



vilac

Route de la Grange au Gui
39260 Moirans en Montagne
FRANCE

Règles des jeux
The Rules of the games
Spielregeln
Reglas de los juegos
Regole dei giochi
SpelRegler
Spelregels
Spilleregler
Regras dos jogos



Règles des jeux

LE JEU DE L'OIE

Composition du jeu : Un plateau de jeu, 4 pions, 1 dés.
Nombre de joueurs : de 2 à 4.
Le but du jeu est de faire parvenir son oie le premier à la case 36.

Règle du jeu : Chaque joueur lance les dés, celui qui obtient le plus grand nombre commence en avançant son pion du nombre de points indiqués sur les dés. Le joueur qui tombe sur une case avec une oie, rejoue le même nombre de points.
Le joueur qui fait un " 6 " au départ va à la case 12.
Qui tombe case 33 doit faire un 6 pour sortir.
Qui s'arrête case 10 passe 1 tour.
Qui s'arrête case 16 passe 2 tours.
Qui tombe sur la case 21 retourne au départ.
Pour gagner il faut arriver sur la case 36 en faisant le nombre juste. Si le nombre de points est trop élevé, le joueur recule d'autant de cases que de points restants.

JEU DES ECHELLES

Composition du jeu : Un parcours numéroté, 2 à 4 pions, 1 dé.

Nombre de joueurs : 2 à 4
Le but de ce jeu de l'oie simplifié est de parvenir le premier à la dernière case.

Règle du jeu : Chaque joueur choisit un pion. Le plus petit commence. Tour à tour chaque joueur lance le dé et avance d'autant de cases que le nombre indiqué par le dé. Si le joueur tombe sur une des cases "palmiers", son pion suit le raccourci pour atteindre la case en haut de l'arbre. Par contre, si le joueur s'arrête sur l'une des cases "tête de serpent", son pion doit redescendre jusqu'à la case en bas de sa queue. Le jeu se déroule de cette manière jusqu'à l'arrivée. Il n'est pas obligatoire de faire le nombre juste pour parvenir à la dernière case.

FISKESPIL

2 spillere

INDHOLD: 12 brikker, 2 fiskestænger

Forberedelse af spillet:
Man lægger alle brikkerne med forsiden nedad.

Spillets regler:
Begge spillerne fisker på samme tid og prøver at fange så mange brikker som muligt.
Når der ikke er flere brikker, vinder den, der har fanget flest.

FØL OG FIND

Opsætning af spillet : Læg alle træbrikkerne i stofposen. Læg kortene i en bunke med bagsiden opad.
Sådan spilles spillet : Den første spiller tager et kort fra bunken og lægger hånden ned i posen og føler sig frem til det træbrik, som passer med billedet på kortet. Hvis det er det rigtige brik, må spilleren gemme kortet, og den næste spiller tager et nyt kort fra bunken. Hvis den nye spiller vælger et forkert brik, går kortet videre til den næste spiller, som skal prøve at finde den rigtige brik. Alle træbrikkerne lægges tilbage i posen efter hvert forsøg. Vinderen er spilleren med de fleste kort, når der ikke er flere kort tilbage i bunken.
For at gøre det lettere for børnene at forstå føl-og-find spillet kan du tilpasse reglerne og ændre dem, som du ønsker :
1- Start f.eks. med færre træbrikker.
2- Lad børnene kigge efter brikkerne i posen.
3- Gør det derefter sværere ved, at de ikke må ikke kigge ned i posen.
4- Læg flere eller alle brikker i posen.
5- Spil i henhold til de oprindelige instruktioner, når børnene er blevet vant til spillet.

BINGO :

En af spillerne, eller en helt anden, tager en træbrik op ad posen og siger: "Hvem har ..." til de andre spillere. Spilleren, som har kortet, der passer til brikken, får brikken og lægger den på spillepladen. Den første spiller, som udfylder hele brættet, vinder!



Spilleregler

GÅSESPILLET

Spillets dele: En spilleplade, fire brikker og en terning

Antal spil: fra 2 til 4.

