



2↑

GAME
LEVELS

basic
3+
anni • years

advanced
5-99
anni • years

Play now, play tomorrow



Luca Bellini - Luca Borsa



Erika Signini



IT



Siamo felici che abbiate scelto questo prodotto della linea Family Games.

Questo gioco aiuta il bambino a sviluppare le sue potenzialità e allo stesso tempo a socializzare; gli insegna ad accettare le regole, a capire nuovi concetti, a risolvere problemi, a mettere in campo le proprie abilità, a imparare dagli altri (adulti o coetanei) e a considerarli per arrivare gradualmente a collaborare con loro. Inoltre è un'occasione per conoscere meglio i vostri bambini e relazionarsi con loro proprio attraverso il gioco.

Materiali

• **64 carte base** (4 famiglie di animali con 4 personaggi ripetuti 4 volte)

• **24 carte speciali** (4 rane, 4 porcospini, 4 lupi, 4 volpi, 4 puzzole, 4 aquile)



Impariamo a giocare insieme

Come prima cosa divertitevi con il vostro bambino a scoprire i materiali del gioco. Prendete le carte e fategli conoscere le 4 famiglie di animali. Ogni personaggio ha un elemento che lo caratterizza, che si trova anche sulla carta in alto a sinistra, per riconoscerli immediatamente quando il bambino ha le carte in mano. I bambini più grandi potranno riconoscere il personaggio anche attraverso le impronte e il numero segnato in alto a destra.

Scopo del gioco - livello base

3+

Riconoscimento colori ed illustrazioni per 2/4 giocatori.

Scartare tutte le proprie carte prima degli altri giocatori.

Preparazione

Mettete da parte tutte le carte speciali.



Mischiate le carte base e datene 5 ad ogni giocatore.



Posizionate al centro del tavolo il mazzo delle carte rimanenti e girate la prima carta.



I giocatori più piccoli terranno in mano quante carte riescono (anche solo una o due) ed appoggeranno le altre sul tavolo di fronte a se con l'illustrazione verso l'alto; quelli più grandicelli riusciranno a tenerle tutte in mano. Dopo che avranno preso confidenza con il gioco, potrete provare ad impegnare i piccoli giocatori in partite più lunghe distribuendo ad inizio partita 6 o 7 carte invece di 5.

Come si gioca

Inizia per primo il giocatore più giovane e si prosegue da lui in senso orario. Al proprio turno ogni giocatore dovrà pescare una carta o scartare una carta.

Pescare una carta

Se un giocatore al proprio turno non ha carte dello stesso colore o con lo stesso soggetto dell'ultima carta entrata in gioco non potrà scartare nessuna delle proprie carte ma sarà costretto a pescarne una dal mazzo.



Scartare una carta

Le carte base sono suddivise in numero uguale fra 4 colori (rosso, blu, giallo, verde) e 4 personaggi (mamma, papà, cucciolo maschio e cucciolo femmina). Si può scartare una carta solo rispettando almeno una di queste due semplici regole:

- **scartare una carta di un determinato colore su una dello stesso colore;**
- **scartare una carta con un determinato personaggio su una che raffiguri lo stesso personaggio.**



I personaggi sono identificabili sia per i loro abiti che per un oggetto identificativo (riportato in alto a sinistra nelle carte). Altri elementi identificativi sono la quantità di impronte ed il numero in alto a destra, che diverranno però significativi solo per i bambini più grandicelli.

Hai vinto!



Vince il giocatore che per primo riesce a scartare tutte le proprie carte.



Hai perso... ma riprova per vincere!



VINCERE E PERDERE, entrambi i momenti fanno parte del gioco! Chi vince si sente un vero campione; chi perde è deluso e talvolta davvero arrabbiato. Affrontate ogni situazione con il vostro bambino: esultate insieme a lui per una vittoria o consolatelo dopo una sconfitta insegnandogli che c'è la possibilità di vincere già alla prossima partita. In questo modo diventerà più forte, imparando a gestire le emozioni negli alti e bassi della vita.

IT

Scopo del gioco livello avanzato

5+

Riconoscimento colori ed illustrazioni per 2/6 giocatori.

Scartare tutte le proprie carte prima degli altri giocatori.

Preparazione



Si utilizzano tutte le carte base più quelle speciali.



Mischiate tutte le carte e datene 7 ad ogni giocatore.

Posizionate al centro del tavolo il mazzo delle carte rimanenti e girate la prima carta.



In base all'età ed all'abitudine al gioco dei partecipanti potete scegliere di utilizzare solo una parte delle carte speciali.

Come si gioca

Inizia per primo il giocatore più giovane e si prosegue da lui in senso orario. Al proprio turno ogni giocatore dovrà pescare una carta o scartare una carta valida.

Pescare una carta

Se un giocatore al proprio turno non può scartare una carta valida, sarà costretto a pescarne una dal mazzo.



Scartare una carta valida

Si può scartare una carta solo rispettando almeno una di queste semplici regole:

- scartare una carta di un determinato colore su una dello stesso colore;
- scartare una carta con un determinato personaggio su una che raffiguri lo stesso personaggio.



- scartare una carta speciale con 2 o 4 colori su una carta qualsiasi di uno dei colori su di essa raffigurati o su una carta speciale raffigurante lo stesso animale.



- scartare una carta di un determinato colore su una carta speciale che abbia lo stesso colore raffigurato su di essa.



Carte speciali



Nella modalità avanzata entrano in gioco anche le carte speciali con i loro divertenti effetti:

vi consigliamo di inserirle gradualmente di partita in partita, in 3 step progressivi, ma siete assolutamente liberi di introdurle in un ordine scelto da voi, magari in ragione delle preferenze dei giocatori più piccoli verso un personaggio piuttosto di un altro.

Tutte le carte speciali hanno una parte inferiore con raffigurati i colori su cui possono essere giocate in modo valido ed una superiore in cui è riportato il loro effetto sul turno del giocatore successivo. Fa eccezione il Lupo che ha un effetto speciale.

step 1



RANA - si gioca su qualsiasi carta: il giocatore successivo può giocare una carta a piacere.

PORCOSPINO - si gioca su qualsiasi carta dichiarando un colore a piacere: il giocatore successivo può giocare solo carte del colore dichiarato, ma se ne ha più di una le può scartare tutte.

step 2



LUPO - si gioca su qualsiasi carta di uno dei 2 colori del lupo. Il Lupo è una carta molto particolare: quando qualcuno mette in gioco una carta Lupo, tutti gli altri giocatori devono metterci sopra la propria mano il più velocemente possibile. L'ultimo giocatore a compiere questa azione deve pescare 2 carte dal mazzo: la partita proseguirà ripartendo da questo giocatore. In partite con 2 giocatori, il Lupo costringe l'avversario a pescare 2 carte dal mazzo.



VOLPE - si gioca su qualsiasi carta di uno dei 2 colori della Volpe: il giocatore successivo non può scartare ma deve pescare una carta da chi ne ha di più.

step 3



PUZZOLA - si gioca su qualsiasi carta di uno dei 2 colori della Puzzola: il giocatore successivo non può scartare ma deve provare ad indovinare il colore o il personaggio della prima carta del mazzo. Se sbaglia tiene la carta in mano, se indovina può scartare tutte le carte di quel colore o personaggio.



AQUILA - si gioca su qualsiasi carta di uno dei 2 colori dell'Aquila: il giocatore successivo non può scartare ma deve provare ad indovinare il colore o il personaggio della prima carta del mazzo. Se sbaglia tiene la carta in mano, se indovina la dà a chi ha giocato l'Aquila.

Hai vinto!



Vince il giocatore che per primo riesce a scartare tutte le proprie carte.



ES



Te agradecemos que hayas adquirido este producto de la línea de juegos de mesa Family Games.

Este juego potenciará las habilidades de tu pequeño, y al mismo tiempo, le enseñará a socializarse colaborando con otros jugadores, aceptando las reglas, comprendiendo nuevos conceptos y resolviendo los diferentes problemas y situaciones que se planteen, todo ello a través de sus propias habilidades y la observación del comportamiento de otros jugadores (adultos y niños). Además, es una buena ocasión para conocerle mejor y establecer un fuerte vínculo entre vosotros mediante el juego.

Contenido

- 64 cartas básicas:

4 familias de animales diferentes (oso, ratón, conejo y perro) formadas por 4 personajes diferentes (mamá, papá, hija e hijo).

- 24 cartas especiales:

6 animales diferentes (rana, erizo, lobo, zorro, mofeta y águila).



Aprendamos a jugar juntos

Primero diviértete con tu pequeño descubriendo los diferentes materiales del juego. Coged las cartas y enseñale las 4 familias de animales diferentes. Cada uno de los personajes tiene un objeto que les caracteriza, situado en la parte superior izquierda de las cartas. Su objetivo es que pueda reconocerlo inmediatamente cuando tenga las cartas en su mano. Los niños/as más mayores podrán reconocer el personaje por el dibujo y el número indicado en la parte superior derecha de la carta.

Objetivo del juego - Nivel fácil

3+

Reconocer los colores y las ilustraciones para 2-4 jugadores.

Deshazte de todas tus cartas antes que el resto de jugadores.

Preparación

Separa las cartas especiales y mételas en la caja.



Baraja y reparte 5 cartas a cada jugador.



Coloca las cartas sobrantes en el centro de la mesa y gira la primera carta boca arriba.



Los jugadores más jóvenes podrán tener en sus manos las cartas que sean capaces de sostener a la vez (incluso solo una o dos) y el resto las pondrán sobre la mesa (boca arriba); los más mayores tendrán que ser capaces de tener todas las cartas en sus manos. Una vez estén familiarizados con el juego, podéis repartir hasta 6 ó 7 cartas (en vez de 5) para alargar las partidas.

¿Cómo se juega?

Empieza el jugador más joven y una vez finalizado su turno, se continúa en el sentido de las agujas del reloj. Cada jugador debe coger o deshacerse de una carta en su turno.

Coger una carta

Si en su turno, el jugador no tiene ninguna carta del mismo color o personaje que la destapada, no se podrá descartar y tendrá que coger una carta del montón.



Deshacerse de una carta

Las cartas básicas se dividen en 4 colores (rojo, azul, amarillo y verde) y 4 personajes (mamá, papá, hija e hijo). Puedes deshacerte de una carta únicamente en estos dos casos:

- Puedes deshacerte de una carta emparejándola con otra del mismo color;
- Puedes deshacerte de una carta emparejándola con otra que contenga el mismo tipo de personaje.



Los personajes se pueden identificar por sus atuendos y por su objeto característico (situado en la parte superior izquierda de las cartas). Otros elementos característicos que identifican a los personajes son las huellas y los números que encontrarás en la parte superior, sobretodo serán de utilidad para niños/as más mayores.

¡Has Ganado!



El primer jugador que se quede sin cartas, ¡gana!



¡Has perdido... pero juega otra vez para ganar!



Ganar o perder, ambos son importantes en el juego; quien gana, se siente como un auténtico campeón, quien pierde se puede sentir decepcionado o disgustado; trata cada situación con tu hijo/a: felicítale cuando gane y anímalo cuando pierda, enseñándole que tendrá la oportunidad de ganar en la próxima partida; de este modo, saldrá más fortalecido y aprenderá a controlar sus emociones en las diferentes situaciones positivas o negativas que viva durante su vida.

ES

Objetivo del juego

Nivel difícil

5+

Reconocer los colores y las ilustraciones para 2-6 jugadores.

Deshazte de todas tus cartas antes que el resto de jugadores.

Preparación



Utiliza todas las cartas (incluidas las especiales).



Baraja y reparte 7 cartas a cada jugador.

Coloca las cartas sobrantes en un montón en el centro de la mesa y gira la primera carta boca arriba.



Puedes utilizar solo algunas de las cartas especiales según la edad del niño/a y su familiarización con el juego.

¿Cómo se juega?

Empieza el jugador más joven y una vez finalizado su turno, se continúa en el sentido de las agujas del reloj. Cada jugador debe coger o deshacerse de una carta en su turno.

Coger una carta

Si en su turno, el jugador no tiene ninguna carta del mismo color o personaje que la última destapada, no se podrá descartar y tendrá que coger una carta del montón.



Deshacerse de una carta

Puedes deshacerte de una carta únicamente cuando se den las siguientes situaciones:

- Puedes deshacerte de una carta emparejándola con otra del mismo color;
- Puedes deshacerte de una carta emparejándola con otra que contenga el mismo personaje;



- Puedes deshacerte de una carta especial de 2 ó 4 colores emparejándola con una carta que contenga alguno de esos colores o sobre otra carta especial que tenga el mismo animal;



- Puedes deshacerte de una carta de color emparejándola con una carta especial que contenga ese color.



Cartas especiales



En el nivel Avanzado también puedes jugar con las cartas especiales y sus divertidos efectos: te aconsejamos introducirlas progresivamente en 3 pasos, pero tienes la absoluta libertad para introducirlas en el orden que desees, dependiendo de las preferencias de los jugadores más jóvenes hacia un personaje u otro. Todas las cartas especiales tienen una parte inferior que muestra los colores sobre los que se puede jugar y otra superior con el efecto que provoca en el jugador con el siguiente turno. La única excepción es el lobo que tiene un efecto especial.

Paso 1



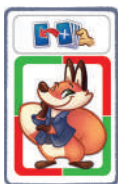
RANA - Puede utilizarse con cualquier carta: el siguiente jugador podrá jugar la carta que quiera.

ERIZO - se puede jugar sobre cualquier carta declarando el color elegido: el siguiente jugador solo podrá jugar una carta del color declarado, pero si tiene más de una carta de ese color, podrá deshacerse de todas ellas.

Paso 2



LOBO - puede jugarse sobre cualquier otra carta que tenga algunos de los dos colores que posee. Es una carta muy especial: cuando alguien juega esta carta, el resto de jugadores deben poner rápidamente las manos encima. El último jugador en poner las manos encima tendrá que coger 2 cartas del montón: el juego continúa desde este jugador. Si solo hubieran 2 jugadores en la partida, el Lobo obligará a tu oponente a coger 2 cartas del montón.



ZORRO - puede jugarse sobre cualquier otra carta que tenga algunos de los dos colores que tiene el zorro y el siguiente jugador no podrá deshacerse de ninguna carta y tendrá que robarle una carta al jugador que más cartas tenga.

Paso 3



MOFETA - puede jugarse sobre cualquier otra carta que tenga algunos de los dos colores que posee: el siguiente jugador no podrá deshacerse de ninguna carta, pero tendrá que tratar de adivinar el color o personaje de la primera carta del montón que está boca abajo. Si se equivoca, tendrá que quedarse con la carta del montón y si acierta podrá deshacerse de todas las cartas que contengan ese color o personaje.



ÁGUILA - puede jugarse sobre cualquier otra carta que tenga algunos de los dos colores que posee: el siguiente jugador no podrá deshacerse de ninguna carta, pero tendrá que tratar de adivinar el color o personaje de la primera carta del montón que está boca abajo. Si se equivoca, tendrá que coger la carta del montón, y si acierta le tendrá que dar la carta descubierta al jugador que utilizó el Águila.

