

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

D EN F ES NL

Arctica

Nr. 22413



belsduc

ARCTICA

Ein Puzzle-Spiel zur Förderung von Form- und Farberkennung. Verschiedene Schwierigkeitsgrade machen das Spiel auch für etwas ältere Kinder interessant.

Alter: ab 4 Jahre
Mitspieler: 1 - 4
Inhalt: 4 Puzzle in Igluform
4 Farbkarten
1 Farbwürfel

Spielidee: Team beleduc
Illustration : Christiane Hüpper

Kurzanleitung: Durch unterschiedliche Spielvarianten versuchen die Spieler mithilfe des Würfels die richtigen Puzzleteile zu bekommen und auf ihrer Vorlagekarte abzulegen. Wer als Erster seinen Iglu fertig hat, ist Gewinner des Spieles.

Vorbereitung des Spiels: Die Vorlagekarten und der Würfel werden bereitgelegt. Die einzelnen Puzzleteile aller vier Iglupuzzle werden bunt durcheinander auf dem Tisch gemischt.

Spielverlauf: Der jüngste Spieler beginnt und danach wird reihum gewürfelt. Es gibt folgende Möglichkeiten mit dem Puzzle zu spielen:

1. Alle Vorlagekarten werden in die Tischmitte gelegt und die Spieler dürfen auf allen Karten die erwürfelten, farblich zur Karte passenden Puzzleteile ablegen. Bei Würfeln des Jokers, kann die Farbe des Puzzleteiles frei gewählt werden.



Abbildung des Jokers

2. Jeder Spieler sucht sich eine Vorlagekarte aus. Würfelt der Spieler die entsprechende Farbe, darf er ein Puzzleteil auf seiner Karte ablegen. Entspricht die gewürfelte Farbe nicht der Vorlagekarte, schenkt er das Puzzleteil dem Mitspieler, der die farblich passende Vorlagekarte besitzt. Wird der Joker gewürfelt, wird die Farbe entsprechend der eigenen Vorlagekarte gewählt.

3. Die Spieler nehmen immer ein Puzzleteil der gewürfelten Farbe an sich. Die farblich zur Vorlagekarte passenden Teile werden darauf, die anderen daneben gelegt. Wird der Joker gewürfelt, tauscht der Spieler ein falsches Puzzleteil gegen ein farblich Richtiges auf dem Tisch aus. Hat er keine falschen Teile, darf er eines in seiner Farbe vom Tisch nehmen. Ist kein Teil mehr in der gewürfelten Farbe auf dem Tisch vorhanden, hat er leider Pech gehabt und muss aussetzen.

4. Die Spieler sammeln jede gewürfelte Farbe, und sortieren sie auf ihrer Karte ein. Die Farbe der Vorlagekarte ist bei dieser Variante nicht wichtig. Wurde ein Teil falsch gewählt, weil der Platz dafür auf der Karte schon belegt ist, wird das Teil zurück auf den Tisch gelegt und der Nächste ist an der Reihe. Wird der Joker gewürfelt, darf ein Teil jeder beliebigen Farbe genommen werden. Ist kein Teil in der gewürfelten Farbe mehr vorhanden, setzt der Spieler aus.

Spielende: Bei allen Spielversionen ist der Spieler, der als Erster eine Vorlagekarte gefüllt und somit einen Iglu fertig gestellt hat, der Gewinner des Spieles.

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

ARCTICA

A puzzle for training the recognition of shapes and colours. Different versions with varying levels of difficulty make the game interesting for somewhat older children too.

Age: 4+
Players: 1 - 4
Contents: 4 igloo-shaped puzzles
4 colour cards
1 colour dice

Game idea: Team beleduc
Illustration: Christiane Hüpper

Short description: In various versions of the game the players throw a dice to try to get the right puzzle pieces to place in their template cards. The winner is the first to finish his igloo.

Preparation of the game: The template cards and the dice are laid out. The individual puzzle pieces for all four igloo puzzles are mixed up properly and spread out on the table.

Rules of the game: The youngest player begins and then each player throws the dice in turn. The following are various ways of playing with the puzzle:

1. All the template cards are placed in the middle of the table. The players throw the dice. They may then pick up a puzzle piece in the same colour as the colour that comes up on the dice and place this piece on any card. If a joker appears on the dice, the players may choose any colour puzzle piece they wish.



Picture of the joker

2. Each player chooses a template card. The player throws the dice and if the colour that comes up on the dice is the same colour as his/her template card, (s)he may put a puzzle piece down on his/her card. If not, (s)he gives the puzzle piece to the player who has a template card in the same colour. If the joker comes up on the dice, the player picks a piece with the same colour as his/her template card.

