

HABA

Spielanleitung • Rulebook • Règle du jeu
Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



Rainbow Caterpillar

Petites chenilles
multicolores

Regenboogrupps

La Oruga Arco Iris

Bruco arcobaleno

REGEN- BOGENRAUPE

Ein farbenfroher Würfelspaß



MARINE
NAZAUX



Regenbogenraupe

Farbenfroher Würfelspaß



Ein kunterbuntes Legespiel für 2–4 Kinder ab 3 Jahren.

Autor: Udo Peise
Illustration: Marine Cazaux
Redaktion: Lea Berger
Spieldauer: 5 - 10 Minuten



Regenbogenraupen lieben Farben und Muster. Deswegen versuchen sie, so bunt wie möglich zu werden. Dafür sammeln sie die unterschiedlichsten Farben ein. Welche Farben und Muster kannst du entdecken? Hilf ihnen dabei, viele verschiedene Farben zu sammeln, um zu gewinnen!

Spielinhalt

1 Würfel, 4 Raupenköpfe, 4 Raupenpopos,
24 Raupenkarten (in 6 Farben), 1 Spielanleitung



Spielvorbereitung

Nehmt euch je ein Raupenset. Jedes Raupenset besteht aus einem Raupenkopf, einem Raupenpopo und 6 Raupenkarten. Alle Teile in einem Raupenset haben die gleiche Rückseite. Die übrigen Raupensets kommen in die Schachtel zurück. Jetzt legt ihr euren Raupenkopf und euren Raupenpopo nebeneinander vor euch. Mischt eure 6 Raupenkarten. Legt sie mit der Vorderseite nach oben als Kartestapel vor euch. Haltet den Würfel bereit.





Spielablauf

Ihr spielt alle gleichzeitig. Wer zuletzt einen Regenbogen gesehen hat, beginnt: Du würfelst und sagst laut, welche Farbe du gewürfelt hast. Jetzt schaut ihr alle auf euren eigenen Kartenstapel. Welche Raupenkarte liegt auf eurem Kartenstapel oben? Vergleicht die Farbe eurer obersten Raupenkarte mit der gewürfelten Farbe. Jetzt gibt es zwei Möglichkeiten:

- **Stimmen eure Raupenkarte und der Würfel farblich überein?** Super! Dann dürft ihr sie zwischen euren Raupenkopf und euren Raupenpopo legen.
- **Eure Raupenkarte stimmt leider farblich nicht mit dem Würfel überein?** Schade, vielleicht klappt es ja beim nächsten Mal.

Beispiel: Max ist an der Reihe und würfelt die Farbe Grün. Auf seinem Kartenstapel liegt eine rote Raupenkarte. Er darf diese Raupenkarte leider nicht zwischen seinen Raupenkopf und Raupenpopo legen. Mia hat auf ihrem Kartenstapel ganz oben eine grüne Raupenkarte liegen. Sie legt die grüne Raupenkarte zwischen ihren Raupenkopf und ihren Raupenpopo.



Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe und würfelt.



Spielende

Hast du deine letzte Raupenkarte zwischen den Raupenkopf und Raupenpopo gelegt? Prima, du hast das Spiel gewonnen! Haben mehrere von euch das Spiel gleichzeitig beendet? Dann habt ihr gemeinsam gewonnen.



Raupenwissen

Bevor ein Schmetterling durch die Luft fliegen kann, hat er schon viel erlebt: Im Frühling schlüpft er nämlich als kleine Raupe aus einem Ei. Je nach Art sehen die Raupen ganz unterschiedlich aus. Aber eine Gemeinsamkeit haben sie: Sie sind alle sehr hungrig. So fressen und fressen sie und werden dabei immer größer. Weil ihr Körper weiterwächst, die Haut jedoch nicht, häuten sich die Raupen. Manche Raupen sehen nach jeder Häutung anders aus. Nach ihrer letzten Häutung halten die Raupen sehr lange ganz still und verpuppen sich. Nach einiger Zeit häuten sie sich dann zum letzten Mal: Aus der Puppe schlüpft ein Schmetterling. Endlich kann er durch die Luft fliegen!

Liebe Kinder, liebe Eltern,
unter www.haba-play.com/Ersatzteile können Sie ganz einfach nachfragen,
ob ein verlorengegangenes Teil des Spielmaterials noch lieferbar ist.

Rainbow Caterpillar

Colorful die fun



A colorful arranging game for 2 to 4 children ages 3 years and older.

