

4 premiers jeux

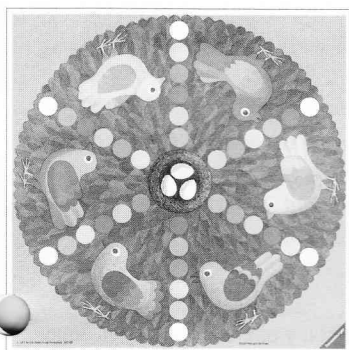
F

Jeu Ravensburger® n° 24606 9
Illustrations : Hermann Wernhard

Le coffret « 4 premiers jeux » s'adresse aux enfants à partir de 3 ans. Dès la première partie, ils seront sûrs de s'amuser. La simplicité des règles, la durée réduite des parties et les niveaux de difficulté différents permettent aux petits de varier les plaisirs.

Qu'ils jouent aux oiseaux cherchant leur nid ou aux jardiniers plantant leur parterre de fleurs, qu'ils cherchent le mystérieux chemin menant au château ou récupèrent des saucisses pour leur chien, les enfants seront guidés par les couleurs et les illustrations.

Ce coffret de jeux contient 2 plateaux de jeu illustrés recto-verso, 20 fleurs colorées, 24 cartes, 6 pions, et 1 dé couleur.



Le jeu des oiseaux



Un jeu de dé pour 2 à 6 enfants à partir de 3 ans.

Matériel de jeu :

1 plateau de jeu, 6 pions, 1 dé couleur

Préparation du jeu :

Chaque joueur choisit un pion et le place devant la première case de l'un des chemins. Le premier qui obtient « blanc » au dé peut commencer. Pour atteindre le nid, au bout du chemin, le joueur doit également obtenir

« blanc ». Il peut être amusant de placer un petit cadeau dans le nid pour animer la partie.

Déroulement du jeu :

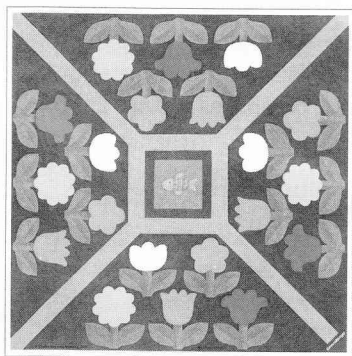
Le plus jeune joueur commence. À tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre, chacun lance le dé. Un joueur peut avancer s'il obtient la couleur de la case juste devant lui au dé. Sinon, il passe son tour. Il est interdit de sauter une case de couleur. Si le dé indique « blanc », le joueur a le droit d'avancer son pion d'une case. Seul « blanc » permet de passer de la dernière case de couleur au nid.

Fin de la partie :

Le vainqueur est le premier qui atteint le nid.
Il gagne le petit cadeau... ou 5 points pour cette partie.

Pour les plus jeunes :

Chacun lance le dé à tour de rôle et avance jusqu'à la case correspondante à la couleur du dé (jusqu'à 6 cases). Seul « blanc » permet d'atteindre le nid.



Le petit jardinier

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

Matériel de jeu :

1 plateau de jeu, 20 fleurs, 1 dé couleur

Préparation du jeu :

Chaque joueur choisit un parterre pour y planter des fleurs. Les fleurs sont étalées sur la table.

Déroulement du jeu :

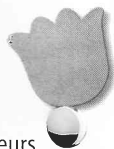
Le plus jeune joueur commence. À tour de rôle, chacun lance le dé. Selon la couleur obtenue, le joueur prend une fleur sur la table pour la planter sur son parterre, en la posant sur l'emplacement correspondant. S'il est déjà occupé, le joueur doit passer son tour. Pas de chance non plus à chaque fois que le dé indique « vert ».

Fin de la partie :

Le vainqueur est le premier qui réussit à fleurir son parterre en y plantant toutes ses fleurs.

Variante :

Le déroulement du jeu est identique, mais les joueurs ne passent pas leur tour. Si un joueur obtient plusieurs fois la même couleur au dé et que la fleur correspondante est déjà plantée, il peut quand même la prendre sur la table et l'offrir à un autre joueur. S'il obtient « vert », les fleurs sur la table sont mélangées et il en pioche une les yeux fermés. S'il ne l'a pas encore, il peut la planter, sinon, il l'offre.



La course au château

Un jeu de dé pour 2 à 6 enfants à partir de 4 ans.

Matériel de jeu :

1 plateau de jeu, 6 pions,
12 cartes Animaux et Plantes, 1 dé couleur

Préparation du jeu :

Chaque joueur choisit un pion et le place sur la case départ. Les cartes sont mélangées et le paquet est placé face cachée.

Déroulement du jeu :

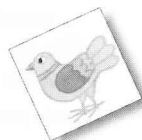
Le joueur le plus âgé lance le premier le dé, puis c'est au joueur suivant... La couleur du dé indique sur quelle case le pion est déplacé. Si cette case est déjà occupée par un pion adverse, celui-ci est renvoyé au départ. Si le joueur se trouve aux portes du château et que son dé indique une couleur qui ne se trouve que derrière lui, il est obligé de reculer.

