

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

D EN F ES NL

Caterpillar Alarm • Alerte aux chenilles • ¡Ojo con las orugas! • Rupsenalarm

Nr. 22394

Raupenalarm



belsduc

Raupenalarm

Etwas Würfelglück, gute Beobachtungsgabe und Teamgeist, helfen den Mitspielern die frechen Raupen zu besiegen. Spielerisch wird das Erfassen von Zahlen und Mengen vermittelt sowie die Formerkennung gefördert.

Alter:	ab 4 Jahre
Mitspieler:	ab 2
Inhalt:	1 Holz-Spielbrett, 5 Raupen, 1 bedruckte Folie, 28 Puzzleteile (13 mit roten Zahlen und Äpfeln, 15 mit grünen Zahlen und Äpfeln), 28 runde Karten (13 mit roten Zahlen und Äpfeln, 15 mit grünen Zahlen und Äpfeln), 1 Würfel
Spielidee:	Tina Reiter
Illustration:	Monika Mulzer-Adam

Jedes Jahr können es Moritz und seine Freunde kaum erwarten, bis die leckeren Äpfel im Garten der Oma endlich reif sind. Die frechen Raupen warten aber schon genauso ungeduldig und sobald die Äpfel von den Bäumen fallen, beginnt ein Wettlauf, den Moritz und seine Freunde nur mit etwas Glück gewinnen.

Die Spielvariante wird je nach Alter der Mitspieler gewählt. Die einfachere Version wird nur mit Puzzleteilen und Karten gespielt, auf denen rote Zahlen und Äpfel gedruckt sind. Die Variante für ältere Mitspieler beinhaltet dann neben den rot bedruckten auch die mit grünen Zahlen und Äpfeln bedruckten Puzzleteile und Karten.

Spielvorbereitung für Kinder ab 4 Jahren:

Das Spielbrett, der Würfel und **nur 3 Raupen** werden bereitgelegt. Nun werden die **inneren 13 Puzzleteile** des Apfels entnommen (den äußersten Rand von 15 Puzzleteilen bitte im Spielbrett belassen). Die entnommenen Puzzleteile werden mit der bedruckten Seite nach oben um das Spielbrett herumverteilt. Nur die Karten mit den roten Zahlen und Äpfeln werden verdeckt neben dem Spielbrett gestapelt. Die Karten mit den grünen Zahlen und Äpfeln sowie die restlichen 2 Raupen werden zur Seite gelegt, sie werden bei dieser Variante nicht benötigt. Die Puzzleteile am Rand und die Folie darunter bleiben auf dem Spielbrett.

Spielvorbereitung für Kinder ab 5 Jahren:

Das Spielbrett, der Würfel und **alle 5 Raupen** werden bereitgelegt. **Alle Puzzleteile** werden entnommen und mit der bedruckten Seite nach oben um das Spielbrett herum verteilt.

Zum Üben kann die Folie auf dem Spielfeld bleiben, um es etwas schwieriger zu machen, kann sie vor Spielbeginn entfernt werden. **Alle Karten** werden gemischt und verdeckt neben dem Spielbrett gestapelt.

Spielverlauf:



Der jüngste Mitspieler würfelt. Zeigt der Würfel einen, zwei oder drei Äpfel, darf er so viele Karten vom Stapel nehmen, wie auf dem Würfel Äpfel abgebildet sind. Zu der oder den Karten werden nun die passenden Puzzleteile gesucht und in das Apfelpuzzle eingelegt. Hierbei ist es egal, ob die zu suchenden Puzzleteile rote oder grüne Zahlen und Äpfel zeigen, wichtig ist, dass die auf dem Puzzleteil aufgedruckte Menge an Äpfeln der gezogenen Karte entspricht.



Zeigt eine Karte z. B. fünf Äpfel und die Zahl 5, muss der Spieler ein Puzzleteil mit 5 Äpfeln und der Zahl 5, egal in welcher Farbe, suchen. Hat er es gefunden, darf er es mit der **bedruckten Seite nach unten** auf den richtigen Platz im Spielfeld legen. Dieser Platz im Apfel-Spielbrett lässt sich leichter mithilfe der Folie finden, da dort nochmal zusätzlich Äpfel und Zahl aufgedruckt sind. Ohne die Folie lässt sich der passende Platz für das Puzzleteil nur anhand der Form erkennen. **Wichtig: Puzzleteil umdrehen und mit der bedruckten Seite nach unten halten und dann die richtige Form auf dem Spielbrett suchen.** Die gezogenen, erfüllten Karten werden einfach zur Seite gelegt.



