

Thierry CHAPEAU

RÄUBER RAUPE



DREI
MAG*ER



ALVI



D

RÄUBER RAUPE

81 Karten



73 x Raupen-Karten



4 x Wechsel-Karten



4 x Schmetterling-Karten

Spielidee

Die Räuberraupen sind los! Rasant vertilgen die kleinen Leckermäuler ein Blatt nach dem anderen, egal welche Form oder Farbe es hat. Auf Kommando versuchen alle Spieler gleichzeitig, ihre Karten nach Form oder Farbe auf den Ablagestapel in der Mitte abzulegen. Doch die kleine Blattlaus und schnelle Wechsel von Form und Farbe sorgen für ein wildes Durcheinander. Wer wird zuerst alle seine Karten los?

Spielvorbereitung

Die Raupen-Karten werden gut gemischt. Anschließend wird eine beliebige Raupen-Karte als Ablagestapel in die Tischmitte gelegt. Die restlichen Karten werden gleichmäßig an die Spieler verteilt. Danach erhält jeder Spieler noch eine Schmetterling-Karte und eine Wechsel-Karte. Überzählige Karten werden zurück in die Schachtel gelegt. Jeder Spieler nimmt alle seine Karten in die Hand und schon geht's los!

Spielverlauf

Vor dem Start darf der jüngste Spieler bestimmen, ob nach Form oder Farbe abgelegt wird. Er sagt laut „**Form!**“ oder „**Farbe!**“ und dreht die ausliegende Karte in der Tischmitte um. Jetzt versuchen alle Spieler gleichzeitig, so schnell wie möglich, ihre Handkarten abzulegen.

Wichtig zu wissen: Insgesamt gibt es 3 unterschiedliche Formen (zackig, gerade und rund) sowie 3 unterschiedliche Farben (grün, rot und gelb). Diese Formen und Farben finden sich jeweils in den Blättern und Raupen wieder.



Karten ablegen

Die oberste Karte des Ablagestapels zeigt eine Raupe, die auf einem Blatt sitzt. Dabei gibt Form oder Farbe des Blattes vor, welche Raupe als nächstes abgelegt werden muss:

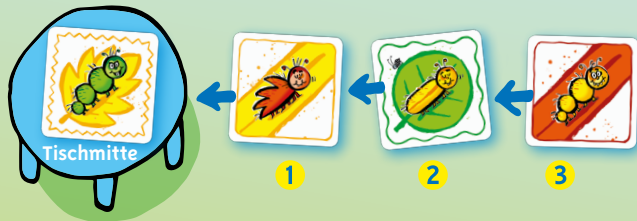
Farbe

Müssen die Spieler ihre Karten **nach Farbe ablegen**, muss auf die ausliegende Karte mit dem gelben Blatt eine **gelbe Raupe 1** abgelegt werden, danach eine **rote Raupe 2 auf das rote Blatt** und danach wieder eine **gelbe Raupe 3** auf das gelbe Blatt usw.



Form

Müssen die Spieler Ihre Karten **nach Form ablegen**, muss auf die ausliegende Karte mit dem zackigen Blatt eine **zackige Raupe 1** abgelegt werden, danach eine **gerade Raupe 2** auf das gerade Blatt und danach eine **runde Raupe 3** auf das runde Blatt usw.



Die Karten stapeln sich!

Achtung Wechsel-Karte!

Bestimmte Raupen haben einen blauen Himmel im Hintergrund. Wer eine solche Raupe passend auf den Ablagestapel legt, ändert das Ablegen der Raupen-Karten von „**Form**“ nach „**Farbe**“ oder umgekehrt. Der Spieler, der die Wechsel-Karte ausspielt, muss dabei den Wechsel mit „**Form!**“ oder „**Farbe!**“ ansagen.

Beispiel:

Es wird erst **nach Form** abgelegt und nach dem Wechsel **nach Farbe**.



Schmetterling-Karte

Schmetterlinge können als Joker auf jeder beliebigen Raupen-Karte abgelegt werden. Wer einen Schmetterling ausspielt, **kann sich einen Wechsel wünschen**. Wie unter Wechsel-Karte beschrieben, ruft er laut „**Form!**“ oder „**Farbe!**“ und legt seine nächste Handkarte ab.



