

DE



Würfelpuzzle

Ravensburger® Spiele Nr.: **20 874 6**

Ein spannendes Würfelspiel für **2–4** Spieler ab **3** Jahren.

Design: Grafikhäusle Gisela Kösler

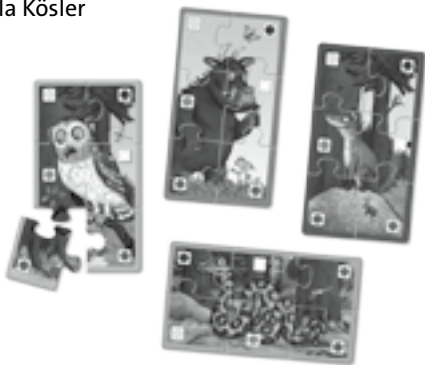
Inhalt:

4 Puzzlebilder

(jeweils 6 Teile)

1 Farbwürfel

Ziel des Spiels ist es,
als Erster sein Puzzlebild
zusammenzusetzen.



Vorbereitung

Zu Beginn wählt jeder Spieler ein Puzzlebild aus,
das er gerne zusammensetzen möchte.

Übrige Puzzlebilder kommen zurück in die Schachtel.

Die Puzzleteile der ausgewählten Bilder werden
lose in die Tischmitte gelegt.



Spielverlauf

Der jüngste Spieler darf beginnen. Danach geht's reihum im Uhrzeigersinn weiter.

Bist du am Zug, würfelst du mit dem Farbwürfel.

Alle Puzzleteile zeigen ein kleines Farbwürfelsymbol. Schau dir die Puzzleteile deines Bildes genau an. Welches zeigt das farbgleiche Würfelsymbol? Dieses Puzzleteil darfst du dir nun aus der Tischmitte nehmen und vor dir ablegen.

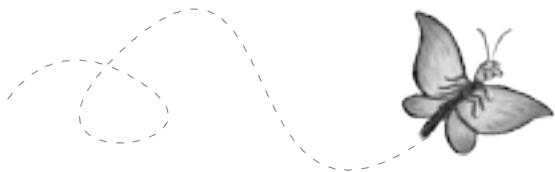
Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Beispiel: Hast du die Farbe „Rot“ gewürfelt, darfst du das Puzzleteil mit dem roten Würfelsymbol aus der Tischmitte nehmen.

Runde um Runde „erwürfelst“ du dir Stück für Stück alle 6 Teile deines Puzzles.

Würfelst du jedoch eine Farbe, deren Puzzleteil du bereits besitzt, bekommst du leider in dieser Runde kein weiteres Puzzleteil und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Gewonnen hat der Spieler, der zuerst sein Bild fertig gepuzzelt hat.



© 2022

© 2022 & TM Julia Donaldson/Axel Scheffler.



FR

Le jeu de dé et de puzzle

Jeux Ravensburger® n° 20 874 6

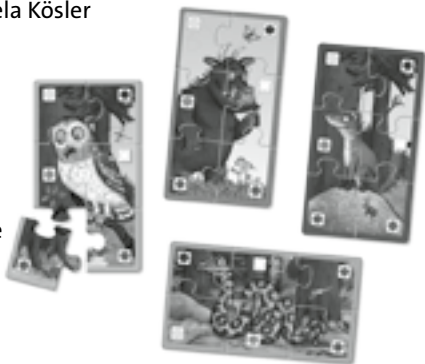
Un jeu de dé et d'association en compagnie du Gruffalo et de la petite souris pour **2 à 4** joueurs à partir de **3** ans.

Design : Grafikhäusle Gisela Kösler

Contenu :

4 puzzles
(de 6 pièces chacun)
1 dé Couleurs

Le but du jeu consiste à reconstituer le premier son puzzle.



Mise en place

Chaque joueur choisit un puzzle qu'il doit reconstituer à l'aide du dé. Les puzzles non utilisés sont remis dans la boîte. Chacun sépare les 6 pièces de son puzzle et les étale au milieu de la table, face visible.



Déroulement de la partie

Le plus jeune joueur commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

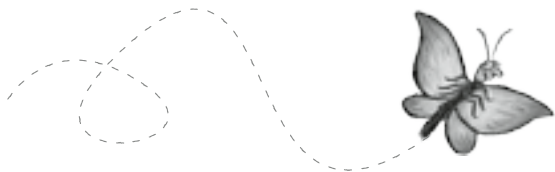
Quand vient son tour, le joueur lance le dé. Chaque pièce de puzzle possède un petit symbole de couleur. Le joueur regarde attentivement ses pièces. Laquelle possède le symbole de la même couleur que celui indiqué par le dé ? Quand il a retrouvé cette pièce, le joueur peut la pendre et la placer devant lui. C'est ensuite au tour du joueur suivant de jouer.

Exemple : Si le joueur a obtenu « rouge » au dé, il peut prendre la pièce de son puzzle sur laquelle figure le symbole rouge.

Tour après tour, chaque joueur essaye ainsi de récupérer les 6 pièces de son puzzle à l'aide du dé.

Si le joueur possède déjà la pièce indiquée par le dé, il repart malheureusement les mains vides ce tour-ci et c'est au tour du joueur suivant de jouer.

Le vainqueur est le premier joueur qui complète son puzzle.



© 2022

© 2022 & TM Julia Donaldson/Axel Scheffler.



