

2+



CHERCHE ET TROUVE

Find and seek - Suchen und Finden
Cerca e trova - Busca y encuentra

Moulin Roty



FR · EN · DE · IT · ES · PT · NL · DK · SE · RU

CHERCHE ET TROUVE

Règles du jeu

2+



Observer et associer rapidement des images

1 plateau de jeu illustré
55 jetons illustrés
10 cartes défis



Placer le plateau de jeu au centre de la table.

Les joueurs prennent un moment tous ensemble pour découvrir les animaux illustrés sur le plateau de jeu, les décrire, les comparer.



Dès 2 ans, en coopération à partir de 2 joueurs

But du jeu

Retrouver ensemble tous les animaux des jetons sur le plateau.

Déroulement de la partie

Disposer les 30 jetons, verso vert à pois bleus uniquement, face cachée, dans la boîte.

On pioche 3 jetons dans la boîte et on les pose sur la table face visible.

Tous les joueurs cherchent ensemble sur le plateau les animaux des 3 jetons et posent chaque jeton sur l'animal correspondant du plateau.

Une fois les 3 animaux trouvés, on laisse les jetons sur le plateau et on pioche 3 nouveaux jetons.

On joue ainsi jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de jetons dans la boîte.

Fin de la partie

Bravo, tous ensemble vous avez retrouvé tous les animaux !

Maintenant que vous connaissez bien les animaux du plateau, découvrez-le Cherche et Trouve en compétition.



Dès 3 ans, en compétition à partir de 2 joueurs

But du jeu

Rempporter le plus de jetons ou de points.

Déroulement de la partie

Un meneur de jeu est désigné.

Disposer tous les jetons, face cachée, dans la boîte.

Le meneur pioche un jeton dans la boîte sans le regarder, on compte jusqu'à 3, et tous les joueurs le regardent.

Tous les joueurs cherchent sur le plateau l'animal du jeton.

Le premier joueur qui place son doigt sur l'animal et annonce « trouvé ! » gagne le jeton.

S'il s'est trompé, on met le jeton de côté et le joueur doit imiter le son d'un animal !

Tous les joueurs jouent ainsi à tour de rôle.

Pour les plus petits, on peut jouer avec la moitié des jetons uniquement ou décider que le gagnant est le premier joueur qui trouve 6 jetons.

Pour les plus grands, on peut pimenter le jeu en ajoutant les cartes défis.

On mélange les cartes défis, on les pose face cachée sur la table.

À tout moment un joueur peut annoncer « défi », il pioche alors une carte et la pose sur la table face visible.

Tous les joueurs cherchent en même temps l'animal représenté dans la quantité annoncée.

Le premier joueur qui repère les animaux et annonce « trouvé ! », montre du doigt les animaux sur le plateau.

S'il réussit, il garde la carte, sinon il la met de côté et doit imiter le son d'un animal.

Fin de la partie

Chaque joueur compte ses jetons. Compter un point par jeton et ajouter les points des cartes défis.

Le gagnant de la partie est le joueur qui a le plus de points. Les autres joueurs doivent le féliciter en imitant tous des sons d'animaux !



FIND AND SEEK

Game's rules

2+



10 min



2 - 6

Observe and match pictures quickly

1 picture game board
55 picture cards
10 challenge cards



Place the game board in the centre of the table.

Players take a moment to look over the animals on the game board together, describing and comparing them.



For ages 2+, 2+ players (cooperative play)

Aim of the game

Match the animals on the cards with those on the board together.

How to play

Put all 30 cards (green with blue dots only) face down in the box.

Draw 3 cards from the box and put them face up on the table.

Players search the board together for the animals on the 3 cards, laying each card down on the matching animal on the board.

Once all 3 animals have been found, leave the cards on the board and draw 3 new cards.

Keep playing until there are no more cards in the box.

End of the game

Well done! Together you have found all the animals!

Now that you're familiar with the animals on the board, play Find and Seek competitively.



For ages 3+, 2+ players (competitive play)

Aim of the game

Win the most cards or points.

How to play

Choose a dealer.

Put all the cards face down in the box.

The dealer draws a card from the box without looking at it. Players count to 3 and then look at the card.

All players search the board for the animal on the card.

The first player to point to the animal and call out "Found!" wins the card.

