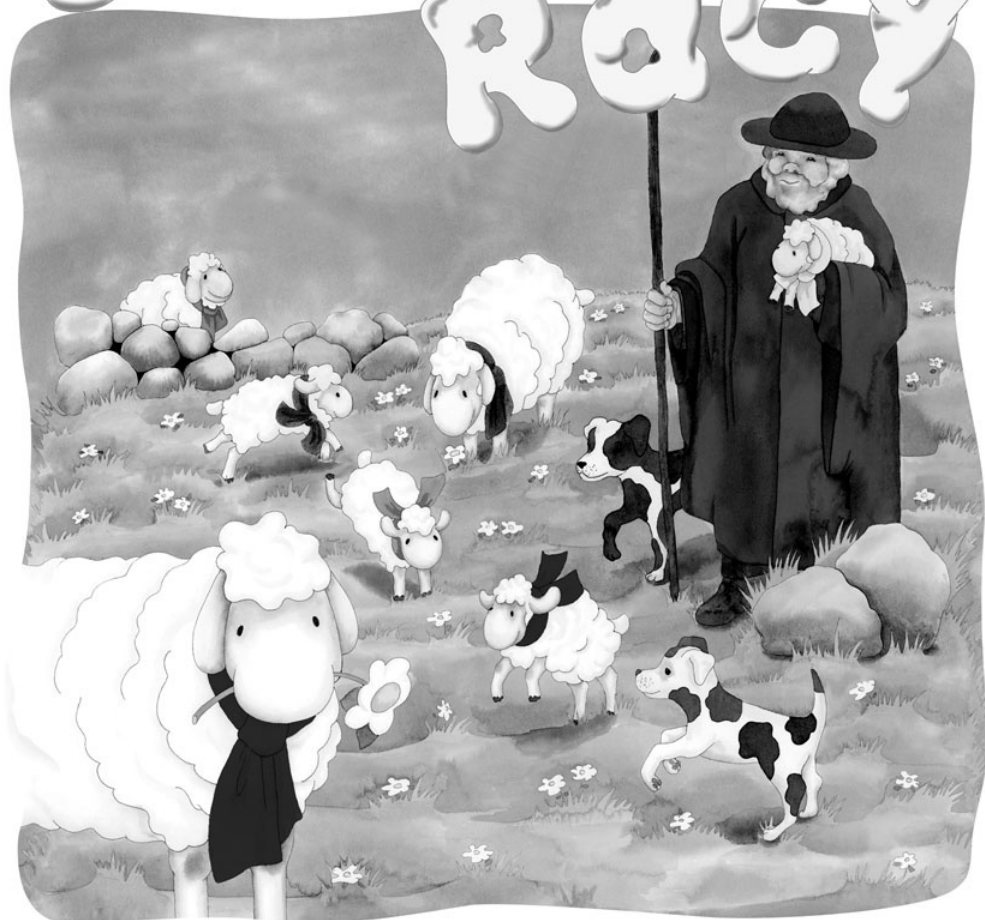


Spielanleitung
Instruction * Règle du jeu * Regla del juego * Spelregels

D E N F E S N L

Daisy Racy

Nr. 22389



belsduc

Daisy Racy

Ein niedliches Spiel, bei dem kleine Lämmer nicht trödeln dürfen, wenn sie gewinnen wollen. Das Spiel fördert Farberkennung und erstes Zählen.

Alter: 3 - 99
Mitspieler: 2 - 4
Inhalt: 1 Spielbrett
4 Mutterschafe
4 Lämmer
1 Symbolwürfel
35 Blümchen

Spielidee: Dieter Gebhardt
Illustration: Annette von der Bey

Übermütig tollen die kleinen Lämmer auf der Wiese. Die Mutterschafe haben diese Wiese schon fast abgefressen und so müssen sie sich gemeinsam mit ihren Lämmern auf den Weg zu einer anderen Wiese machen. Damit dabei keines verloren geht, sollen die kleinen Lämmer immer dicht bei den Mamas bleiben und damit sie das im Übermut auch nicht vergessen, bekommen sie ein Gänseblümchen als Belohnung, wenn sie nicht vorauslaufen und immer der Mama folgen.

Spielvorbereitung: Das Spielbrett und der Symbolwürfel werden in die Tischmitte gelegt. Jeder Mitspieler bekommt ein Mutterschaf und ein Lamm mit einem Schal in der gleichen Farbe und stellt beide an den Rand des Brettes vor das Feld mit dem markierten Stein. Die Gänseblümchen werden auf der grünen Wiese in der Mitte des Spielbrettes verteilt.

