

# Spielanleitung

Instruction • Règle du jeu

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

1726

Nr. 4376



Jeu Habermaaß 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**

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

**couleur :  
jambes dans  
une case de la  
même couleur**

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.

**chenille :  
rejoindre la  
première**

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 !

Habermaaß-Spiel 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.

### Spielvorbereitung:

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

## Raupen aufstellen

### Spielablauf:

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn.

würfeln

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

Farbe:  
Beine auf gleichfarbiges 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.