



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

D EN F ES NL I CHN

Nr. 22316



belsduc





Art. Nr. 22316

Emmi

Erstes Zählen bis sechs und das Erkennen von Farben stehen bei diesem Spiel im Vordergrund. Nur wer die meisten Punkte seiner Farbe auf Emmi's Rücken hat, wird das Spiel gewinnen.

Inhalt: 1 große Raupe mit drehbaren Gliedern
2 Würfel
5 Holzkarten

Alter: 4+

Mitspieler: 2-5

Autor: Gerhard Piaskowy (© 2009) / Lizenz durch Projekt Spiel

Die Raupe Emmi kriecht traurig durch den Garten. Sie hätte so gern bunte Punkte auf dem Rücken, genauso wie die vielen bunten Schmetterlinge, die überall herumfliegen. Leider sind bei ihr alle Punkte schwarz. Der kleine Regenwurm über den sie fast stolpert, weiß aber Rat.

Sie solle sich einfach einen kleinen Hügel hinunter kullern. Dann würden ihre einzelnen Glieder gedreht und alle Farben wären gemischt. Emmi ist sich nicht sicher. Vielleicht gibt es ja auch noch eine andere Möglichkeit?

Kurzanleitung: Die Spieler erhalten jeder eine Raupenkarte und würfeln mit Punkte- und Motivwürfel. Je nach Würfelerggebnis werden die Glieder der Raupe vom Kopf- oder Schwanzende aus abgezählt und das entsprechende Glied wird auf die gewürfelte Farbe gedreht. Sobald nur noch ein Raupenglied schwarz zeigt, ist das Spiel vorbei. Der Spieler, der nun die meisten Punkte in seiner Farbe auf Emmi's Rücken hat, ist Gewinner des Spiels.

Spielvorbereitung: Die Raupe Emmi's wird in die Tischmitte gelegt, so dass alle Mitspieler gut herankommen. Alle Raupenglieder werden so gedreht, dass die schwarzen Punkte oben sind. Die beiden Würfel werden bereit gelegt und jeder Spieler entscheidet sich für eine der fünf farbigen Raupenkarten.

**Spielverlauf:**

Der erste Spieler würfelt. Der Punktwürfel gibt an, wie viele Raupenglieder der Spieler abzählen darf.

Der Motivwürfel zeigt entweder den Kopf oder den Schwanz der Raupe. Die gewürfelten Punkte werden danach von dem gewürfelten Raupenende abgezählt.

Das entsprechende Raupenglied wird gedreht, so dass die Farbe des Spielers (Farbe der Raupe auf seiner Karte) oben ist. Die Spieler sollten vorsichtig drehen, damit nur dieses eine Glied und nicht die daneben liegenden verdreht werden.

Beispiel: Der Spieler besitzt die Karte mit der blauen Raupe. Er würfelt 5 Punkte und der Motivwürfel zeigt den Kopf der Raupe. Er zählt jetzt 5 Raupenglieder hinter dem Kopf der Raupe ab und dreht das Glied so, dass der blaue Punkt oben ist.

Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Spielende:

Sobald nur noch ein Raupenglied den schwarzen Punkt zeigt, ist das Spiel vorbei. Die Spieler zählen jetzt die Farbpunkte in ihrer Farbe und wer die meisten hat, ist Gewinner des Spiels.

Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, dessen Farbe näher am Raupenkopf ist.





Art. No. 22316

Emmi

The main focus in this game is on early counting up to six and colour recognition. The winner is the player with the most dots in his/her colour on Emmi's back.

Contents: 1 large caterpillar with rotatable segments
2 dice
5 wooden cards

Age: 4+

Number of players: 2 - 5

Author: Gerhard Piaskowy (© 2009)/licence from Projekt Spiel

The Emmi caterpillar crawls sadly through the garden. She would love to have coloured dots on her back just like the many brightly coloured butterflies flying around everywhere. Unfortunately, all the dots on her back are black. The small earthworm she stumbles over has a solution however.

She should simply roll down a small hill. Then the individual segments would turn and all colours would be mixed up. Emmi is not sure. Maybe there is another way?

Instructions in brief: The players are each given a caterpillar card and throw the dice, one with pictures and one with dots. Depending on the picture and number of dots that come up on the dice, the segments on the caterpillar are counted from the head or from the tail and the corresponding segment is turned to the respective player's colour. The game is over as soon as only one black caterpillar segment is left on top. The winner is the player with the most dots in his/her colour on Emmi's back.

Game preparation: The Emmi caterpillar is placed in the middle of the table so that all players can reach it easily. All caterpillar segments are turned so that the black dots are on top. The two dice are laid out and each player decides on one of five coloured caterpillar cards.