Spielverlauf: Der jüngste Mitspieler würfelt. Es erscheinen entweder 1 oder 2 Gänseblümchen oder 1 oder 2 Grasbüschel. Nun setzt er als Erstes sein Mutterschaf auf das entsprechende Feld. Das heißt bei Grasbüschel entweder 1 oder 2 Grünflächen weiter oder bei Gänseblümchen 1 oder zwei Blümchenfelder weiter. Der nächste Spieler ist an der Reihe. Ab der zweiten Runde kommen die Lämmer ins Spiel: Jetzt sollte jeder Mitspieler versuchen, sein Lamm immer auf das Feld des Mutterschafes zu bringen, denn dann bekommt der Mitspieler ein Gänseblümchen, das er sich direkt von der Weide nimmt und vor sich ablegt. Sollte das Lamm mal übermütig vorausspringen und das Mutterschaf erst nach dem Lamm

auf das gleiche Feld kommen, muss ein Gänseblümchen zurück auf die Wiese gelegt werden. Wird der Schäfer gewürfelt, bringt er das letzte Lamm auf dem Spielfeld zu seiner Mama und dafür gibt es für den Besitzer dieses Lammes ein Gänseblümchen. Ist noch kein Lamm auf dem Spielfeld oder befindet sich das letzte Lamm bereits bei seiner Mama, hat der Spieler, der den Schäfer gewürfelt hat, leider Pech gehabt denn er bekommt jetzt nichts. Wird der Hund gewürfelt, passt dieser gut auf die Schafe auf. Sie können in Ruhe fressen und dafür bekommt der Spieler ein Gänseblümchen, ohne dass er seine Schafe bewegt.

Spielende: Das Spiel ist beendet, wenn alle Mutterschafe mit ihren Lämmern auf der Weide in der Mitte des Spielfeldes angekommen sind, dabei erhalten die Besitzer der Lämmer noch je ein Gänseblümchen wenn das Lamm nach seiner Mama auf die Weide kommt. Um die Weide in der Mitte des Spielfeldes zu erreichen, können die Mitspieler Gänseblümchen oder Grasbüschel würfeln, denn auf der Weide ist beides.

Gewonnen hat der Mitspieler, der die meisten Gänseblümchen sammeln konnte.

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

Daisy Racy

A charming game in which the little lambs can't afford to dally if they want to win. The game promotes colour recognition and early counting skills.

Age: 3 to 99 years
Players: 2 - 4
Contents: 1 game board
4 mother sheep
4 lambs
1 dice with symbols
35 flowers

Game Idea: Dieter Gebhardt
Illustrations : Annette von der Bey

The little lambs frolic and romp on the meadow. The mother sheep have eaten almost everything in the meadow and so they must make their way together with their lambs over to another meadow. To ensure that none of them gets lost, the little lambs must always stay close to their mothers. To encourage them not to forget in their exuberance, they are given daisies as rewards if they always follow their mothers instead of running on ahead.

Game Preparation: The game board and the dice with symbols are placed in the middle of the table. Each player is given a mother sheep and a lamb with a scarf in the same colour and he puts both at the edge of the board in front of the field with the marked stone. The daisies are spread out on the green meadow in the middle of the game board.

Rules of the game: The youngest player throws the dice. Either 1 or 2 daisies appears or 1 or 2 tufts of grass. He first sets his mother sheep down onto the corresponding field. If tufts of grass appear on the dice, he moves the sheep either 1 or 2 green spaces on or if daisies appear, he moves it 1 or 2 flower fields on. It is now the next player's turn. From the second round on, the lambs come into play: each player now has to try to bring his lamb onto the mother sheep's field because then the player will get a daisy, which he takes directly from the meadow and puts down in front of him. If the lamb jumps ahead in high spirits and the mother sheep has to follow the lamb onto the same field, one daisy has to be put

back into the meadow. If the shepherd turns up on the dice, he brings the last lamb onto its mother's playing field and the owner of that lamb is given a daisy. However, if there is no lamb on the playing field yet or if the last lamb is with his mother already, it's just hard luck for the player who threw the dice showing the shepherd because he now doesn't get anything. If the dog turns up on the dice, it looks after the sheep well. They can eat in peace and the player gets a daisy without having to move his sheep.

End of the game: The game is over when all the mother sheep and their lambs have arrived on the meadow in the middle of the playing field. Each owner is given another daisy if his lamb comes into the meadow after its mother. The players may throw either daisies or tufts of grass on the dice to reach the meadow in the middle of the playing field because both of these are on the meadow.

The winner is the player to collect the most daisies.

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

Daisy Racy

Un gentil jeu dans lequel les petits agneaux ne doivent pas s'attarder s'ils veulent gagner. Ce jeu développe l'identification des couleurs et apprend à compter.

