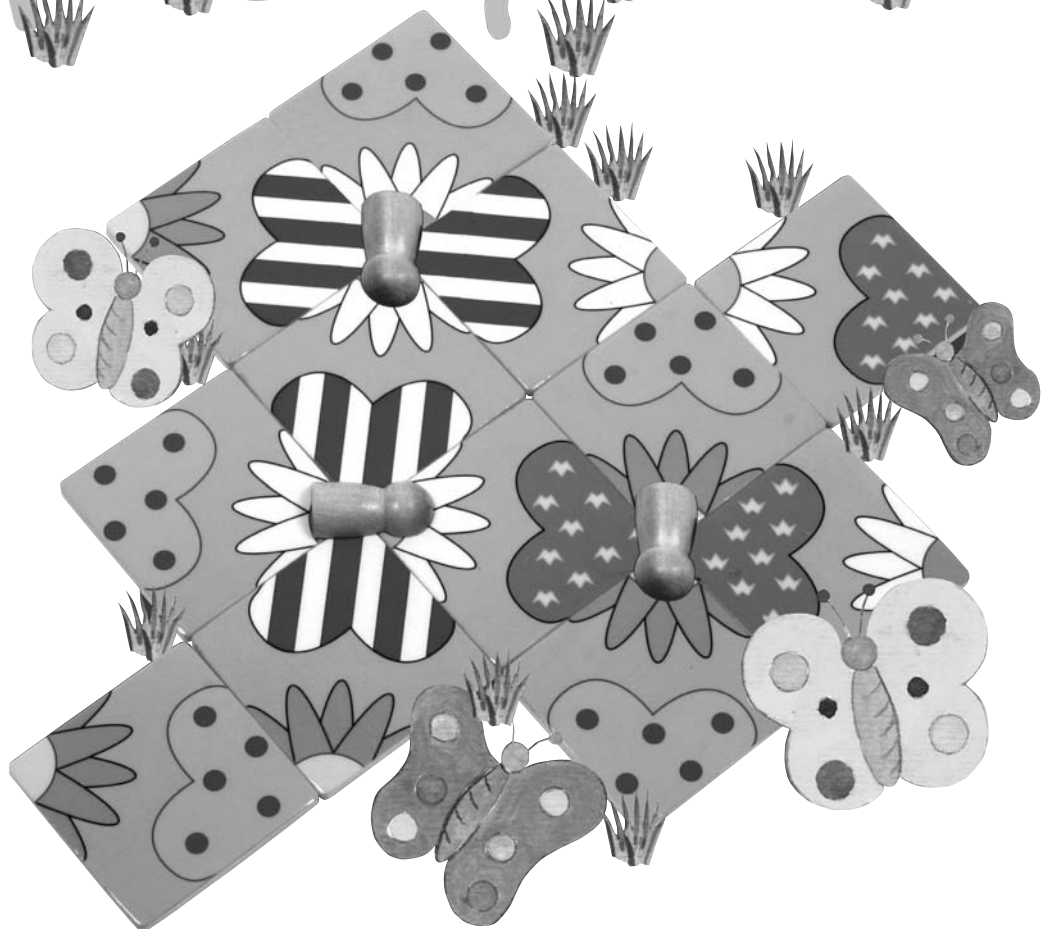


Spielanleitung
Instruction * Règle du jeu * Regla del juego * Spelregels

D EN F ES NL

Nr. 22412

Mariposa



belsduc

MARIPOSA

Ein buntes Spiel, das nicht nur die Farberkennung sondern auch die Beobachtungsgabe und das Kombinationsvermögen fördert. Für die Jüngsten oder für Einzelspieler auch nur als Legespiel zu verwenden.

