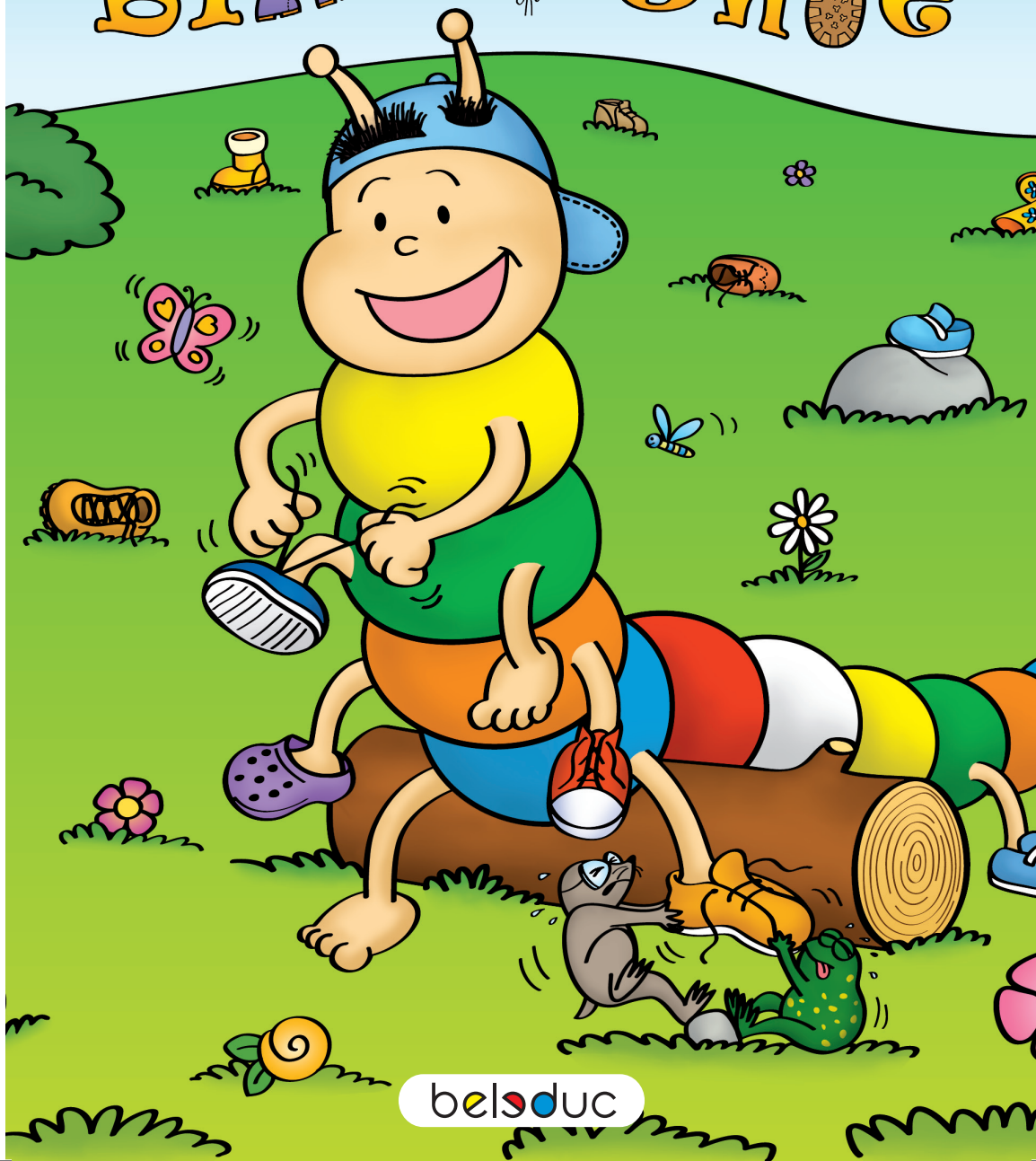


Spielanleitung * Instruction * Règle du jeu * Regla del juego * Spelregels * Manuale * 说明书

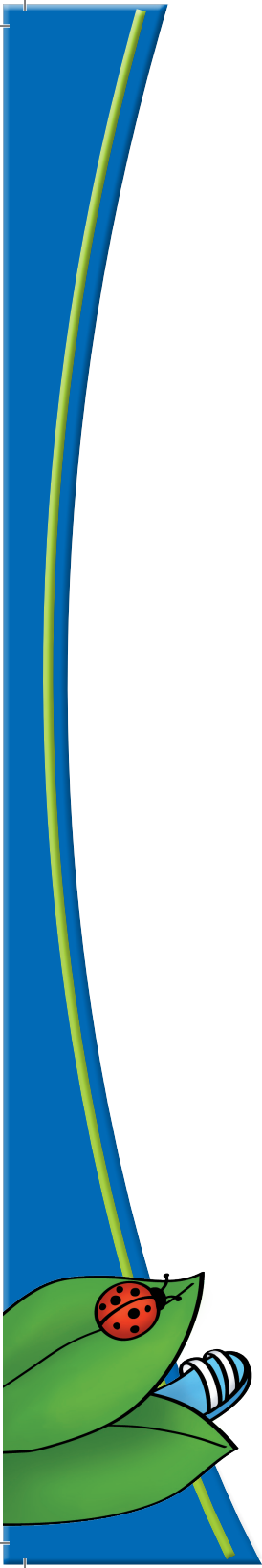


22702 Billy O'Shoe

Billy O'Shoe



belsoduc



Billy O'Shoe



Inhalt

- a) 1 Pappspielplan
- b) 24 Holzfüße
- c) 2 Holzspielfiguren
- d) 1 Farbwürfel

a)



b)



c)



d)



Contents

- a) 1 cardboard game board
- b) 24 wooden feet
- c) 2 wooden figures
- d) 1 colour die



Contenu

- a) 1 planche cartonnée
- b) 24 pieds en bois
- c) 2 figurines en bois
- d) 1 dé à couleurs



Contenido

- a) 1 tablero de cartón
- b) 24 pies de madera
- c) 2 figuras de madera
- d) 1 dado de colores



Inhoud

- a) 1 kartonnen spelplan
- b) 24 houten voeten
- c) 2 houten spelfiguren
- d) 1 kleuren-dobbelsteen



Contenuto

- a) 1 base gioco di cartone
- b) 24 piedi di legno
- c) 2 pedine di legno
- d) 1 dado con i colori



游戏配件

- a) 1个纸板游戏板
- b) 24个蜈蚣脚
- c) 2个小人
- d) 1颗颜色骰子。



Autor

Norbert Proena wurde 1954 in Frankfurt am Main geboren. Nach einer Ausbildung zum Werkzeugmacher absolvierte er ein Studium zum Maschinenbautechniker. Herr Proena entwickelt seine Spielideen ausschließlich in der Freizeit. „Das Spielen und Erfinden ist nicht nur sein kreatives Hobby, sondern auch Selbstverwirklichung“.

Beleduc verlegte bereits seine Spielideen „Willy Tausendfüßler“ (1997) und „Hau Ruck – Tauziehen“ (1999).



Author

Norbert Proena was born in 1954 in Frankfurt am Main. After completing his training to become a tool maker, he did a degree in machine tool technology. Mr Proena develops his game ideas in his leisure time. "Playing and inventing is not just his creative hobby but also his personal fulfilment." Beleduc has already published his game ideas "Willy the Millipede" (1997) and "Heaven! – Tug of War" (1999).

