

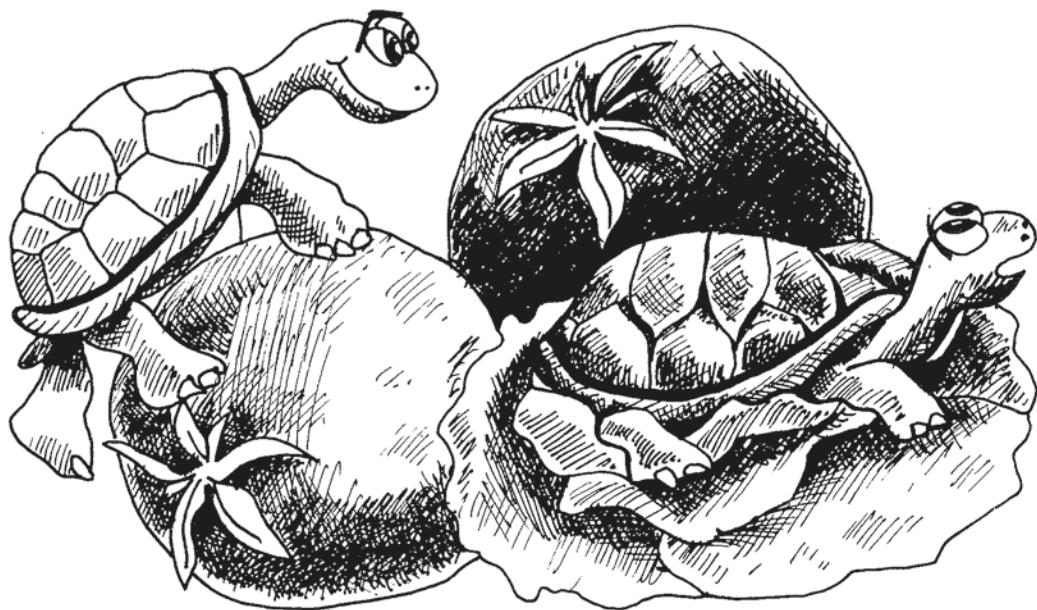
# Spielanleitung

Instruction • Règle du jeu

(D) (GB) (F) (I) (NL)

# Kribbel- Krabbel

Nr. 4364



# HABA®

Copyright Habermäß-Spiele Rodach 1994

# Kribbel-Krabbel

Ein Würfelspiel für 2 - 4 Spieler ab 6 Jahren

Spieldauer: 15 - 20 Minuten

Spielidee: Anja Wrede

Grafik: Doris Matthäus

Acht Schildkröten stürzen sich hungrig auf eine Kiste mit frischem Salat und reifen Tomaten. Schlaun ist, wer sich dabei von anderen Schildkröten tragen läßt. Welches Schildkrötenpaar frißt sich so am schnellsten durch das Gemüse?

## Spielinhalt:

1 Spielplan

8 Schildkröten in 4 Farben

4 Merksteine in 4 Farben

1 Farbwürfel

## Spielziel:

Jeder Spieler versucht, mit seinem Schildkrötenpaar so schnell wie möglich durch das Gemüse ans Ziel zu gelangen. Wessen Schildkröten am schnellsten wieder aus der Kiste gekrabbelt sind, der gewinnt.

## Spielvorbereitung:

Jeder Spieler wählt ein Schildkrötenpaar einer Farbe aus und nimmt sich den gleichfarbigen Stein, um sich die eigene Farbe zu merken.

Auch bei weniger als 4 Kindern bleiben alle Schildkröten im Spiel.

## Spielablauf:

Das hungrigste Kind beginnt. Es wird reihum im Uhrzeigersinn einmal gewürfelt.

**Farbe  
aussuchen,  
Merkstein  
nehmen**

**1 x würfeln**

## Würfelfarben

**gewürfelte Farbe = entsprechende Schildkröte weiterziehen** Die Farbe des Würfels zeigt, mit welcher Schildkröte ein Feld nach vorn gezogen wird:

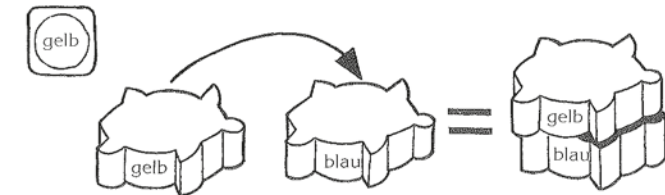
- bei blau wird mit der blauen Schildkröte gezogen
- bei gelb wird mit der gelben Schildkröte gezogen usw.

**Es werden also nicht nur die eigenen, sondern auch fremde Schildkröten bewegt.**

**grün = nächstes Salatfeld**  
**rot = nächstes Tomatenfeld**

Bei **grün** darf man mit einer eigenen Schildkröte auf das nächste Salatfeld ziehen, bei **rot** auf das nächste Tomatenfeld. Hat man kein Tomatenfeld mehr vor sich, verfällt der Zug.