¡Has Ganado!



El primer jugador que se quede sin cartas, ¡gana!



PT



Estamos felizes por ter escolhido este jogo da linha de jogos de tabuleiro Chicco: Family Games.

Este é um jogo que ajuda a criança a desenvolver as suas capacidades e ao mesmo tempo a aprender a sociabilizar; ajuda a aceitar as regras, a conhecer novos conceitos, a resolver problemas, a testar as suas capacidades, a aprender com os outros (adultos e crianças) e gradualmente a colaborar em equipa. Além disso, é uma excelente oportunidade para conhecer melhor o seu filho e estabelecer um vínculo emocional enquanto jogam.

Conteúdo

- 64 cartas básicas:

4 famílias de animais: urso, rato, coelho e o cão; com 4 personagens: mãe, pai, filho e filha – 4 cartas cada.

- 24 cartas especiais com 6 animais especiais:

sapo, porco-espinho, lobo, raposa, doninha e águia – 4 cartas cada.



Vamos aprender a jogar

Em primeiro lugar, divirta-se com o seu filho a descobrir o conteúdo do jogo. Pegue nas cartas e deixe-o conhecer as 4 famílias de animais. Cada personagem tem um elemento que o caracteriza, que está localizado no lado superior esquerdo de cada carta, com a finalidade de reconhecer imediatamente quando tiverem as cartas na mão. As crianças mais velhas podem reconhecer o personagem através do número de impressões digitais marcado no canto superior direito.

Objetivo do jogo – Nível básico

3+

Reconhecer as cores e as ilustrações do jogo para 2-4 jogadores.
Descarte todas as cartas antes dos outros jogadores.

Configuração

Retire as cartas especiais e coloque-as na caixa



Baralhe o resto das cartas e dê 5 cartas a cada jogador



Coloque as restantes cartas no meio da mesa, virando a primeira para cima



Os jogadores mais jovens podem segurar com as suas mãos o maior número de cartas que conseguirem (mesmo que seja só uma ou duas) e colocar as restantes na mesa à sua frente viradas para cima; os mais velhos serão capazes de ficar com todas as cartas na mão. Depois de todos estarem familiarizados com o jogo, pode tentar envolver os jogadores mais jovens em jogos mais longos distribuindo 6 ou 7 cartas em vez de 5.

Como jogar

O jogador mais novo inicia o jogo e depois dá a vez ao jogador seguinte através do sentido dos ponteiros do relógio. Cada jogador tem que ficar com uma carta ou descartar quando é a sua vez.

Tira uma carta

Se um jogador, na sua vez, não tiver uma carta da mesma cor ou com o mesmo subtítulo da carta que saiu no baralho, não irá descartar nenhuma carta mas será forçado a retirar uma carta do baralho.



Descartar cartas

As cartas básicas estão divididas igualmente em 4 cores (vermelho, azul, amarelo e verde) e 4 personagens (mãe, pai, filho e filha.) Só pode descartar uma carta seguindo uma destas duas regras simples::

- Pode descartar uma carta com a mesma cor;
- Pode descartar uma carta que caracteriza o personagem;



Os personagens são caracterizados tanto pelas suas roupas como por um objeto típico (é mostrado na parte superior esquerda dos cartões). Outros elementos que são caracterizadores são a quantidade de impressões digitais (é mostrado no canto superior direito) que se torna mais relevante apenas para crianças mais velhas.

Ganhou!



O jogador que descartar primeiro todas as cartas, ganha.



Perdeu... mas tente novamente para ganhar!



Ganhar ou perder, são ambos momentos importantes de um jogo. Quem ganha, sente-se como um verdadeiro campeão, quem perde, fica desapontado e às vezes chateado: lide cada situação com o seu filho: esteja feliz quando ele ganha, e conforte-o quando ele perde, ensinando que existe sempre uma oportunidade de ganhar no próximo jogo; desta forma, ele pode ficar mais forte, aprendendo a lidar com as suas emoções e situações positivas e negativas da vida.

PT

Objetivo do jogo

Nível avançado

5+

Reconhecer as cores e as ilustrações do jogo para 2-6 jogadores.
Descarte todas as cartas antes dos outros jogadores.

Configuração



Todas as cartas (incluindo as cartas especiais) são para usar.



Baralhe todas as cartas e dê 7 cartas a cada jogador

Coloque as restantes cartas no meio da mesa, virando a primeira para cima.



Pode optar por usar apenas algumas cartas especiais de acordo com a idade do seu filho e a sua familiaridade com o jogo.

Como jogar

O jogador mais novo inicia o jogo e depois dá a vez ao jogador seguinte através do sentido dos ponteiros do relógio. Cada jogador tem que ficar com uma carta ou descartar quando é a sua vez.

Tire uma carta

Se um jogador, na sua vez, não tiver uma carta da mesma cor ou com o mesmo subtítulo, não irá descartar nenhuma carta mas será forçado a retirar uma carta do baralho.



Descartar cartas

Só pode descartar uma carta seguindo uma destas simples regras:

- Pode descartar uma carta de uma cor idêntica a outra carta que possua.
- Pode descartar uma carta com uma característica da personagem idêntica a outra carta que possua.



- Pode descartar uma carta especial de 2 ou 4 cores caso possua uma carta com uma dessas cores ou uma carta especial com o mesmo animal.



- Pode descartar uma carta de uma cor caso possua uma carta especial da mesma cor.



Cartas especiais

No nível avançado pode jogar com os efeitos engraçados das cartas especiais:

Aconselhamos a inseri-las gradualmente em 3 passos progressivos, mas tem a total liberdade de introduzi-las numa ordem escolhida por si, talvez por causa das preferências dos jogadores mais novos, escolher uma personagem primeiramente em vez de outra. Todas as cartas especiais têm uma parte inferior que mostra as cores que podem ser jogadas, e uma parte superior que mostra os seus efeitos na vez do próximo jogador. A única exceção é o lobo, que tem um efeito especial.



1º Passo



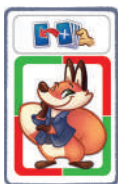
SAPO - Pode ser jogado em qualquer carta: o próximo jogador pode jogar a carta que quiser.

PORCO-ESPINHO - Pode ser jogado em qualquer carta anunciando uma cor à sua escolha: o próximo jogador só pode jogar a carta da cor escolhida, mas se ele teve mais de uma carta da mesma cor pode descartar todas as cartas.

2º Passo



LOBO - pode ser jogada em qualquer carta que tenha uma das cores do lobo. O lobo é uma carta especial: quando alguém joga uma carta Lobo, todos os jogadores devem colocar a mão sobre ele o mais rapidamente possível. O último jogador a colocar a mão tem que tirar duas cartas do baralho: o jogo começa novamente a partir desse jogador. Em jogos com 2 jogadores, o Lobo força o adversário a retirar 2 cartas do baralho.



RAPOSA - pode ser jogada em qualquer carta que tenha uma das cores da raposa, o jogador seguinte não pode descartar qualquer carta, mas deve tirar uma carta do jogador que tiver mais cartas.

3º Passo



DONINHA - pode ser jogada em qualquer carta que tenha uma das cores da doninha: o jogador seguinte não pode descartar qualquer carta, mas deve tentar adivinhar a cor ou o personagem da carta em cima do baralho. Se ele errar, deve ficar com essa carta na mão, se adivinhar deve descartar todas as cartas com essa cor ou desse personagem.



ÁGUIA - pode ser jogada em qualquer carta que tenha uma das cores da doninha: o jogador seguinte não pode descartar qualquer carta, mas deve tentar adivinhar a cor ou o personagem da carta em cima do baralho. Se ele errar, deve ficar com essa carta na mão, se adivinhar deve dar essa carta ao jogador que jogou a carta da águia.

Ganhou!



O jogador que descartar primeiro todas as cartas, ganha.



EN



Thank you for choosing this item of the Family Games Line.

This game helps your baby develop their skills as well as learning how to socialise; it helps them to accept rules, learn new concepts, solve problems, test their skills learning from others (both adults and peers) and gradually learn how to collaborate with them. Furthermore, playing gives you the opportunity to get to know your child even more and establish a deeper relationship with them while playing.

Contents

- 64 basic cards

(4 different animal families: bear, mouse, rabbit and dog; for 4 different characters: mum, dad, daughter and son – 4 cards each)

- 24 special cards

(6 special animals: frog, hedgehog, wolf, fox, skunk, eagle – 4 cards each)



Let's learn how to play

First have fun with your child to discover the game materials. Take the cards and let them know the 4 families of animals. Each character has an element that characterises it, which is also located on the side at the top left of the card, in order to recognise immediately when the child has the cards in hand. Older children can recognise the character through the imprint and the number marked on the upper right.

Aim of the game – Basic level **3+**

Recognising colours and illustrations game for 2-4 players.

Discard all the cards before the other players.

Set up

Remove special cards and place them into the box



Shuffle the card deck and give 5 cards to each player



Place the remaining cards in the middle of the table, turning the first one face up.



Younger players can hold in their hands as many cards as they can (even just one or two) and will place the others on the table in front of them face up; older ones will be able to keep them all in hand. After they are familiar with the game, you can try to engage younger players in longer matches distributing 6 or 7 cards instead of 5.

How to play

The youngest player starts, and then continue clockwise. Each player has to take a card or discard one when it is their turn.

Draw a card

If a player on their turn has no cards of the same colour or the same subject of the last entry cards, they will not discard any of their cards, but will be forced to draw a new one from the deck.



Discard a card

The basic cards are divided equally among 4 colours (red, blue, yellow, green) and 4 characters (mom, dad, male puppy and female puppy.) You can discard a card just if it follows one of these two simple rules:

- You can discard a card of a colour on one of the same colours;
- You may discard a card with a certain character on one that depicts the same character.



Characters are identified both for their clothes and for a typical object (shown at the top left of the card). Other characterising elements are the amount of fingerprints and the number in the upper right, which will become relevant only for older children.

You win!

The player who first discards all their cards wins.



You lost... but try again to win!



Winning or losing, they are both important moments of a game; who wins, feels like they're a real champion, the loser is disappointed and sometimes very angry; deal with each situation with your child: be happy with them when they win, and comfort them after having lost, teaching that there is a chance of winning next time; in this way, they can get stronger, learning to deal with emotions and positive and negative situations of life.

EN

Aim of the game

Advanced level

5+

Recognising colours and illustrations game for 2-6 players.

Discard all the cards before the other players.

Set up



All cards plus special ones are used



Shuffle the card deck and give 7 cards to each player

Place the remaining cards in the centre of the table, turning the first one face up.



You can choose to use just some of the special cards to use according to age of your child and its familiarity with the game.

How to play

The youngest player starts, and then continue clockwise. Each player has to take a card or discard one when it is their turn.

Draw a card

If a player on their turn has no cards of the same colour or the same subject of the last entry, cards will not be discarded, and the player will be forced to draw a new one from the deck.



Discard a valid card

You can discard a card just if it follows one of these simple rules:

- You can discard a card of a colour on one of the same colour;
- You may discard a card with a certain character on one that depicts the same character.



- You may discard a special card of 2 or 4 colours on any card with one of those colours or on a special card with same animal;



- You may discard a card of a colour on a special card of the same colour.



Special cards

In Advanced game you can also play with special cards with funny effects:



We advise you to insert them gradually in 3 progressive steps, but you are absolutely free to introduce them in an order chosen by you, perhaps by reason of the younger players' preferences towards a character rather than another. All special cards have a bottom part with showing colours on which they can be played, and an upper part which shows their effect on the next player's turn. The only exception is the wolf, which has a special effect.

step 1



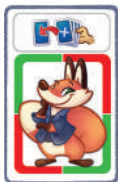
FROG - It can be played on any card: the next player may play the card that they wants

HEDGEHOG - is played on any card declaring a colour of your choice: the next player can only play a card of the stated colour, but if it has more of a can he discard them all.

step 2



WOLF - is played on any card which has one of the two colours of the wolf. The wolf is a very special card: when someone plays a wolf card, all the other players must put their hand on it as fast as possible. The last player has to draw 2 cards from the deck: the game will start again from this player. In games with two players, the Wolf forces the opponent to draw 2 cards from the deck.



FOX - is played on any card which has one of the two colours of the fox, the next player can't discard any card, but he must draw a card from the player who has more.

step 3



SKUNK - is played on any card which has one of the two colours of skunk: the next player can't discard any card, but must try to guess the colours or the character of the top card of the deck. If they're wrong, they hold the card in their hand, if they guess they may discard all cards of that colours or character.



EAGLE - is played on any card which has one of the two Eagle colours: the next player cannot discard any card, but has to try to guess the colour or the character of the top card of the deck. If they are wrong, they hold the card in their hand, if they guess, then they give it to the player who played the eagle.

You win!

The player who first discards all their cards wins.



FR



Nous vous remercions d'avoir choisi notre jeu de société.

Ce jeu permettra à votre enfant de développer ses compétences et sa capacité de socialisation. À travers le jeu, il apprend à respecter des règles, découvre de nouveaux concepts, résout des problèmes, met ses compétences à l'épreuve, apprend des autres (tant des adultes que de ses pairs) et développe progressivement sa capacité à collaborer et à jouer en équipe. De plus, les jeux de société permettent de mieux se connaître les uns les autres et de créer des liens relationnels tout en s'amusant.

Contenu du jeu

• **64 cartes basiques** (4 familles d'animaux : ours, souris, lapin et chien ; chacune composées de 4 personnages : mère, père, fille et fils – 4 cartes par famille)

• **24 cartes spéciales** (6 animaux spéciaux : grenouille, hérisson, loup, renard, mouffette, aigle – 4 cartes par animal)



Apprenons à jouer

Avant toute chose, amusez-vous avec votre enfant à découvrir le contenu du jeu. Prenez les cartes et présentez-lui les 4 familles d'animaux. Chaque personnage a un élément le caractérisant, positionné sur le coin supérieur gauche de la carte, ce qui permettra à l'enfant de reconnaître immédiatement les cartes qu'il a en mains. Les enfants plus âgés pourront reconnaître les personnages grâce aux empreintes et aux chiffres figurant dans le coin supérieur droit de la carte.

Règles de jeu – Niveau Débutant à partir de

3+

Jeu de reconnaissance des couleurs et images – de 2 à 4 joueurs.
Soyez le premier joueur à ne plus avoir de cartes.

Mise en place

Retirez les cartes spéciales du jeu et rangez-les dans la boîte



Mélangez les cartes et distribuez 5 cartes à chaque joueur



Placez la pile de cartes restantes au milieu de la table, tournez la première carte face décorée vers le haut



Les plus jeunes joueurs pourront tenir autant de cartes que possible dans leurs mains (une ou deux) et poseront les autres sur la table, devant eux, face décorée vers le haut ; les plus âgés pourront garder toutes les cartes en mains. Une fois qu'ils seront familiarisés avec le jeu, vous pourrez proposer aux jeunes joueurs des parties plus longues, en distribuant 6 ou 7 cartes au lieu de 5.

Comment jouer

Le plus jeune des joueurs commence la partie, les suivants jouent dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque joueur doit piocher une carte ou en jouer une quand vient son tour.