Game Designer: Udo Peise
Illustrator: Marine Cazaux
Game Developer: Lea Berger
Playtime: 5 - 10 minutes



ENGLISH



Rainbow caterpillars love colors and patterns. That's why they try to become as colorful as possible. To do this, they collect all sorts of colors. Which colors and patterns can you discover? Win the game by helping the caterpillars collect many different colors!

Game Contents

1 die, 4 caterpillar heads, 4 caterpillar tails,
24 caterpillar cards (in 6 colors), 1 rulebook



Game Setup

Take one caterpillar set each. Each set consists of a caterpillar head, a caterpillar tail and 6 caterpillar cards. All parts in one caterpillar set have the same back design. Place the remaining caterpillar sets back in the box. Now place your caterpillar head and caterpillar tail next to each other in front of you. Shuffle your 6 caterpillar cards. Place them face up in front of you as a deck of cards. Have the die ready.



Gameplay

Everyone plays at the same time. Whoever most recently saw a rainbow may start. They roll the die and say out loud which color they rolled. Now everyone looks at their own deck of cards. Which caterpillar card is on top of your deck? Compare the color of your top caterpillar card with the color rolled.

There are two options:

- **Your caterpillar card matches the color of the die?**

Fantastic! Then you may place it between your caterpillar head and your caterpillar tail.

- **Your caterpillar card doesn't match the color of the die?**

Too bad, maybe you'll have more luck next time.

Example: It's Max's turn and he rolls the color green. There is a red caterpillar card on his stack. Unfortunately, he cannot not place this caterpillar card between his caterpillar head and caterpillar tail. Mia has a green caterpillar card at the top of her stack. She places the green caterpillar card between her caterpillar head and caterpillar tail.



End of the Game

Did you place your last caterpillar card between your caterpillar head and caterpillar tail? Excellent, you win the game! Did several of you finish the game at the same time? Then you all win together.



Caterpillar Knowledge

A butterfly experiences so much change before it can fly through the air. In spring, it hatches from an egg as a small caterpillar. Each species of caterpillar looks different. But they have one thing in common – they are all very hungry. So they eat and eat, growing bigger and bigger. Because their body continues to grow, but the skin doesn't, the caterpillars shed their skin. Some caterpillars look different after each shedding. After their last shedding, the caterpillars remain completely still for a very long time and pupate. After some time, they shed their skin for the last time and hatch from the cocoon as a butterfly. Then they can finally fly through the air!

*Dear Children and Parents,
At www.haba-play.com/Ersatzteile it's easy to ask whether a missing part
of a toy or game can still be delivered.*

Petites chenilles multicolores

Un jeu de dés haut en couleur

Un jeu d'assemblage coloré pour 2 à 4 enfants à partir de 3 ans.

Auteur : Udo Peise
Illustration : Marine Cazaux
Rédaction : Lea Berger
Durée du jeu : 5 à 10 minutes



FRANÇAIS

Les chenilles multicolores adorent les couleurs et les motifs. Elles veulent être aussi colorées que possible en réunissant les couleurs les plus variées. Quels couleurs et motifs découvriras-tu ? Aide-les à réunir de nombreuses couleurs différentes pour gagner la partie !

Contenu du jeu

1 dé, 4 têtes de chenille, 4 derrières de chenille, 24 cartes « chenille » (de 6 couleurs), 1 règle du jeu



Préparatifs

Prenez chacun une tête, un derrière et 6 cartes « chenille » avec la face arrière identique. Rangez dans la boîte les ensembles de chenille dont vous ne vous servez pas. Posez maintenant devant vous la tête de votre chenille et son derrière l'un à côté de l'autre. Mélangez vos 6 cartes « chenille ». Posez cette pile de cartes devant vous, face visible. Préparez le dé.



Déroulement de la partie

Tout le monde joue en même temps. Le joueur qui a vu un arc-en-ciel en dernier commence : il lance le dé et dit à voix haute sur quelle couleur le dé est tombé. Maintenant, regardez chacun votre propre pile de cartes. Quelle est la couleur de la carte « chenille » sur le dessus de votre pile ? Comparez cette couleur avec la couleur du dé. Il y a deux possibilités :

- **Votre carte « chenille » et le dé sont de la même couleur ?** Super ! Vous pouvez la placer entre la tête et le derrière de votre chenille.
- **Votre carte « chenille » ne correspond malheureusement pas à la couleur du dé ?** Dommage, espérons que ça marchera mieux la prochaine fois.

