



D

# AUF DER BAUSTELLE

Ravensburger® Spiele Nr. 23 429 5

Ein spannendes Farbwürfelspiel  
für 2 – 4 Kinder ab 3 Jahren.

Autor: Reiner Knizia

Design: Paul Windle, UK



**Inhalte:** 5 Fahrzeug-Figuren + 5 Aufsteller:

Hebekran Heppo (blau), Betonmischer Mixi (orange),  
Schaufellader Buddel (rot), Dampfwalze Rollo (grün),

Bagger Baggi (gelb)

1 Legetafel „Baustelle“

24 Bausteine

1 Farbwürfel

Bob der Baumeister, Wendy und Leo arbeiten eifrig auf der Baustelle! Stein für Stein entsteht ein neues Bauwerk. Wichtig ist, dass immer genügend Bausteine zur Verfügung stehen! Dafür sorgen Bob's fleißige Baufahrzeuge Heppo, Mixi, Rollo, Buddel und Baggi. Aber nur mit eurer Unterstützung können sie die Bausteine zur Baustelle bringen!

**Ziel des Spiels** ist es, als Erster alle eigenen Bausteine zur Baustelle zu bringen!

## Vorbereitung

Löst die 5 Baufahrzeuge aus der Stanztafel heraus und steckt sie in die Aufsteller. Die Legetafel „Baustelle“ legt ihr in die Tischmitte (welche Seite oben liegt, könnt ihr selbst entscheiden).

Die Bausteine verteilt ihr gleichmäßig an alle Mitspieler. Den Farbwürfel haltet ihr bereit.

## Los geht's

Verteilt zuerst die Baufahrzeuge: Der jüngste Spieler beginnt, er darf sich ein Baufahrzeug aussuchen und vor sich abstellen. Dann ist der reihum nächste Spieler am Zug, er sucht sich ebenfalls ein Fahrzeug aus und stellt es vor sich ab. So geht es nacheinander weiter bis alle 5 Baufahrzeuge unter euch verteilt sind. (Dabei macht es nichts aus, dass ihr unterschiedlich viele Baufahrzeuge vor euch habt!)



Wer nun an der Reihe ist, würfelt mit dem Farbwürfel. Zeigt der Würfel die Farbe eines Baufahrzeugs (rot, grün, blau, orange oder gelb), so zieht ihr das farbgleiche Baufahrzeug im Uhrzeigersinn weiter zum nächsten Spieler.

*Dazu ein Beispiel: Wurde die Farbe „gelb“ gewürfelt, so zieht der Spieler, vor dem „Baggi“, der gelbe Bagger steht, diese Figur weiter zum reihum nächsten Spieler.*

Wer die Farben **rot, grün, gelb, orange** oder **blau** gewürfelt hat, darf gleich nochmals würfeln. Zeigt der Würfel dann wieder die Farbe eines Baufahrzeugs, so zieht ihr auch dieses Baufahrzeug im Uhrzeigersinn weiter zum nächsten Spieler.

Das geht so lange, bis der Spieler die Farbe **braun** würfelt:

Jetzt schauen alle Spieler, wie viele Baufahrzeuge vor ihnen stehen. Jedes der Baufahrzeuge kann einen Baustein zur Baustelle bringen: Wer ein Baufahrzeug vor sich hat, darf einen Baustein auf der Baustelle ablegen. Wer zwei Baufahrzeuge vor sich hat, kann zwei Bausteine zur Baustelle bringen, wer drei Baufahrzeuge hat, legt drei Bausteine auf die Baustelle, usw.

Habt ihr kein Baufahrzeug vor euch, könnt ihr leider keinen Baustein zur Baustelle bringen.

Nachdem jeder seine Bausteine auf der Legetafel abgelegt hat, wird der Würfel an den reihum nächsten Spieler weitergegeben, er darf nun würfeln und das Spiel fortsetzen.

**Das Spiel endet**, sobald der erste Spieler alle seine Bausteine zu Baustelle bringen konnte und keinen Baustein mehr vor sich hat. Dieser Spieler gewinnt die Spielrunde!

