

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).



L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com



Krabbel, kleiner Käfer!

Crawl, little beetle! (GB/USA)

Cours, petite coccinelle ... (F)

Krabbel, kleine kever! (NL)

Corri, piccolo scarabeo! (I)

¡Corre, corre, mariquita! (E)

Corrida de joaninhas (P)

おさんぽゲーム・てんとう虫 (J)



Selecta



Adresse:
Selecta Spielzeug AG
Postfach 47 · D-83531 Edling

Telefon: (0 80 71) 10 06 - 0

Telefax: (0 80 71) 10 06 - 40

Internet: www.selecta-spielzeug.de

Krabbel, kleiner Käfer!

Wer ist zuerst bei der Sonnenblume?
Ein spannendes Würfelspiel zum Farbenlernen.

Spielart: Farbwürfel-Rennspiel
Spieler: 2 – 6 Spieler ab 3 Jahren
Inhalt: Spielplan aus 4 Kartonteilen, 2 davon zusammengeleimt,
4 Holzkäfer in den Farben rot, blau, orange und gelb
1 Farbwürfel, 1 Augenwürfel, Spielanleitung
Autor: Alex Randolph
Illustrationen: Heidemarie Rüttinger

Ziel des Spieles

Jedes Kind versucht, möglichst viele Käfer zur großen Sonnenblume am Ende des Spielplanes zu bringen.

Spielvorbereitung

Ihr legt die zwei Hälften des Spielplanes aneinander – die Pilze ganz links, die Sonnenblume rechts außen – und stellt die vier Käfer auf die vier Pilze derselben Farbe, die als Startplätze dienen.

Die Käfer gehören euch allen gemeinsam, keinem gehört z.B. nur der rote Käfer. Reihum macht jeder einen Wurf mit dem Augenwürfel. Wer zuerst eine „1“ würfelt darf mit dem Spiel beginnen.

Spielverlauf

Wer an der Reihe ist, nimmt beide Würfel und macht einen Wurf mit ihnen.

Der Farbwürfel sagt dir, mit welchem Käfer du ziehen darfst.

Die beiden leeren Seiten des Farbwürfels bedeuten „aussetzen“!

Würfelst du eine solche leere Seite, hast du Pech gehabt und darfst dieses Mal nicht ziehen.

Der Augenwürfel sagt dir, wie viele Felder du mit dem Käfer vorwärts ziehen darfst. Würfelst du z.B. „Gelb“ und „1“, darfst du mit dem gelben Käfer ein Feld vorwärts ziehen. Danach ist der nächste von euch an der Reihe. So geht es reihum, bis alle Käfer die Sonnenblume erreicht haben.

Dürfen zwei oder mehr Käfer auf einem Feld stehen?

Ja. Man stellt sie einfach nebeneinander in Höhe des Feldes auf den Spielplan.

Das Ziel erreichen

Erreicht ein Käfer durch **deinen Zug** die Sonnenblume, so nimmst du ihn vom Spielplan und stellst ihn vor dich hin. Du musst das Zielfeld nicht genau erreichen, du kannst auch darüber hinaus würfeln. Wer die Farbe eines Käfers würfelt, der schon das Ziel erreicht hat, muss leider aussetzen.

Ende des Spieles

Das Spiel ist zu Ende, wenn alle vier Käfer das Ziel erreicht haben.

Gewonnen hat der Spieler, der die meisten Käfer in seinen Besitz gebracht hat.

Spielvariante für ein längeres Spiel

Ihr könnt das Spiel auch anders spielen: Wenn ein Käfer das Ziel (die Sonnenblume) erreicht hat, wird er sofort wieder auf seinen Start-Pilz gesetzt und man spielt mit ihm weiter. Jeder Spieler, der einen Käfer ins Ziel bringt, bekommt **einen Punkt** (auf einem Stück Papier mitnotieren!). Wer als erster vier Punkte hat, also vier Käfer ins Ziel bringen konnte, gewinnt das Spiel.

Und nun viel Spaß – und lasst die Käfer krabbeln!



Art. No. 3563 / (GB/USA)

Crawl, little beetle!

Who reaches the sunflower first?

An exciting dice game to learn colours.