Auteur

Norbert Proena est né en 1954 à Francfort-sur-le-Main (Allemagne). Après un apprentissage d'outilleur, il fait des études de technicien en génie mécanique. Monsieur Proena conçoit ses idées de jeu uniquement dans le cadre de ses loisirs. « Le jeu et l'invention ne sont pas seulement un hobby créatif mais également un épanouissement personnel. » Beleduc a déjà édité ses concepts de jeu « Willy le mille-pattes » (1997) et « Ho Hisse ! Tir à la corde » (1999).

Autor

Norbert Proena nació en 1954 en Francfort del Meno (Alemania). Tras una formación de matricero, estudió la carrera de ingeniero mecánico. El Sr. Proena desarrolla sus ideas para juegos exclusivamente en su tiempo libre. «Jugar e inventar no es sólo su hobby creativo, sino que también es una forma de autorrealización personal». Beleduc ya ha publicado sus ideas de juego «Willy Tausendfüßler» (Willy Ciempíes) del año 1997 y «Hau Ruck – Tauziehen» (Tirar de la cuerda) de 1999.

Autore

Norbert Proena è nato nel 1954 a Francoforte sul Meno. Dopo la formazione come tecnico utensilista, si è laureato in Ingegneria Meccanica. Norbert Proena ha sviluppato le sue idee ludiche esclusivamente nel tempo libero. „Il gioco e l'invenzione non sono solo il suo hobby creativo, ma anche la realizzazione di sé stesso“. Per Beleduc ha già realizzato i giochi „Willy millepiedi“ (1997) e „Oh issa - Tiro alla fune“ (1999).

Auteur

In 1954 werd Norbert Proena geboren in Frankfurt am Main (Duitsland). Na een opleiding tot gereedschapmaker studeerde hij werktuigbouw. De heer Proena ontwikkelt zijn spelideeën uitsluitend in zijn vrije tijd. „Het spelen en uitvinden is niet alleen zijn creatieve hobby maar ook zelfverzekend“. Beleduc gaf reeds zijn spelideeën „Willy de duizendpoot“ (1997) en „He-Hop – touwtje-trekken“ (1999) uit.

游戏作者

诺伯特·皮艾纳，1954年生于法兰克福。在完成工业模具的培训后他获得有机床技术相关学位，同时，皮艾纳在其业余时间也开发设计游戏产品。对他来说，玩和发明不仅是他的爱好，也是他引以为傲的成就。贝乐多在1997年的时候就已经发行过皮艾纳的“威利-蜈蚣脚游戏”，并在1999年发行了他的“嗨哟！拔河”游戏。





Illustration

Cristiana Giuriato wurde 1969 in Treviso (Italien) geboren. Sie hat zunächst die Kunsthochschule in Milan abgeschlossen und danach einen Abschluss in Animation erlangt. Im Anschluss studierte Sie Kinderillustration und arbeitete weitere 15 Jahre in der Medien- und Webgestaltung. Heute entwickelt und illustriert sie Kinderspiele.

Für beleduc hat Frau Giuriato bereits das Spiel „Combino“ und das Lagenpuzzle „Oma & Opa“ illustriert.



Illustration

Cristiana Giuriato was born in 1969 in Treviso (Italy). She first graduated from the college of art in Milan and then completed a degree in animation. She subsequently studied children's illustration and then spent 15 years working in media and web design. She currently develops and illustrates children's games. She has already illustrated the game "Combino" and the layer puzzle "Grandma & Grandpa" for the company beleduc.



Illustration

Cristiana Giuriato est née en 1969 à Trévise (Italie). Elle fait tout d'abord des études auprès de l'académie des beaux-arts de Milan puis obtient ensuite un diplôme en animation. Elle étudie l'illustration pour enfants et travaille pendant 15 ans dans le design médias et web. Elle conçoit et illustre aujourd'hui des jeux pour enfants. Madame Giuriato a illustré le jeu « Combino » et le puzzle éducatif « Mamy et Papy » pour beleduc.



Ilustración

Cristiana Giuriato nació en 1969 en Treviso (Italia). Cursó primero una carrera en la Escuela Superior de Arte de Milán, titulándose después en animación. A continuación, estudió ilustración infantil y trabajó 15 años en el área del diseño de medios de comunicación y páginas web. Actualmente, se dedica a desarrollar e ilustrar juegos infantiles. Para Beleduc, la Sra. Giuriato ya ha ilustrado el juego «Combino» y el puzzle de capas «Oma & Opa» (Abuela y abuelo).



Illustrazione

Cristiana Giuriato è nata a Treviso nel 1969. Si è diplomata all'Accademia di Belle Arti di Milano, specializzandosi successivamente in Animazione. Ha studiato inoltre Illustrazione per l'Infanzia e ha lavorato per 15 anni nel settore del design media e web. Oggi sviluppa e illustra giochi per bambini. Per Beleduc, Cristiana Giuriato ha già illustrato il gioco „Combino“ e il puzzle a incastro „Nonna e nonno“.



Illustratie

In 1969 werd Cristiana Giuriato geboren in Treviso (Italië). Zij heeft eerst de hogeschool voor kunsten in Milaan bezocht en daarna een diploma gehaald voor animatie. Aansluitend studeerde zij illustratie voor kinderen en werkte zij nog 15 jaar lang voor de media- en webdesign. Tegenwoordig ontwikkelt en illustreert zij kinderspellen. Voor beleduc heeft mevrouw Giuriato reeds het spel „Combino“ en de lagenpuzzel „Oma & Opa“ geïllustreerd.



游戏设计

克里斯蒂娜·朱里亚蒂，1969年出生于意大利特雷维索，毕业于米兰艺术学院，之后获得动画制作学士学位。她学习过儿童插图，有过15年的媒体和网络设计从业经验，目前她在贝乐多公司从事于开发儿童游戏。她已为贝乐多公司开发了“康贝猜图”游戏和多层拼图“祖父祖母”。





Der kleine Tausendfüßler Billy wohnt mit seiner Familie im Unterholz einer alten Eiche am Waldrand. Vor ihrem Haus befindet sich eine große Wiese mit vielen bunten Blumen, auf der Billy am allerliebsten mit seinen Freunden Max Maulwurf und Freddy Frosch Fußball spielt. Als Billy eines Abends nach einem unverhofften Regenschauer völlig durchnässt nach Hause kommt, hat er gar keine Lust all seine nassen Schuhe auszuziehen. Damit er sich jetzt keinen Schnupfen einfängt, müsst Ihr ihm dabei helfen, ganz schnell seine Schuhe loszuwerden.

Alter: 3+

Spieler: 2

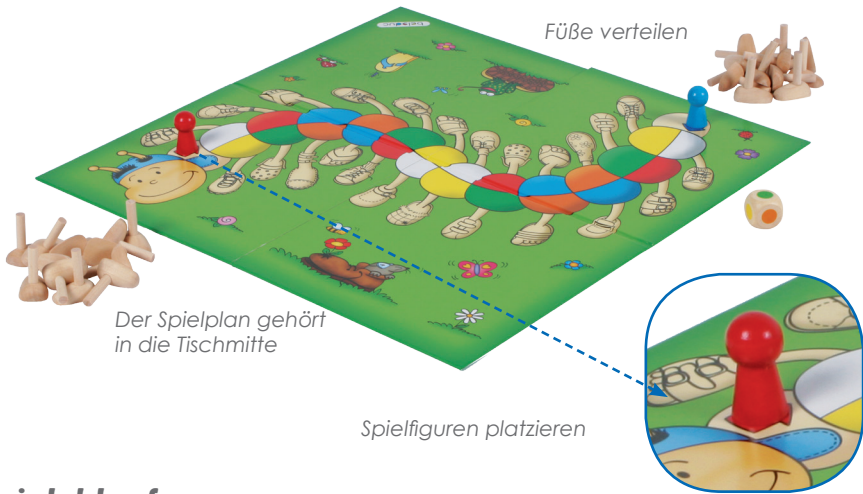
Spieldauer: ca. 10 min.

