

Loto - Memo - Ludo - Domino - Puzzle

À la ferme • At the farm • Auf dem Bauernhof
En la granja • Alla fattoria



3+

FR

EN

DE

ES

IT

PT

NL

SE

DA

RU



5 jeux à la ferme

Loto - Memo - Ludo - Domino - Puzzle

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido
Contenuto • Inhoud • Innehåll • Indhold
Conteúdo • Игровой комплект

Loto



x4

x1

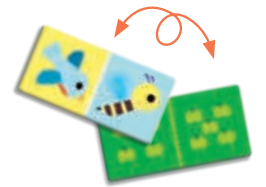
x12

Memo



x22

Domino



x28

Ludo



x1

x4

x1

Puzzle



12 pcs

LOTO

De 1 à 4 joueurs

JEU D'ASSOCIATION D'IMAGES ET DE LANGAGE

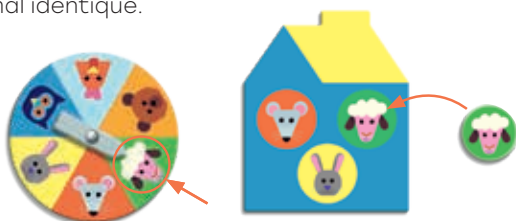
But du jeu : compléter sa planche en premier.

Préparation du jeu : Chaque joueur choisit une planche qu'il pose devant lui. On joue avec les 12 jetons cerclés de blanc.



Les jetons et la roue sont placés au centre de la table, face visible.

Déroulement du jeu : Le joueur le plus jeune commence. Il fait tourner la flèche de la roue. Il prend parmi les jetons celui indiqué par la roue. Il le place sur sa planche, sur l'animal identique.



Puis c'est au tour du joueur suivant de faire tourner la roue.

Tour après tour, chacun des joueurs récupère les jetons.

- Si le joueur tombe à nouveau sur un animal qu'il a déjà récupéré : le joueur ne peut pas jouer et c'est au tour du joueur suivant.

Le premier qui complète sa planche avec les 3 jetons gagne la partie.

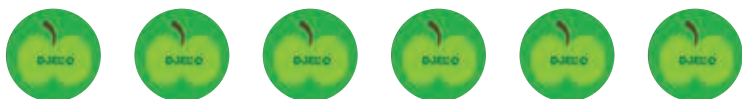
MEMO

2 joueurs

JEU DE MÉMOIRE ET D'ASSOCIATION D'IMAGES

But du jeu : reconstituer le plus de paires.

Préparation du jeu : Les jetons sont placés, à l'envers, au centre de la table.



Déroulement du jeu : Le premier joueur retourne 2 jetons de son choix. Il les regarde, puis les montre à tous joueurs.

- Si les 2 jetons sont identiques : le joueur a constitué une paire. Il garde cette paire devant lui, et rejoue.



- Si les 2 jetons sont différents : il les remet à l'envers à la même place. Et c'est au joueur suivant de jouer.

Le joueur suivant retourne à son tour 2 jetons, et ainsi de suite.

Lorsqu'il n'y a plus de jetons posés sur la table, le joueur qui en détient le plus a gagné.

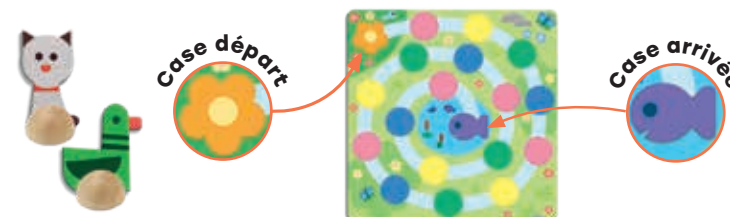
LUDO

De 2 à 4 joueurs

JEU DE PARCOURS

But du jeu : arriver le premier.

Préparation du jeu : Placer le plateau au centre de la table. Chaque joueur choisit un pion et le pose sur la case départ.



On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Déroulement du jeu : Le plus jeune joueur lance le dé.

- Le dé indique une couleur. Le joueur déplace son pion sur la première case suivante de la couleur annoncée par le dé.



Si la case est déjà occupée par un pion, le pion avance jusqu'à la prochaine case inoccupée, de cette même couleur.




- Le dé tombe sur la face « papillon » : le joueur prend son pion et l'avance jusqu'à la prochaine case de la même couleur que celle sur laquelle il était arrêté.



- Le dé tombe sur la face « oiseau » : le joueur recule son pion d'une case.



Et c'est au joueur suivant de jouer.

Quel que soit son dernier lancé, le joueur qui passe en premier sur la case  gagne la partie.

DOMINO

2 joueurs

JEU DE RECONNAISSANCE D'IMAGES

But du jeu : se débarrasser de tous ses dominos en premier.

Préparation du jeu : Au départ du jeu, les joueurs choisissent s'ils veulent jouer avec les faces animaux ou les faces constellations.



faces animaux



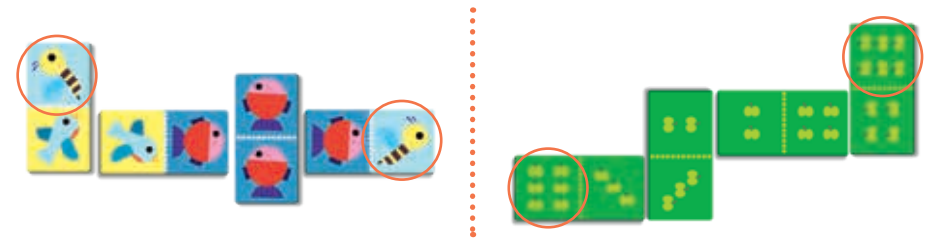
faces constellations

- Chaque joueur reçoit 6 dominos au hasard, qu'il garde devant lui. Les dominos restants sont posés en pile, faces non visibles, et forment la pioche.

- Le plus jeune joueur pose un domino de son choix au centre de la table. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Déroulement du jeu : À tour de rôle, chaque joueur pose un de ses dominos de façon à ce que deux images identiques soient côte à côte (soit 2 animaux, soit 2 constellations identiques selon ce qui a été décidé en début de partie).

Les dominos sont placés à l'une ou l'autre des extrémités de la suite uniquement.



Lorsqu'un joueur ne peut placer aucun de ses dominos dans la suite, il pioche un domino.

- **S'il fait une bonne pioche :** il pose son domino à la suite des autres. Et c'est ensuite au joueur suivant de jouer.
- **Si la pioche n'est pas bonne :** il garde le domino pioché devant lui. Et c'est ensuite au joueur suivant de jouer.

Le premier joueur qui n'a plus de domino gagne la partie.

LOTO

1 to 4 players

IMAGE AND LANGUAGE ASSOCIATION GAME

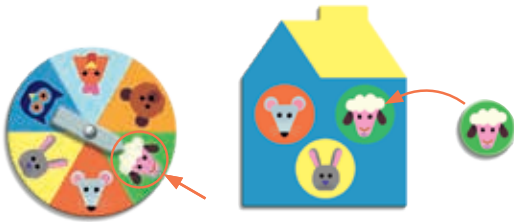
Aim of the game: Complete your board first.

Game setup: Each player chooses a board and places it in front of them. Play with the 12 tokens with a white border.



The tokens and the wheel are placed in the center of the table, face up.

How to play: The youngest player starts. They spin the wheel arrow. They take the token indicated by the wheel and place it on their board, matching the identical animal.



Then it's the next player's turn to spin the wheel.

Turn by turn, each player collects tokens.