Puzzle con il dado

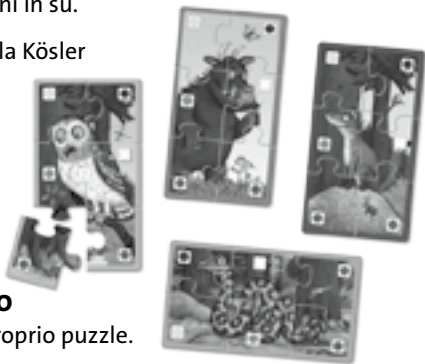
Gioco Ravensburger® n°: **20 874 6**

Gioco del puzzle con il dado, il Gruffalò e il topino
Per **2 – 4** bambini dai **3** anni in su.

Design: Grafikhäusle Gisela Köslér

Contenuto:

- 4 immagini da comporre
come un puzzle
(da 6 pezzi ciascuna)
- 1 dado a colori



Obiettivo del gioco

è comporre per primo il proprio puzzle.

Preparazione

Ogni giocatore sceglie l'immagine del puzzle che preferisce.
Rimettete nella scatola le immagini dei puzzle eccedenti.
Mettete sul tavolo, senza comporre, le tessere
dei puzzle delle immagini scelte.



Svolgimento del gioco

Inizia il giocatore più giovane, poi si prosegue a turno, in senso orario.

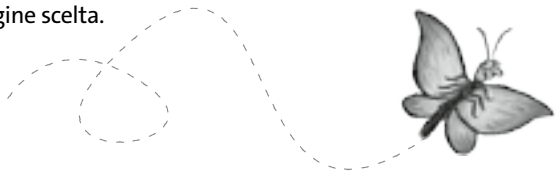
Il giocatore di turno lancia il dado a colori. Su ogni tessera dei puzzle è impresso un simbolino del dado. Il giocatore deve osservare attentamente solo le tessere del puzzle dell'immagine che ha scelto. Su quale tra queste il simbolo del dado è dello stesso colore apparso sul dado che ha lanciato? Quando la trova, può prenderla dal tavolo e appoggiarla davanti a sé. Ora il turno passa al giocatore successivo.

Esempio: il giocatore ha lanciato il dado e ha ottenuto il colore "rosso", quindi può prendere dal tavolo la tessera del puzzle con il simbolo del dado rosso.

A ogni turno, lanciando il dado, i giocatori raccolgono a poco a poco tutte le 6 tessere dei propri puzzle.

Ma se sul dado appare un colore di una tessera del puzzle che il giocatore ha già, purtroppo durante questo suo turno non potrà prendere nessun'altra tessera. Il turno passa al giocatore successivo.

Vince chi riesce a completare per primo il puzzle con l'immagine scelta.



© 2022

© 2022 & TM Julia Donaldson/Axel Scheffler.



Dobbelpuzzel

Ravensburger® spel nr. **20 874 6**

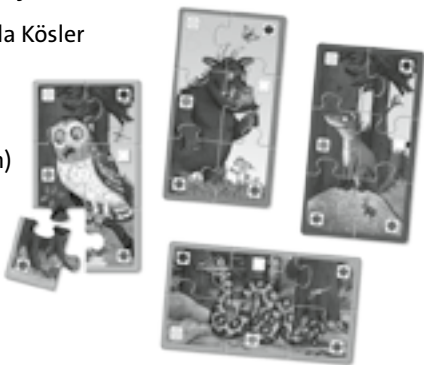
Een dobbel- en verzamelspel met de Gruffalo en de kleine muis
Voor **2 – 4** kinderen vanaf **3** jaar.

Design: Grafikhäusle Gisela Kössler

Inhoud:

- 4 puzzelplaatjes
(elk bestaand uit 6 delen)
- 1 kleurendobbelsteen

Doel van het spel is,
als eerste je puzzelplaatje
in elkaar te zetten.



Vorbereiding

In het begin kiest iedere speler een puzzelplaatje uit die hij graag in elkaar wil zetten. De puzzelplaatjes die over zijn, gaan terug in de doos. De puzzelstukken van de uitgekozen plaatjes worden los in het midden op tafel gelegd.



Spelverloop

De jongste speler mag beginnen. Daarna gaat het spel met de klok mee verder.

Ben je aan de beurt, dan gooi je met de kleurendobbelsteen. Op alle puzzelstukken staat een klein kleurendobbelsteensymbool. Kijk goed naar de puzzelstukken van je plaatje. Op welke staat het dobbelsteensymbool met dezelfde kleur? Dit puzzelstuk mag je nu uit het midden van de tafel pakken en voor je neerleggen. Dan is de volgende speler aan de beurt.

Voorbeeld: Heb je de kleur “rood” gegooid, dan mag je het puzzelstuk met het rode dobbelsteensymbool van tafel pakken.

Ronde voor ronde “gooi” je stuk voor stuk alle 6 stukken van je puzzel. Gooi je echter een kleur waarvan je het puzzelstuk al hebt, dan krijg je deze ronde helaas geen puzzelstuk en de volgende speler is aan de beurt.

Gewonnen heeft de speler, die als eerste zijn plaatje in elkaar heeft gepuzzeld.

© 2022

© 2022 & TM Julia Donaldson/Axel Scheffler.

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

ravensburger.com

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 2460 • D-88194 Ravensburg