Kurzanleitung

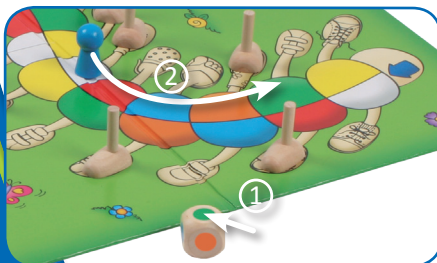
Die Spieler setzen abwechselnd mit Ihrer Spielfigur auf das Feld der gewürfelten Farbe auf Billy's Körper. Liegt an diesem Farbfeld noch kein Holzfuß, darf der Spieler einen seiner Füße anlegen. Jeder Spieler versucht als Erster seine 12 Holzfüße schnellstmöglich an die leeren Farbfelder auf Billy's Körper abzulegen. Derjenige, der als Erster seine Füße ablegen konnte, gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung

Zunächst wird der Spielplan für beide Mitspieler gut erreichbar auf der Tischmitte ausgebreitet. Jeder Spieler sucht sich nun eine Spielfigur (rot oder blau) aus und stellt diese auf das gleichfarbig markierte Startfeld. Die 24 Holzfüße werden zu gleichen Teilen unter den Mitspielern aufgeteilt und vor jedem abgelegt. Der Würfel liegt ebenfalls bereit. Der jüngste Spieler darf beginnen.

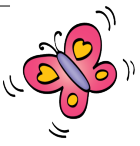


Spielablauf

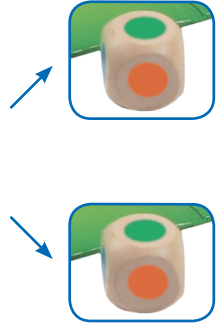


Der erste Spieler würfelt mit dem Farbwürfel und bewegt seine Figur in Pfeilrichtung auf das nächstliegende Farbfeld.

Es gibt verschiedene Möglichkeiten:



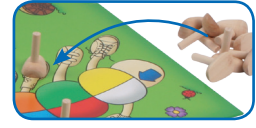
Würfel der Spieler z.B. Grün, dann darf er mit seiner Spielfigur auf das entsprechende Farbfeld vorrücken



An diesem Farbfeld liegt noch kein nackter Holzfuß



der Spieler darf einen Holzfuß von seinem Depotstapel nehmen und dort anlegen



An diesem Farbfeld liegt bereits ein nackter Holzfuß



der Spieler darf keinen Holzfuß von seinem Depotstapel nehmen und muss aussetzen



Danach ist der nächste Spieler an der Reihe und verfährt in der gleichen Weise. Die Spieler würfeln und ziehen abwechselnd im Uhrzeigersinn, solange bis der erste Spieler keine Holzfüße mehr vor sich liegen hat.

Notiz

Setzrichtung: Das Spiel verläuft in Kreisrichtung entlang Billy's Körper. Die Pfeile der Startposition sind richtungsweisend. Der Kopfteil und der Schwanzteil sind als Wendepunkte anzusehen, sodass jeder Spieler beide Seiten auf Billy's Körper bespielt.

Feldbelegung: Es dürfen nicht 2 Figuren gemeinsam auf einem Farbfeld stehen. Endet der Zug eines Spielers auf dem Farbfeld, auf dem bereits die Figur des anderen Mitspielers steht, muss das nächstfreie Feld der gewürfelten Farbe besetzt werden.

Spielende

Die Spieler laufen solange über Billy's Körper bis alle Holzfüße aus dem eignen Vorrat verteilt wurden. Gewonnen hat derjenige, der seine Füße als Erster an Billy's Körper ablegen konnte.

Variante 1

Das Spielprinzip ist zunächst das gleiche wie bei der Ausgangsvariante. Allerdings zählen nun die weißen Felder als „Pechfelder“. Würfelt ein Spieler die Farbe Weiß, muss er zwar mit seiner Figur auf das entsprechende Feld vorrücken, darf aber keinen seiner Holzfüße anlegen, auch wenn das Feld noch frei ist. Glück für den Mitspieler – dieser darf im Gegenzug einen Holzfuß aus seinem Depot nehmen und an einem beliebigen freien Farbfeld an Billy's Körper anlegen. Gewinner ist auch hier derjenige, der als Erster all seine Füße auf Billy's Körper verteilt hat.

Achtung kleine Strategen: Um es eurem Mitspieler etwas schwieriger zu machen, versucht ihr bei der Wahl der Farbfelder eure Füße immer entlang des Weges zu legen, welchen euer Mitspieler noch gehen muss. So ist die Chance dass der Mitspieler in seinem nächsten Zug auf ein leeres Farbfeld kommt, geringer.

Variante 2

Zu Beginn wählt jeder eine Körperseite (rot oder blau), die er mit Füßen befüllen will. Alle Holzfüße werden neben dem Spielplan platziert. Das Würfeln, Ziehen und Ablegen der Füße erfolgt wie bei der Ausgangsvariante (das weiße Feld ist nicht als „Pechfeld“ zu betrachten). Ziel bei dieser Variante ist es aber, die gewählte Körperhälfte als Erstes mit Füßen zu bestücken. Hierbei helfen sich beide Mitspieler gegenseitig, da sie in Kreisrichtung über Billy's Körper laufen und somit auch an der gegnerischen Seite Füße anlegen. Derjenige, dessen Körperseite als Erstes mit Füßen bedeckt ist, hat das Spiel gewonnen.

Förderung

erstes Regelverständnis, erstes strategisches Denken, Farberkennung, Konzentration, Feinmotorik



The small millipede, Billy, lives with his family in the undergrowth of an old oak tree on the edge of the forest. In front of his house is a large meadow filled with lots of colourful flowers where Billy loves to play football with his friends Max Mole and Freddy Frog. One evening when Billy comes home completely soaked after an unexpected rain shower, he just doesn't want to take off all of his wet shoes. To make sure that he doesn't catch the cold, you have to help him take his shoes off quickly.

Age: 3+ Number of players: 2 Game length: approx. 10 min.