Wird statt einem oder mehreren Äpfeln, eine Raupe gewürfelt, setzt der Spieler eine Raupe in eine der Vertiefungen auf dem Apfel. Danach ist direkt der Nächste an der Reihe.

Spielende:

Die Spieler versuchen gemeinsam, den Apfel fertig zustellen, bevor **3 Raupen (bei Variante ab 4 J.)** oder alle **5 Raupen (bei Variante ab 5 J.)** ihre Plätze auf dem Apfel eingenommen haben. Wenn sie das schaffen, haben sie den Wettlauf gegen die Raupen gewonnen und das Spiel kann erneut beginnen. Wird die 3. oder 5. Raupe in das Blatt eingesetzt bevor der Apfel fertig ist, haben die Raupen den Wettlauf um die Äpfel gewonnen.

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

Caterpillar Alarm

A bit of luck with the dice, good powers of observation and team spirit are needed here to defeat the cheeky, caterpillars. Shape recognition and the perception of numbers and quantities are trained in a playful manner.

Age:	4+
Players:	2 or more
Contents:	1 wooden game board, 5 caterpillars, 1 printed sheet, 28 jigsaw pieces (13 with red numbers and apples, 15 with green numbers and apples), 28 round cards (13 with red numbers and apples, 15 with green numbers and apples), 1 dice
Game Idea:	Tina Reiter
Illustration:	Monika Mulzer-Adam

Every year Moritz and his friends can hardly wait until the delicious apples are finally ripe in Grandma's garden. However, the cheeky caterpillars are just as impatient. As soon as the apples fall off the trees, a race begins and Moritz and his friends need a bit of luck if they are to win.

A game variant is chosen to suit the age of the players. The simpler version is played with just the jigsaw pieces and cards with red numbers and apples. The version for older players includes the jigsaw pieces and cards with green numbers and apples in addition to those with red printing.

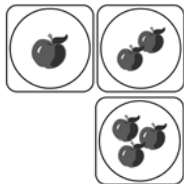
Game preparation for children of 4 years and older:

The game board, the dice and **only 3 caterpillars** are laid out. Take the **inside 13 jigsaw pieces** out of the apple and leave the outside edge of 15 jigsaw pieces on the game board. Spread the jigsaw pieces you have taken out face up around the game board. Only the cards with the red numbers and apples are stacked face down beside the game board. The cards with the green numbers and apples and the remaining 2 caterpillars are placed at the side and not required in this variant. The jigsaw pieces at the edge and the sheet underneath remain on the game board.

Game preparation for children of 5 years and older:

The game board, the dice and **all 5 caterpillars** are laid out. **All jigsaw pieces** are taken out and spread face up around the game board. When practising, the sheet can be left on the game board but before beginning the game, the sheet can be removed to increase the level of difficulty. **All cards** are mixed and stacked face down beside the game board.

Rules of
the game:



The youngest player throws the dice. If the dice shows one, two or three apples, he/she may take as many cards from the stack as the number of apples shown on the dice. He/she now looks for the jigsaw pieces to go with the card(s) and puts them into the apple jigsaw. It doesn't matter here whether the jigsaw pieces show red or green numbers and apples; what is important is that the quantity of apples printed on the jigsaw piece corresponds to that on the card.



For example, if a card shows five apples and the number 5, the player must look for a jigsaw piece with 5 apples and the number 5 in either colour. Once he has found it, he may place it **face down** in the correct place on the game board. This place on the apple game board can be found more easily with the aid of the sheet because the apples and numbers are printed on the sheet too. Without the sheet, the right place to put the jigsaw piece can only be recognized by means of the shape. **Important: turn the jigsaw piece around and hold it face down and then look for the matching shape on the game board.** The cards that are pulled and used are simply placed at the side.



If a caterpillar turns up on the dice instead of one or more apples, the player places a caterpillar in one of the holes in the apple. It's now the next player's turn.

End of
the game:

Together, the players try to finish the apple before the **3 caterpillars (in the variant for 4 years and older)** or all **5 caterpillars (in the variant for 5 years and older)** have taken their places in the apple. If they manage to do so, they have won the race against the caterpillars and the game can start again. If the 3rd or 5th caterpillar has been placed in the leaf before the apple is finished, the caterpillars have won the race for the apples.

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

Alerte aux chenilles

Avec un peu de chance, le don de l'observation et un bon esprit d'équipe, les joueurs parviendront à vaincre les chenilles. Les enfants apprennent à reconnaître les chiffres, les quantités et les formes tout en jouant.