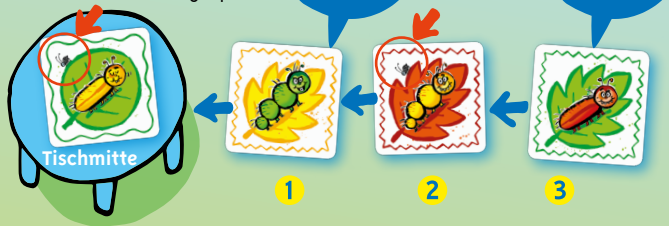
Blattlaus

Wird eine Raupen-Karte mit einer Blattlaus ausgespielt, muss der Spieler, der die **darauffolgende Karte ablegt**, beim Ausspielen seiner Karte „**Laus!**“ rufen.



Beispiel:

Es wird nach Farbe gespielt.



Wichtig: Die eigenen Handkarten können mit der Vorder- und Rückseite wie unter „Karten ablegen“ auf den Ablagestapel ausgespielt werden. Dabei werden die eigenen Handkarten schnellstmöglich nach der nächsten passenden Karte durchsucht. Es gibt bei den Handkarten keine Reihenfolge.

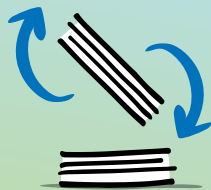
Fehler

Macht ein Spieler einen der folgenden Fehler, erhält er 3 Karten als Strafe von demjenigen, der den Fehler bemerkt und das Spiel unterbrochen hat:

- Eine Karte wurde nach Form oder Farbe falsch abgelegt
- Es wurde vergessen einen Wechsel anzukündigen
- Es wurde vergessen „Laus!“ zu rufen

Falls das Spiel fälschlicherweise unterbrochen wurde, erhält der Verursacher 3 Karten von dem Beschuldigten.

Achtung: Wenn nach einer Unterbrechung weitergespielt wird, hebt der Spieler, der einen Fehler begangen hat, den Ablagestapel an einer beliebigen Stelle ab und dreht diese Karten um. Die jetzt zu sehende Raupen-Karte ist die neue Startkarte. Es wird wie vor der Unterbrechung nach „Farbe“ oder „Form“ abgelegt. Ist die neue Karte zufälligerweise eine Schmetterling-Karte, hebt der Spieler gleich nochmal ab.



Ende des Spiels und Sieger

Wer zuerst alle seine Handkarten ausgespielt hat, beendet und gewinnt das Spiel!

In seltenen Fällen kann es passieren, dass keine Handkarten mehr abgelegt werden können. Auch dann endet das Spiel sofort und der Spieler mit den wenigsten Handkarten gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.



CATERPILLAR THIEF

81 playing cards



73 x caterpillar cards



4 x change cards



4 x butterfly card

Idea of the game

The caterpillars are out and about! At the speed of light, the mini foodies gobble up one leaf after another, irrespective of their shape or colour. On command, all players try to put down their cards on the discard pile in the middle according to their shape or colour at the same time. However, the little aphids and the fast change-over of shape and colour make for a serious muddle. Which player will be the first to get rid of all their cards?

Preparing to play

The caterpillar cards are shuffled well. Any caterpillar card is now placed in the middle of the table as the discard pile. The other cards are dealt out equally to the players. Each player is then dealt one butterfly card and one change card. Excess cards are put back into the box. All the players now pick up their cards and the game can commence!

How to play

Before starting the game, the youngest player decides whether the cards are played depending on **shape** or **colour**. This player shouts out "Shape!" or "Colour!" and turns the card to be played over in the middle of the table.

Good to know: There are 3 different shapes (square, straight and round) as well as 3 different colours (green, red and yellow).

These shapes and colours are also represented in the leaves and caterpillars.