3. The players always take a puzzle piece in the colour that comes up on the dice. A piece that is in the same colour as the player's template card is placed on the template card, the others are placed beside it. If the joker comes up, the player exchanges one of his/her incorrect puzzle pieces for a piece in the right colour on the table. If (s)he doesn't have any incorrect pieces, (s)he may just take a piece in the right colour from the table. If there are no more pieces on the table in his/her colour, that's just too bad and (s)he must miss a go.

4. The players collect pieces in any colour that comes up on the dice and arrange them in the right places on their card. In this version the colour of the template card is not important. If a selected piece can't be used because the place for it on the card is already occupied, the piece is put back on the table and it's the next player's go. If the joker comes up on the dice, any colour piece may be taken. If there is no piece left in the colour that comes up on the dice, the player misses a go.

End of
the game:

In all versions of the game the winner is the first player to fill a template card and accordingly finish an igloo.

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

ARCTICA

Ce puzzle développe l'identification des formes et des couleurs. Grâce à divers niveaux de difficulté, ce jeu convient également aux plus grands.

Age : à partir de 4 ans
Joueurs : 1 - 4
Contenu : 4 puzzles en forme d'igloo
4 cartes de couleur
1 dé multicolore

L'idée du jeu: Team beleduc
Illustration : Christiane Hüpper

Brève description : Il existe plusieurs manières de jouer. Dans chacune, les joueurs essaient avec le dé d'obtenir les bonnes pièces de puzzle et de les poser sur leur carte. Le premier qui a terminé son igloo a gagné.

Préparation du jeu : Mettre le dé et les cartes en place. Sur la table, mélanger les pièces des quatre puzzles d'igloos.

Déroulement du jeu : Le benjamin commence. À son tour, un joueur lance le dé. Il existe différentes façons de jouer :

1. On place toutes les cartes au centre de la table et les joueurs posent les pièces de puzzles obtenues avec le dé sur les cartes de la couleur correspondante. Si le dé s'arrête sur le joker, le joueur peut choisir la couleur de la pièce du puzzle.



Image d'un joker

2. Chaque joueur choisit une carte. Si le joueur a obtenu la couleur de sa carte avec le dé, il pose une pièce de puzzle sur sa carte. Si la couleur indiquée par le dé ne correspond pas à celle de sa carte, il donne la pièce de puzzle au joueur possédant la carte de la couleur correspondante. Si le dé s'arrête sur le joker, le joueur choisit la couleur de sa carte.

3. Le joueur prend toujours une pièce de puzzle de la couleur indiquée par le dé. Il pose les pièces sur la carte de la couleur correspondante et les autres pièces à côté de la carte. Si le dé s'arrête sur le joker, le

joueur échange une de ses pièces de la mauvaise couleur contre une pièce de la bonne au centre de la table. S'il n'a pas de pièce de la mauvaise couleur, il en prend tout de même une de la bonne couleur au centre de la table. S'il n'y a plus sur la table de pièce de la couleur indiquée par le dé, le joueur n'a pas de chance et doit passer son tour.

4. Les joueurs prennent les pièces de toutes les couleurs indiquées par le dé et les placent sur leur carte. Avec cette méthode de jeu, la couleur de la carte n'est pas importante. Si une pièce ne convient pas car l'emplacement prévu est occupé sur la carte, il la remet sur la table ; le tour passe alors au joueur suivant. Si le dé s'arrête sur le joker, le joueur prend une pièce de n'importe quelle couleur. S'il n'y a plus sur la table de pièce de la couleur indiquée par le dé, le joueur passe son tour.

Fin du jeu : Dans toutes les versions de jeu, le premier qui a rempli sa carte et achevé un igloo a gagné.

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

ARCTICA

Un puzzle para estimular el reconocimiento de las formas y los colores. Gracias a sus diferentes grados de dificultad, el juego también resulta interesante para niños un poco mayores.

Edad: a partir de 4 años
Jugadores: 1 - 4
Contenido: 4 puzzles en forma de iglú
4 patrones de colores
1 dado de colores

Idea del juego: Team beleduc
Ilustrado por: Christiane Hüpper

Breve descripción: En diferentes variantes de juego, los jugadores intentan obtener, con ayuda del dado, las piezas de puzzle correctas y las van depositando sobre sus respectivos patrones. Gana el jugador que primero consigue completar su iglú.

Preparación del juego: Se preparan los patrones y el dado. Todas las piezas de los cuatro puzzles de iglú se mezclan y se dejan sin ordenar sobre la mesa.

