

Marienkäfer Puck

„Ein Flug durchs Blumenjahr“

Ein Würfelspiel von I. Sch.

Ravensburger Spiele Nr. 11.205

Schon in den ersten warmen Frühlingstagen, wenn die Schneeglöckchen ihre kleinen Köpfe herausstrecken, krabbeln auch unsere Glückskäfer aus ihrem Versteck, und ihre Reise geht nun von einer Blume zur anderen, so wie diese im Laufe des Jahres nacheinander aufblühen. Hier und dort finden die Marienkäferchen eine gute Speise und erleben auch sonst allerlei Schönes und Interessantes — oft haben sie aber auch ein Abenteuer zu bestehen oder müssen sich vor mancherlei Gefahren hüten! Ein rechter Glückskäfer hat aber Glück und kommt hindurch bis zum Ziel. Wollt ihr es mal versuchen?

Jeder von euch spielt als ein Käferchen. Gerät euer Käfer nun einmal auf ein blaues oder rotes Feld, so heißt es: Aufgepaßt und in der Spielregel nachgeschaut, was hier geschieht! In dieser Liste ist es euch ganz genau erzählt.

SPIELREGEL:

Am Flug durchs Blumenjahr können 3 bis 6 Spieler teilnehmen. Vor Beginn des Spiels wählt sich jeder von euch eine Spielfigur und setzt sie auf den Spielplan, dorthin, wo — rechts von Nr. 1 — die sechs Käferchen beieinander sitzen. Ihr spielt mit einem Würfel und rückt um so viele Punkte vor als ihr Augen gewürfelt habt. Es schadet nichts, wenn zwei oder auch mehrere Käferchen sich auf einem Feld treffen; sie stören sich nicht, denn sie sind ja gern in lustiger Gesellschaft! Wer beginnt das Spiel? Der Spieler, der beim ersten Wurf reihum die meisten Augen wirft.

— (1 Schneeglöckchen, 4 Märzenbecher, 5 Krokus, 6 Anemone) —

8 An der Forsythie wird ein Schlückchen Tau gefrühstückt; erfrischt fliegt der Puck noch *um das Doppelte seiner Würfelzahl weiter*.

— (9 Wegerich, 10 Garten-Leberblümchen, 11 Wald-Leberblümchen) —

12 Das kleine Veilchen muß der Puck lange suchen, denn es wächst tief im Gras versteckt. *Er wird zweimal mit dem Würfeln überschlagen.*

13 Vom Gänseblümchen geht es gleich *weiter zur Primel, 15.*

— (15 Schlüsselblume [Primel], 16 Traubenhyazinthe) —

14 Mit Herzklopfen sieht der Puck eine hungrige Kohlmeise nach Nahrung ausspähen. Er sitzt ganz still und *wartet, bis er eine 1, 2 oder 3 würfelt.*

19 Auf der Schneckenspur kleben seine kleinen Beinchen fest. Wenn es nur bald regnen wollte! *Mit dem Würfeln einer geraden Zahl wird Puck durch die Regentropfen wieder befreit.*

20 (Sumpfdotterblume) Der Puck hat leider keinen Schirm, drum sucht er schnell Schutz unter dem breiten Blatt der Traubenhyazinthe. *Zurück nach 16.*

21 Stiefmütterchen und Vergißmeinnicht haben den Puck daran erinnert, daß er schleunigst seiner Frau Marienkäferin Mick auf dem „Tränenden Herzen“ einen „Guten Morgen“ wünschen muß! Also gleich *weiter nach 34, dort wird er 2-mal mit Würfeln überschlagen.*

— (22 Narzisse) —

23 (Mäiglöckchen) Es zieht ihn zum roten Molin *auf Feld 54. Dort aber wird er zweimal mit dem Würfeln überschlagen.*

— (24 Tulpen, 25 Goldregen) —

26 (Goldlack) Wenn der Himmel die Pflänzchen begießt, muß sich auch unser Puck stärken! Gleich weiter zur Akelei, die in ihren tiefen Kelchen das gute Regenwasser sammelt. *Nach 31.*

