

Raupen würfeln

Ein Farbwürfelspiel für 2 - 4 Kinder von 4 - 99 Jahren.

Spielinhalt:

- 4 Würfelraupen
- 1 Farbwürfel

Spielziel:

Wer hat als Erste/r die eigene Raupe komplett?

Spielvorbereitung:

Jedes Kind nimmt sich einen **Raupenkopf**, außerdem ein **Körperteil jeder Farbe** – übrige Köpfe und Körperteile (z. B.

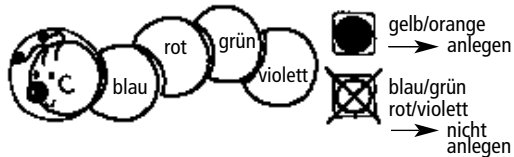
bei zwei oder drei Kindern) bleiben in der Dose. Die Körperteile werden in die Mitte gelegt, den Raupenkopf hat jede/r vor sich. Der **Farbwürfel** liegt bereit.

Spielablauf:

Wer hat zuletzt eine Raupe gesehen? Du darfst anfangen. Ihr könnt euch nicht einigen? Dann beginnt die/der Jüngste. Reihum im Uhrzeigersinn würfelt jede/r **einmal**. Legt anschließend ein zur Würfelfarbe passendes Körperteil an den eigenen Raupenkopf an (z. B. Rot gewürfelt – rotes Körperteil). In der ersten Runde ist das ganz leicht.

Aufgepasst: Ab der zweiten Würfelrunde darf nur dann ein Körperteil angelegt werden, wenn es eine andere Farbe hat, als die schon vorhandenen. **Also: Es darf keine Farbe doppelt sein!**

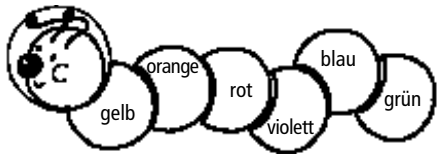
Wird eine Farbe gewürfelt, die schon an der eigenen Raupe liegt, verfällt der Zug. Das nächste Kind ist an der Reihe.



Spielende:

Legt ein Kind das sechste Körperteil an die eigene Raupe, so gewinnt es die Raupenwürfelerei.

Schwieriger wird das Spiel, wenn vorher eine **Farbreihenfolge** festgelegt wird (z. B. Gelb - Orange - Rot - Violett - Blau - Grün). Ein neues Teil darf jetzt nur angelegt werden, wenn die in der Reihenfolge passende Farbe gewürfelt wird.



Caterpillar Dice

A color die game for 2 - 4 players ages 4 to 99.

Contents:

- 4 caterpillar heads and colored cardboard pieces (to form the body)
- 1 colored die

Aim of the game:

Who will be the first to make his or her caterpillar complete?

Preparation:

Each player gets a **caterpillar head** and **one piece of each color**. The remaining heads and pieces (if there are two or

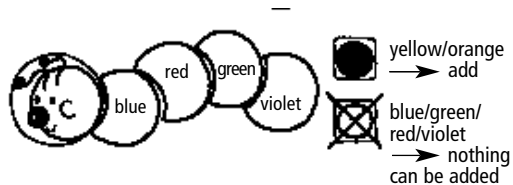
three players) stay in the tin. The pieces for the body are put in the center, the heads of the caterpillars are kept in front of each player. Get the **color die** ready.

How to play:

Whoever has seen a caterpillar most recently may start. If you don't reach an agreement, the youngest player starts. One by one each player, in a clockwise direction, throws the die **once** and joins a piece of the color thrown to his or her caterpillar head (for example, if the die shows red - add a red piece). This is very simple in the first round.

Watch out: From the second round onwards only one piece of a new color may be added to each caterpillar. **So no color may be duplicated.** If a color appears on the die which is

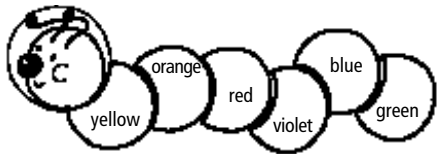
there already, the throw doesn't count, and it's the next player's turn.



End of the game:

The player who is first to attach the sixth piece to his or her caterpillar, wins the game.

The game becomes more difficult if a **color order** is fixed beforehand (for example yellow - orange - red - violet - blue - green). In this variation a new piece can be added only if the right color has been thrown with the die.



Chenilles arc-en-ciel

Un jeu avec un dé de couleurs, pour 2 à 4 joueurs de 4 à 99 ans.

