

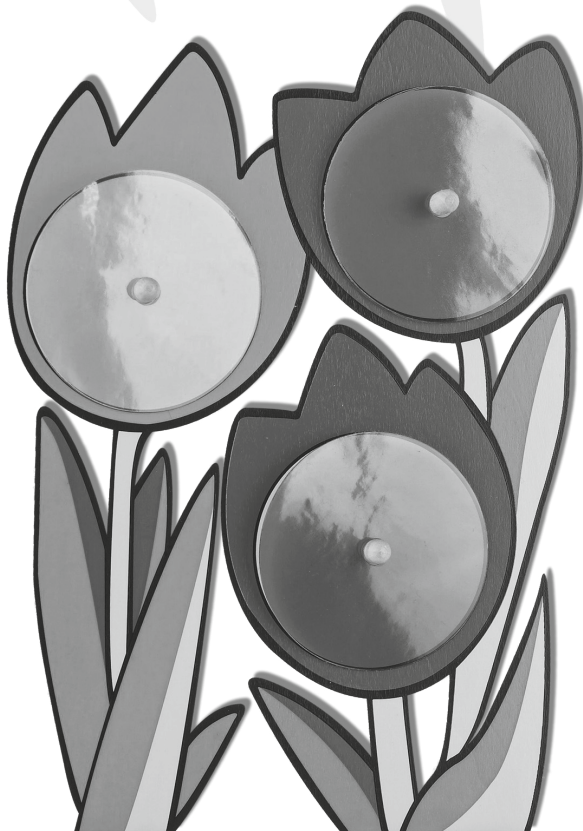


Spielanleitung  
Instruction \* Règle du jeu \* Regla del juego \* Spelregels

D E N F E S N L

Nr. 22304

**FLOWER  
POWER**



belsduc





Art.-Nr. 22304

## FLOWER POWER

Bunte Blumen sind schnell gepflückt aber was ist, wenn die Farben der Blumen nicht dem Würfel entsprechen und erst noch gemischt werden müssen? Ein Spiel das Farberkennung fördert und erste Kenntnisse der Farbenlehre vermittelt.

Inhalt: 4 Blumenkarten aus Holz  
24 runde Folien  
1 Farb-Symbolwürfel

Alter: 4+

Mitspieler: 2-4

Spielautor: Britta Lampertsdörfer

Lea hilft ihrer Mutter gern im großen Blumengarten. Hier wachsen die schönsten Blumen und heute darf sie ganz allein ein bunten Strauß für die Oma zusammenstellen. Sie kennt Omas Lieblingsfarben aber die passenden Blumen muss sie nun erstmal finden.

**Kurzanleitung:** Die Spieler ergänzen ihre Blumenkarten mit farbigen Folien. Durch Würfeln erhalten sie die Folien aber auch die Zusammenstellung ist wichtig. Nur wenn die richtigen Folien übereinander gelegt werden, ergeben sich die entsprechenden Farben der Blumen.

**Spielvorbereitung:** Jeder Spieler erhält eine Blumenkarte. Die bunten Folien werden auf dem Tisch verteilt und der Würfel wird bereit gelegt. (**Wichtig:** Es wäre von Vorteil die Folien auf einen weißen Untergrund zu legen, ggf. ein weißes Blatt Papier)

**Spielverlauf:** Jeder Spieler muss während dem Spielverlauf sechs Folien sammeln (2 rote, 2 blaue, 2 gelbe). Immer zwei Folien werden auf eine Blume gesteckt. Richtig miteinander kombiniert, ergeben die beiden Folien, die Farben der Blüten auf den Blumenkarten. Das heißt, der Innenteil der Blume (die übereinandergelegten Folien) sollte die gleiche Farbe haben, wie die Blütenblätter. Die richtigen Kombinationen sind:





Blaue Folie + gelbe Folie = Blume grün  
Blaue Folie + rosarote Folie = Blume lila  
Rosarote Folie + gelbe Folie = Blume orange

Der jüngste Spieler würfelt und führt eine der folgenden Aktionen des Würfels aus:

**Würfelfarbe  
rosarot, blau  
oder gelb:**

Der Spieler nimmt eine entsprechende Folie an sich und steckt sie auf eine seiner Blumen. Ob sie da richtig ist, sieht er so bald er eine zweite darüber legt. Wenn nötig, darf er seine Folien innerhalb seiner Blumenkarte hin und her stecken um die richtige Farbkombination zu erhalten.  
Hat der Spieler eine Folie, die er nicht benötigt, legt er sie neben seiner Blumenkarte ab.

**Lachendes  
Gesicht:**

Der Spieler darf eine beliebige Folie aus der Tischmitte nehmen und aufstecken.