Age : à partir de 4 ans
Joueurs : 2 et plus
Contenu : 1 plateau de jeu en bois, 5 chenilles, 1 film imprimé, 28 pièces de puzzle (13 avec pommes et chiffres rouges, 15 avec pommes et chiffres verts), 28 cartes rondes (13 avec pommes et chiffres rouges, 15 avec pommes et chiffres verts), 1 dé

Idée du jeu : Tina Reiter
Illustration : Monika Mulzer-Adam

Chaque année, Maurice et ses amis attendent avec impatience que les pommes délicieuses soient enfin mûres dans le jardin de la grand-mère. Mais les chenilles insolentes sont tout aussi impatientes et la course commence dès que les pommes tombent. Avec un peu de chance, Maurice et ses amis peuvent gagner.

On peut choisir la méthode de jeu en fonction de l'âge des joueurs. La version simple se joue seulement avec les pièces de puzzle et les cartes représentant des pommes et des chiffres rouges. La version pour joueurs plus âgés comporte non seulement les cartes imprimées en rouge mais aussi les pièces de puzzle et les cartes avec pommes et chiffres verts.

Préparation du jeu pour enfants de 4 ans et plus :

Prendre le plateau de jeu, le dé et **seulement 3 chenilles**. Sur le puzzle, retirer les **13 pièces intérieures** de la pomme (laisser les 15 pièces de bordure sur le plateau de jeu). Etaler les pièces du puzzle retirées autour du plateau de jeu, avec leur face imprimée tournée vers le haut. Seules les cartes représentant les pommes et les chiffres rouges doivent être retournées et empilées à côté du plateau de jeu. Mettre les cartes avec les pommes et les chiffres verts de côté, ainsi que les 2 chenilles restantes; on n'en a pas besoin pour cette version de jeu. Les pièces formant la bordure du puzzle et le film restent sur le plateau de jeu.

Préparation du jeu pour enfants de 5 ans et plus :

Prendre le plateau de jeu, le dé et **les 5 chenilles**. Retirer **toutes les pièces du puzzle** et les répartir autour du plateau de jeu

avec leur face imprimée tournée vers le haut. Pour s'exercer, on peut laisser le film sur le plateau de jeu. Pour compliquer le jeu, on peut le retirer avant de commencer à jouer. Mélanger **toutes les cartes** et les empiler face cachée, à côté du plateau de jeu.

Déroulement
du jeu :



Le benjamin lance le dé. Si le dé s'arrête sur une, deux ou trois pommes, le joueur prend le nombre de cartes indiqué par le dé. Il doit chercher les pièces du puzzle correspondant à la carte (ou aux cartes) et les placer dans le puzzle de la pomme. Peu importe si les pièces du puzzle qu'il doit chercher représentent des pommes et des chiffres de couleur rouge ou verte. Ce qui compte, c'est que la quantité de pommes représentée sur la pièce de puzzle corresponde à la carte tirée.

Exemple : si une carte représente cinq pommes et le chiffre 5, le joueur doit chercher une pièce de puzzle représentant 5 pommes et le chiffre 5, sans se soucier de la couleur. Lorsqu'il en a trouvé une, il la pose au bon endroit sur le plateau de jeu en **tournant la face imprimée vers le bas**. Le film aide à trouver l'emplacement sur le plateau du jeu des pommes, car les pommes et le chiffre y sont également imprimés. Si l'on n'utilise pas le film, seule la forme permet de reconnaître le bon emplacement de la pièce de puzzle. **Important : retourner la pièce de puzzle, en orientant la face imprimée vers le bas et chercher la forme correspondante sur le plateau de jeu.** Mettre les cartes tirées et jouées de côté.



Si le dé ne s'arrête pas sur une ou plusieurs pommes mais sur une chenille, le joueur place une chenille dans un trou de la pomme. Le tour passe alors directement au joueur suivant.

Fin du jeu :

Les joueurs essaient ensemble de compléter la pomme avant que les **3 chenilles (pour la version à partir de 4 ans)** ou les **5 chenilles (pour la version à partir de 5 ans)** prennent place sur la pomme. S'ils réussissent, ils ont gagné la course contre les chenilles et le jeu peut recommencer.

Si la 3ème ou la 5ème chenille est posée dans la feuille avant que la pomme soit terminée, les chenilles ont gagné la course aux pommes.

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

¡Ojo con las orugas!

Con un poco de suerte al tirar los dados, con una buena capacidad de observación y un espíritu de equipo, los jugadores lograrán vencer a las atrevidas orugas. Jugando, los niños desarrollan su comprensión de los números y cantidades, así como el reconocimiento de las formas.