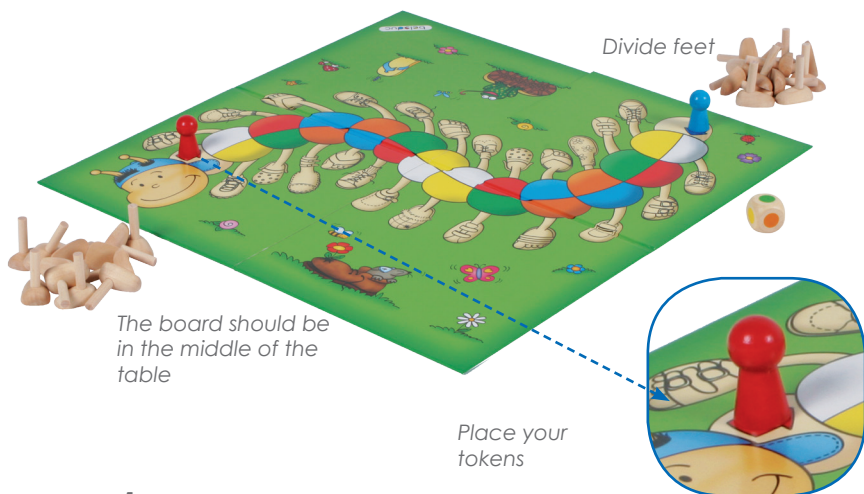


Quick Guide

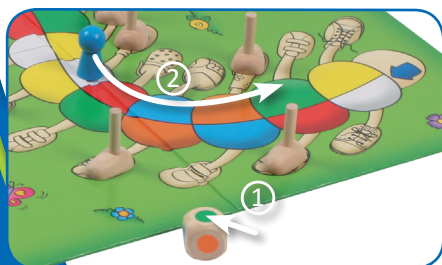
Players take turns to place their token on the coloured space on Billy's body that matches the colour on the die. If there is no wooden foot on this coloured space then the player can put one of their feet here. Each player wants to put their 12 wooden feet on the empty coloured spaces on Billy's body as quickly as possible. The first player to put down all of their feet is the winner.

Setting up the game

First make sure that the board is in the middle of the table and both players can reach it easily. Then each player must choose a token (red or blue) and place this on the starting space of the same color. The 24 wooden feet are to be split equally between the players and placed in front of them. The die should also be ready. The youngest player starts.

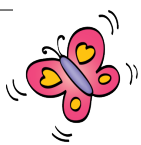


How to play



The first player throws the coloured die and moves his token in the direction of the arrow to the next coloured space of that colour. There are then various options:





If the player throws green, for example, then he can move forward to the corresponding coloured space.



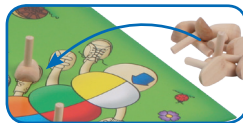
There is not yet a naked wooden foot here



A naked wooden foot is already here



the player can take a wooden foot from his pile and place it there



the player cannot take a wooden foot from his pile and must miss a turn



The next player then takes his turn and proceeds in the same way. The players throw the die and move alternately in a clockwise direction until one of the players has no more wooden feet in front of them.

Note

Direction

Play moves in a circular direction around Billy's body. The arrows at the starting positions show the correct direction. The head section and the tail section are turning points so that each player plays on both sides of Billy's body.

Space occupancy

There can never be 2 tokens on the same coloured space. If a player should move to a coloured space where the other player's token is then this player must move to the next free space of that colour.

End of the game

The players move along Billy's body until all of the wooden feet from their piles are gone. The winner is the person who is able to place all of his feet on Billy's body first.

Version 1

The game principle is initially the same as in the starting version. However, in this version the white spaces now count as "bad luck spaces". If a player rolls the colour white then he must move his token to the corresponding space but he can't put one of his wooden feet there even if the space is still free. This is a good thing for the other player as he can then take a wooden shoe from his pile and place it on any free coloured space on Billy's body. The winner in this version is still the person who is first to put all of his feet on Billy's body.

Attention little strategists:

To make it a bit more difficult for the other player you should try to always place your feet on the coloured spaces that are along the way that the other player still needs to go. This means that the chance of the other player landing on an empty coloured space on his next move is lower.

Version 2

At the start, each player chooses a side of the body (red or blue) that he wants to fill with feet. All of the wooden feet are then placed next to the board. Rolling the die, moving and placing the feet on the board are then done in the same way as in the original version (the white space is not to be considered as the "bad luck space"). The aim in this version is, however, to be the first person to fill the chosen half of the body with feet. Both players help each other to do this because they go round Billy's body in a circle and thus also put feet on the opposite side. The player whose side of the body is the first to be covered with feet wins the game.

Promotes

First understanding of rules, First strategic thinking,
Colour recognition, Concentration, Fine motor skills



Billy le petit mille-pattes habite avec sa famille dans le tronc d'un vieux chêne en bordure de la forêt. Un grand pré couvert de fleurs multicolores s'étend devant la maison. Billy adore y jouer au football avec ses amis Max la Taupe et Freddy la Grenouille. Un soir, un orage éclate brusquement et Billy rentre à la maison, trempé jusqu'aux os. Il n'a pas envie de se déchausser mais il risque d'attraper un mauvais rhume si vous ne l'aidez pas à ôter bien vite ses chaussures mouillées.

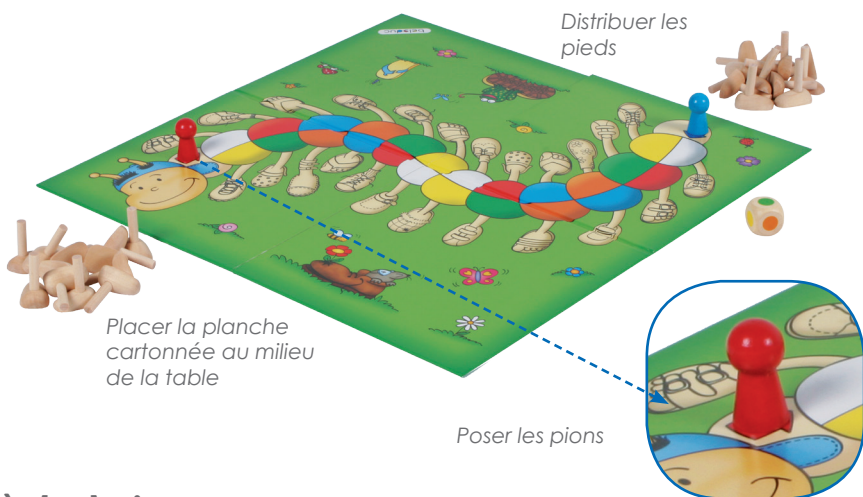
Âge : 3+ Nombre de joueurs : 2 Durée du jeu : env. 10 min.

Règle du jeu

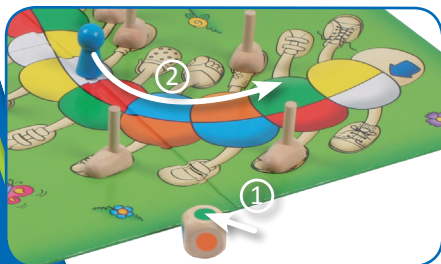
Les joueurs posent à tour de rôle leur pion sur la case de la couleur du dé qu'ils ont lancé. S'il n'y a pas encore de pied en bois sur la case, le joueur en place un. Chaque joueur essaie d'être le premier à placer le plus rapidement possible ses 12 pieds dans les cases vides sur le corps de Billy. Le gagnant est celui qui a placé tous ses pieds en premier.

Préparation

Placer tout d'abord la planche cartonnée au milieu de la table de manière à ce qu'elle soit facilement accessible à tous les joueurs. Chaque joueur choisit un pion (rouge ou bleu) et le pose sur la case départ de la même couleur. Les 24 pieds sont partagés à égalité entre les joueurs et placés devant chacun d'eux. Le dé est posé sur la planche, le plus jeune joueur le lance en premier.

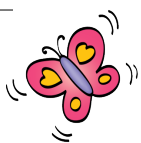


Règle du jeu



Le premier joueur lance le dé coloré et avance son pion dans le sens de la flèche vers la case de couleur la plus proche.

Il y a alors plusieurs possibilités :



Si le joueur lance le dé sur vert par ex. il peut avancer avec son pion sur la case de couleur correspondante.