Game type: Racing game with coloured dice

Players: 2 – 6 players. Ages 3+

Contents: Board made of 4 pieces of cardboard, 2 of them glued together, 4 wooden beetles in the colours red, blue, orange and yellow, 1 coloured dice, 1 number dice, instructions

Author: Alex Randolph

Illustrations: Heidemarie Rüttinger

Object of the game

Each child tries to get as many beetles as possible to the large sunflower at the end of the board.

Preparing the game

To begin the game, put the two halves of the board together – the mushrooms on the left, the sunflower on the right – and put the four beetles onto the four mushrooms of the same colour.

The beetles belong to all of you together, nobody has, for example, the red beetle alone. Take turns to throw the numbered dice.

The first player to throw a „1“ can start the game.

Course of the game

The player whose turn it is takes both dice and throws them once.

The coloured dice tells you which beetle you may move.

The two empty sides of the coloured dice mean „no go“!

If you throw one of the empty sides, you have had bad luck and lose your turn.

The numbered dice tells you how many moves forwards you can make with the beetle. For example, if you throw „yellow“ and „1“, you can move the **yellow beetle forwards one field**. After that, it is the next player’s turn.

The game continues keep going until all the beetles have reached the sunflower.

Can two or more beetles be on one field?

Yes, you simply put them next to one another.

Reaching the target

If a beetle reaches the sunflower in **your move**, take the beetle off the table and put it in front of yourself. You don't have to reach the target in the exact number of spaces. You can also throw a number which is too high. If you throw the colour of a beetle which has already reached the target, you cannot move.

End of the game

The game is over when all four beetles have reached the target. The player who has won the most beetles also wins the game.

Different version for a longer game

When a beetle has reached the target (the sunflower), it is put back onto its starting mushroom again and the game continues. Each player who gets a beetle to the target is given a point (pencil and paper necessary!).

The first player to get four points, i.e. to get four beetles to the target, wins the game.

Now have a lot of fun – and get the beetles crawling!



Article n° 3563 / (F)

Cours, petite coccinelle ...

Qui parviendra en premier au tournesol?

Un jeu de dé passionnant pour apprendre les couleurs.

Genre:	jeu de course au dé de couleur
Joueurs:	2 à 6 joueurs à partir de 3 ans
Contenu:	1 long plan de jeu en 4 pièces de carton, dont 2 collées ensemble, 4 coccinelles en bois de couleur rouge, bleu, orange et jaune, 1 dé de couleur, 1 dé à points, règle du jeu
Auteur:	Alex Randolph
Illustrations:	Heidemarie Rüttinger

But du jeu

Chaque enfant essaie d'amener le plus de coccinelles possibles au grand tournesol au bout du plan de jeu.

Préparation du jeu

Vous mettez les deux moitiés du plan de jeu l'une contre l'autre – les champignons tout à fait à gauche, le tournesol à droite – et les quatre coccinelles sur les quatre champignons de la même couleur servant de case de départ.

Les coccinelles vous appartiennent tous ensemble, personne ne possède tout seul p.ex. uniquement la coccinelle rouge.

A tour de rôle chacun jette le dé à points. Celui qui est le premier à jouer un „1“ peut commencer le jeu.

Déroulement du jeu

Celui qui commence prend les deux dés et les jette.

Le dé de couleur te dis, avec quelle coccinelle tu peux avancer.

Les deux côtés neutres du dé de couleur signifient „Laisser passer un tour“!

Si tu joue un tel côté, tu n'as pas eu de chance et cette fois-ci tu ne peux pas avancer.

Le dé à points te dis, de combien de cases tu peux avancer avec la coccinelle.

Si p.ex. tu joues „jaune“ et „1“, tu peux avancer avec la coccinelle jaune d'une case. Ensuite c'est le tour du joueur suivant. On continue de la même manière jusqu'à ce que toutes les coccinelles ont atteint le tournesol.

Deux ou plusieurs coccinelles peuvent-elles se trouver sur la même case?

Oui. On les met tout simplement l'une à côté de l'autre à hauteur de la case sur le plan de jeu.

Atteindre le but

Si une coccinelle atteint le tournesol avec ton coup de dé, tu peux l'enlever du plan de jeu et la mettre devant toi. Il n'est pas nécessaire d'atteindre exactement la case d'arrivée, elle peut aussi être dépassée.

