

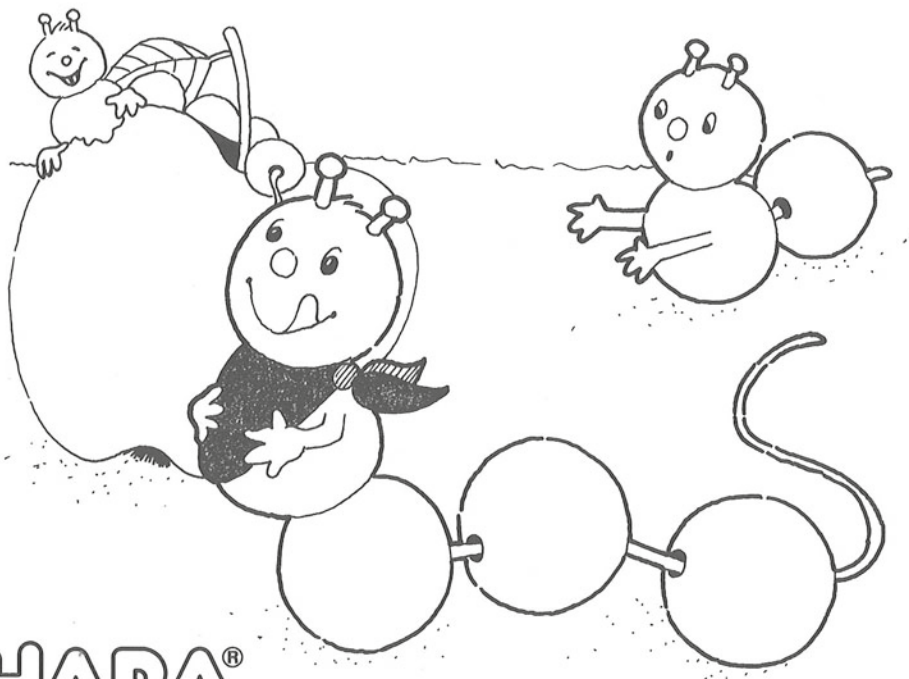
# Spielanleitung

Instructions • Règle du jeu • Spelregels

(D) (EN) (F) (NL)

Nr. 4177

# Fadeline



**HABA**®

Copyright Habermas - Spiele Bad Rodach 2000

Habermaab Spiel Nr. 4177

# Fädeline

Ein Fädel- und Wettlaufspiel für 2 - 4 Kinder ab 4 Jahren.

**Spielidee:** Karin Pennther

**Illustration:** Anja Dreier-Brückner

**Spieldauer:** ca. 15 Minuten

Vier hungrige Raupen machen sich auf den Weg zum leckeren Apfel. Die Raupe, die mit etwas Farbwürfelglück kräftig wächst und schnell vorwärts kriecht, kann als Erste ihren Hunger stillen.

## Spielinhalt:

1 Spielplan

1 Apfel

4 Raupenköpfe

20 farbige Perlen (5 je Farbe)

4 Schnüre

1 Farbwürfel mit Sondersymbolen



## Kurzanleitung:

Schnüre  
einfädeln

Apfel in die Mitte

Farbe wählen,  
Raupenkopf  
nehmen

## Spielziel:

Wer würfelt die richtigen Farben, fädelt fünf Perlen auf die eigene Raupe und erreicht als Erste(r) den Apfel?

## Vor dem ersten Spiel müssen die Schnüre am Spielplan befestigt werden:

Dazu wird ein **Knoten** an das eine Ende jeder Schnur gemacht. Das andere Ende wird von unten durch eines der vier kleinen Löcher in der Spielplanmitte gesteckt. Achtet beim Hindurchstecken darauf, dass jede **Schnur durch das Loch an der jeweils farblich passenden Laufspur gefädelt wird**: Fädelt z. B. die rote Schnur zur roten Laufspur. Zieht die Schnur ganz auf die Oberseite des Spielplans heraus.