Piocher une carte

Si un joueur, durant son tour, ne possède aucune carte de la même couleur ou du même personnage que la dernière carte jouée, il ne peut jouer aucune de ses cartes et doit en piocher une nouvelle dans la pile.



Jouer une carte

Les cartes basiques sont divisées, de manière égale, en 4 couleurs (rouge, bleu, jaune et vert) et 4 personnages (mère, père, fille et fils). Vous pouvez jouer une carte seulement si elle respecte une des règles suivantes :

- Une carte peut être jouée sur une carte de la même couleur ;
- Une carte peut être jouée sur une carte représentant le même personnage.



Les personnages sont identifiables à la fois grâce à leurs vêtements et un objet spécifique (dessiné dans le coin supérieur gauche des cartes). Il existe d'autres éléments d'identification, comme le nombre d'empreintes et le chiffre figurant dans le coin supérieur droit des cartes, ces derniers seront utiles pour les enfants plus âgés.

C'est gagné !

Le joueur qui a joué toutes ses cartes a gagné.



C'est perdu... Rejouez pour gagner !



Gagner ou perdre sont deux moments importants du jeu. Le gagnant devient champion alors que le perdant est déçu et peut parfois se mettre en colère.

Adaptez-vous à chacune des situations auprès de votre enfant : soyez joyeux quand il gagne ou réconfortez-le quand il perd, en lui précisant qu'il aura la chance de gagner une prochaine fois. Ainsi, il devient plus fort et apprend à maîtriser ses émotions, qu'elles soient positives ou négatives.

FR

Règles de jeu

Niveau Avancé à partir de

5+

Jeu de reconnaissance des couleurs et images – de 2 à 6 joueurs.

Soyez le premier joueur à ne plus avoir de cartes.

Mise en place



Toutes les cartes, basiques et spéciales, sont nécessaires pour ce mode de jeu



Mélangez les cartes et distribuez 7 cartes à chaque joueur

Placez la pile de cartes restantes au milieu de la table, tournez la première carte face décorée vers le haut



Vous pouvez décider de n'utiliser qu'une partie des cartes spéciales, en fonction de l'âge de votre enfant et de sa maîtrise du jeu.

Comment jouer

Le plus jeune des joueurs commence la partie, les suivants jouent dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque joueur doit piocher une carte ou en jouer une quand vient son tour.

Piocher une carte

Si un joueur, durant son tour, ne possède aucune carte de la même couleur ou du même personnage que la dernière carte jouée, il ne peut jouer aucune de ses cartes et doit en piocher une nouvelle dans la pile.



Jouer une carte

Vous pouvez jouer une carte seulement si elle respecte une des règles suivantes :

- Une carte peut être jouée sur une carte de la même couleur ;
- Une carte peut être jouée sur une carte représentant le même personnage ;



- Une carte spéciale, avec 2 ou 4 couleurs, peut être jouée sur une carte ayant la même couleur ou sur une carte spéciale représentant le même animal ;



- Une carte peut être jouée sur une carte spéciale ayant la même couleur.



Cartes spéciales



En mode de jeu Avancé, il est aussi possible de jouer avec les effets amusants des cartes spéciales.

Nous vous recommandons de les intégrer petit à petit au jeu, en suivant 3 étapes progressives, mais vous pouvez aussi les intégrer librement au jeu, dans l'ordre de votre choix, selon notamment la préférence des jeunes joueurs pour un personnage plutôt qu'un autre. Toutes les cartes spéciales ont une partie inférieure colorée qui indique les couleurs avec lesquelles elles peuvent être jouées. La partie haute des cartes spéciales présente l'effet spécial à réaliser lors du tour du prochain joueur. La seule exception est la carte Loup qui propose un effet encore plus spécial.

Étape 1



- **GRENOUILLE** - cette carte peut être jouée sur n'importe quelle carte : le prochain joueur pourra choisir la couleur de la carte suivante ;
- **HÉRISSON** - cette carte peut être jouée sur n'importe quelle carte, le joueur de la carte Hérisson énonce la prochaine couleur à jouer : le joueur suivant devra uniquement jouer une carte de la couleur énoncée. Dans le cas où il a plus d'une carte de cette couleur en mains, il peut toutes les jouer.

Étape 2



- **LOUP** - cette carte peut être jouée sur une carte ayant une des deux couleurs représentées. Le Loup est une carte très spéciale : quand quelqu'un joue une carte Loup, tous les joueurs doivent mettre leur main sur la carte le plus rapidement possible. Le dernier des joueurs à mettre sa main devra piocher 2 cartes : le jeu reprend à partir de ce joueur. Dans un jeu à 2 participants, le Loup oblige le concurrent à piocher 2 cartes.



- **RENARD** - cette carte peut être jouée sur une carte ayant une des deux couleurs représentées. Le prochain joueur ne pourra jouer aucune carte mais devra piocher une carte dans le jeu du joueur en ayant le plus.

Étape 3



- **MOUFFETTE** - cette carte peut être jouée sur une carte ayant une des deux couleurs représentées. Le prochain joueur ne pourra jouer aucune carte mais devra deviner la couleur ou le personnage de la carte du dessus de la pile. S'il se trompe, il garde la carte dans son jeu, s'il devine, il peut jouer toutes les cartes de cette couleur ou de ce personnage.



- **AIGLE** - cette carte peut être jouée sur une carte ayant une des deux couleurs représentées. Le prochain joueur ne pourra jouer aucune carte mais devra deviner la couleur ou le personnage de la carte du dessus de la pile. S'il se trompe, il garde la carte dans son jeu, s'il devine, il donne cette carte au joueur ayant joué la carte Aigle.

C'est gagné !

Le joueur qui a joué toutes ses cartes a gagné.



PL



Dziękujemy, że wybrali Państwo ten produkt z linii Family Games. Jest to gra, która pomaga dziecku rozwijać swoje umiejętności, a jednocześnie wspiera nawiązywanie więzi społecznych: akceptowanie zasad, uczenie się nowych pojęć, rozwiązywanie problemów, wypróbowywanie swoich umiejętności, uczenie się od innych (zarówno dorosłych, jak i dzieci), a stopniowo także współpracy z nimi. Jest to też okazja dla Państwa do coraz lepszego poznawania swojego dziecka i pogłębiania wzajemnych relacji poprzez wspólną zabawę.

Materiały

- 64 karty podstawowe (rodziny zwierząt: niedźwiedź, mysz, królik i pies)

- 24 karty specjalne (żaba, jeż, wilk, lis, skunks, orzeł)



Nauczmy się, jak grać razem

Już samo odkrywanie materiałów do gry może być świetną zabawą. Można wyjąć wszystkie karty i opowiedzieć dziecku o czterech rodzinach zwierząt. Każda postać czymś się charakteryzuje, a element ten jest widoczny w lewym górnym rogu każdej karty, tak by dziecko mogło go natychmiast rozpoznać, gdy trzyma kartę w ręce. Starsze dzieci mogą rozpoznawać postaci po tropach i liczbie podanej w prawym górnym rogu.

Cel gry – Poziom podstawowy 3+

Gra polegająca na rozpoznawaniu kolorów i ilustracji, dla 2–4 graczy.

Cel: jak najszybciej wyłożyć wszystkie swoje karty.

Przygotowanie

Wszystkie karty specjalne odłóż do pudełka.



Przetasuj talię i rozdaj po pięć kart każdemu graczowi.



Pozostałe karty ułóż na środku stołu w stosiku, obrazkiem do dołu. Weź pierwszą kartę i odwróć ją obrazkiem do góry.



Młodszy gracze mogą trzymać w rękach tyle kart, ile dadzą radę (nawet jeśli jest to tylko jedna czy dwie), kładąc pozostałe na stole przed sobą, obrazkiem ku górze. Starsi mogą próbować utrzymać wszystkie w ręku. Gdy wszyscy będą już zaznajomieni z zasadami gry, można próbować angażować młodszych graczy w dłuższe rozgrywki, rozdając sześć lub siedem kart zamiast pięciu.

Jak grać

Zaczyna najmłodszy gracz, następnie kolejka przechodzi dalej zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Każdy gracz musi w swoim ruchu wziąć kartę albo ją wyłożyć.

Dobieranie karty

Jeśli przy swoim ruchu gracz nie ma karty w tym samym kolorze lub z tym samym przedmiotem, co ostatnia karta wprowadzona do gry, nie może wyłożyć żadnej ze swoich kart, tylko musi wziąć jedną z talii.



Wykładanie karty

Karty podstawowe dzielą się równo na cztery kolory (czerwony, niebieski, żółty, zielony) i cztery postaci (mama, tata, córeczka i synek). Można wyłożyć kartę jedynie wówczas, gdy spełnia ona jeden z dwóch prostych warunków:

- można wyłożyć kartę w określonym kolorze tylko na kartę w tym samym kolorze;
- można wyłożyć kartę z określoną postacią jedynie na kartę z taką samą postacią.



Postaci można zidentyfikować zarówno po stroju, jak i po elemencie wyróżniającym (widocznym w lewym górnym rogu karty). Inne elementy charakterystyczne to tropy oraz liczba znajdująca się po prawej stronie na górze, które będą istotne dopiero dla starszych dzieci.

Wygraliście!



Wygrywa gracz, który jako pierwszy wyłoży wszystkie karty.



Przeegraliście... Ale spróbujcie jeszcze raz, by wygrać!



WYGRYWANIE I PRZEGRYWANIE – oba te momenty są częścią gry. Wygrywający czuje się naprawdę jak mistrz; przegrany jest rozczarowany, a często czuje także naprawdę dużo złości. Dobrze jest stawiać czoła każdej sytuacji razem z dzieckiem: cieszyć się z wygranej razem z nim i pocieszać je po przegranej, wskazując na to, że ma ono szansę wygrać w następnej rundzie. W ten sposób dziecko uczy się radzenia sobie z najbardziej podstawowymi emocjami, jakie towarzyszą prawdziwym sukcesom i porażkom w życiu.

PL

Cel gry Poziom zaawansowany

5+

Gra polegająca na rozpoznawaniu kolorów i ilustracji, dla 2–6 graczy. Cel: jak najszybciej wyłożyć wszystkie swoje karty.

Przygotowanie



W poziomie zaawansowanym gry wykorzystujemy wszystkie karty, również karty specjalne.



Przetasuj talię i rozdaj wszystkim graczom po siedem kart.

Pozostałe karty ułóż w stosiku na środku stołu, a pierwszą odwróć obrazkiem do góry.



Można wykorzystać tylko niektóre z kart specjalnych, stosownie do wieku dziecka i stopnia jego zaznajomienia z grą.

Jak grać

Zaczyna najmłodszy gracz, następnie kolejka przechodzi dalej zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Każdy gracz musi w swoim ruchu wziąć kartę albo ją wyłożyć.

Dobieranie karty

Jeśli przy swoim ruchu gracz nie ma karty w tym samym kolorze ani z tym samym przedmiotem, co ostatnia karta wprowadzona do gry, nie może wyłożyć żadnej ze swoich, tylko musi wziąć jedną ze stosiku.



Wykładanie pasującej Karty

Można wyłożyć kartę jedynie wówczas, gdy spełnia ona jeden z poniższych prostych warunków:

- można wyłożyć kartę w określonym kolorze tylko na kartę w tym samym kolorze;
- można wyłożyć kartę z określoną postacią jedynie na kartę z taką samą postacią;



- można wyłożyć kartę specjalną z dwoma lub czterema kolorami do karty z którymkolwiek z tych kolorów lub na specjalną kartę z tym samym zwierzęciem;



- można wyłożyć kartę w określonym kolorze tylko na kartę specjalną, na której ten kolor się znajduje.



Karty specjalne



Na poziomie zaawansowanym można również grać kartami specjalnymi:

Sugerujemy, by wprowadzać je stopniowo z rundy na rundę, w trzech kolejnych krokach; mają jednak Państwo całkowitą wolność co do kolejności ich wprowadzania – decydujące mogą tu być upodobania najmłodszych. W dolnej części wszystkich kart specjalnych przedstawiono kolory, które można wykorzystać do gry w prawidłowy sposób; w części górnej zaznaczono wpływ tej karty na rundę następnego gracza. Wyjątkiem jest wilk, który ma efekt specjalny.

Krok 1



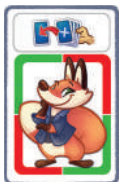
ŻABA – można nią zagrać do każdej karty: kolejny gracz może zagrać dowolną kartą;

JEŻ – można nim zagrać na każdą kartę, wymieniając dowolny kolor: następny gracz może zagrać jedynie kartą z wymienionym kolorem, ale jeśli ma ich więcej, może wyłożyć je wszystkie.

Krok 2



WILK – można nim zagrać na każdą kartę w jednym z dwóch kolorów, które widać na karcie wilka. Wilk to karta wyjątkowa: gdy ktoś wprowadzi do gry kartę Wilka, wszyscy pozostali gracze muszą jak najszybciej położyć na niej rękę. Ostatni dobiera dwie karty z talii, a gra toczy się dalej od tego właśnie gracza. W grze z dwoma uczestnikami Wilk zmusza przeciwnika do dobrania dwóch kart z talii.



LIS – można nim zagrać na dowolną kartę, na której znajduje się jeden z dwóch kolorów lisa: kolejny gracz nie może wyłożyć kart, musi natomiast dobrać jedną od osoby, która ma ich najwięcej.

Krok 3



SKUNKS – tą kartą można zagrać na dowolną kartę z którymś z jej kolorów; kolejny gracz nie może wyłożyć kart, musi natomiast spróbować zgadnąć kolor lub postać z karty na wierzchu stosiku. Jeśli się pomyli, bierze kartę do ręki; jeśli zgadnie, może wyłożyć wszystkie karty z tym kolorem lub postacią.



ORZEŁ – tą kartą można zagrać na dowolną kartę z którymś z jej kolorów; kolejny gracz nie może wyłożyć kart, musi natomiast spróbować zgadnąć kolor lub postać z karty na wierzchu stosiku. Jeśli się pomyli, bierze kartę do ręki; jeśli zgadnie, oddaje kartę osobie, która zagrała kartą orła.

Wygrywacie!



Wygrywa gracz, który jako pierwszy wyłoży wszystkie karty.



EL



Ευχαριστούμε που διαλέξατε το παιχνίδι αυτό από την σειρά Family Games.

Το παιχνίδι θα βοηθήσει το μωρό σας να αναπτύξει τις ικανότητές του καθώς επίσης και την κοινωνικότητά του, θα το βοηθήσει να δέχεται κανόνες, να αναπτύξει την αντίληψη του, να λύνει προβλήματα, να επιδείξει τις ικανότητες του μαθαίνοντας από τους άλλους (και από τους μεγάλους αλλά και από τους συνομήλικους) και βαθμιαία θα μάθει να συνεργάζεται μαζί τους. Επίσης, είναι και μια ευκαιρία για σας να καταλάβετε καλύτερα το παιδί σας και να δημιουργήσετε μια πιο στενή επαφή μαζί του κατά την διάρκεια του παιχνιδιού.