Wenn ihr länger spielen wollt, könnt ihr auch gleich weiter zur nächsten Baustelle: Dreht die Legetafel einfach um und verteilt die Bausteine gleichmäßig an alle Mitspieler. Die Baufahrzeuge bleiben unverändert vor den Spielern stehen.

Wer an der Reihe ist, darf würfeln und eine neue Spielrunde beginnen!

© 2017 Hit Entertainment Limited and Keith Chapman.

© 2017 Ravensburger Spieleverlag



F

# SUR LE CHANTIER

Jeux Ravensburger® n° 23 429 5  
Un jeu de dé palpitant  
pour 2 à 4 enfants à partir de 3 ans.

Auteur : Reiner Knizia  
Design : Paul Windle, UK



**Contenu :** 5 pions Véhicule + 5 socles : Coccigrue, la grue (bleue) ;  
Tourneboule, la bétonneuse (orange) ;  
Ben, le bulldozer (rouge) ;  
Roulot, le rouleau-compresseur (vert) et  
Scoup, le tractopelle (jaune)  
1 planche Chantier  
24 pierres de construction  
1 dé Couleurs

Bob le Bricoleur, Zoé et Léo travaillent comme des fous sur le chantier ! Pierre par pierre, le nouveau bâtiment prend forme. Mais attention de disposer de suffisamment de véhicules : seuls Coccigrue, Tourneboule, Roulot, Ben et Scoup pourront vous aider à transporter les pierres jusqu'au chantier !

**Le but du jeu** consiste à amener le premier toutes ses pierres sur le chantier.

## Mise en place

Détacher les 5 véhicules de la planche prédécoupée et les insérer dans leurs socles. Placer le planche Chantier au centre de la table (à vous de choisir quelle face sera visible).

Distribuer le même nombre de pierres à chaque joueur. Garder le dé à portée de main.

## Déroulement de la partie

Commencer par répartir les véhicules : Le plus jeune joueur choisit un véhicule le premier et le place devant lui. Puis c'est au tour de son voisin de gauche ; il choisit également un véhicule qu'il place devant lui. Et ainsi de suite, jusqu'à ce que les 5 véhicules aient été répartis. (Le fait que vous n'ayez pas tous le même nombre de véhicules n'a aucune importance.)



Quand vient son tour, le joueur lance le dé. S'il indique la couleur d'un véhicule (rouge, vert, bleu, orange ou jaune), il déplace le véhicule correspondant dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'au joueur suivant.

*Exemple : Si le dé indique « jaune », le joueur déplace Scoup, le tractopelle jaune, du joueur devant lequel il se trouve jusqu'au joueur suivant.*

Le joueur qui obtient **rouge, vert, jaune, orange** ou **bleu** peut immédiatement relancer le dé : S'il indique de nouveau la couleur d'un des véhicules, il le déplace également jusqu'au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Il continue ainsi jusqu'à ce que le dé indique **marron**.

Chaque joueur compte alors le nombre de véhicules devant lui. Chacun d'entre eux lui permet de transporter une pierre sur le chantier : celui qui possède 1 véhicule devant lui peut transporter 1 pierre ; celui qui possède 2 véhicules peut en transporter 2 ; celui qui en possède 3 peut transporter 3 pierres...

Un joueur qui ne possède aucun véhicule devant lui ne peut malheureusement pas transporter de pierre sur le chantier.

Après que tous les joueurs ont placé leurs pierres sur le chantier, le joueur suivant reçoit le dé et le jeu reprend.

**La partie s'arrête** dès que le premier joueur a placé toutes ses pierres sur le chantier et qu'il n'en a plus devant lui. Il est déclaré vainqueur.

Pour des parties plus longues, il est possible de s'attaquer immédiatement au chantier suivant : il suffit de retourner la planche et de redistribuer le même nombre de pierres à chacun. Les véhicules restent à leur place devant les joueurs.

Le joueur dont c'est le tour peut lancer le dé et une nouvelle manche commence !

© 2017 Hit Entertainment Limited and Keith Chapman.

