Hund und Hilde Hase zu einer Feier eingeladen. „Dieses Mal machen wir mit unseren Seifenkisten ein ganz besonderes Rennen“, hat sie versprochen. Zusammen haben die Freunde Ina Igel ein großes Geschenk mitgebracht, das ●●●● und ●●●● eingepackt ist und mit ●●●● und ●●●● Schleifen verziert ist. Ina Igel freut sich sehr über das hübsche Geschenk! Dann aber geht‘s endlich los und da die Strecke leicht bergab geht, kommen sie schnell voran. **Achtung: Die Spieler dürfen jetzt insgesamt 4 Mal mit dem Farbenwürfel würfeln und die Autos entsprechend weiter setzen. Sondersymbole siehe Anleitung.**

„Wo fahren wir eigentlich hin?“, fragt die neugierige Hilde Hase, aber Ina Igel verrät noch nichts. Zur Feier des Tages hat Ina Igel ihre **quadratische** Seifenkiste mit einem **dreieckigen** Fähnchen geschmückt und freut sich, dass alle Spaß haben. Die Freunde fahren über eine **rechteckige** Brücke und kommen plötzlich an ein **rundes** Schild. „Zur Geburtstagstorte“ ist darauf zu lesen. Alle folgen dem Schild und fahren nun durch einen **grünen** Wald, vorbei an **gelben** Glockenblumen, **rechteckigen** Holzstapeln und **runden** Steinen.

Als sie an einer **roten** Schranke ankommen, sehen sie einen großen **blauen** Briefumschlag. Ina Igel hat sich ein Rätsel für ihre Freunde ausgedacht! Neugierig öffnen sie den Briefumschlag. Auf dem **gelben** Briefbogen ist in **grüner** Schrift zu lesen: „Bevor ihr weiterfahren dürft, müsst ihr erst den ●▲■▬ Stein, das ●▲■▬ Vogelnest, die ●▲■▬ Blume und den ●▲■▬ Strauch finden. Da machen sich alle schnell auf die Suche! Natürlich finden sie alles und Ina Igel ist sehr stolz auf ihr kleines Rätsel.

Schnell fahren sie nun weiter, denn alle vier Freunde freuen sich schon riesig auf die Geburtstagstorte. Bei Ina Igel ist diese nämlich immer besonders hübsch mit **blauen** Kerzen, **grünen** Streuseln und **roten** Schokoladenbonbons verziert. Tatsächlich, dort unter dem **gelben** Sonnenschirm wartet schon Mama Igel. Die Torte steht bereits auf einem Tisch mit ●●●● Tischtuch und vier ●●●● Stühlen darum. „Dieses Mal sind die Geburtstagskerzen sogar ●●●● und ●●●●!“, stellt Harry Hund begeistert fest! „So hübsch war die Torte noch nie!“

(**Ergänzungstext:** Die Freunde trinken ●●●● Limo mit ●●●● Strohhälmen aus ●●●● und ●●●● Bechern und freuen sich über die tolle Geburtstagsfeier!)

DE Die Gipfelstürmer

Spielbrett: Kurvenstraße
Hier gelten die Überholmanöver-Regeln (siehe Anleitung).

Die vier Freunde Ferdi Fuchs, Ina Igel, Harry Hund und Hilde Hase wollen heute zusammen auf einen hohen Berggipfel fahren. Als Erstes schauen sie nach, ob alle **runden** Autoreifen auch genug Luft haben. Harry Hund in der **grünen** Seifenkiste muss noch zur **gelben** Tankstelle mit den **rechteckigen** Zapfsäulen fahren. Dann aber geht es los: Hintereinander fahren sie auf der schmalen Straße den Berg hoch und die **blaue** und die **grüne** Seifenkiste wirbeln etwas Staub auf. „Seht, da vorne am **quadratischen**, **roten** Schild wird die Straße etwas flacher!“, ruft Ferdi Fuchs. Tatsächlich, jetzt geht es flott voran! Zwischen den **grünen** Bäumen und **grünen** Büschen hindurch haben sie eine schöne Aussicht auf einen **runden**, **blauen** See mit herrlich **gelben** Feldern drumherum. „Was sind das denn für **gelbe** Markierungen an den Bäumen?“, will Ina Igel wissen. „Das weiß ich: Die **rechteckigen** Markierungen führen zu dem schönen See, und wir müssen den **runden** Markierungen folgen, die zeigen uns den Weg zum Gipfel“ antwortet Hilde Hase. „Dann sind wir ja auf dem richtigen Weg“, freut sich Ina Igel. Sie setzt ihre **grüne** Sonnenbrille auf, denn die **gelbe** Sonne steht mittlerweile hoch am **blauen** Himmel. Harry Hund mit seinem scharfen Blick entdeckt am Wegesrand ein paar Büsche mit **roten** Himbeeren, direkt vor den **rechteckigen** Brettern eines alten **gelben** Zaunes. Schnell fahren sie an zwei einsamen **roten** Häusern mit **dreieckigen** Dächern vorbei und lassen auch die saftigen **grünen** Wiesen mit den **roten** Blumen hinter sich liegen. Am Himmel schieben sich einige graue Wolken vor die **gelbe** Sonne. „Es wird doch hoffentlich nicht regnen“, sagt Hilde Hase. „Habt ihr alle eure **blauen** Regenjacken und die **grünen** Regenhüte dabei?“. „Keine Sorge, schau, die Sonne scheint schon wieder“, beruhigen sie die Anderen.

