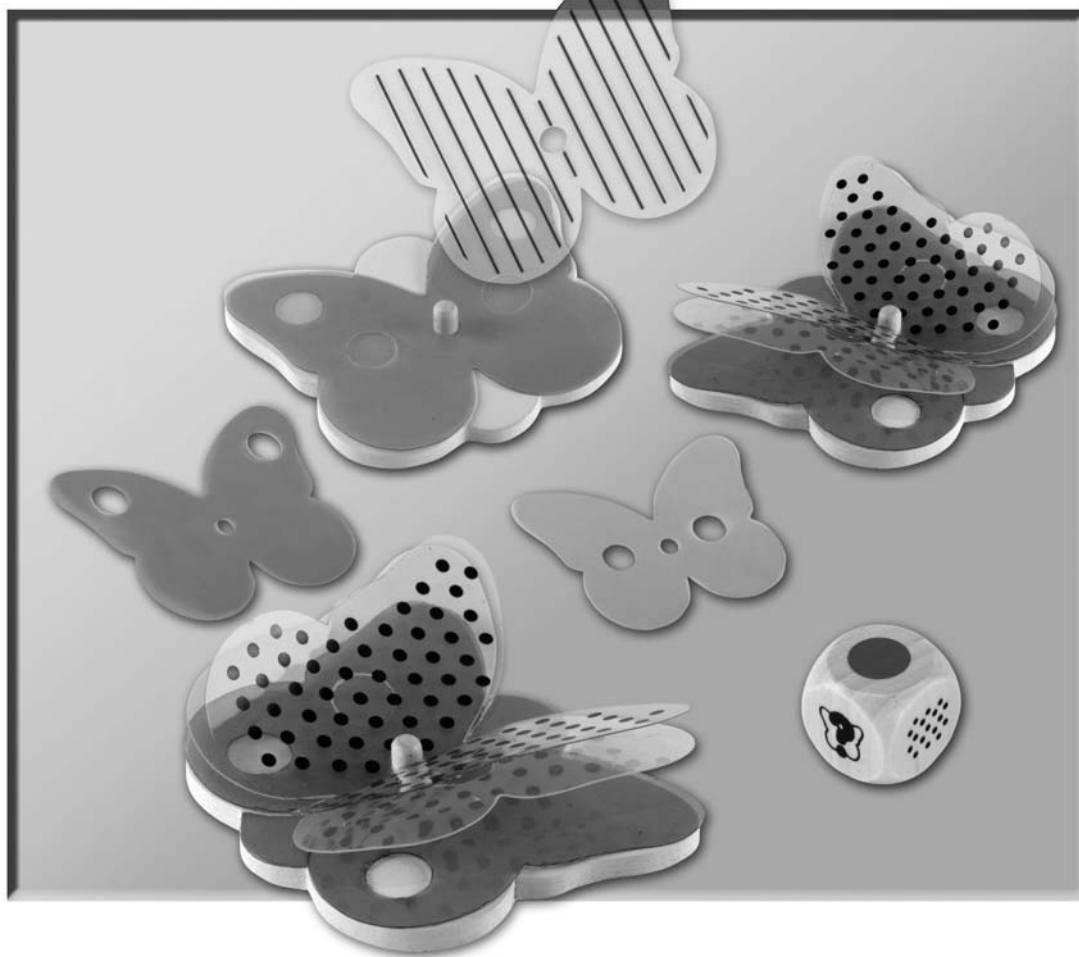


Spielregel * Instruction * Règle du jeu * Regla del juego * Regola di gioco * Spelregels

D EN F ES I NL

Schmetti Coloretti

Nr. 22392



belsduc

Um einen schönen bunten Schmetterling zu bekommen, ist Farb- und Mustererkennung sowie ein bisschen Würfelglück gefragt. Dieses Spiel geht einen Schritt weiter und fördert nicht nur die Farberkennung sondern beschäftigt sich spielerisch mit den Mischfarben orange, grün und lila. Mithilfe transparenter Farbfolien wird Farbenlehre zum „Kinderspiel“.

Alter: ab 4 Jahre
Mitspieler: 2-4
Spielidee: Roselyne Kuch

Inhalt: 4 Schmetterlinge, 24 Schmetterlingsflügel, 18 Schmetterlingskarten, 1 Farb- und Musterwürfel

Die Sonne scheint und viele Schmetterlinge tanzen auf der großen Blumenwiese aber ein paar davon sind ein bisschen traurig. Sie sind ganz weiß und weil die schönen bunten Schmetterlinge über sie lachen, benötigen sie ein bisschen Hilfe, um auch bald mit bunt-gemusterten Flügeln von Blüte zu Blüte fliegen zu können.

