

2 erste Spiele

D

Ravensburger® Spiele Nr. 23 354 0

Ein Leiter- und ein Sammelspiel für 2–4 Spieler von 3–7 Jahren.

Illustration: Oliver Freudenreich
Redaktion: Monika Gohl



Inhalt:

1 doppelseitig bedruckter Spielplan, 4 Spielfiguren mit Aufstellfüßen, 20 Spielsachen, 1 Farbwürfel, 1 Punktwürfel

Vier Tierfreunde haben viel Spaß auf dem Spielplatz. Wie lustig es ist, im Sandkasten mit den bunten Spielsachen zu buddeln! Und dann laufen sie auf dem Abenteuerweg um die Wette: Wer ist wohl als Erster oben beim Turm?

Vor dem ersten Spiel

Drückt vorsichtig alle Teile aus den Stanztafeln heraus. Lasst euch am besten von einem Erwachsenen helfen. Jede Spielfigur stellt ihr in einen Aufstellfuß. Nun wählt ihr aus, mit welchem der beiden Spiele ihr beginnen möchtet.

2

ein Spielzeug in einer Farbe aussuchen, die euch noch fehlt. Würfelt ihr eine **Farbe, die ihr schon besitzt**, sucht ein entsprechendes Spielzeug aus und **verschenkt es** an einen Mitspieler, der es noch gebrauchen kann. Er freut sich bestimmt darüber!

Hinweis: Wenn ihr zu zweit oder zu dritt spielt und jeder die Farbe schon gelegt hat, könnt ihr das Spielzeug auch auf ein Tierfeld legen, das nicht mitspielt.

Ist **kein Spielzeug der gewürfelten Farbe mehr vorhanden**, setzt man leider aus. Ihr dürft gleiche Spielzeugarten sammeln, also z. B. mehrere Eimer. Wichtig ist, dass die Farbe stimmt!

Ende des Spiels

Wer seine Murmeln als Erster mit farbgleichen Spielsachen abdecken konnte, gewinnt die Runde!

2. Abenteuer-Leiterspiel

Spielmaterial

Spielplan „Abenteuerweg“, 4 Spielfiguren, Farbwürfel, Punktwürfel für die Variante

Vorbereitung

Puzzelt den **Spielplan mit dem Abenteuerweg** nach oben zusammen. Sucht euch aus, mit welchem Tier ihr spielen möchtet und stellt die **Spielfigur** unten neben den Pfeil. Hier startet der Wettlauf zum bunten Turm. Legt den **Farbwürfel** bereit. Den Punktwürfel braucht ihr erst für die Variante.

4

1. Sandkasten-Sammelspiel

Spielmaterial

Spielplan „Sandkasten“, 20 bunte Spielsachen, 4 Spielfiguren, Farbwürfel

Vorbereitung

Puzzelt den **Spielplan mit der Sandkastenseite** nach oben zusammen. Auf jedem der vier Teile ist ein Tierkopf mit Kreide aufgemalt. Sucht euch aus, mit welchem Tier ihr spielen möchtet und nehmt die **Spielfigur** zu euch. So wisst ihr im Spiel immer, dass ihr z. B. für das Hundefeld sammelt. **Tipp:** Wenn es euch leichter fällt, dann nehmt euer Puzzleteil während des Spiels direkt zu euch.

Den **Farbwürfel** und die 20 **Spielsachen** legt ihr bereit.

Ziel des Spiels

In jedem der vier Sandkastenteile sind fünf große Murmeln in verschiedenen Farben abgebildet. Welcher Spieler schafft es zuerst, diese mit den farbgleichen Spielsachen für sein Tier abzudecken?

Spielregel

Der jüngste Spieler beginnt und würfelt. Hat er zum Beispiel **Blau** gewürfelt, darf er ein blaues Spielzeug aussuchen. Er legt es auf die blaue Murmel seines Puzzleteils. Danach ist der reihum nächste Spieler an der Reihe.