Age : à partir de 3 ans
Joueurs : 2 - 4
Contenu : 1 plateau de jeu
4 mamans moutons
4 agneaux
1 dé à symboles
35 petites fleurs

Idée de jeu : Dieter Gebhardt
Illustration : Annette von der Bey

Les petits agneaux s'amuse^{nt} comme des fous dans le pré. Les mamans moutons ont presque mangé toute l'herbe du pré, c'est pourquoi elles doivent changer de pré avec leurs petits. Pour éviter que les petits agneaux ne se perdent, ils doivent toujours rester près de leurs mamans. Et pour qu'ils n'oublient pas cette règle dans leur enthousiasme, ils sont récompensés par une pâquerette s'ils ne prennent pas les devants et suivent toujours leur maman.

Préparation du jeu : Placer le plateau de jeu et le dé à symboles au centre de la table. Chaque joueur reçoit une maman-mouton et un agneau avec une écharpe de la même couleur et les place au bord du plateau, devant la case comportant une pierre marquée. Répartir les pâquerettes dans le pré vert, au centre du plateau de jeu.

Déroulement du jeu : Le benjamin lance le dé. Le dé montre 1 ou 2 pâquerette(s) ou 1 ou 2 touffe(s) d'herbe. Le joueur place sa maman-mouton sur la case correspondante : il avance d'1 ou 2 espace(s) vert(s) si le dé indique une touffe d'herbe, ou d'1 ou 2 prés fleuris s'il indique une pâquerette. Le tour passe au joueur suivant. A partir du second tour, on joue avec les agneaux. Chaque joueur doit essayer de placer son agneau sur la case de la maman-mouton pour recevoir une pâquerette qu'il prend directement dans le pré et dépose devant lui. Si l'agneau fougueux va trop loin, et si la maman-mouton n'arrive qu'après le mouton dans la case, le joueur doit reposer une pâquerette dans le pré. Si le dé s'arrête sur le

berger, le berger conduit le dernier agneau vers sa maman, sur le plateau de jeu, et le propriétaire de l'agneau reçoit une pâquerette. Si aucun agneau ne se trouve sur le plateau de jeu ou si le dernier agneau est déjà vers sa maman, le joueur qui a lancé le dé et obtenu le berger n'a pas de chance et ne reçoit rien. Si le dé s'arrête sur le chien, ce dernier garde les moutons. Les moutons peuvent manger tranquillement et le joueur reçoit une pâquerette sans devoir déplacer ses moutons.

Fin du jeu : Le jeu est terminé lorsque toutes les mamans-moutons se trouvent avec leurs agneaux dans le pré situé au centre du plateau de jeu. Les propriétaires des agneaux reçoivent chacun une pâquerette si l'agneau arrive dans le pré après sa maman. Pour accéder au pré situé au centre du plateau de jeu, les joueurs doivent lancer le dé et obtenir une ou des pâquerette(s) ou touffe(s) d'herbe; le pré contient les deux.

Le gagnant est celui qui possède le plus grand nombre de pâquerettes.

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

Daisy Racy

Un juego muy lindo donde los pequeños corderitos no deberán quedarse atrás si quieren ganar. El juego estimula el reconocimiento de colores y la iniciación a los números.

Edad:	a partir de 3 años
Jugadores:	2 - 4
Contenido:	1 tablero 4 ovejas madres 4 corderos 1 dado de símbolos 35 florecitas
Ideado por:	Dieter Gebhardt
Ilustración:	Annette von der Bey

Locos de alegría, los pequeños corderos andan jugueteando por el prado. Las ovejas madres se han comido ya casi toda la hierba, de manera que, juntamente con sus corderos, tienen que ir en busca de otros prados. Para que ninguno de los pequeños se pierda, los corderitos siempre tienen que permanecer cerca de sus mamás, y para no olvidarlo ante tanto entusiasmo, reciben una margarita si siempre siguen a su mamá sin adelantarla.

Preparación del juego: El tablero y el dado de símbolos se colocan en el centro de la mesa. Cada jugador coge una oveja madre y un cordero con la bufanda del mismo color, colocándolos en el borde del tablero delante de la casilla marcada con una piedra. Las margaritas se distribuyen en el prado verde en el centro del tablero.