Alter: ab 5 Jahre
Mitspieler: 1 - 4
Inhalt: 36 Bildkarten
16 Schmetterlingskörper

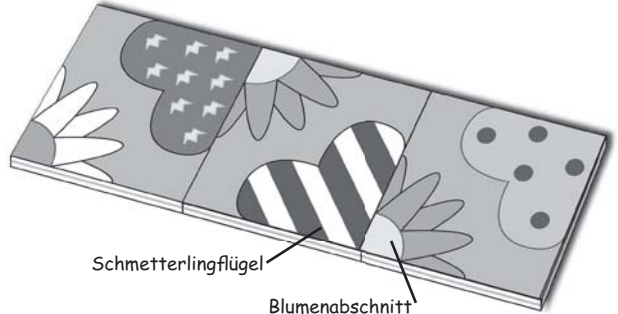
Spielidee: Thomas Liesching
Illustration : Christiane Hüpper

Den Schmetterlingen auf der bunten Blumenwiese ist es langweilig. Das Wetter ist schön und sie haben keine Lust mehr von Blüte zu Blüte zu fliegen und so beschließen sie mit ihren Flügeln ein schönes Muster auf das grüne Gras zu zaubern. Bei den vielen verschiedenen Farben und Mustern, ist es aber nicht ganz einfach sich richtig anzuordnen.

Kurzanleitung: Die Spieler erhalten Schmetterlingskörper, welche sie auf fertig gestellte Schmetterlinge legen dürfen, sobald sie Karten mit den passenden Flügeln und Blumen richtig angelegt haben. Wer als Erster vier Schmetterlinge komplettieren konnte, hat das Spiel gewonnen.

Vorbereitung des Spiels: Die 36 Bildkarten werden gemischt und verdeckt auf dem Tisch verteilt. Drei der Karten werden aufgedeckt und als Startreihe in die Tischmitte gelegt. Jeder Spieler erhält vier Schmetterlingskörper, die er vor sich ablegt.

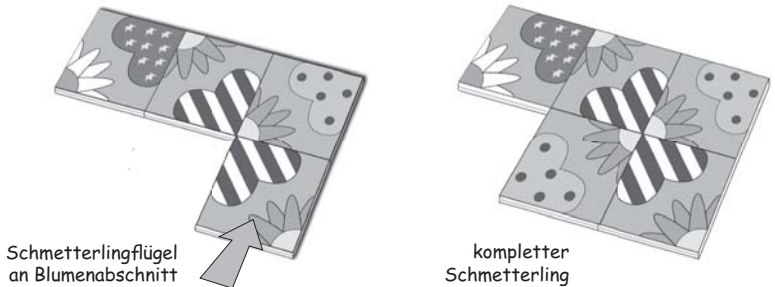
Abb. 1: Beispiel für eine Startreihe



Spielverlauf: Nun wird im Uhrzeigersinn gespielt und einer nach dem anderen hat folgenden Zug:

Bildkarte aufdecken + anlegen + 1 Karte umlegen.

Abb. 2: Anlegebeispiel



Zunächst deckt er also eine beliebige Karte auf und versucht diese so anzulegen, dass sie in das vorhandene Legemuster passt. Gelingt es dem Spieler dabei einen Schmetterling mit Blume fertig zu stellen, darf er einen seiner Schmetterlingskörper darauf legen.

Danach darf er noch eine der bereits liegenden Karten umlegen und hat damit vielleicht eine weitere Möglichkeit einen Schmetterling mit Blume fertig zu stellen und darauf ebenfalls einen seiner Schmetterlingskörper abzulegen.

Fertige Schmetterlinge, auf denen bereits ein Körper abgelegt wurde, dürfen nicht mehr umgelegt werden.

Spielende: Sobald ein Spieler alle seine vier Schmetterlingskörper ablegen konnte, hat er das Spiel gewonnen und eine neue Runde kann beginnen.

Variante: Es ist auch möglich, nur die jeweils aufgedeckte Karte anzulegen, ohne dass danach eine der bereits liegenden Karten umgelegt wird. Bei dieser Version kann sich die Spieldauer etwas verlängern.

beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich-Heine-Weg 2
D-09526 Olbernhau

MARIPOSA

A merry game that not only trains colour recognition but also powers of observation and the ability to make combinations. This game can also be used as a tile-laying game by very young children or by children playing on their own.

Age: 5+
Players: 1 - 4
Contents: 36 picture tiles
16 butterfly bodies

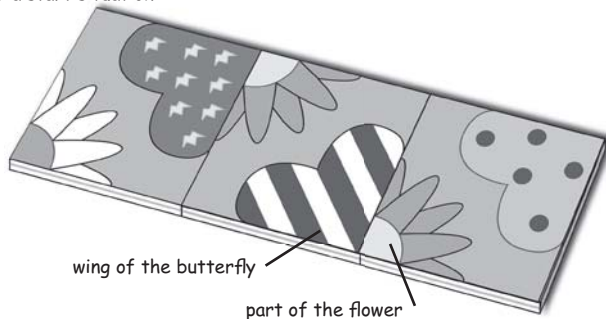
Game idea : Thomas Liesching
Illustration: Christiane Hüpper

The butterflies on the meadow with brightly coloured flowers are bored. The weather is beautiful and they are not in the mood for flying from blossom to blossom. So, they decide to use their wings to form a beautiful pattern on the green grass. However, because of the very many different colours and patterns, it is not so easy to get into the right order.