Vorbereitung des Spiels: Jeder Mitspieler bekommt einen Schmetterling. Die Schmetterlingskarten werden verdeckt auf dem Tisch gestapelt und der Würfel wird daneben gelegt. Die Schmetterlingsflügel werden auf dem Tisch verteilt und jeder Mitspieler darf eine Schmetterlingskarte ziehen und offen vor sich ablegen.

Spielverlauf: Der jüngste Mitspieler würfelt. Ist die gewürfelte Farbe oder das Muster auf seiner gezogenen Schmetterlingskarte abgebildet, darf er sich den entsprechenden Flügel auf seinen Schmetterling stecken. Jeder Schmetterling besteht aus drei Flügeln, das kann eine Farbe mit zwei Mustern oder zwei Farben mit einem Muster sein. Bei einigen Schmetterlingskarten, müssen Farbe oder Muster gemischt werden, um die richtige Farbe oder das richtige Muster zu erhalten.

Damit das etwas leichter ist, sind die Schmetterlingskarten gut markiert. Die 3 kleinen Flügel unten auf den Karten zeigen deutlich, aus welchen einzelnen Flügeln sich der Schmetterling, der gesteckt werden soll, zusammensetzt. Wird der Joker gewürfelt, darf sich der Mitspieler einen der abgebildeten Flügel aussuchen. Stimmen weder Farbe noch Muster auf dem Würfel mit der Schmetterlingskarte überein oder hat der Mitspieler den gewürfelten Flügel bereits auf seinem Schmetterling stecken, ist der Nächste an der Reihe.

Sobald ein Mitspieler seinen Schmetterling entsprechend der gezogenen Karte zusammengesetzt hat, gehört die Karte ihm und nachdem er sämtliche Flügel auf den Tisch zurückgelegt hat, darf er eine neue Karte ziehen und einen neuen Schmetterling zusammenstecken.

Spielende: Wer als Erster vier Schmetterlingskarten sammeln konnte, hat das Spiel gewonnen.

Variante 1: Alle vier Schmetterlinge werden in die Tischmitte gesetzt. Zu jedem Schmetterling wird eine aufgedeckte Schmetterlingskarte gelegt. Die Flügel, der Würfel sowie der Stapel mit den verdeckten Schmetterlingskarten werden bereit gelegt und es wird wieder reihum gewürfelt. Der jeweilige Spieler schaut bei allen vier Schmetterlingskarten, ob die gewürfelte Farbe oder das Muster dort vorhanden ist. Je nachdem bei welchem Schmetterling es passt, steckt er dort die richtigen Flügel auf. Derjenige, der den dritten passenden Flügel aufsteckt, nimmt alle Flügel wieder ab, legt sie auf den Tisch zurück und darf die Karte an sich nehmen. Nun wird eine neue Karte zu dem Schmetterling gelegt und der Nächste ist an der Reihe. Auch bei dieser Version gewinnt derjenige, der als Erster vier Karten gesammelt hat.

Variante 2: Zuerst sucht sich jeder Mitspieler einen Schmetterling aus. Jetzt stellt jeder seinen Schmetterling in die Tischmitte, zieht eine Karte und legt sie neben seinen Schmetterling. Wie bei Variante 1 wird gewürfelt und der Spieler schaut nach, bei welchem Schmetterling die gewürfelte Farbe oder das gewürfelte Muster passt, und steckt den Flügel auf. Der Unterschied zu Variante 1 besteht nur darin, dass nicht derjenige der den Schmetterling fertig stellt, die Karte bekommt, sondern derjenige, dessen Schmetterling es ist.

Item no. 22392 **Schmetti Coloretti**

Colour and pattern recognition and a bit of luck with the dice are what you need to collect the lovely brightly coloured butterflies. This game goes a step further and not only promotes colour recognition but also presents the secondary colours orange, green and purple in a playful manner. Learning colours with the aid of the transparent colour foils is "child's play".

