

kunterbunte

AUTORELLI



DE Inhalt

1 beidseitiger Spielplan (57 x 19 cm)
4 farbige Autos in 4 unterschiedlichen Formen
1 Farbenwürfel
1 Formenwürfel
Geschichtenheft
Spielanleitung

Autor: designdirect
Illustration: Roger DeKlerk

EN Contents

1 double-sided playing board (57 x 19 cm)
4 coloured cars in 4 different shapes
1 colour dice
1 shape dice
storybook
instructions

Author: designdirect
Illustration: Roger DeKlerk

FR Contenu

1 plateau de jeu imprimé des deux côtés (57 x 19 cm)
4 voitures colorées, dans 4 formes différentes
1 dé de couleurs
1 dé de formes
cahier d'histoires
règle du jeu

Auteur : designdirect
Illustration : Roger DeKlerk

NL Inhoud

1 speelbord aan beide kanten (57 x 19 cm)
4 gekleurde auto's met 4 verschillende vormen
1 dobbelsteen met kleuren
1 dobbelsteen met vormen
verhalenboekje
spelregels

Auteur: designdirect
Illustratie: Roger DeKlerk



Selecta Spielzeug AG
Postfach 47 · 83531 Edling
DEUTSCHLAND

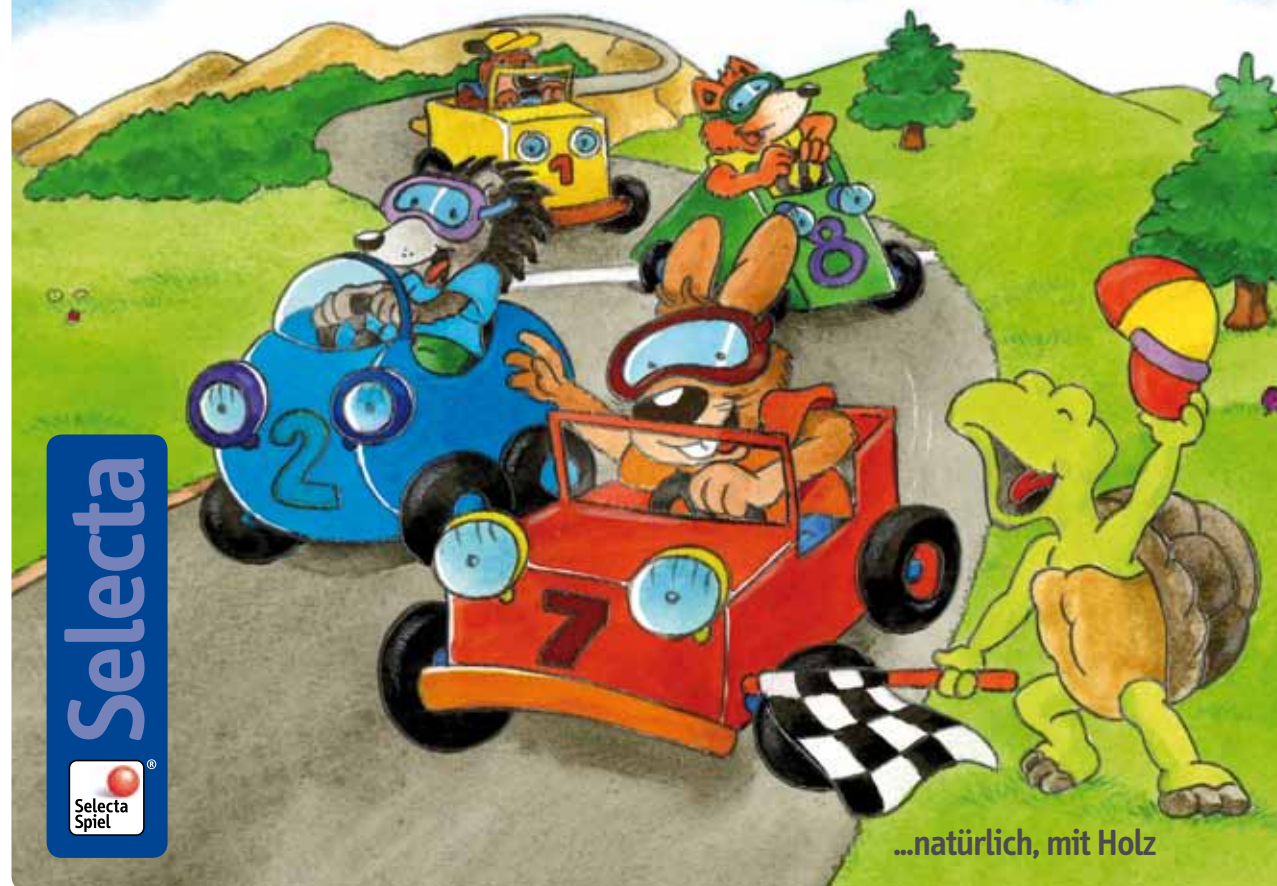
Telefon: +49 (0) 80 71 10 06 -0
Telefax: +49 (0) 80 71 10 06 -40
Mail: info@selecta-spielzeug.de