Short description: The players are given butterfly bodies, which they may place on finished butterflies as soon as they have laid down the cards with the right wings and flowers. The winner is the first to complete four butterflies.

Preparation of the game: The 36 picture tiles are mixed and laid face down on the table. Three of the cards are turned up and placed in a line in the centre of the table to start the game. Each player is given four butterfly bodies, which (s)he places down in front of him/her.

picture 1: Example for a start situation

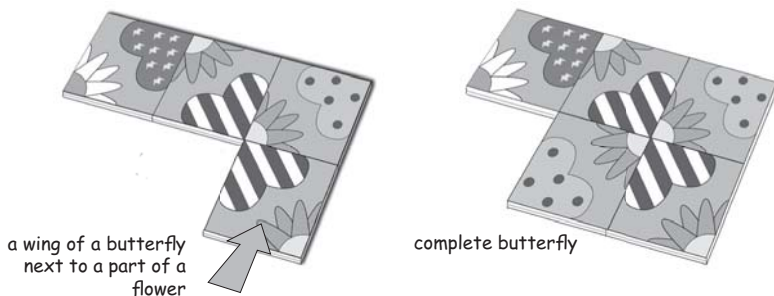


Rules of
the game:

The game is played in a clockwise direction.

On each go, the players turn up a picture tile, place it beside one of the tiles on the table and then move 1 card.

picture 2: Example, how to add a new card



Accordingly, the player first turns up any card (s)he wishes and tries to place it so that it fits in with the pattern already there. If in doing so, (s)he manages to finish a butterfly with a flower, (s)he may place one of his/her butterfly bodies on it.

After that, (s)he is allowed to move one of the cards lying there already and this gives him/her another opportunity to complete a butterfly with flower and also to place one of his/her butterfly bodies. Finished butterflies that already have a body may not be moved any more.

End of
the game:

As soon as a player manages to place all his/her four butterfly bodies, (s)he has won the game and a new round can begin.

Variant:

Another version of the game rules out the possibility of moving another card and so the players just upturn and place a card in each go. This version of the game can be a bit longer.

beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich-Heine-Weg 2
D-09526 Olbernhau

MARIPOSA

Ce jeu coloré développe non seulement l'identification des couleurs mais aussi le don d'observation et le sens de la coordination. En version solitaire ou avec de jeunes enfants, ce jeu peut être utilisé comme un puzzle.

Age : à partir de 5 ans
Joueurs : 1 - 4
Contenu : 36 cartes à motif
16 corps de papillon

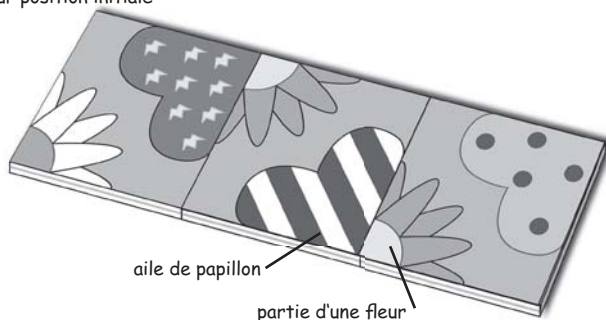
Idée du jeu : Thomas Liesching
Illustration : Christiane Hüpper

Dans le pré fleuri, les papillons s'ennuient. Il fait beau et ils n'ont plus envie de voler d'une fleur à l'autre. Ils décident de faire un beau motif avec leurs ailes sur l'herbe verte. Mais, avec toutes ces couleurs et ces motifs, il n'est pas facile de trouver sa place.

Brève description : Dès que les joueurs ont posé des cartes de manière à ce que les ailes et les fleurs se correspondent, ils posent leurs corps de papillons sur les papillons assemblés. Le premier qui a complété quatre papillons a gagné.