© 2017 Ravensburger Spieleverlag



## AL CANTIERE

Gioco Ravensburger® n° 23 429 5  
Una divertente caccia ai colori  
per 2 – 4 bambini dai 3 anni in su.

Autore: Reiner Knizia  
Design: Paul Windle, UK



**Contenuto:** 5 sagome di veicoli + 5 piedistalli:  
Lofty, la gru blu; Trottola, la betoniera arancione;  
Packer, il camioncino rosso;  
Rullo, lo schiacciasassi verde; Scoop, la ruspa gialla  
1 cartella «cantiere»  
24 mattoncini  
1 dado colorato

Per Bob aggiustatutto, la sua collaboratrice elettricista Wendy e il loro apprendista Leo non c'è lavoro che non sia alla loro portata! Impilando un mattone dopo l'altro, costruiscono un nuovo edificio ed è quindi importantissimo disporre sempre di una sufficiente quantità di mattoni. Meno male che ci sono anche Lofty, Trottola, Packer, Rullo e Scoop a dare una mano! Ma soltanto con il vostro prezioso aiuto, l'impresa avrà successo e tutti riusciranno a trasportare i mattoncini al cantiere.

**Lo scopo del gioco** è quello di portare per primi tutti i propri mattoncini al cantiere.

## Preparativi

Staccate con cura i 5 veicoli dalla tavola prefustellata e inseriteli nei piedistalli.

Collocate la cartella «cantiere» al centro del tavolo (non importa con quale lato volete giocare), distribuite equamente i mattoncini fra i giocatori e tenete pronto il dado.

## Si parte!

A turno, ciascuno sceglie un veicolo, iniziando dal giocatore più giovane: chi ha preso un veicolo, lo posiziona davanti a sé. Si continua così finché non tutti e 5 i veicoli sono stati distribuiti (non importa che alcuni abbiano più veicoli degli altri).



Chi è di turno, lancia il dado colorato. Se esce il colore di un determinato veicolo (rosso, verde, blu, arancione o giallo), spingete il veicolo del colore corrispondente davanti al giocatore successivo, sempre in senso orario.

*Un esempio: avete lanciato il dado ed esce «giallo»; il giocatore che ha davanti a sé Scoop, la ruspa gialla, la deve spingere fino al prossimo giocatore.*



Chi ha lanciato uno dei colori **rosso, verde, giallo, arancione** o **blu**, può subito lanciare il dado un'altra volta. Se dovesse uscire nuovamente il colore di un veicolo, potete spingere anche quest'ultimo davanti al giocatore successivo, sempre in senso orario.

Quando, invece, un giocatore lancia il colore **marrone**, tutti i giocatori controllano quanti veicoli sono oramai davanti a loro. Ciascun veicolo può portare 1 solo mattone al cantiere: chi ha 1 veicolo parcheggiato davanti a sé, può trasportare 1 mattone al cantiere; chi ne ha 2, può trasportare 2 mattoncini ecc. Chi non dovesse avere alcun veicolo davanti a sé, questa volta, purtroppo, non può trasportare niente.

Una volta depositato i mattoncini sulla cartella «cantiere», il turno passa al giocatore successivo, che lancia il dado e continua la partita.

**Il gioco termina**, quando un giocatore è riuscito a portare tutti i suoi mattoncini al cantiere. Chi ha trasportato tutti i mattoncini che aveva davanti a sé viene dichiarato vincitore della partita!

Vi è venuta voglia di fare un'altra partita? Allora capovolgete la cartella e suddividete nuovamente i mattoncini fra di voi; i veicoli rimangono invariati davanti ai relativi giocatori.

Chi è di turno, lancia il dado e ha inizio la nuova partita!

© 2017 Hit Entertainment Limited and Keith Chapman.

© 2017 Ravensburger Spieleverlag



NL

# OP DE BOUWPLAATS

Ravensburger® spel nr. **23 429 5**  
Een spannend kleurendobbelsteenspel  
voor **2 – 4** kinderen vanaf **3** jaar.

