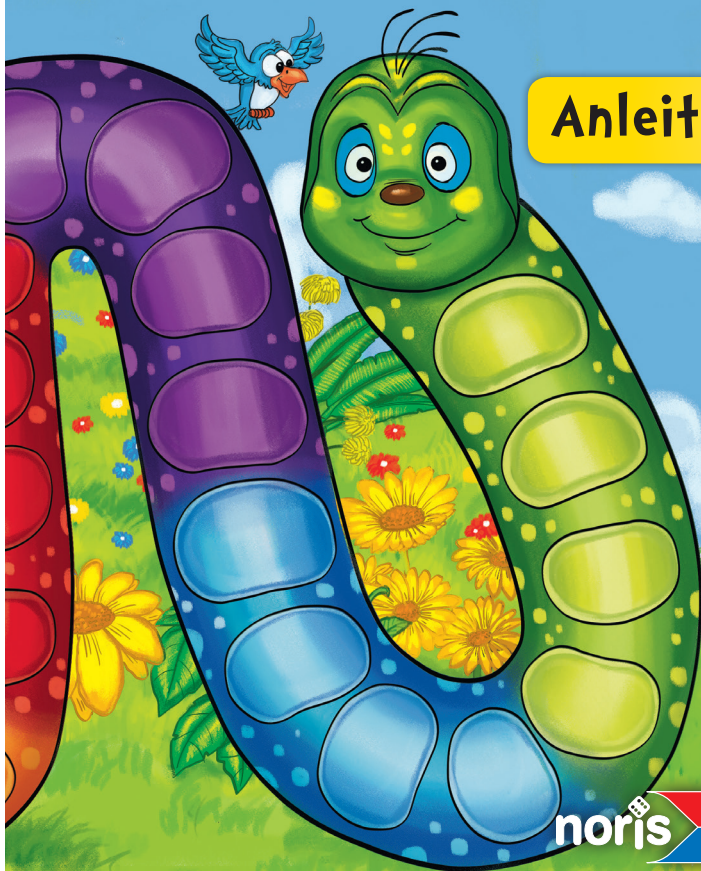


Mein buntes TÜRMCHEN-SPIEL



Anleitung



noris

Spieler: 2-4

Alter: ab 3 Jahren

Inhalt: 24 Holzperlen in 6 Farben

4 Farbtürmchen zum Aufstecken der Holzperlen

1 Farbwürfel

1 Spielanleitung



SPIELVORBEREITUNG

Die 24 Holzperlen werden zu Beginn des Spieles auf die 24 bunten Flecken der lustigen Raupe aufgelegt. Auf jedem Farbfleck liegt also anfangs eine Holzperle in der entsprechenden Farbe.

Jedes mitspielende Kind erhält ein Farbtürmchen, auf das im Laufe des Spieles die Holzperlen aufgesteckt werden. Nun wird reihum gewürfelt. Wer als erstes die Farbe „Rot“ wirft, darf mit dem Spiel beginnen.

SPIELZIEL

Es gilt, so schnell wie möglich alle 6 verschiedenfarbigen Holzperlen auf sein Farbtürmchen zu stecken – und zwar in einer ganz bestimmten Farben-Reihenfolge. Wer als erster die 6 Holzperlen auf seinem Türmchen hat, ist der Gewinner des Spiels.

SPIELVERLAUF

- Die Reihenfolge, in der die Holzperlen auf das Türmchen gesteckt werden müssen, entspricht genau der Reihenfolge der kunterbunten Farbflecken der Raupe: **gelb, orange, rot, violett, blau, grün.**
- Jeder Spieler hat, wenn er an der Reihe ist, **zwei** Würfe mit dem Farbenwürfel. Dann kommt der nächste Spieler an die Reihe.
- Zuerst versucht jeder Spieler die Farbe „gelb“ zu würfeln. Hat ein Spieler „gelb“ geworfen, dann darf er eine gelbe Holzperle von der Raupe nehmen und auf sein Farbtürmchen stecken. Für diesen Spieler gilt es, als nächstes



„orange“ zu würfeln, um die nächste Perle auf sein Türmchen zu bekommen. Danach braucht er rot, violett, blau und zuletzt grün.

- Solange ein Spieler die gelbe Perle nicht erwürfelt hat, kann er die orange Perle nicht bekommen usw.
- **Wichtig:** Normalerweise hat ein Spieler nur zwei Würfe. Wenn er aber eine Holzperle für sein Türmchen erwürfelt hat, darf er sofort nochmals zwei Würfe machen!

SPIELENDE

Wer zuerst alle 6 Holzperlen in der richtigen Reihenfolge auf seinem Türmen hat, ist der Gewinner des Spiels.

Players: 2-4

Ages: 3 years and up

Contents: 24 wooden beads in 6 colours

4 colour turrets for stacking the wooden beads

1 colour dice

1 set of instructions



GAME PREPARATION

At the beginning of the game, the 24 wooden beads are placed on the 24 colour-spots of the funny caterpillar. That means, that initially there is one wooden bead on each spot of the corresponding colour.