27 Mit einem Wasserstrahl aus der Gießkanne schwimmt der Puck *um das Doppelte* seiner *eben gewürfelten Zahl zurück.*

29 Der Löwenzahn schaut den Puck so böse an, daß er sich *schnell zurück nach 18 rettet!*

30 Auf der weißen Marguerite ist der Puck als roter Punkt für die hungrigen Vögel zu gut zu erkennen. In den roten Tulpenblättern sucht er Schutz; *zurück nach 24.*

— (31 Akelei) —

32 Das Blümchen Männertreu schickt den Puck schleunigst zu seiner Frau Mick, bei der er *auf 34 einmal mit dem Würfeln aussetzt.*

34 (Tränendes Herz) Marienkäferin Mick hat dem Puck viel zu erzählen von der mühsamen Jagd auf die fetten Blattläuse, mit denen sie ihre Kinder, die Marienkäferlarven, füttert. Puck *versäumt zweimal das Würfeln.*

36 Es ist 12 Uhr, und der Puck läutet den Mittag ein. Er schwingt sich so vergnügt auf der Glockenblume hin und her, daß er wie von selbst *auf der 43, der Lilie, landet.*

37 Zwischen den Rosenblättern findet sich noch ein Taupföpfchen. So gut schmeckt es, daß er gleich *noch um 3 Punkte weiterfliegt.*

— (40 Pfeifenstrauch [falscher Jasmin]) —

41 Das Mittagsschläfchen auf dem roten Fliegenpilz wird sehr gestört! Über den Rand des Pilzhutes krabbelt die grüne Raupe Gabelschwanz! Schnell *zurück nach 35!*

— (43 Königslilie, 44 Kapuzinerkresse) —

47 Beim Wettflug mit dem Bläuling entdeckt der Puck etwas Merkwürdiges im Grase: Könnte er es von der Arnika aus wohl besser erkennen? *Weiter nach 51!*

— (49 Winden) —

51 (Arnika) Von hier aus kann er den Herrn Tausendfüßler genau beobachten. Er zählt so lange die wimmelnden Tausendfüßlerbeinchen und bleibt dort, *bis er eine ungerade Zahl würfelt.*

52 Vom Zählen ist ihm ganz wirr im Kopf. Bei 999 fällt er kopfüber auf die Erde und — oh je! — auf den Rücken. *Erst der letzte Spieler dreht ihn wieder auf die Beinchen. Ist Puck selbst der letzte, setzt er dreimal mit dem Würfeln aus.*

54 Während der Klatschmohn das verregnete und verstaubte Röckchen wieder frisch mit Rot bemalt, wird der Puck zum Trocknen *zweimal mit dem Würfeln überschlagen.*

— (55 Roggen) —

- 56 (Kornblume) Damit sein Röckchen noch schneller trocknet, fliegt der Puck im Wirbelwind noch *um die gleiche Punktzahl weiter, mit der er zur Kornblume kam.*
- 57 Ein Spaziergänger hat nicht auf seinen Weg geschaut, und mit seinem Nagelstiefel ist dem Puck ein Beinchen verletzt worden! Er muß ausruhen, *drum setzt er aus und fängt bei der nächsten Würfelrunde von vorn (1) an!* So etwas Trauriges kann geschehen, wenn Große nicht auf Kleine achtgeben!
- (58 Weizen) —
- 59 In den langen Grannen der Gerste kann sich der Puck leicht verfangen. Zum Weiterfliegen muß er eine 1 oder 6 würfeln.
- (60 Hafer) —
- 62 Mit den bunten Blumen gelangt der Puck in den Korb des Gärtners *nach 65.*
- 63 Der arme Puck hat nicht aufgepaßt und ist der hungrigen Spinne ins Netz geflogen! Für ihn ist dies genau so schlimm, als wolltet ihr auf dem Fahrdamm nicht die Autos beachten! *Er ist verloren und muß aus dem Spiel ganz ausscheiden!*
- 64 Auf dem Zinnenblatt schaut der Puck dem Ringelreihen der Blattläuse zu und sucht sich für seine Kinderchen