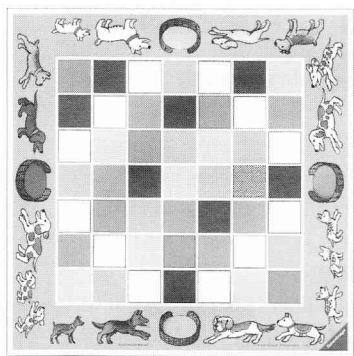
Les cartes :

Les cartes montrent divers animaux et plantes, représentés également sur le plateau et accompagnés d'une flèche indiquant une case précise. Un joueur qui obtient « blanc » au dé peut tirer une carte. Il cherche ce dessin sur le plateau et peut alors placer son pion sur la case correspondante. Selon le dessin, le joueur peut avancer, mais parfois être obligé de reculer. Le joueur garde la carte tirée devant lui.

Fin de la partie :

Le roi du château (le vainqueur) est le premier qui atteint la case verte d'arrivée.





La chasse aux saucisses

Un jeu de dé pour 2 à 4 enfants à partir de 5 ans.

Matériel de jeu :

1 plateau de jeu, 4 pions, 12 cartes Saucisse, 1 dé couleur

Préparation du jeu :

Les 12 cartes Saucisse sont réparties, face visible, sur les cases blanches du plateau de jeu. Chaque joueur choisit un pion et le place sur l'un des paniers.

Déroulement du jeu :

Les joueurs lancent le dé à tour de rôle. Pour sortir de son panier, un joueur doit obtenir la couleur de la case située juste devant et peut alors y placer son pion.

Il se déplace ensuite selon la couleur du dé, en avant, vers la droite, vers la gauche ou en arrière. Il est interdit de se déplacer en diagonale. Chacun essaye ainsi d'attraper le maximum de saucisses. Pour y parvenir, le joueur doit obtenir « blanc » au dé et pouvoir se déplacer en ligne droite de là où il est jusqu'à une case blanche avec une carte Saucisse. Il prend alors cette carte et pose son pion sur la case désormais libre. Un pion peut passer par-dessus les cases blanches libres.

Dans ce jeu, il est également permis de chasser un adversaire en tombant sur la case qu'il occupe. Ce pion est alors renvoyé dans un des paniers et son propriétaire doit en plus donner une de ses cartes Saucisse à celui qui l'a chassé. S'il n'en a pas, ce dernier n'obtient rien, mais le pion retourne tout de même dans un panier. Cette fois, il pourra sortir avec n'importe quelle couleur au dé et placer son pion sur la case correspondante.

Fin de la partie :

La partie prend fin lorsqu'il n'y a plus de saucisses sur le plateau. Le vainqueur est le joueur qui a attrapé le plus de saucisses pour son chien.

©1974/2002 Ravensburger Spieleverlag

4 erste Spiele

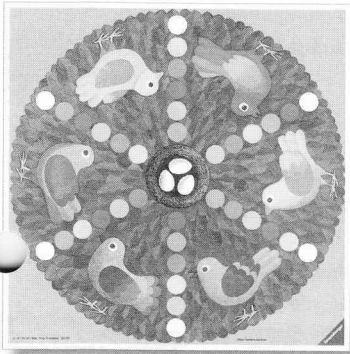
Ravensburger® Spiele Nr. 24 606 9

Design: Hermann Wernhard

Die Spielesammlung „4 erste Spiele“ ist für Kinder im Vorschulalter zusammengestellt und verspricht von Anfang an Spaß am Spielen. Durch die einfachen Spielregeln, die kurze Spieldauer und die unterschiedlichen Schwierigkeitsgrade wird bereits den Kleinen ein abwechslungsreiches Spielvergnügen versprochen.

Ob sie nun als Vogel ihr Nest aufsuchen, als Gärtner ihr Blumenbeet bepflanzen, einen geheimnisvollen Weg ins Schloss suchen oder für ihren Hund Würstchen sammeln, sie können sich in jedem Spiel an fröhlichen Farben und hübschen Motiven orientieren.

Die Spielesammlung enthält 2 zweiseitig bedruckte Spielpläne, 20 farbige Blüten, 24 Bildkärtchen, 6 Spielfiguren und 1 Farbwürfel.

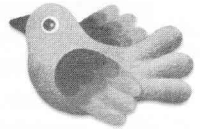


Vogelspiel

Ein Farbwürfelspiel für 2–6 Kinder ab 3 Jahren.

Spielmaterial:

1 Spielplan, 6 Spielfiguren, 1 Farbwürfel



Spielvorbereitung:

Jeder Mitspieler wählt sich eine Spielfigur aus und setzt sie vor das Feld einer Spielbahn. Wer zuerst die Farbe Weiß würfelt, darf anfangen. Ebenso darf das Nest am Ende der Spielbahn nur mit der gewürfelten Farbe Weiß

betreten werden. Einen ganz besonderen Anreiz bekommt das Spiel, wenn ein kleiner Gewinn im Vogelnest liegt.

