

Spielanleitung

Instruction • Règle du jeu

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

Nr. 4376



Rennraupe Rosalie

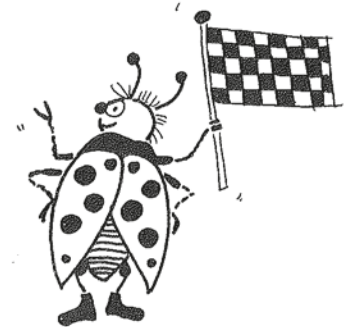
Ein Farbwürfelspiel für 2 bis 4 schnelle Kinder ab 4 Jahren.

Spieldauer: ca. 10 Minuten
Spielautor: Rik van Even
Grafik: Petra Probst

Psssst! Hört ihr die kleinen Raupenfüße trippeln? Geschäftig krabbeln die bunten Raupen den Weg entlang und liefern sich einen spannenden Wettlauf. Welche Raupe das Rennen macht, bestimmt der Farbwürfel.

Spielinhalt:

- 4 Raupen
- 1 Farbwürfel
- 1 Spielplan



Kurzanleitung:

Spielziel:

Wer die eigene bunte Raupe zuerst hinter die Ziellinie setzen kann, gewinnt das Spiel.

Raupen aufstellen

Spielvorbereitung:

Legt den Spielplan in die Tischmitte. Jedes Kind wählt sich eine Raupe aus und stellt sie vor die Startlinie auf die Fußspuren.

Spielablauf:

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn.

würfeln

Wer ist heute besonders farbenfroh angezogen? Du darfst anfangen und würfelst einmal.

Farbe:
Beine auf gleich-
farbiges Feld

Du würfelst z.B. die Farbe **gelb**. Suche nun die **gelben Beine deiner bunten Raupe**. Halte die Raupe an den gelben Beinen fest und ziehe so weit voran, bis dieses Beinpaar auf ein **gelbes Wegfeld** kommt.

Die Farbe der Beine muß also mit der Farbe des Feldes übereinstimmen - genau soweit darfst du deine Raupe vorwärts bewegen.

Raupe:
nach vorn
aufrücken

Würfelst du das **Raupensymbol**, darfst du bis zur vordersten Raupe aufrücken. Wenn deine Raupe jedoch gerade selbst an der Spitze des Rennens liegt, setzt du sie bis zur nächsten Raupe zurück.

Nun ist das nächste Kind an der Reihe.

Spielende:

Das **Spiel endet**, sobald die erste Raupe **vollständig** über die Ziellinie gerannt ist. Die Raupe, der das gelungen ist, gehört dir? Herzlichen Glückwunsch - du hast gewonnen.

Habermaaß Game Nr. 4376

Rosaly, the Racing Caterpillar

A game with colored dice for **2 to 4** quick players aged **4 and up**.

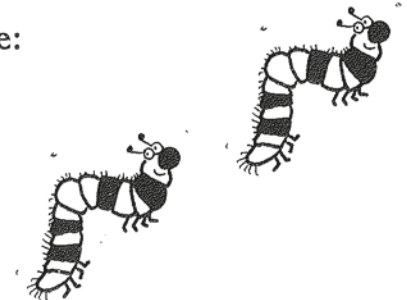
Length of the game: approximately 10 minutes
Game idea by: Rik van Even
Graphics by: Petra Probst

Hush! Can you hear pattering of the caterpillars' little feet? In an exciting competition, the colorful caterpillars crawl busily along their paths.

The dice determines which caterpillar will be the first to arrive.

Contents of the game:

- 4 caterpillars
- 1 colored dice
- 1 game board



**Short
instructions:**

Aim of the game:

The player who can put his or her colorful caterpillar first behind the finishing line wins the game.

Preparation of the game:

place caterpillar

Put the game board into the center of the table. Each player chooses a caterpillar and puts it onto the footprints behind the starting line.

How to play:

You play in a clockwise direction.

throw the dice

color: legs on space of same color

caterpillar: in line with leading caterpillar

Who is wearing especially colorful clothes today? He or she may start, and should throw the dice once.

If, for example, you get the color **yellow**, look for the **yellow legs of your multicolored** caterpillar. Hold the caterpillar by its yellow legs and pull it forward until the pair of legs is standing on a **yellow space**.

The color of the legs must coincide with the color of the space - that's the distance you can move your caterpillar forward.

If your dice is showing the **symbol for the caterpillar**, you may place your caterpillar next to the leading caterpillar. If your caterpillar is the leading one, you will have to take it back and place it next to the caterpillar which is in second position.