Playing your cards

The top card of the discard pile displays a caterpillar sitting on a leaf. The shape or colour of the leaf determines which caterpillar has to be played next:

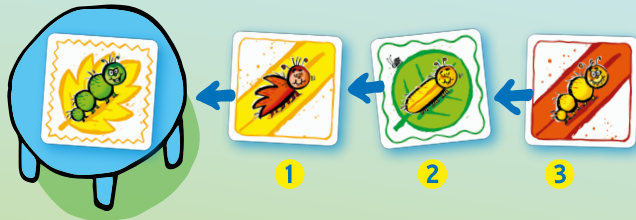
Example colour

If the players have to put down their cards **according to their colour**, a **yellow caterpillar 1** has to be depicted on the card to be played with the yellow leaf, then a **red caterpillar 2** on the red leaf and then a **yellow caterpillar 3** on the yellow leaf, etc.



Example shape

If the cards have to be played **according to shape**, a **jagged caterpillar 1** has to be placed on the card to be played, then a **straight caterpillar 2** on the straight leaf and then a **round caterpillar 3** on the round leaf, etc.



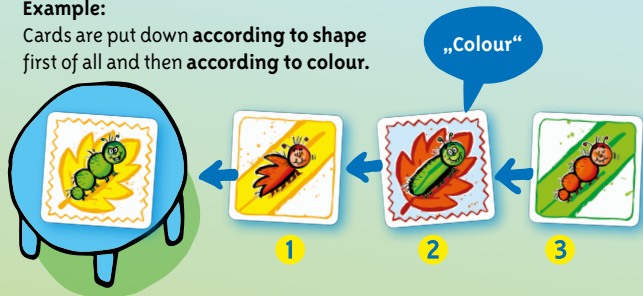
The cards stack up!

Caution – the change card!

Certain caterpillars have a blue sky in the background: any player who puts such a caterpillar on the discard pile changes the game – from putting down the caterpillar cards according to “**Shape**” to “**Colour**” and vice versa. The player who plays the change card has to announce the change by announcing “**Shape!**” or “**Colour!**”.

Example:

Cards are put down **according to shape** first of all and then **according to colour**.



Butterfly card

Butterflies can be used as jokers and be put down on any caterpillar card. A player playing a butterfly card **can announce a change**. As described under Change Card, this player shouts out "Shape!" or "Colour!" and puts down the next card in their hand.

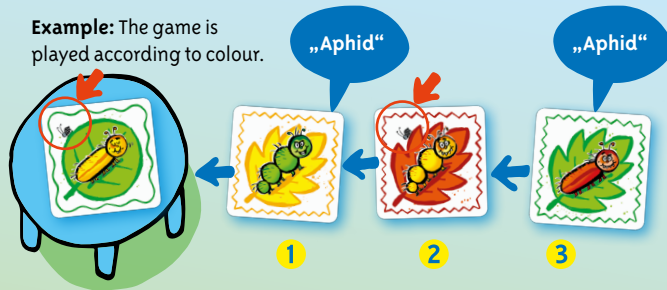


Aphid

If a caterpillar card with an aphid is put down, the player playing the next card has to shout out "Aphid!" when they **play their next card**.



Example: The game is played according to colour.



Important: The own hand cards can be played on the discard pile with the front and back as described under "Playing your cards". The player's hand cards are searched for the next matching card as quickly as possible. There is no order for the hand cards.

Mistake

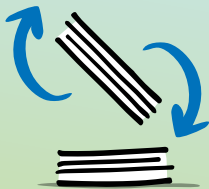
Should a player make one of the following mistakes, they receive 3 cards as a punishment from the player that notices the mistake and interrupted the game:

- A card was incorrectly played according to shape or colour
- A player forgot to announce a change
- A player forgot to shout out "Aphid!"

Should the game be incorrectly interrupted, the player responsible receives 3 cards from the accused.

Please note: once play is continued following an interruption, the player that made the mistake cuts the cards on the discard pile and turns these cards over. The caterpillar card now visible on the top card is the new starting card.

As before the interruption, the game is continued according to “Colour” or “Shape”. Should, by chance, the new card be a butterfly card, the player cuts again.



End of the game and winner

The first player to get rid of all the cards in their hand ends and wins the game!

In rare cases, it may happen that no more hand cards can be discarded. Even then, the game ends immediately and the player with the fewest hand cards wins. If there is a tie, there are several winners.