- If a player lands on an animal they have already collected: the player cannot play, and it's the next player's turn.

The first player to complete their board with the 3 tokens wins the game.

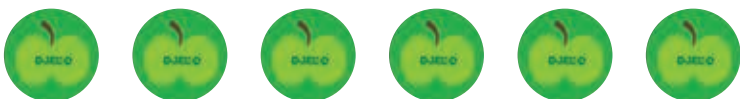
MEMO

2 players

MEMORY AND IMAGE ASSOCIATION GAME

Aim of the game: Form the most pairs.

Game setup: The tokens are placed face down in the center of the table.



How to play: The first player flips 2 tokens of their choice. They look at them and then show them to all players.

- If the 2 tokens are identical: the player has formed a pair. They keep this pair in front of them and play again.



- If the 2 tokens are different: they put them back face down in the same place. It's the next player's turn to play.

The next player then flips 2 tokens, and so on.

When there are no more tokens on the table, the player with the most pairs wins.

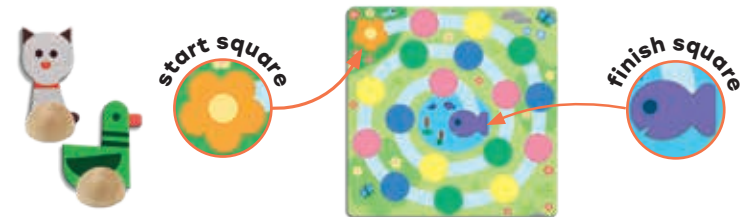
LUDO

2 to 4 players

RACE GAME

Aim of the game: Be the first to reach the finish.

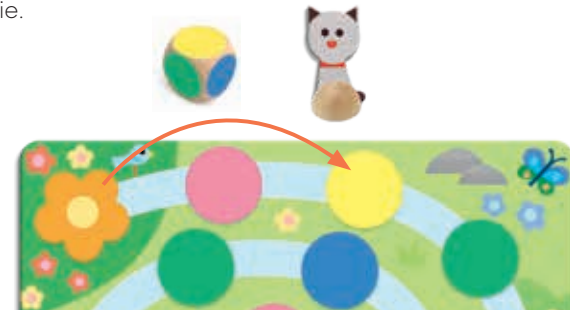
Game setup: Place the board in the center of the table. Each player chooses a pawn and places it on the start square.



Start square Finish square Play in a clockwise direction.

How to play: The youngest player rolls the die

- The die indicates a color. The player moves their pawn to the next square of the color shown by the die.



If the square is already occupied by a pawn, the pawn moves to the next unoccupied square of the same color.



- If the die shows the "butterfly" side: the player moves their pawn to the next square of the same color as the one they were on.



- If the die shows the "bird" side: the player moves their pawn back one square.



Then it's the next player's turn.

Whatever the result of the last roll of the dice, the player who crosses the finish square first wins the game.



DOMINO

2 players

IMAGE RECOGNITION GAME

Aim of the game: Get rid of all your dominos first.

Game setup: At the start of the game, players choose whether to play with the animal faces or the constellation faces.



animal faces

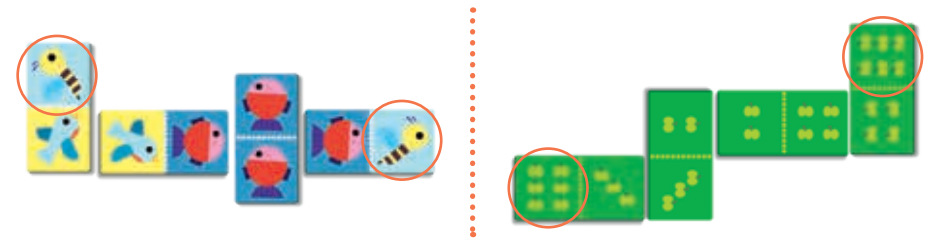


constellation faces

- Each player receives 6 dominos at random, which they keep in front of them. The remaining dominos are placed in a pile, face down, to form the draw pile.
- The youngest player places a domino of their choice in the center of the table. Play proceeds in a clockwise direction.

How to play: Each player takes turns placing one of their dominos so that two identical images are side by side (either 2 animals or 2 identical constellations, depending on what was decided at the start of the game).

Dominos are placed only at either end of the sequence.



When a player cannot place any of their dominos in the sequence, they draw a domino.

- **If they draw a matching domino:** they place it in the sequence. Then it's the next player's turn.
- **If the drawn domino does not match:** they keep the drawn domino in front of them. Then it's the next player's turn.

The first player to run out of dominos wins the game.

LOTO

1 bis 4 Spieler

BILD- UND SPRACHZUORDNUNGSSPIEL

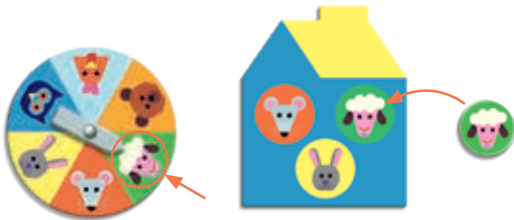
Ziel des Spiels: Vervollständigen Sie zuerst Ihr Spielbrett.

Spielvorbereitung: Jeder Spieler wählt ein Spielbrett und legt es vor sich ab. Wir spielen mit den 12 weiß umrandeten Spielsteinen.



Die Spielsteine und das Rad werden in die Mitte des Tisches gelegt, die Vorderseite nach oben.

Spielablauf: Der jüngste Spieler beginnt. Er dreht den Pfeil des Rads. Er nimmt den vom Rad angezeigten Spielstein und legt ihn auf sein Spielbrett, auf das gleiche Tier.



Dann ist der nächste Spieler an der Reihe, das Rad zu drehen. Runde für Runde sammeln die Spieler die Spielsteine.

- Wenn ein Spieler erneut auf ein Tier fällt, das er bereits gesammelt hat: Der Spieler kann nicht spielen und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Der erste Spieler, der sein Spielbrett mit den 3 Spielsteinen vervollständigt, gewinnt das Spiel.

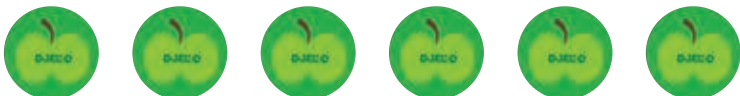
MEMO

2 Spieler

GEDÄCHTNIS- UND BILDZUORDNUNGSSPIEL

Ziel des Spiels: Bilden Sie die meisten Paare.

Spielvorbereitung: Die Spielsteine werden mit der Rückseite nach oben in die Mitte des Tisches gelegt.



Spielablauf: Der erste Spieler dreht 2 Spielsteine seiner Wahl um. Er schaut sie sich an und zeigt sie dann allen Spielern.

- Wenn die 2 Spielsteine identisch sind: Der Spieler hat ein Paar gebildet. Er behält dieses Paar vor sich und spielt erneut.



- Wenn die 2 Spielsteine unterschiedlich sind: Er legt sie wieder an die gleiche Stelle mit der Rückseite nach oben. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Der nächste Spieler dreht dann 2 Spielsteine um, und so weiter.

Wenn keine Spielsteine mehr auf dem Tisch liegen, gewinnt der Spieler mit den meisten Paaren.

