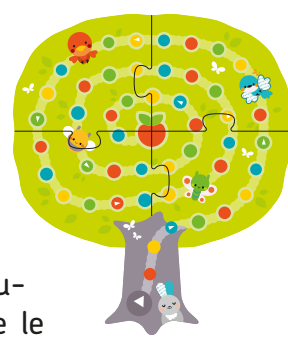


L'arbre des couleurs

2 ans et +

2 à 4 joueurs

Matériel : 1 dé de couleurs, 4 pions



Aide ton animal à grimper dans l'arbre pour aller manger la pomme. Pour cela tu dois suivre les ronds de couleurs. Le plus jeune commence. Lance le dé et avance ton pion jusqu'au prochain rond de la couleur obtenue. Tu as le droit de partager la case ou de passer par-dessus les autres animaux. Quand le dé tombe sur la croix, tu dois passer ton tour. Si c'est la flèche qui est obtenue, il faut relancer le dé. Quand tu arrives sur le papillon vert, l'oiseau bleu ou rouge et l'abeille jaune, tu peux rejouer. À la fin du parcours il faut obtenir le rouge pour attraper la pomme.

The colour tree

2 years and above

2 to 4 players

Contents: 1 colour dice, 4 counters

Help your animal climb the tree to reach the apple. Follow the path of coloured circles. The youngest player goes first. Roll the dice and move your counter to the next circle corresponding to the colour you rolled. You are allowed to land on the same circle as another player or overtake them. When the dice lands on

the cross, miss a turn. If the dice lands on the arrow, roll again. When you land on the green butterfly, the blue or red bird, or the yellow bee, have another go.

When you get to the end of the path, you must roll a red to reach the apple.

Farbenbaum

Ab 2 Jahre

Für 2 bis 4 Spieler

Material: 1 Farbwürfel, 4 Spielfiguren

Hilf deinem Tier, auf den Baum zu klettern: Es will den Apfel essen! Dazu musst du den Farbfeldern folgen. Der jüngste Spieler beginnt. Du würfelst und setzt deine Spielfigur auf das nächste Feld der gewürfelten Farbe. Auf einem Feld können auch mehr als eine Spielfigur stehen und du kannst andere Tiere überholen. Zeigt der Würfel das Kreuz, musst du einmal aussetzen. Bei Pfeil würfelst du erneut. Landest du auf dem grünen Schmetterling, dem blauen oder roten Vogel oder der gelben Biene, bist du nochmal an der Reihe. Am Ende musst du Rot würfeln, um den Apfel zu ergattern.

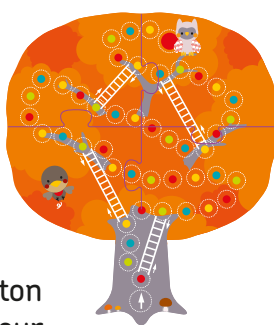
Jeu des échelles

3 ans et +

2 à 4 joueurs

Matériel : 1 dé de couleurs, 4 pions

Tu dois rejoindre ton ami le hibou en haut de l'arbre. Pour cela tu dois suivre les ronds de couleurs. Le plus jeune commence. Lance le dé et avance ton pion jusqu'au prochain rond de la couleur



obtenue. Quand le dé tombe sur la croix, tu dois passer ton tour. Si c'est la flèche qui est obtenue, il faut relancer le dé. Attention les échelles te feront monter et d'autres te feront redescendre selon le sens indiqué par la flèche. Le premier à rejoindre le haut de l'arbre (dernier rond rouge) gagne la partie.

Snakes and ladders

3 years and above

2 to 4 players

Contents: 1 colour dice, 4 counters

Join your owl friend at the top of the tree. Follow the path of coloured circles. The youngest player goes first. Roll the dice and move your counter to the next circle corresponding to the colour you rolled. When the dice lands on the cross, miss a turn. If the dice lands on the arrow, roll again. Be careful! You can go up some ladders, but you will have to go down others depending on the direction of the arrow. The first player to reach the top of the tree (the last red circle) wins.

