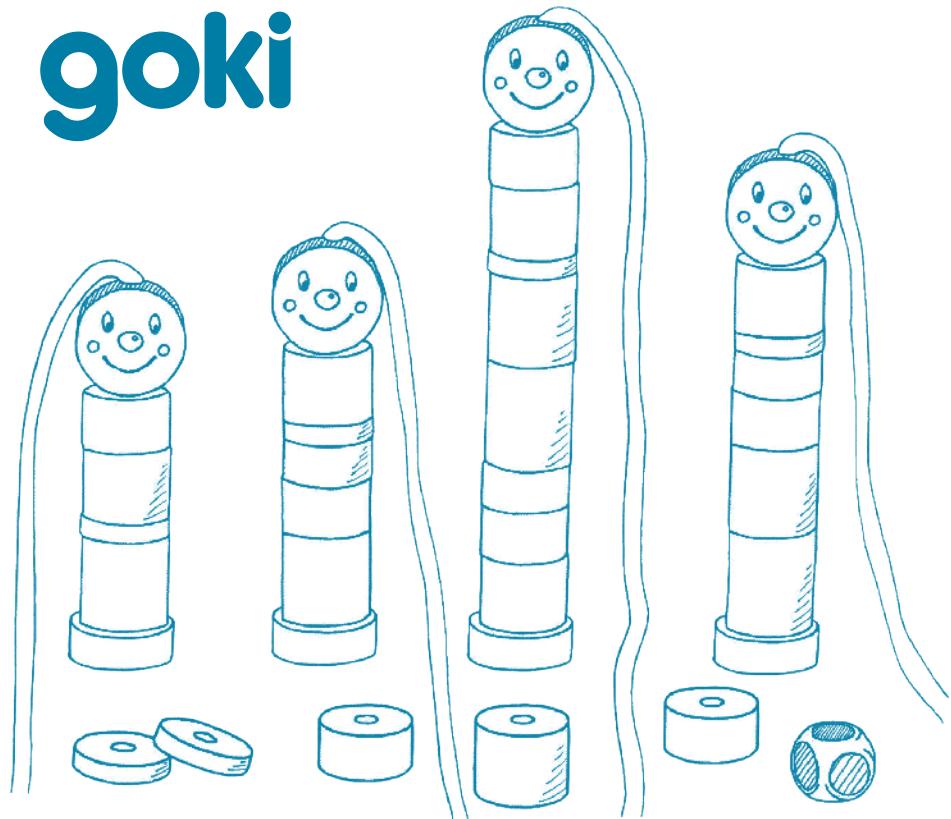


goki



Fädelspiel – Kleine Raupe

Threading Game – Little Caterpillar

Jeu de laçage – Les petites chenilles

Juego de enhebrar – Pequeña oruga

Rij spel – Kleine Rups

“Lille larve”

Gioco da infilare – Il bruchetto

Jogo de Enfiar – Lagarta Pequeno

Mała Gąsienica

Игра с нанизыванием предметов – «Маленькая гусеница»

小毛虫穿串游戏

Fädelspiel – Kleine Raupe

Das Fädelspiel Kleine Raupe ist ein Spiel für 2 bis 4 Spieler.

Ziel des Spiels

Ziel des Spieles ist es, nach Ablauf der Runden, die längste Raupe gefädelt zu haben.

Spielvorbereitung

Jeder Spieler bekommt eine Fädelsschnur. Die bunten Ringe werden in der Mitte vom Tisch verteilt.

Die Regeln

Das Spiel hat 6 Runden.

Der jüngste Spieler beginnt und würfelt eine Farbe. Dann muss er einen Ring dieser Farbe auf seine Raupe fädeln. Reihum würfeln alle Spieler bis jeder 6 Ringe aufgefädelt hat. Wenn ein Spieler eine Farbe würfelt, welche nicht mehr in der Mitte des Tisches liegt, darf er ein weiteres Mal würfeln.

Mit Ablauf der sechs Runden nimmt sich jeder Spieler einen Raupenkopf und fädelt ihn auf.

Nun vergleicht Ihr, wer die längste Raupe hat, dieser Spieler hat gewonnen.

Spielvarianten

Wenn euch sechs Spielrunden zu wenig sind, könnt ihr auch so lange spielen, bis keine Ringe mehr in der Mitte des Tisches liegen. Außerdem könnt ihr euch auch absprechen, dass ihr kein zweites Mal würfeln dürft, wenn die Ringfarbe vergriffen ist, sondern aussetzen müsst.