I Gåsespillet gælder det om at få din gås hen på felt nummer 36, som den første.

Spillets regler: Hver spiller kaster en terning. Den spiller som slår højest, starter ved at flytte brikken det antal felter, som terningen viser. En spiller som lander på et felt med en gås, rykker det samme antal felter igen.

En spiller med en sekser ved start rykker til felt nummer 12.

Lander man på felt nummer 33, skal man slå en sekser for at fortsætte.

Hvis man lander på nummer 10, mister man en omgang.

En spiller som lander på felt nummer 16, mister to omgange.

Lander man på felt nummer 21, bliver man slået tilbage til start. For at vinde spillet, skal man lande på felt nummer 36 ved at slå præcist det antal, der kræves. Slår man for højt et nummer, flyttes brikken det antal felter tilbage, som terningens øjne har i overskud.

STIGESPIL

Spillets sammensætning:

En nummereret sti, 2 til 4 brikker, 1 terning.

Antal spillere: 2 til 4

Målet med det enkle spil er først at komme til det sidste felt.

Spillets regler:

Hver spiller vælger en brik. Den yngste spiller begynder. Efter tur, kaster hver spiller terningen og rykker sig så mange felter, som terningen viser.

Hvis spilleren lander på et af "palmetræerne", følger hans/hendes brik genvejen, ved at kravle op i træet.

Hvis spilleren til gengæld lander på et af "slangehoved"-felterne, skal brikken rykke ned til det felt, der er angivet for enden af halen.

Spillet fortsætter sådan, indtil man når målet. Man behøver ikke at ramme det sidste felt præcist, man skal bare rykke i mål.

JEU DE PÊCHE

2 joueurs

CONTENU : 12 pièces , 2 cannes à pêche

Préparation du jeu :

On dispose toutes les pièces face cachée.

Règle du jeu :

Les 2 joueurs pêchent en même temps et tentent d'attraper le plus de pièces possible.

Quand il n'y a plus de pièces le gagnant et celui qui en a pêcher le plus.

TOUCHE ET TROUVE

Préparation du jeu : Mettre toutes les pièces à l'intérieur du sac en tissu.

Faire une pioche avec les cartes, faces cachées.

Déroulement du jeu : Le premier joueur pioche une carte. Il doit ensuite mettre la main dans le sac et tenter, en touchant les pièces de bois, de trouver celle qui figure sur la carte. S'il y parvient, il garde la carte et le joueur suivant en tire une nouvelle. S'il se trompe, il passe sa carte au joueur suivant qui devra trouver la pièce. A chaque tour, on replace toutes les pièces dans le sac. Lorsqu'il n'y a plus de cartes à piocher, le vainqueur est celui qui en possède le plus.

Pour familiariser l'enfant au jeu du touche et trouve, vous pouvez adapter la règle et la faire évoluer comme bon vous semble :

1- Commencer avec un petit nombre de pièces en bois.

2- Autoriser à regarder dans le sac.

3- Puis corser les choses en interdisant de regarder dans le sac.

4- Puis mettre davantage de pièces.

5- Enfin jouer suivant la règle normale quand l'enfant est bien habitué.

LOTO :

Un des joueurs ou une tierce personne pioche une pièce dans le sac et l'annonce aux autres joueurs. Le joueur qui a la carte correspondante garde la pièce et la pose dessus. Le premier joueur qui a rempli son plateau a gagné!



The Rules of the games

THE GAME OF THE GOOSE

Game contents: One game board, 4 game pieces, 1 dice.
Number of players: 2 to 4.
The aim of the game is to get your piece to square 36 first.

Rules of the game: Each player rolls the die, and the one who throws the highest number goes first, by moving his game piece the number of places shown on the die. If a player lands on a square with a goose, he moves forward the same number of spaces.

A player who throws a "6" at the start goes to square 12.
If you land on square 33, you have to throw a 6 to move on.
If you land on square 10, you miss a turn.
If you land on square 16, you miss 2 turns.
If you land on square 21, you must go back to the start.
To win, you have to land on square 36, with the right number. If you have thrown a higher number, you must count back as many spaces as there are extra numbers.