Celui qui joue la couleur d'une coccinelle qui a déjà atteint le but, doit malheureusement attendre le tour suivant.

Fin de la partie

Le jeu est terminé, lorsque toutes les quatre coccinelles ont atteint le but.

Le joueur gagnant, est celui qui possède le plus de coccinelles.

Variante de jeu pour une partie plus longue

Vous pouvez aussi jouer autrement: lorsqu'une coccinelle a atteint le but (le tournesol), elle est directement remise sur son champignon de départ et on continue à jouer avec elle. Le joueur qui amène une coccinelle au but reçoit un point (marquer sur un morceau de papier!). Le premier à avoir quatre points, donc quatre coccinelles amenées au but, gagne la partie.

Et maintenant, amusez-vous – et laissez courir les coccinelles!



Artikelnr. 3563 / (NL)

Krabbel, kleine kever!

Wie is er het eerst bij de zonnebloem?

Een spannend dobbelspel om kleuren te leren kennen.

Spelsoort: Bordspiel met gekleurde dobbelsteen

Spelers: 2–6 spelers vanaf 3 jaar

Inhoud: Speelbord van 4 kartonnen onderdelen, 2 daarvan aan elkaar gelijmd, 4 houten kevers in de kleuren rood, blauw, oranje en geel.

1 gekleurde dobbelsteen, 1 dobbelsteen met ogen,
spelregels

Auteur: Alex Randolph

Illustraties: Heidemarie Rüttinger

Doel van het spel

Ieder kind probeert zo veel mogelijk kevers naar de grote zonnebloem aan het einde van het speelbord te brengen.

Voorbereiding op het spel

Leg de twee helften van het speelbord tegen elkaar – de paddestoelen uiterst links, de zonnebloem helemaal rechts aan de buitenkant – en zet de vier kevers op de vier paddestoelen met dezelfde kleur, die als startplaats dienen.

De kevers zijn van jullie allemaal samen, niemand heeft een kever voor zich alleen. Iedereen mag om de beurt één keer gooien met de gekleurde dobbelsteen.

Wie als eerste een „1“ gooit, mag met het spel beginnen.

Spelverloop

Wie aan de beurt is neemt allebei de dobbelstenen en gooit ermee.

De gekleurde dobbelsteen laat je zien met welke kever je mag bewegen.

De twee lege kanten van de gekleurde dobbelsteen betekenen „beurt overslaan“!

Als je zo'n lege kant gooit, dan heb je pech gehad en mag je deze keer niet verder.

De dobbelsteen met ogen laat je zien hoeveel stappen de kever mag doen.

Als je b.v. „geel“ en „1“gooit, dan mag je met de gele kever één veld verder trekken. Daarna is de volgende aan de beurt.

Zo gaat het om de beurt totdat alle kevers de zonnebloem hebben bereikt.

Mogen er twee of meer kevers op één veld staan?

Ja. Je zet ze achter elkaar op het speelbord ter hoogte van het veld.

De finish bereiken

Als een kever door jouw zonnebloem bereikt, dan pak je hem van het speelbord en zet je hem voor je. Je hoeft het veld van de finish niet precies te bereiken, je mag er ook overheen gooien. Wie de kleur van een kever gooit die al door de finish is, moet helaas een beurt overslaan.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als alle vier de kevers de finish hebben bereikt.

De speler die de meeste kevers in bezit heeft gekregen is de winnaar.

Spelvariant voor een langer spel

Jullie kunnen het spel ook anders spelen: Als een kever de finish (de zonnebloem) heeft bereikt, dan wordt hij onmiddellijk op zijn startpaddestoel gezet en speel je met hem verder. Iedere speler die met zijn kever door de finish komt krijgt een punt (op een stuk papier opschrijven).

Wie als eerste vier punten heeft, dus vier kevers over de finish heeft kunnen krijgen, wint het spel.

En nu veel plezier – en laat de kevers krabbelen!



Art. no. 3563 / (I)

Corri, piccolo scarabeo!

Chi arriva per primo al girasole?

Un appassionante gioco con dadi per l'apprendimento dei colori.

