

Quiips



DE

Ein Würfel- und Legespiel für 2–4 Kinder ab 3 Jahren

Der Schmetterling fliegt über die Wiese, der Junge bläst einen Luftballon auf, die Kinder lassen ihre Drachen steigen und die Bären verteilen die Farben. Doch oje, auf den Bildern sind überall ganz viele Farbpunkte verschwunden! Helft mit, die passenden Holzsteine hineinzulegen und die Bilder wieder zu vervollständigen.

Inhalt: 4 Legetafeln 90 Holzsteine in 6 Farben
1 Farbwürfel 1 Stoffbeutel
1 Punktwürfel



Versteckte Farben ab 3 Jahren

Vorbereitung: Jedes Kind nimmt sich eine Legetafel. Die übrigen Tafeln legt ihr zurück in die Schachtel. Alle Steine kommen in den Stoffbeutel und der Punktwürfel wird bereitgelegt.

Spielverlauf: Das jüngste Kind beginnt und würfelt. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Der Punktwürfel zeigt dir, wie viele Steine du aus dem Beutel nehmen darfst. Welche Farbfelder auf deiner Tafel kannst du mit diesen Steinen passend vervollständigen? Den roten Stein setzt du zum Beispiel in ein rotes Feld, den gelben Stein in ein gelbes Feld usw.



Steine, für die es kein freies Feld mehr auf deiner Tafel gibt, kommen zurück in den Beutel. Nun ist das nächste Kind an der Reihe.

Ende des Spiels: Das Spiel endet, sobald ein Kind seine Tafel vollständig mit Holzsteinen in den richtigen Farben belegt hat. Herzlichen Glückwunsch!

Kooperative Variante: Kann ein Kind nicht alle Steine auf seiner Tafel ablegen, darf es diese auch gerne an andere Kinder verschenken. Alle dürfen weiterspielen, bis sie ihre Tafeln fertig haben.

Farbenzauber ab 3½ Jahren

Vorbereitung: Jedes Kind nimmt sich eine Legetafel. Die restlichen Tafeln legt ihr zurück in die Schachtel. Alle Steine kommen in den Schachteldeckel, den ihr für alle gut erreichbar in die Tischmitte stellt. Legt beide Würfel bereit.

Spielverlauf: Das jüngste Kind beginnt und würfelt mit beiden Würfeln. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Der Farbwürfel bestimmt die *Farbe* und der Punktwürfel die *Anzahl* der Steine, die du aus dem Schachteldeckel nehmen darfst. Setze nun die Steine in die farblich passenden Felder auf deiner Tafel ein.

Beispiel: Du würfelst rot und zwei. Nun darfst du dir zwei rote Steine aus dem Schachteldeckel nehmen und sie in zwei rote Felder auf deiner Tafel setzen. Steine, für die du kein freies Feld mehr findest, kommen zurück in den Schachteldeckel. Jetzt ist das nächste Kind an der Reihe!



Ende des Spiels: Das Spiel endet, sobald ein Kind seine Tafel vollständig mit Holzsteinen in den richtigen Farben belegt hat. Juhuu! Gewonnen!

Hinweis: Auch diese Variante könnt ihr kooperativ spielen.

Verrückter Farbentausch ab 4 Jahren

Vorbereitung: Jedes Kind nimmt sich eine Legetafel und die dazu passenden Holzsteine. Die restlichen Tafeln und die dazugehörigen Steine kommen zurück in die Schachtel. Haltet beide Würfel griffbereit. Setzt alle Holzsteine in die farblich passenden Felder eurer Tafel ein. Fertig? Dann tauscht eure befüllten Tafeln untereinander aus. Auf allen Tafeln versetzt ihr nun die Steine so, dass kein Stein mehr auf dem richtigen Platz liegt! Gebt euch die Tafeln dann wieder zurück. Jetzt könnt ihr mit dem Spiel beginnen.

Spielverlauf: Das jüngste Kind beginnt und würfelt mit beiden Würfeln. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Der Punktwürfel zeigt euch die *Anzahl* und der Farbwürfel die *Farbe* der Steine, die ihr versetzen dürft.

Beispiel: Du würfelst blau und drei. Nun darfst du drei blaue Steine auf drei blaue Felder setzen. Die Steine, die du von den blauen Feldern entfernst, setzt du in die freigewordenen Felder. Aufgepasst! Vielleicht hast du Glück und die Farben dieser Steine stimmen ebenfalls gleich überein. Kannst oder willst du weniger Steine umsetzen als der Würfel erlaubt, lässt du den Rest verfallen.