Age: 4 +
Players: 2-4
Game idea: Roselyne Kuch

Contents: 4 butterflies, 24 pairs of butterfly wings, 18 butterfly cards, 1 dice with colours and patterns

The sun is shining and there are a lot of butterflies dancing on the large wildflower meadow. A few of them are a bit sad because they are totally white and the beautiful brightly coloured butterflies laugh at them. They need a bit of help so that they too will soon be able to fly from flower to flower with brightly patterned wings.

Game preparation: Each player is given a butterfly. The butterfly cards are stacked face down on the table and the dice is put down beside it. The butterfly wings are spread out on the table and each player may take a butterfly card and put it down face up in front of him.

Rules of the game: The youngest player throws the dice. If the colour or pattern that comes up on the dice is shown on the butterfly card, he may put the wings of that colour or pattern onto the butterfly. Each butterfly consists of three pairs of wings, which can be a colour with two patterns or two colours with one pattern. On some butterfly cards, the colour or pattern must be mixed to get the right colour or the right pattern.

To make everything a bit easier, the butterfly cards are well marked. The 3 small wings at the bottom of the cards show clearly which individual wings are needed to make up the butterfly. If the joker comes up on the dice, the player may choose a pair of wings. If neither the colour nor the pattern on the dice agrees with those on the butterfly card or if the player has put the corresponding wings on his butterfly already, it's the next player's go.

As soon as a player has put his butterfly together in accordance with the card he pulled, he owns the card. He then puts all the wings back on the table and picks up a new card and creates a new butterfly.

End of the game: The winner is the first to collect four butterfly cards.

Version 1: All four butterflies are put down in the middle of the table. A butterfly card placed face up is shown with each butterfly. The wings, the dice and the stack with the butterfly cards face down are placed in readiness and everyone throws the dice in turn. The player whose go it is looks at all four butterfly cards to see if the colour on the dice or the pattern is on one of the cards. He sticks the wings onto the butterfly they are meant for. The player to put on the third correct pair of wings, takes all the wings off again and puts them back on the table and he takes the card for himself. A new card is placed beside the butterfly now and it's the next player's turn. In this version too the winner is the first to collect four cards.

Version 2: First each player picks a butterfly. Now each player puts his butterfly in the middle of the table, takes a card and puts it down beside his butterfly. As in version 1 the player throws the dice and then looks to see which butterfly needs the colour or pattern that comes up on the dice and he then puts the wings on that butterfly. The only difference from version 1 is that it is not the one who finishes the butterfly who gets the card but instead the one who owns the butterfly.

No. d'art. 22392 **Schmetti Coloretti**

Pour obtenir un beau papillon coloré, il faut reconnaître les couleurs et les dessins et avoir un peu de chance en lançant le dé. Ce jeu va un peu plus loin et développe non seulement l'identification des couleurs, il utilise également les mélanges de couleurs tels que le orange, le vert et le violet. Grâce à des films transparents de couleurs, la théorie des couleurs devient un "jeu d'enfant".

Age : à partir de 4 ans
Joueurs : 2-4
Idée du jeu : Roselyne Kuch

Contenu : 4 papillons, 24 ailes de papillons, 18 cartes-papillons, 1 dé avec dessins et couleurs

Le soleil brille et de nombreux papillons virevoltent dans le pré fleuri, mais certains d'entre eux sont un peu tristes. Ils sont tout blancs et comme les beaux papillons multicolores se moquent d'eux, ils ont besoin d'un peu d'aide pour pouvoir voler de fleur en fleur avec des ailes aux dessins multicolores.

Préparation du jeu : Chaque joueur reçoit un papillon. Sur la table, former une pile de cartes-papillons en cachant leur face. Poser le dé à côté de cette pile. Répartir les ailes de papillons sur la table. Chaque joueur tire une carte-papillon et la dépose devant lui, face tournée vers le haut.

Déroulement du jeu : Le benjamin lance le dé. Si le dé montre le dessin ou la couleur représenté(e) sur sa carte-papillon, il place l'aile correspondante sur son papillon. Chaque papillon a trois ailes; celles-ci peuvent être une couleur et deux dessins ou deux couleurs et un dessin. Pour certaines cartes-papillons, il faut mélanger les couleurs ou les dessins pour obtenir la bonne couleur ou le bon dessin.

Pour faciliter le jeu, les cartes-papillons comportent des indications. Les 3 petites ailes figurant en bas des cartes montrent clairement la composition des ailes du papillon. Si le joueur obtient le joker, il prend une aile de son choix. Si la couleur ou le dessin indiqué(e) par le dé ne correspond pas à la carte-papillon ou si le joueur a déjà placé l'aile indiquée par le dé sur son papillon, le tour passe au joueur suivant.