If the player is wrong, the card is set aside and the player has to make an animal sound!

All players take turns playing.

Younger players can play with only half the deck or have the winner be the first player to find 6 cards.

Older players can raise the stakes by adding challenge cards.

The challenge cards are shuffled and set face down on the table.

A player can call out "Challenge!" at any time. That player then draws a card and places it face up on the table.

Players look for the animal, in the stated number, at the same time.

The first player to find the animals and call out "Found!" must point to the animals on the board.

If the player is correct, that player keeps the card. If not, the player must set the card aside and make an animal sound.

End of the game

Players count the number of cards they have. Each card is worth one point. Add the points from the challenge cards.

The winner is the player with the most points. The other players must congratulate the winner by making all the animal sounds!



SUCHEN UND FINDEN

Spielregeln

2+



Genau hinschauen und Bilder schnell zuordnen

1 bebildeter Spielplan
55 Bildkarten
10 Aufgabenkarten



Der Spielplan ist in die Mitte des Tisches zu legen.
Die Spieler schauen sich alle in Ruhe die darauf abgebildeten Tiere an, beschreiben und vergleichen sie.



Ab 2 Jahre, mindestens 2 Spieler (zum gemeinsamen Zusammenspielen)

Ziel des Spiels

Gemeinsam alle auf den Karten abgebildeten Tiere auf dem Spielplan wieder finden.

Ablauf des Spiels

Zunächst sind alle 30 Karten (nur die grünen Karten mit blauen Punkten) verdeckt in die Schachtel zu legen.

Danach werden 3 Karten aus der Schachtel entnommen und aufgedeckt auf den Tisch gelegt.

Alle Spieler suchen gemeinsam auf dem Spielplan die auf den 3 Karten abgebildeten Tiere und legen jede Karte auf dem entsprechenden Tier auf dem Spielplan ab.

Nachdem die 3 Tiere gefunden wurden, verbleiben die Karten auf dem Spielplan und es werden 3 neue Karten gezogen.

Auf diese Weise wird weitergespielt, bis sich keine Karten mehr in der Schachtel befinden.

Ende des Spiels

Gut gemacht! Gemeinsam wurden alle Tiere gefunden!

Jetzt, da alle die Tiere auf dem Spielplan kennen, kann das Spiel auch gegeneinander gespielt werden.



Ab 3 Jahre, mindestens 2 Spieler (gegeneinander gespielte Spielvariante)

Ziel des Spiels

So viel wie möglich Karten bzw. Punkte gewinnen.

Ablauf des Spiels

Es wird ein Kartengeber bestimmt.

Danach werden alle Karten verdeckt in der Schachtel abgelegt.

Der Kartengeber entnimmt eine Karte verdeckt aus der Schachtel. Es wird bis 3 gezählt, dann wird die Karte aufgedeckt, so dass alle Spieler sie sehen.

Alle Spieler suchen auf dem Spielplan das auf der Karte abgebildete Tier.

Der Spieler, der das Tier zuerst auf dem Spielplan findet, den Finger darauf hält und «Gefunden» ruft, gewinnt die Karte.

Wenn er sich geirrt hat, wird die Karte beiseite gelegt und muss der Spieler den Laut eines Tieres nachahmen.

Alle Spieler spielen der Reihe nach.

Bei sehr jungen Spielern kann man mit nur der Hälfte der Karten spielen oder beschließen, dass derjenige gewonnen hat, der als Erster 6 Karten findet.

Bei älteren Spielern kann man das Spiel aufpeppen, indem man Aufgabenkarten hinzunimmt.

Hierfür werden die Aufgabenkarten gemischt und verdeckt auf dem Tisch abgelegt.

Ein Spieler kann jederzeit «Aufgabe» rufen, er zieht sodann eine Karte und deckt sie auf dem Tisch auf.

Alle Spieler suchen dann gleichzeitig nach dem abgebildeten Tier in der angegebenen Anzahl.

Der erste Spieler, der die Tiere gefunden hat und «Gefunden» ruft, muss mit dem Finger auf dem Spielplan auf die Tiere zeigen.

Wenn er das schafft, behält er die Karte. Wenn nicht, muss die Karte beiseite gelegt werden und der Spieler einen Tierlaut nachahmen.

