

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

D EN F ES NL

Nr. 22395



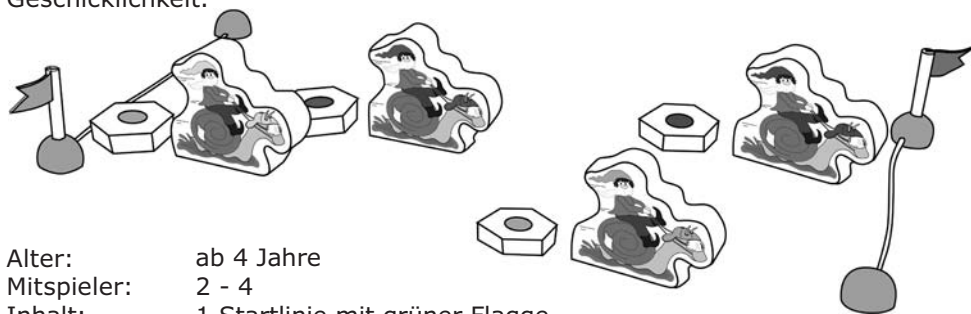
belsduc



Grand Prix

Im Schneckentempo geht hier nichts.

Nur, wer seine Schnecke geschickt und schnell bewegt, hat eine Chance auf den Sieg. Ein lustiges Spiel zur Förderung von Hand-Augenkoordination und Geschicklichkeit.



Alter: ab 4 Jahre
Mitspieler: 2 - 4
Inhalt: 1 Startlinie mit grüner Flagge
1 Ziellinie mit roter Flagge
4 Schnecken aus Holz
4 Spielsteine

Spielidee /
Illustration : Simone Kalz

Dass Schnecken nicht die Schnellsten sind, ist bekannt aber Nina und ihre Freunde haben sich ein ganz besonderes Wettrennen ausgedacht und mit ein wenig geschickter Hilfestellung kann sogar die langsamste Schnecke zum Sieger werden. Auf die Plätze fertiglos!

Vorbereitung
des Spiels: Jeder Spieler sucht sich eine Schnecke und den farblich dazu passenden Spielstein aus. Die Startlinie mit der grünen Flagge und die Ziellinie mit der roten Flagge werden in beliebigem Abstand parallel zueinander auf den Tisch oder Boden gelegt. Der Untergrund sollte eben sein und nicht zu stumpf, sodass die Schnecken gut rutschen.

Nun legt jeder Spieler seinen Spielstein dicht an die Startlinie und zwar nach innen, sodass er zwischen Start- und Ziellinie liegt. Die Schnecke wird direkt vor den Spielstein gestellt. Der Abstand zwischen den Schnecken sollte so sein, dass sie sich gegenseitig nicht behindern und es ist darauf zu achten, dass sich die Magnete des Spielsteines und der Schnecke abstoßen. Sollten sie sich anziehen, bitte den Spielstein einfach umdrehen.

Spielverlauf: Sobald alle bereit sind, sollte ein Spieler das Startsignal geben. Nun versucht jeder Mitspieler so schnell er kann seine Schnecke mithilfe seines Spielsteines anzuschleichen.
Die Schnecken dürfen nicht mit den Händen sondern nur mittels der Magnetkraft zwischen Schnecke und Spielstein bewegt werden.

Sollte eine Schnecke vom geraden Kurs abweichen muss der Spieler versuchen durch geschickten Einsatz seines Spielsteines diese wieder in die richtige Richtung zu bringen.

Spielende: Wer mit seiner Schnecke als Erster die Ziellinie erreicht, hat das Rennen gewonnen.