Sie kommen dem Gipfel immer näher und können schon weit über das Land schauen. Der **blaue** See sieht von hier oben schon ganz klein aus, genau wie die **rechteckigen**, **gelben** Felder und die Häuser mit den **blauen** Dächern. Alle vier Seifenkisten, die **gelbe**, die **rote**, die **grüne** und die **blaue** fahren jetzt langsam in einer Reihe, denn die Straße wird sehr steil. Die engen Kurven sind mit **quadratischen** Warnschildern versehen. **Grüne** Hinweisschilder kündigen schon das Ziel an: Den Berggipfel. Dort steht eine **blaue** Bank zum Ausruhen. „Wer ist zuerst an der **blauen** Bank?“, ruft Harry Hund. Schnell parken sie die **blaue**, die **gelbe**, die **grüne** und die **rote** Seifenkiste auf den letzten vier Parkfeldern und laufen zur Bank. Jetzt können sie die Aussicht genießen!

EN The Forest Excursion

Playing board: meadow race track

The four friends Freddy Fox, Hannah Hedgehog, Daniel Dog and Rachael Rabbit want to go on a trip with their soapbox cars. They meet early in the morning and pack **yellow** bananas, **red** peppers and **green** cucumber for their picnic. "Yippee! The sky is **blue** and the **yellow** sun is already shining over the meadow!" says Rachael Rabbit excitedly.

All they need to do is pack up and then off they go! As fast as lighting they race past the **green** meadow full of **yellow** sunflowers, **red** poppies, **blue** harebells and purple tulips. Then they come to a **green** wooded area where bright **red** toadstools are growing. "Careful! Those toadstools are poisonous!", shouts clever Daniel Dog. Woosh! Next to the road a speedy brown squirrel runs through the **green** clearing. "Look! The black crow is flying over the sparkling **blue** stream", says Hannah Hedgehog. "And there's a **red** butterfly flying around a **yellow** flower", says Freddy Fox. The friends are amazed at what there is to see on such an excursion.

Then they come to a big lake. "Let's see who can drive round the **blue** lake the fastest!" suggests Rachael Rabbit. What a great idea! They all place their soapboxes next to each other and Daniel Dog calls out: "On your marks... Get set... GO!" Hannah Hedgehog in the 🔴🟡🟢🔵 soapbox starts fastest, closely followed by the others in the 🔴🟡🟢🔵, 🔴🟡🟢🔵 and 🔴🟡🟢🔵 soapboxes. They speed over a bumpy **green** field path with bright **yellow** buttercups and past **red** strawberries and **blue** bilberries. Wooo! The **red** flag on Rachael Rabbit's **yellow** soapbox flutters in the wind and Hannah Hedgehog has to hold on tight to her **blue** glasses. Then they come to a **green** meadow and all yell in unison: "Picnic!" They stop and layout the 🔴🟡🟢🔵 picnic rug on the grass. Then they set out the 🔴🟡🟢🔵 plates and the 🔴🟡🟢🔵 cups and everyone takes a 🔴🟡🟢🔵 serviette. "Now we can eat!" says Hannah Hedgehog excitedly.

(**Extension text:** "...and next time we'll bring the 🔴🟡🟢🔵 parasol and our 🔴🟡🟢🔵 sun hats and everything will be perfect!")

EN The City Tour

Playing board: meadow race track

The holidays are finally here! The four friends Freddy Fox, Hannah Hedgehog, Daniel Dog and Rachael Rabbit want to drive to the big city in their soapbox cars and have ice cream. As always the meeting point is the Fun Barn. The barn has a **triangular** roof, **square** and **round** windows and a **rectangular** door. Rachael Rabbit is already waiting impatiently for the others. Just as Freddy Fox and Daniel Dog come round the corner, Hannah Hedgehog races into the **rectangular** car park in her soapbox.