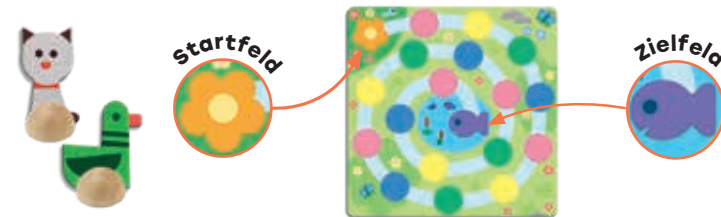
LUDO

2 bis 4 Spieler

LAUFSPIEL

Ziel des Spiels: Erreichen Sie zuerst das Ziel.

Spielvorbereitung: Legen Sie das Spielbrett in die Mitte des Tisches. Jeder Spieler wählt eine Spielfigur und stellt sie auf das Startfeld.



Startfeld Zielfeld Spielen Sie im Uhrzeigersinn.

Spielablauf: Der jüngste Spieler würfelt.

- Der Würfel zeigt eine Farbe an. Der Spieler bewegt seine Spielfigur auf das nächste Feld der angezeigten Farbe.



Wenn das Feld bereits von einer Spielfigur besetzt ist, bewegt sich die Spielfigur auf das nächste unbesetzte Feld derselben Farbe.



- Wenn der Würfel die Seite "Schmetterling" zeigt: Der Spieler bewegt seine Spielfigur auf das nächste Feld derselben Farbe wie das, auf dem er sich befand.



- Wenn der Würfel die Seite "Vogel" zeigt: Der Spieler bewegt seine Spielfigur ein Feld zurück.



Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Unabhängig von seinem letzten Würfelwurf gewinnt der Spieler, der als Erster das Zielfeld erreicht, das Spiel.



DOMINO

2 Spieler

BILD-ERKENNUNGSSPIEL

Ziel des Spiels: Werden Sie zuerst alle Ihre Dominosteine los.

Spielvorbereitung: Zu Beginn des Spiels wählen die Spieler, ob sie mit den Tierseiten oder den Konstellationsseiten spielen möchten. Tierseiten Konstellationsseiten



Tierseiten oder

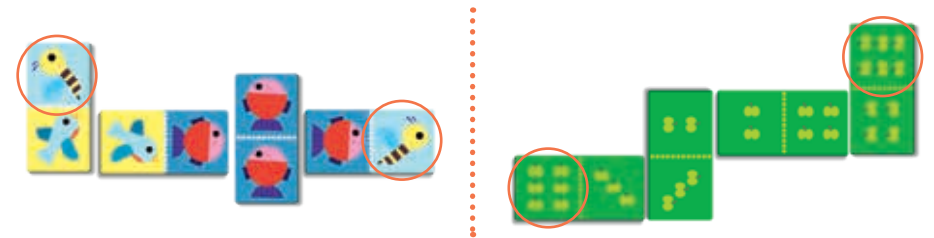


Tierseiten Konstellationsseiten

- Jeder Spieler erhält 6 zufällige Dominosteine, die er vor sich behält. Die restlichen Dominosteine werden verdeckt gestapelt und bilden den Ziehstapel.
- Der jüngste Spieler legt einen Dominostein seiner Wahl in die Mitte des Tisches. Gespielt wird im Uhrzeigersinn.

Spielablauf: Jeder Spieler legt abwechselnd einen seiner Dominosteine so, dass zwei identische Bilder nebeneinander liegen (entweder 2 Tiere oder 2 identische Konstellationen, je nachdem, was zu Beginn des Spiels entschieden wurde).

Die Dominosteine werden nur an den Enden der Reihe platziert.



Wenn ein Spieler keinen seiner Dominosteine in die Reihe legen kann, zieht er einen Dominostein.

- **Wenn er einen passenden Dominostein zieht:** Er legt ihn in die Reihe. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.
- **Wenn der gezogene Dominostein nicht passt:** Er behält den gezogenen Dominostein vor sich. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Der erste Spieler, der keine Dominosteine mehr hat, gewinnt das Spiel.

LOTO

De 1 a 4 jugadores

JUEGO DE ASOCIACIÓN DE IMÁGENES Y LENGUAJE

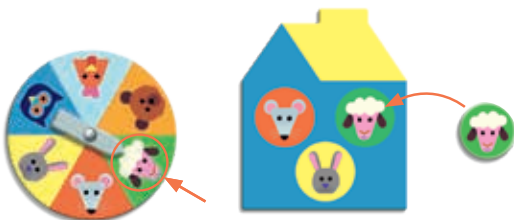
Objetivo: Completar tu tablero primero.

Preparación del juego: Cada jugador elige un tablero y lo coloca frente a ellos. Se juega con los 12 fichas con borde blanco.



Las fichas y la rueda se colocan en el centro de la mesa, boca arriba.

Desarrollo del juego: El jugador más joven comienza. Gira la flecha de la rueda. Toma la ficha indicada por la rueda y la coloca en su tablero, coincidiendo con el animal idéntico.



Luego es el turno del siguiente jugador de girar la rueda. Turno tras turno, cada jugador recoge las fichas.

- Si un jugador cae en un animal que ya ha recogido: el jugador no puede jugar, y es el turno del siguiente jugador.

El primer jugador en completar su tablero con las 3 fichas gana el juego.

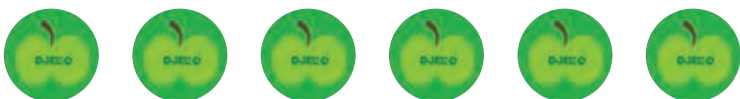
MEMO

2 jugadores

JUEGO DE MEMORIA Y ASOCIACIÓN DE IMÁGENES

Objetivo: Formar la mayor cantidad de pares.

Preparación del juego: Las fichas se colocan boca abajo en el centro de la mesa.



Desarrollo del juego: El primer jugador voltea 2 fichas de su elección. Las mira y luego las muestra a todos los jugadores.

- Si las 2 fichas son idénticas: el jugador ha formado un par. Mantiene este par frente a él y juega de nuevo.



- Si las 2 fichas son diferentes: las vuelve a colocar boca abajo en el mismo lugar. Es el turno del siguiente jugador de jugar.

El siguiente jugador voltea 2 fichas, y así sucesivamente.

Cuando no hay más fichas en la mesa, el jugador con más pares gana.



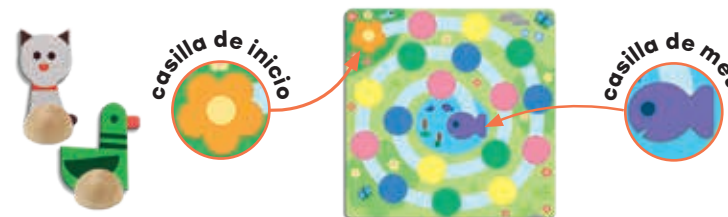
LUDO

De 2 a 4 jugadores

JUEGO DE CARRERA

Objetivo: Ser el primero en llegar a la meta.

Preparación del juego: Coloca el tablero en el centro de la mesa. Cada jugador elige una ficha y la coloca en la casilla de inicio.



Casilla de inicio Casilla de meta Se juega en el sentido de las agujas del reloj.

Desarrollo del juego: El jugador más joven tira el dado.

- El dado indica un color. El jugador mueve su ficha a la siguiente casilla del color indicado por el dado.



Si la casilla ya está ocupada por una ficha, la ficha se mueve a la siguiente casilla desocupada del mismo color.



- Si el dado muestra la cara "mariposa": el jugador mueve su ficha a la siguiente casilla del mismo color en la que estaba.



- Si el dado muestra la cara "pájaro": el jugador retrocede su ficha una casilla.



Luego es el turno del siguiente jugador.