Spielverlauf:

Der jüngste Spieler fängt an. Danach wird im Uhrzeigersinn reihum gewürfelt. Vorgerückt werden darf, wenn der Spieler die Farbe des nächsten Punktes würfelt. Ist dies nicht der



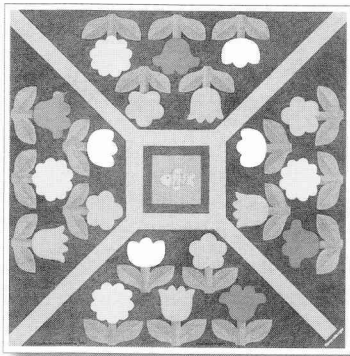
Fall, muss der Spieler für diese Runde aussetzen. Es dürfen also keine Farbpunkte übersprungen werden. Wer die Farbe Weiß würfelt, darf ein Feld vorrücken. Vom letzten Farbpunkt aus kommt man nur mit Weiß ins Nest.

Spielende:

Gewonnen hat, wer als Erster das Nest erreicht. Er darf sich über den kleinen Gewinn freuen oder erhält 5 Pluspunkte für die nächste Spielrunde.

Spielverlauf für die ganz Kleinen:

Es wird reihum gewürfelt, entsprechend der geworfenen Farbe darf vorgerückt und so bis zu sechs Felder übersprungen werden. In das Nest kommt man nur mit der Würfelfarbe Weiß.



Blumenwürfeln

Ein Farbwürfelspiel für 2–4 Kinder ab 4 Jahren.

Spielmaterial:

1 Spielplan, 20 Blütenformen, 1 Farbwürfel

Spielvorbereitung:

Jeder Spieler sucht sich ein Blumenbeet aus, das er „bepflanzen“ möchte. Die Blüten werden auf dem Tisch verteilt.



Spielverlauf:

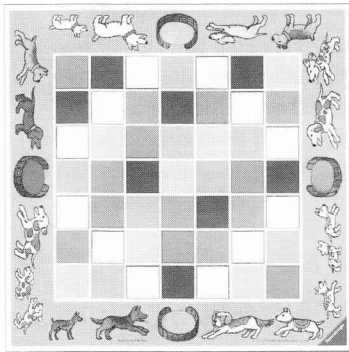
Der kleinste Spieler fängt an, dann wird mit dem Farbwürfel reihum gewürfelt. Entsprechend der geworfenen Farbe darf man eine Blüte vom Tisch nehmen und sein Beet damit bepflanzen, indem man die Blüte auf die passende Blume legt. Wenn die Blume schon belegt ist, muss man in dieser Runde aussetzen und der nächste Spieler ist dran. Das gleiche Pech hat man, wenn man Grün würfelt.



Spielende:

Wer als Erster seine Blumen zum Blühen gebracht hat, indem er alle Blüten auf sein Beet legen konnte, hat gewonnen.





Wurstschnappen

Ein Farbwürfelspiel für 2–4 Kinder ab 5 Jahren.

Spielmaterial:

1 Spielplan, 4 Spielfiguren, 12 Wurstkärtchen,
1 Farbwürfel

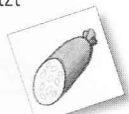
Spielvorbereitung:

Die 12 Wurstkärtchen werden auf die weißen Felder des Spielplanes gelegt. Jeder Mitspieler sucht sich eine Spielfigur aus und setzt sie in ein beliebiges Hundekörbchen.



Spielverlauf:

Es wird reihum gewürfelt. Wer die Farbe des Feldes vor seinem Hundekorb würfelt, darf seine Figur darauf stellen. Entsprechend der geworfenen Farbe darf man nun seine Figur geradeaus, rechts, links oder rückwärts ziehen. Diagonal ziehen ist nicht erlaubt. Jetzt versucht jeder Spieler so viele Wurstkärtchen wie möglich zu bekommen. Das gelingt, wenn man die Farbe Weiß würfelt und von seinem Standpunkt aus gerade zu einem weißen Feld mit einem Wurstkärtchen ziehen kann. Jetzt darf man das Wurstkärtchen zu sich nehmen und seine Figur auf das nun leere Feld setzen. Dabei darf man über bereits leere weiße Felder hinwegziehen.



Auch bei diesem Spiel darf man seine Mitspieler hinauswerfen und zwar dann, wenn man auf ein Feld zieht, das bereits besetzt ist. Diese Figur muss zurück in ihr Hundekörbchen und der betroffene Mitspieler muss dem Rauswerfer zusätzlich ein Wurstkärtchen geben. Hat er keines, geht der Rauswerfer leer aus, trotzdem geht der Hinausgeworfene in sein Körbchen zurück. Diesmal darf er aber mit jeder Farbe auf das Spielfeld zurück.



Spielende:

Das Spiel ist zu Ende, wenn keine Wurstkarte mehr auf dem Plan liegt. Gewonnen hat der Hundebesitzer, der für seinen Hund die meisten Wurstkärtchen gesammelt hat.

©1974/2002 Ravensburger Spieleverlag