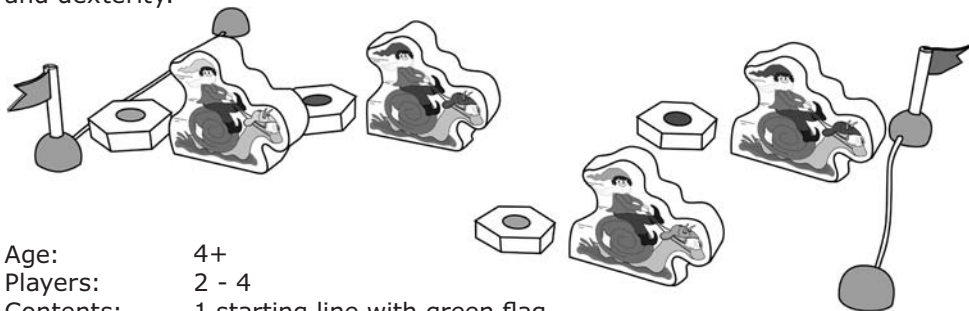
beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich-Heine-Weg 2
D-09526 Olbernhau



Grand Prix

A snail's pace is not what's needed here.

Only the player who can move his snail quickly and skilfully has a chance to win. This game is not only fun to play, it also promotes hand-eye co-ordination and dexterity.



Age: 4+
Players: 2 - 4
Contents: 1 starting line with green flag
1 finishing line with red flag
4 wooden snails
4 playing pieces

Game idea /
Illustration: Simone Kalz

Everyone knows that snails are not the fastest but Nina and her friends have thought up a very special race and with a little skilful help even the slowest snail can be a winner. Ready, steady.....go!

Preparation of the game: Each player chooses a snail and the playing piece with the corresponding colour. The starting line with the green flag and the finishing line with the red flag are placed parallel to each other at any distance apart on the table or on the ground. The surface used should be level and sufficiently smooth to allow the snails to slide well.

Now, each player places his playing piece close to the starting line on the inside so that it is between the starting and finishing lines. The snail is placed directly in front of the playing piece. There should be enough distance between the snails so that they will not hinder each other and care must be taken that the magnets on the playing piece and on the snail repel each other. If they attract, simply turn the playing piece around.

Rules of
the game:

As soon as everyone is ready, one of players gives the starting signal. Now each player tries to move his snail forward with the aid of his playing piece.

The snails may not be moved by hand but only by means of the magnetic force between the snail and the playing piece.

If a snail deviates from the straight course, the player must use his playing piece skilfully to try to bring it back into the right direction.

End of
the game:

The winner is the first to reach the finishing line with his snail.

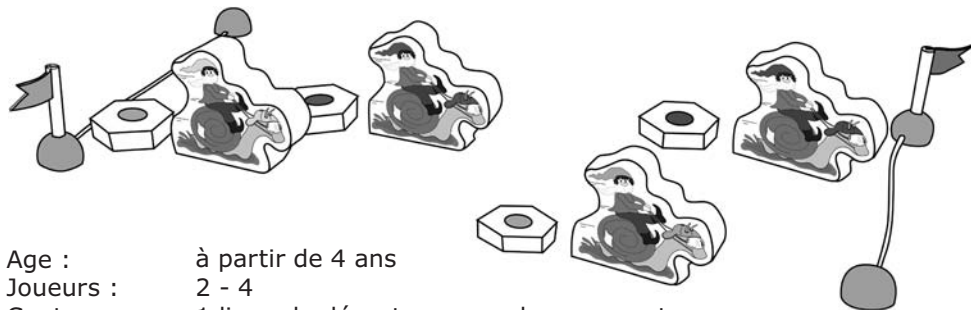
beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich-Heine-Weg 2
D-09526 Olbernhau



Grand Prix

Ici, on n'avance pas à une allure d'escargot.

Pour gagner, il faut avancer son escargot avec habileté et rapidité. Un jeu amusant pour développer l'adresse et la coordination entre les gestes et la vue.



Age : à partir de 4 ans

Joueurs : 2 - 4

Contenu : 1 ligne de départ avec un drapeau vert
1 ligne d'arrivée avec un drapeau rouge
4 escargots en bois
4 pions

Idée du jeu / Simone Kalz

Illustration :

Chacun sait que les escargots ne sont pas rapides mais Nina et ses amis ont inventé une course particulière : même l'escargot le plus lent peut gagner, si on l'aide avec un peu de doigté. A vos marques, prêts.....partez !