Leiterspiel

Ab 3 Jahre

Für 2 bis 4 Spieler

Material: 1 Farbwürfel, 4 Spielfiguren

Deine Freundin, die Eule, wartet im Baum auf deinen Besuch. Dazu musst du den Farbfeldern folgen. Der jüngste Spieler beginnt. Du würfelst und setzt deine Spielfigur auf das nächste Feld der gewürfelten Farbe. Zeigt der Würfel das Kreuz, musst du einmal aussetzen. Würfelst du Pfeil, musst du erneut würfeln. Achtung, manche Leitern bringen dich nach oben, andere nach unten, je nachdem, in welche Richtung der Pfeil zeigt.

Der erste Spieler, der oben im Baum ankommt (letztes rotes Feld), gewinnt die Partie.

Le dada des couleurs

3 ans et +

2, 3 ou 4 joueurs.

Matériel : 1 dé de couleurs, 4 pions,

1 plateau de jeu puzzle.



Ce jeu initie les enfants au jeu des petits chevaux sans avoir besoin de savoir compter.

Le plus jeune commence. Tu dois choisir ta couleur, prendre l'animal correspondant (grenouille verte, oiseau bleu...) et le mettre dans son espace. Lance le dé. Pour sortir il faut obtenir le VERT. Tu avances ensuite ton animal jusqu'à la prochaine case de la couleur obtenue. Ton pion ne doit pas passer au-dessus d'un autre. Par contre si tu tombes sur la même case il doit te porter jusqu'à ce que tu rejoues! Il faut faire un tour complet du plateau. Pour terminer le parcours, ton galopin doit passer par les cases numérotées de ta couleur. Tu amènes ton pion, case par case, à l'arrivée, en tirant au dé la couleur de chaque case. Tu as gagné quand tu as réussi à poser ton animal sur la case 4 de couleur rouge.

Ludo

3 years and above

2, 3 or 4 players.

Contents: 1 colour dice, 4 counters, 1 puzzle board.

This game introduces children to Ludo without needing to count.

The youngest player goes first. Choose your colour and place the corresponding animal (green frog, blue bird, etc.) on its base.

Roll the dice.

To leave base, you must roll a GREEN. Move your animal to the next circle corresponding to the colour you rolled. Your counter must not overtake another one. However, if you land on the same circle as another player, they must take you with them until your next turn. You must go around the board once.

To finish, your animal must pass the numbered circles corresponding to your colour. Move your counter to the end from one circle to another by rolling the colour of each circle.

The player who reaches the red number 4 circle first wins.

Pachisi mit Farben

Ab 3 Jahre

Für 2, 3 oder 4 Spieler

Material: 1 Farbwürfel, 4 Spielfiguren, 1 Puzzleplatte.

Dieses Spiel führt die Kinder an Pachisi heran. Bei dieser Variante muss man nicht zählen können.

Der jüngste Spieler beginnt. Du wählst deine Farbe und das dazugehörige Tier (grüne Kröte, blauer Vogel ...) aus und stellst es auf die Abbildung des Tieres.

Nun würfelst du. Um anzufangen, musst du GRÜN würfeln. Anschließend

setzt du dein Tier immer bis zum nächsten Feld der gewürfelten Farbe. Deine Spielfigur darf nicht über eine andere Figur springen. Wenn du jedoch auf demselben Feld wie eine andere Figur landest, kannst du bis zur nächsten Runde dort stehen bleiben. Du musst das Viereck einmal umrunden.

Am Ende muss deine Figur die nummerierten Felder deiner Farbe passieren. Du ziehst deine Spielfigur Feld um Feld bis zum Ziel, indem du jeweils die Farbe der Felder würfelst.

Du hast gewonnen, wenn es dir gelungen ist, dein Tier auf das rote Feld Nr. 4 zu ziehen.

Loto

2 ans et +

2, 3 ou 4 joueurs.

Le jeu est composé de 16 images

et de 4 cartes thématiques de loto.



Préparation : mélange les images après les avoir retournées face cachée sur la table. Ensuite, distribue les cartes en fonction du nombre de joueurs :

- à 2, chacun reçoit 2 cartes

- à 3 et à 4 chacun reçoit 1 carte

(Les cartes restantes sont mises de côté, ainsi que les images correspondantes).

Déroulement de la partie : tu désignes un meneur de jeu. Il tire une image et la montre aux autres.

