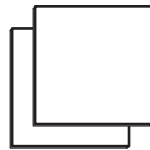


x 5



x 4



x 2



x 48



x 24



x 8



x 1



x 1

FR

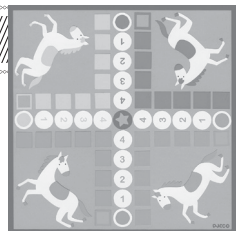
Les petits chevaux

FR

Dès 4 ans | 2 à 4 joueurs | 10 à 20 min

MATÉRIEL : le plateau des petits chevaux,
2 pions par joueur (chacun sa couleur), 1 dé.

BUT DU JEU : être le premier à atteindre l'étoile du centre avec ses 2 pions.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Chaque joueur place ses deux pions sur l'écurie de sa couleur. Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune commence et lance le dé.

DÉPLACEMENT DES PIONS

Pour sortir un pion de son écurie et le placer sur la première case de son parcours, le joueur doit faire un 6. Il relance alors le dé et avance du nombre de cases égal aux points du dé. S'il a deux pions sortis, le joueur décide, au choix, de bouger tel ou tel pion. Dès qu'il fait un 6, le joueur rejoue et relance le dé.

Dès lors que plusieurs pions sont sortis et avancent sur le parcours, il se peut qu'ils se talonnent. Les pions ne peuvent pas se dépasser. Un pion dont la route est barrée par un autre pion ne peut le dépasser et viendra se placer sur la case précédente.

En revanche, si le tirage permet à un joueur de déplacer son pion exactement sur une case déjà occupée par un

autre pion, il le fait « sauter » : il prend sa place et le pion est renvoyé à son écurie.

LA MONTÉE AU CIEL

Après un tour complet, les pions se placent sur la dernière case de leur parcours, au pied de l'escalier qui les conduit au ciel.

N.B. : Il faut arriver pile sur cette case. Si le score au dé est supérieur au nombre de cases restantes jusqu'au pied de l'escalier, le joueur ne peut pas se déplacer.

Les cases sont numérotées de 1 à 4. Pour avancer sur la case n° 1 il faut faire un 1 au dé, pour avancer sur la case n° 2 il faut faire un 2 et ainsi de suite jusqu'à la case n° 4. Enfin, pour faire sortir un pion du plateau, après la case n° 4, le joueur doit faire un 6.

FIN DE LA PARTIE

Le premier joueur à avoir sorti ses deux pions du plateau gagne la partie.

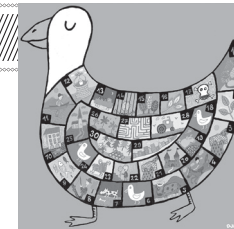
FR

Le jeu de l'oie

Dès 4 ans | 2 à 4 joueurs | 10 à 15 min



MATÉRIEL : le plateau du jeu de l'oie,
1 pion par joueur (chacun sa couleur), 1 dé.
BUT DU JEU : arriver le premier sur la case n° 30.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le plus jeune commence. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. À son tour de jeu, le joueur lance le dé et avance son pion du nombre de cases égal au résultat du dé. Si un joueur arrive sur une case déjà occupée par un autre pion, il l'envoie à la case où il se trouvait.

N.B. : Au commencement de la partie, si un joueur obtient un 6 il avance jusqu'à la case n° 15.

LES CASES SPÉCIALES

- **Les cases « oie »** 6, 18 et 24 permettent au joueur d'avancer une deuxième fois du même nombre de points obtenus.
- **Le pont** (case 3) fait avancer jusqu'au deuxième pont (case 21).

- **L'hôtel** (case 10) fait passer un tour.
- **La prison** (case 14) retient le joueur jusqu'à ce qu'il fasse un 6 au dé.
- **La tête de mort** (case 17) renvoie à la case 1.
- **Le labyrinthe** (case 27) fait passer deux tours

FIN DE LA PARTIE

Le premier joueur à arriver sur la case 30 gagne la partie.

N.B. : Il faut arriver pile sur la case 30. Si le score au dé est supérieur au nombre de cases restantes, le joueur doit reculer du nombre de cases en trop.

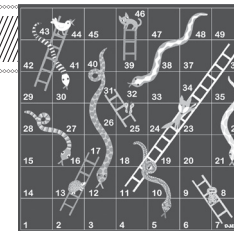
FR

Le jeu des échelles & des serpents

Dès 5 ans | 2 à 4 joueurs | 10 à 15 min



MATÉRIEL : 1 plateau, 1 pion par joueur (chacun sa couleur), 1 dé.
BUT DU JEU : être le premier à atteindre la case 49.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Chaque joueur place son pion à côté du plateau, devant la case 1. Le plus jeune joueur commence, puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Il lance le dé et avance son pion du nombre de points indiqués.

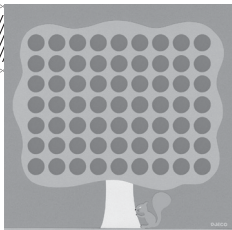
Cases « échelle » : Dès qu'un joueur arrive sur une case où se trouve les pieds d'une échelle, il monte jusqu'en haut de celle-ci et se place sur la case où elle se termine.

Cases « serpent » : Dès qu'un joueur arrive sur une case où se trouve la queue d'un serpent, il descend en suivant le corps de celui-ci et se place sur la case de sa tête.

FIN DE LA PARTIE

Le 1^{er} joueur à arriver sur la case 49 gagne la partie.

N.B. : Il faut arriver pile sur la case 49. Si le score au dé est supérieur au nombre de cases restantes, le joueur doit reculer du nombre de cases en trop.