Rules of the game:

The first player rolls the dice. The dice with dots indicates how many caterpillar segments the player may count.

The dice with pictures shows either the head or the tail of the caterpillar. The number of dots that come up on the dice is taken as the number to be counted down either from the head or the tail of the caterpillar, depending on which is shown on the dice.

The appropriate caterpillar segment is turned so that the player's colour (colour of the caterpillar on his/her card) is on top. Players should take care to turn only one segment and not another beside it as well.

Example: The player has been given the card with the blue caterpillar. (S)he throws the dice and 5 dots come up on one and the head of the caterpillar on the other.

(S)he now counts 5 caterpillar segments down from the head of the caterpillar and turns the segment (s)he arrives at until the blue dot is pointing upwards.

It is then the next player's turn.

End of the game:

The game is over as soon as only one caterpillar segment has the black dot facing upwards. The players now count the colour dots in their colour and whoever has the most wins the game. In case of a tie result, the player whose colour is closer to the caterpillars head is the winner.



Art. No. 22316

Emmi

Emmi est un jeu qui apprend à compter jusqu'à six et la reconnaissance des couleurs. Le vainqueur est le joueur dont la couleur est la plus représentée sur le dos Emmi.

Contenu: 1 grande chenille composé de 11 parties pouvant changer de couleur
2 dés
5 cartes en bois
Âge: 4+
Nombre de joueurs: 2 - 5
Auteur: Gerhard Piaskowy (© 2009) / sous licence Projekt Spiel

Emmi la chenille rampe tristement à travers le jardin. Elle aimerait avoir un joli dos coloré comme les papillons qui volent autour elle. Malheureusement, toutes les parties de son dos sont noires. Son ami le petit ver de terre a peut-être une solution. Il lui propose de rouler simplement en bas d'une petite colline. Ainsi toutes les parties de son dos tourneraient dévoilant ainsi toutes les couleurs cachées sous son ventre. Mais Emmi n'est pas sûre. L'aidez-vous à réaliser son rêve?

Aperçu du jeu: Chaque joueur reçoit une carte de chenille de couleur. À son tour de jeu, il lance les 2 dés, un dé avec des symboles et un dé avec des points. Le joueur tourne alors une partie du dos de Emmi dans sa couleur. Le symbole et le nombre de point indiquent quelle partie doit être tournée. Le nombre indique combien de parties doivent être comptées et le symbole si l'on doit commencer à compter à partir de la tête ou de la queue de Emmi. Le jeu se termine lorsqu'il ne reste plus qu'une partie du dos de Emmi encore noire. Le vainqueur est le joueur avec le plus de partie de sa couleur sur le dos de Emmi.

Préparation du jeu: Emmi est placée au milieu de la table afin que tous les joueurs puissent l'atteindre facilement. Toutes les parties de son dos sont tournées couleur noire vers le haut. Les deux dés sont posés à côté de Emmi et chaque joueur choisit une de cinq cartes de chenille de couleur.



Règles du jeu:

Pendant son tour le joueur (le plus jeune commence le jeu) lance les dés.

Le dé avec les points indique combien de parties de chenille le joueur devra compter à rebours.

Le dé avec des symboles indique à partir de quel coté de la chenille le joueur devra commencer à compter : la tête ou la queue de la chenille.

La partie de Emmi désignée par les dés est tournée jusqu'à ce qu'elle montre la couleur du joueur (couleur de la chenille sur sa carte).

Faites attention à retourner uniquement une seule partie et pas une autre adjacente.

Exemple: Un joueur a la carte avec la chenille bleue. Il lance les dés et obtient une tête et un 5.

Le joueur compte alors à rebours 5 parties en commençant par la tête de la chenille et retourne cette partie jusqu'à ce que la couleur bleue soit visible.

C'est alors le tour du prochain joueur.

Fin du jeu:

Le jeu se termine lorsqu'il reste une seule partie du dos de Emmi noire. Les joueurs comptent alors les parties du dos de Emmi correspondantes avec leur carte de couleur. Celui dont la couleur est la plus représentée est déclaré vainqueur. Si plusieurs joueurs sont à égalité, ils sont tous déclarés vainqueurs.

S'il y a égalité, le joueur qui détient la couleur la plus près de la tête de la chenille, gagne la partie.



Ref. nº 22316

Emmi

Primeras cuentas hasta seis y la discriminación de colores son los aspectos principales de este juego. Sólo ganará el que consiga el mayor número de puntos de su color en la espalda de Emmi.