Independientemente de la última tirada de los dados, el jugador que llega primero a la casilla de meta gana el juego.



DOMINÓ

2 jugadores

JUEGO DE RECONOCIMIENTO DE IMÁGENES

Objetivo: Deshacerse de todos tus dominós primero.

Preparación del juego: Al comienzo del juego, los jugadores eligen si quieren jugar con las caras de animales o las caras de constelaciones. caras de animales caras de constelaciones.



caras de animales

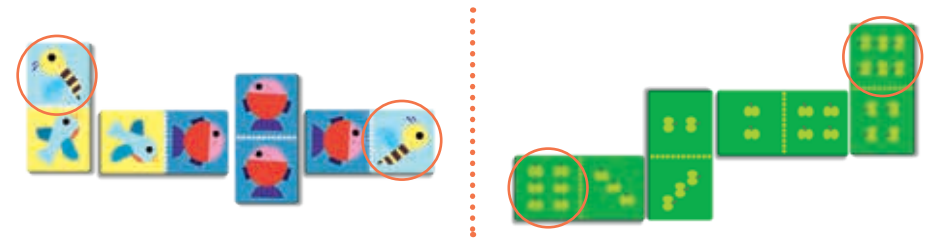


caras de constelaciones

- Cada jugador recibe 6 dominós al azar, que mantiene frente a él. Los dominós restantes se colocan en una pila, boca abajo, para formar el montón de robo.
- El jugador más joven coloca un dominó de su elección en el centro de la mesa. Se juega en el sentido de las agujas del reloj.

Desarrollo del juego: Cada jugador toma su turno colocando uno de sus dominós de manera que dos imágenes idénticas estén una al lado de la otra (ya sean 2 animales o 2 constelaciones idénticas, según lo decidido al inicio del juego).

Los dominós se colocan solo en uno u otro extremo de la secuencia.



Cuando un jugador no puede colocar ninguno de sus dominós en la secuencia, roba un dominó.

- **Si roba un dominó coincidente:** lo coloca en la secuencia. Luego es el turno del siguiente jugador.
- **Si el dominó robado no coincide:** mantiene el dominó robado frente a él. Luego es el turno del siguiente jugador.

El primer jugador en quedarse sin dominós gana el juego.

LOTO

Da 1 a 4 giocatori

GIOCO DI ASSOCIAZIONE DI IMMAGINI E LINGUAGGIO

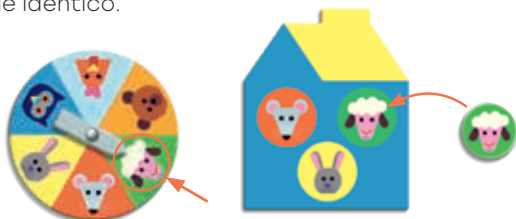
Obiettivo: Completa per primo il tuo tabellone.

Preparazione del gioco: Ogni giocatore sceglie un tabellone e lo colloca davanti a sé. Si gioca con i 12 gettoni con il bordo bianco.



I gettoni e la ruota sono posti al centro del tavolo, a faccia in su.

Svolgimento del gioco: Inizia il giocatore più giovane. Fa girare la freccia della ruota. Prende il gettone indicato dalla ruota e lo colloca sul suo tabellone, abbinandolo all'animale identico.



Poi tocca al giocatore successivo far girare la ruota. Turno dopo turno, ogni giocatore raccoglie i gettoni.

- Se un giocatore capita su un animale che ha già raccolto: il giocatore non può giocare e tocca al giocatore successivo.

Il primo giocatore che completa il suo tabellone con i 3 gettoni vince la partita.

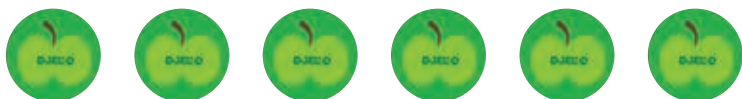
MEMO

2 giocatori

GIOCO DI MEMORIA E ASSOCIAZIONE DI IMMAGINI

Obiettivo: Formare il maggior numero di coppie.

Preparazione del gioco: I gettoni sono posti a faccia in giù al centro del tavolo.



Svolgimento del gioco: Il primo giocatore gira 2 gettoni a sua scelta. Li guarda e poi li mostra a tutti i giocatori.

- Se i 2 gettoni sono identici: il giocatore ha formato una coppia. Mantiene questa coppia davanti a sé e gioca di nuovo.



- Se i 2 gettoni sono diversi: li rimette a faccia in giù nello stesso posto. Tocca al giocatore successivo giocare.

Il giocatore successivo gira a sua volta 2 gettoni, e così via.

Quando non ci sono più gettoni sul tavolo, il giocatore con il maggior numero di coppie vince.



LUDO

Da 2 a 4 giocatori

GIOCO DI CORSA

Obiettivo: Essere il primo a raggiungere il traguardo.

Preparazione del gioco: Collocare il tabellone al centro del tavolo. Ogni giocatore sceglie una pedina e la colloca sulla casella di partenza.



Casella di partenza Casella di arrivo Si gioca in senso orario.

Svolgimento del gioco: Il giocatore più giovane tira il dado.

- Se la casella è già occupata da una pedina, la pedina si sposta sulla casella non occupata successiva dello stesso colore.



Se la casella è già occupata da una pedina, la pedina si sposta sulla casella non occupata successiva dello stesso colore.



- Se il dado mostra la faccia "farfalla": il giocatore sposta la sua pedina sulla casella successiva dello stesso colore di quella in cui si trovava.



- Se il dado mostra la faccia "uccello": il giocatore sposta la sua pedina indietro di una casella.



Poi tocca al giocatore successivo.

Indipendentemente dall'ultimo lancio di dadi, il giocatore che arriva per primo alla casella di arrivo vince la partita.



DOMINO

2 giocatori

GIOCO DI RICONOSCIMENTO DELLE IMMAGINI

Obiettivo: Liberarsi per primo di tutti i propri dominos.

Preparazione del gioco: All'inizio del gioco, i giocatori scelgono se giocare con le facce degli animali o con le facce delle costellazioni.



facce degli animali

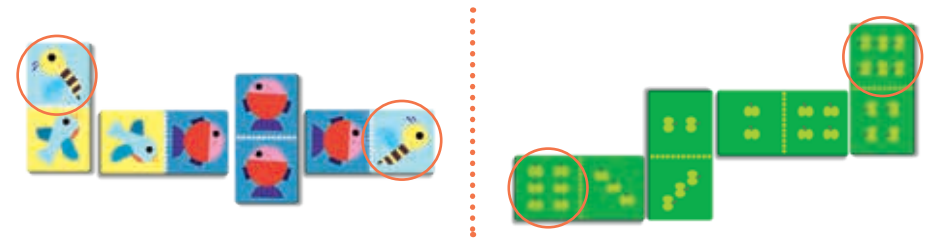


facce delle costellazioni

- Ogni giocatore riceve 6 dominos a caso, che tiene davanti a sé. I dominos rimanenti sono posti in pila, a faccia in giù, a formare il mazzo di pesca.
- Il giocatore più giovane colloca un domino a sua scelta al centro del tavolo. Si gioca in senso orario.

Svolgimento del gioco: Ogni giocatore, a turno, colloca uno dei suoi dominos in modo che due immagini identiche siano affiancate (o 2 animali o 2 costellazioni identiche, a seconda di quanto deciso all'inizio del gioco).

I dominos sono collocati solo alle estremità della sequenza.



Quando un giocatore non può collocare nessuno dei suoi dominos nella sequenza, pesca un domino.