Le jeu du Morpion

FR

FR

Dès 5 ans | 2 joueurs | 10 à 15 min



MATÉRIEL : 1 plateau, 24 pions « cylindres » par joueur (chacun sa couleur).

BUT DU JEU : aligner un maximum de fois 4 pions de sa couleur.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Les joueurs prennent les 24 pions de leur couleur et les pose devant eux. Le plus jeune joueur commence, puis les joueurs jouent à tour de rôle.

Chacun leur tour, les joueurs posent un pion sur une case libre du plateau et tentent d'aligner 4 pions de leur couleur (horizontalement ou verticalement).

N.B. : Lorsque 4 pions sont alignés ils ne peuvent plus servir pour d'autres alignements.

FIN DE LA PARTIE

La partie s'arrête lorsque les joueurs n'ont plus de pions à placer. Le vainqueur est celui qui a le plus de fois 4 pions alignés.

Le jeu de mémo

Dès 3 ans | 2 à 4 joueurs | 10 à 15 min



MATÉRIEL : 24 cartes mémo.

BUT DU JEU : gagner le maximum de paires.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Toutes les cartes sont posées faces cachées au centre de la table.

Chacun leur tour les joueurs retournent une carte puis une deuxième.

• **Si les deux cartes sont identiques**, le joueur gagne la paire et prend les cartes devant lui. Il peut rejouer et retourner 2 nouvelles cartes.

• **Si les deux cartes sont différentes**, le joueur laisse à tout le monde le temps de les regarder puis les retourne faces cachées en les laissant au même endroit. Puis la main passe au joueur suivant.

FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin lorsque toutes les paires ont été gagnées et qu'il n'y a plus de carte sur la table. Le vainqueur est celui qui a gagné le plus de paires.



Le jeu de loto

FR

Dès 3 ans | 2 à 4 joueurs | 10 à 15 min



MATÉRIEL : 4 planches de loto, 12 cartes loto (12 animaux différents), 1 sac, 6 pions cylindres par joueur.

BUT DU JEU : être le premier à compléter sa planche.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Chaque joueur choisit une planche et 6 pions et les pose devant lui. Les 12 cartes « animaux » sont mises dans le sac.

Le plus jeune joueur commence, puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Il prend une carte, à l'aveugle, dans le sac et annonce l'animal pioché.

Tous les joueurs regardent alors sur leur planche s'ils ont cet animal.

- Si un joueur repère cet animal sur sa planche, il pose un pion à l'emplacement de la case de l'animal pioché,
 - Sinon rien ne se passe.
- Puis la carte est écartée de jeu et le joueur suivant pioche une nouvelle carte dans le sac...

FIN DE LA PARTIE

La partie s'arrête dès qu'un joueur a complété sa carte et a posé un pion sur chacune de ses cases « animaux ». Il est déclaré vainqueur.



LES JEUX DE DÉS

FR

Le jeu du Yam junior

Dès 4 ans | 2 à 4 joueurs | 10 à 15 min



MATÉRIEL : 4 planches de Yam, 8 pions cylindres par joueur, 5 dés.

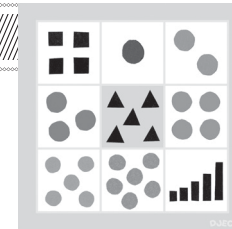
BUT DU JEU : être le premier à aligner 3 pions sur sa carte ou à faire un Yam.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Chaque joueur choisit une planche et prend 8 pions qu'il pose devant lui. Les 5 dés sont placés au centre de la table. Le plus jeune joueur commence puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

À son tour de jeu, le joueur va tenter de faire une combinaison de dés qui lui permettra de placer un pion sur sa planche.

Pour cela, il peut lancer jusqu'à 3 fois de suite les dés. À chaque lancer, il décide de tout relancer ou de mettre de côté les dés qu'il juge nécessaire pour réussir une combinaison (et dans ce cas, ne relancer que les autres dés). Lorsqu'un joueur a réussi une combinaison il place un pion sur la case correspondante.





Obtenir au moins 3 dés de valeur 1



Obtenir au moins 3 dés de valeur 6



Obtenir au moins 3 dés de valeur 2



Obtenir 5 dés dont les valeurs se suivent : 1, 2, 3, 4, 5 ou 2, 3, 4, 5, 6



Obtenir au moins 3 dés de valeur 3



Obtenir 4 dés identiques



Obtenir au moins 3 dés de valeur 4



Yam : Obtenir 5 dés identiques



Obtenir au moins 3 dés de valeur 5

FIN DE LA PARTIE

Dès qu'un joueur a aligné 3 pions il gagne la partie. Si lors d'un tour de jeu un joueur obtient un Yam (5 dés identiques), il gagne immédiatement la partie. Un jeu de Renaud Drieux.

La maison

FR

Dès 4 ans | 2 à 4 joueurs | 10 min



MATÉRIEL : 1 dé, une feuille de papier par joueur.
BUT DU JEU : être le premier joueur à terminer sa maison.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Voici le modèle de la maison à réaliser :



Le plus jeune joueur commence puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

À son tour de jeu, le joueur va tenter de dessiner une partie de sa maison. Pour cela, il lance le dé et en fonction du résultat pourra avancer son dessin.

Les étapes du dessin doivent strictement respecter l'ordre ci-dessous :

- 6, le carré de la maison
- 5, le toit
- 4, la porte
- 3 ou 2, une seule fenêtre (attention il faut 2 fenêtres)
- 1, la cheminé

Si le joueur obtient un résultat au dé qui lui permet de réaliser une partie de sa maison, il peut rejouer, sinon la main passe au joueur suivant.