Würfelt ihr **Blau, Rot, Gelb, Grün** oder **Orange**, nehmt ihr euch ein Spielzeug in der gewürfelten Farbe. Bei **Weiß** dürft ihr euch

3

Ziel des Spiels

Wer mit seiner Spielfigur als Erster beim bunten Turm ankommt, gewinnt.

Der Wettlauf beginnt

Der kleinste Spieler beginnt und würfelt. Bei **Blau, Rot, Gelb, Grün** und **Orange** zieht er mit seinem Tier auf das **nächste Feld** dieser Farbe. Danach ist sein linker Mitspieler dran. Würfelt man **Weiß**, hat man leider Pech und muss stehen bleiben.

Feld besetzt?

Es darf immer nur eine Figur auf einem Feld stehen. Sollte das Feld der gewürfelten Farbe besetzt sein, dann stellt ihr eure Figur auf das nächste freie Feld in dieser Farbe.

Pfeil-Feld bei einer Leiter

Landet ihr auf einem Pfeil-Feld vor einer Leiter, dann dürft ihr sie gleich hochklettern und damit den Weg abkürzen. Bleibt auf dem Feld am Leiterende stehen. Ist hier schon ein anderes Tier? Dann stellt eure Figur ein Feld weiter.

Pfeil-Feld bei einer Rutsche

Landet ihr auf einem Pfeil-Feld bei einer Rutsche, dann rutscht ihr wieder ein Stück herunter. Sollte hier schon jemand stehen, dann stellt ihr eure Figur ein Feld dahinter.

Ende des Spiels

Am Ende des Abenteuerwegs befindet sich der bunte Turm. Hier gelten alle Farben. Der erste Spieler, der eine Farbe würfelt, die nicht mehr auf dem Weg vor ihm liegt, darf zum Turm ziehen und gewinnt das Spiel.

5

Variante mit Punktwürfel

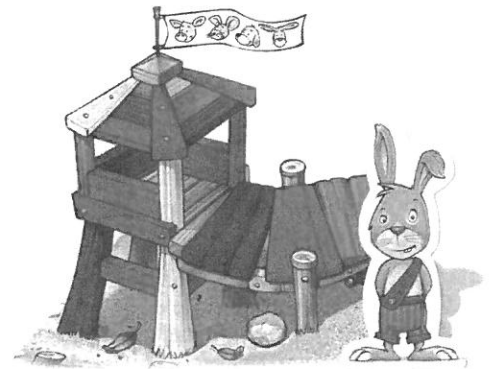
Hier braucht ihr den Farbwürfel nicht und spielt stattdessen mit dem Punktwürfel. Zieht die gewürfelte Punktzahl auf den Feldern voran. Sollte dort schon ein Tier stehen, stellt ihr eure Figur ein Feld davor. Würfelt ihr das X, müsst ihr leider stehen bleiben.



Den Turm braucht ihr nicht mit genauer Punktzahl erreichen, überzählige Punkte verfallen.

Ansonsten gelten die gleichen Regeln wie im Grundspiel. Viel Spaß beim Klettern und Rutschen!

© 2013 Ravensburger Spieleverlag



2¹erste Spiele

primi giochi

Gioco Ravensburger® n° 23 354 0

Un gioco saliscendi e un gioco di associazione logica per 2-4 giocatori dai 3 ai 7 anni.

Illustrazioni: Oliver Freudenreich
Redazione: Monika Gohl



Contenuto:

1 tabellone stampato su entrambi i lati, 4 pedine con piedistallo, 20 giocattoli, 1 dado a colori, 1 dado con punteggio

Al parco giochi, quattro cuccioli si stanno divertendo moltissimo: com'è bello scavare nel recinto per la sabbia con tanti giocattoli colorati! Poi, gli amici organizzano una gara lungo il percorso avventura: chi riuscirà ad arrivare per primo in cima alla torre?