Ende des Spiels

Alle Spieler zählen ihre Karten. Pro Spielkarte gibt es einen Punkt. Und auch die Aufgabenkarten sind einen Punkt wert.

Der Spieler mit den meisten Punkten hat gewonnen. Die anderen Spieler gratulieren ihm, indem sie alle Tierlaute nachahmen.



CERCA E TROVA

Regole del gioco

2+



10 min



2 - 6

**Osservare e associare rapidamente
delle immagini**

1 tabellone illustrato
55 carte illustrate
10 carte Sfida



Posizionare il tabellone al centro del tavolo.

I giocatori si prendono un momento tutti insieme per scoprire gli animali illustrati sul tabellone, descriverli e paragonarli.



**A partire da 2 anni, in cooperazione,
a partire da 2 giocatori**

Scopo del gioco

Trovare insieme sul tabellone tutti gli animali raffigurati nelle carte.

Svolgimento della partita

Posizionare nella scatola le 30 carte a faccia in giù, dal lato verde a puntini blu.

Pescare 3 carte nella scatola e disporle sul tavolo, girate dal lato visibile.

Tutti i giocatori cercano insieme sul tabellone gli animali delle 3 carte e posano ognuna delle carte nel tabellone, sopra l'animale corrispondente.

Una volta trovati i 3 animali, lasciano le carte sul tabellone e prendono altre 3 carte. Si continua a giocare così fino ad esaurire le carte della scatola.

Fine della partita

Bravi, tutti insieme avete trovato tutti gli animali!

Ora che conoscete bene gli animali del tabellone, scoprite il Cerca e Trova in competizione.



**A partire da 3 anni, in competizione,
a partire da 2 giocatori**

Scopo del gioco

Vincere più carte o più punti.

Svolgimento della partita

Viene designato un mazziere.

Mettere nella scatola tutte le carte, a faccia in giù.

Il mazziere pesca una carta dalla scatola senza guardarla, si conta fino a 3 e tutti i giocatori la guardano.

Tutti i giocatori cercano sul tabellone l'animale raffigurato sulla carta.

Il primo giocatore che posa il dito sull'animale e annuncia «trovato!» vince la carta.

Se si è sbagliato, la carta viene scartata e il giocatore deve imitare il verso di un animale!

Tutti i giocatori giocano a turno.

Per i più piccini, si può giocare solo con la metà delle carte oppure decidere che il vincitore è il primo giocatore che trova 6 carte.

Per i più grandi, si può rendere il gioco più stuzzicante aggiungendo le carte Sfida.

Si mischiano le carte Sfida e poi si dispongono sul tavolo, coperte.

In qualsiasi momento, un giocatore può annunciare «sfida», pescando una carta e posandola sul tavolo dal lato visibile.

Tutti i giocatori cercano contemporaneamente l'animale rappresentato nella quantità indicata.

Il primo giocatore che trova gli animali e annuncia «trovato!», mostra col dito gli animali sul tabellone.

Se vi riesce, si prende la carta, altrimenti la scarta e deve imitare il verso di un animale.

Fine della partita

Ogni giocatore conta le proprie carte. Contare un punto per carta e aggiungere i punti delle carte Sfida.

Il vincitore della partita è il giocatore che ha il punteggio più alto. Gli altri giocatori devono congratularsi con lui imitando tutti dei versi di animali!



BUSCA Y ENCUENTRA

Reglas del juego

2+



10 min



2 - 6

Observar y asociar rápidamente imágenes

1 tablero de juego ilustrado
55 cartas ilustradas
10 cartas de desafíos



Colocar el tablero de juego en el centro de la mesa. Los jugadores se toman un momento para descubrir juntos a los animales del tablero, describirlos y compararlos.



A partir de 2 años. 2 jugadores o más (juego de cooperación)

Objetivo del juego

Encontrar juntos en el tablero todos los animales de las cartas.

Desarrollo de la partida

Colocar las 30 cartas, solamente las del dorso verde con lunares azules, boca abajo, en la caja.

Sacamos 3 cartas de la caja y las colocamos boca arriba sobre la mesa.

Todos los jugadores deben buscar juntos, en el tablero, los animales de las 3 cartas y colocar cada carta sobre el animal correspondiente en el tablero.