FIN DE LA PARTIE

Le premier joueur à avoir terminé sa maison gagne la partie.

FR

Le saut de puce

Dès 5 ans avec un adulte | 2 à 4 joueurs | 10 min



MATÉRIEL : 1 dé, une feuille de papier pour noter les scores.
BUT DU JEU : atteindre 20 points en un minimum de tour.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le plus jeune joueur commence puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

À son tour de jeu, le joueur fait sauter le dé comme une puce en appuyant avec l'index sur l'arête supérieure du dé, il note alors les points obtenus avec le dé. Puis la main passe au joueur suivant.

Tour après tour, les joueurs additionnent leurs résultats obtenus avec le dé. Ils s'arrêtent dès qu'ils ont atteint ou dépassé 20 points.

FIN DE LA PARTIE

Le joueur ayant mis le moins de tour pour atteindre 20 points remporte la partie.

FR

Le cœur

Dès 4 ans | 2 à 4 joueurs | 10 min



MATÉRIEL : 1 dé, une feuille de papier par joueur.
BUT DU JEU : être le premier joueur à rayer les 6 parties de son cœur.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Chaque joueur dessine un cœur sur sa feuille comme sur le modèle ci-dessous décomposé en 6 parties avec les numéros.



Le plus jeune joueur commence puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

À son tour de jeu, le joueur lance le dé et raje sur son cœur le numéro obtenu sur le dé. Si ce chiffre est déjà rayé, il doit l'offrir à son voisin de gauche ou au suivant si ce dernier l'a déjà. Puis la main passe au joueur suivant.

FIN DE LA PARTIE

Le premier joueur à avoir rayé toutes les parties de son cœur gagne la partie.

Les AS

FR

Dès 6 ans avec un adulte | 3 à 4 joueurs | 10 min



MATÉRIEL : 5 dés.

BUT DU JEU : être le dernier à placer un 1 au milieu.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le plus jeune joueur commence puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

À son tour de jeu, le joueur lance les 5 dés. Puis :

- il place le ou les 1 au milieu de la table
- il donne le ou les 2 à son voisin de gauche
- il donne le ou les 5 à son voisin de droite
- et rejoue les dés restants (c'est-à-dire ceux qui indiquaient 4, 3 ou 6)

Il continue ainsi à jeter les dés jusqu'à ce qu'il n'en ait plus. Puis c'est au joueur suivant de lancer les dés qu'il a reçus. S'il n'en a pas, on passe au joueur suivant, etc.

FIN DE LA PARTIE

Le gagnant est celui qui place le dernier 1 au milieu.

Les suites

FR

Dès 5 ans avec un adulte | 2 à 4 joueurs | 10 min



MATÉRIEL : 5 dés, une feuille de papier pour noter les scores.

BUT DU JEU : être le 1^{er} joueur à dépasser 100 points.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le plus jeune joueur commence puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Il lance une seule fois les 5 dés et marque des points en fonction du résultat des dés.

S'il fait :

- **1 2 3 4 5**, il marque **20 points**
- **1 2 3 4 + un autre dé**, il marque **15 points**
- **1 2 3 + deux autres dés**, il marque **10 points**
- **1 2 + trois autres dés**, il marque **5 points**

Puis c'est au joueur suivant de tenter de faire une suite et de marquer ses points.

Après chaque lancer les joueurs additionnent leur score à celui fait précédemment.

Attention : Si lors d'un lancer, un joueur obtient trois 1, il efface son score et repart à zéro.

FIN DE LA PARTIE

Le gagnant est celui qui atteint ou dépasse 100 points en premier.

Ludo

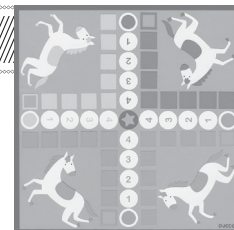
EN

4 years and up | 2 - 4 players | 10 - 20 mins



EQUIPMENT: the Ludo board, 2 pawns per player (each player chooses a colour), 1 dice.

OBJECT: to be the first to reach the centre star with your two pawns.



HOW TO PLAY

The players each place their two pawns in the stable of their colour. Players take it in turns to play in a clockwise direction. The youngest player starts and rolls the dice.

MOVING THE PAWNS

In order to bring a pawn out of your stable and place it on the first square of its track, you need to roll a 6. You then roll again and move forward the corresponding number of squares. If you have two pawns in play, you can choose which pawn you want to move. Whenever you throw a 6, you play and roll again.

Once several pawns are out of their stables and moving around the track, they will soon start chasing one another around the board. The pawns cannot overtake one another. A pawn whose path is blocked by another pawn cannot overtake it and will have to stop on the previous square.

However, if a pawn's move leads it to land exactly on a square already occupied by another pawn, it "bumps" it:

the second pawn takes the first pawn's place, and sends it back to its stable.

ASCENDING TO HEAVEN

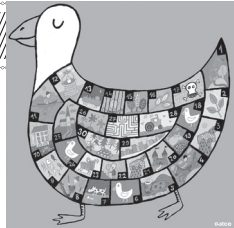
After proceeding all of the way around the track, the pawns stop on the last square of their track, at the foot of the staircase which will lead them to heaven.

NB: The pawns must arrive exactly on this square. If the dice shows a number greater than the number of squares remaining to the foot of the staircase, the pawn cannot move.