Le joueur qui a sur sa carte l'image correspondante, la prend et la place sur sa carte. Si personne ne réclame l'image, elle est remise dans la pioche. Le premier qui complète sa (ou ses) carte(s) gagne la partie.

Bingo

2 years and above

2, 3 or 4 players.

The game includes 16 images and 4 themed bingo cards.

Setup: shuffle the images face down on the table.

Hand out the cards depending on the number of players:

- 2 players: each player receives 2 cards

- 3 or 4 players: each player receives 1 card

(Put the remaining cards and the corresponding images aside).

How to play: designate a caller. The caller draws an image from the pile and shows it to the others.

The player with the corresponding image takes it and places it on their card. If nobody takes the image, put it back in the pile. The first player to complete their card(s) wins.

Bilderlotto

Ab 2 Jahre

Für 2, 3 oder 4 Spieler

Das Spiel besteht aus 16 Bildkarten und 4 Legetafeln.

Vorbereitung: Die Bildkarten werden verdeckt auf den Tisch gelegt und gemischt.

Die Tafeln werden verteilt, je nach Anzahl der Spieler:

- bei 2 Spielern erhält jeder 2 Tafeln

- bei 3 oder 4 Spielern erhält jeder 1 Tafel (Übrig gebliebene Legetafeln werden beiseite gelegt, ebenso wie die zugehörigen Bildkarten).

Spielablauf: Du ernennst einen Spielleiter. Er zieht eine Bildkarte und zeigt sie den anderen.

Der Spieler, auf dessen Legetafel das Bild zu sehen ist, nimmt die Karte und legt sie auf seiner Tafel ab. Meldet sich kein Spieler, wandert die Bildkarte zurück in den Stapel. Der erste Spieler, der seine Legetafel(n) zuerst vervollständigt hat, gewinnt die Partie.

Le jeu de pêche à la ligne magnétique

2 ans et +

2 joueurs

Disposer au hasard les poissons face dessinée sur le dessus. Le but du jeu est d'attraper le plus de poissons possible en se servant de sa canne à pêche. Une fois la partie terminée, les joueurs regroupent leurs prises et comptabilisent le nombre de poissons qu'ils ont attrapés, celui qui en a le plus a gagné.



Magnetic fishing line game

2 years and above

2 players

Place the fish at random lying face up. The aim of the game is to catch as many fish as possible using your fishing rod. Once the game is over, the

players count how many fish they have caught. The one who has caught the most is the winner.

Magnet-Angelspiel

Ab 2 Jahre

Für 2 Spieler

Die Wassertiere werden mit der Bildseite nach oben wahllos auf den Tisch gelegt. Ziel des Spiels ist es, mit der Angel so viele Tiere wie möglich zu angeln. Ist das Spiel beendet, zählt jeder Spieler seinen Fang. Gewonnen hat der Spieler mit den meisten Spielfiguren.

Dominos

3 ans et +

1 à 5 joueurs

Le jeu est composé de 28 dominos.



Préparation : les dominos sont retournés faces illustrées contre la table.

Déroulement de la partie :

- 7 dominos si vous jouez à 2 ou à 3

- 6 dominos si vous jouez à 4

- 5 dominos si vous jouez à 5

Les dominos restants forment la pioche. Chacun place à son tour un domino, faisant correspondre les extrémités. Si un joueur est bloqué, il choisit : soit de passer son tour, soit de piocher.

Celui qui pose le premier tous ses dominos gagne la partie. Si le jeu est bloqué, c'est celui qui a posé le plus grand nombre de dominos qui remporte la partie.

Dominos

3 years and above

1 to 5 players

The game includes 28 dominos.

Setup: place the dominos face down on the table.

How to play:

- 7 dominos each for 2 or 3 players

- 6 dominos each for 4 players

- 5 dominos each for 5 players

The rest of the dominos constitute the draw pile. Players take it in turns to place a domino by matching the ends. If a player cannot play, they can either miss a go or draw from the pile.

The first player to get rid of all their dominos wins.

If no one can play and the game is blocked, the player who has put down the most dominos wins.

Domino

Ab 3 Jahre

Für 1 bis 5 Spieler

Das Spiel besteht aus 28 Dominokarten.