- ein paar recht fette aus. *Er bringt sie schnell nach 34 zurück!*
- 66 Der Gärtner sucht noch ein paar schöne Dahlien zum Strauß. *Weiter nach 70.*
- (67 Chrysantheme) —
- 68 (Aster) Bei der Erntearbeit möchte der Puck gerne zuschauen. *Zurück nach 58.*
- (69 Heidekraut, 70 Dahlie) —
- 72 Mit den Blumensträußen verkauft zu werden, gefällt dem Puck gar nicht. Er fliegt lieber *um das dreifache seiner gewürfelten Zahl zurück.*
- 73 Ist das vielleicht die Streichholzschachtel des bösen, kleinen Jungen, der die Marienkäfer sammelt und in die dunkle Schachtel sperrt? Er denkt sicher nicht daran, daß kleine Tiere auch ihre Freude an Licht und Sonne haben, denn er hat schon die ganze Verwandtschaft unseres Puck gefangen! Drum muß der Vetter Puck schnell helfen! Kräftig die Beinchen angestemmt, und schon krabbeln alle Käferchen gesund heraus! Welch ein Glück, daß der Puck noch rechtzeitig kam. Was wäre ihnen sonst geschehen! *Mit jeder geraden Würfelzahl darf er bei der nächsten Runde dann gleich ins Ziel.*
- 75 (Herbstzeitlose) *Ziel.* Wer es zuerst mit direktem Wurf erreicht, gewinnt das Spiel.

Le jeu de Coccinelle

Un voyage à travers l'année florale

Jeux de Ravensburg No. 11.205

Déjà pendant les premiers jours tièdes du printemps, lorsque les perceneiges montrent leurs petites têtes, les coccinelles quittent leur cachette et leur voyage les conduit d'une fleur à l'autre au fur et à mesure qu'elles fleurissent, au cours de l'année. Ça et là les coccinelles trouvent un bon repas ou il leur arrive des jolies choses intéressantes de toutes sortes — souvent même elles ont à vivre des aventures et à se préserver de toutes sortes de dangers! Mais une vraie coccinelle a toujours de la chance et arrive au but. Voulez-vous essayer?

Chacun de vous est une coccinelle. Si votre coccinelle se trouve sur une case rouge ou bleu, alors: Attention et regardez sur la règle du jeu ce qui est à faire! Ci-après vous l'apprendrez en détail.

REGLE DU JEU:

3 à 6 joueurs peuvent participer à ce vol à travers l'année florale. Avant de commencer le jeu chacun choisit un pion et le place sur le plan du jeu, là où, à droite du No. 1, se trouvent 6 petites coccinelles ensemble. Maintenant vous jetez le dé et vous avancez d'autant de points que vous venez de faire. Cela ne fait rien si deux ou plusieurs coccinelles se trouvent sur la même case; elles ne se dérangent pas, elles aiment être en joyeuse compagnie! A qui de commencer le jeu? Celui qui fait le plus de points au premier tour.

- (1 perceneige, 5 crocus, 6 anémone) —
- 8 On prend une petite gorgée de rosée à la forsythie pour le petit déjeuner; rafraîchie, la coccinelle peut continuer son vol le double des points jetés.
- (9 plantain, 10 anémone de jardin, 11 anémone de forêt) —