"Let's go!" says Rachael Rabbit and off they speed in their soapbox cars. They race past fir trees that look like **triangles** and speed past a **round** lake. Soon they reach the city. "Hey! Look at that funny letter box!" calls Hannah Hedgehog – all the letter boxes in the city are ●▲■▬. "But watch out for that ●▲■▬ sign!" says Daniel Dog. "We also need to follow the ●▲■▬ and the ●▲■▬ signs", says Freddy Fox. Then they go past a **rectangular** tower and a **round** fountain in a **square** market-place. "Where's the ice cream parlour again?", asks Rachael Rabbit. "Maybe it's there behind the **square** house with the **triangular** roof", suggests Hannah Hedgehog. But the ice cream parlour isn't there and they have to continue driving along the **rectangular** roads. Many of the beautiful houses in the city are painted with **triangular** patterns and **round** circles and some have **square** windows. "Let's go back to the **square** marketplace, I'm thirsty", says Freddy Fox and so they make their way back, past a **round** column and a **rectangular** poster. But what's that? There it is! The **triangular** flag of the ice cream parlour which sells such yummy ice cream! "I want a ●▲■▬ ice cream with a ●▲■▬ stick!", "I want the ice cream with the ●▲■▬ sprinkles on top!", "I want the ice cream in the ●▲■▬ bowl!" Everybody is shouting at once – what chaos! But as usual Daniel Dog has the best idea. "How about **round** scoops in a **square** bowl with a **rectangular** and a **triangular** wafer?" This, they all agree, is of course the best choice.

(**Extension text:** They sit on the ●▲■▬ stools under the ●▲■▬ parasol and tuck in to the tasty ice cream.)

EN The Birthday Party

Playing board: meadow race track
colour dice

It's Hannah Hedgehog's birthday and she has invited her best friends, Freddy Fox, Daniel Dog and Rachael Rabbit to her birthday party. "This year we are going to have a very special race with our soapbox cars", she promised. Between them the friends have brought Hannah Hedgehog a great big present wrapped in ●●●● and ●●●● paper and decorated with ●●●● and ●●●● bows. Hannah Hedgehog is very excited about the pretty present! But first they want to race and so they begin. As the course is slightly downhill they get away quickly. **Note: The players may now throw the colour dice four times in total and move the corresponding cars forward. Please refer to the instructions for an explanation of the special symbols.**

"Where are we actually going?", asks curious Rachael Rabbit, but Hannah Hedgehog doesn't tell them anything. To celebrate her birthday Hannah Hedgehog has decorated her **square** soapbox with a **triangular** flag and she is very happy that everyone is having fun. The friends drive over a **rectangular** bridge and suddenly come to a **round** sign. The words "To the birthday cake" are written on the sign. They all follow the sign and now drive through a **green** forest past **yellow** buttercups, stacks of **rectangular** wood and **round** stones.

Then they come to a **red** barrier and they see a great big **blue** envelope. Hannah Hedgehog has made a treasure hunt for her friends! They open the envelope curiously. On the **yellow** writing paper there is a message written in **green** ink. The message reads: "Before you go further you first have to find the ●▲■▬ stone, the ●▲■▬ birds nest, the ●▲■▬ flower and the ●▲■▬ bush." They all begin searching eagerly! Of course they soon find everything and Hannah Hedgehog is very pleased with her little puzzle.

They drive on quickly as all four friends are very excited about the birthday cake. Hannah Hedgehog always has particularly pretty cakes with **blue** candles, **green** sprinkles and **red** chocolate drops. And there waiting under the **yellow** parasol is Mummy Hedgehog. The cake is already set out on a table covered with a ●●●● cloth with four ●●●● chairs around it. "This time the candles are also ●●●● and ●●●●!" says Daniel Dog in amazement. "The cake has never looked so pretty!"

(**Extension text:** The friends drink ●●●● fizzy pop from ●●●● cups with ●●●● straws and enjoy the fantastic birthday party!)

EN The Mountain Drive

Playing board: Winding Road
The overtaking rule is used in this game (see instructions).

Today the four friends Freddy Fox, Hannah Hedgehog, Daniel Dog and Rachael Rabbit want to drive to the top of a high mountain. First they check that all the **round** car tyres have enough air. Daniel Dog in the **green** soapbox has to drive to the **yellow** petrol station with the **rectangular** petrol pumps. But then they're off! One behind the other they drive along the narrow mountain road with the **blue** and **green** soapboxes raising a cloud of dust behind them. "Look! There at that **square**, **red** sign the road gets a bit flatter!" calls Freddy Fox. He's right – from here they quickly make progress. Between the **green** trees and the **green** bushes they have a lovely view of a **round**, **blue** lake surrounded by beautiful **yellow** fields. „What are those **yellow** markings on the trees?" asks Hannah Hedgehog. "I know", says Rachael Rabbit, "The **rectangular** markings lead to the beautiful lake and we have to follow the **round** markings because they lead to the top of the mountain". "Then we're going the right way", says Hannah Hedgehog excitedly. She puts on her **green** sunglasses to shade them from the **yellow** sun which is now high in the **blue** sky. Daniel Dog with his sharp eyes notices a couple of bushes full of **red** raspberries growing at the side of the road in front of the **rectangular** boards of an old **yellow** fence. They quickly drive on past two lonely **red** houses with **triangular** roofs and leave the bright **green** meadows and their **red** flowers behind them. In the sky a few grey clouds pass in front of the **yellow** sun. "I hope it won't rain", says Rachael Rabbit. „Do you all have your **blue** raincoats and **green** rain hats with you?". "Don't worry, look the sun has come out again", say the others.