Dès qu'un joueur a composé son papillon conformément à la carte qu'il a tirée, la carte lui appartient. Il doit alors reposer toutes les ailes sur la table, tirer une nouvelle carte et composer un nouveau papillon.

Fin du jeu : Le premier qui possède quatre cartes-papillons a gagné.

Variante 1 : Poser les quatre papillons au centre de la table. Placer une carte-papillon face tournée vers le haut à côté de chaque papillon. Mettre les ailes, le dé et la pile de cartes-papillons avec leur face retournée à portée de main et lancer le dé chacun son tour. Le joueur regarde sur les quatre cartes-papillons si elles contiennent la couleur ou le dessin figurant sur le dé. Il place l'aile sur le papillon correspondant. Celui qui pose la troisième aile correspondante retire toutes les ailes, les repose sur la table et prend la carte. On pose alors une nouvelle carte à côté du papillon et le tour passe au joueur suivant.
Dans cette version aussi, le gagnant est le premier qui possède quatre cartes.

Variante 2 : Pour commencer, chaque joueur choisit un papillon. Ensuite, chacun pose son papillon au centre de la table, tire une carte et la pose à côté de son papillon.
Comme pour la variante 1, un joueur lance le dé et regarde à quel papillon correspond la couleur ou le dessin figurant sur le dé et met l'aile en place.
Cette variante présente une différence par rapport à la variante 1 : la carte ne revient pas au joueur qui complète le papillon mais au joueur auquel le papillon appartient.

Para obtener una bonita mariposa colorida, se necesita saber reconocer los colores y dibujos, y se precisa un poco de suerte con los dados. Este juego va un paso más allá, ya que no sólo estimula el reconocimiento de los colores, sino también abarca, de forma amena y simpática, el tema de los colores compuestos naranja, verde y lila. Con ayuda de láminas de color transparentes, la teoría de los colores se convierte en un "juego de niños".

Edad: a partir de 4 años
Jugadores: 2-4
Ideado por: Roselyne Kuch

Contenido: 4 mariposas, 24 alas de mariposa, 18 cartas de mariposa, 1 dado de colores y dibujos

El sol brilla y muchas mariposas bailan en el gran prado cubierto de flores, aunque unas cuantas de ellas están un poco tristes. Son totalmente blancas, y las bonitas mariposas coloridas se ríen de ellas. Por eso necesitan un poco de ayuda, para que pronto también puedan volar de flor en flor con alas coloridas y provistas de preciosos dibujos.

Preparación del juego: Cada jugador coge una mariposa. Las cartas de mariposa se ponen boca abajo en una pila sobre la mesa y el dado se sitúa a un lado de la misma. Las alas de mariposa se distribuyen por la mesa, y cada jugador puede coger una carta de mariposa y colocarla boca arriba delante de sí.

Instrucciones: El jugador más joven empieza tirando el dado. Si el color o dibujo que marca el dado aparece en su carta de mariposa, puede colocar el ala correspondiente sobre su mariposa. Cada mariposa tiene tres alas, que pueden ser una de color y dos con dibujo o dos de color y una de dibujo. En algunas cartas de mariposa, los colores o dibujos tienen que mezclarse para obtener el color o dibujo correctos.

Para facilitar un poco toda esta tarea, las cartas de mariposa están bien marcadas. Las 3 pequeñas alas en la parte inferior de las cartas muestran claramente de qué alas individuales se compone cada mariposa en cuestión. Si el dado marca el comodín, el jugador puede escoger un ala a su criterio. Si ni el color ni el dibujo que marca el dado coinciden con la carta de mariposa, o si el jugador ya tiene el ala puesta en su mariposa, el turno pasa al siguiente jugador.

Una vez un jugador ha conseguido componer su mariposa de acuerdo a la carta sacada, se puede quedar con la misma y sacar otra carta para completar otra mariposa; pero antes tendrá que volver a dejar todas las alas en la mesa.

Fin de la partida: Ganará la partida el que primero reúna cuatro cartas de mariposa.

