

recto

FR - 6 planches de jeu 36 cartes illustrées en carton De 1 à 4 joueurs <u>Règles du jeu</u> Loto des légumes Faces A : Observer et associer des images Poser toutes les cartes à l'envers sur la table. Chaque joueur choisit une planche de couleur. Le premier joueur retourne une carte, si elle correspond à une des images de sa planche, il la pose dessus. Sinon il la repose face cachée sur la table. Tous les joueurs jouent de la même façon, à tour de rôle ... Le vainqueur est celui qui a trouvé toutes les images de sa planche en premier. Faces B : Observer et nommer des images	EN - 6 game sheets 36 illustrated cardboard cards 1 to 4 players <u>1 Rules :</u> Lotto Game sheets A : Observe the pictures and match them Place all the cards face down on the table. Each player chooses a coloured sheet. The first player turns over a card. If it matches one of the pictures on his sheet, he puts it on the sheet. Otherwise, he puts the card back face down on the table. Each player does the same, taking turns. The winner is the first person to find all the pictures on his sheet. Game sheets B : Observe the pictures and name them	DE - 6 Gegetafeln - 36 Karten aus Karton 1-4 Spieler <u>1 Spielregeln:</u> Lotto Legetafeln A : Bilder beobachten und verbinden Alle Karten werden verdeckt auf dem Tisch ausgelegt. Jeder Spieler sucht sich eine farbige Legetafel aus. Nacheinander darf nun jeder Spieler eine Karte aufdecken. Gehört die aufgedeckte Karte zu seiner Legetafel, darf er sie auf das entsprechende Bild ablegen. Wenn nicht, legt er sie verdeckt zurück auf den Tisch. Es wird reihum gespielt, bis der erste Spieler alle Bilder auf seiner Legetafel mit den passenden Karten bedeckt hat. Legetafeln B : Bilder beobachten und benennen
Mémo des légumes Mémoriser et associer logiquement deux images. Poser toutes les cartes à l'envers sur la table. Le premier joueur retourne deux cartes, si elles forment un duo (intérieur extérieur du légume et dessus dessous du légume), il les garde. Sinon il les repose face cachée sur la table. Tous les joueurs jouent de la même façon à tour de rôle ... Le but est de mémoriser l'emplacement des cartes et d'associer logiquement les duos. Quand un joueur remporte un duo d'images, il rejoue. Le vainqueur est celui qui a trouvé le plus de duos.	Memory game Memorise the pictures and match them logically Put all the cards upside down on the table. The first player turns over two cards, if they make a pair (inside/outside of the vegetable and top/bottom of the vegetable), the player keeps them. Otherwise he (or she) places them face down on the table. All the players play in the same way taking turns ... The aim is to memorise the location of the cards and logically find the pairs. When a player finds a pair of images, he plays again. The winner is the one who has found the most pairs.	Mémo Bilder suchen und logisch verbinden Legen Sie alle Karten verkehrt herum auf den Tisch. Der erste Spieler dreht zwei Karten um. Wenn diese ein Paar bilden (innerhalb / außerhalb des Gemüses und oberhalb / unterhalb des Gemüses), behält er sie. Wenn nicht, legt er sie verdeckt auf den Tisch. Alle Spieler spielen abwechselnd auf die gleiche Weise ... Ziel ist es, die Position der Karten auswendig zu lernen und die Paare logisch miteinander zu verknüpfen. Wenn ein Spieler ein Duett von Bildern gewinnt, spielt er erneut. Der Gewinner ist derjenige, der die meisten Paare gefunden hat.

IT - 6 tabelloni di gioco 36 carte illustrate in cartone Da 1 a 4 giocatori <u>1 Regole del gioco:</u> Loto Tabelloni di gioco A : Osservare e associare le immagini Disporre sul tavolo tutte le carte capovolte. Ogni giocatore sceglie un tabellone colorato. Il primo giocatore gira una carta, se corrisponde a una delle immagini del suo tabellone, la ripone sopra. Diversamente la rimette capovolta sul tavolo. Tutti i giocatori procedono a turno nello stesso modo... Vince chi trova per primo tutte le immagini del suo tabellone.	ES - 6 cartones de juego 36 cartas ilustradas en cartón. De 1 a 4 jugadores <u>Reglas del juego:</u> Loto Cartones de juego A : Observar y asociar las imágenes Poner todas las cartas boca abajo sobre la mesa. Cada jugador elige un cartón de color. El primer jugador vuelve una carta, si se corresponde con una de las imágenes de su cartón, la pone encima. Si no, la vuelve a poner boca abajo sobre la mesa. Todos los jugadores juegan de la misma manera en su turno... Gana quien antes encuentra todas las imágenes de su cartón.	PT - 6 tábuas de jogo 36 cartas ilustradas em cartão De 1 a 4 jogadores <u>Regras do jogo:</u> Loto Tábuas de jogo A : Observar e associar imagens Colocar todas as cartas viradas para baixo sobre a mesa. Cada jogador escolhe uma tábua de cor. O primeiro jogador vira uma carta, se ela corresponder a uma das imagens da sua tábua, coloca-a por cima. Caso contrário, volta a virá-la para baixo sobre a mesa. Todos os jogadores procedem da mesma forma cada um por sua vez... O vencedor é aquele que encontrar todas as imagens da sua tábua em primeiro.
Tabelloni di gioco B : Osservare e definire le immagini Promemoria Memorizzare e associare le immagini secondo un legame logico Posizionare tutte le carte sottosopra sul tavolo. Il primo giocatore gira due carte, se le stesse formano una coppia (interno ed esterno dei legumi e sopra e sotto dei legumi), le conserva. In caso contrario il giocatore le ripone coperte sul tavolo. Tutti i giocatori giocano allo stesso modo, in base al loro turno... lo scopo è di memorizzare la posizione delle carte e di associare le coppie. Quando un giocatore trova una coppia di immagini, continua a giocare. Il vincitore sarà colui che avrà trovato più coppie.	Cartones de juego B : Observar y nombrar las imágenes Memo Memorizar y asociar las imágenes siguiendo una lógica. Pon todas las cartas boca abajo encima de la mesa. El primer jugador descubre dos cartas. Si forma una pareja (dentro/fuera de la verdura y arriba abajo de la verdura), se queda las dos cartas. De lo contrario, las vuelve a colocar boca abajo encima de la mesa. El resto de jugadores hacen lo mismo por turnos... El objetivo es memorizar la posición de las cartas y, lógicamente, emparejarlas. Si un jugador forma una pareja de imágenes, vuelve a jugar. Gana el jugador que más parejas forme.	Tábuas de jogo B : Observar e nomear imagens Memória Memorizar e associar imagens de forma lógica Coloque todas as cartas na mesa viradas para baixo. O/a primeiro/a jogador/a vira duas cartas, se as mesmas fizerem um par (dentro/fora do vegetal e em cima/por baixo do vegetal), o/a jogador/a fica com elas. De contrário, ele/a coloca-as viradas para baixo sobre a mesa. Todos os jogadores jogam da mesma forma, à vez... O objetivo consiste em memorizar a localização das cartas e, logicamente, encontrar os pares. Quando um/a jogador/a encontrar um par de imagens, volta a jogar. O/a vencedor/a é quem encontra a maioria dos pares.