Exemple : c'est au tour de Maxime de lancer le dé et il obtient la couleur verte. Sur sa pile, il y a une carte « chenille » rouge. Malheureusement, il ne peut pas placer cette carte « chenille » entre la tête et le derrière de sa chenille. Mia a une carte « chenille » verte en haut de sa pile de cartes. Elle la place entre la tête et le derrière de sa chenille.



C'est ensuite au tour de l'enfant suivant de lancer le dé.



Fin de la partie

As-tu placé ta dernière carte « chenille » entre la tête et le derrière de ta chenille ? Bravo, tu as gagné la partie ! Plusieurs d'entre vous ont terminé leur chenille en même temps ? Vous avez gagné tous ensemble !



FRANÇAIS

En savoir plus sur les chenilles

Avant de voler dans les airs, le papillon vit des aventures incroyables : au printemps, il sort d'un œuf sous la forme d'une petite chenille. Suivant l'espèce, les chenilles sont très différentes, mais elles ont un point commun : elles sont toutes très gourmandes. Elles n'arrêtent pas de manger et donc de grandir. Comme leur corps grandit mais pas la peau, les chenilles muent. Certaines chenilles ont un aspect différent après chaque mue. Après leur dernière mue, les chenilles restent très longtemps immobiles et forment un cocon. Au bout d'un certain temps, elles muent pour la dernière fois : c'est alors qu'un papillon sort du cocon. Il peut enfin prendre son envol !

*Chers enfants, chers parents,
Vous pouvez demander tout simplement si la pièce de jeu que vous avez perdue
est encore disponible sur www.haba-play.com/Ersatzteile dans la partie Pièces détachées.*

Regenboogrups

Kleurrijk dobbelplezier



Een kleurrijk legspel voor 2-4 kinderen vanaf 3 jaar.

Auteur: Udo Peise
Illustrator: Marine Cazaux
Redactie: Lea Berger
Duur van het spel: 10 - 15 minuten



Regenboogrupsen zijn dol op kleuren en patronen. Daarom proberen ze zo kleurrijk mogelijk te worden en verzamelen ze de meest uiteenlopende kleuren. Welke kleuren en patronen ontdek je? Help je regenboogrupsen verschillende kleuren te verzamelen om te winnen!

Inhoud van het spel

1 dobbelsteen, 4 rupsenkoppen, 4 rupsenstaarten,
24 rupsenkaarten (in 6 kleuren), 1 handleiding



NEDERLANDS



Vorbereiding van het spel

Neem een setje rupsen. Elk setje rupsen bestaat uit een rupsenkop, een rupsenstaart en 6 rupsenkaarten. Alle onderdelen in een setje rupsen hebben dezelfde achterkant. De overige setjes gaan terug in de doos. Leg nu je rupsenkop en rupsenstaart naast elkaar voor je neer. Schud je 6 rupsenkaarten. Leg ze met de voorkant naar boven als stapel kaarten voor je neer. Houd de dobbelsteen bij de hand.



Verloop van het spel

Iedereen speelt gelijktijdig. Wie als laatste een regenboog heeft gezien, mag beginnen. Je gooit met de dobbelsteen en zegt hardop welke kleur je hebt gegooid. Nu kijken jullie allemaal naar jullie eigen stapel kaarten. Welke rupsenkaart ligt bovenop jullie stapeltje? Vergelijk de kleur van je bovenste rupsenkaart met de gegooidde kleur. Nu zijn er twee mogelijkheden:

- **Komt je rupsenkaart overeen met de kleur van de dobbelsteen?** Geweldig! Dan mag je ze tussen je rupsenkop en rupsenstaart leggen.
- **Komt je rupsenkaart niet overeen met de kleur van de dobbelsteen?** Dat is jammer! Misschien heb je de volgende keer meer geluk.

Voorbeeld: Max is aan de beurt en gooit de kleur groen. Op zijn stapel kaarten ligt een rode rupsenkaart. Hij mag deze rupsenkaart helaas niet tussen zijn rupsenkop en rupsenstaart leggen. Mia heeft bovenop haar stapel kaarten een groene rupsenkaart liggen. Ze legt de groene rupsenkaart tussen haar rupsenkop en haar rupsenstaart.

NEDERLANDS



12 Daarna is het de beurt aan het volgende kind, dat met de dobbelsteen gooit.

Einde van het spel

Heb je je laatste rupsenkaart tussen de rupsenkop en rupsenstaart gelegd? Top! Je hebt het spel gewonnen! Waren meerdere van jullie tegelijkertijd klaar? Dan hebben jullie samen gewonnen.