F

CHENILLE VOLEUSE

81 cartes



73 x cartes chenille



4 x cartes changement



4 x cartes papillon

Idée du jeu

Les chenilles voleuses sont lâchées ! Ces petites gourmandes mangent une feuille après l'autre, en fonction de leur forme ou de leur couleur. Au top départ, tous les joueurs essaient de déposer en même temps leurs cartes sur la pile de cartes au centre. Mais le petit puceron et les changements rapides des formes et de couleurs créent une grande confusion. Qui sera le premier à se débarrasser de toutes ses cartes ?

Préparation du jeu

Les cartes chenille sont bien mélangées. Ensuite, une seule carte chenille (n'importe laquelle) est déposée au centre (pour former par la suite la pile des cartes à déposer). Les cartes restantes sont distribuées en nombre égal aux joueurs. Ensuite, chaque joueur reçoit encore une carte papillon et une carte changement. Les cartes en trop sont replacées dans la boîte. Chaque joueur prend toutes ses cartes dans la main et c'est parti !

Déroulement du jeu

Avant de commencer le jeu, le plus jeune joueur décide si les cartes sont déposées selon la **forme** ou selon la **couleur**. Il dit à haute voix « Forme ! » ou « Couleur ! » et il retourne la carte au centre de la table.

Important à savoir : Au total, il y a 3 formes différentes (anguleux, rond et droit) ainsi que 3 couleurs différentes (vert, rouge et jaune). Ces formes et ces couleurs se retrouvent respectivement dans les feuilles et



Déposer les cartes

La carte située sur le dessus de la pile des cartes au centre de la table montre une chenille assise sur une feuille. La forme ou la couleur de la feuille définit quelle sera la prochaine chenille devant être déposée :

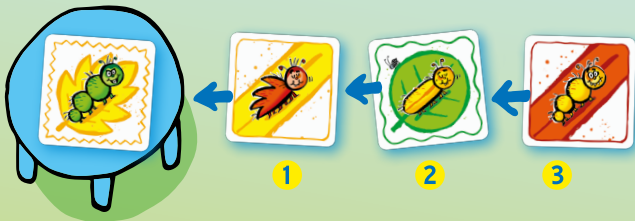
Exemple couleur

Si les joueurs doivent **déposer leurs cartes selon la couleur**, il faut déposer une chenille jaune **1** sur la carte avec la feuille jaune située sur le dessus de la pile, ensuite une **chenille rouge 2** sur la feuille rouge et ensuite de nouveau une **chenille jaune 3** sur la feuille jaune, etc.



Exemple forme

Si les joueurs doivent **déposer leurs cartes selon la forme**, il faut déposer une **chenille crénelée** 1 sur la carte déjà déposée avec la feuille crénelée, ensuite une **chenille droite** 2 sur la feuille droite et ensuite une **chenille ronde** 3 sur la feuille ronde, etc.



Les cartes s'empilent !

Attention carte changement !

Certaines chenilles présentent un ciel bleu en arrière-plan; celui qui dépose une telle chenille sur la pile de cartes change le dépôt des cartes de chenille de « **Forme** » en « **Couleur** » ou vice versa. Le joueur qui joue la carte de changement doit alors annoncer le changement en disant « forme ! » ou « couleur ! ».

Exemple :

D'abord le dépôt se fait **selon la forme** et après le changement **selon la couleur**.



Carte papillon

Les papillons peuvent être déposés en tant que jokers sur n'importe quelle carte chenille. Celui qui joue un papillon, peut demander un changement. Comme décrit sous carte changement, il doit dire à haute voix « Forme ! » ou « Couleur ! » et déposer ensuite sa carte suivante qu'il a en main.

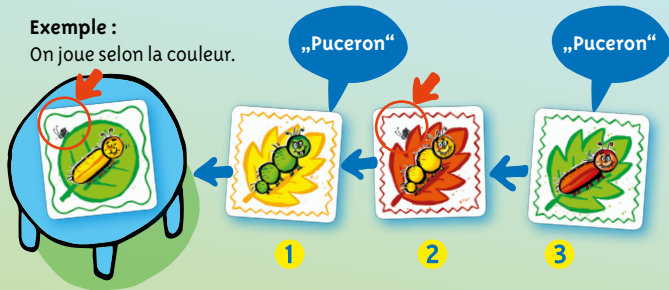


Puceron

Si une carte chenille avec un puceron est jouée, le joueur qui dépose la **carte suivante** doit dire à haute voix « Puceron ! » lorsqu'il joue sa carte.