Tipo di gioco: corsa con dadi colorati

Giocatori: da 2 a 6 giocatori a partire da 3 anni

Contenuto: schema composto da 4 pezzi di cartone, di cui 2 incollati insieme, 4 scarabei di legno nei colori rosso, blu, arancione e giallo

1 dado colorato, 1 dado con i punti, istruzioni del gioco

Autore: Alex Randolph

Illustrazioni: Heidemarie Rüttinger

Scopo del gioco

Ogni bambino tenta di portare il maggior numero possibile di scarabei fino al grande girasole alla fine dello schema da gioco.

Preparativi per il gioco

Disponete le due metà dello schema da gioco l'una accanto l'altra – i funghi completamente a sinistra, il girasole a destra all'esterno – e situate i quattro scarabei sui quattro funghi del colore corrispondente, che servono come punto di partenza. Gli scarabei appartengono a tutti insieme, a nessuno appartiene ad es. soltanto lo scarabeo rosso. A turno ognuno tira il dado con i punti.

Chi prende per primo il numero „1“, può iniziare col gioco.

Svolgimento del gioco

Chi viene a tirare, prende ambedue i dadi e li tira insieme.

Il dado colorato indica, con quale scarabeo puoi avanzare.

I due lati vuoti del dado colorato significano che devi „stare fermo per un giro“!

Se prendi uno di questi lati vuoti, vuol dire che sei sfortunato e, per questa volta, non puoi avanzare.

Il dado con i punti di indica di quante caselle puoi avanzare con lo scarabeo.

Se ad es. esce il „giallo“ e „1“, puoi avanzare con lo scarabeo giallo di una casella.

Adesso è il turno del giocatore successivo. Il gioco continua in questo modo finché tutti gli scarabei non hanno raggiunto il girasole.

È possibile che due o più scarabei stiano sulla stessa casella?

Sì, bisogna semplicemente metterli uno accanto all'altro in corrispondenza della casella dello schema.

Raggiungere il traguardo

Se uno scarabeo raggiunge il girasole grazie alla tua mossa, lo togli dallo schema e lo metti davanti a te. Non è necessario raggiungere esattamente la casella del traguardo, puoi anche superarla. Chi prende il colore di uno scarabeo che si trova già al traguardo, deve purtroppo stare fermo un giro.

Fine del gioco

Il gioco finisce quando tutti e quattro gli scarabei raggiungono il traguardo. Il giocatore che porta il maggior numero di scarabei in suo possesso vince il gioco.

Variante di gioco più lunga

È possibile giocare questo gioco in un altro modo: quando uno scarabeo raggiunge il traguardo (il girasole), viene messo immediatamente sul suo fungo di partenza e si continua a giocare con questo. Ogni giocatore che porta uno scarabeo al traguardo, riceve un punto (annotare su un pezzo di carta!). Chi arriva per primo a quattro punti e riesce quindi a portare quattro scarabei al traguardo, vince il gioco.

E adesso buon divertimento - e fate correre gli scarabei!



Art. n° 3563 / (E)

¡Corre, corre, mariquita!

¿Quién llega primero al girasol?

Un emocionante juego de dados para aprender los colores.

Tipo de juego: Carrera con dado de colores

Jugadores: 2 – 6 niños a partir de los 3 años de edad

Contenido: Tablero de juego de 4 piezas de cartón, dos de ellas pegadas con cola, 4 mariquitas de madera con los colores rojo, azul, naranja y amarillo, 1 dado de colores, 1 dado de puntos, guía para jugar

Autor: Alex Randolph

Ilustraciones: Heidemarie Rüttinger

Finalidad del juego

Cada niño intenta llevar el mayor número de mariquitas posible hasta el gran girasol al final del tablero de juego.

Preparación para el juego

Juntad las dos mitades del tablero de juego – las setas a la izquierda, el girasol a la derecha, hacia fuera – y colocad las cuatro mariquitas sobre las cuatro setas del mismo color, que sirven de punto de salida.

Las mariquitas son de todos, p.ej. la mariquita roja no pertenece a nadie en exclusiva. Por turnos, cada uno hace una tirada con el dado de puntos.

El primero que saque un „1“ puede empezar el juego.

Desarrollo del juego

A quien toque el turno coge ambos dados y hace una tirada.