Rupsenweetjes

Voordat een vlinder door de lucht kan vliegen, heeft hij al heel wat meegemaakt: In de lente kruipt hij namelijk als kleine rups uit een ei. Afhankelijk van de soort, zien rupsen er heel verschillend uit. Maar één ding hebben ze gemeen: ze hebben allemaal reuzenhonger. Ze eten en eten en worden steeds groter. Omdat het lichaam blijft groeien, maar de huid niet, werpen rupsen hun huid af (vervellen). Sommige rupsen zien er telkens weer anders uit nadat ze hun huid hebben afgeworpen. Na hun laatste keer vervellen, bewegen rupsen heel lang niet en vervolgens verpoppen ze. Na enige tijd verliezen ze voor de laatste keer hun huid: uit de pop kruipt dan een vlinder. Eindelijk kan hij door de lucht vliegen!

NEDERLANDS



*Geachte ouders, lieve kinderen
via www.haba-play.com/Ersatzteile kunt u heel eenvoudig navragen
of kwijtgeraakte delen van het spelmateriaal nog kunnen worden nabesteld.*

La Oruga Arco Iris

Un juego con dado de colores

Un colorido juego de composición para 2-4 niños y niñas a partir de 3 años.

Autor: Udo Peise
Ilustración: Marine Cazaux
Redacción: Lea Berger
Duración de la partida: 5 - 10 minutos



A las orugas Arco Iris les encantan los colores y los estampados. Por eso, intentan ser lo más coloridas posible. Para ello, reúnen los colores más diversos. ¿Qué colores y estampados puedes descubrir? ¡Ayúdalas a conseguir muchos colores diferentes para ganar!

Contenido del juego

1 dado, 4 cabezas de oruga, 4 extremos de oruga
24 cartas de oruga (en 6 colores), 1 instrucciones del juego

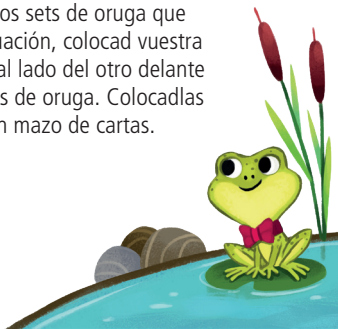


Preparación del juego

Coged un set de oruga cada uno/a, que consta de una cabeza de oruga, un extremo de oruga y 6 cartas de oruga. Todas las piezas tienen la misma parte posterior. Los sets de oruga que sobren, se devuelven a la caja. A continuación, colocad vuestra cabeza y vuestro extremo de oruga uno al lado del otro delante de vosotros/as. Mezclad vuestras 6 cartas de oruga. Colocadlas boca arriba delante de vosotros/as, en un mazo de cartas. Preparad el dado.



ESPAÑOL



Desarrollo del juego

Todos/as jugáis al mismo tiempo. Empieza quien haya visto un arco iris más recientemente. Lanzas el dado y dices en voz alta qué color has sacado. Ahora, todos/as podéis mirar en vuestro mazo de cartas. ¿Qué carta de oruga hay en la parte superior de vuestro mazo? Comparad el color de vuestra primera carta de oruga con el color que ha salido en el dado. Ahora existen dos posibilidades:

- **¿Coinciden el color de vuestra carta de oruga y el color del dado?** ¡Estupendo! Podéis colocarla entre vuestra cabeza de oruga y vuestro extremo de oruga.
- **¿El color de vuestra carta de oruga no coincide con el del dado?** ¡Qué lástima! Quizá lo consigáis la próxima vez.

Ejemplo: Es el turno de Max, que saca el color verde.

En la parte superior de su mazo hay una carta de oruga roja. Desafortunadamente, no puede colocar esta carta entre la cabeza y el extremo de su oruga. Mia tiene una carta de oruga verde en la parte superior de su mazo. Coloca la carta de oruga verde entre la cabeza y el extremo de su oruga.



A continuación, le toca tirar el dado al siguiente jugador/a.



Finalización de la partida

¿Has colocado tu última carta de oruga entre la cabeza y el extremo de tu oruga? ¡Genial, has ganado la partida! ¿Varios de vosotros/as habéis terminado la partida al mismo tiempo? En ese caso, habéis ganado conjuntamente.



¿Qué sabes de las orugas?