## Spielvorbereitung:

Der große **Apfel** wird in die Mitte des Spielplans gesteckt: Er ist das Ziel, zu dem die Raupen kriechen.

Jedes Kind wählt eine **Farbe** aus, nimmt sich den **Raupenkopf dieser Farbe** und setzt sich so an den Spielplan, dass die farblich passende Laufspur mit der Fädelschnur direkt vor ihm liegt. Nun fädelt es den Raupenkopf so auf die Schnur, dass er **zum Apfel** schaut und legt ihn außerhalb des Spielplanes vor der Laufspur ab.

Würfel und Perlen bereitlegen

1 x würfeln



Raupe: vorrücken

Früchtfeld: nochmal würfeln

fremde Farbe:



eigene Farbe:

5 Perlen fädeln

Perle stibitzen



Apfel: fädeln oder vorrücken

Legt den **Würfel** bereit. Die **Holzperlen** werden in der Schachtel bereitgestellt.

### Spielablauf:

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt und je **einmal gewürfelt**. Wer zuletzt einen Apfel gegessen hat, beginnt. Ihr könnt euch nicht einigen? Dann beginnt das jüngste Kind.

### Der Würfel zeigt ...

... **die Raupe**: Ziehe deinen Raupenkopf auf das erste Lauffeld deiner Laufspur vor. Später ziehst du immer ein Feld vorwärts. Wenn du bereits Perlen aufgefädelt hast, so rücke die ganze Raupe vorwärts.

- Landest du auf dem **Früchtfeld** deiner Spur (Erdbeere, Pflaume, Apfel oder Birne)? Du darfst gleich noch einmal würfeln.

... **eine fremde Farbe**: Nimm dir eine **Holzperle der gewürfelten Farbe** und fädele sie auf deine Schnur. Schiebe sie bis zum Raupenkopf.

... **deine eigene Farbe**: Du darfst wählen, ob du eine Perle deiner Farbe **auffädelst** oder deine Raupe ein Feld **vorrückst**.

**Achtung**: Ein Raupe benötigt fünf Perlen. Sind bereits fünf Perlen auf der Schnur, so darf keine weitere aufgefädelt werden.

- Ist **keine Perle** der gewürfelten Farbe mehr da? Wenn eine der anderen Raupen eine Perle der gewürfelten Farbe am Ende der Schnur sitzen hat, darfst du sie dir **stibitzen** und **selbst auffädeln**. Das gilt natürlich nur, wenn sich noch keine fünf Perlen auf deiner Schnur befinden!
- Kannst du **keine Perle auffädeln** (s. o.)? Dann darf die Raupe **vorrücken**, die die von dir gewürfelte Farbe hat. Landet sie nach dem Zug auf ihrem Früchtfeld, so passiert nichts weiter – in diesem Fall darf nicht noch einmal gewürfelt werden.

... **den Apfel**: Du darfst auswählen, ob du eine Perle **einer beliebigen Farbe** auffädeln oder mit deiner Raupe ein Feld **vorrücken** möchtest.

### Spielende:

Raupe vollständig am Apfel:  
Sieg

Wer zuerst mit seiner **vollständigen** Raupe (fünf Perlen) das letzte Feld vor dem Apfel erreicht, gewinnt das Spiel.

Wer das letzte Feld erreicht, jedoch noch keine fünf Perlen auffädeln konnte, würfelt weiter.

### Spielvariante:

Raupe mit Perlen der eigenen Farbe

Mit folgenden Regeln fädelst du eine Raupe, die nur Körperteile **deiner eigenen Farbe** hat.

Ihr würfelt reihum im Uhrzeigersinn.

### Was erscheint auf dem Würfel?

- **Die Farbe der eigenen Raupe?**  
Nimm dir eine farblich passende Perle und fädele sie auf deine Raupe.
- **Die Farbe der Raupe eines anderen Kindes?**  
Das Kind, dem diese Raupe gehört, nimmt sich eine Perle und fädele sie auf die eigene Raupe.
- **Die Raupe oder der Apfel?**  
Ziehe deine Raupe ein Feld vor **oder** nimm dir eine farblich passende Perle und fädele sie auf deine Raupe.