- 12 La coccinelle doit chercher longtemps la petite violette, car elle est bien cachée dans l'herbe. La coccinelle doit laisser passer deux fois son tour de jouer.
- 13 De la pâquerette l'on passe tout de suite à la primevère.
- (15 primevère, 16 jacinthe) —
- 14 Avec des battements de coeur la coccinelle aperçoit une mésange affamée guettant de la nourriture. La coccinelle reste tout à fait tranquille et attend jusqu'à ce qu'elle aie fait un 1, 2 ou 3.
- 19 Les petites jambes de la coccinelle restent collées sur la trace de l'escargot! Si seulement il pleuvait! En faisant un nombre pair la coccinelle est libérée par des gouttes de pluie.
- 20 (Bouton d'or) Malheureusement la coccinelle n'a pas de parapluie, par conséquent elle cherche à se protéger sous la feuille large de la jacinthe. Retour au No. 16.
- 21 La pensée et le myosotis ont rappelé à la coccinelle qu'elle doit vite aller dire bonjour à Mme Coccinelle qui se trouve sur la dicentra spectabilis, c. à d. qu'elle doit voler d'un trait au 34, mais là la coccinelle doit laisser passer deux fois son tour de jouer.
- (22 narcisse) —
- 23 (Muguet) Celui-ci envoie la coccinelle au coquelicot sur la case 54. Là elle doit laisser passer deux fois son tour de jouer.
- (24 tulipe, 25 cytise des Alpes) —
- 26 (Giroflée jaune) Si le ciel arrose les plantes, la coccinelle doit aussi reprendre des forces! Elle vole au 31 vers l'aquilegia qui recueille l'eau de pluie dans ses calices profonds.
- 27 Le jet d'eau d'un arrosoir fait retourner la coccinelle à la nage le double des points jetés.

- 29 La dent-de-lion regarde la coccinelle d'un air si méchant que celle-ci se sauve sur la case 18!
- 30 Sur la marguerite blanche, la coccinelle rouge est trop bien en vue pour les oiseaux affamés. Elle essaie de se protéger dans les feuilles rouges de la tulipe, retour au 24.
- (31 aquilegia) —
- 32 La petite panicaute envoie la coccinelle vite auprès de Mme Coccinelle au 34, où elle devra laisser passer une fois son tour de jouer.
- 34 (dicentra spectabilis) Mme Coccinelle a beaucoup à raconter de sa chasse pénible aux pucerons gras avec lesquels elle nourrit ses enfants les larves. Notre coccinelle manque deux fois son tour de jouer.
- 36 Il est midi et la coccinelle fait sonner la cloche. Elle se balance joyeusement sur la campanule de laquelle elle vole d'un trait sur le 43, le lis.
- 37 Entre les feuilles de la rose se trouve encore une goutte de rosée. C'est si bon que la coccinelle prolonge son vol de 3 points.
- (40 seringia odorant) —
- 41 La sieste sur la fausse orange est bien dérangée! Sur le bord du chapeau elle aperçoit une chenille verte. Vite retour au 35!
- (43 fritillaire impériale, 44 capucine) —
- 47 Pendant sa course avec un papillon bleu la coccinelle découvre dans l'herbe quelque chose d'étrange: peut-être pourrait-elle mieux voir l'arnique des montagnes en se posant sur le 51!
