



**D Inhalt**

Spielplan mit 3 Aufstellern  
8 Holzkugeln  
1 Würfel  
Spielanleitung

Autor: Gattermeyer-Kapp  
Illustration: Barbara Kinzebach

**GB Contents**

board with 3 counters  
8 wooden balls  
1 dice  
instructions

Author: Gattermeyer-Kapp  
Illustration: Barbara Kinzebach

**E Contenido**

plano del juego con 3 soportes  
8 bolas de madera  
1 dado  
instrucciones de juego

Autor: Gattermeyer-Kapp  
Ilustración: Barbara Kinzebach

**F Contenu**

plateau de jeu avec 3 présentoirs  
8 boules en bois  
1 dé  
règle du jeu

Auteur : Gattermeyer-Kapp  
Illustration : Barbara Kinzebach

**NL Inhoud**

spelbord met 3 opstellers  
8 houten kralen  
1 dobbelsteen  
spelregels

Auteur: Gattermeyer-Kapp  
Illustratie: Barbara Kinzebach

**I Contenuto**

piano di gioco con 3 pareti  
8 biglie di legno  
1 dado  
istruzioni del gioco

Autore: Gattermeyer-Kapp  
Illustrazione: Barbara Kinzebach

# Auf die Käfer, fertig, los!

Spannender Wettlauf für 2-4 Käferfreunde



**F** Histoire

Les coccinelles ont soif et veulent absolument rejoindre le point d'eau. Mais, pour y parvenir, elles doivent d'abord dévorer les légumes du jardin ! Venez les aider à atteindre l'arrivée le plus vite possible ! Elles pourront enfin boire selon leurs envies !

**E** Historia

Las mariquitas tienen sed y quieren ir a la fuente. ¡Pero para llegar a ella, tienen que comerse primero todo el huerto! ¡Ayúdalas a llegar a la meta lo antes posible para que puedan calmar su sed!

**NL** Het verhaal

De kevers hebben allemaal dorst en willen absoluut naar de drinkplaats. Maar om daar te komen moeten zij zich eerst door de hele moestuin vreten! Kom en help hen om zo snel mogelijk bij het doel te komen en eindelijk naar hartenlust te kunnen drinken!

**I** Storia

Le coccinelle sono assetate e vogliono arrivare a una sorgente d'acqua. Ma per giungervi devono farsi strada attraverso l'intero orto! Aiutatele ad arrivare velocemente alla meta e a bere finalmente a sazietà!

**D** Geschichte

Die Käfer sind alle durstig und wollen unbedingt zur Wasserstelle. Doch um dorthin zu gelangen, dürfen sie sich erst durch den ganzen Gemüsegarten fressen! Kommt und helft ihnen dabei, möglichst schnell ans Ziel zu kommen und endlich nach Herzenslust trinken zu können!

**GB** Story

All the bugs are really thirsty and want to get to the water hole. But to get there, they must first eat their way through an entire vegetable garden! Come along to help them reach their destination so that they can at last start drinking to their heart's delight!





## F Préparation

- A Avant le début du jeu, posez le plateau de jeu sur le couvercle et le fond de la boîte et fixez-le avec les carottes, la salade et la clôture dans les crans correspondants.
- B Chaque joueur reçoit 2 boules d'une couleur et les pose sur la case départ (tronc). Préparez le dé.

### But du jeu

L'objectif est d'être le premier joueur à mener toutes ses coccinelles (boules) au point d'eau en effectuant le trajet donné.

## E Preparación

- A Antes de iniciar el juego hay que extender el tablero de juego sobre la tapa y la base de la caja y fijarlo insertando las zanahorias, la lechuga y la valla en sus correspondientes ranuras.
- B Cada jugador recibe 2 bolas de un color y las coloca en el tronco que es la casilla de salida (tronco del árbol). Se tiene listo el dado.

### Objetivo del juego

El objetivo del juego consiste en ser el primero en llegar con todas tus mariquitas (bolas) a la fuente cruzando el recorrido.

## NL Voorbereiding

- A Vóór het begin van het spel wordt het spelbord bovenop de deksel en de onderkant van de doos gelegd en met de wortels, sla en hek in de passende uitsparingen va stgezet.
- B Iedere speler krijgt 2 kralen van één kleur en legt deze op het startveld (boomstam). De dobbelstenen worden klaargelegd.

### Doel van het spel

Het doel is om als eerste speler al zijn kevers (kralen) langs het opgegeven traject naar de drinkplaats te brengen.

## I Preparazione

- A Prima di cominciare, sistemare il piano di gioco sul coperchio e sul fondo della scatola e infilare le carote, l'insalata e lo steccato negli appositi spazi.
- B Ogni giocatore riceve 2 biglie di un colore e le appoggia sulla casella di partenza (tronco d'albero). Viene preparato il dado.

### Scopo del gioco

Lo scopo è portare per primo tutte le coccinelle (biglie) lungo il sentiero fino alla sorgente d'acqua.

## D Vorbereitung

- A Vor Spielbeginn wird der Spielplan über Deckel und Boden der Schachtel gelegt und mit Karotten, Salat und Zaun in den jeweils passenden Aussparungen fixiert.
- B Jeder Spieler erhält 2 Kugeln einer Farbe und legt diese auf das Startfeld (Baumstamm). Der Würfel wird bereitgelegt.

### Ziel des Spiels

Ziel ist es, als erster Spieler all seine Käfer (Kugeln) über die vorgegebene Strecke zur Wasserstelle zu bringen.

## GB Preparation

- A Before starting the game, place the board across the lid and base of the box and fix into position using the three board pieces – carrots, salad and fence – and place them into their respective slots.
- B Each player receives 2 balls of the same colour and places these on start (log). The dice is placed next to the board, ready to play.

### Aim of the game

The aim is to be the first player to move both bugs (balls) through the vegetable garden get to the waterhole.



## F Déroulement du jeu

Le joueur le plus jeune commence la partie. Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand c'est à ton tour, lance le dé et fais avancer une de tes deux coccinelles de case en case en fonction des points du dé. Chaque case correspond à un point, même les cases-événements (cases sans trou - oignons, citrouilles, tomate et fuites dans le tuyau d'arrosage) comptent. Tu peux sauter tes coccinelles et celles des autres joueurs ; les cases occupées comptent.

Si tu obtiens un „6“, relance le dé et fais la somme des points obtenus pour faire avancer une de tes coccinelles en conséquence.

Si tu arrives sur une case-événement, tu dois faire rouler ta coccinelle. Lorsque ce sera de nouveau à ton tour, tu continueras alors à l'endroit d'arrêt de ta coccinelle (case la plus proche).

## E Desarrollo del juego

Comienza el niño más pequeño, se juega en el sentido de las agujas del reloj. Cuando sea tu turno, tira el dado una vez y avanza una de tus mariquitas tantas casillas como te indique el dado. Cada casilla cuenta un punto, incluso las casillas especiales, en las que no hay agujero (cebolla, calabaza, tomate y manguera). Es posible saltar por encima de las mariquitas de los demás jugadores y de las propias, las casillas ocupadas también se cuentan.

Si sacas un „6“ con el dado, tiras otra vez, y mueves la mariquita el número de casillas correspondiente a las dos tiradas.

Si llegas a una de las casillas especiales tienes que echar a rodar tu mariquita. En el siguiente turno avanzarás con tu mariquita desde la casilla más cercana donde se quedó al rodar.

## NL Speelverloop

Het jongste kind mag beginnen, we spelen met de wijzers van de klok mee. Als je aan de beurt bent, gooi dan één maal met de dobbelsteen en verplaats een willekeurige van je twee kevers met het aantal gegooide ogen op de dobbelsteen van het ene naar het andere veld. Hierbij tellen de afzonderlijke velden, ook avonturenvelden, telkens als één punt, (velden zonder gat - ui, pompoen, tomaat en slanggat) worden meegeteld. Er mag over eigen en vreemde kevers heen worden gesprongen; de bezette velden worden meegeteld.

Als je een „6“ hebt gedobbeld, mag je nog een keer met de dobbelsteen gooien, het resultaat bij de eerste worp optellen en één van je kevers laten doorgaan.

Als je op een avonturenveld komt, moet je je kever laten rollen. Je gaat bij de volgende zet met je weggerolde kever verder op het meest nabije veld van het traject.

## I Il gioco

Inizia il giocatore più giovane e si gioca a turno in senso orario. Il giocatore di turno tira il dado una volta e fa avanzare una delle due biglie per il numero di caselle indicato dal dado. Ogni casella vale un punto e vengono conteggiate anche le caselle speciali (le caselle senza foro, vale a dire zuccina, zucca, pomodoro e tubo). È possibile superare sia le coccinelle proprie sia quelle degli altri giocatori e le caselle occupate vengono conteggiate.

Se tirando il dado fai „6“, puoi tirare ancora, sommare il nuovo risultato ottenuto al primo e far avanzare la tua coccinella di un numero di caselle corrispondenti.

Se arrivi a una casella speciale, devi far rotolare la tua coccinella. Al turno successivo sistemerai la coccinella sulla casella più vicina lungo il percorso.

## D So wird gespielt

Das jüngste Kind beginnt, gespielt wird im Uhrzeigersinn. Wenn du an der Reihe bist, würfle einmal und setze einen beliebigen deiner beiden Käfer um die gewürfelte Augenzahl von Feld zu Feld weiter. Dabei zählen die einzelnen Felder jeweils einen Punkt, auch Ereignisfelder (Felder ohne Loch - Zwiebel, Kürbis, Tomate und Schlauchloch) werden mitgezählt. Eigene und fremde Käfer dürfen dabei übersprungen werden, die besetzten Felder werden mitgezählt.

Hast Du eine „6“ gewürfelt, darfst Du noch einmal würfeln, das Ergebnis zum ersten Wurf hinzuzählen und einen deiner Käfer entsprechend weiterziehen.

Kommst Du auf ein Ereignisfeld musst Du Deinen Käfer kullern lassen. Du setzt mit Deinem weggerollten Käfer den nächsten Zug am nächstgelegenen Feld der Strecke fort.

## GB How to play

The youngest child starts with a single throw of the dice; play continues in a clockwise direction. Move one of your bugs from square to square by the number of dots shown on the dice. Each of the squares equals one dot and action squares (squares without a recess – onions, pumpkins, tomato and burst hose) also count. You may jump over your own or other players' bugs, the occupied squares are also counted.

When you throw a „6“ you can throw the dice again, add the number of dots to that of the first throw and move one of your bugs forward correspondingly.

If you land on an action square you have to roll your bug. You continue your next move with the rolled bug from the square that is closest to where it stopped.



## F Déroulement du jeu

Si tu arrives sur une case occupée, tu as le droit de pousser une coccinelle adverse ou tes propres coccinelles. La coccinelle poussée continue son chemin jusqu'à la case la plus proche de l'endroit où elle s'est arrêtée (exception : sauf lorsque la coccinelle poussée a atteint l'arrivée).

Mais attention ! Si tu pousses une coccinelle trop fort (la tienne ou celle d'un joueur), si fort qu'elle tombe du plateau de jeu, tu devras repositionner ta coccinelle à la case départ. La coccinelle poussée, elle, retrouvera sa place.

Si la coccinelle que tu as fait rouler ou une des coccinelles que tu as poussée reste bloquée dans un trou ou rebondit sur le bord du plateau de jeu pour s'immobiliser dans un trou, le tour est achevé. Au prochain tour, le joueur concerné continuera à cet endroit.

## E Desarrollo del juego

Si llegas a una casilla ocupada, puedes empujar de ellas a las mariquitas de los otros jugadores o a las tuyas. La mariquita que ha recibido el empujón tendrá que avanzar desde la casilla más cercana donde se quedó al rodar (salvo que se empuje a la mariquita directamente a la meta).

¡Pero cuidado! Si empujas a una mariquita demasiado lejos (da igual que sea la tuya o la de otro) y se sale del tablero, deberás volver con tu mariquita a la salida. La otra mariquita a la que hayas empujado vuelve a su sitio.

Si la mariquita que has hecho rodar o una de las empujadas entra en un agujero, termina el turno. En el siguiente turno se jugará desde ahí.

## NL Speelverloop

Als je op een bezet veld komt, dan mag je de kever van je tegenstander of van jezelf wegduwen. De weggeduwde kever gaat verder met zijn zet op het meest nabije veld van het traject (uitzondering: de kever werd direct over de finish geduwd).

Maar pas op! Als je een kever (ongeacht of het je eigen kever is of een generische) te hard wegduwt – zodat deze van het speelbord af springt, moet je met je kever terug naar de start. De weggeduwde kever keert weer terug naar zijn plaats.

Als je rollende kever of één van de weggeduwde kevers aan een gat blijft hangen of terugstuit van de rand van het speelveld en zichzelf in een gat vangt, is de zet afgelopen. Bij de volgende keer wordt van daaruit verder gespeeld.

## I Il gioco

Se arrivi su una casella occupata, puoi spostare la coccinella avversaria che si trova in quella casella; la coccinella che viene allontanata prosegue il suo viaggio nella casella successiva più vicina (tranne nel caso in cui la coccinella sia stata spinta direttamente alla meta).

Ma fai attenzione! Se dai una spinta troppo forte a una coccinella (tua o di un altro giocatore), tanto da farla uscire dal piano di gioco, dovrai tornare all'inizio. La coccinella spinta tornerà invece al suo posto.

Se la tua coccinella che hai fatto rotolare o una delle coccinelle spinte si fermano in un foro oppure rimbalzano dal bordo della casella e si ferma in un foro, la mossa è terminata. Al turno successivo il gioco riprenderà da lì.

## D So wird gespielt

Kommst Du auf ein besetztes Feld, so darfst Du die gegnerische oder deine eigenen Käfer weg-schubsen. Der weggeschubste Käfer setzt seinen Zug am nächstgelegenen Feld der Strecke fort (Ausnahme: der Käfer wurde direkt ins Ziel geschubst).

Doch aufgepasst! Wenn du einen Käfer (egal ob dein eigener oder ein gegnerischer) zu stark wegschubst - so dass dieser aus dem Spielplan herausspringt, muss du mit deinem Käfer zurück zum Start. Der weggeschubste Käfer kommt wieder auf seinen Platz zurück.

Bleibt dein rollender oder einer der weggeschubsten Käfer an einem Loch hängen oder prallt vom Spielfeldrand ab und fängt sich in einem Loch, ist der Spielzug beendet. Beim nächsten Mal wird von dort aus weitergespielt.



## GB How to play

If you land on an occupied square you can push your opponent's bug, or your own bug, out of the way. The bug that has been pushed out of the way continues from the square of the track closest to where it landed (exception: the bug landed on the waterhole – which is the final destination – as a result of the push).

Just be careful! If you push a bug off the board (yours or another player's), you must go back to the start with your bug. The pushed-off bug is replaced into its original position.

If your bug rolls into a recess or knocks an opponent's bug into one, or they bounce off the board edge into a recess, that move is complete. The next turn is played from where the ball finished up.

## F Déroulement du jeu

Si tu atteins le haricot ou la feuille et qu'une coccinelle s'y trouve, ne l'écarte pas : pose simplement ta coccinelle sur une case libre du champ. Ce n'est que lorsqu'une troisième coccinelle (pour la feuille) ou qu'une quatrième coccinelle (pour le haricot) sera arrivée qu'une des coccinelles pourra être écartée. Tu pourras alors choisir la coccinelle à faire rouler.

C'est à présent au tour du joueur suivant.

### Fin de la partie

Le premier à avoir atteint l'arrivée avec ses deux coccinelles a gagné.

## E Desarrollo del juego

Si llegas a la vaina de guisantes o a la hoja, no puedes empujar a las mariquitas que estén ya ahí, si todavía queda sitio para la tuya. Solo si llega una tercera mariquita a la casilla de la hoja o una cuarta a la casilla de la vaina de guisantes, se podrá desplazar a una de las que estén ahí. Puedes elegir cuál es la que debe rodar.

Luego es el turno del siguiente jugador.

### Final del juego

Quien llegue primero con sus dos mariquitas a la meta habrá ganado.

## NL Speelverloop

Als je op de boon of het blad komt, kun je de daar al liggende kever niet slaan, omdat je kever nog op het veld staat. Pas als een derde kever (bij het blad) of een vierde kever (bij de boon) op het veld landt, wordt één van de kevers weggeduwd. Je kunt dan zelf uitzoeken welke kever moet rollen.

Daarna is de volgende speler aan de beurt.

### Einde van het spel

Het spel wordt gewonnen door degene die het eerst zijn twee kevers over de finish heeft.

## I Il gioco

Se arrivi sui fagioli o sulla foglia, non puoi allontanare le coccinelle presenti in quanto la tua coccinella troverà spazio nella casella. Solo quando una terza (nel caso della foglia) o una quarta (nel caso dei fagioli) coccinella arriverà sulla stessa casella, ne verrà allontanata una. In questo caso potrai scegliere quale coccinella far rotolare.

Il turno passa al giocatore successivo.

### Fine del gioco

Vince chi porta alla meta per primo entrambe le coccinelle.

## D So wird gespielt

Kommst Du auf die Bohne oder das Blatt, kannst du den schon dort liegenden Käfer nicht schlagen, da dein Käfer noch Platz im Feld findet. Erst wenn ein dritter (beim Blatt) bzw. vierter (bei der Bohne) Käfer auf dem Feld landet, wird einer der Käfer weggeschubst. Du kannst Dir dann aussuchen, welcher Käfer rollen soll.

Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

### Spielende

Wer zuerst seine beiden Käfer im Ziel hat, gewinnt das Spiel.



## GB How to play

If you land on the bean or leaf you cannot push the bug that's already on it out of the way, because there is room for both of you. Only if a third (for the leaf) or a fourth bug (for the bean) lands on these squares, can one of the bugs be pushed out of the way. In this case you can decide which one of the bugs should be pushed off.

Then it's the next player's turn.

### End of game

The player who manages to get both bugs to the waterhole wins the game.