Es fädele also immer das Kind, zu dessen Raupe die gewürfelte Farbe gehört.

Hat eine Raupe fünf Perlen, so wird sie bei passender Würfelfarbe um ein Feld vorgerückt. Wer zuerst mit seiner vollständigen Raupe am letzten Feld vor dem Apfel ankommt, gewinnt.

# Threading Caterpillar

A threading and competition game for 2 - 4 players aged 4 and up.

**Author:** Karin Pennther  
**Illustrations:** Anja Dreier-Brückner  
**Length of the game:** approx. 15 minutes

Four hungry caterpillars are on their way towards a juicy apple. The caterpillar that grows bigger and bigger, helped by a bit of luck from the colour dice, will crawl ahead and be the first to satisfy its hunger.

## Contents:

- 1 game board
- 1 apple
- 4 caterpillar heads
- 20 colour beads (4 different colours, 5 of each)
- 4 strings
- 1 colour dice with special symbols



## Aim of the game:

Who, by throwing the dice, will get the correct colours, thread five beads onto his or her caterpillar and thus reach the apple first?

**Before playing the game for the first time the strings have to be fastened to the board:**

Make a **knot** at the end of each string and thread the other ends from underneath through each of the four little holes in the centre of the game board. When threading the string through the game board, make sure that the **colour of the string coincides with the colour of the corresponding 'walking' path**. So thread the red string to the red path. Pull the strings completely through the game board.

## Preparation for the game:

Fix the big **apple** to the center of the game board. This is the target which the caterpillars have to crawl to.

Each player chooses one **colour**, takes the corresponding **head of the caterpillar** and is seated in relation to the game board so that the path of the chosen colour with the threading string lies directly in front of him or her. Now thread the head onto the string in such a way that it faces **towards the apple** and put it down on the table outside the game board.

get dice and beads ready

Get the dice ready. The **wooden beads** are prepared in the game box.

throw the dice



caterpillar: move on

## How to play:

The game proceeds in a clockwise direction. Each player **throws the dice once**. The player who most recently has eaten an apple starts the game. In case you don't reach an agreement, the youngest player starts.

**If the dice shows:**

square with fruit: throw dice again

... **the caterpillar:** move the head of your caterpillar onto the first square of your path. During the game you will move your caterpillar ahead one square each time this symbol appears, and if there are already beads on the string you move the whole caterpillar.

colour of other player:



... **the colour of another player:** take a **wooden bead of that colour**, thread it onto your string and push it up to the head of the caterpillar.

own colour:

... **your colour.** You can choose whether you want to **thread a bead of your colour** or **move the caterpillar on one square**.

five beads threaded

**Watch out:** To be complete, a caterpillar needs five beads. If it already has five beads, no more beads can be threaded.

steal bead

• **No more beads** of the colour shown on the dice are left? If a bead of the colour needed is at the end of another caterpillar, you can steal it and **thread it** onto your caterpillar. Of course, this applies only if your caterpillar has less than five beads.



apple: thread or move on

• **No bead can be threaded** (see above)? Then the caterpillar of the colour shown on your dice can **move on**. If it lands on a square with a fruit, nothing happens – the dice can not be thrown a second time.

... **the face with the apple:** You are free to either thread a **bead of a colour of your choice** or **move your caterpillar one square**.

Short instructions:

thread strings

apple into center

choose colour, take head of caterpillar

complete caterpillar at apple: winner

caterpillar of one's own colour only

### End of the game:

The player who reaches the last square next to the apple with its **complete caterpillar** (five beads) first, wins the game. If you reach the last square but do not have five beads on your string you must go on throwing the dice.

### Game variation:

In this variation the players thread only the **beads of their own colours** onto their caterpillars.

The game proceeds in a clockwise direction.