**Trauriges  
Gesicht:**

Der Spieler setzt einmal aus und der Nächste ist an der Reihe.

**Pfeil:**

Der Spieler darf eine nicht benötigte Folie austauschen. Entweder gegen eine Folie aus der Tischmitte oder gegen eine nicht benötigte Folie eines Mitspielers. (Dieser sollte danach prüfen ob er die eingetauschte Folie nun möglicherweise auf seiner Blumenkarte verwenden kann)

**Spielende:**

Wer als Erster seine Blumenkarte mit allen 6 Folien gefüllt hat und die Farben in der Mitte jeweils den Blütenfarben der Blumen entspricht, hat das Spiel gewonnen.





Art.-Nr. 22304

## FLOWER POWER

It doesn't take long to pick flowers with many beautiful colours but here the players have to produce the colours of the flowers themselves by mixing the colours that come up on the dice. This is a game that requires colour recognition and teaches the rudiments of the science of colour.

Contents: 4 wooden flower cards  
24 round plastic discs  
1 dice with colours and symbols

Age: 4+

Number of players: 2-4

Game author: Britta Lampertsdörfer

Lea likes helping her mother in the large flower garden. This is where the most beautiful flowers grow and today she is allowed to put a colourful bunch of flowers together for her grandmother. She knows Grandma's favourite colours but she now has to look for the right flowers.

### Brief description of the game:

The players put plastic discs onto their flower cards. They throw the dice to obtain the plastic discs but they must also be careful about how they combine them. Only if the right discs are put on top of each other, will the correct flower colour emerge.

**Game preparation:** Each player is given a flower card. The coloured discs are spread out on the table and the dice is laid out in readiness.  
(**Important:** It helps to place the discs on a white surface; a white sheet of paper will do too)

### Rules of the game:

Each player must collect six plastic discs during the game (2 red, 2 blue, 2 yellow).  
Two plastic discs are placed on a flower at any one time.  
If they are combined correctly, the two plastic discs will produce the colours of the blossoms on the flower cards.  
This means that the inside of the flower (with two plastic discs, one on top of the other) should show the same colour as the petals. The right combinations are:





Blue disc + yellow disc = green flower  
Blue disc + pink disc = lilac flower  
Pink disc + yellow disc = orange flower

The youngest player throws the dice and does one of the following actions depending on what comes up on the dice:

**Dice shows pink, blue or yellow colour:**

The player takes a plastic disc in the colour that appears on the dice and puts it on one of his flowers. He can see if it is right or not as soon as he puts a second one on it. If necessary, he can move the plastic discs inside his flower card in order to get the right colour combination.  
If the player has a disc he doesn't want, he puts it down beside his flower card.

**Laughing Face:**

The player may take any disc out of the middle of the table and put it on.

**Sad face:**

The player misses a go and it's the next player's turn.

**Arrow:**

The player may swap a disc he doesn't need either for a disc from the middle of the table or for a disc one of the other players doesn't need. (He should first check if the disc can be used on his flower card)

**End of the game:**

The first to fill a flower card with all 6 plastic discs and to have the flower centres in the same colour as the flower blossoms has won the game.



Art.-Nr. 22304

## FLOWER POWER

Il n'est pas difficile de cueillir des fleurs multicolores mais que faire si les couleurs des fleurs ne correspondent pas au dé et doivent d'abord être mélangées ? Ce jeu développe l'identification des couleurs et fournit des connaissances de base sur la théorie des couleurs.

Contenu:	4 cartes à fleurs en bois 24 transparents ronds 1 dé avec symboles et couleurs
Alter:	4+
Joueurs:	2-4
Auteur du jeu:	Britta Lampertsdörfer

Lea aime aider sa mère dans le grand jardin fleuri. Il y pousse des fleurs magnifiques et aujourd'hui, elle a la permission de cueillir toute seule un bouquet coloré pour sa grand-mère. Elle connaît les couleurs préférées de sa grand-mère mais elle doit d'abord trouver les fleurs correspondantes.

### Brèves

**instructions:** Les joueurs complètent leurs cartes à fleurs avec des transparents de couleurs. Ils obtiennent les transparents en lançant le dé, mais l'association des couleurs est également importante. On obtient les couleurs de fleurs souhaitées, uniquement si les transparents sont associés correctement.