The spaces are numbered from 1 to 4. To move to space number 1, you have to roll a 1, to move to space number 2, you have to roll a 2, and so on, up to space number 4. Finally, to remove a pawn from the board, after space number 4, you have to roll a 6.

WINNING

You win by being the first player to remove your two pawns from the board.



The Goose Game

EN

EN

4 years and up | 2 - 4 players | 10 - 15 mins



EQUIPMENT: the Goose Game board, 1 pawn per player (each player chooses a different colour), 1 dice.

OBJECT: to be the first to reach space number 30.

HOW TO PLAY

The youngest player starts. Players then take it in turns to play in a clockwise direction. On your turn, roll the dice and move your pawn the number of spaces shown on the dice.

If you land on a space already occupied by another pawn, send that first pawn back to the space your pawn has just left.

NB: At the start of the game, if you roll a 6 you advance straight to space number 15.

SPECIAL SPACES

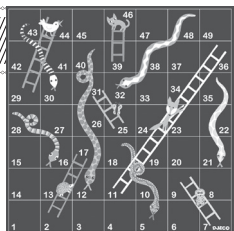
• **The "goose" spaces** (numbers 6, 18 and 24) allow you to move forward the same number of spaces as you moved to land there for a second time.

- **The bridge** (space number 3) allows you to move straight to the second bridge (space number 21).
- **The hotel** (space number 10) forces you to miss a turn.
- **The prison** (space number 14) detains you until you roll a 6.
- **The skull and crossbones** (space no 17) sends you back to space number 1.
- **The labyrinth** (space number 27) forces you to miss two turns.

WINNING

The first player to reach space number 30 wins the game.

NB: You have to land exactly on space number 30. If the number showing on the dice is greater than the number of spaces remaining, you have to go back the number of extra spaces.



Snakes and Ladders

EN

5 years and up | 2 - 4 players | 10 - 15 mins



EQUIPMENT: the Snakes and Ladders board, 1 pawn per player (each player chooses a different colour), 1 dice.

OBJECT: to be the first to reach square number 49.

HOW TO PLAY

The players all place their pawns to one side of the board, next to square number 1. The youngest player starts. Players then take it in turns to play in a clockwise direction. On your turn, roll the dice and move your pawn forward the equivalent number of squares.

"Ladder" squares: When you land on a square at the foot of a ladder, you climb up to the top of the ladder and stop on that square.

"Snake" squares: When you land on a square containing the tail of a snake, you descend down the snake's body and stop in the square containing the snake's head.

WINNING

The first player to reach square number 49 wins the game.

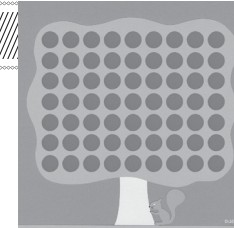
NB: You have to land exactly on square number 49. If the number showing on the dice is greater than the number of spaces remaining, you have to go back the number of extra spaces.

Tic Tac Toe

5 years and up | 2 players | 10 - 15 mins



EQUIPMENT: the Tic Tac Toe board, 24 "cylinder" pieces per player (each player chooses a different colour).
OBJECT: to create as many rows as possible of four pieces of your colour.



HOW TO PLAY

Players take the 24 pieces of their colour and place them in front of them. The youngest player starts. Players then take it in turns playing.

In turn, the players place a piece on a free space on the board and try to line up four pieces of their colour (horizontally or vertically).

NB: When four pieces are lined up in a row they cannot be used for other rows.

WINNING

The game ends when the players run out of pieces. The winner is the player who has created the most rows of four pieces.

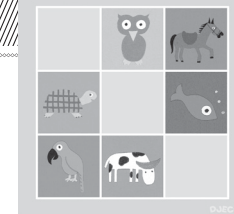
EN

Bingo

3 years and up | 2 - 4 players | 10 - 15 mins



EQUIPMENT: 4 bingo boards, 12 bingo cards (12 different animals), 1 bag, 6 "cylinder" pieces per player.
OBJECT: to be the first to fill your board.



HOW TO PLAY

The players each choose a board and 6 pieces and place them in front of them. Place the 12 "animal" cards in the bag.

The youngest player starts. Players then take it in turns to play in a clockwise direction. On your turn, take a card from the bag without looking, and then tell the others which animal it is.

All of the players look on their board to see if they have that animal.

- If you find the animal on your board, place a cylinder on the square of the animal which was drawn out of the bag,
 - Otherwise, nothing happens.
- Place the card to one side, and then the next player takes a card from the bag, and so on.

WINNING

The game ends as soon as one player has filled his card by placing a cylinder on each of his "animal" squares. That player is declared the winner.



Concentration

EN

3 years and up | 2 - 4 players | 10 - 15 mins



EQUIPMENT: 24 Concentration cards.

OBJECT: to find as many pairs as possible.

HOW TO PLAY

Spread all of the cards out face down in the middle of the table.

Players take it in turns to turn over one card, then a second card.

• **If you turn over two identical cards**, you win the pair and keep the cards next to you. You can then play again by turning over two more cards.

• **If the two cards are different**, give everybody enough time to look at them, then turn them back over, leaving them in the same place. Then it is the next player's turn.

WINNING

The game ends when all the pairs have been won and there are no more cards on the table. The winner is the player who has won the most pairs.



DICE GAMES

Junior Yams

EN

4 years and up | 2 - 4 players | 10 - 15 mins



EQUIPMENT: 4 Yams boards, 8 "cylinder" pieces per player, 5 dice.

OBJECT: to be the first to complete a row of three pieces on your board, or roll a **Yams**.