Cuando se han encontrado los 3 animales, se dejan las cartas en el tablero y se cogen otras 3 nuevas cartas.

Se repite este proceso hasta que no queden cartas en la caja.

Final de la partida

¡Bravo! ¡Juntos, habéis encontrado todos los animales!

Ahora que conocéis a todos los animales del tablero, podéis intentar jugar a Busca y Encuentra en modo competición.



A partir de 3 años, 2 jugadores o más en modo competición

Objetivo del juego

Conseguir el máximo de cartas o de puntos.

Desarrollo de la partida

Se designa a un líder.

Colocar todas las cartas boca abajo, en la caja.

El líder roba una carta de la caja sin mirarla, cuenta hasta 3 y todos los jugadores la ven.

Todos los jugadores deben buscar en el tablero el animal de la carta.

El primer jugador que ponga el dedo sobre el animal y anuncie «¡encontrado!» gana la carta. Si se equivoca, descartamos la carta y el jugador ¡debe imitar el sonido de un animal!

Todos los jugadores juegan por turno.

Para los más pequeños, se puede jugar con la mitad de las cartas o decidir que el ganador es el primer jugador que acierte 6 cartas.

Para los más mayores, la partida puede animarse añadiendo las cartas de desafíos. Barajamos las cartas de desafíos y las colocamos en la mesa boca abajo.

En cualquier momento de una ronda, un jugador puede anunciar «desafío», robar una carta y ponerla en la mesa boca arriba.

Todos los jugadores buscarán a la vez al animal representado en la cantidad indicada.

El primer jugador que encuentre a los animales y anuncie «¡encontrado!» señalará con el dedo los animales en el tablero.

Si acierta, se queda con la carta; si no, la aparta y deberá imitar el sonido de un animal.

Final de la partida

Cada jugador cuenta sus cartas. Cada carta equivale a un punto. Y se añaden los puntos de las cartas de desafíos.

Gana la partida el jugador que consiga más puntos. Los demás jugadores tendrán que felicitarle ¡imitando todos sonidos de animales!



PROCURA E ENCONTRA

Regras do jogo

2+



10 min



2 - 6

Observar e associar imagens rapidamente

1 tabuleiro de jogo ilustrado
55 cartas ilustradas
10 cartas de desafio



Colocar o tabuleiro de jogo no centro da mesa. Os jogadores passam um momento juntos para descobrir os animais ilustrados no tabuleiro de jogo, descrevê-los e compará-los.



A partir dos 2 anos de idade, em cooperação com 2 ou mais jogadores

Objectivo do jogo

Encontrar em conjunto todos os animais das cartas no tabuleiro.

Atividade do jogo

Colocar na caixa as 30 cartas, só as verdes com pontos azuis, com a frente virada para baixo. Tiram-se 3 cartas da caixa e colocam-se sobre o tabuleiro viradas para cima. Todos os jogadores procuram juntos no tabuleiro os animais das 3 cartas e colocam cada carta sobre o animal correspondente no tabuleiro. Uma vez encontrados os 3 animais, deixam-se as cartas no tabuleiro e tiram-se 3 cartas novas. Joga-se assim até que não haja mais cartas na caixa.

Fim do jogo

Bravo, todos juntos conseguiram encontrar todos os animais!

Agora que já conhece bem os animais do tabuleiro, descubra o Procura e Encontra em modo de competição.



A partir dos 3 anos de idade, em competição, com 2 ou mais jogadores

Objectivo do jogo

Obter o máximo de cartas ou pontos.

Atividade do jogo

É designado um distribuidor de jogo.

Colocar todas as cartas na caixa e viradas para baixo. O distribuidor tira uma carta da caixa sem olhar para ela, conta até 3 e todos os jogadores olham então para ela. Todos os jogadores procuram no tabuleiro o animal da carta. O primeiro jogador a colocar o dedo sobre o animal e a anunciar «encontrei!» ganha a carta. Se o jogador estiver errado, a carta é posta de lado e o jogador deve imitar o som de um animal! Todos os jogadores jogam desta forma, cada um na sua vez.

Para os jogadores mais jovens, pode-se jogar apenas com metade das cartas, ou decidir que ganha quem primeiro encontrar 6 cartas.