Contenido:	1 oruga grande con segmentos giratorios 2 dados 5 tarjetas de madera
Edad:	4+
Jugadores:	2-5
Autor:	Gerhard Piaskowy (© 2009) / Bajo licencia de Projekt Spiel

La oruga Emmi se arrastra tristemente por el jardín. ¡Cuánto le gustaría tener en su espalda puntos de color, igual que las muchas mariposas coloridas que vuelan por todas partes! Desgraciadamente, Emmi sólo tiene puntos negros. Pero a la pequeña lombriz, con la que casi tropieza, se le ocurre una idea: le propone a Emmi que baje rodando por la colina. De esta manera, sus diferentes segmentos se girarían y los colores quedarían mezclados. Emmi no está muy convencida. ¿No habrá otra posibilidad de conseguirlo?

Instrucciones breves: Los jugadores reciben cada uno una tarjeta de oruga y tiran los dos dados, el de símbolos y el de puntos. Según lo que marque el dado de símbolos, los segmentos de la oruga deben contarse empezando desde la cabeza o desde la cola. Una vez identificado el segmento correcto, éste se gira, de manera que el color del correspondiente jugador quede arriba. La partida termina en el momento en que sólo quede un segmento de color negro. Gana el jugador que tenga más puntos de su color en la espalda de Emmi.

Preparación del juego: Se coloca la oruga Emmi en el centro de la mesa, donde esté fácilmente accesible para todos los jugadores. Se giran los segmentos, de manera que los puntos negros señalen hacia arriba. Se dejan preparados los dos dados, y los jugadores escogen cada uno una de las tarjetas de oruga.





Cómo se juega:

El primer jugador tira los dos dados. El dado de puntos indica cuántos segmentos de oruga debe contar el jugador. El dado de símbolos muestra la cabeza, o bien, la cola de la oruga. Según los puntos que marque el dado, se cuentan los segmentos de la oruga empezando desde el lado que indique el dado de símbolos.

Una vez identificado el segmento de oruga, éste se gira, de manera que el color del jugador (que corresponde al color de la oruga en su tarjeta) quede hacia arriba. Los jugadores deberán tener cuidado al girar los segmentos, para no mover accidentalmente los segmentos adyacentes.

Ejemplo: El jugador posee la tarjeta con la oruga azul. En su tirada, saca un 5 con el dado de puntos, y el dado de símbolos muestra la cabeza de la oruga.

Ahora, el jugador cuenta 5 segmentos de oruga, empezando con el primer segmento después de la cabeza, y gira el segmento correspondiente, de manera que el punto azul quede hacia arriba. Después, el turno pasa al siguiente jugador.

Fin de la partida:

El juego termina cuando quede un solo segmento con punto negro. Entonces, los jugadores cuentan todos los puntos de su color, y el que más puntos haya obtenido, gana la partida.

En caso de un empate gana el jugador cuyo color se encuentre más cerca de la cabeza de la oruga





Art. -nr. 22316

Emmi

Leren tellen tot zes en en het herkennen van kleuren staan bij dit spel in de voorgrond. Alleen wie het meest punten van zijn kleur heeft op de rug van Emmi zal het spel winnen.

Inhoud: 1 grote rups met draaibare ledematen
2 dobbelstenen
5 houten kaarten

Leeftijd: 4+

Aantal spelers: 2-5

Auteur: Gerhard Piaskowy (© 2009) / Licentie door „Projekt Spiel“

Rups Emmi kruipt treurig door de tuin. Ze zou zo graag bont gekleurde punten hebben op haar rug, net zoals al die bont gekleurde vlinders, die overal rondvliegen. Spijtig genoeg zijn bij haar alle punten zwart. De kleine regenworm, waarover zij bijna struikelt, heeft echter goede raad.

Zij hoeft zich alleen maar vanop een kleine heuvel naar beneden te laten rollen. Dan zouden al haar ledematen gedraaid worden en alle kleuren zouden dan opnieuw gemengd worden. Emmi was daar echter niet zeker van. Misschien bestaat er ook nog een andere mogelijkheid?

Korte gebruiksaanwijzing:

Iedere speler ontvangt een rupskaart en gooit met de motief- en met de punten-dobbelsteen. Naargelang van het geworpen resultaat worden de ledematen van de rups afgeteld vanaf het hoofd- of het staarteinde en het overeenkomstig lid wordt dan gedraaid op de gegooide kleur. Van zodra er slechts nog één ledemaat van de rups zwart vertoont is het spel voorbij. De speler die nu de meeste punten in zijn kleur op de rug van Emmi heeft staan, is de winnar van het spel.