Ende des Spiels: Das Spiel endet, sobald auf einer Tafel alle Holzsteine wieder in den farbgleichen Feldern sind. Das Kind, dem diese Tafel gehört, hat gewonnen.



FR Un jeu de dés et d'association pour 2 à 4 joueurs à partir de 3 ans

Le papillon vole au-dessus de la prairie, le petit garçon gonfle un ballon, les enfants jouent au cerf-volant et les ours étalent les couleurs. Oh zut ! Partout sur les images, de nombreux points de couleur ont disparu ! Aidez à les remplir avec les pions en bois de la bonne couleur pour compléter les scènes.

Contenu : 4 planches 90 pions en bois de 6 couleurs
1 dé Couleurs 1 sac en tissu
1 dé à points



Couleurs cachées à partir de 3 ans

Mise en place : Choisissez chacun une planche. Rangez les planches inutilisées dans la boîte. Mettez tous les pions dans le sac et gardez le dé à points à portée de main.

Déroulement de la partie : Le plus jeune joueur commence et lance le dé. La partie se poursuit dans le sens horaire.

Le dé indique le nombre de pions que vous pouvez piocher dans le sac. Quels trous ces pions permettent-ils de remplir sur votre planche ?

Vous pouvez placer, par exemple, le pion rouge dans un trou rouge, le jaune dans un trou jaune...



S'il ne reste plus de trou libre pour un pion, remettez-le dans le sac. C'est ensuite au joueur suivant de jouer.

Fin de la partie : La partie prend fin dès qu'un joueur a entièrement rempli sa planche avec des pions de la bonne couleur. Félicitations !

Mode coopératif : Si un joueur ne peut pas placer tous les pions permis sur sa planche, il peut les offrir aux autres joueurs. La partie continue jusqu'à ce que tout le monde ait rempli correctement sa planche.

Le magicien des couleurs à partir de 3 ans

Mise en place : Choisissez chacun une planche. Rangez les planches inutilisées dans la boîte. Mettez tous les pions dans le couvercle de la boîte, au milieu de la table, à portée de main de tous les joueurs. Préparez les deux dés.

Déroulement de la partie : Le plus jeune joueur commence et lance les deux dés. Ensuite, continuez dans le sens des aiguilles d'une montre. Le dé Couleur indique la couleur et le dé à points le nombre de pions que vous pouvez prendre dans le couvercle. Placez ensuite ces pions dans les trous de la couleur correspondante sur votre planche.

Exemple : Les dés indiquent Rouge et Deux Points. Vous pouvez donc prendre 2 pions rouges du couvercle et les placer dans 2 trous rouges de votre planche. S'il ne reste plus de trou libre pour un pion, remettez-le dans le couvercle. C'est ensuite au joueur suivant de jouer.

Fin de la partie : La partie prend fin dès qu'un joueur a entièrement rempli sa planche avec des pions de la bonne couleur. Youhou ! Gagné !



Remarque : Cette variante est également jouable en mode coopératif.

Le mélange fou des couleurs à partir de 4 ans

Mise en place : Choisissez chacun une planche et tous les pions en bois correspondants. Rangez les planches et les pions inutilisées dans la boîte. Gardez les deux dés à portée de main. Commencez par placer correctement tous les pions dans les trous correspondants de votre planche. Ça y est ? Échangez ensuite vos planches remplies entre vous.

Mélangez les pions sur la planche devant vous de manière à ce que plus aucun d'entre eux ne se retrouve dans le bon trou ! Puis redonnez la planche à son propriétaire. La partie peut commencer.

Déroulement de la partie : Le plus jeune joueur commence et lance les deux dés. Ensuite, continuez dans le sens des aiguilles d'une montre. Le dé à points indique le nombre et le dé Couleur la couleur des pions que vous pouvez intervertir.

Exemple : Les dés indiquent Bleu et Trois Points. Vous pouvez alors remplacer 3 pions bleus dans 3 trous bleus. Déplacez les pions qui se trouvaient dans les trous bleus dans les trous libres. Attention ! Peut-être que vous aurez de la chance et que ces pions déplacés se retrouveront également dans un bon trou. Si vous décidez de déplacer moins de pions que ce que vous permet le dé à points, ignorez les autres.

