

SPIELREGEL FÜR DER BUNTE WÜRFEL

I. Spielart

Jedes Kind stellt seine vier Spielfiguren auf die gleichfarbigen Außenfelder. Es wird nun reihum gewürfelt. Das Kind, das ein Blümchen würfelt, rückt mit einer Figur ins Spielfeld ein. Der Lauf beginnt jeweils auf dem gleichfarbigen Feld der Spielfigur. Hat das Kind seine Figur auf das Anfangsfeld setzen können, darf es nochmals würfeln und setzt die Figur auf das Feld mit dem Bild, das auch auf seinem Würfel zu sehen ist.

Wer im Laufe des Spieles wieder eine Blume würfelt, kann solange Figuren einsetzen, bis alle vier im Plan laufen. Hat das Kind keine Figuren zum Einsetzen mehr, so darf es im Plan weitersetzen und nochmals würfeln. Kommt das Kind mit seiner Figur auf ein Feld, auf dem eine fremde Figur steht, darf es diese Figur herauswerfen. Der hinausgeworfene Spieler muß von vorn beginnen.

Sieger ist der Spieler, der alle vier Figuren einmal um den Spielplan und in die farbigen Endpunkte gebracht hat.

II. Spielart

Mit Kindern, denen das Rauswerfen keinen Spaß bereitet, und die dann, wenn sie rausgeworfen sind, nicht mehr mitspielen wollen, spielt man dieses Spiel ohne Rauswerfen. Um diese Spielart etwas zu beleben, darf das Kind, wenn es auf ein Feld mit einem **Ball** kommt, noch drei Felder vorrücken. Hat es ein Feld mit **Häuschen** erreicht, muß es einmal mit Würfeln aussetzen.

Eine gute Unterhaltung, viel Glück und Freude wünscht



SPIKA GmbH
Talstraße 2
09456 Annaberg-Buchholz

Weitere SPIKA®-Spiele erhalten Sie
unter www.spika-verlag.de
EAN-Code: 4 260537 190117

INSTRUCTIONS FOR THE COLOURFUL DICE

Game 1

Each child places four figures on the same colored start places. Roll the dice in turn. Whoever rolls a “Flower” moves onto the same coloured tile as its figure. Roll the dice again and place the figure on the square with the picture that can also be seen on the dice.

If a flower is rolled again in the course of the game, you can start another figure until all four are on the board. If the child has no more figures to start, it may continue on the board and roll again. If the child lands on a tile on which another player's figure is standing, it can eject the figure. The ejected piece must start again from the beginning.

The winner is the player with all four of its pieces in the same coloured end tiles.

Game 2

A less competitive and friendlier version can be played with children who don't enjoy ejecting other player's pieces and who don't want to play when they have a piece ejected. To make it more interesting the child may advance three spaces when it comes to a tile with a ball. If it has landed on a tile with a house, it misses a turn.

Have Fun!