## Stapeln

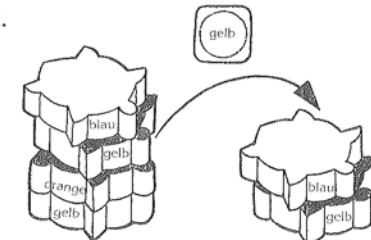


**Feld besetzt = Schildkröten stapeln**

Kommt eine Schildkröte auf ein schon besetztes Feld, wird sie auf die untere Schildkröte gesetzt.

**andere Schildkröte mitnehmen**

Wird die Farbe einer Schildkröte gewürfelt, die in einem Stapel liegt, so werden immer alle Schildkröten, die **über** ihr liegen, mitbewegt.



Liegen beide Schildkröten einer Farbe in einem Stapel, muß mit der **oberen** von beiden gezogen werden.

## Start und Ziel

**Start = hineinkriechende Schildkröte**

Die Schildkröten starten außerhalb der Gemüsebox. Das erste Spielfeld ist der Salatkopf bei der hineinkriechenden Schildkröte.

**Ziel=** Das Ziel liegt am Ende der "Gemüsestrecke" bei der hinaus-  
**hinauskriechende** kriechenden Schildkröte.  
**Schildkröte**

**Verlassen der** Die Schildkröten können die Gemüsekiste erst vom letzten  
**Gemüsekiste** Salatkopf aus verlassen, wenn man grün, rot oder die eigene  
Farbe würfelt. Sitzen auf der eigenen noch fremde  
Schildkröten, muß man sie mit ins Ziel nehmen.

Eine **fremde** Schildkröte darf man jedoch nicht direkt ins  
Ziel ziehen, auch wenn man ihre Farbe würfelt. Der Zug  
verfällt dann.

### **Spielende:**

Gewonnen hat, wessen beide Schildkröten zuerst die  
Gemüsekiste am Ende der "Freßstrecke" wieder verlassen  
haben. Sind mehrere Schildkrötenpaare gleichzeitig ange-  
kommen, gibt es mehrere Gewinner.

Habermaaß-Spiel Nr. 4364

## **Turtle Game**

A dice game for 2 to 4 players ages 5 years and up.

Duration of the game: 15 to 20 minutes

Idea of the game: Anja Wrede

Design: Doris Matthäus

Eight hungry turtles pounce upon a case of fresh lettuce and  
ripe tomatoes. Of course, the clever way is to let another  
turtle carry the own turtle. Which brace of turtles is going to  
be the first to eat through all the lettuce?

### **Contents:**

1 board

8 turtles in 4 colours

4 pegs in 4 colours

1 colour die

### **Object of the game:**

Each player tries to get his brace of turtles through the lettuce  
and to reach the finish as fast as possible. The player whose  
turtles have crawled out of the case first, is the winner.

### **Preparation of the game:**

Each player selects a brace of turtles of one colour and takes  
a peg of the same colour as a reminder for the colour  
chosen.

When played by less than 4 children, all turtles remain in the  
game.

### **How to play the game:**

The hungriest child begins. The die is rolled once per player  
in a clockwise direction.

**Select colour,  
take peg**

**Roll the die  
once**

**Colour rolled = move the corresponding turtle**

### Colours of the die

The colour of the die determines which turtle is moved one square ahead.

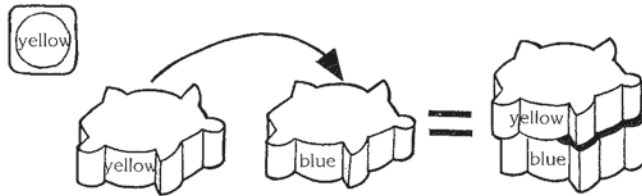
- when blue is rolled the blue turtle is moved
- when yellow is rolled the yellow turtle is moved a.s.o.

**All turtles are moved, not only the ones belonging to a player.**

**green = next lettuce square  
red = next tomato square**

When **green** is rolled the player moves his turtle to the next lettuce square, when **red** is rolled the turtle moves to the next tomato square. If there is no tomato square left to go to, the move is cancelled.

### Stacking of turtles

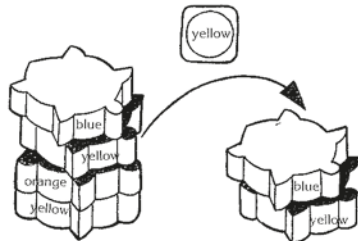


**occupied square = stack turtles**

When a moving turtle ends on a square already occupied, it is stacked on top of the turtle on this square.