Περιεχόμενα

64 βασικές κάρτες

24 σπέσιαλ κάρτες



Ας μάθουμε πως παίζεται

Πρώτα από όλα περάστε καλά με το παιδί μας ανακαλύπτοντας τα περιεχόμενα του παιχνιδιού. Πάρτε τις κάρτες και εξηγήστε του τις 4 οικογένειες ζώων. Κάθε χαρακτήρας έχει ένα στοιχείο που το χαρακτηρίζει, το οποίο είναι βρίσκεται στη πάνω αριστερή γωνία της κάρτας, ώστε να μπορεί να το αναγνωρίζει αμέσως όταν έχει στα χέρια του την κάρτα. Τα μεγαλύτερα παιδιά μπορούν να αναγνωρίσουν τον χαρακτήρα από την φωτογραφία και το νούμερο που είναι τυπωμένο πάνω δεξιά.

ΣΚΟΠΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ – ΒΑΣΙΚΟ LEVEL

3+

Αναγνωρίζοντας χρώματα και φωτογραφίες για 2-4 παίκτες

ΣΤΗΣΙΜΟ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Αφαιρέστε όλες τις σπέσιαλ κάρτες και τοποθετήστε τις στο κουτί



Ανακατέψτε τις βασικές κάρτες
καί μοιράστε 5 κάρτες σε κάθε
παίκτη



Τοποθετήστε τις υπόλοιπες
κάρτες στην μέση του
τραπέζιου, και την πρώτη
κάρτα ανοιχτή.



Οι μικρότεροι σε ηλικία παίκτες μπορούν να κρατήσουν όσες περισσότερες κάρτες μπορούν (ακόμα μία η δύο) και να τοποθετήσουν τις άλλες στο τραπέζι ανοιχτές ; οι μεγαλύτεροι σε ηλικία παίκτες μπορούν να τις κρατήσουν όλες στο χέρι. Αφου εξοικιωθούν με το παιχνίδι, τότε μπορούν οι νεότεροι παίκτες να εμπλακούν σε μεγαλύτερης διάρκειας παιχνίδια, μοιράζοντας 6 η 7 κάρτες αντι 5. Παίζει πρώτος ο μικρότερος σε ηλικία παίκτης και μετά συνεχίζει ο επόμενος στην σειρά (με την φορά του ρολογιού). Κάθε παίκτης πρέπει να πάρει μια κάρτη η να απορρίψει, μόλις έρθει η σειρά του.

ΤΡΑΒΑ ΜΙΑ ΚΑΡΤΑ

Αν ο παίκτης, πού θα είναι η σειρά του, δεν έχει κάρτες του ίδιου χρώματος η του ίδιου θέματος πού υπάρχει ήδη στο τραπέζι, τότε δεν μπορεί να απορρίψει /ρίξει τις κάρτες του αλλά θα αναγκαστεί να τραβήξει μία καινούργια κάρτα απο τον σωρό.

ΑΠΟΡΡΙΨΤΕ ΜΙΑ ΚΑΡΤΑ

Οι βασικές κάρτες χωρίζονται εξίσου ανάμεσα σε 4 χρώματα (κόκκινο, μπλέ, κίτρινο ,πράσινο) καί σε 4 χαρακτήρες (μαμά, μπαμπάς, αρσενικό κουτάβι καί θηλυκό κουτάβι)



ΑΠΟΡΡΙΨΤΕ ΜΙΑ ΚΑΡΤΑ

Μπορείτε να απορρίψετε/ ρίξετε μία χρωματιστή κάρτα τού ίδιου χρώματος

Μπορείτε να απορρίψετε/ρίξετε μια κάρτα με συγκεκριμένο χαρακτήρα πάνω σε κάρτα που απεικονίζει τον ίδιο χαρακτήρα.



Οι χαρακτήρες αναγνωρίζονται απο τα ρούχα τους αλλά και απο ένα τυπικό/ειδικό αντικείμενο (βρίσκεται στην πάνω αριστερή γωνία της κάρτας). Αλλα χαρακτηριστικά στοιχεία είναι ο αριθμός των δαχτυλικών αποτυπωμάτων καθώς και του αριθμού στην πάνω δεξιά γωνία της κάρτας, τα οποία είναι πίο εύκολο να τα αναγνωρίσει ένα παιδί μεγαλύτερης ηλικίας.

ΚΕΡΔΙΣΕΣ !



Ο παίκτης που θα ρίξει πρώτος όλες τις κάρτες του κερδίζει.



ΕΧΑΣΕΣ... αλλά προσπάθησε ξανά να κερδίσεις !



Το να κερδίσεις η νά χάσεις είναι σημαντικό σε ένα παιχνίδι , ο νικητής αισθάνεται σαν ένας πραγματικός πρωταθλητής, ο χαμένος απογοητεύεται και πολλές φορές αισθάνεται θυμωμένος. Ασχοληθείτε μέ το παιδί σας ανάλογα μέ την περίσταση ; να είστε χαρούμενοι μαζί του όταν έχει κερδίσει , να του συμπαρασταθείτε αν έχει χάσει, διδασκόντας το οτι πάντα υπάρχει η πιθανότητα την επόμενη φορά νά κερδίσει. Με αυτό τον τρόπο, μαθαίνουν να αντιμετωπίζουν τα συναισθήματά τους σε θετικές και αρνητικές

Αναγνωρίζοντας χρώματα και φωτογραφίες για 2-6 παίκτες

ΣΤΗΣΙΜΟ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ



Χρησιμοποιούνται όλες οι κάρτες, καί οι σπέσιαλ



Ανακατέψτε τον σωρό από τις κάρτες καί μοιράστε 7 κάρτες σε κάθε παίκτη

Τοποθετήστε τις υπόλοιπες κάρτες στο κέντρο του τραπεζιού, και την πρώτη κάρτα ανοιχτή.



Μπορείτε νά διαλέξετε καί να χρησιμοποιήσετε μόνο μερικές από τις σπέσιαλ κάρτες, ανάλογα με την ηλικία του παιδιού καθώς και από τήν εξοικείωση του.

ΠΩΣ ΠΑΙΖΕΤΑΙ

Παίζει πρώτος ο μικρότερος σε ηλικία παίκτης και μετά συνεχίζει ο επόμενος στην σειρά (με την φορά του ρολογιού). Κάθε παίκτης πρέπει να πάρει μια κάρτη η να απορρίψει, μόλις έρθει η σειρά του.

ΤΡΑΒΑ ΜΙΑ ΚΑΡΤΑ

Αν ο παίκτης, πού θα είναι η σειρά του, δεν έχει κάρτες του ιδίου χρώματος η του ιδίου θέματος πού υπάρχει ήδη στο τραπέζι, τότε δεν μπορεί να απορρίψει/ρίξει τις κάρτες του αλλά θα αναγκαστεί να τραβήξει μία καινούργια κάρτα απο τον σωρό.



ΑΠΟΡΡΙΨΤΕ ΜΙΑ ΚΑΡΤΑ

Μπορείς να ρίξεις μία κάρτα αν υπάρχει ένας από τούς κανόνες που αναφέρονται πιο κάτω
Μπορείς να ρίξεις μία κάρτα με χρώμα πάνω σε μία κάρτα του ίδιου χρώματος



Μπορείς να ρίξεις μία κάρτα με συγκεκριμένο χαρακτήρα πάνω σε κάρτα που απεικονίζει τον ίδιο χαρακτήρα
Μπορείς να ρίξεις μία σπέσιαλ κάρτα των 2 ή 4 χρωμάτων σε οποιαδήποτε κάρτα που έχει ένα από τα δύο χρώματα ή σε σπέσιαλ κάρτα με το ίδιο ζω.



Μπορείς να ρίξεις μία κάρτα με χρώμα πάνω σε σπέσιαλ κάρτα με το ίδιο χρώμα



ΣΠΕΣΙΑΛ ΚΑΡΤΕΣ



Στο προχωρημένο παιχνίδι μπορείς επίσης να παίζεις με τις σπέσιαλ κάρτες

Σας συμβουλεύουμε να τις βάλετε σταδιακά σε 3 προοδευτικά βήματα, αλλά είστε τελείως ελεύθεροι να τις βάλετε σε όποια σειρά θέλετε, ίσως με την σειρά που μπορεί να θέλουν οι νεότεροι παίκτες ανάλογα με τις προτιμήσεις τους στους χαρακτήρες.

Όλες οι σπέσιαλ κάρτες έχουν στο κάτω μέρος τα χρώματα που δείχνουν πώς μπορούν να τις χρησιμοποιήσετε και στο πάνω μέρος δείχνουν το αποτέλεσμα τους στην σειρά του επόμενου παίκτη. Η μόνη εξαίρεση είναι η κάρτα με τον λύκο, η οποία έχει ένα σπέσιαλ αποτέλεσμα.

ΒΗΜΑ 1

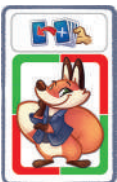


ΒΑΤΡΑΧΟΣ - μπορεί να παίξει με οποιαδήποτε κάρτα : Ο επόμενος παίκτης μπορεί να παίξει με όποια κάρτα θέλει
ΣΚΑΝΤΖΟΧΙΡΟΣ - παίζει σε οποιαδήποτε κάρτα δηλώνοντας το χρώμα της επιλογής σου : ο επόμενος παίκτης μπορεί να παίξει μόνο την κάρτα με το χρώμα που έχει δηλωθεί , αλλά αν έχει περισσότερες μπορεί να τις ρίξει όλες.

ΒΗΜΑ 2



ΛΥΚΟΣ - παίζεται με όποια κάρτα έχει ένα από τα δύο χρώματα του λύκου. Ο Λύκος είναι μια ιδιαίτερη κάρτα: όταν κάποιος παίζει την κάρτα με τον λύκο , όλοι οι υπόλοιποι παίκτες πρέπει να βάλουν το χέρι τους πολύ γρήγορα πάνω της. Ο τελευταίος παίκτης θα πρέπει να τραβήξει 2 κάρτες από τον σωρό : το παιχνίδι θα ξεκινήσει ξανά από αυτόν τον παίκτη. Σε παιχνίδι με 2 παίκτες , ο λύκος αναγκάζει τον αντίπαλο να τραβήξει 2 κάρτες από τον σωρό.



ΑΛΕΠΟΥ - παίζεται με όποια κάρτα έχει ένα από τα δύο χρώματα της αλεπούς, ο επόμενος παίκτης δεν μπορεί να ρίξει καμία κάρτα αλλά μπορεί να τραβήξει μία κάρτα από τον παίκτη που έχει τις περισσότερες

Третий уровень сложности



ΑΣΒΟΣ - παίζεται με όποια κάρτα έχει ένα από τα δύο χρώματα του ασβού : ο επόμενος παίκτης δεν μπορεί να ρίξει καμία κάρτα αλλά θα πρέπει να προσπαθήσει να βρεί τα χρώματα ή τον χαρακτήρα της πρώτης κάρτας που βρίσκεται στον σωρό. Αν κάνει λάθος, θα κρατήσει την κάρτα στο χέρι , αν μαντέψει σωστά μπορεί να ρίξει όλες τις κάρτες του χρώματος η χαρακτήρα που βρήκε.



ΑΕΤΟΣ - παίζεται με όποια κάρτα έχει ένα από τα δύο χρώματα του αετού : ο επόμενος παίκτης δεν μπορεί να ρίξει καμία κάρτα αλλά θα πρέπει να προσπαθήσει να βρεί τα χρώματα ή τον χαρακτήρα της πρώτης κάρτας που βρίσκεται στον σωρό. Αν κάνει λάθος, θα κρατήσει την κάρτα στο χέρι , αν μαντέψει σωστά , τότε την δίνει στον παίκτη που έπαιξε τον αετό.

ΚΕΡΔΙΣΕΣ !



Ο παίκτης που πρώτος ρίχνει όλες τις κάρτες κερδίζει



RU



Благодарим Вас за покупку настольной игры «Zero» от Chicco.

Данная игра поможет Вашему ребенку развить разнообразные навыки и умения, а также способствует процессу социализации.

Дети научатся принимать правила игры, решать проблемы, применять знания и умения на практике, изучат новые понятия. В процессе увлекательной и интересной игры детки будут взаимодействовать как с взрослыми, так и со сверстниками и учиться у них. Более того, благодаря семейным настольным играм вы интересно проведете время с малышом и можете узнать его лучше во время игры.

Компоненты игры

64 базовые карты

24 специальные карты



Давайте узнаем правила игры

Вместе с ребенком внимательно рассмотрите все компоненты игры. Расскажите малышам о 4 семейках животных, о членах каждой семьи. У каждого героя есть особый элемент, который его характеризует. Данный символ расположен в верхнем левом углу карты, чтобы ребенку было проще и быстрее его найти и узнать. Старшие детки могут узнать героя по следам и номеру, который указан в правом верхнем углу.

БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ, 3 ГОДА+

3+

Дети должны распознавать цвета и героев.

Количество игроков от 2 до 4.

Цель игры – избавиться от карт раньше других игроков.

Подготовка к игре

- уберите специальные карты в коробку



- хорошо перемешайте базовые карты и раздайте каждому игроку по 5 карт;



- поместите колоду карт в центр стола, снимите первую карту сверху. С данной карты начнется игра.



Маленькие игроки должны держать в руках столько карт, сколько они могут (1-2). Положите другие карты на стол перед малышом картинкой вверх, чтобы было видно иллюстрацию. Более взрослые детки смогут держать все 5 карт в руках. После того как все участники ознакомились с правилами игры, можно начинать. Со временем вы сможете вовлекать малышей в более продолжительные и увлекательные турниры, раздавая 6 или 7 карт.

Правила игры

Младший игрок начинает игру, затем игра продолжается по часовой стрелке. Каждый игрок должен сбросить или взять карту, когда наступает его очередь.

Тяни карту

Если у игрока нет карты, такого же цвета или имеющей такой же специальный атрибут (указан в левом углу), как у последней брошенной карты, он не может сбросить одну из своих карт. Поэтому он вынужден тянуть карты из колоды, пока не вытянет необходимую карту: такого же цвета или с таким же специальным символом.



Сбрось карту

Все базовые карты разделены на 4 равные части по цветам (красный, синий, желтый, зеленый) и 4 персонажей (мама, папа, дочка и сыночек). Необходимо запомнить несколько простых правил, в соответствии с которыми можно сбросить карту.

Сбрось карту такого же цвета, как и предыдущая.

Сбрось карту с похожим героем и атрибутом, который изображен на предыдущей картинке.

Например, карта «папа-собака» может побить карту «папа-медведь».



Героя можно идентифицировать как по одежде, так и по специальному символу, который обозначен в верхнем левом углу карты (например, одежда папы — бабочка, шляпка, жилетка, атрибут папы — бабочка). Детки постарше могут узнавать героев по следам, их количеству и номеру в верхнем правом углу.

Ты выиграл!



Игрок, который сбросил все карты раньше всех, выиграл.



Ты проиграл... но попробуй снова! У тебя получится!