© 2010 Selecta Spielzeug AG
www.selecta-spielzeug.de

Autor: designdirect

kunterbunte

AUTORELLI



...natürlich, mit Holz

FR Apprendre en s'amusant

A partir de l'âge de 3 ans, les enfants apprennent à associer leur perception visuelle à la pensée et au langage. Ils identifient toujours mieux les caractéristiques typiques des objets et les mémorisent. Ils apprennent à distinguer clairement les couleurs et les formes, et à les nommer.

Avec cette première collection de jeux, l'enfant apprend en jouant à suivre les premières règles et séquences. On jette les dés, puis l'on prend la voiture de couleur et/ou forme correspondante et on la fait avancer. Parallèlement, le jeu coopératif permet en outre de développer les comportements socio-intégratifs.

L'écoute attentive et la réaction appropriée lors de la lecture des récits à haute voix exercent la concentration et la perception auditive.

NL Spelend leren

Kinderen vanaf 3 jaar leren hun visuele waarneming te koppelen aan denken en taal. Zij herkennen typische kenmerken van objecten steeds beter en onthouden deze. Ze leren om kleuren en vormen duidelijk te onderscheiden en te benoemen.

Het kind leert met deze eerste spellenverzameling spelenderwijs om de eerste regels en volgorden te volgen. Er wordt met de dobbelsteen gegooid, daarna pakt men de auto van de desbetreffende kleur en/of vorm en verplaatst deze. Door in coöperatie met anderen te spelen worden hierbij heel terloops ook sociaalintegratieve gedragswijzen geoefend.

Nauwkeurig luisteren en de juiste reactie bij het voorlezen van de verhaaltjes scholen de concentratie en de auditieve waarneming.

DE Spielend lernen

Kinder ab dem 3. Lebensjahr lernen ihre visuelle Wahrnehmung mit Denken und Sprache zu verknüpfen. Sie erkennen immer besser typische Merkmale von Objekten und prägen sich diese ein. Sie lernen, Farben und Formen klar zu unterscheiden und zu benennen.

Das Kind lernt mit dieser ersten Spielesammlung spielerisch, erste Regeln und Reihenfolgen zu befolgen. Erst wird gewürfelt, dann nimmt man das Auto der entsprechenden Farbe und/oder Form und setzt es weiter. Dabei übt das kooperative Spielen ganz nebenbei sozial-integrative Verhaltensweisen.

Das genaue Hinhören und richtige Reagieren beim Vorlesen der Geschichten schult die Konzentration und die auditive Wahrnehmung.

EN Learning by playing

From the age of 3, children begin to connect visual perception with thoughts and language. They get better at recognising typical shapes and features of objects and commit them to memory. They learn to distinguish and name different colours and shapes.

With this first games compendium, the child learns to follow simple rules and specific orders. Players throw the dice and then move the car of the corresponding colour or shape forward one square. This helps develop cooperative play as well as socially integrative behaviour.

