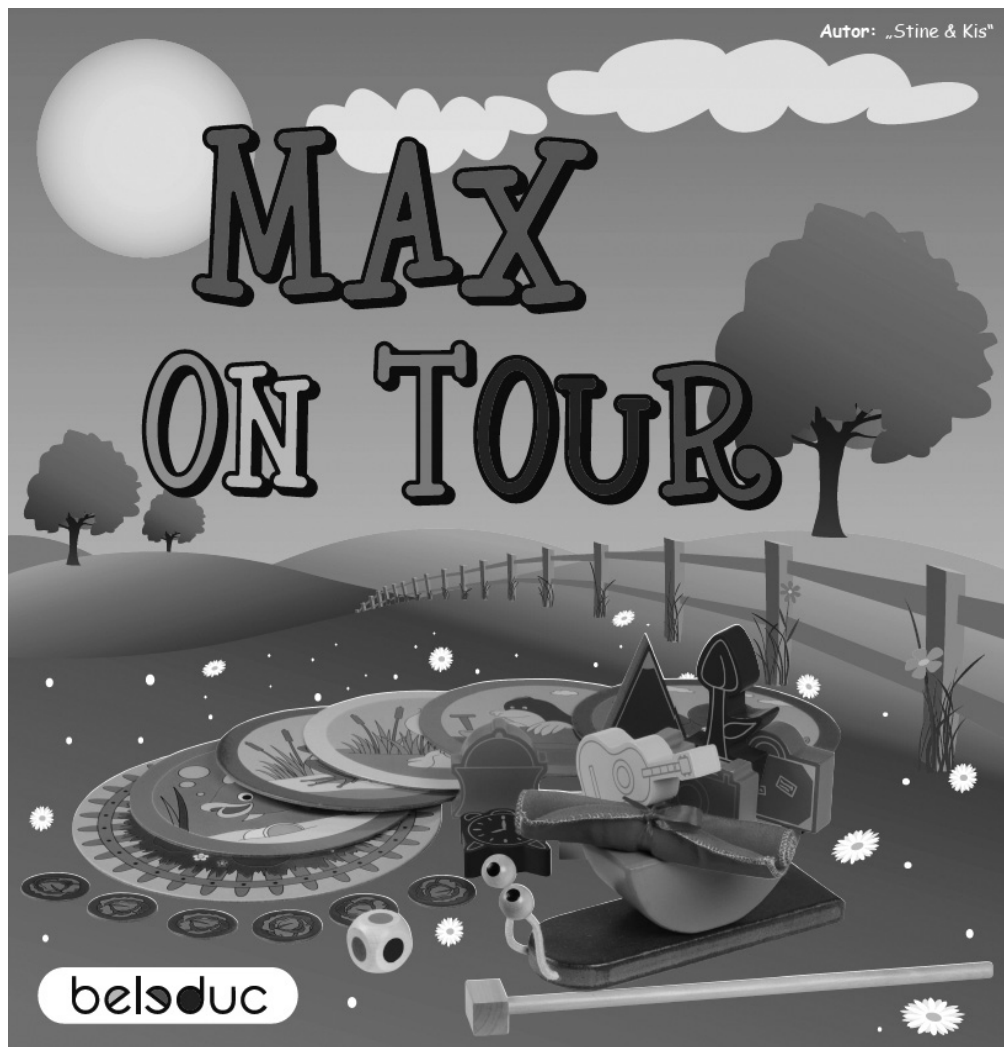


Spielanleitung
Instruction * Règle du jeu * Regla del juego * Spelregels
Manuale * 说明书

D E N F E S N L I C H N

Nr. 21003

Autor: „Stine & Kis“



belsduc

小蜗牛，加油！

这是一款带有冒险性质的地面游戏，特别能提高游戏者的精细动作和对其专注力的培养。同时游戏里面的相互合作精神也可以启发游戏者的社交能力及和其它人融洽相处的能力。

戏配件：

- 1只带触角的蜗牛
- 1个蜗牛的绿色椭圆形房子
- 1个推杆
- 1张花园圆形卡片
- 5个动物朋友圆形卡片（鼯鼠，小鸟，青蛙，鸭子，小鱼）
- 6张生菜卡片
- 1个骰子
- 10个礼物

适合年龄： 3岁以上

游戏人数： 1-4人

游戏时间： 10-15分钟

作者： 克里斯汀·巴塞爾，阿里克斯·布格拉

小蜗牛麦克斯想要到外面广阔的世界进行一番冒险。在一个美丽的早晨，他离开了漂亮的花园，开始了长长的充满冒险的旅程。旅途中，他认识了很多很多的朋友，也收到了很多很多的礼物… 大的，小的，重的，轻的，圆的，尖的。麦克斯希望在毛毛虫罗西吃掉所有生菜之前把礼物都带回家。可是，他怎样才能把所有的礼物都带回家呢？