Auteur: Reiner Knizia  
Design: Paul Windle, UK



**Inhoud:** 5 voertuigen + 5 opzetvoetjes: hijskraan Liftie (blauw),  
cementmolen Dizzie (oranje), bulldozer Muck (rood),  
stoomwals Rollie (groen), graafmachine Scoop (geel)  
1 spelbord “bouwplaats”  
24 bouwstenen  
1 kleurendobbelsteen

Bob de Bouwer, Wendy en Leo werken hard op de bouwplaats! Steen voor steen ontstaat een nieuw bouwwerk. Belangrijk is dat er steeds genoeg bouwstenen zijn! Daarvoor zorgen Bobs ijverige voertuigen Liftie, Dizzie, Rollie, Muck en Scoop. Maar alleen met jullie hulp kunnen ze de bouwstenen naar de bouwplaats brengen!

**Doel van het spel** is, als eerste alle eigen bouwstenen naar de bouwplaats te brengen!

## Vorbereiding

Haal de 5 voertuigen uit het karton en zet ze in de opzetvoetjes. Leg het spelbord "bouwplaats" in het midden op tafel (je mag zelf kiezen welke zijde bovenop ligt). De bouwstenen worden gelijkkelijk onder de spelers verdeeld. Leg de kleurendobbelsteen klaar.

## Het gaat beginnen

Verdeel eerst de voertuigen: de jongste speler mag beginnen, hij mag een voertuig uitkiezen en voor zich neerzetten. Dan is de volgende speler aan de beurt, hij kiest ook een voertuig uit en zet die voor zich neer. Zo gaat het achter elkaar verder tot alle 5 de voertuigen verdeeld zijn. (Daarbij maakt het niet uit dat jullie een verschillend aantal voertuigen voor je hebt staan!)



Wie nu aan de beurt is, gooit met de kleurendobbelsteen. Gooi je de kleur van een voertuig (rood, groen, blauw, oranje of geel), dan zet je het voertuig met dezelfde kleur met de wijzers van de klok mee verder tot de volgende speler.

*Daarbij een voorbeeld: is er "geel" gegooid, dan zet de speler voor wie "Scoop" staat, deze figuur verder tot de volgende (met de klok mee) speler.*

Wie de kleuren **rood, groen, geel, oranje** of **blauw** gegooid heeft, mag meteen nog een keer gooien: gooi je dan weer de kleur van een voertuig, dan zet je ook dit voertuig met de wijzers van de klok mee tot de volgende speler. Dat gaat net zo lang door, tot de speler de kleur **bruin** gooit:

Nu kijken alle spelers hoeveel voertuigen voor ze staan. Ieder voertuig kan een bouwsteen naar de bouwplaats brengen: wie een voertuig voor zich heeft staan, mag één bouwsteen op de bouwplaats leggen. Wie twee voertuigen voor zich heeft staan, mag twee bouwstenen naar de bouwplaats brengen, wie drie voertuigen heeft, legt drie bouwstenen op de bouwplaats, enz.

Heb je geen voertuig voor je, dan kun je helaas geen bouwsteen naar de bouwplaats brengen.

Nadat ieder zijn bouwstenen op het spelbord heeft gelegd, wordt de dobbelsteen aan de volgende speler gegeven die aan de beurt is, hij mag nu gooien en met het spel verder gaan.

**Het spel eindigt**, zodra de eerste speler al zijn bouwstenen naar de bouwplaats heeft gebracht en geen bouwsteen meer voor zich heeft liggen. Deze speler wint de speelronde!

Als jullie langer willen spelen, kunnen jullie ook meteen verder naar de volgende bouwplaats: draai gewoon het spelbord om en verdeel de bouwstenen gelijkmatig onder de spelers. De voertuigen blijven onveranderd voor de spelers staan.

Wie aan de beurt is, mag gooien en een nieuwe ronde beginnen!

© 2017 Hit Entertainment Limited and Keith Chapman.

© 2017 Ravensburger Spieleverlag

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG · Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos  
Ravensburger Spieleverlag · Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg  
[www.ravensburger.com](http://www.ravensburger.com)

**Ravensburger**

234386