Eine weitere Spielvariante wäre es, wenn Ihr nicht zwei Ringe der gleichen Farbe hintereinander auffädeln dürft und dann aussetzen müsst.

Euch fallen sicher noch viele andere Spielvarianten ein.

Wir wünschen Euch viel Spaß!

Threading Game – Little Caterpillar

The Little Caterpillar Threading Game is a game for 2 to 4 players.

Object of the game

The object of the game is to have threaded the longest caterpillar when the rounds are completed.

Preparation

Each player receives a threading cord. The coloured rings are spread out in the middle of the table.

Rules

The game consists of 6 rounds.

The youngest player starts and rolls a colour. Then he has to thread a ring of this colour onto his caterpillar. Taking it in turn, all the players roll the die until each player has threaded 6 rings onto his caterpillar. If a player rolls a colour that is no longer in the middle of the table, he may roll the die again.

At the end of the six rounds, each player takes a caterpillar head and threads it on. Now you compare. The player with the longest caterpillar is the winner.

Game variants

If six rounds are too short for you, you can play until there are no more rings in the middle of the table. You can also agree not to roll the die a second time if the ring colour is out of play, but to miss the round instead.

Another variation of the game would be if you were not allowed to thread two rings of the same colour in a row and then have to miss a round.

You are sure to come up with plenty more game variations.

We hope you have lots of fun!

Jeu de laçage – Les petites chenilles

Le jeu de laçage des petites chenilles est un jeu de 2 à 4 joueurs.

But du jeu

Le but du jeu est d'obtenir la chenille la plus longue en fin de partie.

Préparation du jeu

Chaque joueur reçoit un lacet pour enfiler les anneaux colorés. Les anneaux sont répartis au milieu de la table.

Les règles

Le jeu se déroule en 6 tours.

Le plus jeune joueur commence et lance le dé de couleurs. Il doit alors enfiler sur son lacet un anneau de la couleur obtenue par le dé. À tour de rôle, les joueurs lancent le dé jusqu'à ce que chacun ait 6 anneaux. Si un joueur lance une couleur qui n'est plus disponible au centre de la table, il lance une nouvelle fois le dé.

À la fin des six tours, chaque joueur prend une tête de chenille et l'enfile à la suite de ses anneaux.

Maintenant, comparez vos chenilles entre vous. Celui qui a obtenu la plus longue a gagné la partie.

Variantes de jeu

Si vous trouvez que les six tours passent trop vite, vous pouvez jouer jusqu'à ce qu'il ne reste plus d'anneaux au milieu de la table. Vous pouvez aussi ne pas autoriser un deuxième lancer de dé lorsque la couleur de l'anneau n'est plus disponible sur la table. Le joueur doit alors passer son tour.

Une autre variante du jeu consiste à ne pas autoriser à enfiler deux anneaux de la même couleur à la suite.

Vous êtes également libre d'imaginer de multiples variantes à ce jeu.

Amusez-vous bien avec le jeu des petites chenilles !

Juego de enhebrar – Pequeña oruga

El juego de enhebrar pequeña oruga es un juego de 2 a 4 jugadores.

Objetivo del juego

El objetivo del juego es haber enhebrado la oruga más larga al finalizar las rondas.

Preparación para el juego

Cada jugador tendrá una cuerda de enhebrar. Las anillas multicolor se repartirán en el centro de la mesa.

Normas del juego

El juego tiene 6 rondas.

El jugador más joven lanzará el dado y sacará un color. Entonces tendrá que enhebrar una anilla de ese color en su oruga. Así, todos los jugadores tiran hasta que cada uno haya ensartado 6 anillas. Si un jugador saca un color que ya no está en el centro de la mesa, podrá tirar otra vez.

Con la finalización de las seis rondas, cada jugador tomará una cabeza de oruga y la ensartará.

Al final se compara quién ha conseguido la oruga más larga y este será el jugador ganador.

Variantes de juego

Si seis rondas os parecen muy pocas, podéis jugar hasta que no quede ninguna anilla en el centro de la mesa. Además, se puede acordar que no podéis tirar el dado por segunda vez si el color de la anilla está equivocado en lugar de parar.

Otra variante del juego es aquella en la que vosotros no podéis colocar dos anillas del mismo color una detrás de otra y después interrumpiros.

Seguro que se os ocurren otras muchas variantes del juego.

¡Disfrutad del juego!



Rijgspel – Kleine Rups

Het rijgspel ‘Kleine Rups’ is een spel voor 2 tot 4 spelers.