By listening closely to the story and reacting at the right moments children can develop their concentration and auditory perception.

FR Histoire

Feu vert ! La grande course de caisses à savon de Prairieville commence enfin. Hou, les virages sont pris à grande vitesse ! Qui donc franchira cette fois en premier la ligne d'arrivée ?

NL Het verhaal

Vrij baan! Eindelijk start de grote zeepkistenrace van Grashoek. Wauw, daar worden de bochten wel snel genomen! Wie zou deze keer het eerst aan de finish komen?

DE Geschichte

Start frei! Endlich startet das große Seifenkistenrennen von Wiesenhausen. Hui, da geht es rasant um die Kurven! Wer wird dieses Mal wohl als Erstes im Ziel sein?

EN Story

On your marks... Get set... GO! Finally the great Meadowton soapbox race has begun! Woohoo! Look at them racing around the bends! Who will be first past the winning post this time?



FR Chers joueurs

Cette première collection de jeux offre 2 types de jeux différents : les jeux de dés et les histoires à lire à haute voix. Tous les jeux et toutes les histoires sont conçus pour un nombre maximum de 4 participants. Indépendamment du nombre de joueurs, le jeu s'effectue toujours en utilisant les 4 voitures. Les joueurs ne choisissent pas chacun une voiture, tous les joueurs jouent ensemble avec toutes les voitures.

Les jeux de dés :

- Bolides colorés à partir de 2 ans et ½
- Course de caisses à savon à partir de 3 ans
- Rallye automobile à partir de 3 ans et ½

Dans tous les jeux de dés, l'animateur du jeu peut décider au préalable s'il y aura un vainqueur ou si tous les joueurs se partageront la victoire.

Les histoires à lire à haute voix à partir de 3 ans et ½ : lors de la lecture des histoires, les enfants doivent écouter attentivement, bien faire attention et avancer les voitures d'une case lorsqu'ils entendent l'adjectif correspondant (par ex. bleu ou rond). Vous trouverez d'autres informations dans le cahier d'histoires ci-joint.

NL Beste spelers

In deze eerste spellenverzameling zijn 2 verschillende spelsoorten opgenomen: de dobbelspellen en de voorleesverhaaltjes.

Bij alle spellen en verhaaltjes kunnen maximaal 4 kinderen meespelen. Onafhankelijk van het aantal spelers wordt er altijd met alle 4 de auto's gespeeld. De spelers kiezen geen eigen figuur, alle spelers spelen samen met alle auto's.

De dobbelspellen:

- Snelle gekleurde auto's vanaf 2½ jaar
- Zeepkistraces vanaf 3 jaar
- Autorelli vanaf 3½ jaar

De spelleider kan bij alle dobbelspellen vooraf beslissen of er één winnaar zal zijn of of iedereen samen wint.

De voorleesverhaaltjes vanaf 3½ jaar:

Bij de verhaaltjes moeten de kinderen precies luisteren, goed oppassen en de auto's één veld doorschuiven, als het desbetreffende bijvoeglijke naamwoord (bv. blauw of rond) genoemd wordt. U vindt meer informatie in het bijgevoegde boekje met verhaaltjes.

DE Liebe Spieler

In dieser ersten Spielesammlung sind 2 verschiedene Spielarten enthalten: die Würfelspiele und die Vorlesegeschichten.

Bei allen Spielen und Geschichten können bis zu 4 Kinder mitspielen. Unabhängig von der Anzahl der Spieler wird immer mit allen 4 Autos gespielt. Die Spieler wählen keine eigene Figur, alle Spieler spielen gemeinsam mit allen Autos.

Die Würfelspiele:

- Farbenflitzer ab 2½ Jahren
- Seifenkistenrennen ab 3 Jahren
- Autorelli ab 3½ Jahren

Der Spielleiter kann bei allen Würfelspielen vorher entscheiden, ob es einen Sieger geben soll oder ob alle gemeinsam gewinnen.