verso

NL - 6 spelplanen en 36 geïllustreerde kaarten in karton 1 tot 4 spelers <u>Spelregels:</u> Lotto Spelplanen A : Observeren en afbeeldingen associëren Plaats alle kaarten omgekeerd op tafel. Elke speler krijgt een gekleurde plank. De eerste speler draait een kaart om. Als ze overeenstemt met een van de kleuren van zijn plank, mag hij ze erop plaatsen. Anders moet hij ze opnieuw omdraaien op tafel. Alle spelers spelen op dezelfde manier, om beurten... De winnaar is de speler die alle afbeeldingen van zijn plank het eerst heeft gevonden.	DA - 6 spilleplader og 36 illustrationskort i karton Fra 1-4 spiller <u>Spilleregler:</u> Lotto Spilleplader A : Observere og logisk finde parrene Læg alle kortene på bordet med bagsiden opad. Den første spiller vender et kort, hvis det passer til et billede på pladen, lægges det på. Hvis ikke, lægges kortet tilbage på bordet med bagsiden opad. Alle spillere spiller på samme vis og efter tur... Vinderen er den spiller, der først får pladen fuld.	SV - 6 spelbräden och 36 illustrerade kort av kartong. För 1 till 4 spelare <u>Spelregler:</u> Lotto Spelbräden A : Observera och på så sätt återfinna paren Placera alla korten upp och ned på bordet. Varje spelare väljer ett färgat bräde. Den första spelaren vänder upp ett kort, om det motsvarar en av bilderna på spelarens bräde lägger han det på bilden. Om inte lägger han tillbaka det med framsidan nedåt på bordet. Alla spelare gör likadant i tur och ordning ... Vinnaren är den som först hittar alla bilder till sitt bräde.	Spelbräden B : Observera och namnge
Memory Onthouden en afbeeldingen associëren Leg alle kaarten ondersteboven op tafel. De eerste speler draait twee kaarten om, als er een paar wordt gevormd (binnen/buiten de groente en boven/onder de groente), behoudt de speler de kaarten. Anders plaatst hij (of zij) de kaarten met de afbeelding naar beneden gericht op tafel. Alle spelers spelen om beurten op dezelfde manier ... Het doel is om de plaats van de kaarten te onthouden en de paren te vinden. Als een speler een paar van afbeeldingen vindt, speelt hij opnieuw. De speler die de meeste paren vindt is de winnaar.	Huskespil Det gælder om at huske, hvor kortene er og logisk finde parrene Vend kortene nedad på bordet. Den første spiller vender to kort, og hvis de er ens (indvendigt/udvendigt af grønsagen og top/bund af grønsagen), beholder spilleren dem. Ellers lægger han/hun dem med forsiden nedad på bordet. Alle spillerne spiller på samme måde efter tur. Det gælder om at huske, hvor kortene er og logisk finde parrene. Når en spiller finder et par billeder, spiller han/hun igen. Vinderen er den, der har fundet flest par.	Memory Syftet är att memorera kortens placering och på så sätt återfinna paren Lägg alla kort upp och ner på bordet. Den första spelaren vänder upp två av korten och om de utgör ett par (in- och utsidan på en grönsak och toppen/botten på en grönsak), behåller spelaren dessa kort. Annars ska han (eller hon) lägga tillbaka dem med framsidan ner på bordet igen. Alla spelare spelar på samma sätt varvet runt... Syftet är att memorera kortens placering och på så sätt återfinna paren. När en spelare hittar ett par, spelar denne en gång till. Vinnare är den som har hittat flest par.	

Moulin Roty