

Habermas GmbH
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany

www.haba.de

 **WARNING:**
CHOKING HAZARD -
Small parts. Not for
children under 3 years.



TL 84993 Art. Nr.: 301318 1/14



Spielanleitung · Instructions · Règle du jeu
Spelregels · Instrucciones · Istruzioni

Raupenwürfeln



Caterpillar Dice · Chenilles arc-en-ciel
Dobbelrups · Oruga de colores · Bruco arcobaleno

Copyright **HABA**® - Spiele Bad Rodach 2014

Chenilles arc-en-ciel

Un jeu de dé multicolore pour 2 à 4 joueurs de 3 à 99 ans.

Illustration: Yayo Kawamura

Durée d'une partie : env. 5 - 10 minutes

Cric, crac - mais qui rampe donc là ? Ce sont les jolies chenilles colorées qui, petit à petit, sortent des feuilles sous lesquelles elles étaient cachées ! Le premier joueur qui, avec un peu de chance au dé, réussit à former entièrement sa chenille, gagne le jeu.

Contenu du jeu

4 têtes de chenilles, 24 parties du corps de 6 couleurs différentes, 1 dé multicolore, 1 règle du jeu

Préparatifs

Chaque joueur prend une tête de chenille et une partie du corps de chaque couleur - les têtes et les parties du corps en trop restent dans la boîte. Posez les parties du corps au milieu de la table et la tête de la chenille devant vous. Préparez le dé.

Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui a vu une chenille en dernier commence en lançant le dé.



Qu'indique le dé ?

- **Une couleur qui n'apparaît pas encore dans ta chenille?**

Super ! Prends une partie du corps de cette couleur au milieu de la table et ajoute-la à ta chenille.

- **Une couleur qui existe déjà dans ta chenille ?**

Dommage ! Tu ne peux pas avoir de couleur en double dans ta chenille et ne peux donc pas ajouter cette nouvelle partie de corps.

Fin de la partie

Le jeu se termine dès qu'un joueur pose la sixième et dernière partie du corps de sa chenille. Il gagne le jeu de dé « Chenilles arc-en-ciel »

Variante memory

Les règles sont celles du jeu de base avec les changements suivants :

- Posez les parties du corps au milieu de la table, faces cachées, et mélangez-les bien.
- Si le dé indique une couleur qui n'apparaît pas encore dans votre chenille, vous devez d'abord retrouver la carte de la bonne couleur avant de pouvoir la poser. Vous ne pouvez essayer qu'une fois. Si la carte que vous retournez n'est pas de la même couleur que celle du dé, elle doit être à nouveau retournée face cachée et c'est au tour du joueur suivant.
- Si le dé indique une couleur que vous avez déjà dans votre chenille, vous n'avez pas le droit de retourner de carte.

Dobbelrups

Een vrolijk kleurendobbelspel voor 2 tot 4 spelers van 3 tot 99 jaar.

Illustraties: Yayo Kawamura

Spelduur: ca. 5 - 10 minuten

Ritsel, ritsel - wat kruipt daar? Het zijn de vrolijke kleurenrupsen die één voor één onder de blaadjes vandaan komen kruipen. Wie met een beetje dobbelsteengeluk als eerste de eigen rups compleet maakt, wint dit spel.

Spelinhoud

4 rupsenkopjes, 24 lichaamsdelen in 6 kleuren, 1 handleiding

Spelvoorbereiding

Iedere speler neemt een rupsenkopje en van elke kleur een lichaamsdeel - overtollige kopjes en lichaamsdelen blijven in de doos. Leg de lichaamsdelen open in het midden op tafel en met het rupsenkopje op tafel voor je. Leg de dobbelsteen klaar.

Spelverloop

Jullie spelen om beurten met de wijzers van de klok mee. Wie als laatste een rups heeft gezien, mag beginnen en met de dobbelsteen gooien.



Wat zie je op de dobbelsteen?

- **Een kleur die jouw rups nog niet heeft**

Geweldig! Neem een lichaamsdeel van die kleur uit het midden van de tafel weg en leg het aan bij jouw rups.

- **Een kleur die jouw rups al heeft**

Jammer. In jouw rups mag geen kleur dubbel zijn, dus kan je deze keer helaas niets aanleggen.

Nu is het volgende kind aan de beurt en gooit de dobbelsteen.

Einde van het spel

Het spel is uit zodra een speler het zesde en daarmee het laatste lichaamsdeel aan de eigen rups heeft kunnen leggen. Hij wint het spel Dobbeldrups.

Memorievariant

Ook hier gelden de regels van het basisspel, maar er zijn een paar kleine veranderingen.

- Alle lichaamsdelen worden goed geschud en verdekt in het midden op tafel gelegd.
- Wie nu met de dobbelsteen een kleur gooit die nog niet in zijn rups voor komt, moet eerst de goede kleur omdraaien voordat hij het lichaamsdeel bij zijn rups mag aanleggen. Iedere speler mag steeds maar één poging wagen. Als de kleur van het omgedraaide lichaamsdeel niet bij de kleur op de dobbelsteen past, moet het weer verdekt worden en is de volgende speler aan de beurt.
- Als je met de dobbelsteen een kleur gooit die al in jouw rups is, mag je niets omdraaien.