Prima di giocare per la prima volta

Facendovi aiutare da una persona adulta, staccate tutti i pezzi dalla tavola prefustellata. Mettete ogni pedina su un piedistallo, quindi scegliete quale tra i due giochi volete fare:

12

Se lanciando il dado si ottengono i colori **blu, rosso, giallo, verde e arancione**, potete prendere un giocattolo del colore corrispondente. Se invece, una volta lanciato, sul dado appare il colore **bianco**, potete scegliere un giocattolo di un qualsiasi colore che manca ancora alla vostra collezione.

Se, una volta lanciato, sul dado appare un **colore che avete già, regalate** il giocattolo del colore corrispondente a un altro giocatore al quale manca: lo renderete sicuramente molto felice!

Un consiglio: se siete in due o tre giocatori e avete già tutti il colore corrispondente a quello ottenuto con il lancio del dado, allora potete regalare il giocattolo al quarto cucciolo, cioè a quello che non sta giocando.

Quando **non ci sono più giocattoli del colore corrispondente a quello ottenuto tramite il lancio del dado**, purtroppo dovete sospendere il gioco. E' possibile collezionare giocattoli uguali, ad esempio più secchielli, ma è importante che il colore corrisponda!

Fine del gioco

Vince chi riesce a coprire per primo le sue biglie con giocattoli dello stesso colore!

2. L'avventura – Gioco saliscendi

Materiale di gioco

tabellone "percorso avventura", 4 pedine, dado a colori, dado a punti (per la variante di gioco)

14

1. Il recinto con la sabbia – Gioco di associazione

Materiale di gioco

tabellone "recinto con la sabbia", 20 giocattoli colorati, 4 pedine, dado a colori

Preparazione

Componete il puzzle del **tabellone sul lato del recinto per la sabbia**. Ogni giocatore sceglie poi il cucciolo con il quale vuole giocare e prende la **pedina** corrispondente. Su ciascuno dei quattro pezzi del puzzle (campi) è visibile il muso di un animale disegnato con il gessetto, in questo modo non potete sbagliarvi: se, ad esempio, avete scelto la pedina del cagnolino, dovete collezionare i giocattoli sul campo del cagnolino.

Consiglio: se vi sembra più facile, potete tenere il vostro pezzo di puzzle davanti a voi.

Preparate il **dado a colori** e i **20 giocattoli**.

Scopo del gioco

In ciascuno dei quattro campi del recinto con la sabbia sono raffigurate cinque grandi biglie di diverso colore: chi riuscirà per primo a coprirle con i giocattoli del colore corrispondente?

Regole del gioco

Inizia il giocatore più giovane che lancia il dado. Se, ad esempio, sul dado appare il colore **blu**, egli può prendere un giocattolo blu e metterlo sulla biglia blu del suo campo. Dopodiché il turno passa al giocatore successivo.

13

Preparazione

Componete il puzzle del **tabellone di gioco sul lato del percorso avventura**. Scegliete il cucciolo con il quale volete giocare e posizionate la **pedina** in basso, accanto alla freccia. La gara di corsa **fino alla torre colorata** parte da questo punto. Preparate il **dado a colori**. Il dado con i punti si utilizza solamente per la variante di gioco.

Scopo del gioco

Vince chi, con la sua pedina, arriva per primo alla torre colorata.

La gara di corsa inizia

Comincia il giocatore più giovane che lancia il dado. Se sul dado appaiono i colori **blu, rosso, giallo, verde e arancione** egli deve far avanzare il proprio cucciolo fino al prossimo **campo del colore corrispondente**. Dopodiché il turno passa al giocatore che si trova alla sua sinistra.

Se, per sfortuna, una volta lanciato, sul dado appare il colore **bianco**, purtroppo il giocatore deve restare fermo.

Quando un campo è già occupato...