LADDER GAME

Contents of the game:
A numbered board, 2 to 4 pawns, 1 die.

Number of players: 2 to 4
The goal of this simplified goose game is to be the first to reach the last square.

Rules:
Each player chooses a pawn. The youngest player starts. Each player takes their turn to throw the die and advances as many spaces as indicated on the die.
If the player falls on one of the "palm tree" squares, their pawn follows the shortcut to reach the square at the top of the tree.
On the other hand, if the player stops on one of the "snake head" squares, their pawn must go down to the square indicated by the end of the snake's tail.
The game continues like so until one player reaches the end. You don't need to roll the correct number to get to the last square.

FISKEPEL

2 spelare

INNEHÅLL: 12 bitar, 2 fiskespön

Spelförberedelser:
Man lägger alla bitarna med framsidan nedåt.

Spelregler:
Båda spelarna fiskar samtidigt och försöker fånga så många bitar som möjligt.
När det inte finns fler bitar är vinnaren den som har fiskat flest.

RÖR OCH HITTA

Spelförberedelser: Lägg alla bitar i tygpåsen.
Placera korten i en hög, med framsidan nedåt.

Spelets gång:
Den första spelaren drar ett kort. Han måste sedan stoppa handen i påsen och försöka hitta det som visas på kortet, genom att röra vid träbitarna.
Om han lyckas behåller han kortet och nästa spelare drar ett nytt. Om han tar fel ger han sitt kort till nästa spelare som måste hitta biten.
Vid varje tur lägger man tillbaka alla bitarna i påsen. När det inte finns fler kort att dra är vinnaren den som har flest kort.

För att bekanta barnet med spelet kan du anpassa reglerna och utveckla dem som du tycker passar:

- 1- Börja med ett litet antal träbitar.
- 2- Tillåt att titta i påsen.
- 3- Gör det sedan svårare genom att inte tillåta att titta i påsen.
- 4- Lägg sedan till fler bitar.
- 5- Spela slutligen enligt den normala regeln när barnet är vant.

LOTO

En av spelarna eller en tredje person drar en bit från påsen och berättar för de andra spelarna. Spelaren som har motsvarande kort behåller biten och lägger den ovanpå. Den första spelaren som har fyllt sitt bräde vinner!



Spelregler

GÅSSPELET

Varje spelare kastar tärningarna. Den som kastar det högsta numret får börja och flyttar sin pjäs enligt tärningarna.

Om en spelare landar på en ruta med en gås får hen fortsätta framåt ytterligare lika många steg.
Om en spelares tärningar tillsammans blir sex på första slaget går hen direkt till ruta "12".
Om en spelare landar på ruta "33", måste hen slå åtminstone en sexa för att fortsätta.
Om en spelare landar på ruta "10" får hen stå över ett kast.
Om en spelare landar på ruta "16" får hen stå över två kast.
Om en spelare landar på ruta "21" får hen gå tillbaka till start.

För att vinna måste spelaren landa på ruta "36". Tärningsslaget måste gå jämt upp för att landa på rutan. Om du slår för högt, vänder du och går de resterande stegen bakåt.

STEGSPEL

Spelet består av:
En numererad bana, 2 till 4 spelpjäser, 1 tärning.

Antal spelare: 2 till 4
Målet med detta förenklade tärningsspel är att komma till sista rutan först.

Spelregler:
Varje spelare väljer en spelpjäs. Den yngsta börjar. Varje spelare kastar tärningen i tur och ordning och flyttar fram så många rutor som tärningen visar.
Om spelaren hamnar på en av "palm" -rutorna följer hans spelpjäs genvägen för att nå rutan högst upp i trädet.
Däremot, om spelaren hamnar på en av "ormhuvud" -rutorna, måste hans spelpjäs gå ner till den rutan som anges längst ner på svansen.
Spelet fungerar på det här sättet fram till mål. Man behöver inte ha ett jämt nummer för att komma till den sista rutan.