- (49 liserons) —
- 51 (Arnique des montagnes) D'ici la coccinelle peut observer Mr. Millepieds à merveille. Pendant un long moment elle compte les jambes grouillantes et reste là jusqu'à ce qu'elle aie fait un nombre impair.
- 52 A force de compter, sa tête est troublée. En arrivant à 999 elle dégringole par terre et tombe — sur le dos. Seulement le dernier des joueurs pourra la replacer sur ses jambes. Mais si la coccinelle tombée est elle-même la dernière, elle doit s'arrêter de jeter le dé trois fois.
- 54 Pendant que le coquelicot repeint d'un beau rouge son petit manteau gâté par la pluie et la poussière, elle reste à sécher pendant deux tours sans jeter le dé.
- (55 seigle) —
- 56 (Bluet) Pour que son petit manteau sèche plus vite, la coccinelle vole dans un tourbillon et peut avancer le double des points faits en arrivant sur le bluet.
- 57 Un promeneur n'a pas regardé sur sa route et a blessé une jambe de la coccinelle avec sa botte! Elle doit se reposer et doit recommencer du commencement à 1 au prochain tour. Voilà ce qui peut arriver de triste si les grands ne font pas attention aux petits!
- (58 blé) —
- 59 La coccinelle s'est presque perdue dans la barbe de l'orge. Pour continuer son vol elle doit faire un 1 ou un 6.
- (60 avoine) —
- 62 Avec les fleurs la coccinelle est mise dans la corbeille du jardinier et arrive au 65.
- 63 La pauvre coccinelle n'a pas fait attention et reste accrochée dans la toile de l'araignée affamée! Pour elle, c'est aussi grave que si vous ne vouliez pas faire attention aux automobiles sur la route. Elle est perdue et doit se retirer du jeu!
- 64 D'une feuille de cinnie la coccinelle contemple la ronde des pucerons, elle en choisit quelques uns de bien gras et les porte en vitesse à ses enfants au 34!
- 66 Le jardinier cueille encore quelques beaux dahlias pour son bouquet. En avant au 70.
- (67 chrysanthème) —
- 68 (Aster) La coccinelle voudrait voir la moisson. Retour au 58.
- (69 fleur de bruyère, 70 dahlia) —
- 72 Etre vendue avec les bouquets ne plaît pas du tout à notre coccinelle. Elle préfère retourner en arrière trois fois le nombre des points faits.
- 73 Et ça, est-ce peut-être la boîte d'allumettes du méchant petit garçon qui collectionne les coccinelles et les met dans une boîte toute noire? Il ne pense sûrement pas que les petites bêtes ont aussi du plaisir à voir la lumière et le soleil car il a déjà attrapé toute la parenté de notre coccinelle! Maintenant c'est le moment de leur venir au secours! Bien appuyer les petites jambes, voilà, la boîte s'ouvre et toutes les coccinelles sortent saines et sauf. Quelle chance que notre coccinelle soit arrivée à temps. Que se serait-il passé autrement. Avec un nombre pair elle pourra rejoindre le but d'un trait, au prochain tour!
- 75 (Colchique) But. Celui qui arrive directement sur la colchique a gagné la partie.