- **Se pesca un domino corrispondente:** lo colloca nella sequenza. Poi tocca al giocatore successivo.
- **Se il domino pescato non corrisponde:** mantiene il domino pescato davanti a sé. Poi tocca al giocatore successivo.

Il primo giocatore che rimane senza dominos vince la partita.

LOTO

1 a 4 jogadores

JOGO DE ASSOCIAÇÃO DE IMAGENS E LINGUAGEM

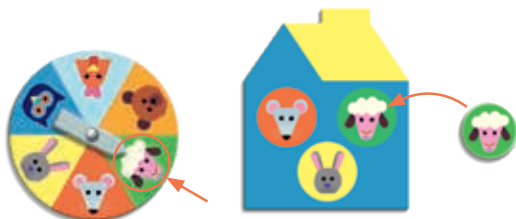
Objetivo: Completar seu tabuleiro primeiro.

Preparação do jogo: Cada jogador escolhe um tabuleiro e o coloca à sua frente. Jogue com os 12 fichas com borda branca.



As fichas e a roda são colocadas no centro da mesa, com a face para cima.

Desenvolvimento do jogo: O jogador mais jovem começa. Ele gira a seta da roda. Ele pega a ficha indicada pela roda e a coloca em seu tabuleiro, combinando com o animal idêntico.



Em seguida, é a vez do próximo jogador girar a roda. Turno a turno, cada jogador recolhe as fichas.

- Se um jogador cair em um animal que já coletou: o jogador não pode jogar, e é a vez do próximo jogador.

O primeiro jogador a completar seu tabuleiro com as 3 fichas vence o jogo.

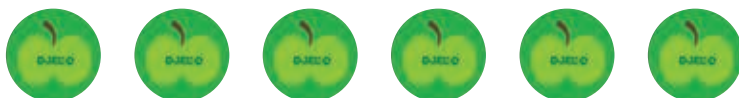
MEMO

2 jogadores

JOGO DE MEMÓRIA E ASSOCIAÇÃO DE IMAGENS

Objetivo: Formar o maior número de pares.

Preparação do jogo: As fichas são colocadas viradas para baixo no centro da mesa.



Desenvolvimento do jogo: O primeiro jogador vira 2 fichas de sua escolha. Ele as olha e depois as mostra a todos os jogadores.

- Se as 2 fichas são idênticas: o jogador formou um par. Ele mantém esse par à sua frente e joga novamente.



- Se as 2 fichas são diferentes: ele as coloca de volta viradas para baixo no mesmo lugar. É a vez do próximo jogador jogar. O próximo jogador então vira 2 fichas, e assim por diante.

Quando não houver mais fichas na mesa, o jogador com o maior número de pares vence.

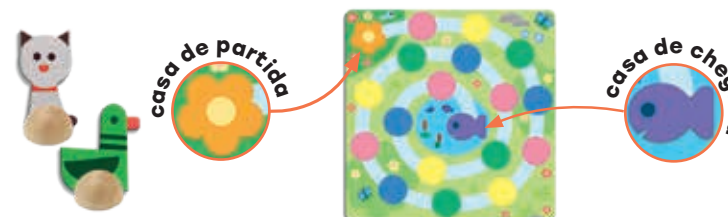
LUDO

2 a 4 jogadores

JOGO DE CORRIDA

Objetivo: Ser o primeiro a chegar ao final.

Preparação do jogo: Coloque o tabuleiro no centro da mesa. Cada jogador escolhe uma peça e a coloca na casa de partida.



Casa de partida Casa de chegada Jogue no sentido horário.

Desenvolvimento do jogo: O jogador mais jovem lança o dado.

- O dado indica uma cor. O jogador move sua peça para a próxima casa da cor mostrada pelo dado.



Se a casa já estiver ocupada por uma peça, a peça avança para a próxima casa desocupada da mesma cor.



- Se o dado mostrar o lado "borboleta": o jogador move sua peça para a próxima casa da mesma cor em que estava.



- Se o dado mostrar o lado "pássaro": o jogador move sua peça uma casa para trás.



Em seguida, é a vez do próximo jogador.

Independentemente do último lançamento dos dados, o jogador que chegar primeiro à casa de chegada vence o jogo.



DOMINÓ

2 jogadores

JOGO DE RECONHECIMENTO DE IMAGENS

Objetivo: Livrar-se de todos os seus dominós primeiro.

Preparação do jogo: No início do jogo, os jogadores escolhem se querem jogar com as faces dos animais ou as faces das constelações.



faces dos animais

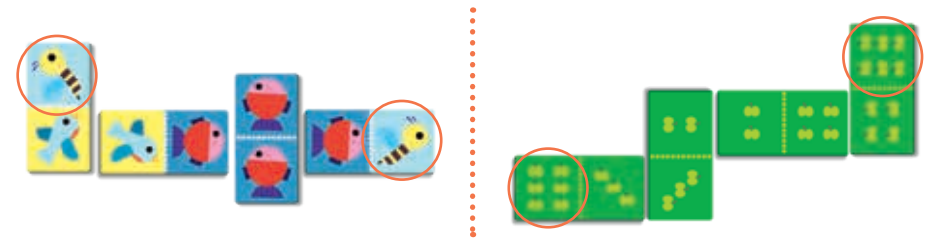


faces das constelações

- Cada jogador recebe 6 dominós aleatoriamente, que mantém à sua frente. Os dominós restantes são colocados em uma pilha, com a face para baixo, para formar a pilha de compra.
- O jogador mais jovem coloca um dominó de sua escolha no centro da mesa. Jogue no sentido horário.

Desenvolvimento do jogo: Cada jogador, por sua vez, coloca um de seus dominós de forma que duas imagens idênticas fiquem lado a lado (ou 2 animais ou 2 constelações idênticas, dependendo do que foi decidido no início do jogo).

Os dominós são colocados apenas em uma das extremidades da sequência.



Quando um jogador não pode colocar nenhum de seus dominós na sequência, ele compra um dominó.

- **Se ele comprar um dominó correspondente:** ele o coloca na sequência. Em seguida, é a vez do próximo jogador.
- **Se o dominó comprado não corresponder:** ele mantém o dominó comprado à sua frente. Em seguida, é a vez do próximo jogador.

O primeiro jogador a ficar sem dominós vence o jogo.

LOTO

1 tot 4 spelers

BEELD- EN TAALASSOCIATIESPEL

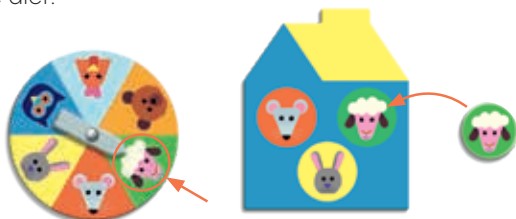
Doel: Maak als eerste je bord compleet.

Spelvoorbereiding: Elke speler kiest een bord en legt het voor zich neer. Speel met de 12 fiches met een witte rand.



De fiches en het rad worden in het midden van de tafel gelegd, met de voorkant naar boven.

Spelverloop: De jongste speler begint. Hij draait de pijl van het rad. Hij neemt de fiche die door het rad wordt aangegeven en plaatst deze op zijn bord, passend bij het identieke dier.



Dan is de volgende speler aan de beurt om het rad te draaien. Beurt na beurt verzamelt elke speler fiches.

- Als een speler op een dier landt dat hij al heeft verzameld: de speler kan niet spelen, en het is de beurt van de volgende speler.

De eerste speler die zijn bord met de 3 fiches compleet maakt, wint het spel.