Antes de que una mariposa pueda volar por el aire, ya ha vivido mucho. En primavera, nació de un huevo como una pequeña oruga. Cada especie de oruga tiene un aspecto diferente. Pero todas tienen algo en común: tienen mucha hambre. Por eso comen y comen, y se hacen cada vez más grandes. Dado que su cuerpo sigue creciendo, pero la piel no, las orugas mudan la piel. Algunas orugas tienen un aspecto diferente después de cada muda. Después de su última muda, las orugas se quedan inmóviles durante mucho tiempo y se transforman en crisálidas. Después de un tiempo, mudan su piel por última vez: de la crisálida sale una mariposa. ¡Y por fin pueden volar por el aire!



ESPAÑOL

Queridos niños, queridos padres:
en www.haba-play.com/Ersatzteile pueden ver si todavía disponemos de una pieza de juego que hayan perdido.



Bruco arcobaleno

Un gioco colorato con il dado



Un colorato gioco di composizione, per 2-4 bambini a partire da 3 anni.

Autore: Udo Peise
Illustrazioni: Marine Cazaux
Testo: Lea Berger
Durata del gioco: 5 - 10 minuti



I bruchi arcobaleno adorano i colori e i motivi. Per questo vogliono diventare tutti colorati e collezionano quindi tanti colori diversi. Quali colori e quali motivi riesci a trovare? Aiutali a collezionare tanti colori diversi per riportare la vittoria!

Dotazione del gioco

1 dado, 4 teste di bruco, 4 sederi di bruco
24 carte bruco (in 6 colori), 1 istruzioni di gioco



Preparazione del gioco

Ognuno prende un set dei bruchi. Ogni set dei bruchi è composto da una testa e da un sedere di bruco e da 6 carte bruco. Tutti i pezzi dei set dei bruchi hanno lo stesso lato posteriore. I set dei bruchi rimasti vanno riposti nella scatola. Ora mettete davanti a voi, uno accanto all'altro, la testa e il sedere del bruco. Mescolate le vostre 6 carte bruco e formate esse un mazzo, che sistemate davanti a voi con il lato anteriore rivolto verso l'alto. Tenete pronto il dado.



Svolgimento del gioco

Giocate tutti contemporaneamente. Inizia chi ha visto più di recente un arcobaleno: tira il dado e annuncia ad alta voce il colore uscito. Ora osservate tutti i vostri mazzi di carte. Quale carta bruco si trova in cima al vostro mazzo di carte? Confrontate il colore della carta bruco posta in cima al vostro mazzo con quello uscito sul dado. Ora avete due possibilità:

- **Il colore della vostra carta bruco coincide con quello uscito sul dado?** *Ottimo! Potete sistemarla tra la testa e il sedere del vostro bruco.*
- **Il colore della vostra carta bruco purtroppo non coincide con quello uscito sul dado?** *Peccato, forse la prossima volta andrà meglio.*

Esempio: tocca a Max, che tira il dado e ottiene il colore verde. In cima al suo mazzo di carte si trova una carta bruco rossa. Purtroppo non può mettere questa carta tra la testa e il sedere del suo bruco. Mia ha una carta bruco verde in cima al suo mazzo di carte. Mette la carta bruco verde tra la testa e il sedere del suo bruco.



ITALIANO

Il turno passa quindi al giocatore successivo, che tira il dado.

Fine del gioco

Hai sistemato la tua ultima carta bruco tra la testa e il sedere del bruco? Ottimo, sei tu il vincitore! Diversi giocatori hanno finito contemporaneamente? Allora siete tutti vincitori.



A proposito dei bruchi

Prima di potersi librare in aria, le farfalle passano attraverso diversi stadi: in primavera, infatti, sgusciano da un uovo sotto forma di bruco. I bruchi hanno un aspetto molto diverso, che varia in funzione della specie. Tutti i bruchi però hanno una cosa in comune: sono molto affamati. Così mangiano in continuazione e diventano sempre più grandi. Dato che il loro corpo continua a crescere, ma la pelle non si espande, i bruchi devono fare la muta. Alcuni bruchi cambiano aspetto dopo ogni muta. Dopo l'ultima muta, i bruchi rimangono immobili per molto tempo e formano la crisalide. Trascorso qualche tempo compiono infine l'ultima muta: dalla crisalide emerge la farfalla. Finalmente può librarsi in aria!

*Cari bambini e cari genitori,
sul sito www.haba-play.com/Ersatzteile (ricambi) potete informarvi
se un pezzo mancante del gioco è ancora disponibile.*



HABA



 **WARNING:**
CHOKING HAZARD -
Small parts. Not for
children under 3 years.



HABA Sales GmbH & Co. KG
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany

www.haba-play.com

Art. Nr.: 306985

TL A170337 1/23