FISHING

2 players

CONTENTS: 12 pieces, 2 fishing rods

Preparation:
Place all pieces face down.

Rules:
Both players fish at the same time and try to catch as many pieces as possible.
When there are no more pieces, the winner is the one who caught the most.

TOUCH AND FIND

Setting-up the game :
Place all the pieces inside the fabric bag. Make a pile with the cards, face down.
Game sequence : The first player takes a card from the pile. He must then reach inside the bag and, by touching the wooden pieces, find the one which matches the picture on the card. If he is correct, he keeps the card, and the next player takes a new one from the pile. If he chooses the incorrect piece, the card is passed to the next player who must try to find the piece. All the pieces are put back in the bag for each turn. When there are no cards left in the pile, the winner is the person with the most cards.
To familiarise children with the game of touch and find you can adapt the rules, and change them as you please:
1- Start with a small number of wooden pieces.
2- Let them look in the bag.
3- Then make it more complicated by not looking in the bag.
4- Next, place more pieces in the bag.
5- Finally, play following the traditional instructions when children are used to the game.

BINGO :

One of the players or a third person takes a piece from the bag and calls it out to the other players. The player with the corresponding card keeps the piece and places it on top of it. The first player to complete their board wins!



Spielregeln

DAS GÄNSESPIEL

Zusammensetzung des Spiels: Ein Spielbrett, 4 Spielfiguren, 1 Würfel.

Anzahl der Spieler: 2 bis 4.

Ziel des Spiels ist, seine Spielfigur als erster auf das Feld 36 zu bringen.

Spielregeln: Jeder Spieler würfelt. Der, der die größte Zahl erreicht, beginnt und rückt seine Spielfigur um die Anzahl der Augen auf den Würfeln vor. Der Spieler, der auf ein Feld mit einer Gans stößt, rückt seine Spielfigur noch einmal um die gleiche Augenzahl vor.

Der Spieler, der zu Beginn eine 6 würfelt, geht auf das Feld 12.

Wer auf das Feld 33 stößt, muss eine 6 würfeln, um weiterzukommen.

Wer auf Feld 10 ankommt, setzt 1 Runde aus.

Wer auf Feld 16 ankommt, setzt 2 Runden aus.

Wer auf das Feld 21 stößt, kehrt zum Start zurück.

Um zu gewinnen, muss man genau auf dem Feld 36 ankommen. Wenn die Augenzahl zu hoch ist, geht der Spieler so viele Felder zurück, wie Augen übrigbleiben.

LEITERSPIEL

Zusammensetzung des Spiels:

ein nummerierter Pfad 2 bis 4 Spielfiguren, 1 Spielwürfel.

Anzahl der Spieler: 2 bis 4

Ziel dieses vereinfachten Gänsespiels ist es, zuerst das letzte Feld zu erreichen.

Spielregeln:

Jeder Spieler wählt eine Spielfigur. Der jüngste beginnt! Jeder Spieler würfelt der Reihe nach und rückt so viele Felder vor, wie der Würfel angibt.

Wenn der Spieler eines der „Palmen“-Felder erreicht, folgt seine Spielfigur der Abkürzung, um das Feld an der Spitze des Baumes zu erreichen.

Erreicht der Spieler hingegen ein „Schlangenkopf“-Feld, muss seine Spielfigur zurück auf das Feld, auf dem sich der Schlangenschwanz befindet.

Das Spiel wird auf diese Weise bis zum Erreichen des Zielfeldes gespielt. Es ist nicht notwendig, exakt die richtige Zahl zu würfeln, um das letzte Spielfeld zu erreichen.

JOGO DA PESCA

2 jogadores

CONTEÚDO: 12 peças, 2 canas de pesca

Preparação do jogo:

Coloca-se todas as peças voltadas para baixo.

Regras do jogo:

Os dois jogadores pescam ao mesmo tempo e tentam apanhar o máximo de peças possível. Quando não houver mais peças, o vencedor é aquele que pescou mais.

TOCA E ENCONTRA

Preparação do jogo: colocar todas as peças dentro do saco de pano.