Cómo se juega: Comienza el jugador más joven, y luego se va tirando el dado por turnos. Existen las siguientes posibilidades para jugar con el puzzle:

1. Los cuatro patrones se disponen en el centro de la mesa y los jugadores pueden ir colocando sobre cualquiera de ellos las piezas de puzzle que coincidan con el color que indique el dado. Si sale el comodín, puede escogerse libremente el color de la pieza de puzzle.



Ilustración del comodín

2. Cada jugador escoge un patrón del color que desee. Si el dado indica el mismo color que el patrón, el jugador puede depositar una pieza de puzzle sobre el mismo. Si el dado indica otro color diferente, el jugador debe regalar la pieza de puzzle al jugador que tenga el patrón del mismo color. Si el dado indica el comodín, el jugador puede coger una pieza del color que necesite.

3. Los jugadores siempre cogen una pieza del color que indique el dado. Las piezas de puzzle que coincidan con el color del patrón se colocan encima del mismo, las otras se dejan a un lado del patrón. Si sale el comodín, el jugador puede cambiar una pieza de puzzle incorrecta por una que tenga el color correcto. Si el jugador no tiene piezas incorrectas para cambiar, puede coger de la mesa una pieza del color que necesite. Si ya no queda ninguna pieza de puzzle del color que indique el dado, mala suerte para el jugador y pierde el turno.

4. Los jugadores van cogiendo todos los colores que indique el dado y los van colocando sobre sus respectivos patrones. El color del patrón no importa en esta variante. Si se ha cogido una pieza incorrecta que no quepa en el patrón porque su lugar ya está ocupado, se vuelve a dejarla sobre la mesa y el turno pasa al siguiente jugador. Si el dado indica el comodín, el jugador puede coger una pieza del color que desee. Si no queda ninguna pieza del color que indique el dado, el jugador pierde el turno.

Fin de
la partida:

En todas las variantes de juego, gana el jugador que primero llene un patrón y complete así un iglú.

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

ARCTICA

Een puzzelspel ter bevordering van de vorm- en kleurherkenning. Verschillende moeilijkheidsgraden maken het spel ook voor iets grotere kinderen interessant.

Leeftijd: vanaf 4
Aantal spelers: 1 - 4
Inhoud: 4 puzzels in vorm van een iglo
4 kleurenkaarten
1 kleurendobbelsteen

Spelidee: Team beleduc
Illustratie: Christiane Hüpper

Korte beschrijving: Door verschillende spelvarianten proberen de spelers met behulp van de dobbelsteen een de juiste puzzeldelen te komen en op hun kaart neer te leggen. Wie als eerste zijn iglo heeft voltooid is de winnaar van het spel.

Vorbereiding van het spel: De kaarten en de dobbelsteen worden klaargelegd. De aparte puzzeldelen van alle vier iglopuzzels worden op tafel geschud.

Verloop van het spel: De jongste speler begint en daarna wordt er om beurten gedobbeld. Er bestaan de volgende mogelijkheden om met de puzzel te spelen.

1. Alle kaarten worden in het midden van de tafel neergelegd en de spelers mogen op alle kaarten de gegooide, qua kleur passende puzzeldelen neerleggen. Wanneer de joker wordt gegooid kan de kleur van het puzzeldeel gekozen worden.



illustratie van de joker

2. Iedere speler kiest een kaart. Wanneer de speler de bijbehorende kleur gooit, mag hij het puzzeldeel op zijn kaart neerleggen. Wanneer de kleur niet bij de kaart past, geeft hij het puzzeldeel aan degene die de hierbij horende kaart heeft. Wanneer er een joker wordt gegooid wordt de kleur van de eigen kaart gepakt.

3. De spelers pakken altijd een puzzeldeel van de gegooide kleur. De qua kleur bij de kaart passende delen worden erop, de andere ernaast gelegd. Wanneer er een joker wordt gegooid verruilt de speler een verkeerd puzzeldeel met een qua kleur passend deel op tafel. Wanneer hij geen verkeerde delen heeft mag hij er een van de tafel pakken. Wanneer er geen deel met de gegooide kleur meer op tafel ligt, heeft hij pech gehad en moet een beurt overslaan.

4. De spelers verzamelen iedere gegooide kleur en sorteren die op hun kaart. De kleur van de kaart is bij deze variant niet belangrijk. Wanneer er een deel verkeerd werd gekozen, omdat de plek op de kaart al bezet is, dan wordt het deel terug op tafel gelegd en de volgende is aan de beurt. Wanneer er een joker wordt gegooid, mag een deel van een willekeurige kleur gepakt worden. Wanneer er geen deel meer in de gegooide kleur is, slaat de speler een beurt over.

Einde van
het spel:

Bij alle spelvarianten is de speler die als eerste een kaart heeft weten te vullen en dus een iglo heeft voltooid, de winnaar van het spel.

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.