Para os jogadores mais crescidos, o jogo pode ser apimentado adicionando cartas de desafio. As cartas de desafio são baralhadas e colocadas viradas para baixo sobre a mesa.

Em qualquer altura um jogador pode gritar «desafio», depois pegar numa carta e colocá-la virada para cima sobre a mesa. Todos os jogadores procuram ao mesmo tempo o animal representado, na quantidade anunciada.

O primeiro jogador a descobrir os animais e a anunciar «encontrados» aponta para os animais no tabuleiro. Se tiver sucesso, guarda a carta, caso contrário, coloca-o de lado e tem de imitar o som de um animal.

Fim do jogo

Cada jogador conta as suas cartas. Contar um ponto por cada carta e juntar os pontos das cartas de desafio.

O vencedor do jogo é o jogador com o maior número de pontos.

Os outros jogadores têm de o felicitar, imitando todos os sons dos animais!



ZOEK EN VIND

Regels van het spel

2+



10 min



2 - 6

Observeer en match snel plaatjes

1 spelbord met afbeeldingen
55 beeldkaarten
10 uitdagingskaarten



Leg het bord in het midden van de tafel.

De spelers nemen samen een moment om de op het bord afgebeelde dieren te ontdekken, te beschrijven en te vergelijken.



Vanaf 2 jaar, in samenwerking met 2 of meer spelers

Doel van het spel

Samen alle dieren van de kaarten op het bord vinden.

Verloop van het spel

Leg de 30 kaarten, alleen groene rugzijde met blauwe vlekken, met de beeldzijde naar beneden in de doos.

Drie kaarten worden uit de doos getrokken en op tafel gelegd met zichtbare beeldzijde.

Alle spelers zoeken samen het bord af naar de dieren op de 3 kaarten en leggen elke kaart op het overeenkomstige dier op het bord.

Zodra de 3 dieren gevonden zijn, laat u de kaarten op het bord liggen en trekt u 3 nieuwe kaarten.

Er wordt zo gespeeld tot er geen kaarten meer in de doos zijn.

Einde van het spel

Bravo, jullie hebben samen alle dieren gevonden!

Nu u de dieren van het bord goed kent, kunt u het zoeken en vinden in competitie ontdekken.



Vanaf 3 jaar, in competitie vanaf 2 of meer spelers

Doel van het spel

De meeste kaarten of punten winnen.

Er wordt een speelleider aangeduid.

Leg alle kaarten met de beeldzijde naar beneden in de doos.

De speelleider trekt een kaart uit de doos zonder ernaar te kijken, men telt tot 3 en alle spelers kijken ernaar.

Alle spelers zoeken op het bord naar het dier op de kaart.

De eerste speler die zijn vinger op het dier legt en aankondigt «gevonden!» wint de kaart.

Als hij het fout heeft, wordt de kaart opzij gelegd en moet de speler het geluid van een dier imiteren!

Alle spelers spelen zo om beurt.

Voor de kleinsten kan men slechts met de helft van de kaarten spelen of beslissen dat de winnaar de eerste speler is die 6 kaarten vindt.

Voor grotere kinderen kan men het spel spannender maken door uitdagingskaarten toe te voegen.

De uitdagingskaarten worden door elkaar gemengd en op tafel gelegd met verborgen beeldzijde. Op elk moment mag een speler «uitdaging» roepen, een kaart trekken en deze op tafel leggen met zichtbare beeldzijde.

Alle spelers zoeken tegelijkertijd naar het voorgestelde dier, in de aangekondigde hoeveelheid.

De eerste speler die de dieren ziet en «gevonden!» aankondigt, toont met de vinger de dieren op het bord.

Als hij daarin slaagt, houdt hij de kaart, anders legt hij die opzij en moet hij het geluid van een dier imiteren.

Einde van het spel

Elke speler telt zijn kaarten. Tel één punt per kaart en tel de punten van de uitdagingskaarten bij elkaar op.

De winnaar van het spel is de speler met de meeste punten. De andere spelers moeten hem feliciteren door alle dierengeluiden na te doen!



SØG OG FIND Spilleregler

2+



10 min



2 - 6

Observer og sammenstil hurtigt billeder

1 illustreret spilleplade
55 illustrerede kort
10 udfordringskortene



Anbring spillepladen midt på bordet.