Then it's the next child's turn.

End of the game:

The game ends when the first caterpillar has passed **all the way** over the finishing line. Is it your caterpillar which has managed to do this? Congratulations - you have won the game.

Jeu Habermass N° 4376

Rosalie, la Chenille de Course

Un jeu pour 2 à 4 enfants, à partir de 4 ans.

Durée du jeu : 10 minutes environ

Auteur du jeu : Rik van Even

Graphisme : Petra Probst

Tendez l'oreille, écoutez bien les pas pressés des petites chenilles multicolores : elles font la course.

Qui va gagner ? Ça, c'est le dé de couleurs qui va en décider.

Contenu du jeu :

- 4 chenilles
- 1 dé de couleurs
- 1 tapis de jeu



En bref :

But du jeu :

Le joueur dont la chenille franchit en premier la ligne d'arrivée gagne.

Préparation du jeu :

Posez le tapis de jeu au milieu de la table. Chaque enfant choisit une chenille et la pose sur la ligne de départ dans les empreintes prévues à cet effet.

poser les chenilles

Déroulement du jeu :

Vous jouez dans le sens des aiguilles d'une montre.

jeter le dé

couleur :
jambes dans
une case de la
même couleur

chenille :
rejoindre la
première

Qui porte les vêtements avec le plus de couleurs?
Si c'est toi, tu peux commencer : jette le dé une fois.

Tu obtiens par exemple la couleur **jaune** : cherche les **jambes jaunes de ta chenille** et fais-la avancer jusqu'à ce qu'elles touchent une **case jaune**.
C'est-à-dire que la couleur des jambes doit correspondre à la couleur de la case : tu ne peux pas faire avancer ta chenille plus loin.

Si le dé tombe sur le **dessin de la chenille**, tu peux aligner ta chenille sur la chenille la plus avancée. Toutefois, si ta propre chenille est à la tête de la course, tu devras l'aligner sur la chenille qui est en seconde position.

C'est alors le tour du prochain enfant.

Fin du jeu :

Le jeu est terminé au moment où la première chenille a dépassé **entièrement** la ligne d'arrivée. C'est ta chenille ? Félicitations ! Tu as gagné !

Habermas-Spiel Nr. 4376

Racerups Rosalie

Een kleurig dobbelspel voor **2 tot 4** snelle kinderen **vanaf 4** jaar.

Speelduur: ca. 10 minuten
Spelauteur: Rik van Even
Grafiek: Petra Probst

Psssst! Horen jullie het getrippel van kleine rupsenpootjes? Bedrijvig kruipen de bontgekleurde rupsen langs de weg en houden een spannende wedstrijd.
De dobbelsteen bepaalt welke rups de race wint.

Spelinhoud:

- 4 rupsen
- 1 gekleurde dobbelsteen
- 1 speelbord



Korte inleiding: **Doel van het spel:**

Wie z'n eigen bontgekleurde rups als eerste over de finish krijgt, wint het spel.

Spelvoorbereiding:

rupsen opstellen Leg het speelbord in het midden op tafel.
Elk kind zoekt een rups uit en plaatst deze voor de startstreep op de voetsporen.

Spelverloop:

Jullie spelen om de beurt volgens de wijzers van de klok.

**dobbelsteen
gooien**

Wie van jullie heeft vandaag de vrolijkst gekleurde kleren aangetrokken? Jij mag beginnen door een keer met de dobbelsteen te gooien.

**kleur: pootjes
op een vakje
van dezelfde
kleur**

Je gooit b.v. de kleur **geel**. Zoek nu de **gele pootjes van je gekleurde rups**. Pak de rups bij z'n gele pootjes beet en zet hem net zo ver vooruit, dat ze op een **geel speelvakje** terecht komen.

De kleur van de pootjes moet dus met de kleur van het vakje overeenkomen en precies zo ver mag je je rups vooruit zetten.

**rups: naar
voren doorlopen**

Wanneer je met de **dobbelsteen een rups** gooit, mag je net zo ver doorlopen tot je op gelijke hoogte als de voorste rups komt. Als jouw rups echter zelf aan kop ligt, moet je hem terugzetten tot de volgende rups.

Nu is het volgende kind aan de beurt.

Einde van het spel:

Het spel is voorbij, wanneer de eerste rups **helemaal** over de finish gerend is. Is de rups die het is gelukt van jou? Hartelijk gefeliciteerd, want jij hebt gewonnen.