Die Vorlesegeschichten ab 3½ Jahren:

Bei den Geschichten müssen die Kinder genau zuhören, gut aufpassen und die Autos ein Feld vorrücken, wenn das entsprechende Adjektiv (z.B. blau oder rund) genannt wird. Weitere Informationen finden Sie im beiliegenden Geschichtenheft.

EN Dear player

This first games compendium contains 2 different types of games: the Dice Games and the Listen-and-Play Stories.

All games and stories can be played with up to 4 children. Regardless of the number of players all 4 cars are always used. The players do not select their own playing piece; instead all the players move the cars together.

The Dice Games:

- Racing colours from 2½ years
- Soapbox scramble from 3 years
- Autorelli from 3½ years

With all dice games the game leader can decide in advance whether there will be one winner or if everyone should win together.

The Listen-and-Play Stories from 3½ years:

The children have to listen very closely to the story, pay attention and move the cars forward when the corresponding adjective (e.g. "blue" or "round") is mentioned. More information can be found in the enclosed storybook.

FR Jeu de dés Bolidés colorés

Plateau de jeu « circuit en prairie », dé de couleurs

Les 4 voitures sont placées sur la ligne de départ. L'enfant le plus jeune commence et jette le dé. En fonction de la couleur indiquée sur le dé, il avance la voiture correspondante d'une case.

Symboles spéciaux : si le dé indique l'étoile, le joueur peut choisir laquelle des voitures décaler.

Si le dé indique la clé plate, le joueur tombe malheureusement en panne. Il ne doit pas avancer une voiture cet tour. Les joueurs jettent le dé à tour de rôle.

Fin du jeu (**A** ou **B** au choix) :

- A** La première voiture à franchir la ligne d'arrivée gagne le jeu.
- B** Le joueur qui en premier fait franchir la ligne d'arrivée à une voiture gagne le jeu.

NL Dobbelspel snelle gekleurde auto's

Speelbord „Weiparcours“, dobbelsteen met kleuren

De 4 auto's worden aan de start opgesteld. Het jongste kind begint en gooit. Hij mag afhankelijk van de gegooidde kleur de bijpassende auto één veld vooruitzetten.

Speciale symbolen: als de ster wordt gegooid, mag de speler zelf uitzoeken welk raceauto mag doorrijden.

Als de verstelbare sleutel wordt gegooid, heeft de speler helaas autopech. Hij kan in deze ronde geen auto vooruitzetten. Er wordt om de beurt met de dobbelsteen gegooid.

Einde van het spel (naar keuze **A** of **B**):

- A** De auto die het eerste over de finish rijdt, heeft gewonnen.
- B** De speler die het eerste met een auto over de finish rijdt, heeft gewonnen.

DE Würfelspiel Farbenflitzer

Spielplan „Wiesenrennstrecke“, Farbenwürfel

Die 4 Autos werden an den Start gestellt. Das jüngste Kind beginnt und würfelt. Je nach gewürfelter Farbe darf es das passende Auto ein Feld vorrücken.

Sondersymbole: Wird der Stern gewürfelt, darf der Spieler aussuchen, welches Rennauto weiter fahren darf.

Wird der Schraubenschlüssel gewürfelt, hat der Spieler leider eine Panne. Er darf in dieser Runde kein Auto vorrücken. Es wird reihum gewürfelt.

Spielende (wahlweise **A** oder **B**):

- A** Gewonnen hat das Auto, das als Erstes über die Ziellinie fährt.
- B** Gewonnen hat der Spieler, der als Erster ein Auto über die Ziellinie fährt.

EN Dice game Racing colours

Playing board “Meadow Race Track”, colour dice

All four cars are placed on the start squares. The youngest child begins and throws the dice. They may then move the car that matches the colour shown on the dice forward one square. Special symbols: If the star is thrown the player may choose which racing car to move forward.

If the spanner is thrown this means that a car has broken down and has to be repaired. The player is not allowed to move a car during his turn. Players take it in turns to throw the dice.

End of the game (either **A** or **B**):

- A** The car that is first over the finishing line wins.
- B** The player who is first to move a car over the finishing line wins.