El dado de colores te dice con qué mariquita puedes avanzar.

Los dos lados en blanco del dado significan „ pierdes turno“!

Si sacas uno de estos lados en blanco, has tenido mala suerte y por esta vez no puedes avanzar.

El dado de puntos te dice cuántas casillas puedes avanzar con la mariquita.

Si sacas, p.ej. „amarillo“ y „1“, podrás avanzar una casilla con la mariquita amarilla. Luego le toca al siguiente de vosotros. Y así por turnos hasta que todas las mariquitas hayan llegado al girasol.

¿Puede haber dos o más mariquitas en una casilla?

Sí. Simplemente se colocan la una junto a la otra a la altura de la casilla del tablero.

Llegada a la meta

Si en tu tirada una mariquita llega al girasol, la coges del tablero de juego y la pones delante de tí. No necesitas llegar a la casilla de meta con los puntos exactos, también puedes pasarte en la tirada de dados. A quien saque el color de una mariquita que ya haya llegado a la meta no le queda más remedio que perder turno.

Fin del juego

El juego finaliza cuando las cuatro mariquitas lleguen a la meta.

El jugador que haya conseguido más mariquitas es el ganador.

Variante para un juego más largo

También podéis jugar de otra forma: cuando llegue una mariquita a la meta (el girasol), se la vuelve a colocar inmediatamente en su seta de salida y se sigue jugando con ella. Cada jugador que lleve una mariquita hasta la meta recibirá **un punto** (anotar en un trocito de papel!). El primero que tenga cuatro puntos, es decir, haya llevado las cuatro mariquitas hasta la meta, será el ganador.

Y ahora, a pasarlo bien y ¡que corran las mariquitas!



Corrida de joaninhas

Quem chega primeiro ao girassol?

Um jogo de dados emocionante para aprender o nome das cores.

Tipo de jogo: Corrida com jogo de dados

Jogadores: 2 – 6 participantes a partir dos 3 anos

Conteúdo: Tabuleiro de jogo com 4 partes de cartão ligadas duas a duas, 4 joaninhas de madeira nas cores: vermelha, azul, abóbora e amarela, 1 dado de cores, 1 dado com números, instruções do jogo

Autor: Alex Randolph

Ilustrações: Heidemarie Rüttinger

Objectivo do jogo

Cada criança deve tentar levar o maior número de joaninhas até ao fim do percurso do jogo.

Preparação do jogo

Colocar as duas metades do tabuleiro do jogo um ao lado do outro. O cogumelo bem à esquerda, o girassol bem à direita.

Colocar as quatro joaninhas nos quatro cogumelos da mesma cor que servem como pontos de partida.

As joaninhas pertencem a todos, a vermelha por ex. não pertence a ninguém particularmente. Cada um lança o dado com números. Quem tirar primeiro o nº 1, começa o jogo.

O jogo

Quem estiver na vez, pega ambos os dados e lança.

O dado de cor indica com qual joaninha se deve avançar.

Ambos os lados vazios do dado de cor significam que alguém perde a vez!

Se ao jogar, o lado do dado estiver vazio, você teve azar e não deve jogar esta vez.

O dado de números indica quantos pontos ou campos você avança com a joaninha.

Se por ex. tirar a cor amarela e 1, pode avançar com a joaninha amarela **um ponto**.

Depois será a vez do próximo, até que todas as joaninhas cheguem ao girassol.

Duas joaninhas podem ficar no mesmo campo?

Sim, coloque-a simplesmente uma ao lado da outra na altura do ponto ou campo no tabuleiro do jogo.

Alcançar a meta

Se uma joaninha chega ao girassol por meio de um lance, retira-a do tabuleiro do jogo e coloca-a diante de ti. Não precisas chegar exactamente a meta, se obtiveres um número que te leva além dela.

Quem tirar a cor de uma joaninha, que chegou à meta, deve perder a vez.

Fim do jogo

O jogo acaba quando as quatro joaninhas tiverem alcançado a meta.