Exemple :
On joue selon la couleur.



Important : Les cartes que le joueur a en main peuvent être déposées recto et verso sur la pile au centre, comme sous "Déposer les cartes". Pour ce faire, le joueur effectue le plus rapidement possible une recherche dans les cartes qu'il a en main, afin de trouver la carte appropriée suivante. Il n'existe pas d'ordre dans les cartes que les joueurs ont en main.

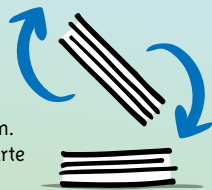
Erreur

Si un joueur fait l'une des erreurs suivantes, il reçoit comme punition 3 cartes de celui qui remarque l'erreur et qui a interrompu le jeu :

- Une mauvaise carte a été déposée selon la forme ou selon la couleur
- L'annonce du changement a été oubliée
- Un joueur a oublié de dire à haute voix « Puceron ! »

Si le jeu a été interrompu à tort, le responsable de l'interruption reçoit 3 cartes du joueur accusé.

Attention ! Lorsque la partie est poursuivie après une interruption, le joueur qui a fait une erreur coupe la pile de cartes à un endroit quelconque et retourne ces cartes. La carte chenille qui est alors visible est la nouvelle carte de démarrage. Les cartes sont déposées selon la « Couleur » ou selon la « Forme », comme avant l'interruption. Si par hasard la nouvelle carte devait être une carte papillon, le joueur coupe encore une fois la pile.



Fin du jeu et gagnant

Celui qui le premier a joué toutes ses cartes qu'il avait en main termine et gagne la partie !

Dans de rares cas, il peut arriver qu'il ne soit plus possible de déposer des cartes. Alors, le jeu se termine immédiatement et le joueur avec le moins de cartes gagne. S'il y a égalité, il y a plusieurs gagnants.



IL BRUCO LADRO

81 carte



73 x carte bruco



4 x carte cambio



4 x carte farfalla

Idea del gioco

I bruchi ladro sono partiti! I piccoli golosoni divorano rapidi una foglia dopo l'altra, di qualunque forma o colore essa sia. Al comando, tutti i giocatori cercano di scartare contemporaneamente le proprie carte sul mazzo al centro in base alla forma o al colore. Ma la piccola pulce e i rapidi cambi di forma e colore provocano una terribile confusione. Chi riuscirà a sbarazzarsi per primo di tutte le carte?

Preparazione del gioco

Dopo aver mescolato bene le carte bruco, se ne mette una a scelta al centro del tavolo come base per il mazzo di scarto. Si distribuiscono poi le carte rimanenti fra i giocatori. Ogni giocatore riceve inoltre una carta farfalla e una carta cambio. Le carte in eccesso vengono rimesse nella scatola. I giocatori prendono in mano le carte e si parte!

Svolgimento del gioco

Prima di iniziare, il giocatore più giovane può decidere se si scarta in base alla forma o al colore. Pronunciando bene **"Forma!"** o **"Colore!"** gira la carta al centro del tavolo.

Importante da sapere: Ci sono in tutto 3 forme diverse (angolata, dritta e rotonda) e 3 colori diversi (verde, rosso e giallo).

Forme e colori si ritrovano su foglie e bruchi.



Scartare le carte

La carta più alta del mazzo di scarto mostra un bruco seduto su una foglia. È quella che indica la forma o il colore della foglia secondo cui va scartato il bruco seguente:

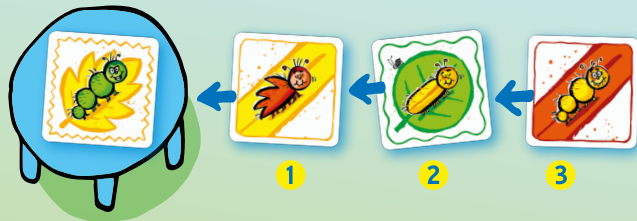
Esempio colore

Se i giocatori devono **scartare secondo il colore**, sopra la carta con la foglia gialla bisogna scartare prima un **bruco giallo 1**, poi un **bruco rosso 2** su foglia rossa e infine di nuovo un **bruco giallo 3** su foglia gialla ecc.