Выигрыш и проигрыш — очень важные моменты игры, так как победитель чувствует себя настоящим чемпионом, а проигравший разочарован и расстроен. Иногда он может быть очень злым. Вам нужно постараться справиться с данной ситуацией. Радуйтесь вместе с малышом, когда он выигрывает. Когда ребенок проигрывает, позаботьтесь о том, чтобы он чувствовал себя комфортно в команде. Убеждайте его, что всегда есть шанс выиграть в следующей партии игры. С такой поддержкой малыш станет сильнее, научится справляться со своими эмоциями, а также положительными и негативными ситуациями в жизни.

RU

ПРОДВИНУТЫЙ
УРОВЕНЬ, 5 ЛЕТ+

5+

Дети должны распознавать цвета, героев и цифры. Количество игроков от 2 до 6. Цель игры – избавиться от карт раньше других игроков.

Подготовка к игре



Ознакомьтесь со значением специальных карт и используйте их в игре.



Перемешайте карты и раздайте каждому игроку 7 карт.

Расположите колоду карт в центре стола, снимите первую карту и положите рисунком вверх. С данной карты начинается игра.



В зависимости от возраста игроков решите, сколько специальных карт вы будете использовать в игре.

Правила игры

Игра начинается с младшего игрока, затем игра продолжается по часовой стрелке. Каждый игрок должен взять или сбросить карту, когда наступает его очередь.

Тяни карту

Если у игрока нет карты такого же цвета или с изображением аналогичного специального атрибута (в левом верхнем углу), он не может сбросить одну из своих карт, и будет вынужден вытащить необходимую карту из колоды.



Какую карту можно сбросить...

- такого же цвета, как и предыдущая.
 - с изображением такого же героя из другой семейки.
- Например, карта «папа-собака» бьет карту «папа-медведь».



Вы можете побить специальной картой, на рамке которой изображены 2 или 4 цвета, карту аналогичного цвета или другую особенную карту с изображением такого же животного.



Вы можете побить специальную карту при помощи карты такого же цвета или особенной картой, на рамке которой изображен 1 из необходимых цветов.



Специальные карты



Для продвинутых пользователей вы можете также включить в игру специальные карты с забавными эффектами.

Мы советуем вам постепенно вводить в игру специальные карты. Рекомендуются начать с 3 специальных карт. Выбирайте карточки с эффектами, которые вам нравятся. Малыш может попросить вас ввести /не использовать карту из-за героя, который изображен на карте.

На каждой специальной карте есть рамка, на которой указаны цвета карт, которые она может побить. В верхней части указаны забавные специальные возможности, которыми обладает данная карта по отношению к другим игрокам. Данные эффекты применимы к следующему игроку.

Исключение составляет карта с изображением волка, у которой особые возможности.

Первый уровень сложности



ЛЯГУШКА - бьет любую карту. Следующий игрок кладет карту, которую захочет.

ЕЖИК - бьет любую карту. Владелец карты говорит цвет. Следующий игрок может сбросить карту только установленного цвета. Но если у него есть несколько карт данного цвета, можно сбросить все.

Второй уровень сложности



ВОЛК - бьет карты 2 цветов. Волк - очень особенная карта. Когда кто-то кладет данную карту, все остальные игроки должны, как можно скорее, положить руку на руку обладателя карты с изображением волка. Последний игрок, выполнивший данное действие, должен взять из колоды 2 карты. Игра продолжается с данного игрока.

Если в игре участвуют 2 человека, противник обладателя карты с изображением волка должен взять из колоды 2 карты.

ЛИСА - бьет карты 2 цветов. Следующий игрок не может сбросить карту, а должен вытащить 1 карту у игрока, у которого их больше всего.

Третий уровень сложности



СКУНС - бьет карты 2 цветов. Следующий игрок не может сбросить карту, он должен попытаться угадать, какой цвет или герой изображен на верхней карте колоды. Если ошибается, то забирает эту карту; если угадывает, то может сбросить все карты такого же цвета или аналогичного героя (например, все карты с изображением пап).

ОРЕЛ - бьет карты 2 цветов. Следующий игрок не может сбросить карту. Он должен попытаться угадать цвет или героя на верхней карте колоды. Если ошибается, то забирает эту карту; если угадывает, то отдает эту карту игроку, который бросил карту с изображением орла.

Ты выиграл!



Побеждает игрок, который первый сбросил все карты.



UK



Дякуємо, що ви обрали гру «Zero», яка належить до колекції «Сімейні Ігри».

Ця гра допомагає вашій дитині розвивати свої здібності та водночас сприяє соціалізації; гра навчає дитину дотримуватись правил, вивчати нові принципи, вирішувати складнощі, перевіряє навички дитини навчатись від інших (дорослих та однолітків) та поступово вчить співпрацювати з ними. Крім того, це чудова можливість краще пізнати свою дитину та встановити з нею більш глибокий зв'язок під час гри.

Елементи гри

64 базові картки

(4 різні сім'ї тварин: ведмідь, мишка, кролик та песик; для 4 різних персонажів: мама, тато, дочка та син - по 4 картки для кожного)

24 спеціальні картки

(6 спеціальних тварин: жабка, їжак, вовк, лисиця, скунс, орел – по 4 картки для кожного)



Як грати

Перш за все, розважайтесь з вашою дитиною, вивчаючи елементи гри. Візьміть картки та познайомтесь з 4 сім'ями тварин. Кожна тварина має предмет, який характеризує її (його додатково зображено в лівому верхньому вуглі картки), що дозволяє швидко зорієнтуватись, коли картка знаходиться в руках у дитини. Старші діти можуть орієнтуватись за відбитками та цифрами, які вказано в правому верхньому вуглі картки.

ЦІЛЬ ГРИ – БАЗОВИЙ РІВЕНЬ

3+

Гра для визначення кольорів та малюнків для 2-4 гравців.

Необхідно позбутись всіх карток до того, як це зроблять інші гравці.

Підготовка до гри

Візьміть спеціальні картки та покладіть їх у коробку



Перемішайте колоду карток та видайте по 5 карток кожному гравцю



Покладіть картки, що залишились, в центр стола та перегорніть першу з них малюнком догори



Молодші гравці тримають в руках стільки карток, скільки вони можуть (навіть 1 або 2) та мають покласти інші картки навпроти себе на стіл малюнком догори; старші гравці можуть тримати всі картки в руках. Після того, як молодші гравці звикнуть до правил гри, ви можете спробувати давати їм 6 або 7 карток замість 5 карток.

Як грати

Розпочинає наймолодший гравець, а потім продовжуйте за годинниковою стрілкою. Кожен учасник, коли ходить, має або взяти картку, або позбутись однієї зі своїх карток.

Оберіть картку

Якщо гравець не має картки з таким самим предметом або такого самого кольору, як остання картка, він не може позбутись однієї зі своїх карток та має взяти нову картку з колоди.



Позбудьтесь картки

Базові картки рівномірно розподілені по 4 кольорам (червоний, блакитний, жовтий, зелений) та 4 персонажам (мама, тато, дочка та син). Ви можете позбутись картки за наступних умов:

- Картка має такий самий колір
- На картці зображено персонаж з таким самим предметом



Однакові персонажі визначаються відповідно до їх одягу та типового предмету (у верхньому лівому вуглі картки). Інші елементи, що допомагають визначити однакові картки – це відбитки та цифри, але вони більше підійдуть для старших дітей.

Ви перемогли!



Гравець, який першим позбувається всіх своїх карток, виграв.



Ви програли... але спробуйте виграти!



Виграш та програш – це важливі моменти гри; той, хто виграв, відчувається як справжній чемпіон, той, хто програв, відчуває розчарування та інколи злість. Розділіть з вашою дитиною кожну ситуацію: будьте щасливі разом, коли дитина виграв, та підтримайте її у випадку програшу. Навчайте дитину, що завжди є шанс виграти наступного разу, такий підхід зробить її сильніше та навчить опановувати свої емоції в позитивних та негативних життєвих ситуаціях.

UK

ЦІЛЬ ГРИ ПРОФЕСІЙНИЙ РІВЕНЬ

5+

Гра для розпізнавання кольорів та малюнків для 2-6 гравців.
Позбудьтеся карток перед тим, як це зроблять інші гравці.

Підготовка до гри



Використовуються всі базові та спеціальні картки



Перетасуйте колоду карток та видайте по 7 штук кожному гравцю

Покладіть картки, що залишилися, в центр столу та перегорніть першу з них малюнком догори



Ви можете використовувати тільки деякі із спеціальних карток відповідно до віку дитини та знання гри.

Як грати

Розпочинає наймолодший гравець, а потім продовжуйте за годинниковою стрілкою. Кожен учасник, коли ходить, має або взяти картку, або позбутись однієї зі своїх карток.

Візьміть картку

Якщо гравець не має картки з таким самим предметом або такого самого кольору, як остання картка, він не може позбутись однієї із своїх карток та має взяти нову картку з колоди.



Позбудьтесь вірної картки

Ви можете позбутись картки, якщо вона відповідає цим простим правилам:

- Ви можете позбутись звичайної картки, якщо вона має такий самий колір
- Ви можете позбутись звичайної картки, якщо на ній зображено персонаж з таким самим предметом



- Ви можете позбутись спеціальної картки з 2 або 4 кольорами, якщо один із кольорів співпадає з кольором звичайної картки або якщо на ній зображено таку саму тварину, як на спеціальній картці



- Ви можете позбутись звичайної картки, якщо її колір співпадає з одним із кольорів спеціальної картки або позбутись спеціальної картки, якщо один з її кольорів співпадає зі спеціальною



Спеціальні картки



На професійному рівні ви можете також грати зі спеціальними картками з кумедними ефектами:

Ми радимо додавати їх поступово в 3 послідовні етапи, але ви абсолютно вільні вводити їх в обраному вами порядку, можливо, відповідно до вподобань молодших гравців. У всіх спеціальних карток в нижній частині зображені кольори, з якими вони можуть грати, а в верхній частині відображується, як вони впливають на хід наступного гравця.

Крок 1



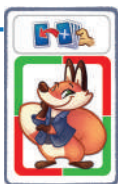
ЖАБКА - можна грати з будь-якою картою: наступний гравець може обрати будь-яку картку

ЇЖАК - можна грати з будь-якою картою обраного кольору: наступний гравець може грати лише з визначеним кольором, але якщо в нього більше 1 необхідної картки, він може позбутись усіх

Крок 2



ВОВК - можна грати з будь-якою картою, що має 1 з 2 кольорів вовка. Вовк це дуже особлива картка: коли хтось грає вовком, всі інші учасники мають покласти свої руки на нього якнайшвидше. Той, хто поклав руку останнім, має взяти 2 картки з колоди: гра знову почнеться з цього учасника. В іграх з 2 гравцями Вовк примушує опонента витягнути 2 картки з колоди.



ЛИСИЦЯ - можна грати з будь-якою картою, що має 1 з 2 кольорів лисиці. Наступний гравець не може позбутись жодної картки та повинен взяти картку в учасника, який має їх найбільшу кількість.

Крок 3



СКУНС - можна грати з будь-якою картою, що має 1 з 2 кольорів скунса: наступний гравець може обрати будь-яку картку, але при цьому має спробувати вгадати кольори персонажа з верхньої картки в колоді. Якщо гравець помилився, він залишає картку в своїй руці, якщо вгадав, він може позбутись всіх карток цього кольору.



ОРЕЛ - можна грати з будь-якою картою, що має 1 з 2 кольорів орла: наступний гравець не може позбутись жодної картки, але може спробувати вгадати кольори персонажа з верхньої картки в колоді. Якщо гравець помилився, він залишає картку в своїй руці, якщо вгадав, він віддає картку учаснику, що витягнув орла.

Ви виграли!



Виграє учасник, що позбувається всіх карток раніше за інших.



RO



Îți mulțumim că ai ales acest joc din gama jocurilor de familie.

Acesta va ajuta copilul să își dezvolte abilitățile și să învețe să socializeze; îl va ajuta să accepte reguli, să învețe concepte noi, să rezolve probleme, să își testeze abilitățile de învățare de la ceilalți (adulți și alți copii) și, treptat, să învețe cum să colaboreze cu ei. De asemenea, îți oferă ocazia să îți cunoști mai bine copilul și să stabilești o relație mai profundă cu acesta în timp ce vă jucați.

Inhoud

• 64 de cărți de bază

• 24 de cărți speciale



Să învățăm cum se joacă

În primul rând, distrează-te cu copilul tău în timp ce descoperiți componentele jocului. Ia piesele și arată-i cele 4 familii de animale. Fiecare personaj are un element care îl caracterizează și care se regăsește, de asemenea, în partea din stânga sus a cărții, pentru a fi recunoscut imediat atunci când copilul are cărțile în mână. Copiii mai mari pot recunoaște personajul prin amprenta și numărul marcat în partea din dreapta sus.

Scopul jocului – Nivel de bază **3+**

Joc de recunoaștere a culorilor și ilustrațiilor pentru 2-4 jucători.

Dă jos toate cărțile în fața celorlalți jucători.

Pregătirea jocului

dă deoparte cărțile speciale și așează-le în cutie;



amestecă pachetul de cărți și
împarte 5 cărți fiecărui jucător;



așează cărțile rămase în
mijlocul mesei, întorcând-o pe
prima cu fața în sus.



Jucătorii mai mici țin în mână câte cărți pot (chiar și numai una sau două) și le vor așeza pe celelalte în fața lor, pe masă, cu fața în sus; jucătorii mai mari pot ține toate cărțile în mână. După ce se obișnuiesc cu jocul, puteți încerca să implicați jucători mai mici în partide mai lungi, distribuind 6 sau 7 cărți în loc de 5.

Regulile jocului

Începe cel mai mic jucător și apoi se continuă în sensul acelor de ceasornic. Fiecare jucător trebuie să tragă o carte sau să dea o carte jos când îi vine rândul.

Trage o carte

Dacă atunci când îi vine rândul, un jucător nu are cărți de aceeași culoare sau pe același subiect cu ultimele cărți trase, acesta nu va putea da jos niciuna dintre cărțile pe care le are, ci va trebui să tragă o carte nouă din pachetul de cărți.



Dă o carte jos

Cărțile de bază sunt împărțite în mod egal în 4 culori (roșu, albastru, galben, verde) și 4 personaje (mama, tata, cățeluș și cățelușă) Poți da jos o carte doar dacă respectă una dintre următoarele două reguli simple:

Poți da jos o carte de o culoare pe una de aceeași culoare;

Poți da jos o carte cu un anumit personaj pe una care ilustrează același personaj.



Personajele sunt identificate atât prin hainele lor, cât și printr-un obiect specific (indicat în partea din stânga sus a cărții). Alte elemente de caracterizare sunt numărul de amprente și cifra din colțul din dreapta sus, care va fi relevantă numai pentru copiii mai mari.

Ai câștigat!

Jucătorul care dă jos primul toate cărțile a câștigat.



Ai pierdut...dar încearcă din nou pentru a câștiga!