They get closer and closer to the summit and can look out over the countryside again. The **blue** lake looks quite small from so high up; so do the **rectangular**, **yellow** fields and the houses with the **blue** roofs. All four soapboxes, the **yellow** one, the **red** one, the **green** one and the **blue** one, now drive slowly up the mountain one behind the other because the road has become very steep. The tight bends are marked with **square** warning signs. **Green** notices tell them they have reached their destination – the top of the mountain. There on the summit is a **blue** bench to rest on. "Who can get to the **blue** bench quickest?", challenges Daniel Dog. They quickly park the **blue**, **yellow**, **green** and **red** soapboxes in the last four parking spaces and make a run for the bench. Now they can enjoy the view!

FR L'excursion en forêt

Tableau de jeu : circuit en prairie

Les quatre amis - Rene Renard, Henri Hérisson, Chantal Chien et Lea Lapin - veulent faire une excursion avec leurs caisses à savon. Ils se rencontrent de bon matin et emballent des bananes **jaunes**, des poivrons **rouges** et des cornichons **verts** pour leur pique-nique. « Youpi, le ciel est **bleu** et le soleil **jaune** brille déjà sur le pré ! », se réjouit Lea Lapin.

Encore un plein d'essence et c'est parti. Rapides comme l'éclair, ils filent devant les jolis prés **verts** ornés de tournesols **jaunes**, de coquelicots **rouges**, de campanules **bleues** et de tulipes lilas. Ils traversent ensuite un bois **vert** parsemé d'amanites tue-mouches **rouges** lumineuses. « Attention, les champignons sont vénéneux ! », s'exclame Chantal Chien, le malin. Et hop, à côté de la rue un écureuil brun traverse la clairière **verte** avec agilité. « Regardez, le corbeau noir survole le ruisseau **bleu** scintillant », remarque Henri Hérisson. « Et là-bas, un papillon **rouge** vole autour d'une fleur **jaune** », observe Rene Renard. Les amis sont très enthousiastes de tout ce qu'il y a à découvrir lors d'une excursion.

Puis ils arrivent à un grand lac. « Qui sera le plus rapide à faire le tour du lac **bleu** ? », demande Lea Lapin. Il faut faire un essai ! Ils placent leurs caisses à savon exactement cote à côte et Chantal Chien s'écrie : « A vos marques, prêts, partez ! ». Henri Hérisson dans la caisse à savon 🔴🟡🟢🔵 démarre le plus rapidement, puis suivent les autres dans les caisses à savon 🔴🟡🟢🔵, 🔴🟡🟢🔵 et 🔴🟡🟢🔵. Ils foncent sur un chemin de prairie **vert** et cahoteux parsemé de renoncules **jaunes**, en passant devant des fraises **rouges** et des myrtilles **bleues**. Hou ! Le petit drapeau **rouge** placé sur la caisse à savon **jaune** de Lea Lapin flotte au vent, et Henri Hérisson est obligé de bien tenir ses lunettes **bleues**. Lorsqu'ils passent près d'un joli pré **vert**, ils s'écrient d'une même voix : « Pique-nique ! ». Ils s'arrêtent et déploient d'abord la couverture de pique-nique 🔴🟡🟢🔵 sur l'herbe, puis ils disposent les assiettes 🔴🟡🟢🔵 et les verres 🔴🟡🟢🔵 dessus et vont chercher les serviettes 🔴🟡🟢🔵. « Et maintenant, régalons-nous ! », se réjouit Henri Hérisson.

(**Texte supplémentaire :** ... et la prochaine fois nous emporterons aussi le parasol 🔴🟡🟢🔵 et nos chapeaux de soleil 🔴🟡🟢🔵 ; alors tout sera vraiment parfait !)

FR Tour de la ville

Tableau de jeu : circuit en prairie

Enfin les vacances ! Les quatre amis - Rene Renard, Henri Hérisson, Chantal Chien et Lea Lapin - veulent aller à la grande ville avec leurs caisses à savon, pour y manger une glace délicieuse. Le lieu de rendez-vous est fixé, comme toujours, à la charmante grange : celle-ci dispose d'un toit **triangulaire** ainsi que de fenêtres **carrées** et **rondes** et d'une porte **rectangulaire**. Lea Lapin attend déjà les autres avec impatience. Pendant que Rene Renard et Chantal Chien tournent le coin de la rue, Henri Hérisson fait rapidement demi-tour avec sa caisse à savon sur le parking **rectangulaire**.