游戏简介：

麦克斯的目标是，在毛毛虫罗西吃掉所有生菜之前，他希望所有参加游戏的人可以帮他和在5个朋友那里得到的礼物（每个朋友至少一个）带回家。

游戏准备：

首先把6张大圆卡片放在地面上围成一个圈，放卡片的顺序并不重要的，要按实际情形和游戏者的能力调整合适大小的圆圈，6张印有生菜的小圆卡片必须放在花园卡片中相应的位置上，同时印有完整生菜的一面朝上。10个彩色的礼物可以随意放置在圆圈的中间，推杆和骰子放在圈外。最后，小蜗牛麦克斯调整好触角的位置，放在圆圈的外围，同时将绿色的房子弧形的一面朝下，平的一面朝上放置在小蜗牛麦克斯的身上。就这样，麦克斯离开大花园开始了他的冒险之旅。

游戏规则：

年龄最小的游戏者先开始掷骰子，骰子显示什么颜色（比如说红色），游戏者则用推杆按顺时针方向沿着圆圈外面的线路推动蜗牛，直到到达和掷到的骰子颜色相同的动物圆卡片旁边（例如：红色对应的卡片是鱼）。当他到达这个位置时，游戏者就可以取一个相同颜色的礼物到小蜗牛的房子上（可以任意选择红色的收音机或者毯子）。游戏者可以决定把礼物是竖着或是平着放在

蜗牛的房子上。接下去是下一个游戏者掷骰子，如果他掷到的骰子颜色和他之前的那个游戏者一样（比如说还是红色），则必须用推杆推着麦克斯绕一圈再次来到相同颜色的卡片边上（还是鱼的卡片），然后才能把相同颜色的礼物放到蜗牛的房子上。接下去的游戏者在玩的时候，如果礼物堆里已经没有相应颜色的礼物了，则可以重新掷一次骰子去选择礼物。如果运气够好，掷出来的骰子上显示的是一颗白色的星星，则不用移动麦克斯，就可以直接选择任何一个颜色的礼物放到蜗牛的房子上。当麦克斯的房子上已经有了4种颜色的礼物，这个时候如果掷到星星就非常重要，因为这样麦克斯就能凑齐5种颜色的礼物了。在麦克斯的房子上每添加一个礼物，都会给他的旅程增加一些困难。如果在他移动的过程中，一个或者多个礼物掉了下来，那么就要将6个生菜卡片中的一个翻过来，将显示已经被吃掉生菜的那一面朝上，然后把掉下来的礼物重新放回蜗牛的房子上。但是如果麦克斯已经拥有两个相同颜色的礼物，不管是否两个礼物都掉下来了，还是只掉下来一个，都必须取走其中的一个，把它放回到圆圈中间的礼物堆里。举例说，麦克斯的房子上已经有了两个蓝色的礼物，但是在移动的过程中，一种情况是只掉下来一个蓝色礼物，那就得把这个蓝色礼物放回到礼物堆里。还有一种情况是两个蓝色礼物都掉下来了，那就选择其中一个放回到礼物堆里，而把另外一个放回到麦克斯的房子上。礼物在哪里掉落，麦克斯就停留在哪个位置，接着轮到下一个游戏者掷骰子。在游戏者把礼物放到蜗牛的房子上时，碰落任何东西都是没有关系的。游戏者可以调整礼物的摆放位置直到所有的礼物都能很稳当地安置在蜗牛的房子上。

游戏结束：

当其中一个游戏者得到第五种颜色的礼物时，那么他（她）就可以推着小蜗牛麦克斯和他的礼物回到他的花园。如果这时花园里至少还有1个或者1个以上的完整生菜，就表示麦克斯及时成功地返回家园。所有的游戏参加者都应该欢呼，因为他们和麦克斯一起赢得游戏。然而，在麦克斯带着五种颜色的礼物回到花园之前，如果最后一块生菜都被毛毛虫罗西吃掉的话，也就是说花园里的生菜卡片都已经翻到了被吃掉的那一面（背面）。那么很不幸，所有参加游戏的人和麦克斯一起输掉了游戏，毛毛虫罗西赢了。大家要吸取教训，在下次游戏中要更有技巧，更仔细一些。

游戏的不同玩法：

对于年龄段比较小的孩子，可以让他们练习只摆放单个配件，甚至在没有任何装载的情况下移动蜗牛。对于年龄大一些的孩子，为增加难度，可以把用卡片围成的圆圈扩大到与整个房间一样大。

教育意义：

- 培养对颜色和形状的认知
- 提高灵敏度和精细动作
- 培养风险预计和提前计划的能力
- 培养专注力和耐性
- 培养社交能力和团队合作精神
- 提高沟通和表达能力

beleduc

beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich-Heine-Weg 2
09526 Olbernhau, Germany
www.beleduc.de

Tel. + 49 37360 162 0
Fax + 49 37360 162 29
info@beleduc.de

© 2012