Su ogni campo è possibile posizionare un'unica pedina. Nel caso in cui il campo del colore corrispondente a quello ottenuto con il dado sia occupato, dovete posizionare la vostra pedina sul successivo campo libero, sempre del colore corrispondente.

Il campo-freccia con la scala

Quando arrivate su un campo-freccia con la scala, potete accorciare il percorso: salite immediatamente e fermatevi sul campo che si trova in cima alla scala. Se questo è già occupato da un'altra pedina, fate avanzare la vostra di un campo.

15

Il campo-freccia con lo scivolo

Quando arrivate su un campo-freccia con lo scivolo, purtroppo dovete scivolare verso il basso. Se il campo in fondo allo scivolo è già occupato da un'altra pedina, fate retrocedere la vostra ancora di un campo.

Fine del gioco

Il percorso avventura termina alla torre colorata, dove sono validi tutti i colori.

Il primo giocatore che, lanciando il dado, ottiene un colore non più presente sul percorso davanti a lui, può raggiungere la torre e vincere così il gioco.

Variante con il dado a punti

In questo caso non vi occorre il dado colorato, ma quello a punti. Avanzate sui campi per il numero corrispondente al punteggio ottenuto con il dado. Se in quel punto si trova già un'altra pedina, fate avanzare la vostra di un campo. Se, una volta lanciato, sul dado appare una X, purtroppo dovette restare fermi.

Per raggiungere la torre, non è necessario ottenere il punteggio esatto, quindi i punti eccedenti scadono.

Per il resto, valgono le stesse regole del gioco base. Buon divertimento con il saliscendi!

© 2013 Ravensburger Spieleverlag

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9 • CH-5436 Würenlos

www.ravensburger.com

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 2460 • D-88194 Ravensburg



220657

2^{er}ste Spiele

premiers jeux

F

Jeux Ravensburger® n° 23 354 0

Un jeu de parcours et une course aux jouets
pour 2 à 4 joueurs de 3 à 7 ans.

Illustrations : Oliver Freudenreich
Rédaction : Monika Gohl



Contenu :

1 plateau de jeu imprimé recto-verso, 4 pions avec socles,
20 jouets, 1 dé Couleurs, 1 dé à points

*Quatre amis animaux s'amuse au square. Quel plaisir
de creuser dans le bac à sable avec tous ces jouets colorés !
Ensuite, ils font la course sur le parcours aventures : Qui
arrivera le premier en haut de la tour ?*

Avant la première partie

Détachez soigneusement toutes les pièces prédécoupées
des planches. Le mieux est de demander de l'aide à un
adulte. Insérez chaque pion dans un socle. Choisissez
ensuite par quel jeu vous souhaitez commencer.

1. Course aux jouets dans le bac à sable

Matériel

Plateau de jeu du côté « bac à sable », 20 jouets colorés, 4 pions, dé Couleurs

Préparation

Assemblez le **plateau de jeu du côté « bac à sable »**. Sur chacune des 4 pièces est dessinée une tête d'animal à la craie. Choisissez avec quel animal vous souhaitez jouer et prenez le pion correspondant. Comme ça, vous savez toujours que vous cherchez les jouets dans le coin du chien, par exemple. **Conseil** : Si vous trouvez cela plus facile, prenez la pièce de puzzle directement devant vous pendant la partie.

Gardez le **dé Couleurs** et les **20 jouets** à portée de main.

But du jeu

Dans chaque coin du bac à sable sont représentées 5 grosses billes de couleurs différentes. Qui réussira le premier à les recouvrir avec les jouets de la couleur correspondante pour son animal ?

Règle du jeu

Le plus jeune joueur commence et lance le dé. Si le dé indique **bleu**, par exemple, il peut choisir un jouet bleu. Il le place sur la bille bleue de sa pièce de puzzle. C'est ensuite à son voisin de gauche de jouer.