Fie că ai pierdut, fie că ai câștigat, ambele situații sunt momente importante într-un joc; cel care câștigă se simte ca un adevărat campion, cel care pierde este dezamăgit și, uneori, foarte supărat; gestionează fiecare dintre aceste situații prin care trece copilul tău: bucură-te alături de el când câștigă și consolează-l după ce a pierdut, învățându-l că are șansa de a câștiga data viitoare; în acest fel, copiii devin mai puternici, învăță să facă față emoțiilor și situațiilor pozitive și negative ale vieții.

RO

Scopul jocului

Nivel avansat

5+

Joc de recunoaștere a culorilor și ilustrațiilor pentru 2-6 jucători.

Dă jos toate cărțile în fața celorlalți jucători

Pregătirea jocului



Sunt folosite toate cărțile, plus cele speciale;



Amestecă pachetul de cărți și împarte 7 cărți fiecărui jucător;

Așează cărțile rămase în centrul mesei, întorcând-o pe prima cu fața în sus.



Poți opta numai pentru o parte din cărțile speciale, în funcție de vârsta copilului și de cât de familiarizat este acesta cu jocul.

Regulile jocului

Începe cel mai mic jucător și apoi se continuă în sensul acelor de ceasornic. Fiecare jucător trebuie să tragă o carte sau să dea o carte jos când îi vine rândul.

Trage o carte

Dacă atunci când îi vine rândul, un jucător nu are cărți de aceeași culoare sau pe același subiect cu ultimele cărți trase, acesta nu va putea da jos niciuna dintre cărțile pe care le are, ci va trebui să tragă o carte nouă din pachetul de cărți.



Dă o carte jos, respectând cerințele

Poți da jos o carte doar dacă respectă una dintre următoarele două reguli simple:

Poți da jos o carte de o culoare pe una de aceeași culoare;
Poți da jos o carte cu un anumit personaj pe una care ilustrează același personaj



Poți da jos o carte specială cu 2 sau 4 culori pe orice carte care conține una dintre culorile respective sau pe o carte specială cu același animal;



Poți da jos o carte de o culoare pe o carte specială de aceeași culoare



Cărți speciale

La nivelul avansat, poți folosi cărți speciale cu efecte amuzante:

Sfatul nostru este să le introduci treptat în 3 etape progresive, însă pot fi introduse în orice ordine dorești, eventual, în funcție de preferințele jucătorilor mai mici pentru un anumit personaj mai degrabă decât pentru un altul. Toate cărțile speciale indică în partea de jos culorile cu care se poate juca și în partea de sus efectul pe care îl au asupra următorului jucător. Singura excepție este lupul, care are un efect special.



Etapa 1



BROASCĂ - Poate fi jucată cu orice carte: următorul jucător poate juca orice carte dorește

ARICI - poate fi jucată cu orice carte, indicând o culoare la alegere: următorul jucător poate juca numai o carte de culoarea respectivă, dar dacă are mai multe cărți, le dă jos pe toate.

Etapa 2



LUP - poate fi jucată cu orice carte care are una dintre cele două culori ale lupului. Lupul este o carte foarte specială: când cineva pune în joc o carte Lup, toți ceilalți jucători trebuie să pună mâna pe ea cât mai repede posibil. Ultimul jucător trebuie să tragă 2 cărți din pachet: jocul va începe din nou de la acest jucător. În jocurile cu doi jucători, Lupul obligă adversarul să tragă 2 cărți din pachet.

VULPE - poate fi jucată cu orice carte, care are una dintre cele două culori ale vulpii, următorul jucător nu poate da jos nicio carte, ci trebuie să tragă o carte de la jucătorul care are mai multe.

Etapa 3



SCONCS - poate fi jucată cu orice carte care are una dintre cele două culori ale sconcsului: următorul jucător nu poate da jos nicio carte, ci trebuie să încerce să ghicească culorile sau personajul din cartea de deasupra din pachet. Dacă greșește, păstrează cartea; dacă ghicește, poate da jos toate cărțile de culorile respective sau care ilustrează personajul respectiv.

VULTUR - poate fi jucată cu orice carte care are una dintre cele două culori ale vulturului: următorul jucător nu poate da jos nicio carte, ci trebuie să încerce să ghicească culoarea sau personajul din cartea de deasupra din pachet. Dacă greșește, păstrează cartea; dacă ghicește, dă cartea respectivă jucătorului care a pus în joc Vulturul.

Ai câștigat!

Jucătorul care dă jos primul toate cărțile a câștigat



BG



Благодарим Ви, че избрахте този продукт от серията Фамилни игри. Играта помага на Вашето бебе да развие уменията си и го учи как да се социализира; помага му да спазва правила, да изучава нови идеи, да решава проблеми, да се проверят уменията му, като се учи постепенно да си сътрудничи с други хора (възрастни и връстници). Освен това е повод за Вас по-добре да опознаете своето дете и да създадете по-задълбочена връзка с него, докато играете.

Съдържание

• 64 основни карти

• 24 специални карти



Да се научим как се играе

Преди всичко се забавлявайте с Вашето дете, докато изучавате материалите на играта. Вземете картите и запознайте децата си с 4-те семейства животни. Всеки герой има елемент, който го характеризира и също така се намира в горната дясна част на картата, за да се разпознае незабавно от детето, когато е то на ход. По-големите деца могат да разпознаят героя чрез надписа и числото отбелязано в горната дясна част.

ЦЕЛ НА ИГРАТА – ОСНОВНО НИВО

3+

Игра за разпознаване на цветове и илюстрации за 2 до 4 играчи.

Освободете се от всичките си карти преди другите играчи.

Нареждане

премахнете специалните карти и ги поставете в кутията;



разбъркайте тестето карти и
дайте 5 на всеки играч;



поставете оставащите карти
по средата на масата, като
обърнете първата с лице
нагоре.



По-малките играчи имат право да задържат, колкото карти могат (една или две) и ще поставят другите с лице нагоре на масата пред тях; по-големите ще имат възможност да ги държат в ръка. След като играта им е позната, може да се опитате да включите и други по-малки играчи в по-дълги игри, като раздадете 6 или 7 карти вместо 5.

Как се играе

Започва най-малкият играч и след това се продължава по часовниковата стрелка. Всеки играч, чийто ред е настъпил, трябва да вземе или да се освободи от една карта.

Изтеглете карта

Ако настъпи редът на дадения играч и той няма карти със същия цвят или на същата тема, като от миналия ход, играчът няма да се освободи от никакви карти, но ще се наложи да изтегли нова карта от тестето.



Премахнете карта

Основните карти са разделени поравно сред 4-те цвята (червен, син, жълт, зелен) и 4 героя (майка, татко, мъжко кученце, женско кученце). Може да се освободите от карта, при положение че е спазено едно от тези две прости правила:

Може да се освободите от карта с цвят, който се повтаря;

Може да се освободите от карта с герой, който се повтаря.



Героите се определят по техните дрехи или типичен предмет (както е показано горе в ляво на картата). Друга характеристика са количеството отпечатащи и числото горе в ляво, което ще е приложимо само за по-големи деца.

Ти спечели!



Играчът, който първи се освободи от всичките си карти, печели.



Ти загуби... опитай отново!



Победа или загуба са важни моменти в играта; който побеждава се чувства като истински шампион, а загубилият е разочарован и понякога много ядосан; решете, която и да е ситуация, с детето си: радвайте се с децата, ако спечелят, и ги утешете, след като са загубили, научете ги, че има шанс за победа следващия път; по този начин те могат да стават по-силни, като се учат да се справят с емоциите и с позитивни и негативни ситуации в живота.

BG

ЦЕЛ НА ИГРАТА НИВО ЗА НАПРЕДНАЛИ

5+

Игра за разпознаване на цветове и илюстрации за 2 до 6 играчи.
Освободете се от всичките си карти преди другите играчи

Нареждане



Използват се всички карти
и специалните също;



Разбъркайте тестето
с карти и дайте на
всеки играч по 7
карти;

Поставете останалите карти
по средата на масата, като
обърнете първата с лице
нагоре.



*Може да използвате само някои от специалните
карти спрямо възрастта на детето ви и до
каква степен то е запознато с играта*

Как се играе

Започва най-малкият играч и след това се продължава по
часовниковата стрелка. Всеки играч, чийто ред е настъпил,
трябва да вземе или да се освободи от една карта.

Изтеглете карта

Ако настъпи редът на дадения играч и той няма
карти със същия цвят или на същата тема като
от миналия ход, играчът няма да се
освобождава от карти, но ще се наложи да
изтегли нова карта от тестето.



Премахнете действителна карта

Може да се освободите от карта, при положение че е спазено едно от тези две прости правила:

Може да се освободите от карта с цвят, който се повтаря;

Може да се освободите от карта с изобразен герой, който се повтаря.



Може да се освободите от специална карта с от 2 или 4 цвята на всяка карта с един от тези цветове или на специална карта със същото животно;



Може да се освободите от карта със същия цвят като този на специалната карта



Специални карти

В Напреднала игра може да играете със специални карти със забавни ефекти:

Съветваме ви да ги включите в играта в 3 постепенни стъпки, но Вие сте напълно свободни да ги включите в ред, избран от Вас, поради предпочитанията на малките играчи към герой. Всички специални карти имат долна част, която показва цветовете, с които те могат да играят, и горна част, която показва ефекта върху следващия играч. Единственото изключение е вълкът, който има специален ефект.



Стъпка 1



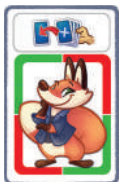
ЖАБА - може да се играе с всяка карта: следващият играч може да играе която си поиска карта

ТАРАЛЕЖ - се играе с всяка карта с цвят по Ваш избор: следващият играч може да играе само с карти от избрания цвят, но ако има повече може се освободи от тях.

Стъпка 2



ВЪЛК - играе се с всяка карта, която има един от двата цвята на вълка. Вълкът е много специална карта: когато някой играе картата вълк, всички други играчи трябва да сложат ръката си на нея, колкото се може по-бързо. Последният играч трябва да изтегли 2 карти от тестето: Играта ще започне отново от този играч. Когато се играе от двама, вълкът принуждава опонентът да изтегли 2 карти.



ЛИСИЦА - играе се с всяка карта, която има един от двата цвята за лисица, следващият играч не може да се освободи от карта, но той трябва да изтегли карта от играча, който има повече.

Стъпка 3



СКУНКС - играе се с всяка карта, която има една от двете карти за цвят на скункс: следващият играч не може да се освободи от никаква карта, но трябва да отгатне цветовете на героя от най-горната карта от тестето. Ако сгреша, играчът задържа картата в ръката си, ако отгатне, може да се освободи от всички карти с този цвят или герой.



ОРЕЛ - играе се с всяка карта, която има един от двата цвята за орел: следващият играч не може да се освободи от никаква карта, но трябва да отгатне цветовете на героя от най-горната карта от тестето. Ако сгреша, играчът задържа картата в ръката си, ако той (играчът) отгатне, тогава може да я даде на друг играч, който е играл с орела.

Ти спечели!



Играчът, който първи се освободи от всичките си карти, печели.



DE



Wir freuen uns, dass Sie sich für dieses Spiel von Family Games entschieden haben. Das Spiel unterstützt die motorische und soziale Entwicklung Ihres Kindes. Es lernt, Regeln zu akzeptieren, neue Konzepte zu verstehen, Probleme zu lösen, seine Fähigkeiten zu erproben, von anderen (Erwachsenen und Gleichaltrigen) zu lernen und mit ihnen zu kooperieren. Außerdem können Sie die Bindung zu Ihrem Kind vertiefen und es beim Spielen noch besser kennenlernen.

Inhalt

64 Grundkarten

24 Spezialkarten



Wie geht das Spiel?

Nehmen Sie sich die Zeit, zunächst gemeinsam mit Ihrem Kind die Karten anzuschauen. Zeigen Sie ihm die 4 Tierfamilien und die einzelnen Familienmitglieder. Zu jedem Familienmitglied gibt es ein dazugehöriges Attribut, das auch oben links auf der Karte zu sehen ist. So kann das Kind leicht erkennen, welche Karten es in der Hand hält. Größere Kinder können die Familienmitglieder an den Pfotenabdrücken und der Zahl oben rechts erkennen.

Ziel des Spiels – Anfänger 3+

Farb- und Bildererkennungsspiel für 2 bis 4 Spieler.

Es gewinnt, wer zuerst all seine Karten abgelegt hat.

Spielaufbau

Legen Sie die Spezialkarten beiseite. Sie werden bei dieser Variante nicht benötigt.



Mischen Sie die Karten und teilen Sie an jeden Spieler 5 Karten aus.



Legen Sie dann die restlichen Karten auf den Tisch und drehen Sie die oberste Karte um.



Kleinere Kinder können häufig noch nicht alle Karten gleichzeitig halten – vielleicht sogar nur eine oder zwei. Sie dürfen die restlichen dann aufgedeckt vor sich auf den Tisch legen. Größeren Kindern gelingt es dagegen meist, alle Karten in der Hand zu halten. Wenn kleinere Kinder das Spiel nach einiger Zeit gut kennen, können Sie versuchen, das Spiel zu verlängern, indem Sie 6 oder 7 Karten anstatt 5 austeilen.

Spielverlauf

Der jüngste Mitspieler fängt an. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Der Spieler, der an der Reihe ist, muss entweder eine Karte ziehen oder eine Karte ablegen.

Eine Karte ziehen

Wenn der Spieler, der an der Reihe ist, keine Karte mit derselben Farbe oder demselben Motiv wie die zuletzt abgelegte Karte hat, muss er eine neue vom Stapel ziehen.



Eine Karte ablegen

Die Grundkarten lassen sich gleichmäßig in jeweils 4 Farb- (rot, blau, gelb und grün) und 4 Motivgruppen (Mutter, Vater, Tochter und Sohn) aufteilen. Sie können immer dann eine Karte ablegen, wenn eine der beiden folgenden einfachen Regeln zutrifft:

Sie dürfen eine Karte ablegen, wenn die zuvor abgelegte Karte dieselbe Farbe hat.

Und Sie dürfen eine Karte ablegen, wenn die zuvor abgelegte Karte dasselbe Familienmitglied zeigt.



Die Familienmitglieder sind jeweils an Ihrer Kleidung und einem charakteristischen Gegenstand zu erkennen (der oben links auf der Karte zu sehen ist). Andere Erkennungsmerkmale sind die Anzahl der Pfotenabdrücke und die oben rechts abgebildete Zahl. Diese sind in der Regel eher für größere Kinder hilfreich.

Sie haben gewonnen!

Wer zuerst all seine Karten abgelegt hat, ist Gewinner des Spiels.



Leider verloren ... Viel Glück beim nächsten Mal!



Ob man nun gewinnt oder verliert – beides will gelernt sein. Der Gewinner fühlt sich wie ein König, während der Verlierer enttäuscht und vielleicht sogar verärgert ist. Sie sollten Ihrem Kind in jeder Situation zur Seite stehen: Freuen Sie sich mit ihm, wenn es gewonnen hat, und trösten Sie es nach einer Niederlage. Erklären Sie ihm, dass es nächstes Mal wieder eine Chance gibt zu gewinnen – auf diese Weise helfen Sie ihm, sowohl bei Erfolgen als auch bei Misserfolgen mit seinen Gefühlen umzugehen.