**take along other turtles, too**

When the colour of a turtle sitting in a pile is rolled, the turtle and all turtles sitting on top are moved.



When two turtles of one colour are in a pile, the upper turtle is moved.

**start = turtle crawling in**

### Start and finish

The turtles start from the outside of the lettuce case. The start is the lettuce next to the turtle crawling in.

**finish = turtle crawling out**

The finish is at the other end of the board showing the turtle crawling out.

**leaving the case**

The turtles must leave the case via the last lettuce and only when green, red or the own colour is rolled. Other turtles sitting on top of the moving turtle also have to be taken into the finish.

However a turtle of another player cannot be moved directly into the finish, even when its colour is rolled. The move then is cancelled.

### End of the game:

The player who has managed to bring his brace of turtles through the case of lettuce first, wins. When several turtle braces have arrived at the finish simultaneously there are several winners.



# La balade des tortues

Un jeu pour 2 à 4 joueurs, à partir de 6 ans  
Durée de la partie: 15 à 20 mn.

8 tortues affamées se ruent sur un cageot rempli de tomates et de laitues. Pour avancer, le plus simple est de se laisser porter par les autres tortues. Quelle sera la paire de tortues la plus rapide à traverser le cageot?

## Contenu:

1 support  
8 tortues (2 par couleur)  
4 pions  
1 dé à couleurs

## But du jeu:

Avec sa paire de tortues, chacun des joueurs essaie d'effectuer au plus vite le parcours à travers les tomates et les laitues. Le premier dont les deux tortues franchissent l'arrivée remporte la partie.

## Au préalable:

Chacun choisit une couleur et obtient les tortues et le pion correspondants. Le pion sert à se rappeler la couleur choisie. Les tortues démarrent au bord du support, au niveau de la tête de tortue. Quel que soit le nombre de joueurs, on joue toujours avec toutes les tortues.

## Déroulement de la partie:

Le joueur «à la plus grosse faim» commence. Chacun lance une fois le dé; on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

**Choisir une couleur**

**Lancer une fois le dé**

**Avancer la tortue de la couleur obtenue**

**Vert: salade suivante**

**Rouge: tomate suivante**

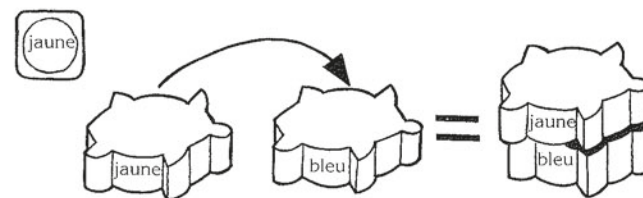
## Les couleurs:

Chaque laitue et chaque tomate sont considérées comme une case. Après avoir lancé le dé, on avance d'une case avec une des tortues de la couleur indiquée, peu importe à qui elle appartient. **Autrement dit, chacun avance également les tortues des adversaires.**

Lorsqu'on obtient du **vert**, on avance une de ses propres tortues jusqu'à la laitue qui suit.

Lorsqu'on obtient du **rouge**, on avance une de ses propres tortues jusqu'à la tomate qui suit. S'il n'y a plus de tomate devant, on reste sur place et on passe au joueur suivant.

## Empiler:

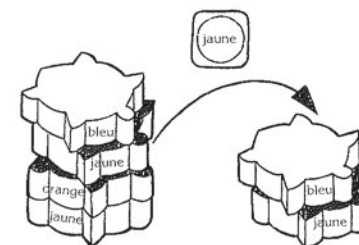


**Case occupée: empiler les tortues**

Lorsqu'une tortue arrive sur une case déjà occupée, on la place sur la ou les tortues qui s'y trouvent.

**Emmener les autres tortues**

Si on avance une tortue placée dans une pile, on la déplace obligatoirement avec la ou les tortues qui se trouvent au dessus.



Si les deux tortues d'une couleur se trouvent dans la même pile, on avance toujours celle du dessus.

### **L'arrivée:**

#### **Arrivée: tortue sortante**

Il s'agit de l'arrière de tortue situé en bord de support à l'issue du parcours.

#### **Sortir du cageot**

On n'a le droit de franchir l'arrivée qu'à partir de la dernière salade, si on obtient du rouge, du vert ou sa propre couleur en lançant le dé. S'il y a d'autres tortues au dessus, on est obligé de les emporter à l'arrivée elles aussi.

En revanche, on n'a pas le droit d'avancer une tortue adverse jusqu'à l'arrivée en ayant obtenu sa couleur avec le dé. Dans ce cas, on ne déplace aucune tortue et c'est au joueur suivant de lancer le dé.

### **Fin de la partie:**

Le premier joueur dont les deux tortues sortent du parcours remporte la partie. Lorsque plusieurs paires de tortues atteignent l'arrivée en même temps, il y a plusieurs vainqueurs.