Spillerne giver sig lidt tid til at opdage alle de illustrerede dyr på spillepladen, beskrive dem og sammenligne dem.



2 år og derover, i samarbejde med mindst 2 spillere Målet med spillet

At genfinde alle kortenes dyr på pladen.

Sådan foregår spillet

Læg de 30 kort, kun dem med grøn bagside og blå prikker, med skjult billedside ned i æsken.

Man tager 3 kort i æsken og lægger dem på bordet med billedsiden vendt op.

Alle spillerne leder sammen efter de 3 kortes dyr på pladen og lægger hvert kort på det tilsvarende dyr på pladen.

Når de 3 dyr er fundet, lader man kortene ligge på pladen og tager 3 nye kort.

Man spiller på denne måde, indtil der ikke er flere kort i æsken.

Spillets afslutning

Hvor flot, I har alle sammen i fællesskab fundet alle dyrene!

Nu hvor I kender alle dyrene på pladen, kan I prøve at spille Led og Find om kap.



3 år og derover, i samarbejde med mindst 2 spillere

Målet med spillet

At vinde flest kort eller points.

Sådan foregår spillet

Man vælger en uddeler.

Læg alle kortene ned i æsken med skjult billedside.

Uddeleren tager et kort i æsken uden at se på det, man tæller til 3, så ser alle spillerne på kortet.

Alle spillerne leder på pladen efter dyret på kortet.

Den første spiller, der sætter sin finger på dyret og siger »fundet!«, vinder kortet.

Hvis han/hun tager fejl, lægger man kortet til side og spilleren skal efterligne et dyrs lyd!

Alle spillerne spiller på denne måde efter hinanden.

For de mindste, man kan spille med halvdelen af kortene eller bestemme, at vinderen er den første spiller, der har vundet 6 kort.

For de lidt større, man kan gøre spillet mere spændende ved at tilføje udfordringskortene.

Man blander udfordringskortene og lægger dem på bordet med skjult billedside.

En spiller kan på et vilkårligt tidspunkt side »udfordring«, så tager han/hun et kort og lægger det på bordet med billedsiden vendt opad.

Alle spillerne leder samtidigt efter dyret vist i det erklærede antal.

Den første spiller, der får øje på dyrene og siger »fundet!«, viser dyrene med fingeren på pladen.

Hvis det er rigtigt, vinder han/hun kortet. I modsat fald skal han/hun efterligne et dyrs lyd.

Spillets afslutning

Alle spillerne tæller deres kort. Man tæller et point pr. kort og tilføjer pointene på udfordringskortene.

Vinderen af spillet er den spiller, der har flest points. De andre spillere skal ønske ham/hende tillykke ved at efterligne dyrenes lyde!



SÖK OCH FINN

Spelregler

2+



10 min



2 - 6

Observera och snabbt associera bilder

1 illustrerad spelplan
55 illustrerade kort
10 utmaningskort



Placera spelbrädet mitt på bordet.

Spelarna tar ett ögonblick för att upptäcka djuren som illustreras på spelbrädet, beskriva dem, jämföra dem.



Från 2 års ålder och man måste vara minst två spelare

Spelets syfte

Hitta alla djurens djur tillsammans på brädet.

Spelets gång

Lägg ner de 30 korten upp och ned med sidan som är grön med blå prickar i lådan.

Vi fiskar upp tre kort i lådan och lägger dem med bildsidan upp på bordet.

Alla spelare ser tillsammans på brädet med djuren på de 3 korten och lägger varje kort på motsvarande djur på brädet.

När de tre djuren har hittats lämnar vi korten på brädet och tar 3 nya kort.

Vi spelar tills att det inte finns fler kort i lådan.

Slut på spelet

Bra! Tillsammans hittade ni alla djur!

Nu när du känner djurens djur väl, upptäck Söka och Hitta i spelet.



Från 3 års ålder och man måste vara minst två spelare

Spelets syfte

Vinn flest kort eller poäng.

Spelets gång

En spelledare utses.

Lägg alla kort, med baksidan upp, i lådan.

Spelledaren tar ett kort ur lådan utan att titta på det, så räknar man till 3 och alla spelare tittar på kortet.

Alla spelare letar efter kortets djur på brädet.