Vorbereitung: Die Dominokarten werden verdeckt auf den Tisch gelegt.

Spielverlauf:

- 7 Dominokarten bei 2 oder 3 Spielern

- 6 Dominokarten bei 4 Spielern

- 5 Dominokarten bei 5 Spielern

Die übrigen Dominokarten bilden den Talon. Jeder legt nacheinander eine

Dominokarte. Dabei wird immer ein gleiches Bild angelegt. Kann ein Spieler nicht legen, hat er die Wahl: Entweder er setzt aus oder er nimmt eine Karte aus dem Talon.

Wer zuerst alle Dominokarten gelegt hat, gewinnt die Partie.

Kann niemand mehr legen, gewinnt der Spieler mit den wenigsten Karten.

Mémo

2 ans et +

2 à 4 joueurs.

Nombre de cartes : 2 séries de 16 images.



Principe du jeu : te souvenir de l'emplacement des images afin d'effectuer des paires et de les gagner.

Déroulement de la partie : mélange les images et pose les au hasard face dessinée en dessous.

Ensuite, chaque joueur retourne à son tour 2 images de son choix. Si elles sont identiques, il les garde.

Si ce sont des dessins différents, il les retourne dans leur position initiale. Essaye de mémoriser la place des images pour retourner des paires.

Quand toutes les paires ont été retrouvées, chaque joueur comptabilise ses images : celui qui en a le plus a gagné.

Variante 1 - Jouer seul : trouver les paires en un minimum de

tentatives.

Variante 2 - Pour les plus petits, réduire le nombre de paires d'images.

Pairs

2 years and above

2 to 4 players.

Number of cards: 2 sets of 16 images.

Object: remember where the images are to match pairs and win the game. How to play: shuffle the images and place them at random lying face down. Players take turns turning over 2 images. If they match, the player keeps them.

If the images do not match, the player turns them back over. Try to memorise where the images are to match pairs.

When all the pairs have been found, each player counts how many they have: whoever has the most wins.

Variant 1 - 1 player: find the pairs in as few moves as possible.

Variant 2 - for younger players, use fewer images.

Memory

Ab 2 Jahre

Für 2 bis 4 Spieler

Anzahl der Karten: 2 Serien mit je 16 Bildern

Spielidee: Auffinden von Paaren gleicher, verdeckt aufliegender Karten. Spielablauf: Die Karten mischen und verdeckt anordnen. Danach drehen die Spieler im Wechsel je 2 Karten um. Sind es zwei gleiche

Karten, behält der Spieler sie.

Handelt es sich um unterschiedliche Bilder, werden die Karten wieder umgedreht. Du versuchst dir zu merken, wo die unterschiedlichen Bilder liegen, um Paare aufzudecken.

Sind alle Paare gefunden, zählen die Spieler ihre Karten: Der Spieler mit den meisten Karten hat gewonnen.

Variante 1 - Alleine spielen: Alle Paare mit möglichst wenigen Versuchen finden.

Variante 2 - Sind die Spieler noch sehr jung, kann mit weniger Karten gespielt werden

3-en-ligne

3 ans et +

Ce jeu est aussi connu sous le nom de "morpion".

Chaque joueur choisit soit l'abeille, soit la coccinelle.

Le but est de créer un alignement de 3 mêmes insectes sur la grille de la planète.

Le premier qui a aligné 3 insectes a gagné.

Pour la partie suivante c'est le perdant qui commencera le premier.



Tic-tac-toe

3 years and above

This game is also known as "noughts and crosses".

Players choose either the bee or the ladybird.

The aim is to get 3 insects in a row on the planet grid.

The first to get 3 in a row wins.

The loser goes first in the next game.

Drei Gewinnt

Ab 3 Jahre

Dieses Spiel ist auch unter dem Namen Tic-Tac-Toe bekannt.

Ein Spieler wählt die Biene, einer den Marienkäfer.

Das Ziel besteht darin, auf dem Spielfeld 3 gleiche Insekten in einer Reihe anzuordnen.

Wer zuerst eine solche Reihe zustande bringt, hat gewonnen.

In der nächsten Runde beginnt der Verlierer der vorherigen Runde.



2 ans et plus