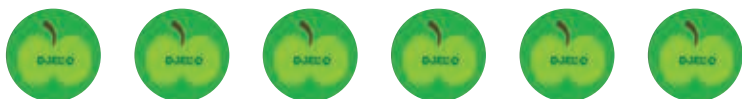
MEMO

2 spelers

GEHEUGEN- EN BEELDASSOCIATIESPEL

Doel: Vorm de meeste paren.

Spelvoorbereiding: De fiches worden met de achterkant naar boven in het midden van de tafel gelegd.



Spelverloop: De eerste speler draait 2 fiches van zijn keuze om. Hij bekijkt ze en toont ze vervolgens aan alle spelers.

- Als de 2 fiches identiek zijn: de speler heeft een paar gevormd. Hij houdt dit paar voor zich en speelt opnieuw.



- Als de 2 fiches verschillend zijn: hij legt ze met de achterkant naar boven op dezelfde plaats terug. Het is de beurt van de volgende speler om te spelen.

De volgende speler draait dan 2 fiches om, en zo verder.

Wanneer er geen fiches meer op de tafel liggen, wint de speler met de meeste paren.

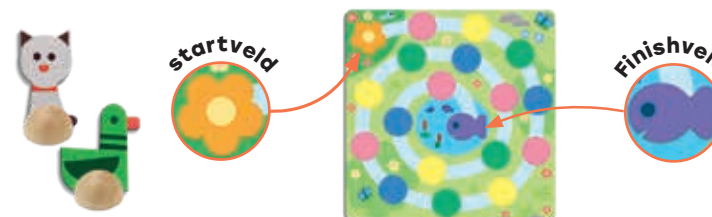
LUDO

2 tot 4 spelers

RACESPEL

Doel: Als eerste de finish bereiken.

Spelvoorbereiding: Plaats het bord in het midden van de tafel. Elke speler kiest een pion en plaatst deze op het startveld.



Startveld Finishveld Speel met de klok mee.

Spelverloop: De jongste speler gooit de dobbelsteen.

- De dobbelsteen geeft een kleur aan. De speler verplaatst zijn pion naar het volgende veld van de aangegeven kleur.



Als het veld al bezet is door een pion, verplaatst de pion zich naar het volgende onbezette veld van dezelfde kleur.



- Als de dobbelsteen de zijde "vlinder" laat zien: de speler verplaatst zijn pion naar het volgende veld van dezelfde kleur als waar hij stond.



- Als de dobbelsteen de zijde "vogel" laat zien: de speler verplaatst zijn pion één veld terug.



Dan is de volgende speler aan de beurt.

Ongeacht de laatste worp van de dobbelstenen, de speler die als eerste het finishveld bereikt, wint het spel.



DOMINO

2 spelers

BEELDHERKENNINGSSPEL

Doel: Raak als eerste al je dominostenen kwijt.

Spelvoorbereiding: Aan het begin van het spel kiezen de spelers of ze willen spelen met de diergezichten of de constellatiegezichten.



diergezichten

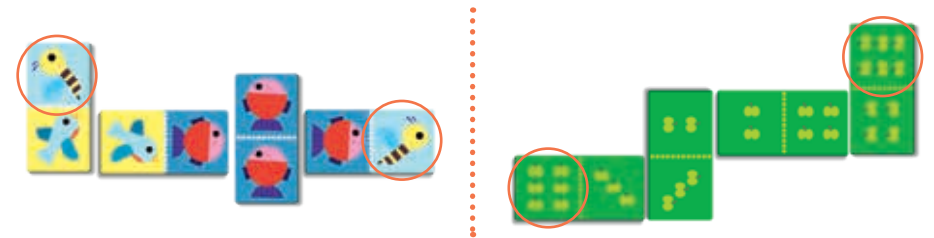


constellatiegezichten

- Elke speler ontvangt willekeurig 6 dominostenen, die hij voor zich houdt. De resterende dominostenen worden op een stapel gelegd, met de voorkant naar beneden, om de trekstapel te vormen.
- De jongste speler plaatst een domino van zijn keuze in het midden van de tafel. Speel met de klok mee.

Spelverloop: Elke speler legt om de beurt een van zijn dominostenen zo dat twee identieke afbeeldingen naast elkaar liggen (of 2 dieren of 2 identieke constellaties, afhankelijk van wat aan het begin van het spel is besloten).

De dominostenen worden alleen aan de uiteinden van de reeks geplaatst.



Als een speler geen van zijn dominostenen in de reeks kan plaatsen, trekt hij een domino.

- **Als hij een passende domino trekt:** plaatst hij deze in de reeks. Dan is de volgende speler aan de beurt.
- **Als de getrokken domino niet past:** houdt hij de getrokken domino voor zich. Dan is de volgende speler aan de beurt.

De eerste speler die geen dominostenen meer heeft, wint het spel.

LOTO

1 till 4 spelare

BILD- OCH SPRÅKASSOCIATIONSSPEL

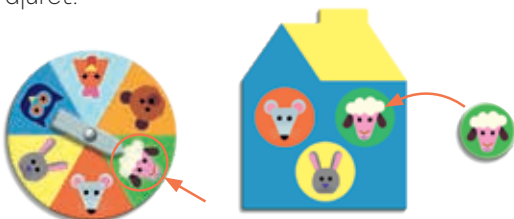
Mål: Fyll ditt spelbräde först.

Förberedelse av spelet: Varje spelare väljer ett spelbräde och placerar det framför sig. Spela med de 12 markerna med vit kant.



Markeringarna och hjulet placeras i mitten av bordet, med framsidan uppåt.

Spelgång: Den yngsta spelaren börjar. Han eller hon snurrar pilen på hjulet. Han eller hon tar markeringen som hjulet anger och placerar den på sitt spelbräde, som matchar det identiska djuret.



Sedan är det nästa spelares tur att snurra hjulet. Tur efter tur samlar varje spelare markeringar.

- Om en spelare hamnar på ett djur som han eller hon redan har samlat: spelaren kan inte spela och det är nästa spelares tur.

Den första spelaren som fyller sitt spelbräde med de 3 markeringarna vinner spelet.

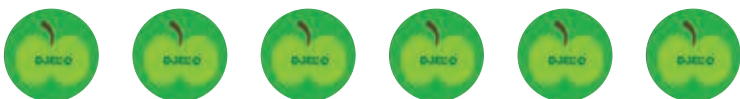
MEMO

2 spelare

MINNE- OCH BILDASSOCIATIONSSPEL

Mål: Bilda flest par.

Förberedelse av spelet: Markeringarna placeras med baksidan uppåt i mitten av bordet.



Spelgång: Den första spelaren vänder 2 markeringar som han eller hon väljer. Han eller hon tittar på dem och visar dem sedan för alla spelare.

- Om de 2 markeringarna är identiska: spelaren har bildat ett par. Han eller hon behåller detta par framför sig och spelar igen.



- Om de 2 markeringarna är olika: han eller hon lägger tillbaka dem med baksidan uppåt på samma plats. Det är nästa spelares tur att spela.

Nästa spelare vänder sedan 2 markeringar, och så vidare.

När det inte finns fler markeringar på bordet vinner spelaren med flest par.

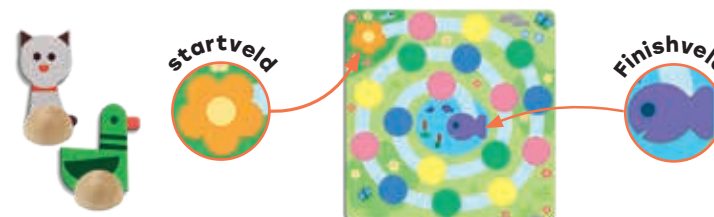
LUDO

2 till 4 spelare

RACINGSPEL

Mål: Var först att nå målet.