Doel van het spel

Het doel van het spel is om op het einde van de speelronden de langste rups te hebben.

Spelvoorbereiding

Elke speler krijgt een rijgsnoer. De gekleurde ringen worden in het midden van de tafel gelegd.

De regels

Het spel wordt in 6 ronden gespeeld.

De jongste speler begint en gooit een kleur. Dan moet hij een ring in deze kleur op zijn rups rijgen. Alle spelers gooien om de beurt, tot iedereen 6 ringen op zijn rups heeft geregend. Als een speler een kleurgooit die niet meer in het midden van de tafel ligt, dan mag hij nog een keer gooien.

Na de zes speelronden neemt elke speler een rupskop en rijgt deze op.

Nu vergelijken jullie wie de langste rups heeft. Die speler heeft gewonnen.

Spelvarianten

Als jullie zes speelronden te weinig vinden, kunnen jullie ook doorspelen tot er geen ringen meer in het midden van de tafel liggen. Jullie kunnen ook afspreken dat jullie geen tweede keer mogen gooien, als de gegooide ringkleur op is, maar een beurt moeten overslaan.

Bij een andere spelvariant mogen jullie geen twee ringen van dezelfde kleur na elkaar ophangen en moeten jullie ook in dit geval een beurt overslaan.

Ongetwijfeld kunnen jullie ook zelf nog vele andere spelvarianten bedenken.

Wij wensen jullie veel plezier!

"Lille larve"

Spillet "Lille larve" er beregnet til 2-4 spillere.

Meningen med spillet

Meningen med spillet er at få lavet den længste larve.

Forberedelse af spillet

Hver spiller får udleveret en snor. De kulørte ringe fordeles på midten af bordet.

Spilleregler

Spillet består af seks runder.

Den yngste spiller starter med at kaste en farve, hvorefter han/hun trækker en ring i den pågældende farve på sin larvesnor. Herefter det næste spiller tur osv. Forsæt indtil alle seks ringe er blevet trukket på snoren. Hvis en spiller kaster en farve, som ikke befinner sig på midten af bordet, må han/hun kaste terningen igen.

Når alle seks runder er blevet spillet, tager hver spiller et larvehoved og trækker det på snoren.

Find nu ud af, hvem der har fået lavet den længste larve og dermed har vundet spillet.

Spillevarianter

Hvis I synes, at seks runder er for lidt, kan I bare forsætte indtil der ikke er flere ringe på midten af bordet. I kan også aftale, at terningen ikke må kastes igen, og at I bliver nødt til at springe en runde over, hvis der ikke er flere ringe i en bestemt farve tilbage.

En anden spillevariant: I må ikke trække to ringe i samme farve på snoren lige efter hinanden. Hvis I alligevel kommer til at gøre det, skal I springe en runde over.

I kan sikkert også selv komme i tanke om andre måde at spille larvespillet på.

Vi ønsker jer rigtig god fornøjelse!

① Gioco da infilare – Il bruchetto

Il gioco da infilare Il bruchetto è un gioco da 2 a 4 giocatori.

Obiettivo del gioco

L'obiettivo del gioco è quello di aver realizzato alla fine di tutti i giri il bruco più lungo, infilando un disco dopo l'altro.

Preparazione del gioco

Ogni giocatore riceve un piolo su cui infilare i singoli dischi. I dischi colorati vengono posti al centro del tavolo.

Le regole

Il gioco prevede 6 giri.

Inizia il giocatore più giovane, facendo uscire un colore con il dado. Deve quindi infilare sul suo piolo un anello di questo colore. A turno tutti i giocatori lanciano il dado finché tutti non hanno infilato 6 dischi. Quando un giocatore fa uscire col dado un colore che non si trova più al centro del tavolo, può lanciare di nuovo il dado.

All'ultimo dei sei giri ciascuno dei giocatori prende una testa e la infila in cima ai propri dischi.

A questo punto confrontate i pioli: vince chi ha il bruco più lungo.

Varianti di gioco

Se sei giri per voi sono troppo pochi, potete continuare a giocare finché non finiscono i dischi posti al centro del tavolo. Potete anche stabilire insieme che se il colore del dado non è più disponibile, non si lancia il dado una seconda volta, ma si salta il giro.

Un'altra variante di gioco potrebbe essere quella di non consentire di infilare due dischi consecutivi dello stesso colore e in questo caso di saltare il giro.

Vi verranno sicuramente in mente molte altre varianti di gioco.

Vi auguriamo buon divertimento!