Contenu du jeu :

- 4 chenilles à compléter
- 1 dé de couleurs

But du jeu :

Qui va assembler sa chenille en premier ?

Préparatifs :

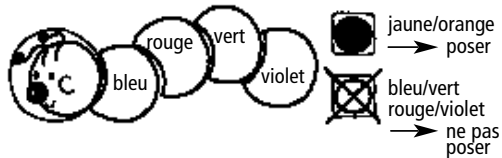
Chaque joueur prend une **tête de chenille** et une **pièce du corps de chaque couleur** – les autres têtes et pièces du

corps restent dans la boîte (p. ex. lorsqu'il n'y a que deux ou trois joueurs). Poser les pièces du corps au milieu, chaque joueur a sa tête de chenille posée devant soi. Préparer le **dé dont les points sont de différentes couleurs**.

Déroulement du jeu :

Celui qui a vu une chenille en dernier a le droit de commencer. Vous ne pouvez pas vous mettre d'accord ? Alors, c'est le plus jeune qui commence. Les joueurs jouent chacun à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre en lançant le dé **une fois**. Poser la pièce du corps dont la couleur correspond à la couleur du dé à côté de la tête de chenille (p. ex. dé rouge, pièce rouge). La première partie est facile.

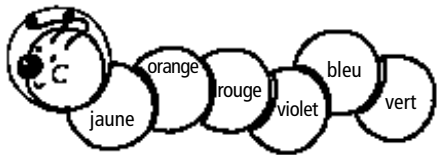
Attention : à partir de la deuxième partie, on n'a le droit de ne poser qu'une pièce d'une couleur différente des couleurs déjà posées, c'est-à-dire qu'**une couleur ne doit pas être posée deux fois** ! Si le dé tombe sur une couleur que l'on a déjà pour sa chenille, il faut passer son tour. Le joueur suivant joue.



Fin du jeu :

Le joueur qui pose la sixième pièce de sa chenille gagne le jeu.

On pourra compliquer le jeu en déterminant un certain **ordre des couleurs** avant de commencer la partie (p. ex. jaune - orange - rouge - violet - bleu - vert). On n'aura le droit de poser une pièce que si la couleur du dé correspond à celle de l'ordre déterminé.



Rupsen dobbelen

Een gekleurd dobbelspel voor 2 - 4 kinderen vanaf 4 jaar.

Spelinhoud:

- 4 dobbelrupsen
- 1 gekleurde dobbelsteen

Doel van het spel:

Wie heeft als eerste zijn eigen rups compleet?

Spelvoorbereiding:

Ieder kind pakt een **rupsenkop** evenals van **elke kleur een lichaamsdeel**. Overgebleven koppen en lichaamsdelen (bv. bij

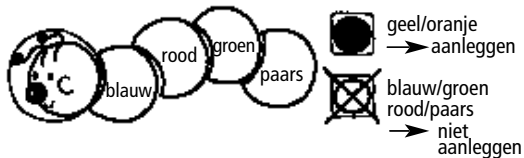
twee of drie kinderen) blijven in de doos. De lichaamsdelen worden in het midden gelegd. Iedereen legt zijn rupsenkop voor zich neer. De **gekleurde dobbelsteen** ligt klaar.

Spelverloop:

Wie heeft als laatste een rups gezien? Jij mag beginnen. Kunnen jullie het niet eens worden? Dan begint de jongste. Klokgewijs gooit iedereen **één keer** met de dobbelsteen. Leg vervolgens een lichaamsdeel van de gegooide kleur bij je eigen rupsenkop aan (bv.: rood gegooid = rood lichaamsdeel). Tijdens de eerste ronde is dat heel gemakkelijk.

Opgelet: vanaf de tweede ronde mag alleen een nieuw lichaamsdeel worden aangelegd, als dat een andere kleur heeft dan degene die al aanwezig zijn. **M.a.w. er mag geen**

enkele kleur dubbel zijn! Als er een kleur wordt gegooid die al bij je eigen rups aanligt, vervalt je zet. Het volgende kind is aan de beurt.



Einde van het spel:

Wanneer een van de kinderen het zesde lichaamsdeel aan z'n eigen rups legt, heeft hij het rupsendobbelspel gewonnen.

Het spel wordt moeilijker als van tevoren de **volgorde van de kleuren** wordt bepaald. (bv. geel - oranje - rood - paars - blauw - groen). Er mag pas een nieuw lichaamsdeel worden aangelegd als de met de volgorde overeenkomende kleur wordt gegooid.