Variante 1: Las cuatro mariposas se distribuyen en el centro de la mesa. Junto a cada mariposa se coloca boca arriba una carta de mariposa. Se preparan las alas, el dado y la pila con las cartas de mariposa boca abajo y se empieza a lanzar el dado por turnos. El jugador que tiene el turno observa las cuatro cartas de mariposa en busca del color o dibujo que marque el dado. Si encuentra la mariposa acertada, le coloca el ala correcta. El jugador que coloque la tercera ala correcta, vuelve a quitar todas las alas, las deja de nuevo en la mesa y puede quedarse con la carta correspondiente. Ahora se coloca una nueva carta junto a la mariposa y el turno pasa al siguiente jugador. En esta variante, también ganará el primero en reunir cuatro cartas.

Variante 2: En primer lugar, cada jugador escoge una mariposa. A continuación, la pone en el centro de la mesa, saca una carta y la coloca junto a su mariposa. Igual que en la variante 1, el jugador tira el dado y comprueba cuál de las mariposas coincide con el color o el dibujo que marca el dado, para luego colocarle el ala adecuada. La diferencia con respecto a la variante 1 está únicamente en que el que complete la mariposa no se podrá quedar con la carta, sino que ésta será para el jugador que tenga la mariposa en cuestión.

Cod. art. 22392 Schmetti Coloretti

Per ottenere una bella farfalla variopinta, è necessaria una conoscenza dei colori e dei disegni, nonché un po' di fortuna ai dadi. Questo gioco fa un passo più in là e non solo stimola il riconoscimento dei colori, ma si occupa giocando dei colori composti quali l'arancione, il verde e il lilla. Per mezzo di fogli colorati trasparenti, l'insegnamento dei colori diventa un "gioco per bambini".

Età: da 4 anni
Giocatori: 2-4
Ideatore: Roselyne Kuch

Contenuto: 4 farfalle, 24 ali di farfalle, 18 carte, 1 dado per i colori e per i disegni

Il sole risplende e molte farfalle danzano sul grande prato di fiori. Però alcune di loro sono un po' tristi. Sono tutte bianche e, siccome vengono derise dalle belle farfalle variopinte, hanno bisogno di aiuto per poter volare presto anch'esse di fiore di fiore con le ali variopinte.

Preparazione del gioco: Ogni giocatore riceve una farfalla. Le carte vengono collocate sul tavolo coperte e il dado viene posato accanto. Le ali delle farfalle vengono distribuite sul tavolo e ogni giocatore può raccogliere una carta e collocarla scoperta davanti a sé.

Andamento del gioco: Il giocatore più giovane tira il dado. Se il colore o il disegno giocato è raffigurato sulla carta raccolta, può applicare l'ala corrispondente sulla sua farfalla. Ogni farfalla è composta da tre ali, che possono essere un colore e due disegni oppure due colori e un disegno. Per alcune carte, bisogna comporre i colori o i disegni per ottenere il colore o il disegno giusto.

Per facilitare il riconoscimento, le carte sono ben contrassegnate. Le tre piccole ali in basso sulle carte mostrano chiaramente da quali singole ali è formata la farfalla che deve essere completata. Se si gioca il jolly, il giocatore può scegliere un'ala.

Se né il colore né il disegno sul dado corrispondono alla carta o il giocatore ha già applicato sulla sua farfalla l'ala giocata con il dado, tocca al giocatore successivo.

Non appena uno dei giocatori ha completato la sua farfalla come mostrato sulla carta raccolta, la carta gli appartiene. Dopo aver riposto sul tavolo tutte le ali, può raccogliere una nuova carta e comporre una nuova farfalla.

Fine del gioco: vince il gioco chi accumula per primo quattro carte.

Variante 1: tutte e quattro le farfalle vengono poste al centro del tavolo. Vicino ad ogni farfalla viene posata una carta scoperta. Le ali, il dado e il mucchio di carte coperte vengono preparate e si tira il dado uno alla volta. Il giocatore che ha tirato il dado controlla se le carte quattro contengono il colore o il disegno giocato. A seconda della farfalla a cui si adatta, vi applica l'ala giusta. Il giocatore che applica la terza ala, rimuove tutte le ali, le rimette sul tavolo e può appropriarsi della carta. A questo punto, vicino alla farfalla viene posata una nuova carta e tocca al giocatore successivo. Anche in questa variante vince chi ha accumulato per primo quattro carte.

Variante 2: ogni giocatore sceglie una farfalla, dopodiché ognuno pone la sua farfalla al centro del tavolo, raccoglie una carta e la posa accanto alla propria farfalla. Come nella variante 1, si tira il dado e il giocatore controlla quale farfalla contiene il colore o il disegno giocato e vi applica l'ala. La differenza con la variante 1 è che si appropria della carta non colui che completa la farfalla, bensì colui a cui appartiene la farfalla.