Jogo de Enfiar – Lagarta Pequena

O Jogo de Enfiar Lagarta Pequena é um jogo para 2 a 4 jogadores.

Objetivo do jogo

O objetivo do jogo é criar a lagarta mais longa, depois de todas as rondas.

Preparação do jogo

Cada jogador recebe um fio. Os anéis coloridos são espalhados no centro da mesa.

As regras

O jogo tem 6 rondas.

Começa o jogador mais novo e lança uma cor com o dado. Então, deve enfiar um anel desta cor na sua lagarta. O dado é lançado pelos jogadores, um de cada vez, até que cada um tenha enfiado 6 anéis. Se um jogador lançar uma cor que já não esteja no centro da mesa, pode lançar o dado outra vez.

Após as seis rondas, cada jogador recolhe uma cabeça da lagarta e enfia-a.

Agora, os jogadores compararam as suas lagartas e ganha quem tiver a lagarta maior.

Variantes de jogo

Se as seis rondas de jogo não forem suficientes, podem jogar até que não sobre mais nenhum anel no centro da mesa. Além disso, quando a cor do anel lançado já não estiver na mesa, os jogadores podem aguardar pela sua vez, em vez de lançar o dado uma segunda vez.

Uma outra variante do jogo poderia ser não permitir enfiar dois anéis consecutivos da mesma cor e o jogador ter que esperar para lançar o dado na sua vez.

De certeza que vos irão ocorrer outras variantes de jogo.

Divirtam-se!

Gra przeznaczona dla 2 do 4 graczy.

Cel gry

Celem gry jest utworzenie najdłuższej gąsienicy po zakończeniu wszystkich rund.

Przygotowanie

Każdy gracz otrzymuje sznurek do nawlekania. Kolorowe krążki rozłożone są na środku stołu.

Zasady gry

Gra składa się z 6 rund.

Rozpoczyna najmłodszy z graczy i losuje kolor. Następnie, musi nawleć krążek o tym kolorze na swoją gąsienicę. Po kolej, wszyscy gracze rzucają kostką do momentu aż każdy z nich ma nawleczone 6 krążków. Jeśli gracz wylosuje kolor, którego nie ma już na stole, może rzuścić kostkę ponownie. Po zakończeniu 6 rund, gracze porównują długość swoich gąsieniczek a zwycięzca zostaje ten, którego gąsieniczka jest najdłuższa.

Warianty gry

Jeśli sześć rund to dla Was za mało, możecie gracz aż do momentu, gdy na stole nie zostaną już żadne krążki. Możecie również uzgodnić, że gdy na stole nie ma wylosowanego koloru, gracz nie ma drugiego rzutu kostką tylko traci kolejkę.

Inny wariant gry zakłada, że nie można nawlekać dwóch kolejnych krążków o tym samym kolorze i utratę kolejki w takim przypadku.

Na pewno możecie wymyślić wiele innych wariantów gry.

Życzymy wiele zabawy!



Игра с нанизыванием предметов – «Маленькая гусеница»

Игра «Маленькая гусеница» – это игра для 2 – 4 игроков.

Цель игры

Цель игры – по окончании всех туров собрать самую длинную гусеницу.

Подготовка к игре

Каждый игрок получает шнурок для нанизывания. Разноцветные фигуры для нанизывания раскладываются на середине стола.

Правила

Игра состоит из 6 туров.

Начинает игру самый младший игрок. Он бросает кубик, и у него выпадает определённый цвет. После этого он должен нанизать на свой шнурок одну фигуру выпавшего цвета. Все игроки по очереди бросают кубик до тех пор, пока каждый игрок не нанижет 6 фигур на свой шнурок. Если на кубике выпадает цвет, фигура которого уже нет на столе, то игрок может бросить кубик еще раз.

По окончании всех шести туров каждый игрок берет одну из голов гусеницы и нанизывает ее на свой шнурок.

Затем игроки сравнивают длину своих гусениц и выбирают победителя, собравшего самую длинную гусеницу.

Варианты игры

Если вам недостаточно шести туров, вы можете играть до тех пор, пока на столе не останется больше фигур. Кроме этого, вы можете договориться между собой, что игрок, у которого на кубике выпал цвет, фигура которого уже нет на столе, не бросает кубик еще раз, а пропускает ход.

Еще один вариант игры состоит в том, что игроки не могут нанизывать подряд две фигуры одного цвета и должны пропустить ход, если им выпадает подряд один и тот же цвет.

Вы также можете придумать и свои варианты игры.

Наслаждайтесь игрой!