Den första spelaren som sätter fingret på djuret och tillkännager «hittat!» vinner kortet.

Om han hade fel, lägger vi kortet åt sidan och spelaren måste då imitera ljudet av ett djur!

Alla spelare spelar således i tur och ordning.

För de minsta, kan vi bara spela med hälften av korten eller bestämma att vinnaren är den första spelaren som hittar sex kort.

För äldre barn, kan man göra spelet svårare genom att lägga till utmaningarna.

Vi blandar utmaningskortet, vi lägger dem upp och ned på bordet.

När som helst kan en spelare tillkännage «Utmaning». Då tar han ett kort och lägger det med bilden upp på brädet.

Alla spelare letar samtidigt efter djuret som finns i mängden.

Den första spelaren som ser djur och tillkännager «hittat!» visar djuren på brädet med fingret.

Om han lyckas spar han kortet, annars lägger han det åt sidan och måste imitera ljudet av ett djur.

Slut på spelet

Varje spelare har sina egna kort. Räkna en poäng per kort och lägg till poäng för utmaningskortet.

Vinnaren är den spelare som får flest poäng. De andra spelarna måste gratulera honom genom att imitera alla djurljud!



ИСКАТЬ И НАХОДИТЬ

Правила игры

2+



10 min



2 - 6

**Внимательно смотрите
и быстро сопоставляйте
картинки**

1 иллюстрированное игровое поле
55 иллюстрированных карточек
10 карточки с заданиями



Поместите игровое поле в центр стола.

Игроки вместе рассматривают животных, изображенных на игровом поле, описывая и сравнивая их.



Для возраста 2+, от 2-х игроков (соревновательная игра)

Цель игры

Найти вместе на игровом поле всех животных, изображенных на карточках.

Как играть

Поместите все 30 карт (только зеленые с ними точками) лицевой стороной вниз в коробку.

Достаньте из коробки 3 карты и положите их на стол лицевой стороной вверх. Игроки вместе ищут на доске животных, изображенных на 3-х картах, и кладут каждую карту на соответствующее животное на игровом поле.

Как только все 3 животных будут найдены, оставьте карты на игровом поле и возьмите 3 новые карты.

Продолжайте играть, пока в коробке не останется карт.

Конец игры

Поздравляем, вместе вы нашли всех животных!

Теперь, когда вы хорошо знаете животных на игровом поле, переходите к соревнованию «Искать и находить».



Для возраста 3+, от 2-х игроков (соревновательная игра)

Цель игры

Выиграть наибольшее количество карт или очков.

Как играть

Назначается ведущий.

Положите все карты лицевой стороной вниз в коробку. Ведущий вытягивает из коробки карту, не глядя на нее. Все игроки считают до 3 и смотрят на карту. Затем они ищут на игровом поле животное, изображенное на карточке.

Первый игрок, который находит животное, ставит на изображение палец и объявляет «Найдено!», и таким образом выигрывает эту карту.

Если игрок ошибается, карта откладывается в сторону, и игрок должен издать звук животного! Все игроки играют по очереди.

Младшие игроки могут играть половиной колоды карт или определить, что победителем станет тот игрок, который первым найдет изображения, соответствующие 6 картам.

Старшие игроки могут повысить ставки, добавив карточки с заданиями.

Перемешайте карточки с заданиями и положите их на стол лицевой стороной вниз. В любой момент игрок может крикнуть «Вызов!». Затем он берет карту и кладет ее на стол лицевой стороной вверх.

Все игроки одновременно ищут животное в указанном количестве.

Первый игрок, который найдет животных и выкрикнет «Найдено!», указывает пальцем на животных на игровом поле. Если ему это удастся, он забирает карту. В противном случае откладывает ее в сторону и издает звук животного.

Конец игры

Каждый игрок считает свои карты. Каждая карта приносит одно очко. Также добавьте очки из карточек с заданиями.

Победителем становится игрок, набравший наибольшее количество очков. Остальные игроки должны поздравить победителя, имитируя все звуки животных!



Moulin Roty

Z.I. de la Sangle
44390 NORT S/ ERDRE
FRANCE

www.moulinroty.com V1 : 20/11/2022



Adresses sur quefairedemesdechets.fr



les toupitis

Moulin Roty