Il n'y a pas de pied placé sur cette case de couleur



Un pied est déjà placé sur cette case de couleur



le joueur prend un pied dans sa réserve et le place sur la case



le joueur prend pas de pied dans sa réserve et passe son tour



C'est ensuite au tour de l'autre joueur qui procède de la même manière. Les joueurs lancent le dé et avancent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'au moment où le premier joueur n'a plus de pied.

NB

Sens: Le jeu se déroule en cercle autour du corps de Billy. Les flèches de la case départ indiquent la direction. La tête et la queue sont prévues pour repartir dans l'autre sens et permettent à chaque joueur d'avancer sur les deux côtés du corps de Billy.

Cases: Les joueurs ne peuvent pas placer 2 pions sur une même case de couleur. Si un joueur arrive sur une case déjà occupée par le pion de l'autre joueur, il doit avancer jusqu'à la prochaine case libre de même couleur que le côté du dé qu'il vient de lancer.

Fin du jeu

Les joueurs lancent le dé jusqu'à ce que tous les pieds de bois soient placés sur le corps de Billy. Le gagnant est celui qui a placé tous ses pieds en premier sur le corps du petit mille-pattes.

Version 1

Le principe du jeu est identique à la version basique mais les cases blanches sont maintenant des « cases de malchance ». Si un joueur lance le dé sur la couleur blanche, il avance avec son pion sur la case correspondante mais ne peut pas poser de pied de bois, même si la case est libre. Le malheur des uns fait le bonheur des autres ! Le second joueur peut prendre un pied dans sa réserve et le placer sur n'importe quelle case de couleur du corps de Billy. Le gagnant est également celui qui a placé toute sa réserve de pieds sur Billy.

Conseil à l'attention des petits stratèges :

Pour compliquer le jeu de votre partenaire, essayez, lorsque vous choisissez une case de couleur, de placer vos pieds de bois le long du parcours que prendra l'autre joueur. Il aura plus de difficultés à trouver une case libre lorsque ce sera son tour de jouer.

Version 2

Chaque joueur choisit en début de jeu le côté du corps (rouge ou bleu) sur lequel il veut placer les pieds. Tous les pieds sont posés à côté de la planche cartonnée. Le principe du jeu est identique à la version basique (lancer le dé, avancer et placer les pieds) mais la case blanche n'est pas considérée comme « case de malchance ». Le but de cette version est d'être le premier à remplir de pieds la partie du corps choisie. Les deux joueurs s'aident réciproquement dans la mesure où ils tournent autour du corps de Billy et placent ainsi leurs pieds sur les cases adverses. Le premier à avoir rempli de pieds la partie du corps qu'il a choisie a gagné.

Ce jeu développe

la compréhension de règles du jeu, le raisonnement stratégique, la reconnaissance des couleurs, la concentration la motricité fine



El pequeño ciempiés Billy vive con su familia en los matorrales debajo de un viejo roble en el borde del bosque. Delante de su casa se extiende una gran pradera con muchas coloridas flores, donde a Billy le encanta jugar con sus amigos Max el Topo y Freddy la Rana. Cuando una tarde, después de ser sorprendido por un buen chaparrón, Billy llega a casa totalmente empapado, pero no tiene ganas de quitarse sus zapatos mojados. Para evitar que coja un resfriado, tenéis que ayudarlo a deshacerse rápidamente de todos sus zapatos.

Edad: 3+

Jugadores: 2

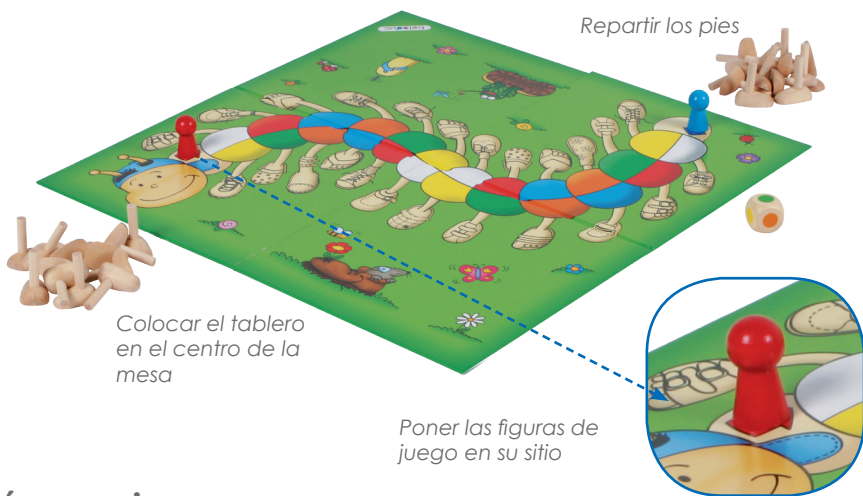
Duración: aprox. 10 min.

Instrucciones breves

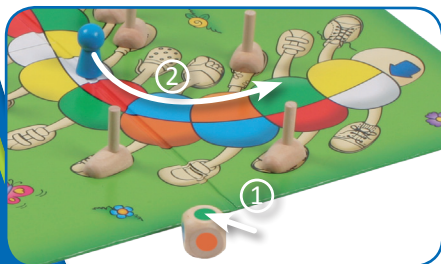
Por turnos, los jugadores mueven sus figuras por las casillas del cuerpo de Billy, colocándolas sobre el color que indique el dado. Si el jugador llega a una casilla de color vacía, puede colocar en la misma uno de sus pies de madera. Cada jugador intentará poner lo más rápido posible sus 12 pies de madera sobre las casillas de color vacías en el cuerpo de Billy. Gana la partida el primero en conseguir colocar todos sus pies de madera.

Preparación del juego

Primero, se coloca el tablero en el centro de la mesa al alcance de ambos jugadores. Estos eligen ahora su figura preferida (roja o azul) y la sitúan sobre la casilla de inicio del mismo color. Los 24 pies se reparten a partes iguales entre los jugadores y se ponen, como depósito, delante de cada uno. Asimismo, se deja preparado el dado. Empieza el jugador más joven.

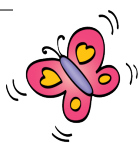


Cómo se juega



El primer jugador tira el dado de colores y mueve su figura a la siguiente casilla de color, en la dirección que indica la flecha.

Hay diferentes posibilidades:



Si el dado marca el color verde, el jugador puede avanzar con su figura a la casilla del color correspondiente.



En esta casilla de color todavía no hay ningún pie de madera descalzo.



En esta casilla de color ya hay un pie de madera descalzo.



El jugador puede coger un pie de madera de su depósito y colocarlo en la casilla correspondiente.



El jugador no puede coger ningún pie de madera de su depósito y pierde el turno.



Después, el turno pasa al siguiente jugador, que debe proceder de la misma manera. Los jugadores tiran los dados y mueven sus figuras alternativamente, en el sentido de las agujas del reloj, hasta que uno de los dos se quede sin pies de madera.

Nota

Dirección de avance

Se juega en forma circular, a lo largo del cuerpo de Billy. Las flechas en la posición de inicio señalan la dirección. La cabeza y la cola deben considerarse como puntos de giro, de manera que los dos jugadores juegan en ambos lados del cuerpo de Billy.

Ocupación de las casillas

No pueden coincidir 2 figuras juntas en una misma casilla de color. Si la jugada de un jugador termina en una casilla de color que ya está ocupada por la figura del otro jugador, debe avanzar hasta la siguiente casilla libre del color que indique el dado.

Fin de la partida

Los jugadores deben moverse por el cuerpo de Billy hasta agotarse todos los pies de madera del depósito de uno de los jugadores. Gana el primero que consiga colocar todos sus pies en el cuerpo de Billy.