Förberedelse av spelet: Placera spelbrädet i mitten av bordet. Varje spelare väljer en pjäs och placerar den på startfältet.



Startfält Målfält Spela medurs.

Spelgång: Den yngsta spelaren kastar tärningen.

- Tärningen visar en färg. Spelaren flyttar sin pjäs till nästa fält av den färg som tärningen visar.



Om fältet redan är upptaget av en pjäs flyttar pjäsen till nästa lediga fält av samma färg.



- Om tärningen visar "fjärilssidan": spelaren flyttar sin pjäs till nästa fält av samma färg som den han eller hon stod på.



- Om tärningen visar "fågelsidan": spelaren flyttar sin pjäs ett fält bakåt.



Sedan är det nästa spelares tur.

Oavsett det sista tärningsslaget vinner den spelare som först når målfältet vinner spelet.



DOMINO

2 spelare

BILDIGENKÄNNINGSSPEL

Mål: Bli av med alla dina dominobrickor först.

Förberedelse av spelet: I början av spelet väljer spelarna om de vill spela med djurbilderna eller stjärnbilderna. djurbilder stjärnbilder



djurbilderna

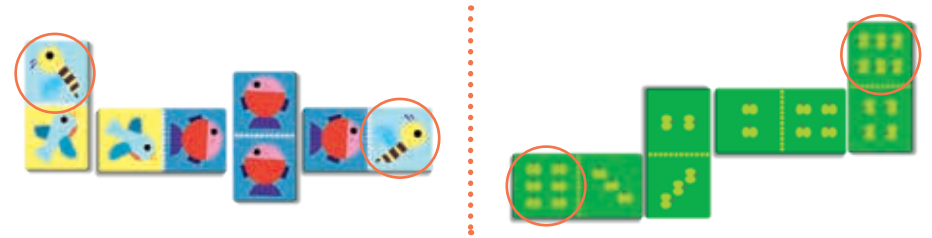


stjärnbilderna

- Varje spelare får slumpmässigt 6 dominobrickor som han eller hon behåller framför sig. De återstående dominobrickorna placeras i en hög, med framsidan nedåt, för att bilda draghögen.
- Den yngsta spelaren placerar en dominobricka som han eller hon väljer i mitten av bordet. Spela medurs.

Spelgång: Varje spelare turas om att placera en av sina dominobrickor så att två identiska bilder ligger sida vid sida (antingen 2 djur eller 2 identiska stjärnbilder, beroende på vad som bestämdes i början av spelet).

Dominobrickorna placeras endast i ändarna av raden.



När en spelare inte kan placera någon av sina dominobrickor i raden drar han eller hon en dominobricka.

- **Om han eller hon drar en matchande dominobricka:** placerar han eller hon den i raden. Sedan är det nästa spelares tur.

- **Om den dragna dominobrickan inte matchar:** behåller han eller hon den dragna dominobrickan framför sig.

Sedan är det nästa spelares tur.

Den första spelaren som blir av med alla sina dominobrickor vinner spelet.

LOTO

1 til 4 spillere

BILLED- OG SPROGASSOCIATIONSSPIL

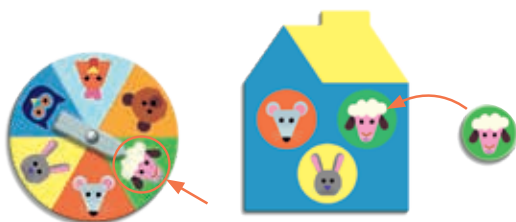
Mål: Færdiggør dit bræt først.

Opsætning af spillet: Hver spiller vælger et bræt og placerer det foran sig. Spil med de 12 brikker med hvid kant.



Brikkerne og hjulet placeres midt på bordet med forsiden opad.

Spilgang: Den yngste spiller starter. De drejer pilen på hjulet. De tager den brik, som hjulet angiver, og placerer den på deres bræt, der matcher det identiske dyr.



Derefter er det næste spillers tur til at dreje hjulet. Tur for tur samler hver spiller brikker.

- Hvis en spiller lander på et dyr, de allerede har samlet: spilleren kan ikke spille, og det er næste spillers tur.

Den første spiller, der færdiggør sit bræt med de 3 brikker, vinder spillet.

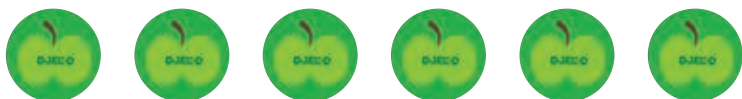
MEMO

2 spillere

HUKOMMELSE- OG BILLEDASSOCIATIONSSPIL

Mål: Danne flest par.

Opsætning af spillet: Brikkerne placeres med bagsiden opad midt på bordet.



Spilgang: Den første spiller vender 2 brikker efter eget valg. De kigger på dem og viser dem derefter til alle spillere.

- Hvis de 2 brikker er identiske: spilleren har dannet et par. De beholder dette par foran sig og spiller igen.



- Hvis de 2 brikker er forskellige: de lægger dem tilbage med bagsiden opad på samme sted. Det er næste spillers tur til at spille

Den næste spiller vender derefter 2 brikker, og så videre.

Når der ikke er flere brikker på bordet, vinder spilleren med flest par.

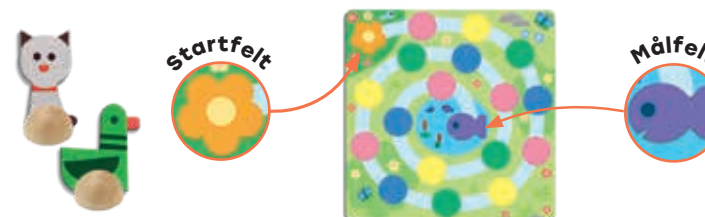
LUDO

2 til 4 spillere

RACERSPIL

Mål: Være den første til at nå målet.

Opsætning af spillet: Placer brættet midt på bordet. Hver spiller vælger en brik og placerer den på startfeltet.



Startfelt Målfelt Spil med uret.

Spilgang: Den yngste spiller kaster terningen.

- Terningen viser en farve. Spilleren flytter sin brik til det næste felt i den farve, som terningen viser.



Hvis feltet allerede er optaget af en brik, flytter briken til det næste ledige felt af samme farve.



- Hvis terningen viser "sommerfuglsiden": spilleren flytter sin brik til det næste felt af samme farve som det, de stod på.



- Hvis terningen viser "fuglesiden": spilleren flytter sin brik et felt tilbage.



Derefter er det næste spillers tur.

Uanset det sidste terningkast vinder den spiller, der først når målfeltet, vinder spillet.



DOMINO

2 spillere

BILLEDGENKENDELSESPIL

Mål: Slip af med alle dine dominobrikker først.