Fazer um monte com as cartas viradas para baixo.

Sequência do jogo:

O primeiro jogador tira uma carta. Deve depois colocar a mão no saco e tentar, tocando nas peças de madeira, encontrar aquela que está na carta.

Se tiver sucesso, guarda a carta e o próximo jogador tira uma carta nova. Se se enganar, passa a sua carta ao próximo jogador, que terá de encontrar a peça.

A cada vez, colocam-se todas as peças de novo no saco. Quando não houver mais cartas para tirar, o vencedor é aquele que tiver mais cartas.

Para familiarizar a criança com o jogo do toca e encontra, podem adaptar-se as regras e fazê-las evoluir conforme se achar melhor:

1- Começar com um pequeno número de peças de madeira.

2- Permitir olhar para dentro do saco.

3- Depois, dificultar as coisas proibindo de olhar para dentro do saco.

4- Depois, colocar mais peças.

5- Finalmente, jogar de acordo com as regras normais quando a criança estiver mais acostumada.

LOTO

Um dos jogadores ou outra pessoa tira uma peça do saco e anuncia-a aos outros jogadores. O jogador que tem o cartão correspondente fica com a peça e coloca-a sobre ele. O primeiro jogador a preencher o seu cartão vence!



Regras dos jogos

O JOGO DA OCA

Jogadores : 2 a 4

Material : o plano de jogo – 1 dado – 4 peças do jogo

Regras : o alvo final do jogo é de chegar à casa ganhadora 36. Para começar a partida, cada jogador escolhe um peça e lança o dado. Aquele que obtem o algarismo o mais alto, começa em primeiro lugar. Cada ganso avança sob o percurso segundo os pontos indicados sob os dados. A sorte sorri ao jogador que chega a uma casa representando um ganso. Ele avança de novo o seu ganso do mesmo número de casas. A regulação quer que se um jogador atinge a casa 6, ele vai diretamente à casa 12. Para sair do poço a casa 33, ele deve fazer um 6. A casa 10, ele passa uma volta. A casa 16, ele espera durante duas voltas. A casa 21, ele perde-se e volta ao principio.

Vencedor : O jogador que chega diretamente a casa 36, ganha a partida. Se ele ultrapasa o jardim do ganso, ele deve recuar do numero de pontos que ele tem a mais.

JOGO DAS ESCADAS

Composição do jogo:
Um percurso numerado, 2 a 4 peças, 1 dado.

Número de jogadores: 2 a 4
O objetivo deste jogo da glória simplificado é chegar da primeira à última casa.

Regras do jogo:
Cada jogador escolhe um peão. O mais novo começa. Cada jogador lança os dados, à vez, e avança tantas casas quanto o número indicado pelo dado.
Se o jogador cair numa das casas com "palmeiras", o seu peão segue pelo atalho para chegar à casa no topo da árvore.
Por outro lado, se o jogador parar numa das casas com "cabeça de cobra", o seu peão deve descer até à casa indicada na parte inferior da cauda.
O jogo decorre desta forma até ao fim. Não é necessário ter o número certo para chegar à última casa.

ANGELSPIEL

2 Spieler

INHALT: 12 Teile, 2 Angelruten

Spielvorbereitung:
Wir legen alle Teile verdeckt ab.

Spielregeln:
Beide Spieler fischen gleichzeitig und versuchen so viele Spielsteine wie möglich zu fangen.
Wenn es keine Spielsleine mehr gibt, gewinnt derjenige, der am meisten gefischt hat.

VERFÜHLT NOCHMAL !

Spielvorbereitung : Alle Teile ins Innere des Stoffbeutels legen. Einen verdeckten Kartenstapel bilden.
Spielanleitung : Der erste Spieler zieht eine Karte. Er muss dann mit einer Hand eine Holzfigur aus dem Beutel ziehen, das dem auf der Karte entspricht. Wenn es ihm gelingt, behält er die Karte und der nachfolgende Spieler zieht eine neue. Wenn er sich irrt, reicht er seine Karte dem nachfolgenden Spieler weiter, der das Teil dann im Beutel finden muss.