Variante 1

El principio de juego es el mismo que el de la variante inicial. No obstante, aquí las casillas blancas cuentan como «casillas de mala suerte». Si el dado indica el color blanco, el jugador debe avanzar a la casilla correspondiente, pero no puede colocar ninguno de sus pies de madera, aunque la casilla esté todavía vacía. Suerte para el otro jugador: éste —por contrapartida— puede coger un pie de madera de su depósito y colocarlo en cualquier casilla de color vacía en el cuerpo de Billy. También en esta variante, gana el primero en repartir todos sus pies en el cuerpo de Billy.

Atención, pequeños estrategas: Para dificultar el juego un poco al otro jugador, debéis intentar colocar vuestros pies de madera en las casillas de color a lo largo del trayecto que el otro jugador debe recorrer todavía. Así, se reduce la posibilidad de que el otro jugador llegue en su siguiente jugada a una casilla de color vacía.

Variante 2

Al principio, cada jugador elige el lado del cuerpo (rojo o azul) que desee llenar de pies. Todos los pies de madera se colocan junto al tablero. Las acciones de tirar el dado, avanzar y colocar los pies se realizan igual que en la variante inicial (las casillas blancas no deben considerarse como «casillas de mala suerte»). El objetivo de esta variante consiste en ser el primero en llenar de pies el lado elegido. Para ello, los dos jugadores se ayudan mutuamente, ya que al avanzar en forma circular sobre el cuerpo de Billy van colocando los pies también en el lado del otro jugador. El jugador cuyo lado sea el primero en llenarse de pies, gana la partida.

Desarrollo

Iniciación en la comprensión y el respeto de las reglas, iniciación en el pensamiento estratégico, Discriminación de colores, Concentración, Motricidad fina



De kleine duizendpoot Billy woont met zijn gezin in het gekreupel van een oude eik aan de rand van het bos. Vóór hun huisje bevindt zich een grote weide met veel bonte bloemen, waarop Billy het allerliefste voetbal speelt met zijn vrienden Max de mol en Fred de kikker. Wanneer Billy op een avond na een onverwachte regenbui door en door nat naar huis komt, heeft hij helemaal geen zin om al zijn natte schoenen uit te trekken. Opdat hij nu niet zou verkouden worden moeten jullie hem erbij helpen heel snel zijn schoenen kwijt te geraken.

Leeftijd: 3+

Aantal spelers: 2

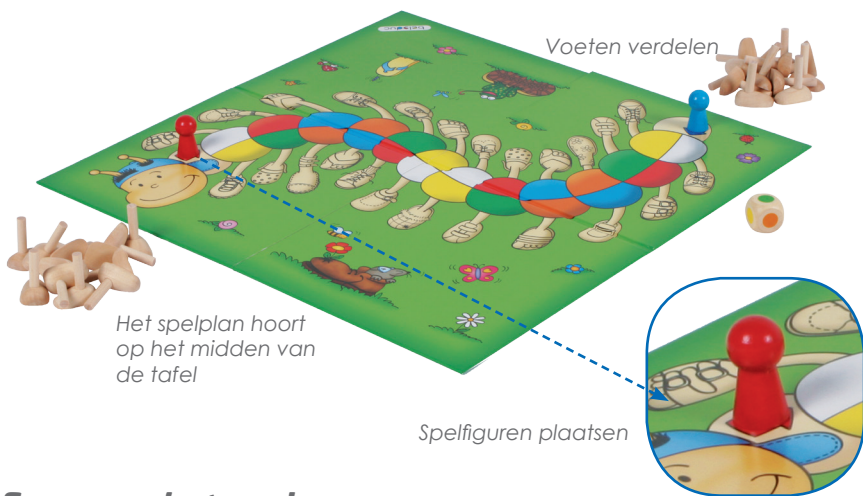
Duur van het spel: ca. 10 min.

Korte gebruiksaanwijzing

De spelers plaatsen om de beurt hun spelfiguur op het veld van de met de dobbelsteen gegooidde kleur op Billy's lichaam. Als er op dit kleurveld nog geen houten voet ligt, dan mag de speler één van zijn voeten plaatsen. Iedere speler tracht als eerste zijn 12 houten voeten zo snel mogelijk op de lege kleurvelden op Billy's lichaam te plaatsen. Degene die als eerste al zijn voeten kon plaatsen is de winnaar van dit spel.

Vorbereiding van het spel

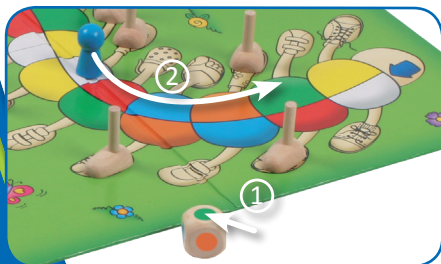
Om te beginnen wordt het spelplan uitgebreid op een voor beide spelers goed bereikbare plek in het midden van de tafel. Iedere speler kiest nu een spelfiguur uit (rood of blauw) en plaatst deze figuur op het in dezelfde kleur gekenmerkt startveld. De 24 houten voetjes worden in gelijke delen opgedeeld onder de medespelers en vóór elke speler op tafel gelegd. De dobbelsteen ligt ook klaar. De jongste speler mag beginnen.



Het spelplan hoort op het midden van de tafel

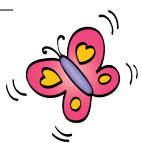
Spelfiguren plaatsen

Afloop van het spel



De eerste speler gooit met de kleurendobbelsteen en beweegt zijn figuur in de richting van de pijl op het dichtstbij liggende kleurenveld.

Er zijn verschillende mogelijkheden:



Wanneer de speler bijvoorbeeld groen gooit, dan mag hij met zijn spelfiguur voorwaarts gaan op het overeenkomstig kleurenveld.



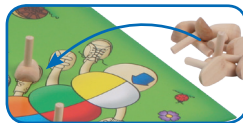
Op dit kleurenveld ligt nog geen naakte houten voet



Op dit kleurenveld ligt al een naakte houten voet



de speler mag een houten voet van zijn depotstapel nemen en hem er plaatsen



de speler mag geen houten voet van zijn depotstapel nemen en moet een beurt overslaan



Daarna is de volgende speler aan de beurt, die hetzelfde doet. In de richting van het uurwerk gooien de spelers afwisselend met de dobbelsteen en plaatsen zij hun houten voeten zolang tot de eerste speler geen houten voeten meer vóór zich heeft liggen.

Nota

Plaatsrichting

Het spel verloopt cirkelvormig langsheen Billy's lichaam. De pijlen van de startpositie zijn richtinggevend. Hoofd- en staartgedeelte moeten beschouwd worden als keerpunten, zodat iedere speler beide kanten van Billy's lichaam bespeelt.

Bezetting van de velden

Er mogen nooit 2 figuren samen op een kleurenveld staan. Eindigt de beurt van een speler op het kleurenveld, waarop reeds de figuur van de andere medespeler staat, dan moet het eerstvolgende vrije veld van de met de dobbelsteen gegooidde kleur bezet worden.

Einde van het spel

De spelers lopen zo lang over Billy's lichaam tot alle houten voeten uit de eigen voorraad verdeeld zijn. Gewonnen heeft degene die al zijn voeten het eerst aan Billy's lichaam kon plaatsen.

