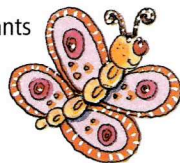
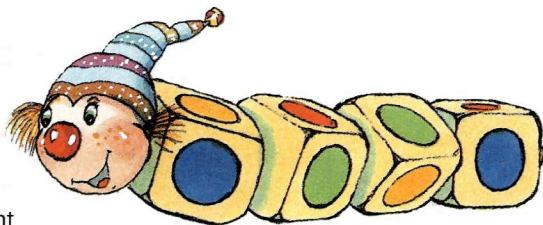


# Caroline la chenille

Un jeu de mémoire avec des dés multicolores pour 2 à 5 enfants de 4 à 8 ans.



**Idée :** Jürgen Höfs  
**Illustration :** Gisela Dürr  
**Durée de la partie :** env. 10 minutes



Caroline est une chenille bien particulière ! Beaucoup de ses amis prétendent qu'elle est la seule chenille arc-en-ciel au monde. D'autres disent que c'est une magicienne parce qu'elle change de couleur tous les jours. Et tous ont raison : Caroline peut se parer des plus belles couleurs, comme celles d'un arc-en-ciel, et se métamorphoser sans arrêt comme si elle était enchantée. Tous sont en admiration devant Caroline, car elle est vraiment unique.

## Contenu

- 1 chenille « dés »
- 11 feuilles de trèfle
- 16 cartes
- 1 règle du jeu

## Idée

En frottant les dés de la chenille entre les paumes de tes mains et en laissant retomber la chenille, tu obtiens quatre couleurs. Si tu as une bonne mémoire et si tu retournes les bonnes cartes dans le bon ordre, tu récupères une feuille de trèfle.

Le but du jeu est de récupérer en premier trois feuilles de trèfle.

*récupérer trois  
feuilles de trèfle*

## Préparatifs

---

*poser les cartes,  
faces cachées,  
préparer la chenille  
et les feuilles de  
trèfle*

Mélanger les cartes et les poser sur la table, face cachée, sur quatre rangées en faisant attention à ce qu'aucune carte ne se chevauche.  
Préparer la chenille et les feuilles de trèfle.

## Dérroulement de la partie

---

*mélanger les dés de  
la chenille*

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui pourra le mieux ramper comme une chenille a le droit de commencer. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence en mélangeant les dés comme expliqué plus haut.

*retourner une carte*

Tu essaies maintenant de trouver dans le bon ordre les cartes qui correspondent aux quatre couleurs des dés de la chenille. Commence par la couleur du premier dé qui est placé à côté de la tête de la chenille et retourne n'importe quelle carte.

*mauvaise couleur =  
tour fini*

### As-tu trouvé la bonne couleur ?

- **Non ?**

Dommage ! Repose la carte, face cachée, après que les autres joueurs l'aient également vue. Ton tour est fini.

*bonne couleur =  
retourner une autre  
carte*

- **Oui ?**

Bien joué ! Laisse la carte posée face visible et retourne une autre carte. Tu retournes autant de cartes qu'il faut pour obtenir le bon ordre des couleurs. Lorsque tu retournes une carte avec la mauvaise couleur, ton tour s'arrête aussitôt.

*quatre bonnes  
couleurs = feuille de  
trèfle*

Si tu as trouvé les quatre couleurs dans le bon ordre, tu prends une feuille de trèfle en récompense.

*joueur suivant*

Tu retournes ensuite ces quatre cartes de nouveau faces cachées.

C'est alors au tour du joueur suivant de mélanger les dés de la chenille.

## Fin de la partie

---

*trois feuilles de trèfle  
= victoire*

La partie est finie quand un joueur a récupéré en premier trois feuilles de trèfle : c'est lui le gagnant.

# Werpworm

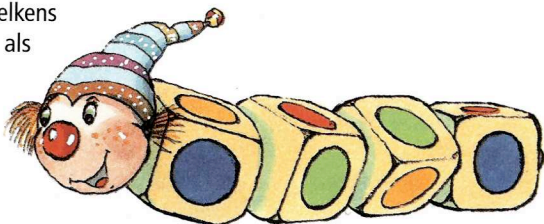


Een bont gekleurd wormdobbelspel voor 2 - 5 kinderen van 4 - 8 jaar.

**Spelidee:** Jürgen Höfs  
**Illustraties:** Gisela Dürr  
**Speelduur:** ca. 10 minuten

Willie Werpworm is een heel bijzondere worm! Een heleboel vrienden beweren dat hij de enige regenboogworm op de hele wereld is. Anderen noemen hem een tovenaars omdat hij er iedere dag anders uitziet. En allemaal hebben ze gelijk! Willie kan zijn lichaam de mooiste en bontste kleuren geven, net als een regenboog.

En deze kleuren kan hij telkens opnieuw veranderen, net als een tovenaars. Iedereen bewondert Willie Werpworm omdat hij werkelijk uniek is.



## Spelinhoud

- 1 Werpworm
- 11 klaverbladen
- 16 kaarten  
spelregels

## Spelidee

*drie klaverbladen  
verzamelen*

Als je Willie Werpworm gooit, laat hij vier kleuren zien. Als je een goed geheugen hebt en de bijpassende kaarten in de juiste volgorde omdraait, krijg je als beloning een klaverblad. Het doel van het spel is om als eerste drie klaverbladen te verzamelen.

*kaarten verdekt op  
de tafel leggen,  
werpworm en  
klaverbladen klaar*

## Spelvoorbereiding

---

Schud de kaarten en leg ze met de afbeelding naar beneden op de tafel. Leg ze in vier even lange rijen onder elkaar en let erop dat er geen kaarten op elkaar liggen. Houd de werpworm en de klaverbladen klaar.

*werpworm gooien*

## Spelverloop

---

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Wie het best als een worm kan kruipen, mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint het jongste kind en gooit met de werpworm.

*een kaart omdraaien*

Nu probeer je onder de kaarten de vier gegooide kleuren in de juiste volgorde te vinden. Zoek als eerste de kleur achter de kop van de werpworm en draai een kaart naar keuze om.

*verkeerde kleur =  
beurt voorbij*

### Heb je de bijpassende kleur omgedraaid?

- **Nee?**

Helaas! Keer de kaart weer om nadat alle anderen hem ook hebben gezien. Je speelbeurt is jammer genoeg voorbij.

*juiste kleur =  
nog een kaart  
omdraaien*

- **Ja?**

Goed zo! Laat de kaart open liggen en draai vervolgens nog een kaart om. Zolang de volgorde van de kleuren blijft kloppen, mag je kaarten blijven omdraaien. Bij een verkeerde kleur is je speelbeurt direct afgelopen.

*de vier kleuren juist  
= klaverblad*

Als je de vier kleuren in de juiste volgorde hebt omgedraaid, krijg je als beloning een klaverblad.

*volgende speler*

Darna keer je alle omgedraaide kaarten weer om.

Hierna is de volgende speler aan de beurt en gooit met de werpworm.

## Einde van het spel

---

*drie klaverbladen =  
gewonnen*

Het spel is afgelopen zodra één van de spelers als eerste drie klaverbladen heeft verzameld en dit vrolijk dobbelspel wint.