### If on the dice appears:

- **The colour of your caterpillar?**  
Take a bead of this colour and thread it onto your caterpillar.
- **The colour of another player?**  
The corresponding player takes a bead and threads it onto his or her caterpillar.
- **The apple or the caterpillar?**  
Move your caterpillar one square ahead or take a bead of your colour and thread it onto your caterpillar.

So only the player of the caterpillar which has the same colour as shown on the dice can thread on beads.

If a caterpillar has its five beads it can be moved one square each time its colour appears on the dice. Whoever reaches the last square next to the apple with his or her complete caterpillar wins the game.

### Règle résumée :

passer les lacets dans les trous

pomme au milieu

choisir une couleur, prendre la tête de chenille

Jeu Habermas N° 4177

## Chenille en lacet

Jeu de perles et course pour 2 à 4 joueurs, dès 4 ans.

**Idée :** Karin Penntner  
**Illustration :** Anja Dreier-Brückner  
**Durée du jeu :** env. 15 minutes

Quatre petites chenilles affamées se mettent en route pour aller déguster la délicieuse pomme. La chenille qui va devenir de plus en plus grosse grâce à la bonne couleur du dé et qui avancera vite sera la première à se régaler.

### Contenu du jeu :

- 1 plateau de jeu
- 1 pomme
- 4 têtes de chenille
- 20 perles de couleur (5 d'une même couleur)
- 4 lacets
- 1 dé multicolore avec différents symboles



### But du jeu :

Celui qui aura enfilé cinq perles en ayant la bonne couleur au dé arrivera en premier à la pomme.

### Avant de commencer de jouer, fixer les lacets sur le plateau de jeu :

Faire un **nœud** à une extrémité de chaque lacet. Passer l'autre extrémité dans l'un des quatre petits trous situés au milieu du plateau de jeu en l'introduisant par le dessous du plateau. Faire attention à ce que **chaque lacet soit passé dans le trou correspondant à la couleur de la piste** que devra parcourir la chenille. Par exemple, enfiler le lacet rouge dans le trou situé en face de la piste rouge. Sortir le lacet complètement du trou et le poser sur le plateau.

### Préparatifs :

Poser la grosse **pomme** au milieu du plateau de jeu : c'est le point central vers lequel les chenilles doivent aller.

Chaque joueur choisit une **couleur**, prend la **tête de la chenille de la couleur correspondante** et s'assoit de façon à être directement en face de la piste de la bonne couleur sur laquelle repose le lacet. Chacun enfle la tête de sa chenille sur le lacet de manière à ce qu'elle soit tournée **vers la pomme** et la pose à l'extérieur du plateau devant la piste.

préparer le dé et les perles

lancer le dé 1 fois



chenille : avancer

case-fruit : rejouer

autre couleur :



bonne couleur :

enfiler 5 perles

prendre la perle aux autres joueurs



la pomme : enfiler la perle ou avancer

Préparer le dé. Préparer les **perles en bois** dans la boîte.

### Déroulement du jeu :

Jouer dans le sens des aiguilles d'une montre en **lançant le dé une fois**. Celui qui a mangé une pomme en dernier commence. Si vous ne pouvez pas vous mettre d'accord, c'est le plus jeune qui commence.

Le dé tombe sur ...

... **la chenille** : tu avances la chenille sur la première case de ta piste. Après, tu avanceras toujours d'une case. Si tu as déjà enfilé des perles, tu avanceras la chenille toute entière.

- Tu arrives sur la **case-fruit** de ta piste (fraise, prune, pomme ou poire) ? Tu as le droit de rejouer.

.. **une autre couleur que la tienne** : prends une **perle en bois de la couleur du dé** et enfile-la sur ton lacet. La pousser jusqu'à ce qu'elle touche la tête de la chenille.

... **ta couleur** : tu peux soit **enfiler** une perle de ta couleur, soit **avancer** ta chenille d'une case.

**Attention** : une chenille se compose de cinq perles. S'il y a déjà cinq perles sur le lacet, il ne faudra plus en rajouter.

