

Eendjesspel.

Een kleurendobbelsteenspel voor 2-6 kinderen vanaf 3 jaar.

Elke speler kiest een speelfiguur/kleur en zet die op het eendje. De jongste speler begint, vervolgens gaat men verder volgens de wijzers van de klok. Als je je eigen kleur gooit mag je op het eerste veld gaan staan. Wanneer een speler de kleur van het volgende veld gooit mag hij vooruit. Lukt dat niet, dan moet hij zijn beurt voorbij laten gaan. Wie na het laatste veld als eerste groen gooit mag op de rups gaan staan en heeft gewonnen.

Le jeu caneton.

Un jeu de dé couleur pour 2-6 enfants à partir de 3 ans.

Chaque joueur choisit un pion et le place devant la première case de l'un des chemins. Le plus jeune joueur commence. Le premier qui obtient sa couleur au dé peut commencer. À tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre, chacun lance le dé. Pour atteindre la chenille au bout du chemin, le joueur doit obtenir « vert ».

Un joueur peut avancer s'il obtient la couleur de la case juste devant lui au dé. Sinon, il passe son tour. Il est interdit de sauter une case de couleur. Seul 'vert' permet de passer de la dernière case de couleur sur la chenille. Le vainqueur est le premier qui atteint la chenille.

Entespiel

Ein Farbwürfelspiel für 2-6 Kinder ab 3 Jahren.

Wer zuerst seine Farbe würfelt, darf anfangen.

Der jüngste Spieler fängt an. Danach wird im Uhrzeigersinn reihum gewürfelt. Vorgerückt werden darf, wenn der Spieler die Farbe des nächsten Punktes würfelt. Ist dies nicht der Fall, muss der Spieler für diese Runde aussetzen. Es dürfen auch keine Farbpunkte übersprungen werden. Vom letzten Farbpunkt aus kommt man nur mit Grün auf die Raupe.

Gewonnen hat, wer als Erster die Raupe erreicht.

Ducklinggame

A coloured dice game for 2-6 children from 3 years of age.

Each player chooses a path and places their playing piece in front of their colour. The first player to throw their own colour starts the game and the play continues in a clockwise direction. Players must throw green in order to get to the caterpillar. You can only move forward if you roll the colour of the dot in the square just in front of your playing piece. If you don't, you miss this turn. This means that players may not miss out any coloured points. On the last square, players need to throw green to get to the caterpillar. The first one who does that is the winner.