Préparation
du jeu :

Chaque joueur choisit un escargot et le pion de la couleur correspondante.

Sur la table ou le sol, placer la ligne de départ avec le drapeau vert parallèlement à la ligne d'arrivée avec le drapeau rouge, en déterminant vous-même la distance. La surface de jeu doit être plane et assez lisse pour que les escargots puissent glisser.

Chaque joueur pose son pion tout près de la ligne de départ, à l'intérieur, entre la ligne de départ et la ligne d'arrivée. Il pose son escargot juste devant son pion. La distance entre les escargots doit être telle que les escargots ne se gênent pas mutuellement. Veiller à ce que les aimants du pion et de l'escargot se repoussent. S'ils s'attirent, tournez tout simplement le pion.

- Déroulement du jeu : Dès que les joueurs sont prêts, un joueur donne le signal de départ. Chaque joueur essaie de pousser son escargot avec son pion.
Il est interdit de faire avancer les escargots avec la main. Il faut utiliser la force magnétique entre l'escargot et le pion.
- Si un escargot ne va pas en ligne droite, le joueur doit essayer de le remettre sur le bon cap en utilisant son pion.
- Fin du jeu : Le premier qui a atteint la ligne d'arrivée avec son escargot a gagné la course.

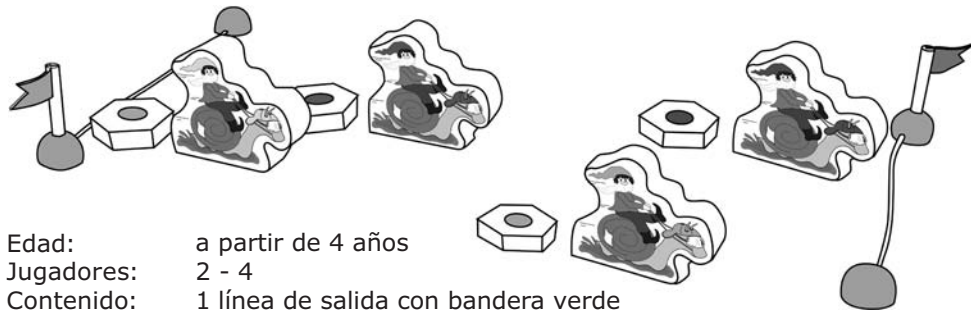
beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich-Heine-Weg 2
D-09526 Olbernhau



Grand Prix

A paso de caracol aquí nada se consigue.

Sólo quien mueve su caracol con habilidad y rapidez, tiene posibilidades de ganar. Un juego divertido para estimular la coordinación ojo-mano y desarrollar la destreza manual.



Edad: a partir de 4 años
Jugadores: 2 - 4
Contenido: 1 línea de salida con bandera verde
1 línea de meta con bandera roja
4 caracoles de madera
4 fichas

Ideado por / Simone Kalz
Ilustrado por:

Como ya se sabe, los caracoles no son precisamente los animalitos más rápidos. Pero Nina y sus amigos se han inventado una carrera muy especial, y, con un poco de hábil ayuda, incluso el caracol más lento podrá convertirse en ganador. Preparados, listos ¡ya!

Preparación del juego: Cada jugador elige un caracol y la ficha del mismo color. La línea de salida con la bandera verde y la línea de meta con la bandera roja se colocan paralelamente entre sí sobre una mesa o en el suelo, dejando entre ellas una distancia que puede determinarse a discreción. La superficie del fondo deberá ser llana y lisa, de manera que los caracoles se deslicen bien.

A continuación, cada jugador coloca su ficha a ras de la línea de salida, hacia dentro, es decir, de manera que quede entre las líneas de salida y de meta. Los caracoles se sitúan directamente delante de sus fichas correspondientes. La separación entre los caracoles deberá ser suficiente para que éstos no se entorpezcan mutuamente, debiendo prestarse atención a que los imanes de las fichas y de los caracoles se repelen entre sí. Si se atraen, basta con darle la vuelta a la ficha.