« C'est parti », s'exclame Lea Lapin et ils démarrent à toute allure avec leurs caisses à savon. Ils dépassent rapidement des bourgeons de sapin parfaitement **triangulaires** et un lac **rond**. Ils rejoignent bientôt la ville. « Regardez les charmantes boîtes aux lettres ! », s'écrie Henri Hérisson, car ici les boîtes aux lettres sont toutes ●▲■▬. « Mais faites attention aux panneaux ●▲■▬ », dit Chantal Chien. « Nous devons également tenir compte des panneaux ●▲■▬ et ●▲■▬ », ajoute Rene Renard. Ils passent ensuite devant une tour **rectangulaire** et un puits **rond** situé sur une place **carrée**. « Où est le glacier déjà ? », demande Lea Lapin. « Peut-être là-bas, derrière la maison **carrée** avec le toit **triangulaire** ? », suggère Henri Hérisson. Mais il s'est trompé et ils doivent continuer à parcourir la route **rectangulaire**. Une grande partie des belles maisons sont peintes avec des motifs **triangulaires** et de petites cases **rondes**, et certaines d'entre elles ont des fenêtres **carrées**. « Retournons donc à la place **carrée**, j'ai soif ! », dit enfin Rene Renard, et ils prennent ainsi le chemin du retour en passant devant une colonne **ronde** et un panneau **rectangulaire**. Mais qu'est-ce que c'est ? Voilà enfin le drapeau **triangulaire** du glacier qui vend des glaces si délicieuses ! « Je prends une de ces glaces ●▲■▬ avec un bâtonnet ●▲■▬ », « moi, la glace avec les perles en sucre ●▲■▬ », « moi, la glace dans le gobelet ●▲■▬ », s'écrient-ils tous à la fois. Mais c'est Chantal Chien qui a de nouveau la meilleure idée : « Qu'en dites-vous de boules de glaces **rondes** dans un gobelet **carré**, le tout surmonté d'une gaufre **rectangulaire** et d'une gaufre **triangulaire** ? » C'est évidemment le meilleur choix, tous en conviennent.

(**Texte supplémentaire :** ... Ils s'assoient sur les tabourets ●▲■▬ situés sous les parasols ●▲■▬ et se réjouissent de la glace délicieuse.)

FR La fête d'anniversaire

Tableau de jeu : circuit en prairie
Dé de couleurs

C'est l'anniversaire du Henri Hérisson et il a invité ses amis - Rene Renard, Chantal Chien et Lea Lapin - à une fête. « Cette fois-ci nous ferons une course tout à fait spéciale avec nos caisses à savon », a-t-il promis. Tous ensemble, les amis ont apporté au Henri Hérisson un gros cadeau empaqueté dans un emballage ●●●● et ●●●●, et décoré avec des rubans ●●●● et ●●●●. Henri Hérisson est très content du joli cadeau ! Puis ils se mettent enfin en chemin et comme la route est légèrement en descente, ils avancent rapidement. **Attention : les joueurs peuvent maintenant jeter le dé couleurs 4 fois au total et déplacer les voitures vers l'avant en conséquence. Pour les symboles spéciaux, voir la règle du jeu.**

« Où allons-nous au juste ? », demande Lea Lapin curieux, mais Henri Hérisson ne dévoile encore rien. Pour l'occasion, Henri Hérisson a décoré sa caisse à savon **carrée** avec un petit drapeau **triangulaire** et il se réjouit que tous s'amusent. Les amis traversent un pont **rectangulaire** et arrivent soudain à un panneau **rond**. On y lit : « Vers le gâteau d'anniversaire ». Ils suivent tous le panneau et passent à travers une forêt **verte**, devant des campanules **jaunes**, des piles de bois **rectangulaires** et des cailloux **ronds**.

Lorsqu'ils atteignent une barrière **rouge**, ils aperçoivent une grande enveloppe **bleue**. Henri Hérisson a inventé une devinette pour ses amis ! Ils ouvrent l'enveloppe avec curiosité. Sur le papier à lettres **jaune** on peut lire en caractères **verts** : « Avant de poursuivre la route, vous devez d'abord trouver la pierre ●▲■▬, le nid d'oiseau ●▲■▬, la fleur ●▲■▬ et le buisson ●▲■▬. » Tous se mettent alors rapidement à la recherche ! Bien évidemment, ils trouvent tout et Henri Hérisson est très fier de sa petite devinette.

Ils reprennent vite la route car les quatre amis se réjouissent tous déjà grandement du gâteau d'anniversaire. Celui-ci est en effet, chez Henri Hérisson, toujours très joliment décoré avec des chandelles **bleues**, des perles en sucre **vertes** et des bonbons **rouges** au chocolat. Effectivement, voilà maman hérisson qui les attend là-bas sous le parasol **jaune**. Le gâteau est déjà sur une table recouverte d'une nappe ●●●● et entourée de quatre chaises ●●●●. « Cette fois-ci, les chandelles d'anniversaire sont même ●●●● et ●●●● ! », constate avec enthousiasme Chantal Chien ! « Jamais le gâteau n'a été plus joli ! »

(**Texte supplémentaire :** Les amis boivent de la limonade ●●●● avec des pailles ●●●● dans des verres ●●●● et ●●●●, et se réjouissent de la superbe fête d'anniversaire !)

FR Les conquérants de sommets

Tableau de jeu : route en virages
Les consignes pour les manœuvres de dépassement sont valables ici (voir la règle du jeu).