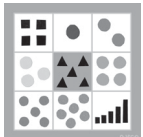
HOW TO PLAY

The players each take a board and eight pieces which they place in front of them.

Place the five dice in the middle of the table. The youngest player starts.

Players then take it in turns to play in a clockwise direction. On your turn, attempt to roll a combination of dice that will allow you to place a cylinder on your board.

In order to do so, you can roll the dice up to three times. On every throw, you can roll all of the dice or set aside any dice that you think will be necessary to complete a combination (and in this case, only roll the other dice again). If you manage to roll a combination, place a cylinder on the corresponding square.



EN

The House

4 years and up | 2 - 4 players | 10 mins



EQUIPMENT: 1 dice, one sheet of paper per player.

OBJECT: to be the first player to finish your house.

HOW TO PLAY

Here is an example of the house you need to draw:



The youngest player starts. Players then take it in turns to play in a clockwise direction.

On your turn, the aim is to draw part of your house. In order to do so, roll the dice, and depending on which number you roll, you may be able to add to your drawing.



Roll at least three 6s



Roll five dice of successive values: 1, 2, 3, 4, 5 or 2, 3, 4, 5, 6



Roll four dice of the same value



Yams: Roll five dice of the same value

WINNING

As soon as you manage to complete a row of three cylinders, you win the game. If on one of your turns you roll a Yahtzee (5 dice of the same value), you immediately win the game.

Flea Jump

EN

EN

5 years and up with an adult | 2 - 4 players | 10 mins



EQUIPMENT: 1 dice, a sheet of paper to note the scores.

OBJECT: to accumulate 20 points in as few turns as possible.

HOW TO PLAY

The youngest player starts. Players then take it in turns to play in a clockwise direction.

On your turn, make the dice jump like a flea by pressing down with your index finger on one of the upper edges of the dice, then note the number of points showing on the dice. Then it is the next player's turn.

On consecutive turns, add up the number of points showing on the dice. Stop as soon as you reach or exceed 20 points.

WINNING

The player who reached 20 points in the fewest turns wins the game.

Aces

6 years and up with an adult | 3 - 4 players | 10 mins



EQUIPMENT: 5 dice .

OBJECT: to be the last to place a 1 in the middle.

HOW TO PLAY

The youngest player starts. Players then take it in turns to play in a clockwise direction.

On your turn, roll the 5 dice. Then:

- place the **1(s)** in the **middle** of the table,
- pass the **2(s)** to the player **to your left**
- pass the **5(s)** to the player **to your right**
- and **roll the remaining dice again.** (That is to say, those which were showing 3, 4 or 6)

Continue rolling the dice until you have none left. Then it is the next player's turn to roll the dice which he received. If he does not have any, the turn passes to the next player, etc.

WINNING

You win by being the last player to place a 1 in the middle.

The Heart

EN

4 years and up | 2 - 4 players | 10 mins



EQUIPMENT: 1 dice, one sheet of paper per player.

OBJECT: to be the first player to cross out the six parts of your heart.

HOW TO PLAY

The players each draw a heart on their sheet, copying the example below, split into six numbered parts.

The youngest player starts. Players then take it in turns to play in a clockwise direction.



On your turn, roll the dice then cross out the corresponding number on your heart.

If you have already crossed out that number, you have to offer it to the player on your left, or to the following player if the player to your left has already crossed it out as well.

Then it is the next player's turn.

WINNING

You win by being the first player to cross out every part of your heart.

Straights

EN

5 years and up with an adult | 2 - 4 players | 10 mins



EQUIPMENT: 5 dice, a sheet of paper to note the scores.

OBJECT: to be the first player to exceed 100 points.

HOW TO PLAY

The youngest player starts. Players then take it in turns to play in a clockwise direction.

On your turn, roll the five dice once and note down your score depending on the combination you threw.

If you roll:

- **1 2 3 4 5**, you score **20 points**
- **1 2 3 4 + any other number**, you score **15 points**
- **1 2 3 + any two other numbers**, you score **10 points**
- **1 2 + any three other numbers**, you score **5 points**

Then it is the next player's turn to try to roll a straight and score points.

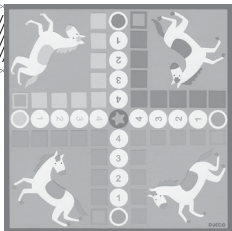
After each throw, add your score to your previous points.

Be careful: If you roll three 1s in a single throw, you lose all your points and have to start afresh.

WINNING

You win by being the first player to reach or exceed 100 points.

D



Pferderennen

D

Ab 4 Jahren | 2 - 4 Spieler | 10 bis 20 Min.



MATERIAL: Spielbrett für das Pferderennen,
2 Figuren pro Spieler (jeder Spieler wählt seine Farbe), 1 Würfel.
ZIEL DES SPIELS: Als Erster den Stern in der Mitte
 mit beiden Figuren erreichen.

SPIELABLAUF:

Jeder Spieler setzt seine zwei Figuren auf den „Rennstall“ seiner Farbe. Das Spiel verläuft im Uhrzeigersinn. Der Jüngste beginnt und würfelt.

ZIEHEN DER FIGUREN

Um seine Figur aus dem Rennstall und auf das Startfeld seiner Rennstrecke zu stellen, muss der Spieler eine 6 würfeln. Dann würfelt er noch einmal und rückt seine Figur so viele Felder vor, wie die Augenzahl angibt. Hat der Spieler beide Figuren im Spiel, kann er wählen, mit welcher Figur er zieht. Hat er eine 6, spielt der Spieler noch einmal und würfelt erneut.