Um das Kind an das Spiel Verfühl nochmal! zu gewöhnen, können Sie die Spielregeln nach Bedarf verändern:

1. Man beginnt mit einer kleinen Anzahl von Holzteilen
2. und erlaubt es, in den Beutel zu schauen.
3. Dann verbietet man es, in den Beutel zu schauen.
4. Anschließend legt man mehr Teile in den Beutel.
5. Und zuletzt spielt man nach den normalen Spielregeln, wenn das Kind daran gewöhnt ist.

LOTTO :

Einer der Spieler oder eine dritte Person zieht eine Holzfigur aus dem Beutel und zeigt es den anderen Spielern. Der Spieler mit der entsprechenden Karte behält das Teil und legt es darauf. Gewinner ist der erste Spieler, der seinen Stapel voll hat!



Reglas de los juegos

EL JUEGO DE LA OCA

Composición del juego: un tablero de juego, 4 peones y 1 dado

Número de jugadores: de 2 a 4.

El objetivo del juego es llegar el primero con el peone a la casilla 36.

Reglas del juego: cada jugador debe tirar el dado y el que saque el mayor número comenzará el juego, avanzando con su peón tantas casillas como indique el dado. Cuando un jugador caiga en una casilla con oca, volverá a avanzar el mismo número de puntos.

El jugador que saque 6 en la salida, saltará a la casilla 12.

El que caiga en la casilla 33 necesita sacar un 6 para salir

El que caiga en la casilla 10 pierde un turno

El que caiga en la casilla 16 pierde 2 turnos

El que caiga en la casilla 21 vuelve al principio

Gana el que llegue a la casilla 36 sacando el número exacto. Si el número sacado es superior, el jugador tendrá que retroceder tantas casillas como puntos haya sobrepasado.

EL JUEGO DE LA ESCALERA

Composición del juego:

Una pista numerada, 2 a 4 peones, 1 dado.

Número de jugadores: 2 a 4

El objetivo de este juego de la oca simplificado es llegar el primero a la última casilla.

Reglas del juego:

Cada jugador elige un peón. El más joven comienza. Por turnos, cada jugador lanza el dado y avanza tantas casillas como indique el número del dado.

Si el jugador cae en una de las casillas «palmeras», su peón sigue el atajo para alcanzar la casilla de la parte superior del árbol.

Por el contrario, si el jugador cae en una de las casillas «cabeza de serpiente», su peón debe volver a bajar hasta la casilla indicada por la parte inferior de su cola.

El juego se desarrolla de esta manera hasta la llegada. No es obligatorio sacar el número justo para llegar a la última casilla.

VISSPEL

2 spelers

INHOUD: 12 stukjes, 2 hengelstokken

Vorbereiding van het spel:

Plaats alle stukken met de afbeelding naar beneden.

Spelregel:

Beide spelers vissen tegelijkertijd en proberen zoveel mogelijk stukjes te vangen.

Als er geen stukjes meer overblijven, is de winnaar degene die het meest heeft gevestigd.

VOEL EN HERKEN

Vorbereiding van het spel : Leg alle houten stukjes in de stoffen zak. Stapel de kaarten met de afbeeldingen verborgen.

Het spel spelen : De eerste speler trekt een kaart. Vervolgens je hand in de zak steken en proberen, doormiddel van de stukken hout aan te raken, de figuren die op de kaart verschijnen te vinden. Als de speler erin slaagt het juiste stukje te vinden houdt hij de kaart en de volgende speler trekt een nieuwe. Als hij verkeerd is geeft hij zijn kaart door aan de volgende speler die een poging mag doen om de juiste figuur te vinden. Breng bij elke beurt alle stukken terug in de zak. Zijn er geen kaarten meer is de winnaar degene die er het meest heeft verzameld.

Om het kind vertrouwd te maken met het spel kunt u de regels aanpassen en evolueren zoals u wenst:

1- Start met slechts een paar stukjes hout.

2- Laat toe om in de zak te kijken.