Variatie 1

Het spelprincipe is in het begin hetzelfde als bij de uitgangsvariatie. Nu tellen echter de witte velden als „pechvelden“. Wanneer een speler met de dobbelsteen de kleur wit gooit, dan moet hij weliswaar met zijn figuur op het overeenkomstig veld vooruitgaan, hij mag echter geen enkele houten voet plaatsen, ook wanneer het veld nog vrij is. Geluk voor de medespeler – deze mag op zijn beurt een houten voet uit zijn eigen depot nemen en op een vrij kleurenveld van zijn keuze aan Billy's lichaam plaatsen. De winnaar is ook hier degene die als eerste al zijn voeten op Billy's lichaam heeft verdeeld.

Opgelet kleine strategen: Om het een beetje moeilijker te maken voor jullie medespeler: probeer eens bij de keuze van de kleurenvelden jullie voeten steeds langsheen die weg te plaatsen, langsheen waar jullie medespeler nog moet gaan. Op die manier is de kans, dat de medespeler bij zijn volgende beurt op een leeg kleurenveld komt, veel kleiner.

Variatie 2

In het begin kiest iedereen een kant van het lichaam uit (rood of blauw), die hij wil opvullen met voeten. Alle houten voeten worden naast het spelplan geplaatst. Het gooien met de dobbelsteen, het nemen en plaatsen van de voeten gebeurt zoals bij de uitgangsvariatie (het witte veld moet niet als „pechveld“ beschouwd worden). Het doel van deze variatie is echter de gekozen lichaams helft om het eerst te bezetten met voeten. Hierbij helpen de twee spelers elkaar, vermits zij in cirkelrichting over Billy's lichaam heen verlopen en op die manier ook aan de tegenoverliggende kant hun voeten kunnen plaatsen. Degene, diens lichaams helft het eerst bedekt is met voeten, is de winnaar van het spel.

Ter bevordering van

een eerste begrip van regels, een beginnend strategisch denken, de herkenning van kleuren, de concentratie, de fijne motoriek



Il piccolo millepiedi Billy abita con la sua famiglia in una tana alla base del tronco di un'antica quercia, sul limitare del bosco. Di fronte a casa sua, si trova un grande prato con tanti fiori colorati, dove Billy si diverte a giocare a calcio con i suoi amici Max Talpa e Freddy Ranocchio. Una sera, Billy torna a casa tutto bagnato a causa di un acquazzone improvviso e non ha proprio voglia di togliersi tutte le scarpe fradice. Perché non prenda il raffreddore, dovrete aiutarlo a liberarsi in fretta delle scarpe.

Età: 3+

Giocatori: 2

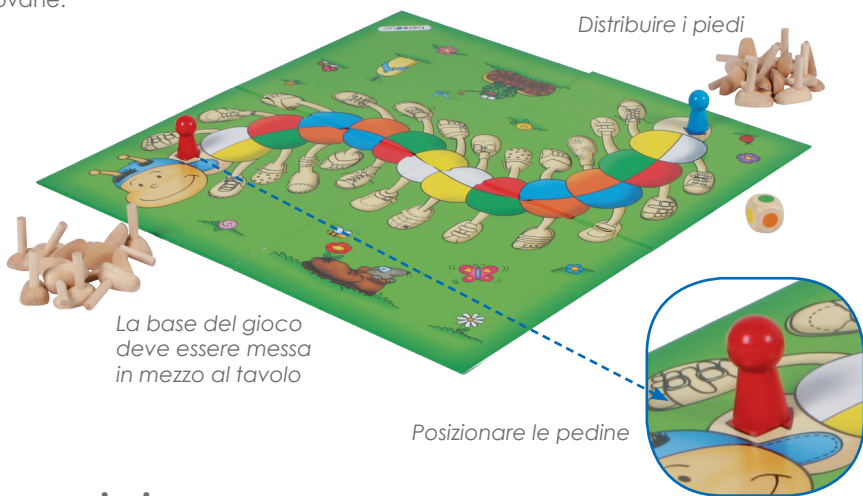
Durata del gioco: circa 10 min.

Breve spiegazione del gioco

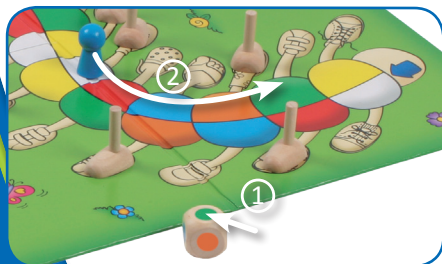
I giocatori posizionano a turno la propria pedina nella casella del colore uscito ai dati, sul corpo di Billy. Se in questa casella colorata non c'è ancora nessun piede di legno, il giocatore può mettere uno dei suoi piedi. Ogni giocatore deve cercare di collocare più velocemente possibile 12 piedi di legno nelle aree colorate del corpo di Billy. Vince chi riesce per primo a collocare i propri piedi.

Preparazione del gioco

Innanzitutto si dispone la base del gioco al centro del tavolo, in modo che entrambi i giocatori possano raggiungerla comodamente. Ognuno dei giocatori sceglie una pedina (rossa o blu) e la colloca sulla casella di partenza in corrispondenza del proprio colore. I 24 piedi di legno devono essere distribuiti in parti uguali ai due giocatori, che li disporranno di fronte a sé. Il dado è già pronto per essere tirato. Inizia il giocatore più giovane.

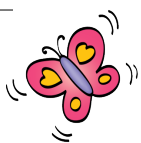


Come si gioca



Il primo giocatore tira il dado e sposta la propria pedina in direzione della freccia, fino a raggiungere la casella dello stesso colore uscito tirando il dado.

Ecco le diverse possibilità:



Per esempio, il giocatore tira il dado ed esce il verde, quindi può avanzare con la propria pedina fino alla casella colorata corrispondente.



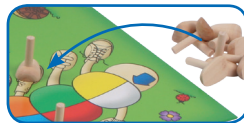
In questa casella, non c'è ancora dal suo nessun piede scalzo



In quest'a casella, c'è già un piede scalzo



Il giocatore può prendere un piede depositato e collocarlo nella casella



Il giocatore non può prendere nessun piede dal suo deposito e deve passare la mano



Tocca ora all'altro giocatore e il gioco procede nello stesso modo. I giocatori tirano i dadi e posizionano i piedi sul millepiedi procedendo a turno e in senso orario, fino a quando un giocatore non finisce tutti i piedi di legno.

Nota

Direzione del gioco

Il gioco si svolge seguendo il circuito disegnato lungo il corpo di Billy. Le frecce nella posizione iniziale indicano la direzione per spostarsi. In corrispondenza della testa e della coda si deve cambiare direzione e tornare indietro, così ogni giocatore può passare su entrambi i lati del corpo di Billy.

Occupazione delle aree

Non possono mai essere presenti due pedine insieme nella stessa casella colorata. Se il giocatore tira il dado e la casella colorata dove dovrebbe mettere la sua pedina è già occupata dall'altro giocatore, allora deve collocare la propria pedina nella successiva casella dello stesso colore.

Fine del gioco

I giocatori percorrono il corpo di Billy fino a esaurire i piedi di legno del proprio deposito. Vince chi per primo riesce a collocare tutti i propri piedi sul corpo di Billy.

Variante 1

Il principio del gioco è lo stesso della variante iniziale. Però in questo caso le aree bianche sono „sfortunate“. Se tirando il dado esce il colore bianco, il giocatore deve spostare la propria pedina sulla casella corrispondente, ma non può metterci nessun piede, anche se la casella è libera. È invece fortunato l'altro giocatore, che può prendere uno dei suoi piedi di legno e collocarlo in una casella colorata a piacere sul corpo di Billy. Vince chi per primo riesce a collocare tutti i propri piedi sul corpo di Billy.