Bei mehreren Figuren auf der Rennstrecke kann es zu einem Gedränge kommen. Figuren dürfen nicht überholen. Eine Figur, die durch eine andere blockiert ist, kann an dieser nicht vorbeiziehen, sondern muss auf dem unmittelbar davor befindlichen Feld stehen bleiben.

Wenn beim Ziehen die Figur eines Spielers genau auf dem Feld zum Stehen kommt, auf dem schon eine andere Figur steht, „schlägt“ er diese: er stellt seine Figur auf

dieses Feld und die gegnerische Figur kehrt wieder in ihren Rennstall zurück.

AUFSTIEG ZUM HIMMEL

Am Ende der Strecke werden die Figuren auf das letzte Feld am Fuße der Leiter gestellt, die zum Himmel führt.

Anmerkung: Man muss genau auf diesem Feld landen. Ist die Augenzahl des Würfels höher als die Anzahl der verbleibenden Felder bis zum Fuß der Leiter, darf der Spieler nicht ziehen.

Die Felder sind von 1 bis 4 nummeriert. Um auf das Feld Nr. 1 zu kommen, muss man eine 1 würfeln, für das Feld Nr. 2 muss man eine 2 würfeln und so weiter, bis zum Feld Nr. 4.

Um die Figur schließlich aus dem Spielfeld herauszuwürfeln, benötigt der Spieler eine 6.

ENDE DES SPIELS:

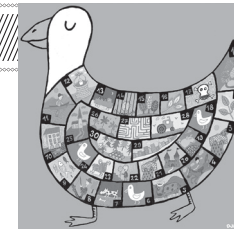
Der Spieler, der als Erster beide Figuren vom Spielfeld entfernt hat, gewinnt die Partie.

Gänsespiel

Ab 4 Jahren | 2 - 4 Spieler | 10 bis 15 Min.



MATERIAL: Spielbrett für das Gänsespiel,
1 Figur pro Spieler (jeder Spieler wählt seine Farbe), 1 Würfel.
ZIEL DES SPIELS: Als Erster auf dem Feld Nr. 30 ankommen.



SPIELABLAUF

Der jüngste Spieler beginnt. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der Spieler, der an der Reihe ist, würfelt und zieht mit seiner Figur so viele Felder voran, wie die Augenzahl angibt.

Kommt ein Spieler auf ein Feld, auf dem schon eine andere Figur steht, schickt er diese auf das Feld zurück, auf dem er zuvor stand.

Anmerkung: Wenn ein Spieler zu Spielbeginn eine 6 bekommt, rückt er bis zum Feld Nr. 15 vor.

SPEZIALFELDER

• Die „Gänsefelder“ 6, 18 und 24: Der Spieler darf mit der gleichen Augenzahl zweimal ziehen.

- Die Brücke (Feld 3): Hier kann man bis zur zweiten Brücke weiterziehen (Feld 21).
- Das Hotel (Feld 10): Einmal aussetzen.
- Das Gefängnis (Feld 14): Der Spieler setzt aus, bis er eine 6 würfelt.
- Der Totenkopf (Feld 17): Zurück zu Feld 1.
- Das Labyrinth (Feld 27): Zweimal aussetzen.

ENDE DES SPIELS

Der erste Spieler, der das Feld 30 erreicht, hat gewonnen.

Anmerkung: Man muss genau auf Feld 30 landen. Wenn die Augenzahl höher ist als die Anzahl der verbleibenden Felder, zieht der Spieler wieder um die restliche Augenzahl zurück.

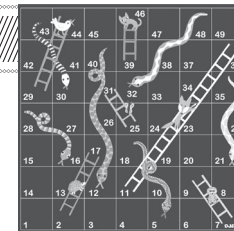
D

Leiterspiel

Ab 5 Jahren | 2 - 4 Spieler | 10 bis 15 Min.



MATERIAL: 1 Spielbrett, 1 Figur pro Spieler
(jeder Spieler wählt seine Farbe), 1 Würfel.
ZIEL DES SPIELS: Als Erster das Feld 49 erreichen.



SPIELABLAUF

Jeder Spieler stellt seine Figur auf die Seite des Spielbretts, vor das Feld 1. Der jüngste Spieler beginnt und dann wird im Uhrzeigersinn gespielt. Er würfelt und rückt um genauso viele Felder vor, wie der Würfel anzeigt.

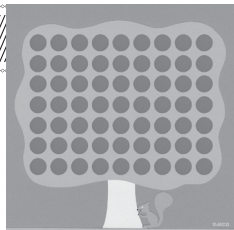
Leiterfelder: Wenn der Spieler auf ein Feld am Fuß einer Leiter kommt, klettert er bis zum Feld am Ende der Leiter hoch.

Schlangfelder: Landet der Spieler auf einem Feld mit dem Schwanzende, folgt er dem Schlangenkörper und stellt seine Figur auf das Feld mit dem Schlangenkopf.

ENDE DES SPIELS:

Der erste Spieler, der das Feld 49 erreicht, hat gewonnen.

Anmerkung: Man muss genau auf Feld 49 landen. Ist die Augenzahl höher als die Anzahl der verbleibenden Felder, zieht der Spieler wieder um die restliche Augenzahl zurück.



Vier gewinnt

D

D

Memo

Ab 5 Jahren | 2 Spieler | 10 bis 15 Min.



MATERIAL: 1 Spielbrett, 24 Zylinderfiguren pro Spieler
(jeder Spieler wählt seine Farbe).