Edad: a partir de 4 años
Jugadores: a partir de 2
Contenido: 1 tablero de madera, 5 orugas, 1 lámina ilustrada, 28 piezas de puzzle (13 con números y manzanas de color rojo, 15 con números y manzanas de color verde), 28 fichas redondas (13 con números y manzanas de color rojo, 15 con números y manzanas de color verde), 1 dado

Ideado por: Tina Reiter
Ilustrado por: Monika Mulzer-Adam

Cada año, Moritz y sus amigos esperan ansiosamente que las deliciosas manzanas en el huerto de la abuela estén, por fin, maduras. Pero igual de impacientes están las atrevidas orugas y, nada más caer las manzanas de los árboles, comienza una emocionante carrera que Moritz y sus amigos sólo ganarán con un poco de suerte.

La variante de juego se elige según la edad de los jugadores. La variante más fácil sólo se juega con las piezas de puzzle y con las fichas que llevan impresos los números y manzanas en color rojo. La variante para los jugadores más mayores también incluye las piezas de puzzle y fichas con los números y manzanas verdes, aparte de las de color rojo.

Preparación del juego para niños a partir de 4 años:

Se preparan el tablero, el dado y **sólo 3 orugas**. A continuación, se extraen las **13 piezas de puzzle interiores** (dejando en el tablero únicamente las 15 piezas de puzzle que conforman el borde exterior). Las piezas de puzzle extraídas se distribuyen, con la cara impresa hacia arriba, alrededor del tablero. Únicamente las fichas con los números y manzanas de color rojo se colocan boca abajo en una pila junto al tablero. Las fichas con los números y manzanas verdes, así como las otras 2 orugas se dejan a un lado, ya que no se necesitan para esta variante de juego. Las piezas de puzzle del borde y la lámina debajo de éstas se quedan en el tablero.

Preparación del juego para niños a partir de 5 años:

Se preparan el tablero, el dado y **las 5 orugas**. Se extraen **todas las piezas de puzzle** y se distribuyen alrededor del tablero, con la cara impresa hacia arriba. Para practicar, la lámina puede dejarse en el tablero, y para aumentar un poco el grado de dificultad, puede quitarse antes de empezar a jugar. Se mezclan **todas las fichas** y se colocan boca abajo en una pila junto al tablero.

Instrucciones: Comienza el jugador de menor edad tirando el dado. Si éste muestra una, dos o tres manzanas, puede coger de la pila tantas fichas como manzanas indique el dado. Ahora se trata de buscar las piezas de puzzle correspondientes a la o las fichas y de colocarlas en la manzana-puzzle. Para ello, no importa si el color de los números y manzanas de las piezas de puzzle a buscar es el rojo o el verde; lo que importa es que la cantidad de manzanas impresa en la pieza de puzzle coincida con la ficha levantada.



Si, por ejemplo, una ficha muestra cinco manzanas y el número 5, el jugador tiene que buscar una pieza de puzzle con 5 manzanas y el número 5, sin importar el color. Una vez encontrada la pieza correcta, puede colocarla, con **la cara impresa hacia abajo**, en el lugar correspondiente en el tablero. Este lugar se puede localizar más fácilmente con ayuda de la lámina, ya que ésta también lleva impresa las manzanas y los números. Sin esta lámina, el lugar correcto sólo puede encontrarse por la forma. **Importante: Dar la vuelta a la pieza de puzzle y, sosteniéndola con la cara impresa hacia abajo, buscar la forma correspondiente en el tablero.** Las fichas levantadas y acertadas se dejan a un lado.



Si el dado indica una oruga en vez de una o varias manzanas, el jugador debe colocar una oruga en uno de los huecos en la hoja de la manzana. A continuación, el turno pasa directamente al siguiente jugador.

Fin de la partida:

Juntos, los jugadores deben intentar completar la manzana antes de que las **3 orugas (en la variante a partir de 4 años)** o las **5 orugas (en la variante a partir de 5 años)** hayan ocupado sus sitios en la hoja de la manzana. Si lo consiguen, habrán ganado la carrera contra las orugas y pueden comenzar una nueva partida. Al colocarse la 3ª o, en su caso, la 5ª oruga en la hoja antes de completarse la manzana, serán las orugas las ganadoras de la carrera por las manzanas.

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

Rupsenalarm

Een beetje geluk bij het dobbelen en ploeggeest helpen de spelers om de brutale rupsen de baas te worden. Spelenderwijs wordt het begrijpen van getallen en hoeveelheden en het herkennen van vormen bevorderd.