Each player receives a colour turret on which the wooden beads are stacked in the course of the game. One after the other, each player rolls the dice. Who first rolls the colour „red“ may start the game.

GOAL OF THE GAME

The goal is to put each of the 6 different coloured wooden beads on the colour turret as soon as possible - in a very specific colour order.

Whoever is the first to have 6 wooden beads on their turret is the winner of the game.

GAMEPLAY

- The order in which the wooden beads are stacked onto the turret must correspond exactly to the sequence of colourful spots of the caterpillar: **yellow, orange, red, violet, blue, green.**
- Each player, when it is his turn, has **two** rolls with the colour dice. Then it's the next player's turn.
- First, each player tries to roll the colour „yellow“. If a player rolls „yellow“, he may take a yellow wooden bead from the caterpillar and stick it onto his colour turret. This player now has to roll



„orange“ to get the next bead on his turret. Then he needs red, purple, blue and finally green.

- As long as a player has not gotten the yellow bead, he cannot get the orange bead, etc.
- **Important:** Normally, a player only has 2 rolls. But if he has gotten a wooden bead for his turret, he may immediately roll twice again!

END OF THE GAME

Whoever is the first to have 6 wooden beads on their turret is the winner of the game.

Joueurs: 2-4

Âge: à partir de 3 ans

Contenu: 24 perles en bois de 6 couleurs
4 petites tours colorées pour enfiler les perles
1 dé de couleurs
1 règle du jeu



PRÉPARATION DU JEU

Au début du jeu, les 24 perles en bois sont déposées sur les taches colorées de la drôle de chenille. Sur chaque tache, il y a donc au commencement une perle en bois de la couleur correspondante. Chaque enfant reçoit une petite tour colorée sur laquelle seront enfilées les perles au cours du jeu. On joue chacun son tour. Le premier dont le dé sort la couleur « rouge » peut commencer.

BUT DU JEU

Le but est d'enfiler le plus vite possible les 6 perles de différentes couleurs sur sa petite tour – et ce, dans un ordre de couleurs particulier. Le premier qui a 6 perles sur sa petite tour est le gagnant.

DÉROULEMENT DU JEU

- L'ordre dans lequel les perles doivent être enfilées sur la petite tour correspond exactement à l'ordre des couleurs des taches de la chenille : **jaune, orange, rouge, violet, bleu, vert.**
- Chaque joueur a droit à **deux** lancers de dé par tour avec le dé de couleurs. C'est ensuite au tour du joueur suivant.
- D'abord, chaque joueur essaie d'obtenir la couleur « jaune ». Si un joueur obtient la couleur jaune, il peut prendre une perle de couleur jaune sur la chenille et l'enfiler sur sa petite tour. Pour ce joueur, il faut dès lors obtenir la



couleur « orange » pour récolter la perle suivante et l'enfiler sur sa petite tour. Ensuite il aura besoin de rouge, violet, bleu et enfin vert.

- Tant qu'un joueur n'a pas obtenu la perle jaune, il ne peut en aucun cas obtenir la perle orange, etc.
- **Important:** Normalement, un joueur possède 2 lancers. Pourtant, s'il parvient à obtenir une perle en bois pour sa petite tour, il a alors le droit de relancer deux fois !

FIN DU JEU

Le premier joueur à enfiler sur sa petite tour les 6 perles en bois dans le bon ordre est le gagnant.

Giocatori: 2-4
Età: dai 3 anni in su
Contenuto: 24 perline in legno in 6 colori diversi
4 torri colorate per infilare le perline
1 dado colorato
1 libretto d'istruzioni



PREPARAZIONE DEL GIOCO

All'inizio del gioco le 24 perle in legno sono posizionate sulle 24 macchie di colore del divertente bruco. Inizialmente si trova quindi una perla in legno su ogni macchia del rispettivo colore.

Ogni giocatore riceve una torre colorata su cui vengono infilate le perle in legno durante il gioco. Ora viene gettato il dado a turno. Chi per primo ottiene il colore „rosso“ può iniziare il gioco.

SCOPO DEL GIOCO

Scopo del gioco è di infilare il più velocemente possibile tutte le 6 perle in legno di diverso colore sulla propria torre in una determinata sequenza di colori.

Vince il gioco chi ha infilato per primo le 6 perle nella propria torre.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

- La sequenza in cui le perle in legno devono essere infilate nella torre corrisponde alla sequenza delle varie macchie di colore del bruco: **giallo, arancione, rosso, viola, azzurro, verde.**
- Ogni giocatore, quando è di turno, può gettare **due** volte il dado colorato. Dopodiché è di turno il giocatore successivo.
- Inizialmente ogni giocatore cerca di ottenere il colore „giallo“ gettando il dado. Se un giocatore ha ottenuto il colore „giallo“, può prendere una perla gialla dal bruco e infilarla sulla propria torre. Questo giocatore dovrà ora



ottenere il colore „arancione” con il dado per poter infilare la perla successiva nella sua torre. Poi deve gettare il dado per ottenere il colore rosso, viola, azzurro e da ultimo verde.