### Préparation du jeu:

Chaque joueur reçoit une carte à fleurs. Etaler les transparents de couleurs sur la table et mettre le dé à portée de main.  
**(Important:** nous conseillons de poser les transparents sur un fond blanc, le cas échéant sur une feuille de papier blanc)

### Déroulement du jeu:

Pendant le jeu, chaque joueur doit rassembler six transparents de couleurs (2 rouges, 2 bleues, 2 jaunes).  
On enfle toujours deux transparents sur une fleur.  
Lorsqu'ils sont associés correctement, les deux transparents donnent la couleur des pétales figurant sur les cartes à fleurs. Cela signifie que l'intérieur de la fleur (les transparents superposés) doit avoir la même couleur que les pétales des fleurs.  
Les associations correctes sont:





Transparent bleu + transparent jaune = fleur verte  
Transparent bleu + transparent rose = fleur violette  
Transparent rose + transparent jaune = fleur orange

Le benjamin lance le dé et exécute l'une des activités indiquées par le dé:

**Couleur du dé  
rose, bleue ou  
jaune:**

Le joueur prend un transparent de la couleur correspondante et l'enfile sur une de ses fleurs. Il voit s'il a choisi la bonne fleur dès qu'il y dépose le deuxième transparent. Si nécessaire, le joueur peut déplacer le transparent sur les différentes fleurs de sa carte, jusqu'à ce qu'il obtienne la bonne combinaison de couleurs.

Si le joueur possède un transparent dont il n'a pas besoin, il le pose à côté de sa carte à fleurs.

**Visage souriant:**

Le joueur peut prendre n'importe quel transparent au centre de la table et l'enfiler sur une fleur.

**Visage triste:**

Le joueur ne doit pas jouer et le tour passe au joueur suivant.

**Flèche:**

Le joueur peut échanger un transparent dont il n'a pas besoin. Soit contre un transparent se trouvant au centre de la table, soit contre un transparent dont un autre joueur n'a pas besoin. (Celui-ci vérifiera s'il peut utiliser sur sa carte à fleurs le transparent qu'il vient de recevoir en échange).

**Fin du jeu:**

Le premier qui a rempli sa carte à fleurs avec les 6 transparents a gagné, à condition que les couleurs obtenues au cœur des fleurs correspondent aux couleurs des pétales.





Art.-Nr. 22304

## FLOWER POWER

Bonte bloemen zijn snel geplukt, maar wat gebeurt er, wanneer de kleuren van de bloemen niet die van de dobbelsteen zijn en eerst nog gemengd moeten worden? Een spel dat de kleurherkenning stimuleert en voor een eerste besef van de kleurenleer zorgt.

Inhoud: 4 houten bloemetjeskaarten  
24 ronde folies  
1 kleuren- /symbooldobbelsteen

Leeftijd: 4+

Aantal spelers: 2-4

Idee: Britta Lampertsdörfer

Lea helpt haar moeder graag in de grote bloementuin. Hier bloeien de mooiste bloemen en vandaag mag ze helemaal alleen een bonte bos bloemen voor oma gaan plukken. Ze kent oma's lievelingskleuren, maar de juiste bloemen moet ze eerst zien te vinden.

### Korte

#### beschrijving:

De spelers vullen hun bloemetjeskaarten aan met gekleurde folies. Ze verkrijgen de folies door de dobbelsteen te gooien, maar ook de combinatie is belangrijk. Alleen wanneer de juiste folies over elkaar heen worden gelegd leveren die de juiste kleur van de bloemen op.

#### Vorbereitung van het spel:

Iedere speler krijgt een bloemetjeskaart. De kleurige folies worden op tafel neergelegd en de dobbelsteen wordt ook klaargelegd.  
**(Belangrijk:** Het is handig om de folies op een witte ondergrond te leggen of er misschien een wit blad papier onder te leggen.)

#### Verloop van het spel:

Iedere speler moet tijdens het spel zes folies verzamelen (2 rode, 2 blauwe, 2 gele).  
Telkens twee folies worden op een bloem geplaatst. Wanneer die juist met elkaar worden gecombineerd leveren de twee folies de kleur van de bloemen op de bloemetjeskaart op. Dat wil zeggen dat de binnenkant van de bloem (de over elkaar heen gelegde folies) dezelfde kleur moet hebben als de bloemblaadjes. De juiste combinaties zijn:







Blauwe folie + gele folie = groene bloem  
Blauwe folie + roze folie = paarse bloem  
Roze folie + gele folie = oranje bloem

De jongste speler gooit de dobbelsteen en voert de volgende acties van de dobbelsteen uit:

**Kleur van de dobbelsteen roze, blauw of geel:**

De speler pakt een folie van die kleur en doet die op één van zijn bloemen. Of die daar juist ligt ziet hij zodra hij er een tweede overheen legt. Indien nodig mag hij zijn folies op zijn bloemenkaarten uitwisselen om de juiste kleurencombinatie te verkrijgen. Wanneer de speler een folie heeft die hij niet kan gebruiken, legt hij die naast zijn bloemetjeskaart neer.