Les quatre amis - Rene Renard, Henri Hérisson, Chantal Chien et Lea Lapin - veulent aujourd'hui rejoindre en voiture un sommet élevé. Ils vérifient en premier lieu que les pneus **ronds** aient tous suffisamment d'air. Chantal Chien dans la caisse à savon **verte** doit encore se rendre à la station-service **jaune** avec les colonnes **rectangulaires**. Mais après, c'est parti : l'un derrière l'autre, ils roulent sur la route étroite vers le haut de la montagne et les caisses à savon **bleue** et **verte** soulèvent un peu de poussière. « Regardez, là-devant, à la hauteur du panneau **carré rouge**, la route s'aplatit un peu ! » s'écrie Rene Renard. En effet, maintenant on avance rapidement ! Entre les arbres **verts** et les buissons **verts**, ils ont une belle vue sur un lac **rond** et **bleu** bordé de magnifiques champs **jaunes**. « Qu'est-ce donc que ces marquages **jaunes** sur les arbres ? », demande Henri Hérisson. « Je connais la réponse : les marquages **rectangulaires** conduisent au beau lac, et nous devons suivre les marquages **ronds** qui nous indiquent la route vers le sommet », répond Lea Lapin. « Alors nous sommes sur la bone route », se réjouit Henri Hérisson. Il met ses lunettes de soleil **vertes**, car le soleil **jaune** brille entre-temps haut dans le ciel **bleu**. Avec sa vue perçante, Chantal Chien repère quelques buissons chargés de framboises **rouges** au bord de la route, juste devant les planches **rectangulaires** d'une vieille clôture **jaune**. Rapidement, ils passent devant deux maisons **rouges** isolées avec des toits **triangulaires** et laissent aussi derrière eux les fertiles prés **verts** parsemés de fleurs **rouges**. Dans le ciel, quelques nuages gris passent devant le soleil **jaune**. « Espérons qu'il ne pleuvra pas », dit Lea Lapin. « Avez-vous tous emporté vos parkas **bleues** et les chapeaux de pluie **verts** ? ». « Ne t'en fais pas, regarde, le soleil se montre à nouveau », le rassurent les autres.

Ils se rapprochent toujours plus du sommet et ont déjà une vue bien étendue sur le paysage. Vu d'ici, le lac **bleu** paraît très petit, tout comme les champs **rectangulaires jaunes** et les maisons aux toits **bleus**. Les quatre caisses à savon, la **jaune**, la **rouge**, la **verte** et la **bleue** roulent toutes maintenant lentement en une colonne, car la route devient très raide. Les virages serrés sont munis de panneaux de danger **carrés**. Déjà, des panneaux indicateurs **verts** annoncent la destination : le sommet de la montagne. Un banc **bleu** y est installé pour se reposer. « Qui arrivera le premier au banc **bleu** ? », s'exclame Chantal Chien. Ils garent rapidement les caisses à savon **bleue**, **jaune**, **verte** et **rouge** sur les quatre dernières cases de stationnement et courent vers le banc. Maintenant ils peuvent jouir de la vue !

NL Het bosuitstapje

Speelbord: Weiparcours

De vier vrienden Veerle Vos, Edda Egel, Haddo Hond en Henk Haas willen met hun zeepkisten een uitstapje maken. Zij komen's morgens vroeg bij elkaar en pakken voor hun picknick **gele** bananen, **rode** paprika en **groene** augurken in. Henk Haas is blij: „Joehoe, de hemel is **blauw** en de **gele** zon schijnt al over de wei!".

Nog eens volgetankt en daar gaan ze. Bliksemsnel flitsen zij langs de mooie **groene** weiden met **gele** zonnebloemen, **rode** klaprozen, **blauwe** klokjes en lila tulpen door. Dan komen zij door een **groen** stuk bos met **rood** oplichtende vliegenzwammen. De sluwe Haddo Hond roept: „Voorzichtig, de zwammen zijn giftig!". Zoef! Naast de straat loopt een bruin eekhoorntje vlug de **groene** open plek over. „Kijk eens, de zwarte raaf vliegt over de **blauw** glanzende beek", merkt Edda Egel op. „En daar vliegt een **rode** vlinder rond een **gele** bloem", observeert Veerle Vos. De vrienden zijn dolenthousiast over wat er bij zo'n uitstapje toch allemaal te ontdekken valt.