- Finché un giocatore non ha ottenuto il colore giallo, non può gettare il dado per ottenere la perla arancione e così via.
- **Importante :** generalmente un giocatore può gettare soltanto 2 volte il dado. Se però ha ottenuto una perla per la sua torre, può gettare subito nuovamente il dado due volte!

FINE DEL GIOCO

Vince il gioco il bambino che ha infilato per primo tutte le 6 perle in legno nella propria torre.



Art.-Nr. 60 604 9101



Art.-Nr. 60 604 9103



Art.-Nr. 60 604 9102





Art.-Nr. 60 604 9106

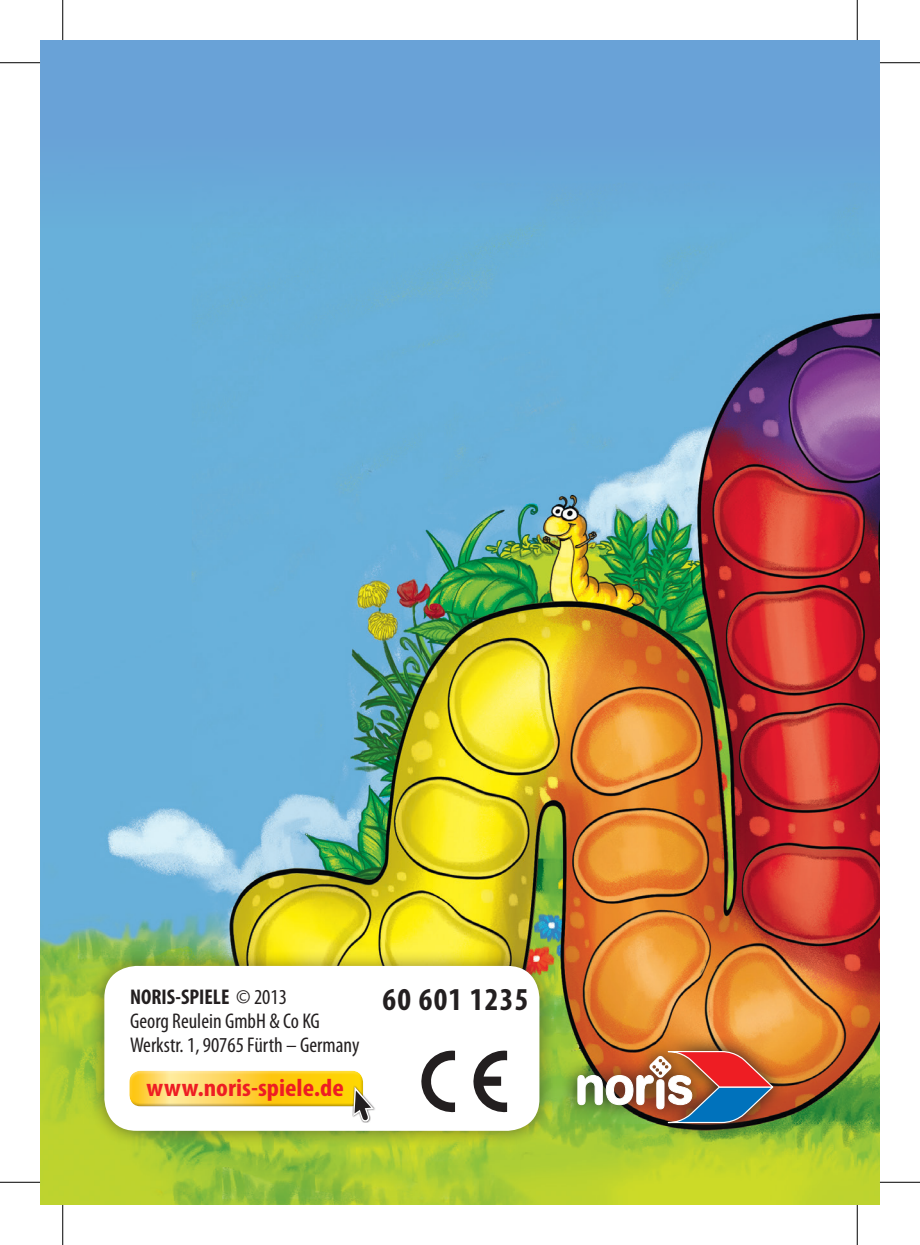


Art.-Nr. 60 604 9104



Art.-Nr. 60 604 9109





NORIS-SPIELE © 2013
Georg Reulein GmbH & Co KG
Werkstr. 1, 90765 Fürth – Germany

www.noris-spiele.de

60 601 1235