**Lachend gezicht:** De speler mag een folie naar wens van de tafel pakken en plaatsen.

**Droevig gezicht:** De speler slaat een beurt over en de volgende is aan de beurt.

**Pijl:** De speler mag een kleur die hij niet nodig heeft ruilen. Dit kan tegen een folie op tafel of tegen een niet benodigde folie van een andere speler. (Die moet daarna kijken of hij de geruilde folie nu misschien voor één van zijn bloemetjeskaarten kan gebruiken.)

**Einde van het spel:** Wie als eerste zijn bloemetjeskaarten met alle 6 folies heeft weten te vullen en de kleuren in het midden hetzelfde is als de kleur van de bloem, heeft het spel gewonnen.



Art.-Nr. 22304

## FLOWER POWER

Las coloridas flores se cogen rápidamente. ¡Pero un momento! ¿Qué pasa si los colores de las flores no corresponden con lo que indica el dado y si primero hay que mezclarlos? Este juego estimula el reconocimiento de los colores y transmite las primeras nociones de la teoría de los colores.

Contenido: 4 cartas florales de madera  
24 láminas redondas  
1 dado de colores y símbolos

Edad: 4+

Jugadores: 2-4

Autora del juego: Britta Lampertsdörfer

A Lea le gusta ayudar a su madre en el gran jardín. Aquí crecen las más bellas flores, y hoy puede preparar ella solita un colorido ramo para su abuela. Lea sabe cuáles son los colores favoritos de la abuela, pero primero falta que encuentre las flores adecuadas.

### Instrucciones breves:

Los jugadores deben completar sus cartas florales con láminas de colores. Éstas las consiguen tirando el dado, pero la mezcla de los colores también es importante. Sólo si las láminas se colocan correctamente una encima de la otra, se obtienen los correspondientes colores de las flores.

### Preparación del juego:

Cada jugador recibe una carta floral. Las láminas de colores se reparten sobre la mesa, y se prepara el dado.  
**(Importante:** Conviene poner las láminas sobre un fondo blanco, por ejemplo, una hoja de papel blanco.)

### Cómo se juega:

Durante la partida, cada jugador debe reunir seis láminas (2 rojas, 2 azules y 2 amarillas).  
Sobre cada flor deben colocarse dos láminas. Combinadas correctamente, las dos láminas dan como resultado los colores de los pétalos representados en las cartas florales.  
Es decir, que la parte interior de la flor (las láminas colocadas una encima de la otra) debe tener el mismo color que los pétalos.  
Las combinaciones correctas son:





Lámina azul + lámina amarilla = flor verde  
Lámina azul + lámina rosa = flor violeta  
Lámina rosa + lámina amarilla = flor naranja

El jugador más joven tira el dado y realiza una de las siguientes acciones según lo que indique el dado:

**Colores del dado  
rosa, azul o  
amarillo:**

El jugador coge una lámina del color correspondiente y la coloca sobre una de sus flores. Si la ha colocado correctamente, lo verá en cuanto ponga otra lámina encima. En caso necesario, puede cambiar de sitio sus láminas entre sus propias cartas florales para obtener la correcta mezcla de colores. Si el jugador tiene una lámina que no necesita, la deja a un lado de su carta floral.

**Cara alegre:**

El jugador puede coger una lámina cualquiera del centro de la mesa y colocarla.

**Cara triste:**

El jugador pierde su turno, y el turno pasa al siguiente jugador.

**Flecha:**

El jugador puede cambiar una lámina que no necesita por otra, ya sea por una lámina de las que haya en el centro de la mesa, o bien, por una que otro jugador haya dejado al lado de su carta floral porque no la necesita. (Este último, a su vez, deberá comprobar si la lámina cambiada le sirve para su carta floral.)

**Fin de la partida:**

Gana la partida el que primero consiga completar su carta floral con las 6 láminas, siempre que los colores en el centro de las flores coincidan con los colores de los pétalos.





# beleduc

beleduc Lernspielwaren GmbH  
Heinrich-Heine-Weg 2  
D- 09526 Olbernhau  
[www.beleduc.de](http://www.beleduc.de)

Tel. + 49 37360 162 0  
Fax + 49 37360 162 29  
[beleduc@t-online.de](mailto:beleduc@t-online.de)

© 2008

**CE** Für Kinder unter drei Jahren nicht geeignet. Enthält verschluckbare Kleinteile. Diese Angaben bitte aufbewahren.

Attention! Not suitable for children under 3 years. Contains little pieces which can be swallowed by a small child. Please retain address.

Attention! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Contient de petites pièces pouvant présenter un risque d'étouffement. Conservez les informations, s'il vous plaît.

¡Atención! No apto para menores de 3 años. Contiene piezas pequeñas que podrían ser tragados o inhalados por niños pequeños. Rogamos guarden esta advertencia.

Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar i.v.m. kleine onderdelen. Deze informatie goed bewaren.