Préparation du jeu : Mélanger les 36 cartes-images et les étaler sur la table, face cachée. Retourner trois cartes et les aligner au centre de la table pour commencer le jeu. Chaque joueur reçoit quatre corps de papillon qu'il pose devant lui.

Image 1 : Exemple pour position initiale

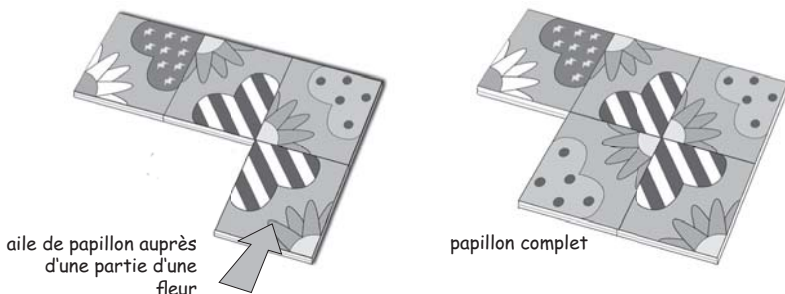


Déroulement
du jeu :

Dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur joue
comme suit :

retourner une carte + la poser + déplacer 1 carte.

Image 2 : Exemple comment une nouvelle pièce peut être ajoutée



Tout d'abord, il retourne une carte et essaye de la poser à un endroit
pour compléter le motif déjà existant. Si le joueur termine un papillon
et une fleur, il y pose un corps de papillon.

Ensuite, il peut déplacer une carte déjà posée et a peut-être la pos-
sibilité de compléter un papillon et une fleur et d'y déposer un corps
de papillon.

Les papillons achevés ayant déjà un corps ne doivent plus être dé-
placés.

Fin du jeu :

Dès qu'un joueur a posé ses quatre corps de papillon, il a gagné et une
nouvelle partie peut commencer.

Variante :

Il est également possible de poser uniquement la carte retournée et de
ne pas déplacer de carte déjà posée. Dans ce cas, le jeu risque de durer
un peu plus longtemps.

beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich-Heine-Weg 2
D-09526 Olbernhau

MARIPOSA

Un juego multicolor que no sólo estimula el reconocimiento de los colores, sino también la capacidad de observación y de combinación. Para los más jóvenes o para jugar solo también puede utilizarse como juego de encaje.

Edad: a partir de 5 años
Jugadores: 1 - 4
Contenido: 36 fichas ilustradas
16 cuerpos de mariposa

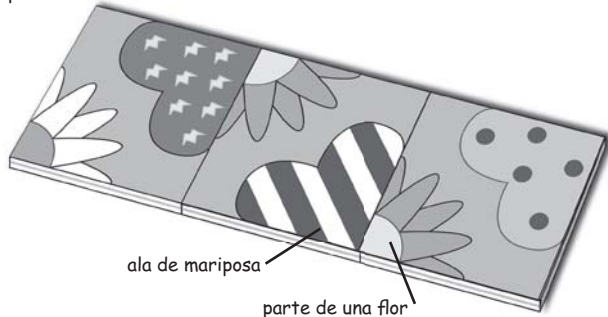
Ideado por: Thomas Liesching
Ilustrado por: Christiane Hüpper

Las mariposas en el pasto de coloridas flores se aburren. Hace un tiempo estupendo, pero ya no tienen ganas de volar de flor en flor, y así deciden crear con sus alas hermosos dibujos sobre la hierba verde. Pero con tanta variedad de diferentes colores y dibujos, no les resulta nada fácil agruparse correctamente.

Breve descripción: Los jugadores disponen de unas piezas en forma de cuerpos de mariposa que pueden colocar sobre las mariposas ya terminadas después de haber conseguido encajar las fichas con las alas y flores correctas. Gana el jugador que primero consigue completar cuatro mariposas.

Preparación del juego: Las 36 fichas ilustradas se mezclan y se reparten boca abajo sobre la mesa. Se levantan tres de las fichas y se colocan boca arriba en el centro de la mesa como fila de inicio. Cada jugador recibe cuatro cuerpos de mariposa y los pone delante de sí para tenerlos a mano.

