

Emmi

Emmi est un jeu qui apprend à compter jusqu'à six et la reconnaissance des couleurs. Le vainqueur est le joueur dont la couleur est la plus représentée sur le dos Emmi.

Contenu: 1 grande chenille composé de 11 parties pouvant changer de couleur
2 dés
5 cartes en bois
Âge: 4+
Nombre de joueurs: 2 - 5
Auteur: Gerhard Piaskowy (© 2009) / sous licence Projekt Spiel

Emmi la chenille rampe tristement à travers le jardin. Elle aimerait avoir un joli dos coloré comme les papillons qui volent autour elle. Malheureusement, toutes les parties de son dos sont noires. Son ami le petit ver de terre a peut-être une solution. Il lui propose de rouler simplement en bas d'une petite colline. Ainsi toutes les parties de son dos tourneraient dévoilant ainsi toutes les couleurs cachées sous son ventre. Mais Emmi n'est pas sûre. L'aidez-vous à réaliser son rêve?

Aperçu du jeu: Chaque joueur reçoit une carte de chenille de couleur. À son tour de jeu, il lance les 2 dés, un dé avec des symboles et un dé avec des points. Le joueur tourne alors une partie du dos de Emmi dans sa couleur. Le symbole et le nombre de point indiquent quelle partie doit être tournée. Le nombre indique combien de parties doivent être comptées et le symbole si l'on doit commencer à compter à partir de la tête ou de la queue de Emmi. Le jeu se termine lorsqu'il ne reste plus qu'une partie du dos de Emmi encore noire. Le vainqueur est le joueur avec le plus de partie de sa couleur sur le dos de Emmi.

Préparation du jeu: Emmi est placée au milieu de la table afin que tous les joueurs puissent l'atteindre facilement. Toutes les parties de son dos sont tournées couleur noire vers le haut. Les deux dés sont posés à côté de Emmi et chaque joueur choisit une de cinq cartes de chenille de couleur.

Règles du jeu:

Pendant son tour le joueur (le plus jeune commence le jeu) lance les dés.

Le dé avec les points indique combien de parties de chenille le joueur devra compter à rebours.

Le dé avec des symboles indique à partir de quel côté de la chenille le joueur devra commencer à compter : la tête ou la queue de la chenille.

La partie de Emmi désignée par les dés est tournée jusqu'à ce qu'elle montre la couleur du joueur (couleur de la chenille sur sa carte).

Faites attention à retourner uniquement une seule partie et pas une autre adjacente.

Exemple: Un joueur a la carte avec la chenille bleue. Il lance les dés et obtient une tête et un 5.

Le joueur compte alors à rebours 5 parties en commençant par la tête de la chenille et retourne cette partie jusqu'à ce que la couleur bleue soit visible.

C'est alors le tour du prochain joueur.

Fin du jeu:

Le jeu se termine lorsqu'il reste une seule partie du dos de Emmi noire. Les joueurs comptent alors les parties du dos de Emmi correspondantes avec leur carte de couleur. Celui dont la couleur est la plus représentée est déclaré vainqueur. Si plusieurs joueurs sont à égalité, ils sont tous déclarés vainqueurs.

S'il y a égalité, le joueur qui détient la couleur la plus près de la tête de la chenille, gagne la partie.

Emmi

Leren tellen tot zes en en het herkennen van kleuren staan bij dit spel in de voorgrond. Alleen wie het meest punten van zijn kleur heeft op de rug van Emmi zal het spel winnen.

Inhoud: 1 grote rups met draaibare ledematen
2 dobbelstenen
5 houten kaarten
Leeftijd: 4+
Aantal spelers: 2-5
Auteur: Gerhard Piaskowy (© 2009) / Licentie door „Projekt Spiel“

Rups Emmi kruipt treurig door de tuin. Ze zou zo graag bont gekleurde punten hebben op haar rug, net zoals al die bont gekleurde vlinders, die overal rondvliegen. Spijtig genoeg zijn bij haar alle punten zwart. De kleine regenworm, waarover zij bijna struikelt, heeft echter goede raad.

Zij hoeft zich alleen maar vanop een kleine heuvel naar beneden te laten rollen. Dan zouden al haar ledematen gedraaid worden en alle kleuren zouden dan opnieuw gemengd worden. Emmi was daar echter niet zeker van. Misschien bestaat er ook nog een andere mogelijkheid?

Korte gebruiksaanwijzing: Iedere speler ontvangt een rupskaart en gooit met de motief- en met de punten-dobbelsteen. Naargelang van het geworpen resultaat worden de ledematen van de rups afgeteld vanaf het hoofd- of het staarteinde en het overeenkomstig lid wordt dan gedraaid op de gegooide kleur. Van zodra er slechts nog één ledemaat van de rups zwart vertoont is het spel voorbij. De speler die nu de meeste punten in zijn kleur op de rug van Emmi heeft staan, is de winnar van het spel.

Vorbereiding van het spel: Rups Emmi wordt in het midden van de tafel gelegd, zodat alle spelers er goed bij kunnen. Alle ledematen van de rups worden zodanig gedraaid dat de zwarte punten naar boven liggen. De twee dobbelstenen worden klaargelegd en iedere speler kiest voor één van de vijf kleurige rupskaarten.

Spelverloop:

De eerste speler gooit met de dobbelstenen. De dobbelsteen met de punten geeft aan hoeveel ledematen van de rups de speler mag aftellen.

De dobbelsteen met het motief toont ofwel het hoofd ofwel de staart van de rups. De gegooide punten worden daarna afgeteld van de gegooide kant van de rups.

Het overeenkomstig ledemaat van de rups wordt omgedraaid, zodat de kleur van de speler (kleur van de rups op zijn kaart) boven ligt. De spelers moeten de rups voorzichtig omdraaien opdat enkel dit éne lid zou omgedraaid worden en niet de ledematen die ernaast liggen.

Voorbeeld: De speler bezit de kaart met de blauwe rups. Hij gooit 5 punten en de motief-dobbelsteen toont het hoofd van de rups.

Hij telt nu 5 ledematen van de rups achter het hoofd van de rups af en draait het lid zodanig, dat het blauwe punt boven ligt. Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Einde van het spel:

Van zodra er enkel nog één ledemaat van de rups een zwart punt vertoont is het spel voorbij. De spelers tellen nu het aantal gekleurde punten in hun kleur en wie het meeste heeft is de winnaar van het spel.

Bij gelijkspel wint die speler van wie de kleur het dichtst bij de rupsenkop zit.