Instrucciones: El jugador de menor edad tira el dado. Éste marcará 1 ó 2 margaritas, o bien, 1 ó 2 manojos de hierba. Ahora, el jugador deberá colocar primero su oveja madre sobre la casilla correspondiente. Es decir, que en el caso de los manojos de hierba avanzará 1 ó 2 casillas de hierba, o bien, avanzará 1 ó 2 casillas de flores, en el caso de las margaritas. A continuación, el turno pasa al siguiente jugador. A partir de la segunda tirada, entran en juego los corderos: Ahora, cada jugador deberá intentar llevar a su cordero siempre hasta la casilla donde se encuentre la oveja madre, porque en este caso obtendrá una margarita cogiéndola directamente

del prado y colocándola delante de sí. Si alguna vez el cordero, loco de alegría, se adelantara a la oveja madre llegando a una casilla antes que ella, el dueño de este cordero deberá devolver una margarita al prado. Si el dado marca el pastor, el jugador puede llevar el último cordero del tablero a su mamá obteniendo una margarita como recompensa. Si todavía no se hubiera sacado ningún cordero al tablero, o si el último cordero ya estuviera junto a su mamá, sería mala suerte para el jugador que haya sacado el pastor, porque en esta tirada no recibiría nada. Si el dado marca el perro, éste vigila muy bien a las ovejas, de manera que éstas pueden pacer tranquilamente y el jugador recibe una margarita sin mover sus ovejas.

Fin de la partida: El juego termina una vez todas las ovejas madres, juntamente con sus corderos, hayan alcanzado el pasto en el centro del tablero. Los dueños de los corderos recibirán una margarita adicional si el cordero llega al pasto después de su mamá. Para poder acceder al pasto en el centro del tablero, los jugadores pueden sacar margaritas o manojos de hierba, puesto que en el pasto hay ambos.

Ganará el jugador que haya recogido el mayor número de margaritas.

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

Daisy Racy

Een grappig spel waarbij de kleine lammetjes niet mogen treuzelen als ze willen winnen. Het spel bevordert de kleurherkenning en het eerste tellen.

Leeftijd:	vanaf 3 jaar
Aantal spelers:	2 - 4
Inhoud:	1 spelbord 4 moederschappen 4 lammetjes 1 symbooldobbelsteen 35 bloemetjes
Spelidee:	Dieter Gebhardt
Illustratie:	Annette von der Bey

Overmoedig dartelen de kleine lammetjes over de wei. De moederschappen hebben deze wei al bijna afgevreten en dus moeten samen met hun lammeren op weg naar een andere wei toe. Om te voorkomen dat er eentje achterblijft moeten de lammetjes steeds dicht bij de moeders blijven en zodat ze dat in hun enthousiasme ook niet vergeten krijgen ze een madeliefje als beloning, wanneer ze niet vooruithollen maar altijd achter hun mama 's aan lopen.

Vorbereiding: Het spelbord en de symbooldobbelsteen worden in het midden van de tafel geplaatst. Iedere speler krijgt een moederschaap en een lammetje met een sjaal van dezelfde kleur en plaatst beide aan de rand van het bord voor het veld met de gemarkeerde steen. De madeliefjes worden op de groene wei in het midden van het spelbord verdeeld.

Verloop van het spel: De jongste speler mag dobbelen. Er verschijnen 1 of 2 madeliefjes resp. 1 of 2 polletjes gras. Nu zet hij als eerste zijn moederschaap op het hierbij horende veld. Dat betekent bij graspolletjes 1 of 2 groene plekken verder of bij madeliefjes 1 of 2 bloemenvakjes verder. Daarna is de volgende speler aan de beurt. Vanaf de tweede ronde komen de lammetjes in het spel: Nu moet iedere speler proberen om zijn lammetje steeds op het veld van het moederschaap te krijgen, want dan krijgt de speler een madeliefje dat hij direct van de wei pakt en voor zich neerlegt. Wanneer een lammetje te overmoedig vooruitholt en het moederschaap pas na het lam hetzelfde veld bereikt, dan moet er één madeliefje terug op de wei worden gelegd. Wanneer de herder wordt gegooid, brengt hij het laatste lammetje op het spelbord terug naar

zijn moeder en daarvoor krijgt de eigenaar van dit lam een madeliefje. Wanneer er nog geen lam op het speelveld is of wanneer het laatste lammetje al bij zijn moeder is, heeft de speler die de herder heeft gegooid, helaas pech gehad, want nu krijgt hij niets. Wanneer de hond wordt gegooid, let die heel goed op de schapen. Ze kunnen rustig grazen en daarvoor krijgt de speler een madeliefje zonder zijn schapjes te bewegen.

Einde van het spel: Het spel is uit, wanneer alle moederschapen met hun lammetjes op de wei in het midden van het speelveld zijn aangekomen. Hierbij krijgen de eigenaars van de lammetjes nog elk één madeliefje, wanneer het lammetje na zijn moeder de wei op komt. Om de wei in het midden van het speelveld te bereiken kunnen de spelers madeliefjes of graspolletjes gooien, want op de wei zijn alle twee.

Gewonnen heeft degene die de meeste madeliefjes heeft weten te verzamelen.

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

© 2006



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.

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

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