ZIEL DES SPIELS: So oft wie möglich 4 Figuren seiner Farbe aneinanderreihen.

SPIELABLAUF

Die Spieler nehmen 24 Figuren ihrer Farbe und stellen sie vor sich hin. Der jüngste Spieler beginnt und dann wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Abwechselnd stellen die Spieler eine Figur auf ein freies Feld des Spielfelds und versuchen mit ihren Spielfiguren eine Viererreihe zu bilden (waagrecht oder senkrecht).

Anmerkung: Wenn 4 Figuren eine Reihe bilden, können sie nicht mehr für eine andere Reihe verwendet werden.

ENDE DES SPIELS

Die Partie ist zu Ende, wenn die Spieler keine Figuren mehr haben. Gewinner ist der Spieler, der die meisten Viererreihen gebildet hat.

Ab 3 Jahren | 2 - 4 Spieler | 10 bis 15 Min.



MATERIAL: 24 Memo-Karten.

ZIEL DES SPIELS: Möglichst viele Paare gewinnen.

SPIELABLAUF

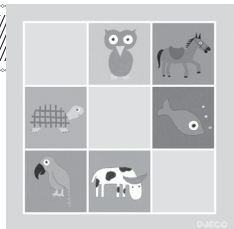
Die Karten werden verdeckt in der Tischmitte ausgelegt. Nacheinander drehen die Spieler zuerst eine und dann eine zweite Karte um.

• **Wenn beide Karten gleich sind,** gewinnt der Spieler das Paar und legt die Karten vor sich hin. Er kann noch einmal spielen und zwei neue Karten umdrehen.

• **Wenn die beiden Karten nicht gleich sind,** lässt der Spieler alle lang genug die Karten ansehen und legt sie dann verdeckt an die gleiche Stelle zurück. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

ENDE DES SPIELS

Die Partie ist zu Ende, wenn alle Paare gewonnen wurden und sich auf dem Tisch keine Karten mehr befinden. Gewinner ist der Spieler, der die meisten Paare hat.



Lottospiel

D

Ab 3 Jahren | 2 - 4 Spieler | 10 bis 15 Min.



MATERIAL: 4 Lottobretter, 12 Lottokarten
(12 verschiedene Tiere), 1 Beutel, 6 Zylinderfiguren pro Spieler.

ZIEL DES SPIELS: Als Erster sein Lottobrett vollständig ausfüllen.

SPIELABLAUF

Jeder Spieler wählt ein Lottobrett und 6 Figuren und legt es / stellt sie vor sich hin. Die 12 Tierkarten werden in den Beutel gesteckt.

Der jüngste Spieler beginnt und dann wird im Uhrzeigersinn gespielt. Er zieht blind eine Karte im Beutel und verkündet das Tier, das er gezogen hat.

Alle Spieler sehen nun nach, ob dieses Tier auf ihrem Lottobrett ist.

- Wenn ein Spieler das gezogene Tier auf seinem Feld findet, stellt er auf dieses Feld eine Figur,
 - wenn nicht, geschieht nichts.
- Dann wird die Karte abgelegt, und der nächste Spieler zieht wieder eine Karte im Beutel usw.

ENDE DES SPIELS

Die Partie ist zu Ende, sobald einer der Spieler sein Lottobrett ausgefüllt hat und alle seine Tierfelder mit einer Spielfigur besetzt sind. Er ist der Gewinner.



WÜRFELSPIELE

D

Yams für die Kleinen

Ab 4 Jahren | 2 - 4 Spieler | 10 bis 15 Min.



MATERIAL: 4 Yamsbretter, 8 Zylinderfiguren pro Spieler, 5 Würfel.

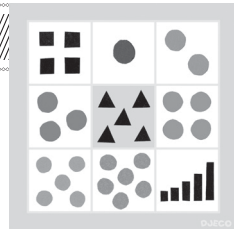
ZIEL DES SPIELS: Als Erster 3 Spielfiguren auf seiner Karte aufreihen oder einen **Yams** erzielen.

SPIELABLAUF

Jeder Spieler wählt ein Spielbrett und nimmt 8 Figuren und legt es / stellt sie vor sich hin. Die 5 Würfel kommen in die Tischmitte. Der jüngste Spieler beginnt und dann wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Der Spieler, der an der Reihe ist, versucht, eine Würfelkombination zu erreichen, für die er eine Spielfigur auf sein Brett stellen kann. Dazu kann er bis zu dreimal hintereinander würfeln. Bei jedem Würfeln kann er entweder mit allen Würfeln weiterwürfeln, oder die Würfel zur Seite legen, von denen er glaubt, dass er mit ihnen eine Kombination erreichen kann (und in diesem Fall würfelt er nur mit den anderen Würfeln weiter).

Wenn ein Spieler eine Kombination erzielt hat, stellt er in das entsprechende Feld eine Spielfigur.





Mindestens 3 Würfel mit einem Einser



Mindestens 3 Würfel mit einem Sechser



Mindestens 3 Würfel mit einem Zweier



5 Würfel mit aufeinanderfolgenden Augenzahlen: 1, 2, 3, 4, 5 oder 2, 3, 4, 5, 6



Mindestens 3 Würfel mit einem Dreier



4 Würfel mit der gleichen Augenzahl



Mindestens 3 Würfel mit einem Vierer



Yams: 5 Würfel mit der gleichen Augenzahl



Mindestens 3 Würfel mit einem Fünfer

ENDE DES SPIELS

Sobald ein Spieler drei Spielfiguren aufgereiht hat, hat er die Partie gewonnen. Wenn bei einer Spielrunde ein Spieler einen yathzee (5 gleiche Würfel) würfelt, hat er die Partie sofort gewonnen.