(CN) 小毛虫穿串游戏

小毛虫穿串游戏适合 2 到 4 个人一起玩。

游戏目标

游戏目标：六轮结束后，穿毛虫最长者获胜。

准备

游戏的参与者每人拿一根穿绳。将彩色圆环分散置于桌子中央。

玩法

游戏分六轮进行，

最年幼者先掷骰子，根据骰子的颜色拿走相应颜色的圆环，穿于穿绳之上。所有人轮流掷骰子，直到每个人的穿绳上都有 6 个圆环为止。如果掷骰子后发现桌上圆环没有对应的额颜色，允许重掷一次。

六轮结束后，每人拿一个毛虫头穿在穿绳上。

现在比较各自的毛虫长度，毛虫最长者获胜。

其他玩法

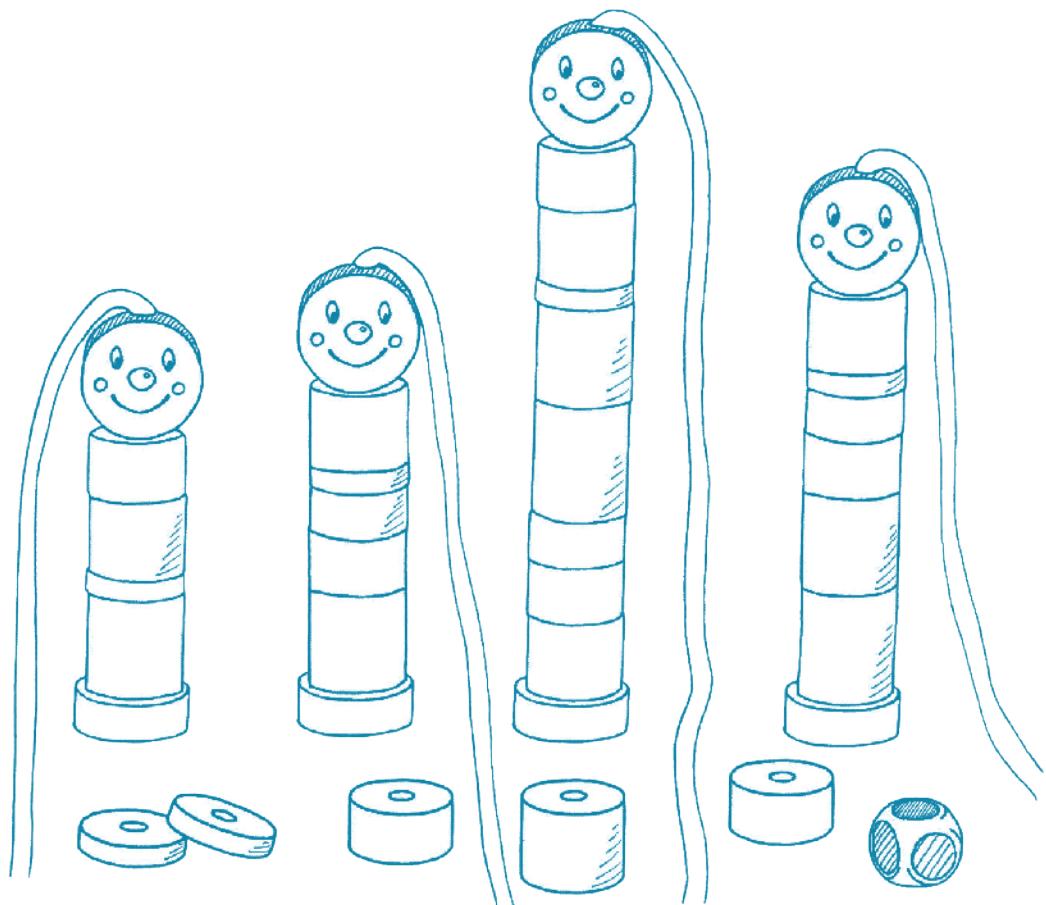
如果觉得六轮太少，可以增加轮数，直到桌面再无圆环为止。此外还可以改变游戏规则：

如果桌面上没有掷骰子掷中颜色的圆环，不允许掷第两次，只能等下轮再战。

还能这样改规则：规定邻近的两个环颜色不能相同，如果与上一轮颜色相同，则放弃本轮选彩色环的机会。

你们肯定还能发掘出更多玩法。

祝你们玩得开心！



join th

ne family

goki

Roseburger Str. 30

21514 Güster

GERMANY

Art.-No: 56809

Batch-No.:

