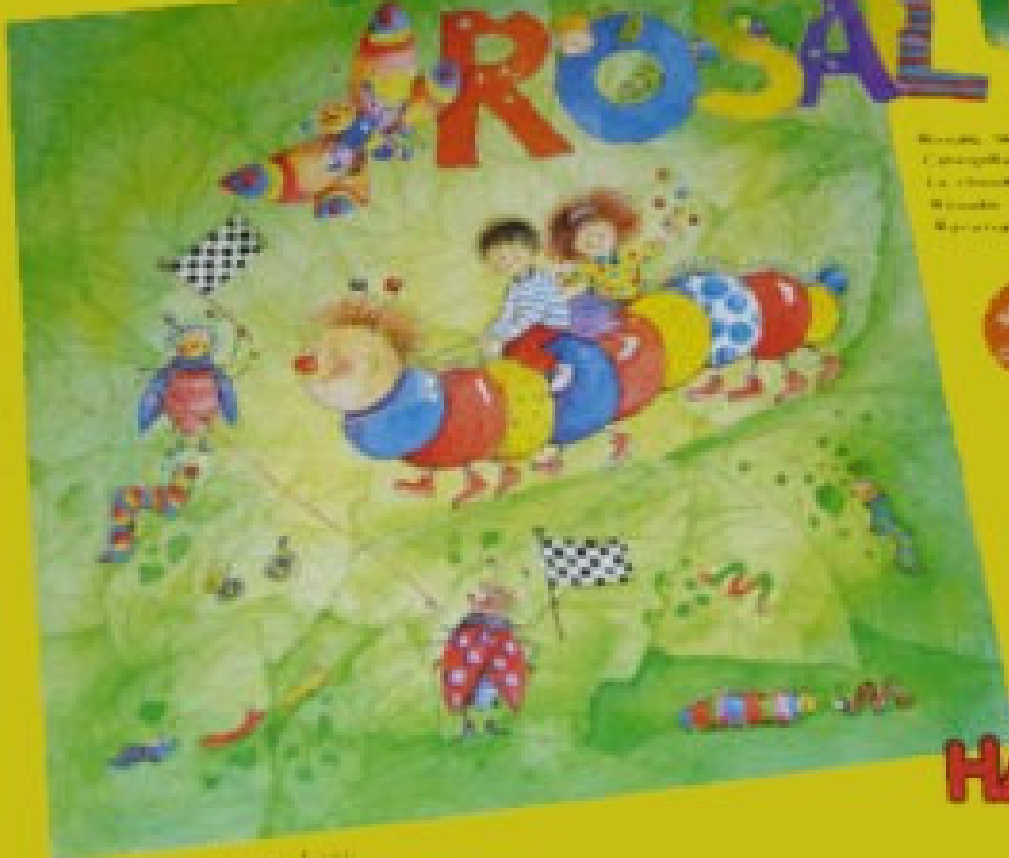


# RENNRAUPE ROSALIE

Reinhold Wehling  
Caroline  
La. Illustration des Textes  
Reinhold  
Reinhold Wehling



**HABA**

Habermaaß-Spiel Nr. 4376

# Rennraupe Rosalie

Ein Farbwürfelspiel für **2 bis 4** schnelle Kinder **ab 4** Jahren.

**Spieldauer:** ca. 10 Minuten

**Spielautor:** Rik van Even

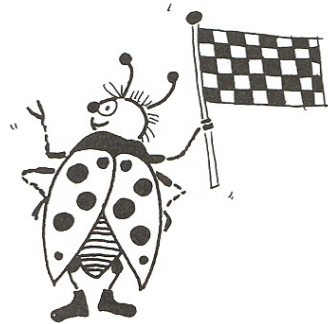
**Grafik:** Petra Probst

Psssst! Hört ihr die kleinen Raupenfüße trippeln? Geschäftig krabbeln die bunten Raupen den Weg entlang und liefern sich einen spannenden Wettlauf.

Welche Raupe das Rennen macht, bestimmt der Farbwürfel.

## Spielinhalt:

- 4 Raupen
- 1 Farbwürfel
- 1 Spielplan



## Kurzanleitung:

### Spielziel:

Wer die eigene bunte Raupe zuerst hinter die Ziellinie setzen kann, gewinnt das Spiel.

### Spielvorbereitung:

Legt den Spielplan in die Tischmitte.  
Jedes Kind wählt sich eine Raupe aus und stellt sie vor die Startlinie auf die Fußspuren.

## Raupen aufstellen

### Spielablauf:

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn.

würfeln

Wer ist heute besonders farbenfroh angezogen? Du darfst anfangen und würfelst einmal.

Farbe:  
Beine auf gleichfarbiges Feld

Du würfelst z.B. die Farbe **gelb**. Suche nun die **gelben Beine deiner bunten Raupe**. Halte die Raupe an den gelben Beinen fest und ziehe so weit voran, bis dieses Beinpaar auf ein **gelbes Wegfeld** kommt.

Die Farbe der Beine muß also mit der Farbe des Feldes übereinstimmen - genau soweit darfst du deine Raupe vorwärts bewegen.

Raupe:  
nach vorn aufrücken

Würfelst du das **Raupensymbol**, darfst du bis zur vordersten Raupe aufrücken. Wenn deine Raupe jedoch gerade selbst an der Spitze des Rennens liegt, setzt du sie bis zur nächsten Raupe zurück.

Nun ist das nächste Kind an der Reihe.

### Spielende:

Das **Spiel endet**, sobald die erste Raupe **vollständig** über die Ziellinie gerannt ist. Die Raupe, der das gelungen ist, gehört dir? Herzlichen Glückwunsch - du hast gewonnen.