Si vous obtenez **bleu, rouge, jaune, vert** ou **orange** au dé, prenez un jouet de la couleur correspondante. Blanc permet

8

But du jeu

Le premier qui atteint la tour avec son pion remporte la partie.

La course commence

Le plus jeune joueur commence et lance le dé. Si le dé indique **bleu, rouge, jaune, vert** et **orange**, il avance son animal jusqu'à la première case libre de cette couleur. C'est ensuite à son voisin de gauche de jouer.

Si le dé indique **blanc**, pas de chance, le joueur passe son tour.

Case occupée ?

Il ne peut y avoir qu'un seul pion par case. Si la case de la couleur indiquée par le dé est occupée, déplacez votre pion jusqu'à la prochaine case libre de cette couleur.

Case fléchée au pied d'une échelle

Si vous atterrissez sur une case fléchée au pied d'une échelle, vous pouvez y grimper immédiatement et prendre ainsi un raccourci. Arrêtez-vous sur la case en haut de l'échelle. Si elle est déjà occupée par un autre animal, avancez votre pion d'une case.

Case fléchée en haut d'un toboggan

Si vous atterrissez sur une case fléchée en haut d'un toboggan, vous redescendez. Si un pion se trouve déjà en bas, reculez d'une case supplémentaire.

10

de choisir un jouet d'une couleur qu'il vous manque encore. Si le dé indique une **couleur que vous possédez déjà**, choisissez un jouet de la couleur correspondante et **offrez-le** à un adversaire qui ne l'avait pas encore. Il sera certainement très content !

Remarque: Si vous jouez à 2 ou 3 et que chacun possède déjà cette couleur, il est permis de poser ce jouet dans le coin d'un animal qui ne joue pas.

S'il ne reste plus un seul jouet de la couleur indiquée par le dé, vous devez malheureusement passer votre tour. Il est permis de réunir des objets identiques, par exemple, plusieurs seaux. L'important est que la couleur corresponde !

Fin de la partie

Le premier qui recouvre toutes ses billes avec des jouets de la même couleur remporte la partie !

2. Le parcours aventures

Matériel

Plateau de jeu du côté « parcours aventures », 4 pions, dé Couleurs, dé à points pour la variante

Préparation

Assemblez le **plateau de jeu du côté « parcours aventures »**. Choisissez avec quel animal vous souhaitez jouer et placez le **pion** en bas, près de la flèche. C'est le départ du parcours conduisant à la tour multicolore. Gardez le **dé Couleur** à portée de main. Le dé à points ne servira que pour la variante.

9

Fin de la partie

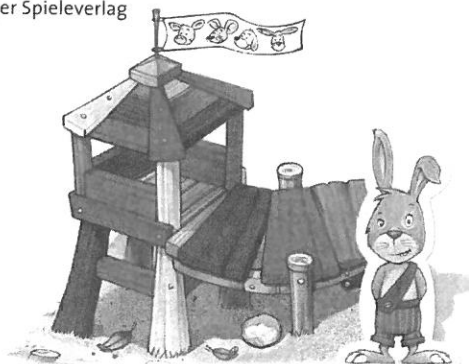
Au bout du parcours aventures se trouve la tour multicolore. Elle équivaut à une case de toutes les couleurs. Le premier joueur qui obtient une couleur au dé qui ne se trouve plus devant lui peut avancer jusqu'à la tour et remporte la partie.

Variante avec le dé à points

Vous n'avez pas besoin du dé Couleurs et vous utilisez le dé à points à la place. Avancez sur le parcours du nombre de points obtenus au dé. Si la case est déjà occupée par un autre animal, avancez d'une case supplémentaire. Si vous obtenez X, vous passez malheureusement votre tour.

Il n'est pas nécessaire d'obtenir le nombre exact pour atteindre la tour ; les points supplémentaires sont ignorés. À part cela, les autres règles restent les mêmes que dans le jeu de base. Amusez-vous bien à grimper et glisser !

© 2013 Ravensburger Spieleverlag



11