Dan komen zij bij een groot meer. „Wie kan het snelst rond het **blauwe** meer rijden?", vraagt Henk Haas. Dat moet uitgeprobeerd worden! Zij zetten hun zeepkisten precies naast elkaar en Haddo Hond roept: „Op je plaatsen, klaar, af!". Edda Egel in de 🔴🟡🟢🔵 zeepkist start het snelste, dan komen de anderen in de 🔴🟡🟢🔵, de 🔴🟡🟢🔵 en de 🔴🟡🟢🔵 zeepkist er achteraan. Zij suizen over een hobbelige **groene** bosweg met **geel** oplichtende boterbloemen, langs **rode** aardbeien en **blauwe** bosbessen. Wauw! Het **rode** vlaggetje aan de **gele** zeepkist van de haas fladdert in de wind en de egel moet zijn **blauwe** bril vasthouden. Als zij langs de mooie **groene** wei komen, roepen zij allemaal in koor: "Picknick!". Zij stoppen en leggen eerst de 🔴🟡🟢🔵 picknickdeken in het gras, dan zetten zij daar de 🔴🟡🟢🔵 borden en de 🔴🟡🟢🔵 bekers op en halen nog de 🔴🟡🟢🔵 servetten. Edda Egel is blij: „Nu laten wij het ons goed smaken".

(**Aanvullende tekst:** ....en de volgende keer nemen wij ook nog de 🔴🟡🟢🔵 parasol en onze 🔴🟡🟢🔵 zonnehoeden mee, dan is alles helemaal perfect!)

NL De excursie door de stad

Speelbord: Weiparcours

Eindelijk is het vakantietijd! De vier vrienden Veerle Vos, Edda Egel, Haddo Hond en Henk Haas willen met hun zeepkisten naar de grote stad rijden om daar een lekker ijsje te eten. Het trefpunt is zoals altijd de vrolijke schuur: deze heeft een **driehoekig** dak en **vierkante** en **ronde** ramen en een **rechthoekige** deur. Henk Haas wacht al ongeduldig op de anderen. Terwijl Veerle Vos en Haddo Hond net de hoek om komen, keert Edda Egel zijn zeepkist snel op het **rechthoekige** parkeerterrein.

„Daar gaan we", roept Henk Haas en zij suizen er vandoor met hun zeepkisten. Zij gaan snel langs de dennentoppen die er heel **driehoekig** uitzien, en langs een **rond** meer. En als spoedig bereiken zij de stad. Edda Egel roept: „Kijk eens, die vrolijke brievenbussen!", want de brievenbussen zijn hier allemaal ●▲■▬. „Maar let op de ●▲■▬ borden", zegt Haddo Hond. „Wij moeten ook op de ●▲■▬ en ●▲■▬ borden letten", vult Veerle Vos aan. Dan komen zij langs een **rechthoekige** toren en een **ronde** fontein, die op een **vierkant** plein staat. „Waar is de ijssalon ook al weer?", vraagt Henk Haas. „Daar misschien, achter het **vierkante** huis met het **driehoekige** dak?", oppert Edda Egel. Maar ze heeft zich vergist en zij moeten nog verder door de **rechthoekige** straten rijden. Veel van de mooiste huizen zijn beschilderd met **driehoekige** patronen en kleine **ronde** velden en enkele hebben **vierkante** ramen. „Laten we terugrijden naar het **vierkante** plein, ik heb dorst!", zegt Veerle Vos uiteindelijk en zo beginnen zij aan de terugweg, langs een **ronde** zuil en een **rechthoekig** bord. Maar wat is dat? Daar is dan toch eindelijk de **driehoekige** vlag van de ijssalon, die zo'n lekker ijs verkoopt! „Ik pak zo'n ●▲■▬ ijsje met een ●▲■▬ steel", „ik het ijs met de ●▲■▬ snippers", „ik het ijs in de ●▲■▬ beker", roepen ze allemaal door elkaar heen. Maar Haddo Hond heeft weer het beste idee: „wat denken jullie van **ronde** ijsbollen in de **vierkante** beker en daar bovenop een **rechthoekige** en een **driehoekige** wafel?" Dat is natuurlijk het allerfantastische, daar zijn zij het allemaal over eens.

(**Aanvullende tekst:** ...Zij gaan op de ●▲■▬ krukjes onder de ●▲■▬ parasols zitten en zijn blij over het lekkere ijs.)

NL Het verjaardagsfeest

Speelbord: Weiparcours
gekleurde dobbelsteen

Edda Egel is jarig en heeft haar vrienden Veerle Vos, Haddo Hond en Henk Haas voor een feestje uitgenodigd. „Deze keer houden wij een heel speciale race met onze zeepkisten“, heeft ze beloofd. De vrienden hebben Edda Egel samen een groot cadeau meegebracht, dat ●●●● en ●●●● ingepakt is en versierd is met ●●●● en ●●●● strikken. Edda Egel is heel blij met het leuke cadeau! Maar dan gaan ze eindelijk op stap en omdat het traject een beetje bergaf loopt, komen zij heel snel vooruit. **Attentie: De spelers mogen nu in totaal 4 keer met de dobbelsteen met kleuren gooien en de auto's navenant verplaatsen. Speciale symbolen zie spelregel.**

„Waar rijden wij eigenlijk heen?“, vraagt de nieuwsgierige Henk Haas, maar Edda Egel verraadt nog niets. Om de dag te vieren heeft Edda Egel haar **vierkante** zeepkist opgesmukt met een **driehoekig** vlaggetje en ze is blij dat iedereen plezier heeft. De vrienden rijden over een **rechthoekige** brug en komen plotseling bij een **rond** bord. „Naar de verjaardagstaart“ staat daarop te lezen. Zij volgen allemaal het bord en rijden nu door een **groen** bos, langs **gele** klokjes, **rechthoekige** houtstapels en **ronde** stenen.