Esempio forma

Se i giocatori devono **scartare secondo la forma**, sopra la carta con la foglia gialla dentata bisogna scartare un **bruco dentato 1**, poi un **bruco dritto 2** su foglia dritta, quindi un **bruco tondo 3** su foglia tonda ecc.



Le carte si accumulano!

Attenzione, carta cambio!

Alcuni bruchi particolari hanno uno sfondo azzurro: chi scarta un bruco come questo sul mazzo di scarto modifica il sistema di gioco delle carte bruco cambiando da **“Forma”** a **“Colore”** o viceversa. Il giocatore che gioca la carta cambio deve avvisare del cambio gridando **“Forma!”** oppure **“Colore!”**.

Esempio:
Prima si gioca secondo la **forma**
e poi secondo il **colore**.



Carta farfalla

È possibile usare le farfalle come jolly giocandole sulla carta bruco prescelta. Chi gioca una farfalla esprime il desiderio di un cambio. Come già descritto per la carta cambio, grida forte "Forma!" oppure "Colore!" e scarta la carta seguente.

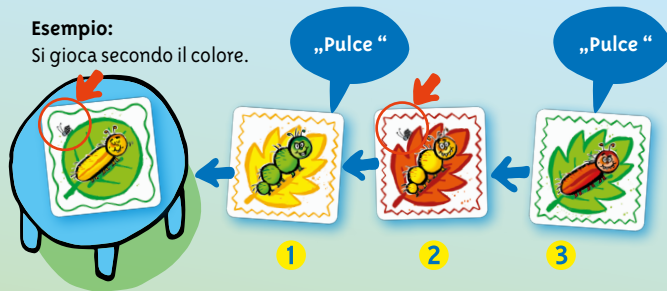


Pulce

Se viene giocata una carta con la pulce, **scartando la carta successiva** il giocatore deve gridare ad alta voce "pulce!".



Esempio:
Si gioca secondo il colore.



Importante: Le carte della propria mano possono essere giocate dal verso o dal retro sul mazzo al centro, come descritto sotto "Scartare le carte". Le carte in mano del giocatore vengono cercate il più rapidamente possibile alla ricerca della prossima carta corrispondente. Per le carte in mano, non c'è alcuna sequenza.

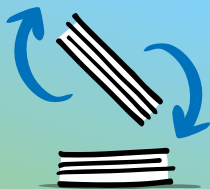
Errore

Se il giocatore incappa in uno dei seguenti errori, riceve come punizione 3 carte dal giocatore che ha notato l'errore interrompendo il gioco:

- è stata scartata in modo sbagliato una carta per forma o colore
- ci si è dimenticati di annunciare un cambio
- ci si è dimenticati di gridare "Pulce!"

Se invece il gioco viene interrotto in modo erroneo, chi ha provocato l'interruzione riceve a sua volta 3 carte dall'accusato.

Attenzione: Quando si riprende a giocare dopo un'interruzione, il giocatore che ha commesso l'errore taglia il mazzo di scarto in un punto a piacere e gira la carta. La carta bruco appena girata diventa la nuova carta d'inizio del gioco. Si procede ora come prima dell'interruzione, in base a "Colore" o "Forma". Se per caso la nuova carta è una carta farfalla, il giocatore deve girare un'altra volta.



Fine del gioco e vincitore

Chi rimane per primo senza carte, termina e vince il gioco!

In rari casi può accadere che non si possano più scartare le carte. Anche in questo caso, il gioco termina immediatamente e il giocatore con il minor numero di carte vince. Se c'è un pareggio, ci sono diversi vincitori.



Mehr lustige und spannende Spiele auf unserer Webseite:



Copyright:

DREI MAGIER

by Schmidt Spiele GmbH
Lahnstr. 21, D-12055 Berlin
www.dreimagier.de
Art.-Nr. 40886

.....

Redaktion: Bastian Herfurth
Gestaltung: Rolf (ARVi) Vogt

.....

Autor:

Thierry Chapeau