Ilustración 1: Ejemplo para situación



Cómo se juega: Ahora se empieza a jugar en el sentido de las agujas del reloj, y cada uno de los jugadores realiza, en su turno, la siguiente tirada:

Levantar una ficha ilustrada + colocarla + cambiar de sitio 1 ficha.

Ilustración 2: Ejemplo como añadir una nueva pieza



Es decir, primero, el jugador levanta una ficha cualquiera e intenta colocarla, de manera que encaje en el dibujo ya existente. Si con ello consigue terminar una mariposa con flor, puede coger un cuerpo de mariposa y colocarlo encima.

A continuación, puede mover una de las fichas ya colocadas cambiándola de posición, lo que le da otra oportunidad más de terminar una mariposa con flor para colocar encima uno de sus cuerpos de mariposa. Las fichas de las mariposas terminadas, sobre las que ya se haya depositado un cuerpo de mariposa, ya no pueden ser cambiadas de sitio.

Fin de la partida:

Gana el jugador que primero logra colocar sus cuatro cuerpos de mariposa. Éste es el momento en que puede comenzarse a jugar otra partida.

Variante:

También es posible colocar sólo la ficha levantada, sin cambiar de sitio otra ficha de las ya colocadas. En esta versión puede que se alargue un poco el tiempo de duración de la partida.

beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich-Heine-Weg 2
D-09526 Olbernhau

MARIPOSA

Een bont spel dat niet alleen de kleurherkenning, maar ook het observatievermogen en het combinatievermogen bevordert. Voor de kleintjes of voor spelers die alleen spelen ook als legspel te gebruiken.

Leeftijd: vanaf 5
Aantal spelers: 1 - 4
Inhoud: 36 kaarten met afbeeldingen
16 vlinderlichamen

Spelidee: Thomas Liesching
Illustratie: Christiane Hüpper

De vlinders op de kleurige bloemenwei vervelen zich. Het weer is mooi en ze hebben geen zin meer om van bloem naar bloem te vliegen en dus besluiten ze om met hun vleugels een mooi patroon op het groene gras te toveren. Bij zo veel verschillende kleuren en patronen is het echter niet helemaal eenvoudig om ze op de juiste manier te rangschikken.

Korte beschrijving: De spelers krijgen vlinderlichamen die ze op de voltooide vlinders mogen leggen, zodra ze de kaarten met de passende vleugels en bloemen op de juiste manier hebben aangelegd. Wie als eerste vier vlinders heeft kunnen voltooien heeft het spel gewonnen.

Vorbereiding van het spel: De 36 kaarten worden geschud en met het motief naar beneden over de tafel verdeeld. Drie van de kaarten worden met het motief naar boven als startreeks midden op tafel gelegd. Iedere speler krijgt vier vlinderlichamen die hij voor zich neerlegt.

afbeelding 1: voorbeeld voor een start rijtje



Verloop van het spel:

Nu wordt met de wijzers van de klok mee gespeeld en de één na de ander doet de volgende zet:

Kaart met motief naar boven draaien + aanleggen + 1 kaart omdraaien.

afbeelding 2: voorbeeld voor aanleggen



Eerst wordt er dus een willekeurige kaart omgedraaid en geprobeerd om die zodanig aan te leggen dat hij in het aanwezige legpatroon past. Wanneer een speler er in slaagt om daarbij een vlinder of een bloem te voltooien, mag hij zijn vlinderlichaam er op leggen.

Daarna mag hij nog één van de reeds op tafel liggende kaarten omdraaien en heeft daarmee misschien een verdere mogelijkheid om een vlinder met bloem te voltooien en daarop eveneens één van zijn vlinderlichamen te leggen.

Voltooide vlinders, waar al een lichaam op werd gelegd, mogen niet meer omgedraaid worden.

Einde van het spel:

Zodra een speler al zijn vier vlinderlichamen kon neerleggen, heeft hij het spel gewonnen en er kan een nieuwe ronde beginnen.

Variante:

Het is ook mogelijk om slechts de telkens zichtbare kaart aan te leggen, zonder dat daarna één van de reeds liggende kaarten wordt omgedraaid. Bij deze manier kan de duur van het spel iets langer worden.

beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich-Heine-Weg 2
D-09526 Olbernhau

beleduc

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

Tel. + 49 37360 162 0
Fax + 49 37360 162 29
beleduc@t-online.de

© 2007

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.