Als zij bij een **rode** slagboom aankomen, zien zij een grote **blauwe** envelop. Edda Egel heeft een raadsel voor haar vrienden uitgedacht! Zij maken de envelop nieuwsgierig open. Op het **gele** briefpapier staat in **groene** letters te lezen: „Voordat jullie mogen doorrijden, moeten jullie eerst de ●▲■▬ steen, het ●▲■▬ vogelnest, de ●▲■▬ bloem en de ●▲■▬ struik vinden.“ Dan gaan zij allemaal snel aan het zoeken! Natuurlijk vinden zij alles en Edda Egel is heel trots op haar klein raadseltje.

Nu rijden zij snel door, want de vier vrienden verheugen zich allemaal al geweldig op de verjaardagstaart. Deze is bij Edda Egel namelijk altijd bijzonder leuk versierd met **blauwe** kaarsen, **groene** snippers en **rode** chocoladebonbons. Nou en of, daar onder de **gele** parasol wacht mama egel al. De taart staat al op een tafel met ●●●● tafelkleed en vier ●●●● stoelen eromheen. „Deze keer zijn de verjaardagskaarten zelfs ●●●● en ●●●●!“, constateert Haddo Hond vol enthousiasme! „Zo mooi was de taart nog nooit!“

(**Aanvullende tekst:** De vrienden drinken ●●●● limonade met ●●●● rietjes uit ●●●● en ●●●● bekers en verheugen zich over het fantastische verjaardagsfeest!)

NL De topbestormers

Speelbord: Straat met bochten
Hier gelden de regels om in te halen (zie spelregels).

De vier vrienden Veerle Vos, Edda Egel, Haddo Hond en Henk Haas willen vandaag naar een hoge bergtop rijden. Zij controleren eerst of alle **ronde** autobanden ook genoeg lucht hebben. Haddo Hond in de **groene** zeepkist moet nog naar het **gele** tankstation rijden met de **rechthoekige** benzinepompen. Maar dan gaan ze op pad: Zij rijden achter elkaar over de smalle weg de berg op en de **blauwe** en de **groene** zeepkist wervelen wat stof op. „Kijk, daarvoor bij het **vierkante**, **rode** bord wordt de weg wat vlakker!“, roept Veerle Vos. Inderdaad, nu komen wij snel vooruit! Tussen de **groene** bomen en de **groene** struiken door hebben zij een mooi uitzicht op een **rond**, **blauw** meer met heerlijk **gele** velden eromheen. „Wat zijn dat voor **gele** markeringen aan de bomen?“, wil Edda Egel weten. „Dat weet ik: De **rechthoekige** markeringen voeren naar het mooie meer, en wij moeten de **ronde** markeringen volgen, die wijzen ons de weg naar de top“, antwoordt Henk Haas. Edda Egel is blij: „Dan zijn wij toch op de goede weg“. Hen zet zij **groene** zonnebril op, omdat de **gele** zon intussen hoog aan de **blauwe** hemel staat. Haddo Hond ontdekt met zijn scherpe blik langs de rand van de weg een paar struiken met **rode** frambozen, direct vóór de **rechthoekige** planken van een oude, **gele** schutting. Zij rijden snel langs twee eenzame **rode** huizen met **driehoekige** daken en laten ook de weelderige **groene** weiden met de **rode** bloemen achter zich liggen. Een paar grijze wolken schuiven aan de hemel vóór de **gele** zon. Henk Haas zegt: „Het gaat toch hopelijk niet regenen“. „Hebben jullie allemaal jullie **blauwe** regenjacks en de **groene** regenhoeden bij jullie?“. De anderen stellen hem weer gerust: „Maak je maar geen zorgen, kijk, de zon schijnt al weer“.

Zij komen steeds dichter bij de top en kunnen al ver over het land heenkijken. Het **blauwe** meer ziet er van hierboven al heel klein uit, net zoals de **rechthoekige**, **gele** velden en de huizen met de **blauwe** daken. De vier zeepkisten, de **gele**, de **rode**, de **groene** en de **blauwe** rijden nu allemaal langzaam op een rij, omdat de weg heel steil wordt. De nauwe bochten zijn voorzien van **vierkante** waarschuwingsborden. **Groene** instructieborden kondigen de finish al aan: de top van de berg. Daar staat een **blauwe** bank om op uit te rusten. „Wie is het eerst bij de **blauwe** bank?“, roept Haddo Hond. Zij parkeren snel de **blauwe**, de **gele**, de **groene** en de **rode** zeepkist op de laatste vier parkeervelden en lopen naar de bank. Nu kunnen zij van het uitzicht genieten!