Om een mooie kleurige vlinder te krijgen is kleur- en patroonherkenning en een beetje geluk bij het dobbelen nodig. Dit spel gaat een stap verder en bevordert niet alleen de kleurherkenning, maar houdt zich spelenderwijs bezig met de mengkleuren oranje, groen en paars. Met behulp van transparant gekleurde folies wordt de kleurenleer een „kinderspel“

Leeftijd: vanaf 4 jaar
Aantal Spelers: 2-4
Spelidee: Roselyne Kuch

Inhoud: 4 vlinders, 24 vlindervleugels, 18 vlinderkaarten, 1 kleuren- en patroondobbelsteen

De zon schijnt en een boel vlinders dansen over de grote bloemenwei, maar een paar zijn een beetje verdrietig. Ze zijn helemaal wit en omdat de mooie kleurige vlinders om hun lachen, hebben ze een beetje hulp nodig om ook weldra met kleurig getekende vleugels van bloem naar bloem te kunnen vliegen.

Vorbereiding van het spel: Iedere speler krijgt één vlinder. De vlinderkaarten worden omgekeerd op een stapeltje op tafel gelegd en de dobbelsteen ernaast. De vlindervleugels worden over de tafel verdeeld en iedere speler mag een vlinderkaart pakken en open voor zich neerleggen.

Verloop van het spel: De jongste speler mag dobbelen. Wanneer de gegooide kleur of het patroon op zijn getrokken vlinderkaart is afgebeeld, mag hij de hierbij horende vleugel op zijn vlinder steken. Iedere vlinder bestaat uit drie vleugels; dit kan een kleur met twee patronen of twee kleuren met één patroon zijn. Bij sommige vlinderkaarten moeten kleuren of patronen worden gecombineerd om de juiste kleur of het juiste patroon te verkrijgen.

Om het iets gemakkelijker te maken zijn de vlinderkaarten goed gekenmerkt. De 3 kleine vleugeltjes onder op de kaart laten duidelijk zien uit welke aparte vleugels de vlinder is samengesteld die ingestoken moet worden. Wanneer de joker wordt gegooid mag de speler een vleugel kiezen. Wanneer noch de kleur noch het patroon op de dobbelsteen met de vlinderkaart overeenstemt of wanneer de speler de gegooide vleugel al op zijn vlinder heeft zitten, is de volgende aan de beurt.

Zodra een speler zijn vlinder volgens de gepakte kaart heeft samengesteld, is de kaart van hem en nadat hij alle vleugels op tafel terug heeft gelegd, mag hij een nieuwe kaart pakken en een nieuwe vlinder verzamelen.

Einde van het spel: Wie als eerste vier vlinderkaarten heeft kunnen verzamelen heeft het spel gewonnen.

Variante 1: Alle vier vlinders worden in het midden van de tafel geplaatst. Bij iedere vlinder wordt een open vlinderkaart neergelegd. De vleugels, de dobbelsteen en de stapel met de omgekeerde vlinderkaarten worden klaargelegd en er wordt weer om beurten gedobbeld. De speler die aan de beurt is kijkt bij alle vier vlinderkaarten of de gegooide kleur of het patroon daar is afgebeeld. Afhankelijk bij welke vlinder het past, brengt hij daar de juiste vleugel aan. Degene die de derde passende vleugel opsteekt neemt alle vleugels weer af, legt ze terug op tafel en mag de kaart houden. Nu wordt er een nieuwe kaart bij de vlinder neergelegd en de volgende speler is aan de beurt. Ook bij deze versie wint degene die als eerste vier kaarten heeft weten te verzamelen.

Variante 2: Eerst kiest iedere speler een vlinder. Dan plaatst iedereen zijn vlinder midden op tafel, pakt een kaart en legt die naast zijn vlinder. Net als bij variante 1 wordt er gedobbeld en de speler kijkt, bij welke vlinder de gegooide kleur of het gegooide patroon past en brengt de vleugel aan. Het verschil met variante 1 is alleen dat niet degene de vlinder voltooit de kaart krijgt, maar degene van wie de vlinder is.

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.

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

Non adatto a bambini di età inferiore ai 36 mesi. Contiene parti piccole che possono essere ingerite. Conservare l'indirizzo del produttore.

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