Fin de la partie : La partie prend fin dès qu'un joueur a remis tous ses pions dans les trous de la bonne couleur. Ce joueur remporte la partie.



IT Un gioco di dadi e tessere per 2-4 bambini dai 3 anni in su

La farfalla vola sul prato, il ragazzo gonfia un palloncino, i bambini fanno volare gli aquiloni e gli orsi distribuiscono i colori. Ma, oh no, nelle immagini un sacco di puntini colorati sono scomparsi! Aiutateci a inserire i segnalini di legno nei posti giusti e ricomporre le immagini.

Contenuto: 4 plance 90 segnalini di legno in 6 colori
1 dado colorato 1 sacchetto di stoffa
1 dado numerato



Colori nascosti dai 3 anni in su

Preparazione: Ogni bambino prende una plancia. Rimettete le plance non utilizzate nella scatola. Mettete tutti i segnalini nel sacchetto di stoffa e tenete a portata di mano il dado numerato.

Svolgimento del gioco: Inizia il bambino più giovane, che prende il dado e lo lancia. Quindi si prosegue in senso orario. Il dado numerato indica quanti segnalini puoi pescare dal sacchetto. Quali caselle colorate puoi riempire sulla tua plancia con questi segnalini? Ad esempio, metti il segnalino rosso in una casella rossa, il segnalino giallo in una casella gialla, ecc.



I segnalini che non possono essere messi sulla plancia vanno rimessi nel sacchetto. Ora, tocca al bambino successivo.

Fine del gioco: Il gioco termina non appena un bambino ha riempito completamente la propria plancia con i segnalini del colore giusto. Buona fortuna!

Variente cooperativa: Se un bambino non riesce a posizionare tutti i segnalini sulla propria plancia, può regalarli ad altri bambini. Tutti possono continuare a giocare finché non hanno completato le loro plance.

Magia dei colori dai 3 anni in su

Preparazione: Ogni bambino prende una plancia. Rimettete le plance non utilizzate nella scatola. Mettete tutti i segnalini nel coperchio della scatola, che poi va posizionata al centro del tavolo in modo che tutti la possano raggiungere facilmente. Tenete entrambi i dadi a portata di mano.

Svolgimento del gioco: Inizia il bambino più giovane, che prende entrambi i dadi e li lancia. Quindi si prosegue in senso orario. Il dado colorato determina il colore e il dado numerato il numero di segnalini che potete prendere dal coperchio della scatola. Ora inserite le pietre nei campi colorati corrispondenti sulla tua tavola.

Esempio: Il risultato del dado è un rosso e un due. Il bambino di turno può prendere due segnalini rossi dal coperchio della scatola e metterli in due caselle rosse della sua plancia. I segnalini per i quali non c'è più spazio libero vanno rimessi nel coperchio. Poi tocca al bambino successivo.

Fine del gioco: Il gioco termina non appena un bambino ha riempito completamente la propria plancia con i segnalini del colore giusto. Evviva! Vittoria!

Nota: Anche questa variante può essere giocata in modalità cooperativa.



Pazzo scambio di colori dai 4 anni in su

Preparazione: Ogni bambino prende una plancia e i segnalini di legno corrispondenti. Le plance avanzate vanno rimesse nella scatola. Tenete entrambi i dadi a portata di mano. Mettete tutti i segnalini di legno negli spazi colorati corrispondenti della vostra plancia. Finito? Allora scambiatevi le plance che avete appena riempito. Su ogni plancia, spostate ora i segnalini in modo che nessuno di essi si trovi più al posto giusto! Restituitevi poi le plance. Ora potete iniziare a giocare.

Svolgimento del gioco: Inizia il bambino più giovane, che prende entrambi i dadi e li lancia. Quindi si prosegue in senso orario. Il dado numerato indica quanti segnalini si possono spostare, e il dado colorato di che colore.

Esempio: Il risultato del dado è un tre e un blu. Significa che si possono spostare tre segnalini blu. I segnalini che vengono tolti dalle caselle blu vanno messi nelle caselle ora vuote. Attenzione! Si può essere fortunati e il colore di questi segnalini può corrispondere a quello delle caselle dove vengono messi.

Se si può o si vuole spostare meno segnalini di quelli indicati dal dado, i segnalini che non vengono spostati restano dove sono.

Fine del gioco: il gioco termina quando su una plancia tutti i segnalini di legno sono tornati nelle caselle dello stesso colore. Il bambino che possiede quella plancia vince la partita.