Cómo se juega: Una vez todos están listos, uno de los jugadores dará la señal de salida. Ahora, cada jugador, con ayuda de su ficha, deberá intentar empujar a su caracol lo más rápidamente posible. Los caracoles no podrán moverse con las manos, sino sólo mediante la fuerza magnética entre el caracol y la ficha.

Si un caracol se desviara de la pista, el jugador deberá intentar volver a llevarlo en la dirección correcta, haciendo uso hábil de su ficha.

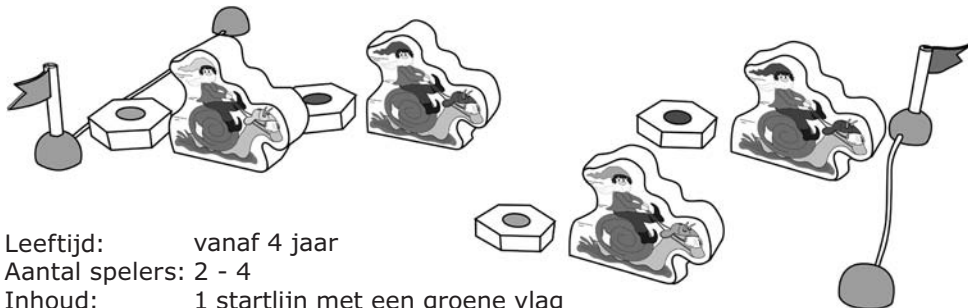
Final del juego: Quien primero llega con su caracol a la línea de meta, gana la carrera.

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



Grand Prix

Met een slakkengangetje gaat het er hier niet aan toe. Alleen degene die de slak handig en snel beweegt heeft de kans om te winnen. Een leuk spelletje ter bevordering van de coördinatie tussen handen en ogen en van de handigheid.



Leeftijd: vanaf 4 jaar
Aantal spelers: 2 - 4
Inhoud: 1 startlijn met een groene vlag
1 finish met een rode vlag
4 houten slakken
4 stenen

Spelidee /
Illustratie: Simone Kalz

Dat slakken niet bepaald snel zijn is wel bekend, maar Nina en haar vriendjes hebben een heel bijzondere wedstrijd verzonnen en met een beetje behendige hulpjes kan zelfs de langzaamste slak winnen. Op de plaatsen, klaar..... af!

Vorbereiding Iedere speler kiest een slak en een hierbij qua kleur passende van het spel: steen.
De startlijn met de groene vlag en de finish met de rode vlag worden op een willekeurige afstand ten opzichte van elkaar parallel op tafel of op de vloer gelegd. De ondergrond moet vlak zijn en niet al te stroef, zodat de slakken goed kunnen glijden.

Nu legt iedere speler zijn steen dicht bij de startlijn neer en wel naar binnen toe, zodat hij dus tussen de start en de finish ligt. De slak wordt direct vóór de steen geplaatst. De afstand tussen de slakken moet zodanig zijn dat ze elkaar niet in de weg staan en er moet op worden gelet dat de magneten van de steen en de slak elkaar afstoten. Wanneer ze elkaar aantrekken moet de steen gewoon even omgedraaid worden.

Verloop van het spel:	<p>Zodra iedereen klaar is, geeft één speler het startsein. Nu probeert iedere speler zo snel hij kan zijn slak met behulp van zijn steen te duwen.</p> <p>De slakken mogen niet met de handen, maar alleen met de magnetische kracht tussen slak en steen bewogen worden.</p> <p>Wanneer een slak van het rechte parcours afwijkt moet de speler proberen om hem door een doelmatig hanteren van zijn steen weer in de juiste richting te krijgen.</p>
Einde van het spel:	<p>Wie met zijn slak als eerste de finish bereikt heeft de wedstrijd gewonnen.</p>

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



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.