3- Zoek zonder in de zak te kijken

4- Het aantal stukjes vermeerderen

5- Tenslotte spelen volgens de normale regels van het spel.

LOTO :

Verzamel 4 kaarten per speler. Een van de spelers of een derde persoon trekt een vormje uit de zak en toont deze aan de andere spelers. De speler met de bijhorende kaart krijgt het stukje en legt het op de kaart. De eerste speler die zijn kaart kan vullen wint!



Spelregels

GANZENBORD

Spelers : 2 tot 4
Benodigdheden : een ganzenbord – 1 dobbelstenen – 4 speelstukken

Spelregels : Het einddoel van het spel is aan te komen bij het hokje 36. Om het spel te beginnen kiest elke speler een gans gaat en gooit een dobbelsteen. Wie de hoogste ogen gooit mag beginnen. Elke stukken gaat evenveel hokjes vooruit als de speler punten heeft gegooid. De speler die uitkomt op een hokje met een gans boft. Hij mag nog eens hetzelfde aantal hokjes verder. Een speler die op hokje 6 komt mag door naar hokje 12. Wil hij uit de put van hokje 33, dan moet een 6 worden gegooid. Bij hokje 10 slaat hij een beurt over. Bij hokje 16, moet hij twee beurten overslaan. Bij hokje 21 komt hij in de vergeetput en moet opnieuw beginnen.

Winnaar : de speler die het eerst bij hokje 36 aankomt heeft gewonnen. Heeft hij teveel punten gegooid dan moet hij dat aantal hokjes weer terugtellen na de ganzenput.

LADDERSPEL

Samenstelling van het spel:
Een genummerde parcours, 2 tot 4 pionnen, 1 dobbelsteen.

Aantal spelers: 2 tot 4
Het doel van dit vereenvoudigde gansspel is om als eerste het laatste vierkant te bereiken.

Spelregel:
Elke speler kiest een pion. De jongste begint. Elke speler gooit om beurt de dobbelsteen en schuift zoveel velden naar voren als het gegooid aantal ogen.
Als de speler op een van de 'palmbomen' terecht komt, volgt zijn pion de kortere weg om het vakje boven de boom te bereiken.
Als de speler daarentegen op een 'slangenkop' terecht komt, moet zijn pion terug naar beneden naar het vakje aan de onderkant van zijn staart.
Het spel wordt zo gespeeld tot aan het einde. Het is niet nodig het juiste nummer te gooien om het laatste vakje te bereiken.

JUEGO DE PESCA

2 jugadores

CONTENIDO: 12 fichas, 2 cañas de pescar

Preparación del juego:
Se colocan todas las fichas boca abajo.

Reglas del juego:
Los 2 jugadores pescan al mismo tiempo e intentan atrapar el mayor número de fichas posibles. Cuando ya no queden más fichas, el ganador es el jugador que ha pescado más.

TOCADO Y ENCONTRADO

Preparación del juego : Meter todas las piezas dentro de la bolsa de tejido. Apilar las cartas cara abajo.
Desarrollo del juego : El primer jugador roba una carta del montón. A continuación debe meter la mano en la bolsa e intentar, tocando las piezas de madera, encontrar la que sale en la carta. Si lo consigue, guarda la carta y el jugador siguiente saca otra nueva. Si falla, pasa su carta al siguiente jugador para que éste encuentre la pieza. En cada turno se colocan de nuevo todas las piezas en la bolsa. El ganador es el que posee un mayor número de cartas cuando ya no quedan cartas para robar.

Para que el niño se familiarice con el juego tocado y encontrado, puede adaptar la regla y ajustarla como usted crea oportuno:

- 1 – Empezar con un pequeño número de piezas de madera.
- 2 – Permitir mirar dentro del saco.
- 3 – Añadir interés con la prohibición de mirar dentro del saco.
- 4 – Ir añadiendo piezas.
- 5 – Por último, jugar siguiendo la regla habitual una vez que el niño esté perfectamente habituado.