FR Jeu de dés Course de caisses à savon

Plateau de jeu « circuit en prairie », dé de couleurs et dé de formes

Les 4 voitures sont placées sur la ligne de départ. L'enfant le plus jeune commence et jette les deux dés. Ensuite il avance deux voitures, par ex. la voiture bleue et la voiture triangulaire. Si en l'occurrence les dés indiquent par exemple « jaune » et « carré », la voiture correspondante avance aussitôt de deux cases.

Symboles spéciaux : voir le jeu de dés Bolides colorés. Si en l'occurrence les dés indiquent par exemple « bleue » et la clé plate, seulement la voiture bleue avance d'une case. Les joueurs jettent les dés à tour de rôle.

Fin du jeu (**A** ou **B** au choix) :

- A** La première voiture à franchir la ligne d'arrivée gagne le jeu.
- B** Le pilote qui en premier fait franchir la ligne d'arrivée à une voiture gagne le jeu.

NL Dobbelspel zeepkistrace

Speelbord „Weiparcours“, dobbelsteen met kleuren en vormen

De 4 auto's worden aan de start opgesteld. Het jongste kind begint en gooit met de twee dobbelstenen. Vervolgens mag het twee auto's vooruitzetten, bv. de blauwe auto en de driehoekige auto. Als hierbij bijvoorbeeld „geel“ en „vierkant“ wordt gegooid, dan mag de auto zelfs twee velden verdergaan.

Speciale symbolen: zie dobbelspel snelle gekleurde auto. Als hierbij bijvoorbeeld „blauw“ en de verstelbare sleutel wordt gegooid, dan mag alleen de blauwe auto één veld verdergaan. Er wordt om de beurt met de dobbelsteen gegooid.

Einde van het spel (naar keuze **A** of **B**) :

- A** De auto die het eerste over de finish rijdt, heeft gewonnen.
- B** De coureur die het eerste met een auto over de finish rijdt, heeft gewonnen.

DE Würfelspiel Seifenkistenrennen

Spielplan „Wiesenrennstrecke“, Farben- und Formenwürfel

Die 4 Autos werden an den Start gestellt. Das jüngste Kind beginnt und würfelt mit beiden Würfeln. Anschließend darf es zwei Autos vorrücken, z. B. das blaue Auto und das dreieckige Auto. Wird dabei beispielsweise „Gelb“ und „Quadrat“ gewürfelt, so darf dieses Auto gleich zwei Felder vorrücken.

Sondersymbole: siehe Würfelspiel Farbenflitzer. Wird dabei beispielsweise „Blau“ und der Schraubenschlüssel gewürfelt, darf nur das blaue Auto ein Feld vorrücken. Es wird reihum gewürfelt.

Spielende (wahlweise **A** oder **B**) :

- A** Gewonnen hat das Auto, das als Erstes über die Ziellinie fährt.
- B** Gewonnen hat der Rennfahrer, der als Erster ein Auto über die Ziellinie fährt.

EN Dice game Soapbox scramble

Playing board “Meadow Race Track“, colour and shape dice

All four cars are placed on the start squares. The youngest child begins and throws both dice. Then they may move two cars forwards e.g. the blue car and the triangular car. If for example both “yellow” and “square” are thrown, then this car may be moved two squares forward.

Special symbols: See Dice Game Racing Colours. If for example “blue” and the spanner are thrown, only the blue car may be moved one square forward. Players take it in turns to throw the dice.

End of the game (either **A** or **B**) :

- A** The car that is first over the finishing line wins.
- B** The racing driver who is first to move a car over the finishing line wins.



FR Jeu de dés Autorelli

Plateau de jeu « route en virages », dé de couleurs OU dé de formes OU les deux dés

Comme la route est si étroite, les voitures ne peuvent pas se placer l'une à côté de l'autre, mais dépassent toujours vers la prochaine case libre.

Les 4 voitures sont placées sur la ligne de départ. L'enfant le plus jeune commence et jette un dé ou les deux.