- Il n'y a **plus de perles** correspondant à la couleur du dé ? Si la dernière perle enfilée sur l'une des autres chenilles correspond à la couleur du dé, tu as le droit de la prendre et de **l'enfiler sur ton lacet**. Mais seulement si tu n'as pas encore cinq perles sur ton lacet !

- Tu **ne peux plus enfiler de perles** (voir ci-dessus) ? La chenille dont la couleur correspond à celle que tu viens d'avoir sur le dé a le droit **d'avancer**. Si elle arrive alors sur sa case-fruit, il ne se passera rien. Dans ce cas-là, le joueur n'aura pas le droit de rejouer.

... **sur la pomme** : tu peux soit enfiler une perle **de n'importe quel couleur** soit avancer ta chenille d'une case.

### Fin de la partie :

Celui qui arrivera en premier sur la dernière case faisant face à la

chenille complète arrivée au but : victoire

chenille avec perles de sa couleur

pomme avec sa **chenille complète** (cinq perles) gagne la partie. Celui qui arrive sur la dernière case mais n'a encore pas cinq perles continue de jouer.

### Variante :

En suivant les règles ci-dessous, tu enfiles seulement des **perles de ta couleur**.

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

### Sur quelle face tombe le dé ?

- **La couleur de ta chenille ?**  
Prends une perle correspondante et enfile-la sur ton lacet.
- **La couleur de la chenille d'un autre joueur ?**  
Le joueur qui a cette couleur prend une perle et l'enfile sur son lacet.
- **La pomme ou la chenille ?**  
Avance ta chenille d'une case ou prends une perle correspondante et enfile-la sur ton lacet.

C'est donc toujours le joueur qui a la chenille correspondante à la couleur du dé qui prendra la perle.

Dès qu'une chenille a cinq perles, elle sera avancée d'une case à chaque fois que la couleur du dé sera la bonne. Celui qui arrivera en premier sur la dernière case faisant face à la pomme avec sa chenille complète gagne la partie.

## Rijgje rups

Een rijg- en wedstrijdspel voor 2 - 4 kinderen vanaf 4 jaar.

**Spelidee:** Karin Pennther

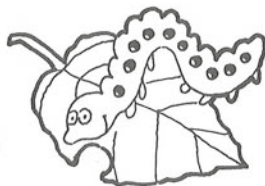
**Illustraties:** Anja Dreier-Brückner

**Speelduur:** ca 15 minuten

Vier hongerige rupsen gaan op weg naar een heerlijke appel. De rups, die een beetje geluk heeft bij het dobbelen en dus flink groeit en snel naar voren kruipt, kan als eerste zijn honger stillen.

### Spelinhoud:

- 1 spelbord
- 1 appel
- 4 rupsenhoofdjes
- 20 gekleurde kralen (5 van elke kleur)
- 4 snoeren
- 1 speciale dobbelsteen



### Korte inleiding:

#### Doel van het spel:

Wie gooit de juiste kleuren, rijgt vijf kralen aan zijn eigen rups en bereikt als eerste de appel?

Alvorens het spel voor de eerste keer kan worden gespeeld, moeten de snoeren aan het spelbord worden bevestigd:

Aan een van de uiteinden van elk snoer wordt een **knoop** gelegd. Het andere uiteinde wordt van onder af door een van de vier gaatjes in het midden van het spelbord gestoken. Let er wel op, dat elk **snoer steeds door het gaatje wordt gestoken dat met de kleur van het traject overeenkomt**. Rijg b.v. het rode snoer aan het rode traject. Trek het snoer aan de bovenkant van het spelbord helemaal naar buiten.

#### Spelvoorbereiding:

De grote **appel** wordt in het midden van het spelbord gestoken. Dit is het einddoel waar alle rupsen naartoe kruipen.