BINGO :

Uno de los jugadores o una tercera persona roba una pieza del saco y la anuncia a los demás jugadores. El jugador que tenga la carta correspondiente guarda la pieza y la coloca encima la carta. ¡Gana el primer jugador que llene su bandeja!



Regole dei giochi

IL GIOCO DELL'OCA

Struttura del gioco: un tavolo da gioco, 4 pedine, 1 dado

Numero dei giocatori: da 2 a 4.

Lo scopo del gioco è far arrivare la propria pedina per prima alla casella 36.

Regola del gioco: Ogni giocatore lancia il dado e chi ottiene il punteggio più alto inizia avanzando la propria pedina per il numero di punti indicato sul dado. Il giocatore che finisce su una casella con un'oca, gioca di nuovo con lo stesso numero di punti.

Il giocatore che fa "6" alla partenza, va alla casella 12.

Chi finisce sulla casella 33 deve fare 6 per uscire.

Chi si ferma alla casella 10 passa un giro.

Chi si ferma alla casella 16 passa 2 giri.

Chi cade sulla casella 21 retrocede alla partenza.

Per vincere è necessario raggiungere la casella 36 ottenendo il punteggio giusto. Se il punteggio è troppo alto, il giocatore retrocede di tante caselle quanti sono i punti che avanzano.

GIOCO DELLE SCALE

Composizione del gioco:

Un percorso numerato, da 2 a 4 pedine, 1 dado.

Numero di giocatori: da 2 a 4

L'obiettivo di questo gioco dell'oca semplificato, è arrivare per primi all'ultima casella.

Regola del gioco:

Ogni giocatore sceglie una pedina. Inizia il più giovane. Ogni giocatore lancia il dado a turno e avanza di tante caselle quanti sono i numeri indicati dal dado.

Se il giocatore cade su una delle caselle "palme", la sua pedina segue la scorciatoia per raggiungere la casella in cima all'albero.

Se il giocatore, invece, si ferma su una delle caselle "testa di serpente", la sua pedina deve scendere fino alla casella che indica la parte inferiore della coda del serpente.

Il gioco si svolge in questo modo fino al traguardo. Non è obbligatorio fare il numero giusto per arrivare all'ultima casella.

GIOCO DELLA PESCA

2 giocatori

CONTENUTO: 12 pezzi, 2 canne da pesca

Preparazione del gioco:

Si dispongono tutti i pezzi con faccia nascosta.

Regola del gioco:

I due giocatori pescano contemporaneamente e cercano di prendere il maggior numero di pezzi possibile. Quando non ci sono più pezzi il vincitore è colui che ne ha pescati di più.

PESCACIECA

Preparazione del gioco : mettere tutti i pezzi all'interno del sacco di tessuto. Formare un mazzo con le carte, tenendole rivolte verso il basso.

Svolgimento del gioco : il primo giocatore pesca una carta. Successivamente deve mettere la mano nel sacco per cercare di trovare, toccando i pezzi di legno, quello che è rappresentato nella figura della carta. Se ci riesce, conserva la carta e il giocatore seguente ne estrarrà una nuova. Se sbaglia, passerà la carta al giocatore seguente che dovrà trovare il pezzo. A ogni turno si sostituiranno tutti i pezzi nel sacco. Quando non ci saranno più carte da pescare, il vincitore sarà colui che ne possiederà di più.

Affinchè il vostro bambino familiarizzi con il gioco della pescaciecica potrete adattare la regola e modificarla gradualmente come volete:

1- Cominciare con un piccolo numero di pezzi di legno.

2- Autorizzare a guardare nel sacco.

3- Poi rendere il gioco più difficile vietando di guardare nel sacco.

4- Aggiungere successivamente più pezzi.

5- Infine giocare seguendo la regola normale quando il bambino avrà imparato correttamente come funziona il gioco.

TOMBOLA :

Uno dei giocatori o una terza persona pesca un pezzo nel sacco e lo comunica agli altri giocatori. Il giocatore con la carta corrispondente mantiene il pezzo e lo colloca sopra la carta. Vince il primo giocatore che riempie il tavoliere!