Ensuite il avance deux voitures, par ex. la voiture bleue et/ou la voiture triangulaire. Si deux dés indiquent par exemple « jaune » et « carré », la voiture correspondante avance aussitôt de deux cases.

NL Dobbelspel Autorelli

Speelbord „Bochtenbaan“, dobbelsteen met kleuren OF dobbelsteen met vormen OF beide dobbelstenen

Omdat de straat zo smal is, kunnen de auto's hier niet naast elkaar staan, maar halen altijd op het volgende vrije veld in.

De 4 auto's worden aan de start opgesteld. Het jongste kind begint en gooit met één of allebei de dobbelstenen.

Vervolgens mag het één of twee auto's vooruitzetten, bv. de blauwe auto en/of de driehoekige auto. Als bij twee dobbelstenen bijvoorbeeld „geel“ en „vierkant“ wordt gegooid, dan mag deze auto zelfs twee velden verdergaan.

DE Würfelspiel Autorelli

Spielplan „Kurvenstraße“, Farbenwürfel ODER Formenwürfel ODER beide Würfel

Da die Straße so schmal ist, können die Autos hier nicht nebeneinander stehen sondern überholen immer auf das nächste freie Feld.

Die 4 Autos werden an den Start gestellt. Das jüngste Kind beginnt und würfelt mit einem oder beiden Würfeln.

Anschließend darf es ein oder zwei Autos vorrücken, z. B. das blaue Auto und/oder das dreieckige Auto. Wird bei zwei Würfeln beispielsweise „Gelb“ und „Quadrat“ gewürfelt, so darf dieses Auto gleich zwei Felder vorrücken.

EN Dice game Autorelli

Playing board “Winding Road”, colour dice OR shape dice OR both dice

As the road is so narrow the cars cannot stand side-by-side; instead they overtake the car in front and stop on the next free square.

All four cars are placed on the start squares. The youngest child begins and throws one or both dice.

Then they may move one or two cars forwards e.g. the blue car and/or the triangular car. When playing with two dice if, for example, both “yellow” and “square” are thrown, then this car may be moved two squares forward.



FR Jeu de dés Autorelli

Symboles spéciaux : voir le jeu de dés Bolidés colorés. Si l'occurrence les dés indiquent par exemple « bleu » et la clé plate, seulement la voiture bleue avance d'une case. Les joueurs jettent le(s) dé(s) à tour de rôle.

Fin du jeu (**A** ou **B** au choix) :

- A** La première voiture à franchir la ligne d'arrivée gagne le jeu.
- B** Le pilote qui en premier fait franchir la ligne d'arrivée à une voiture gagne le jeu.

NL Dobbelspel Autorelli

Speciale symbolen: zie dobbelspel snelle gekleurde auto. Als hierbij bijvoorbeeld „blauw“ en de verstelbare sleutel wordt gegooid, dan mag alleen de blauwe auto één veld verdergaan. Er wordt om de beurt met de dobbelsteen gegooid.

Einde van het spel (naar keuze **A** of **B**):

- A** De auto die het eerste over de finish rijdt, heeft gewonnen.
- B** De coureur die het eerste met een auto over de finish rijdt, heeft gewonnen.

DE Würfelspiel Autorelli

Sondersymbole: siehe Würfelspiel Farbenflitzer. Wird dabei beispielsweise „Blau“ und der Schraubenschlüssel gewürfelt, darf nur das blaue Auto ein Feld vorrücken. Es wird reihum gewürfelt.

Spielende (wahlweise **A** oder **B**):

- A** Gewonnen hat das Auto, das als Erstes über die Ziellinie fährt.
- B** Gewonnen hat der Rennfahrer, der als Erster ein Auto über die Ziellinie fährt.

EN Dice game Autorelli

Special symbols: See Dice Game Racing Colours. If for example “blue” and the spanner are thrown, only the blue car may be moved one square forward. Players take it in turns to throw the dice.

End of the game (either **A** or **B**):

- A** The car that is first over the finishing line wins.
- B** The racing driver who is first to move a car over the finishing line wins.