Elk kind kiest een **kleur** uit, pakt het **rupsenhoofdje van deze kleur** en gaat zodanig aan het spelbord zitten, dat het traject van de betreffende kleur en het overeenkomstige rijgsnoer precies voor hem liggen. Vervolgens rijgt het het rupsenhoofd aan het snoer zodat het **in de richting van de appel** kijkt en legt het buiten het spelbord voor het traject neer.

snoeren  
aanrijgen

appel in het  
midden,  
kleur kiezen, rups-  
senhoofd pakken

dobbelsteen en  
kralen klaar-  
leggen

1 x gooien



rups: vooruit

vruchtvak:  
nog 's gooien

andere kleur:



eigen kleur:

5 kralen rijgen

kraal wegkapen



appel:  
rijgen of vooruit

Leg de **dobbelsteen** klaar. De **houten kralen** blijven binnen handbereik in de doos.

### Spelverloop:

Er wordt gespeeld volgens de wijzers van de klok en telkens wordt er **een keer gegooid**. Wie het laatst een appel heeft gegeten, mag beginnen. Kunnen jullie het niet eens worden? Dan mag het jongste kind beginnen.

De dobbelsteen vertoont ...

... **de rups**: Zet je rupsenhoofd op het eerste vakje van je traject. Vanaf hier ga je telkens een vak vooruit. Als je al kralen hebt aangeregen, gaat de gehele rups naar voren.

- Kom je op het **vruchtvak** van je traject terecht (aardbei, pruim, appel of peer)? Dan mag je nog een keer gooien.

... **een andere kleur dan de jouwe**: neem een **houten kraal van de gegooide kleur** en rijg deze aan je snoer. Schuif hem tot aan het rupsenhoofd.

... **je eigen kleur**: je mag kiezen of je een kraal van je eigen kleur **aanrijgt** of je rups een vakje **naar voren zet**.

**Opgelet**: een rups heeft vijf kralen nodig. Zitten er al vijf kralen aan je snoer, dan mag je er niet meer aanrijgen.

- Is er **geen enkele kraal** van de gegooide kleur meer over? Wanneer een van de overige rupsen een kraal van de gegooide kleur aan het einde van zijn snoer heeft zitten, mag je deze wegkapen en aan je **eigen rups rijgen**. Dat geldt natuurlijk alleen, als je nog geen vijf kralen aan je snoer hebt zitten!

- Kan je **geen kraal aanrijgen** (zie verder)? Dan mag de rups van de kleur die jij gegooid hebt naar voren lopen. Komt deze vervolgens op zijn vruchtvak terecht, dan gebeurt er niets - in dit geval mag er niet nog eens worden gegooid.

... **de appel**: je mag kiezen of je een kraal **van een willekeurige kleur aanrijgt** of met je rups een vakje **naar voren gaat**.

complete rups  
bij de appel:  
gewonnen

rups met kralen  
van eigen kleur

### **Einde van het spel:**

Wie als eerste met zijn **complete rups** (vijf kralen) het laatste vak voor de appel bereikt, heeft gewonnen.

Wie bij het laatste vak aankomt, maar nog niet alle vijf de kralen heeft kunnen aanrijgen, speelt gewoon door.

### **Spelvariant:**

Met de volgende regels moet je een rups rijgen, die alleen uit kralen **van je eigen kleur** bestaat.

Jullie gooien kloksgewijs om beurten.

#### **Wat vertoont de dobbelsteen?**

- **De kleur van je eigen rups?**  
Neem de overeenkomstig gekleurde kraal en rijg hem aan je rups.
- **De kleur van een rups die aan een ander kind toebehoort?**  
Het kind wiens rups het betreft, pakt een kraal en rijgt deze aan z'n eigen rups.
- **De rups of de appel?**  
Zet je rups een vakje naar voren of neem de overeenkomstig gekleurde kraal en rijg hem aan je rups.

Het is dus altijd het kind, aan wie de rups van de gegooide kleur toebehoort, dat een kraal aanrijgt.

Wanneer een rups vijf kralen heeft, dan gaat deze telkens een vakje vooruit wanneer zijn kleur wordt gegooid. Wie als eerste met zijn complete rups bij het laatste vak voor de appel aankomt, heeft gewonnen.