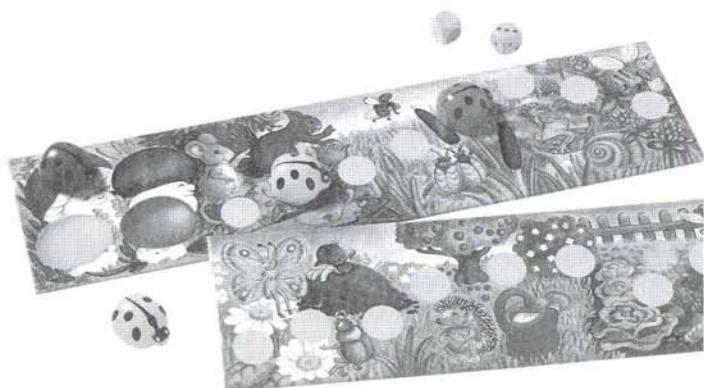
O participante que tiver o maior número de joaninhas será o vencedor.

Variação do jogo para um jogo mais longo

Outra forma de jogar: Quando uma joaninha tiver chegado à meta (girassol), ela será colocada novamente no cogumelo de partida e continua-se a jogar com ela. Cada participante que chegar à meta, recebe um ponto (anotar num papel).

Quem tiver primeiro quatro pontos (levar quatro joaninhas até a meta) é o vencedor.

Divirta-se e deixe as joaninhas correr!



おさんぽゲーム・てんとう虫

ひまわりのお花めざしてヨイドン、どのてんとう虫が一番にゴールインできるかな？サイコロを使って楽しく遊びながら、色の区別を学びます。

ゲームの種類：色サイコロを使ったすろく遊び

適応年齢と人数：3才から 2~6人

セット内容：ゲーム盤（4枚の厚紙製、2枚ずつ接着してあります）

木製のてんとう虫（赤、青、黄色、オレンジ色の各1個）

色サイコロ1、サイコロ1、遊び方説明書

原作：Alex Randolph

イラスト：Heidemarie Rüttinger

ゲームの目的

ゲーム盤のおしまいのところに描かれた大きなひまわりのお花をめざし、1匹でも多くのてんとう虫をゴールインさせましょう。

ゲームを始める前に

2つに分かれた厚紙製のゲーム盤を並べて1本の道になるように置きます。きのこの絵が左側、ひまわりのお花が右端にくるようにします。4つのきのこが4色のてんとう虫それぞれのスタート地点です、てんとう虫を同じ色のきのこの上にのせましょう。1人1人が決まった色のてんとう虫を自分の持ち駒とするのではなく、てんとう虫は4匹ともみんなのものでです。

代わりばんこに数のサイコロを振りましょう、そして最初に1を振った子から始めます。

ゲームの進行

自分の順番がきたら、サイコロと色サイコロ両方を振ります。色サイコロによって、どのてんとう虫を動かすかが決まります。色サイコロには色の塗っていない面も2つあります。これが出たら残念でした、1回お休みです。

もう1つのサイコロの目によっててんとう虫を何歩前進させられるかが決まります。たとえば色サイコロで黄色、数のサイコロで1を振った子は黄色のてんとう虫を1歩前へ進めることができます。この要領で代わりばんこにサイコロを振っていきます。

1箇所に何匹ものてんとう虫が来たら？

同じ場所に2匹、3匹のてんとう虫が来てもかまいません。横1列に並べておきましょう。

ゴールイン

てんとう虫がひまわりのお花にたどりついたら、このてんとう虫の駒を自分の持分として手前に置いておきます。ゴールインさせるにはゴールまでの歩数と全く同じ数の目を出す必要はありません。ゴールまでの歩数以上の目が出たらいつでもゴールインです。その後、色サイコロがもうゴールにたどりついたてんとう虫の色を示したときは1回休みです。

ゲーム終了

4匹のてんとう虫全部をゴールインさせられた時点でゲーム終了です。それぞれ手持ちのてんとう虫を数えましょう、1番たくさん持っている子の勝ちです。

ゲームの所要時間を長くするには

ひまわりのお花にたどりついたてんとう虫をまたスタート地点に戻してゲームを続けます。紙と鉛筆を用意しておき、誰が何匹のてんとう虫をゴールインさせたかメモをとっておきます。1匹ゴールインさせるたびに得点1点とし、最初に誰かが4点獲得した時点でゲーム終了、その子の勝ちです。

てんとう虫と野原をおさんば、みんなで楽しく遊んでね！