Vorbereiding van het spel:

Rups Emmi wordt in het midden van de tafel gelegd, zodat alle spelers er goed bij kunnen. Alle ledematen van de rups worden zodanig gedraaid dat de zwarte punten naar boven liggen. De twee dobbelstenen worden klaargelegd en iedere speler kiest voor één van de vijf kleurige rupskaarten.





Spelverloop:

De eerste speler gooit met de dobbelstenen. De dobbelsteen met de punten geeft aan hoeveel ledematen van de rups de speler mag aftellen.

De dobbelsteen met het motief toont ofwel het hoofd ofwel de staart van de rups. De gegooide punten worden daarna afgeteld van de gegooide kant van de rups.

Het overeenkomstig ledemaat van de rups wordt omgedraaid, zodat de kleur van de speler (kleur van de rups op zijn kaart) boven ligt. De spelers moeten de rups voorzichtig omdraaien opdat enkel dit éne lid zou omgedraaid worden en niet de ledematen die ernaast ligen.

Voorbeeld: De speler bezit de kaart met de blauwe rups. Hij gooit 5 punten en de motief-dobelsteen toont het hoofd van de rups.

Hij telt nu 5 ledematen van de rups achter het hoofd van de rups af en draait het lid zodanig, dat het blauwe punt boven ligt. Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Einde van het spel:

Van zodra er enkel nog één ledemaat van de rups een zwart punt vertoont is het spel voorbij. De spelers tellen nu het aantal gekleurde punten in hun kleur en wie het meeste heeft is de winnaar van het spel.

Bij gelijkspel wint die speler van wie de kleur het dichtst bij de rupsenkop zit.





Cod. art. 22316

Emmi

Iniziare a contare fino a sei e riconoscere i colori sono gli obiettivi principali di questo gioco. Vince il gioco solo chi ha accumulato il maggior numero di punti del proprio colore sul dorso di Emmi.

Contenuto:	1 grande bruco con elementi rotanti 2 dadi 5 carte di legno
Età:	4+
Giocatori:	2-5
Autore:	Gerhard Piaskowy (© 2009) / Licenza concessa da Projekt Spiel

Il bruco Emmi striscia triste nel giardino. Le piacerebbe tanto avere punti colorati sul dorso, proprio come le tante farfalle che le volano intorno. Purtroppo tutti i suoi punti sono neri. Il piccolo bruco, sul quale quasi inciampa, le dà però un consiglio. Le dice di rotolare giù da una piccola collina così da far ruotare i singoli elementi e mescolare tutti i colori. Emmi non ne è molto convinta, forse c'è un'altra possibilità?

Istruzioni in breve: i giocatori ricevono ognuno una carta con un bruco e tirano il dado con disegni e il dado con i punti. A seconda di quello che tirano ai dadi, si contano i singoli elementi del bruco partendo dalla testa o dalla punta della coda e l'elemento corrispondente viene girato sul colore tirato. Il gioco termina quando resta un solo elemento con un punto nero. Vince il gioco il giocatore che possiede il maggior numero di punti del proprio colore sul dorso di Emmi.

Preparazione del gioco: il bruco Emmi viene collocato al centro del tavolo, in modo che sia vicina a tutti i giocatori. Tutti gli elementi del bruco vengono ruotati in modo tale che i punti neri siano rivolti verso l'alto. Vengono preparati i due dadi e ciascun giocatore sceglie una delle cinque carte colorate con il bruco.



Svolgimento del gioco: il primo giocatore tira il dado. Il dado dei punti indica il numero di elementi del bruco da contare.

Il dado con i disegni indica o la testa o la coda del bruco. I punti tirati con il dado vengono quindi contati dal lato del bruco indicato dal dado.

Viene girato quindi l'elemento corrispondente fino a quando è rivolto verso l'alto il colore del giocatore (colore del bruco sulla sua carta). I giocatori dovrebbero ruotare gli elementi facendo attenzione a girare solo un elemento e non quelli vicini.

Esempio: il giocatore possiede la carta con il bruco blu. Tira 5 punti con il dado dei punti e il dado con i disegni indica la testa del bruco.

Quindi conta 5 elementi del bruco partendo dall'elemento disposto dietro la testa e ruota il quinto elemento in modo tale che il punto blu sia rivolto verso l'alto.

Tocca quindi al giocatore successivo.

Fine del gioco:

Il gioco termina quando resta un solo elemento del bruco con un punto nero. I giocatori contano quindi i punti del loro colore e vince il gioco chi ne possiede di più.

In caso di pareggio, il giocatore il cui colore è più vicino alla testa del bruco è il vincitore.