DE

Ziel des Spiels Fortgeschrittene

5+

Farb- und Bildererkennungsspiel für 2 bis 6 Spieler.

Es gewinnt, wer zuerst all seine Karten abgelegt hat.

Spielaufbau



Es werden alle Karten einschließlich der Spezialkarten verwendet.



Mischen Sie die Karten und teilen Sie an jeden Spieler 7 Karten aus

Legen Sie dann die restlichen Karten auf den Tisch und drehen Sie die oberste Karte um.



Je nachdem, wie alt Ihr Kind ist und wie gut es das Spiel bereits beherrscht, können Sie sich entscheiden, nur einen Teil der Spezialkarten einzusetzen.

Spielverlauf

Der jüngste Mitspieler fängt an. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Der Spieler, der an der Reihe ist, muss entweder eine Karte ziehen oder eine Karte ablegen.

Eine Karte ziehen

Wenn der Spieler, der an der Reihe ist, keine Karte mit derselben Farbe oder demselben Motiv wie die zuletzt abgelegte Karte hat, muss er eine neue vom Stapel ziehen.



Eine passende Karte ablegen

Sie können immer dann eine Karte ablegen, wenn eine der folgenden einfachen Regeln zutrifft:

- Sie dürfen eine Karte ablegen, wenn die zuvor abgelegte Karte dieselbe Farbe hat.
- Sie dürfen eine Karte ablegen, wenn die zuvor abgelegte Karte dasselbe Motiv (Familienmitglied) zeigt.



- Spezialkarten mit 2 oder 4 Farben dürfen Sie auf jede Karte mit einer dieser Farben oder auf Spezialkarten mit demselben Tier ablegen.



Und Sie dürfen eine Karte ablegen, wenn die zuvor abgelegte Karte eine Spezialkarte derselben Farbe ist.



Spezialkarten

Sie können auch eine anspruchsvollere Spielvariante wählen, bei der für die Spezialkarten lustige Sonderregeln gelten.



Wir empfehlen, sie nach und nach in 3 Schritten einzuführen, wobei Sie die Reihenfolge frei auswählen können. Beispielsweise können Sie die jüngeren Spieler fragen, welche Karten ihnen am besten gefallen. Der untere Bereich der Spezialkarten zeigt, auf welche Farben sie abgelegt werden dürfen. Im oberen Bereich sehen Sie, welche Wirkung die Karte für den nachfolgenden Spieler hat. Die einzige Ausnahme ist der Wolf. Er hat eine besondere Wirkung.

Schritt 1



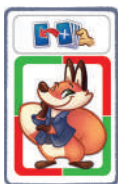
DER FROSCH - Er kann auf jede beliebige Karte gelegt werden; der nächste Spieler kann sich aussuchen, welche Karte er legt.

DER IGER - kann auf jede beliebige Karte gelegt werden, wobei eine Farbe angesagt werden muss. Der nächste Spieler darf nur Karten der angesagten Farbe ablegen. Hat er mehrere davon, so darf er sie alle ablegen.

Schritt 2



DER WOLF - kann auf jede Karte gelegt werden, deren Farbe mit einer der beiden Farben des Wolfs übereinstimmt. Der Wolf ist eine ganz besondere Karte: Wenn ein Spieler eine Wolfkarte ablegt, müssen alle anderen Spieler so schnell wie möglich ihre Hand darauf legen. Wer am langsamsten reagiert, muss 2 Karten vom Stapel ziehen. Anschließend ist er auch als Nächster an der Reihe. Bei 2 Spielern muss automatisch der Spieler 2 Karten ziehen, der nicht die Wolfkarte gelegt hat.



DER FUCHS - kann auf jede Karte gelegt werden, deren Farbe mit einer der beiden Farben des Fuchses übereinstimmt. Der nächste Spieler darf keine Karte ablegen, sondern muss von dem Spieler mit den meisten Karten eine Karte ziehen.

Schritt 3



DAS STINKTIER - kann auf jede Karte gelegt werden, deren Farbe mit einer der beiden Farben des Stinktiers übereinstimmt. Der nächste Spieler darf keine Karte ablegen, sondern muss versuchen, die Farbe der obersten Karte im Stapel zu erraten. Wenn er falsch rät, muss er die Karte aufnehmen; errät er die Farbe, so kann er alle Karten mit der betreffenden Farbe oder dem betreffenden Motiv ablegen.



DER ADLER - kann auf jede Karte gelegt werden, deren Farbe mit einer der beiden Farben des Adlers übereinstimmt. Der nächste Spieler darf keine Karte ablegen, sondern muss versuchen, die Farbe der obersten Karte im Stapel zu erraten. Wenn er falsch rät, muss er die Karte aufnehmen. Errät er die Farbe, so gibt er die Karte dem Spieler, der den Adler abgelegt hat.

Sie haben gewonnen!



Wer zuerst all seine Karten abgelegt hat, ist Gewinner des Spiels.



NL



Dank u voor het kiezen van dit artikel van de lijn Family Games.

Dit spel helpt kinderen om zowel hun vaardigheden te ontwikkelen als om te leren te socialiseren. Ze leren met anderen samen te werken, regels te aanvaarden en problemen op te lossen, ontdekken nieuwe concepten en testen hun vaardigheden door van anderen te leren (zowel van volwassenen als van leeftijdgenoten). Het is bovendien een kans om als spelend uw kinderen beter te leren kennen en een diepere relatie met hen op te bouwen.

Inhoud

• 64 basiskaarten

• 24 speciale kaarten



Laten we eens kijken hoe het spel gespeeld wordt

Veel plezier wanneer jullie samen de inhoud van het spel ontdekken en de verschillende onderdelen leren kennen. Neem de kaarten en laat uw kinderen kennismaken met de 4 dierenfamilies. Elk personage heeft een kenmerkend element, dat ook links boven op de kaart staat, om het onmiddellijk te herkennen. Oudere kinderen kunnen het personage herkennen aan de vingerafdrukken of het nummer rechts boven.

Doel van het spel – Basisniveau

3+

Herkenning van kleuren en illustraties, voor 2 tot 4 spelers.

Als eerste alle kaarten afleggen.

Opstelling

Verwijder de speciale kaarten en leg ze in de doos;



Schud de kaarten en geef elke speler 5 kaarten;



Leg de overige kaarten in het midden van de tafel en keer de bovenste om (die wordt zichtbaar).



Spelers met kleine handen leggen de andere kaarten overige kaarten voor zich open op tafel; oudere spelers kunnen alle kaarten in hun hand houden. Zodra ze vertrouwd zijn met het spel, kunnen jongere spelers langere spelen kaartpartijtjes met 6 of 7 kaarten in plaats van 5.

Spelverloop

De jongste speler begint, ga verder met de wijzers van de klok mee. Elke speler een kaart te nemen of legt er één af als hij aan de beurt is.

Trek een kaart

Als een speler geen kaarten heeft met dezelfde kleur of met hetzelfde personage als de laatste neergelegde kaart, kan hij geen kaart afleggen en moet hij een nieuwe kaart van de stapel nemen.



Leg een kaart af

De basiskaarten zijn gelijk verdeeld in 4 kleuren (rood, blauw, geel, groen) en 4 personages (mama, papa, zoon en dochter). Leg een kaart af volgens een van deze twee eenvoudige regels:

- Leg een kaart met dezelfde kleur;
- Leg een kaart met hetzelfde personage.



Personages kan je herkennen aan hun kleding en een typisch voorwerp (links boven op de kaart). Andere kenmerkende elementen zijn het aantal vingerafdrukken en het getal rechts boven, dat alleen belangrijk is voor oudere kinderen.

Gewonnen!



De speler die als eerste al zijn kaarten aflegt wint.



Verloren... probeer opnieuw en win!



Winnen en verliezen zijn belangrijke momenten in een spel; wie wint, voelt zich kampioen; wie verliest, is teleurgesteld en soms heel boos; geef in elke situatie uw kinderen aandacht: wees samen blij wanneer ze winnen en troost ze wanneer ze verliezen. Leer hen dat ze de volgende keer kunnen winnen; zo worden ze sterker en leren ze om te gaan met emoties en positieve en negatieve situaties in het leven.

NL

Doel van het spel Gevorderd niveau

5+

Herkenning van kleuren en illustraties, voor 2 tot 6 spelers.
Als eerste alle kaarten afleggen.

Opstelling



Gebruik alle kaarten, ook de speciale kaarten;



Schud de kaarten en geef elke speler 7 kaarten.

Leg de overige kaarten in het midden van de tafel en keer de bovenste om (die wordt zichtbaar).



Jullie kunnen ervoor kiezen slechts enkele speciale kaarten te gebruiken afhankelijk van de leeftijd van de kinderen en hun ervaring met het spel.

Spelregels

De jongste speler begint, ga verder met de wijzers van de klok mee. Elke speler een kaart te nemen of legt er één af als hij aan de beurt is.

Trek een kaart

Als een speler geen kaarten heeft met dezelfde kleur of met hetzelfde personage als de laatste neergelegde kaart, kan hij geen kaart afleggen en moet hij een nieuwe kaart van de stapel nemen.



Leg een geldige kaart af

Leg een kaart af volgens een van deze eenvoudige regels:

Leg een kaart met dezelfde kleur;

Leg een kaart met hetzelfde personage voorstelt;



Leg een speciale kaart met 2 of 4 kleuren op eender welke kaart met één van deze kleuren of op een speciale kaart met hetzelfde dier;



Leg een kaart op een speciale kaart met dezelfde kleur.



Speciale Kaarten



In het spel voor gevorderden kunt u ook met speciale kaarten spelen die leuke gevolgen hebben.

We raden aan ze geleidelijk in 3 stappen in te voeren, maar jullie kunnen ze natuurlijk toevoegen in een volgorde naar keuze, misschien omdat de jongste spelers de voorkeur geven aan een van de personages. Alle speciale kaarten hebben een gedeelte onderaan dat de kleuren toont waarop ze kunnen worden gespeeld en een gedeelte bovenaan dat het effect ervan op de volgende speler toont. De enige uitzondering is de wolf, die een speciaal effect heeft.

Stap 1



KIKKER - Kan op elke kaart worden gelegd: de volgende speler kan kiezen welke kaart hij aflegt;

EGEL - Kan op elke kaart worden gelegd, de speler kiest luidop een kleur : de volgende speler kan enkel een kaart van de aangegeven kleur spelen, maar als hij er meer dan één heeft kan hij ze allemaal afleggen.

Stap 2



WOLF - Kan op elke kaart worden gelegd met één van de twee kleuren van de wolf. De wolf is een heel speciale kaart: zodra hij wordt afgelegd, moeten alle andere spelers om het eerst hun kaarten afleggen. De laatste speler moet 2 kaarten van de stapel nemen en is als eerste aan de beurt in de volgende ronde. Als er twee spelers zijn, dwingt de Wolf zijn tegenspeler om 2 kaarten van de stapel te nemen.



VOS - Kan op elke kaart worden gelegd met één van de twee kleuren van de vos, de volgende speler kan geen kaart afleggen, maar hij moet een kaart trekken bij de speler met de meeste kaarten.

Stap 3



STINKDIER - Kan op elke kaart worden gelegd met één van de twee kleuren van het stinkdier: de volgende speler kan geen kaart afleggen, maar moet proberen de kleuren of het personage van de bovenste kaart van de stapel te raden. Als hij verkeerd geraden heeft, houdt hij de kaart in zijn hand, maar als hij juist geraden heeft, mag hij alle kaarten met die kleur of dat personage afleggen.



AREND - Kan op elke kaart worden gelegd met één van de twee kleuren van de arend: de volgende speler kan geen kaart afleggen, maar moet proberen de kleur of het personage van de bovenste kaart van de stapel te raden. Als hij verkeerd geraden heeft, houdt hij de kaart in zijn hand, maar als hij juist geraden heeft, geeft hij hem aan de speler die de arend heeft afgelegd.

Gewonnen!

De speler die als eerste al zijn kaarten aflegt wint.





AR

نشكركم على اختياركم هذه اللعبة من مجموعة الألعاب العالمية.
تساعد هذه لعبة طفلك على تطوير مهاراته الشخصية وعلى تعلم الإختلاط بالمجتمع من حوله من خلال مساعدته على تعلم واتباع القواعد والقوانين واستيعاب مفاهيم جديدة. بالإضافة إلى ذلك، إنها تساعد على حل المشاكل واختبار مهاراته الشخصية والتعلم من الآخرين (البالغين والأصدقاء) ليتعلم تدريجياً كيفية التعاون معهم بشكل جيد. علاوة على ذلك، تؤمن هذه اللعبة فرصة لك للتعرف أكثر على طفلك وتوطيد علاقتك به من خلال اللعب معه.



المحتويات



- ٦٤ ورقة أساسية (٤ عائلات حيوانات مختلفة: دب، فأر، أرنب، و كلب؛ ٤ ل شخصيات مختلفة: أم، أب، ابنة، وابن - ٤ أوراق لكل منها).
- ٢٤ ورقة مميزة (٦ حيوانات مميزة: ضفدع، قنفذ، ذئب، ثعلب، ظربان، ونسر - ٤ أوراق لكل منها)

دعونا نتعلم كيفية اللعب

أولاً وقبل كل شيء، استمتع باللعب مع طفلك من خلال استكشاف محتويات اللعبة. خذ الأوراق ودع الأطفال يتعرفوا على عائلات الحيوانات الأربعة (٤). لكل شخصية عنصر يمثلها، يوجد هذا العنصر على الجزء العلوي يسار الورقة للتعرف عليه بسرعة عندما تكون الورقة بحوزة الطفل. باستطاعة الأطفال الأكبر سنّاً التعرف على الشخصيات من خلال البصمة والرقم الموجودين على الجزء العلوي يمين الورقة.

الهدف من اللعبة - المستوى الأساسي ٢+ 3+

لعبة تمييز الألوان والرسومات: من ٢ إلى ٤ لاعبين.
قم بفت جميع الأوراق أمام اللاعبين.

تجميع اللعبة



قم بإزالة الأوراق "المميزة" وضعها داخل الصندوق؛

أخلط الأوراق ووزع ٥ أوراق لكل لاعب؛



ضع الأوراق الباقية وسط الطاولة، واكشف الورقة الأولى.

بإمكان اللاعبين الصغار أن يحملوا بيدهم أكثر عدد من الأوراق حسب استطاعتهم (حتى ولو ورقة أو بطاقتين فقط) وأن يضعوا الأوراق الأخرى على الطاولة أمامهم بحيث لا يكونوا مكشوفين للاعبين الآخرين. بعد أن يتأقلم الجميع على اللعبة، بإمكان اللاعبين الصغار المشاركة في جولات لعب أطول وتوزيع ٦ أو ٧ أوراق بدلاً من ٥.



كيفية اللعب

يبدأ اللاعب الأصغر سناً باللعب أولاً، ثم يتبعه الآخرون باتجاه عقارب الساعة.
على كل لاعب أخذ ورقة أو رمي ورقة واحدة عندما يحين دوره.