Ladybird Puck

A Flight through the Floral Year

Ravensburg Games No. 11.205

With the first warm spring weather, when the snowdrops poke their little heads out of the ground, the gaily coloured little ladybird crawls out of its hiding place and begins its journey from flower to flower, going from one kind to another as they bloom in the course of the season. Here and there the ladybird finds something especially good to eat or pauses to enjoy an especially nice resting place — sometimes there are adventures which bring it into danger! If it has luck though, it arrives at last safely in the goal. Shall we accompany our ladybird on such a journey? Each player plays as a ladybird. If you land on a blue or red point then you must look in the rules to see what

happens there! The following list tells you just what is to be done.

RULES OF THE GAME:

3 to 6 players can take part in the game. To begin each player chooses one of the ladybirds and places it on the game board to the right of No. 1, where the 6 ladybirds are sitting together. The players dice in turn and move as many steps forward as points diced. It doesn't make any difference if 2 or more ladybirds meet at the same place; they don't bother each other, for they like to be in jolly crowds. Who plays first? The one who has the highest number on the first throw of the dice.

- (1 Snowdrop, 5 Crocus, 6 Anemone) —
- 8 On the forsythia Puck drinks a swallow of dew and is so refreshed that he *flies on twice as many points as he diced*.
- (9 Plantain, 10 Garden hepatica, 11 Forest hepatica) —
- 12 Puck has to search a long time to find the little violet, because it is hidden in the grass. *He loses 2 turns in dicing*.
- 13 From the daisy he *continues immediately to the primrose, 15*.
- (15 Cowslip [Primrose], 16 Grape hyacinth) —
- 14 Puck sees a hungry titmouse looking for something to eat. He sits quite still and *waits until he dices a 1, 2, or 3*.
- 19 In the sticky trail left by the snail Puck's little legs get stuck. If it would only rain! *When he dices an even number Puck is set free by raindrops*.
- 20 (Marsh marigold) As Puck has no umbrella he seeks shelter under the wide leaves of the grape hyacinth. *Back to 16*.
- 21 Pansies and forget-me-nots remind Puck that he should go to say "Good morning" to his wife, Ladybird Mick, at the "Bleeding Hearts"! *So he goes immediately to 34, where he loses 2 turns in dicing*.
- (22 Narcissus) —
- 23 (Lily of the valley) Puck skips to the red poppy at point 54. There however *he loses 2 turns*.
- (24 Tulips, 25 Laburnum) —
- 26 (Wallflower) It is raining again and Puck wants to have a drink! He goes right away to the columbine who collects the fresh raindrops in her deep chalice. *To 31*.
- 27 In the stream of water out of the sprinkling can Puck is *carried back twice as many points as he just diced*.
- 29 The dandelion looks so cross at Puck that he runs *back to safety at 18*.
- 30 On the white marguerite Puck with his red coat is too easily visible to the hungry birds, so he seeks shelter in the red petals of the tulip. *Back to 24*.
- (31 Columbine) —
- 32 The creeping forget-me-not reminds Puck again to go to his wife, so he *goes on to 34, where he loses 1 turn in dicing*.
- 34 (Bleeding-heart) Ladybird Mick has so much to tell Puck about the difficulties of her hunt for fat plant-lice to feed the children that Puck *misses dicing twice*.
- 36 It is 12 o'clock and Puck rings the bell for noon. He swings so merrily back and forth on the blue bell that he *flies off and lands on the lily 43*.
- 37 On the rose leaves there are still some dew drops. They taste so good that Puck *right away flies 3 points forward*.
- (40 Mock orange) —
- 41 While taking a nap on a toadstool, Puck is awakened by an ugly green caterpillar who comes crawling over the edge of his resting place. He *flees back to 35*.
- (43 Easter lily, 44 Nasturtium) —
- 47 While racing with a butterfly Puck sees something queer in the grass and flies to the arnica to get a better view of it. *To 51!*
- (49 Bindweed) —
- 51 (Arnica) From here Puck can get a good look at the centipede. He tries to count its feet and stays at his task *until he dices an uneven number*.
- 52 He is quite dizzy from counting. At 99 he falls from his perch and lands — oh my! — on his back. *Only the last player can set him on his feet again. If the last player falls, he loses 3 turns in dicing before he can go on*.
- 54 While the poppy repaints and dries Puck's wet, dirty, red coat, he *loses 2 turns at dicing*.
- (55 Rye) —
- 56 (Bluette) In order to get his coat dry more quickly Puck *flies onward swiftly the same number of points he had diced to get to the bluette*.
- 57 A wanderer who didn't look where he was going trampled on Puck's leg and injured it! Puck must recuperate. *He returns to point 1 and begins the journey again at the next turn*. Such sad accidents can happen if people are not considerate of their small neighbors.
- (58 Wheat) —
- 59 Puck gets caught easily in the long beard of the barley. *He must dice a 1 or 6 to get free*.
- (60 Oats) —
- 62 The gardener picks the flower on which Puck rests and he lands in the gardener's basket. *To 65*.
- 63 Poor Puck didn't watch where he was going and flew into the hungry spider's web. That is just as bad for him as it is for you, if you don't look out for cars in crossing the street! *He is lost and is eliminated from the game*.
- 64 On the zinnia Puck sees a lot of plant-lice, catches a few nice fat ones for his children, and *takes them back to 34*.
- 66 The gardener is looking for a few pretty dahlias for his bouquet. *Continue to 70*.
- (67 Chrysanthemum) —
- 68 (Aster) Puck wants to see the harvesting. *Goes back to 58*.
- (69 Heather, 70 Dahlia) —
- 72 As Puck wants to escape being sold with the bouquet he prefers to *fly back 3 times the number of points cast*.
- 73 Is this the match-box belonging to a bad little boy who collects ladybirds and imprisons them in a dark box? Sure enough, he has captured many of Puck's relatives without thinking of the fact that little insects enjoy light and sunshine too! Puck quickly comes to the rescue and pushes the cover far enough back that all the little ladybirds can crawl out. What luck that he arrived in time. What would have happened without him! *With any even number thrown at the next turn he may go to the goal*.
- 75 (Meadow saffron) *Goal*. The one who first casts exactly the number required to land here wins the game.