货号 22316

变色毛毛虫

这个游戏不仅能让孩子学习从1到6的简单计数，还能锻炼孩子的颜色辨析能力。在毛毛虫艾米身上，哪种颜色的圆点最多，同时拥有此相同颜色毛毛虫卡片的游戏者就是赢家。

游戏配件： 1条能转动分节身体的大毛毛虫
2个骰子
5张木卡片
适合年龄： 4岁以上
游戏人数： 2-5人
游戏作者： 格哈德·皮亚斯科威(© 2009)

毛毛虫艾米伤心地在花园里爬着。她多希望自己能穿上带有五彩圆点的衣服，就像那些到处飞舞的漂亮蝴蝶一样。可是现在艾米穿的衣服上只有黑色的圆点。爬着爬着，艾米被一条蚯蚓绊倒了，突然间她有了主意。她只要从那个开满鲜花的小山坡上滚下来，从而转动她那一节节的身体，这样各种颜色混合，就能在艾米的身上显示不同颜色的圆点了。但这个方法可行吗？是不是还有其它的办法呢？

游戏简介： 每个游戏者各拿一张木卡片，同时掷出两个骰子，一个骰子显示毛毛虫的图案，另一个骰子显示不同数量的点数。根据掷出骰子所显示的图案和点数，游戏者从毛毛虫头部或尾巴开始计数，将相对应的这节身体翻到同自己持有的木卡片上的毛毛虫一样的颜色。当毛毛虫身上只剩下一节显示黑色圆点的时候，游戏也就结束了。毛毛虫身上的圆点所显示的哪种颜色最多，持有这个颜色木卡片的游戏者就是赢家。

游戏准备： 将毛毛虫艾米放在桌子中央，大家围坐在周围。将它的12节身体翻到显示黑色圆点的那面，将两个骰子放在桌上，每个游戏者在五张木卡片中各选一张卡片。



游戏规则：

游戏开始了，第一个游戏者先掷两个骰子，骰子上显示的点数代表需要数多少节身体，骰子上显示的图案代表是从毛毛虫的头部还是尾巴开始数。

由两个骰子所显示的内容来决定游戏者应从毛毛虫的头部或是尾巴开始计数，数到和骰子上显示点数相同的那节身体，然后将它翻到和自己木卡片上的毛毛虫相同颜色圆点的那一面即可。

例如，游戏者选到了一张印有蓝色毛毛虫的木卡片，然后同时掷两个骰子，一个骰子上显示5个点，另一个骰子上显示毛毛虫的头部。

游戏者从毛毛虫头部开始计数，数到第5节身体，然后将身体翻到带有蓝色圆点的那一面即可。接下去轮到下一个游戏者玩。

游戏结束：

当毛毛虫艾米身上只剩下一节显示黑色圆点的时候，游戏者数一下毛毛虫身上各种颜色的圆点的数量，哪种颜色最多，持有这个颜色木卡片的游戏者就是赢家。

如果数出来最多的颜色有一种以上，看一下这几种最多的颜色，哪种颜色离毛毛虫头部最近，持有这个颜色木卡片的游戏者就是赢家。

贝乐多祝愿小朋友玩得开心并有所收获！



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

© 2010



Warnung! Für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet. Enthält verschluckbare Kleinteile. Strangulierungsgefahr wegen langer Schnüre. Diese Angaben bitte aufbewahren. Farbliche und technische Änderungen vorbehalten.

Warning! Not suitable for children under 3 years. Contains little pieces, which can be swallowed by a small child. Risk of strangulation due to long cords. Please retain address. Subject to technical modifications and variations in colour.

Avertissement! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Contient des petites pièces pouvant présenter un risque d'étouffement. Risque d'étranglement dû aux longs cordons. Conservez les informations, s'il vous plaît. Sous réserve de modifications de couleurs et techniques.

Waarschuwing! Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar i.v.m. kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar i.v.m. het lange koord. Deze informatie goed bewaren. Kleur- en technische wijzigingen voorbehouden.

¡Atención! No apto para menores de 3 años. Contiene piezas pequeñas que podrían ser tragados o inhalados por niños pequeños. Riesgo de estrangulamiento por contener cuerdas largas. Roga mos guarde esta información. Salvo modificaciones técnicas y/o de color.

Attenzione! Non adatto ai bambini di età inferiore a tre anni. Le parti piccole potrebbero essere ingerite o aspirate. Pericolo di strangolamento con spago lungo. Conservare il presente documento. Con riserva di modifiche di colore e tecniche.

注意! 不适合3岁以下儿童, 产品包含小配件和长绳, 小孩可能吞咽。以上信息非常重要, 请予以保留。
本公司对产品的技术修改和颜色差异保留最后的解释权!