سحب ورقة

في حال لم يكن لدى أحد اللاعبين ورقة من نفس اللون أو نفس موضوع أوراق الدخول الأخيرة عندما يحين دوره في اللعب، فلا يستطيع رمي أي من أوراقه وعليه سحب ورقة جديدة من حزمة الأوراق.



رمي ورقة

الأوراق الأساسية موزعة بشكل متساوٍ على ٤ ألوان (أحمر، أزرق، أصفر، أخضر) و ٤ شخصيات (أم، أب، جرو ذكر، وجرو أنثى). يمكنك رمي ورقة فقط في حال كانت تتبع أحد هذين الشرطين:
بإمكانك رمي ورقة من نفس اللون الموجود؛
بإمكانك رمي ورقة تحتوي على نفس الشخصية.



يتم تحديد كل شخصية من خلال الملابس أو غرض نمذجي (موضح أعلى الورقة في الجزء الأيسر). عناصر التمييز الأخرى هي: كمية بصمات الأصابع والأرقام الموضحة في الجزء العلوي الأيمن التي تعد أهم للأطفال الأكبر سناً.



لقد فزت!

اللاعب الذي يتخلص من جميع أوراقه أولاً يربح!



لقد خسرت... حاول مرة أخرى!

الفوز والخسارة هما لحظتين مهمتين جداً في كل لعبة، من يربح، يشعر بأنه بطل حقيقي، ومن يخسر يشعر بخيبة أمل وأحياناً بالغضب؛ تعامل مع طفلك في كلا الحالتين: إفرح معهم عندما يفوزوا وواسيهم عندما يخسروا وعلمهم أن بإمكانهم الفوز في المرة القادمة؛ وهكذا تزداد ثقتهم بأنفسهم ويتعلموا التعامل مع عواطفهم في الموافق الإيجابية والسلبية في الحياة.



5+

الهدف من اللعبة - المستوى المتطور +5

AR

لعبة تمييز الألوان والرسومات: من ٢ إلى ٦ لاعبين.
قم بفت جميع الأوراق أمام اللاعبين.

تجميع اللعبة



استخدم جميع الأوراق من
ضمنها الأوراق "المميزة"؛



أخلط الأوراق
ووزع ٧ أوراق لكل لاعب؛

ضع الأوراق الباقية وسط
الطولة، واكشف الورقة الأولى.



بإمكانك استخدام بعض الأوراق "المميزة" فقط وذلك حسب عمر
طفلك ومدى درايتته باللعبة.



كيفية اللعب

يبدأ اللاعب الأصغر سناً باللعب أولاً، ثم يتبعه اللاعبون الآخرون باتجاه
تحرك عقارب الساعة.
على كل لاعب أخذ ورقة أو رمي ورقة واحدة عندما يحين دوره.

سحب ورقة



في حال لم يكن لدى أحد اللاعبين ورقة من نفس اللون أو
نفس موضوع أوراق الدخول الأخيرة عندما يحين دوره في
اللعبة فلا يستطيع رمي أي من أوراقه وعليه سحب ورقة
جديدة من حزمة الأوراق.

رمي ورقة

بإمكانك رمي ورقة فقط في حال كانت تتبع أحد الشروط التالية:
بإمكانك رمي ورقة من نفس اللون الموجود؛
بإمكانك رمي ورقة تحتوي على نفس الشخصية.



بإمكانك رمي ورقة "مميزة" من ٢ أو ٤ ألوان موجودة على أي ورقة تحتوي على هذه الألوان أو ورقة "مميزة" تحتوي على نفس الحيوان؛



بإمكانك رمي ورقة من نفس لون ورقة "مميزة".



الأوراق "المميزة"

في أسلوب اللعب المتطور، بإمكانك اللعب بالأوراق "المميزة" مع مؤثرات مضحكة:



ننصحكم بإدراجها بشكل تدريجي في ٣ خطوات متصاعدة، وبإمكانك إدراجهم في الترتيب الذي ترغب به، قد يكون حسب رغبة اللاعبين الأصغر سناً وميولهم لشخصية معينة أكثر. تحتوي جميع الأوراق "المميزة" على جزء سفلي يظهر الألوان التي يمكن اللعب بها، بالإضافة إلى جزء علوي يظهر تأثيره على اللاعب التالي. باستثناء ورقة واحدة وهي الذئب، والذي له تأثير خاص.

الخطوة الأولى:

الضعف - يمكن لعبه على أي ورقة: بإمكان اللاعب التالي لعب الورقة التي يرغب بها.

القنفذ - يُلعب على أي ورقة من اللون الذي تختاره: بإمكان اللاعب التالي فقط لعب ورقة من اللون الذي اختاره اللاعب السابق. إذا كان بحوزته أكثر من ورقة من هذا اللون عليه رمي جميع الأوراق التي بحوزته التي تحتوي على ذلك اللون.



الخطوة الثانية:

الذئب - يُلعب على أي ورقة تحتوي على أحد ألوان الذئب. ورقة الذئب هي ورقة مميزة جداً: عندما يلعب أحد اللاعبين ورقة الذئب يجب على جميع اللاعبين وضع يدهم على الورقة بأسرع وقت ممكن. على آخر لاعب سحب ٢ أوراق جدد: تبدأ اللعبة من جديد بدءاً من هذا اللاعب. في الألعاب التي تتألف من ٢ لاعبين، يجبر الذئب خصمه على سحب ٢ أوراق.



الثعلب - يُلعب على أي ورقة تحتوي على أحد لوني الثعلب، ليس بإمكان اللاعب رمي أي من أوراقه، بل يجب عليه سحب ورقة من اللاعب الذي بحوزته أكبر عدد من الأوراق.



الخطوة الثالثة:

الضربان - يُلعب على أي ورقة تحتوي على أي من لوني الضربان: ليس بإمكان اللاعب التالي رمي أي من أوراقه بل عليه أن يحزر الألوان أو الشخصيات الموجودة على البطاقة العلوية من كدسة الأوراق. إذا لم يحزر الجواب الصحيح، عليه حمل هذه البطاقة بيده. في حال حزر الجواب الصحيح، بإمكانه رمي جميع الأوراق التي بحوته التي تحتوي على هذه الألوان أو الشخصيات.



النسر - يُلعب على أي ورقة تحتوي على أي من لوني النسر: ليس بإمكان اللاعب التالي رمي أي من أوراقه بل عليه أن يحزر الألوان أو الشخصيات الموجودة على البطاقة العلوية من كدسة الأوراق. إذا لم يحزر الجواب الصحيح، عليه حمل هذه البطاقة بيده. في حال حزر الجواب الصحيح، يعطي الورقة للاعب الذي لعب بطاقة النسر.



لقد فزت !

اللاعب الذي تخلص من جميع أوراقه أولاً يربح!



(IT)

Si raccomanda di leggere prima dell'uso e conservare queste istruzioni per riferimento futuro.



Attenzione!

Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi. Piccole parti. Rischio soffocamento. -Eventuali sacchetti di plastica ed altri componenti non facenti parte del gioco (es. legacci, elementi di fissaggio, etc.) devono essere rimossi prima dell'uso e tenuti fuori dalla portata dei bambini. Rischio soffocamento.

(FR)

Il est conseillé de lire cette notice avant l'emploi et de la conserver pour toute référence future.



Attention!

Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Attention aux petites pièces, risque d'étouffement. Les éventuels sachets en plastique et les autres éléments ne faisant pas partie du jouet (ex. liens, éléments de xation, etc.) doivent être éliminés avant l'utilisation et être tenus hors de la portée des enfants. Risque d'étouement.

(UK)

Перед використанням уважно ознайомтеся з інструкцією і збережіть її на майбутнє.



УВАГА!

Не призначене для дітей віком молодше 36 місяців. Дрібні деталі. Ризик удушення. Перед використанням зніміть і уберіть у недосяжні для дітей місця пластикові пакети та інші компоненти, які не входять у склад іграшки (напр., шнурки, крипильні деталі, тощо). Існує небезпека удушення.

(ES)

*Se recomienda leer estas instrucciones antes del uso y conservarlas para futuras consultas.



¡Atención!

No conviene para niños menores de 36 meses. Contiene piezas pequeñas, riesgo de asfixia. Antes de utilizar, quitar las posibles bolsas de plástico y todos los demás componentes que no formen parte del juguete (por ejemplo, cordones, elementos de jación, etc.) y guardarlos fuera del alcance de los niños. Riesgo de asfixia. *

(PL)

Przed użytkowaniem produktu należy przeczytać instrukcję obsługi oraz zachować ją na przyszłość jako źródło informacji.



OSTRZEŻENIE!

Produkt nieodpowiedni dla dzieci w wieku poniżej 36 miesięcy. Zawiera małe elementy. Ryzyko uduszenia. Przed użytkowaniem wyeliminować i usunąć ewentualnie obecne plastikowe woreczki lub inne elementy nie wchodzące w skład zabawki, (np. sznureczki do wiązania, elementy mocujące, itp.) oraz przechowywać je poza zasięgiem dzieci. Ryzyko uduszenia.

(RO)

Se recomandă citirea acestor instrucțiuni înainte de utilizare și păstrarea lor pentru a le consulta ulterior.



Atenție!

Nu este potrivit copiilor cu vârstă mai mică de 36 de luni. Părți de mici dimensiuni. Risc de sufocare. Eventualele pungi de plastic și alte componente care nu fac parte din jucărie și scopul acesteia (cum ar fi sfori, elemente de fixare etc.), trebuie să fie îndepărtate înainte de utilizare și nu trebuie lăsate la îndemâna copiilor. Risc de sufocare.

(NL)

Lees deze instructies voor het gebruik en bewaar ze voor latere raadpleging.



LET OPI!

Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Bevat kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar. Eventuele plastic zakken en andere onderdelen die geen deel uitmaken van het speelgoed (bijv. linten, bevestigingselementen, enz.) moeten vóór het gebruik worden verwijderd en buiten het bereik van kinderen worden gehouden. Verstikkingsgevaar

(PT)

Antes de usar, leia e conserve estas instruções para consultas futuras.



ATENÇÃO!

Contra-indicado para crianças com menos de 3 anos. Atenção, contém peças pequenas: risco de asfixia. Antes da utilização, remova eventuais sacos de plástico e todos os elementos que fazem parte de embalagem do brinquedo (ex., cordões, elementos de xação, etc.) e mantenha-os fora do alcance das crianças. Risco de as xia.

(EL)

Συνιστάται να διαβάσετε πριν από τη χρήση αυτές τις οδηγίες και να τις κρατήσετε για να τις συμβουλευέστε στο μέλλον.



ΠΡΟΣΟΧΗ!

Δεν είναι κατάλληλο για παιδιά ηλικίας κάτω των 36 μηνών. Μικρά τεμάχια. Κίνδυνος ασφυξίας. • Ενδεχόμενες πλαστικές σακούλες και άλλα τεμάχια που δεν αποτελούν τμήμα του παιχνιδιού (π.χ. ταινίες, στοιχεία στερέωσης, κλπ.), πριν από τη χρήση πρέπει να αφαιρεθούν και να κρατηθούν μακριά από τα παιδιά. Κίνδυνος ασφυξίας.

(BG)

Препоръчва се преди употреба да прочетете внимателно тези инструкции и да ги запазите за бъдещи справки.



Внимание!

Не е подходяща за деца на възраст под 36 месеца. Съдържа дребни части. Опасност от задушаване. Еventуални найлонови торбички и други компоненти, които не са част от играчката (напр. връзки, закрепващи елементи и т.н.), трябва да бъдат отстранени преди употреба и да се съхраняват на място, недостъпно за деца. Опасност от задушаване.

(EN)

Please read these instructions carefully before using the toy and keep for future reference.



Warning!

Not suitable for children under 36 months. Due to small parts. Choking hazard. Before using the product remove and dispose of any plastic bags and any other packaging (e.g. fasteners and xing ties etc) and keep them out of reach of children. Suffocation hazard.

(RU)

Перед использованием внимательно ознакомьтесь с инструкцией и сохраните её для обращения в будущем.



ВНИМАНИЕ!

Не предназначено для детей в возрасте младше 36 месяцев. Мелкие детали. Опасность удушения. • Перед использованием снимите и уберите в недоступные для детей места пластиковые пакеты и прочие компоненты, не входящие в состав игрушки (напр., шнурки, крепежные детали и пр.). Существует риск удушения. Используйте игрушку под постоянным наблюдением взрослых.

(DE)

Bitte lesen Sie vor dem Gebrauch die Anleitung durch und bewahren Sie diese für späteres Nachlesen auf.



Achtung!

Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Erststckungsgefahr! Kleine Teile. Eventuelle Plastikbeutel und andere Teile, die nicht zum Spielzeug gehören (wie z.B. Schnürbänder, Befestigungselemente usw.) müssen vor dem Gebrauch entfernt und außer Reichweite der Kinder aufbewahrt werden. Erststckungsgefahr!

(AR)

ننصح بقراءة هذه التعليمات قبل الاستعمال والاحتفاظ بها للاطلاع عليها عند الحاجة في المستقبل.



تنبيه!

غير مناسبة للأطفال الذين تقل أعمارهم عن 36 شهراً. وذلك لوجود أجزاء صغيرة تؤدي إلى خطر الاختناق.

• قبل الاستعمال يجب إزالة وإبعاد كافة الأكياس البلاستيكية والأجزاء الأخرى غير الداخلة في تركيبة اللعبة (مثل الأربطة وأجزاء التثبيت وغير هذا) ووضعها في كافة الأحوال بعيداً عن متناول أيدي الأطفال، لأن هذه المواد تؤدي إلى خطر الاختناق.



Family Games line



Gioco di associazione visiva e destrezza
Juego de asociación visual y destreza
Jogo de associação visual e destreza
Visual association and dexterity game
Παιχνίδι οπτικών συνδυασμών και δεξιότητας
Игра для развития зрительного восприятия и ловкости
Гра для розвитку візуальних асоціацій та вправності



Gioco di memoria tattile e visiva
Juego de memoria tátil y visual
Jogo de memória tátil e visual
Tactile and visual memory game
Παιχνίδι απτικής και οπτικής μνήμης
Игра для развития тактильной и визуальной памяти
Гра для розвитку тактильної та візуальної пам'яті



Gioco di cooperazione e memoria
Juego de cooperación y memoria
Jogo cooperativo e memória
Cooperative and memory game
Παιχνίδι συνεργασίας και μνήμης
Игра на развитие памяти и навыков взаимодействия в группе
Гра для розвитку пам'яті та навичок взаємодії



Gioco di collaborazione e strategia
Juego de colaboración y estrategia
Jogo de colaboração e estratégia
Collaboration and strategy game
Παιχνίδι συνεργασίας και στρατηγικής
Игра для развития коммуникативных навыков и стратегического мышления
Гра для розвитку навичок взаємодії та стратегічного мислення



Gioco di associazione di immagini e colori
Juego de asociación de colores y imágenes
Jogo de cores e associação de imagens
Colours and images association game
Παιχνίδι που συνδυάζει χρώματα και εικόνες
Игра на установление ассоциации с цветом и изображением
Гра для розвитку пам'яті та рефлексів