Leeftijd:	vanaf 4 jaar
Aantal Spelers:	vanaf 2
Inhoud:	1 houten spelbord, 5 rupsen, 1 bedrukte folie, 28 puzzelstukjes (13 met rode getallen en appels, 15 met groene getallen en appels), 28 ronde kaarten (13 met rode getallen en appels, 15 met groene getallen en appels), 1 dobbelsteen
Spelidee:	Tina Reiter
Illustratie	Monika Mulzer-Adam

Elk jaar kunnen Moritz en zijn vriendjes het nauwelijks afwachten tot de lekkere appels in de tuin van oma eindelijk rijp zijn. De brutale rupsen wachten er echter al net zo ongeduldig op en zodra de appels van de bomen vallen, begint er een wedstrijd die Moritz en zijn vriendjes alleen met een beetje geluk kunnen winnen.

De spelvariant wordt afhankelijk van de leeftijd van de spelers gekozen. De eenvoudigere versie wordt alleen met de puzzelstukjes en kaarten gespeeld waar de rode getallen en appels op staan. De variant voor oudere spelers bevat dan afgezien van de rode getallen ook de met groene getallen en appels bedrukte puzzelstukjes en kaarten.

Vorbereitung van het spel voor kinderen vanaf 4 jaar:

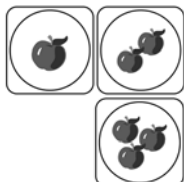
Het spelbord, de dobbelsteen en slechts **3 rupsen** worden klaargelegd. Nu worden de **binnenste 13 puzzelstukjes** van de appel weggenomen (de buitenste rand van 15 puzzelstukjes in het spelbord laten zitten). De weggenomen puzzelstukjes worden met de bedrukte kant naar boven rond het spelbord verdeeld. Alleen de kaarten met de rode getallen en appels worden omgekeerd naast het spelbord opgestapeld. De kaarten met de groene getallen en appels en de resterende 2 rupsen worden weggelegd; die zijn bij deze variant niet nodig. De puzzelstukjes aan de rand en de folie eronder blijven op het spelbord.

Vorbereitung van het spel voor kinderen vanaf 5 jaar:

Het spelbord, de dobbelsteen en **alle 5 rupsen** worden klaargelegd. **Alle puzzelstukjes** worden weggenomen en met de bedrukte kant naar boven rond het spelbord verdeeld. Om te

oefenen kan de folie op het spelbord blijven zitten. Om het iets moeilijker te maken kan hij bij het begin van het spel weggehaald worden. **Alle kaarten** worden geschud en bedekt naast het spelbord opgestapeld.

Verloop van het spel:



De jongste speler mag dobbelen. Wanneer er één, twee of drie appels gegooid worden, mag de speler zoveel kaarten van de stapel pakken als op de dobbelsteen zijn aangegeven. Bij de kaart(en) worden nu de passende puzzelstukjes gezocht en in de appelpuzzel geplaatst. Hierbij is het niet belangrijk of op de puzzelstukjes die gezocht moeten worden rode of groene getallen of appels staan. Belangrijk is het dat de op de puzzelstukjes aangegeven hoeveelheid appels overeenstemt met die op de gepakte kaart.



Wanneer een kaart bijv. vijf appels aangeeft en het cijfer 5, moet de speler een puzzelstukje met 5 appels en het cijfer 5 van een onverschillige kleur zoeken. Heeft hij die gevonden, mag hij het met de **bedrukte kant naar beneden** op de juiste plek in het speelveld leggen. Deze plek in het appel-spelbord kan eenvoudiger met behulp van de folie worden gevonden, omdat daarop ook appels en cijfers zijn afgebeeld. Zonder folie kan de juiste plek voor het puzzelstukje alleen aan de hand van de vorm worden herkend. **Belangrijk: Het puzzelstukje met de bedrukte kant naar beneden houden en dan de juiste vorm op het spelbord zoeken.** De gepakte en uitgevoerde kaarten worden gewoon terzijde gelegd.



Wanneer in plaats van één of meer appels een rups wordt gegooid, plaatst de speler een rups in één van de uitsparingen in de appel. Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Einde van het spel:

De spelers proberen samen om de appel te voltooien, voordat er **3 rupsen (bij de variant vanaf 4 jaar)** of alle **5 rupsen (bij de variant vanaf 5 jaar)** hun plaatsen op de appel in beslag hebben ingenomen. Wanneer ze daarin slagen hebben ze de wedstrijd tegen de rupsen gewonnen en het spel kan opnieuw beginnen. Wanneer de 3^e of de 5^e rups in het blad geplaatst voordat de appel voltooid is, hebben de rupsen de wedstrijd om de appels gewonnen.

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.