Attenzione piccoli strategi. Per rendere un po' più difficile la vita del vostro avversario, cercate di scegliere le caselle colorate per i vostri piedi sul percorso che l'altro giocatore deve ancora attraversare. Così si riducono le possibilità che il giocatore riesca a trovare una casella colorata libera tirando il dado.

Variante 2

All'inizio, ognuno sceglie un lato del corpo (rosso o blu) dove collocare i propri piedi. Tutti i piedi di legno devono essere posizionati accanto alla base del gioco. Si tira il dado, si sposta la pedina e si colloca il piede come nella variante iniziale (le caselle bianche non sono „sfortunate“). L'obiettivo di questa variante è però riuscire a completare per primi la propria metà di corpo con i piedi di legno. In questo caso, i giocatori si aiutano a vicenda, perché si spostano lungo l'intero circuito del corpo di Billy e quindi collocano i piedi anche nelle caselle del lato dell'avversario. Vince chi riesce per primo ad avere tutto il proprio lato completato con i piedi.

Stimoli

primo approccio al concetto di regola,
primo pensiero strategico, riconoscimento dei colori,
concentrazione, abilità motoria



小蜈蚣比利和他的家人住在长满栎树的森林边缘的一片灌木丛里。他家的房子前面是一个很大的牧场，长满了五颜六色的花朵，比利喜欢和他的朋友麦克斯·摩尔和弗兰迪在那里踢足球。有一天晚上，比利回家时被一场突如其来的大雨淋得全身湿透，但是他自己不想拖掉湿嗒嗒的鞋子。为了不让他感冒，你来帮他迅速脱掉鞋子吧。

年龄组：3岁以上

游戏人数：2个

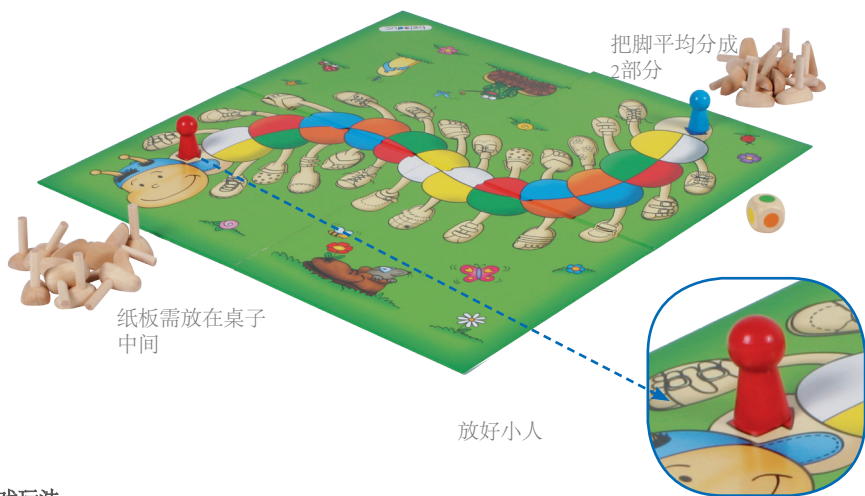
游戏时间：大约10分钟

快速指南

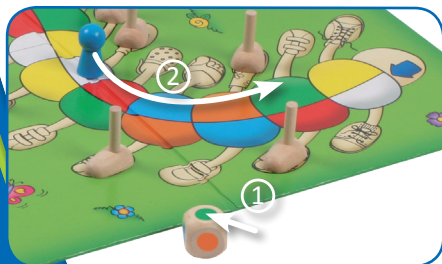
游戏者轮流将小人放在同掷到的骰子颜色一样的比利身体上。如果同骰子颜色一样的身体相对应的脚上没有木脚，那么游戏者可以把其中一只脚放到这里。每个游戏者都要尽快把他们的12个木脚放到比利空的颜色脚上。先放完的游戏者获胜。

游戏准备

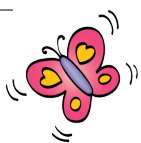
首先把纸板放在桌子中间能让两个孩子同时能轻松够到的地方，然后每个游戏者选择一个小人（红色或蓝色），把它放在相对应颜色的起点。24个木脚平均分配，放在游戏者面前。准备好骰子，由最小的游戏者开始游戏。



游戏玩法



第一个游戏者投掷颜色骰子，按照箭头的方向将小人移到同骰子颜色一样的地方，接下来有几种选择：



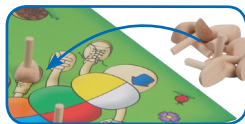
图例：如果游戏者掷到绿色，他可以移到相对应的绿色的地方。



+

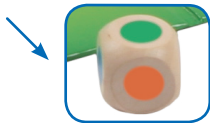


=



已经有木脚在上面

游戏者不能把木脚放到身体相对应的鞋子上，这一轮错过摆放木脚的机会。



+



=



轮到下一个游戏者，按同样的玩法。最终游戏者通过轮流掷骰子，顺时针移动小人，直到其中一个游戏者的木脚摆放完毕为止。

注意

方向

游戏者围着比利的身体绕圈移动。在开始的地方箭头显示了前进的方向。在头部和尾巴部分有转弯箭头，这样游戏者可以在比利身体的另一边移动。

位置占据

2个小人不能在同一个地方。如果游戏者投掷到的颜色已经有另外一个游戏者的小人占据，那么之前这个游戏者可以把他的 小人移到下一个相同颜色的地方去。

游戏结束

游戏者沿比利的身体移动，直到各自面前堆放着的木脚用完为止。先把木脚在比利身体上摆放完的游戏者获胜。

其他游戏玩法 1

游戏开始的玩法同之前说明的玩法一样。但是这种玩法把白色认定为“厄运空间”。如果游戏者掷到白色，那么他必须把他的小人移动到相对应的地方，但是他不能把木脚放到那里，即使那个地方空着的也不能放。而对于另外一个游戏者来说这是件好事，因为他可以把他的木脚放到任何一个空着的颜色上面。先将木脚放完的游戏者获胜。

小小策略：

为了让另外一个游戏者难度加大，你应该尽量把你的木脚放到他即将要走的那边，这意味着另外一个游戏者获得摆放木脚的机会大大降低。

其他游戏玩法 2

游戏开始的时候，每个游戏者选定自己要放木脚的一边（红色或蓝色）。所有的木脚放到纸板上，通过掷骰子移动小人，然后把脚放到纸板上，同最初的玩法一样（白色不再是“厄运”空间了）。这种玩法的目标是尽快将身体的一边用脚填满。两个游戏者要相互帮助，因为放置木脚是围着比利的身体绕圈走的，这样他们也需要把木脚放到对方的一边。选择那一边先填满的游戏者获胜。

培养

游戏规则理解, 策略思考, 颜色识别, 专注力, 手指精细动作





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

© beleduc 2013



Achtung! Für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr.

Warning! Not suitable for children under 3 years. Small parts. Choking hazard.

Avertissement! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Risque d'ingestion de petits éléments.

iAtención! No apto para menores de 3 años. Peligro de atragantarse. Contiene pequeñas piezas.

Waarschuwing! Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Verstikkingsgevaar. Bevat kleine onderdelen.

Attenzione! Non adatto ai bambini di età inferiore a 3 anni. Rischio di ingestione. Piccole parti.

注意! 不适合3岁以下儿童，产品包含小配件，小孩可能吞咽。