Opsætning af spillet: I starten af spillet vælger spillerne, om de vil spille med dyresiderne eller stjernebillederne. dyresiderne stjernebillederne.



dyresiderne

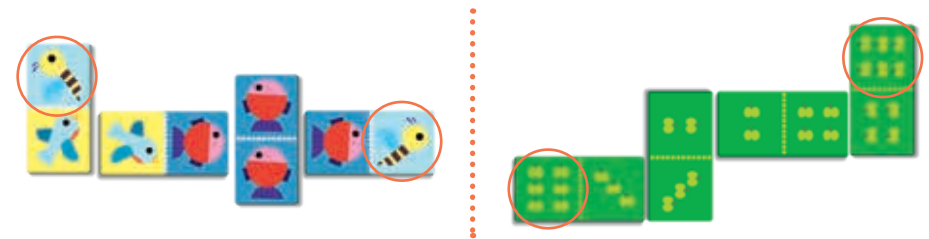


stjernebillederne

- Hver spiller modtager tilfældigt 6 dominobrikker, som de beholder foran sig. De resterende dominobrikker placeres i en stak med forsiden nedad for at danne træk højen.
- Den yngste spiller placerer en domino efter eget valg i midten af bordet. Spil med uret.

Spilgang: Hver spiller skiftes til at placere en af sine dominobrikker, så to identiske billeder er side om side (enten 2 dyr eller 2 identiske stjernebilleder, afhængigt af hvad der blev besluttet i starten af spillet).

Dominobrikkerne placeres kun i enderne af rækken.



Når en spiller ikke kan placere nogen af sine dominobrikker i rækken, trækker de en dominobrik.

- **Hvis de trækker en matchende dominobrik:** placerer de den i rækken. Derefter er det næste spillers tur.
- **Hvis den trukne dominobrik ikke matcher:** beholder de den trukne dominobrik foran sig. Derefter er det næste spillers tur.

Den første spiller, der slipper af med alle sine dominobrikker, vinder spillet.

ЛОТО

1 до 4 игроков

ИГРА НА АССОЦИАЦИЮ ИЗОБРАЖЕНИЙ И СЛОВ

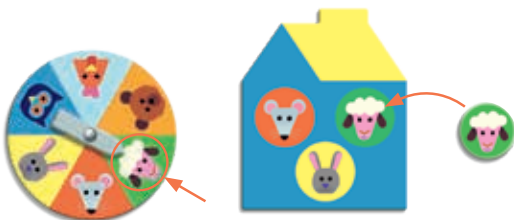
Цель: Завершить свой игровой планшет первым.

Подготовка к игре: Каждый игрок выбирает планшет и кладет его перед собой. Играйте с 12 фишками с белой окантовкой.



Фишки и колесо размещаются в центре стола лицевой стороной вверх.

Игровой процесс: Начинает самый младший игрок. Он вращает стрелку на колесе. Он берет фишку, указанную колесом, и кладет ее на свой планшет, соответствующий идентичному животному.



Затем очередь следующего игрока вращать колесо. Ход за ходом, каждый игрок собирает фишки.

- Если игрок попадает на животное, которое он уже собрал: игрок не может играть, и очередь следующего игрока.

Первый игрок, который заполнит свой планшет 3 фишками, выигрывает игру.

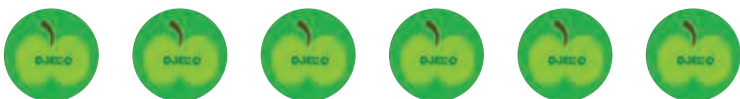
МЕМО

2 игрока

ИГРА НА ПАМЯТЬ И АССОЦИАЦИЮ ИЗОБРАЖЕНИЙ

Цель: Сформировать наибольшее количество пар.

Подготовка к игре: Фишки размещаются лицевой стороной вниз в центре стола.



Игровой процесс: Первый игрок переворачивает 2 фишки по своему выбору. Он смотрит на них, а затем показывает их всем игрокам.

- Если 2 фишки идентичны: игрок сформировал пару. Он оставляет эту пару перед собой и играет снова.



- Если 2 фишки различны: он кладет их обратно лицевой стороной вниз на то же место. Очередь следующего игрока играть.

Следующий игрок переворачивает 2 фишки, и так далее.

Когда на столе не останется фишек, игрок с наибольшим количеством пар выигрывает.

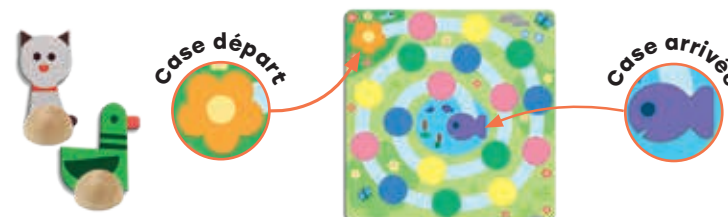
ЛУДО

2 до 4 игроков

ГОНОЧНАЯ ИГРА

Цель: Быть первым, кто достигнет финиша.

Подготовка к игре: Поставьте игровую доску в центре стола. Каждый игрок выбирает фишку и ставит ее на стартовую клетку.



Стартовая клетка Финишная клетка Играйте по часовой стрелке.

Игровой процесс: Самый младший игрок бросает кубик.

- Кубик показывает цвет. Игрок перемещает свою фишку на следующую клетку соответствующего цвета.



Если клетка уже занята фишкой, фишка перемещается на следующую свободную клетку того же цвета.



- Если на кубике выпадает "бабочка": игрок перемещает свою фишку на следующую клетку того же цвета, на котором он стоял.



- Если на кубике выпадает "птица": игрок перемещает свою фишку на одну клетку назад.



Затем очередь следующего игрока.

Независимо от последнего броска костей, игрок, который первым достигнет финишной клетки, выигрывает игру.



ДОМИНО

2 игроков

ИГРА НА РАСПОЗНАВАНИЕ ИЗОБРАЖЕНИЙ

Цель: Избавиться от всех своих домино первым.

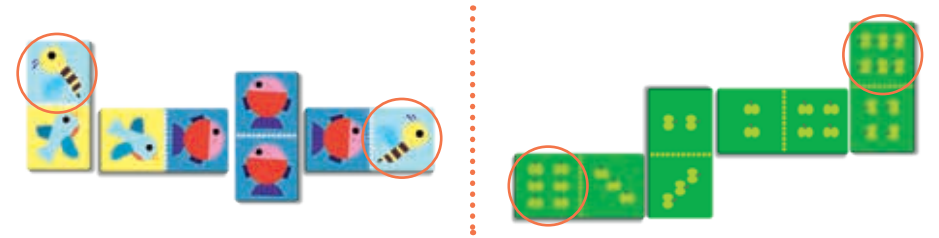
Подготовка к игре: В начале игры игроки выбирают, хотят ли они играть с изображениями животных или созвездий. изображения животных изображения созвездий



- Каждый игрок получает случайным образом 6 домино, которые он держит перед собой. Оставшиеся домино кладут в стопку лицевой стороной вниз, чтобы сформировать колоду для вытягивания.
- Самый младший игрок кладет домино по своему выбору в центр стола. Игра идет по часовой стрелке.

Игровой процесс: Каждый игрок по очереди кладет одно из своих домино так, чтобы два идентичных изображения были рядом (либо 2 животных, либо 2 идентичных созвездия, в зависимости от того, что было решено в начале игры).

Домино кладут только на одном из концов цепочки.



Когда игрок не может положить ни одно из своих домино в цепочку, он тянет домино.

- **Если он тянет подходящее домино:** он кладет его в цепочку. Затем очередь следующего игрока.
- **Если вытянутое домино не подходит:** он оставляет вытянутое домино перед собой. Затем очередь следующего игрока.

Первый игрок, у которого не останется домино, выигрывает игру.

Loto - Memo - Ludo - Domino - Puzzle



DJ08275



3, rue des Grands Augustins
75006 - Paris - France
www.djeco.com



Adresses sur quefairedemesdechets.fr