Das Haus

D

Ab 4 Jahren | 2 - 4 Spieler | 10 Min.



MATERIAL: 1 Würfel und pro Spieler ein Blatt Papier.

ZIEL DES SPIELS: Als Erster sein Haus fertigstellen.

SPIELABLAUF

Hier ist ein Modell des Hauses, das gezeichnet werden soll:



Der jüngste Spieler beginnt und dann wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Der Spieler, der an der Reihe ist, versucht, einen Teil seines Hauses zu zeichnen. Er würfelt und kann je nach Augenzahl weiterzeichnen.

Beim Zeichnen muss unbedingt die folgende Reihenfolge eingehalten werden:

- **6:** das Viereck des Hauses
- **5:** das Dach
- **4:** die Tür
- **3 oder 2:** ein Fenster (Achtung, man benötigt 2 Fenster)
- **1:** der Kamin

Wenn ein Spieler eine Augenzahl erhält, mit der er einen Teil seines Hauses zeichnen darf, darf er noch einmal spielen, andernfalls ist der nächste Spieler an der Reihe.

ENDE DES SPIELS

Der erste Spieler, der sein Haus fertiggestellt hat, gewinnt die Partie.

D

Floh hüpfen

Ab 5 Jahren mit einem Erwachsenen | 2 - 4 Spieler | 10 Min.



MATERIAL: 1 Würfel, ein Blatt Papier zum Notieren der Wertung.

ZIEL DES SPIELS: In möglichst wenigen Runden 20 Punkte erreichen.

SPIELABLAUF

Der jüngste Spieler beginnt und dann wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Der Spieler, der an der Reihe ist, lässt den Würfel wie einen Floh hüpfen, indem er mit dem Zeigefinger auf eine obere Würfelfläche drückt und danach die Augenzahl notiert. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Bei jeder Spielrunde addieren die Spieler ihre Augenzahlen. Die Spieler würfeln, bis sie 20 Punkte erreicht haben.

ENDE DES SPIELS

Der Spieler, der am wenigsten Runden benötigt hat, um 20 Punkte zu erreichen, hat gewonnen.

D

Das Herz

Ab 4 Jahren | 2 - 4 Spieler | 10 Min.



MATERIAL: 1 Würfel und pro Spieler ein Blatt Papier.

ZIEL DES SPIELS: Als erster Spieler die 6 Teile seines Herzens durchstreichen.

SPIELABLAUF

Jeder Spieler zeichnet auf sein Blatt Papier ein Herz wie auf dem Beispiel unten, das in 6 Teile mit Zahlen aufgeteilt ist.



Der jüngste Spieler beginnt und dann wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Der Spieler, der an der Reihe ist, würfelt und streicht auf seinem Herzen die Zahl durch, die er gewürfelt hat.

Hat er die Zahl schon gestrichen, bietet er sie seinem linken oder dem übernächsten Nachbarn an, wenn deren Zahl noch nicht gesperrt ist.

Nun ist der nächste Spieler an der Reihe.

ENDE DES SPIELS

Der erste Spieler, der alle Teile seines Herzens durchgestrichen hat, gewinnt die Partie.

Asse

D

Ab 6 Jahren mit einem Erwachsenen | 3 - 4 Spieler | 10 Min.



MATERIAL: 5 Würfel.

ZIEL DES SPIELS: Als Letzter eine 1 in die Mitte legen.

SPIELABLAUF

Der jüngste Spieler beginnt und dann wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Der Spieler, der an der Reihe ist, würfelt die 5 Würfel.

Dann:

- legt er alle Einser in die Tischmitte
- gibt er alle Zweier seinem linken Nachbarn
- gibt er alle Fünfer seinem rechten Nachbarn
- und würfelt erneut mit den verbleibenden Würfeln. (Das heißt, mit Würfeln mit den Augenzahlen 4, 3 oder 6.)

Er würfelt weiter, bis er keine Würfel mehr hat.

Dann spielt der nächste Spieler mit den Würfeln, die er erhalten hat, weiter. Hat er keine Würfel, ist der Spieler nach ihm an der Reihe.

ENDE DES SPIELS

Der Gewinner ist der Spieler, der als Letzter eine Eins in die Mitte legt.

Straßen

D

Ab 5 Jahren mit einem Erwachsenen | 2 - 4 Spieler | 10 Min.



MATERIAL: 1 Würfel, ein Blatt Papier zum Notieren der Wertung.

ZIEL DES SPIELS: Als Erster über 100 Punkte erzielen.

SPIELABLAUF

Der jüngste Spieler beginnt und dann wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Er würfelt die 5 Würfel ein einziges Mal und notiert die Punkte je nach Augenzahl der Würfel.

Er würfelt:

- **1 2 3 4 5**, dann notiert er **20 Punkte**
- **1 2 3 4 + eine andere Augenzahl**, dann notiert er **15 Punkte**
- **1 2 3 + zwei andere Augenzahlen**, dann notiert er **10 Punkte**
- **1 2 + drei andere Augenzahlen**, dann notiert er **5 Punkte**

Dann versucht der nächste Spieler, eine Straße zu erzielen und notiert seine Punkte.

Nacheinander würfeln die Spieler und addieren ihre Ergebnisse mit dem vorigen Resultat.

Achtung: Erhält ein Spieler beim Würfeln drei Einser, streicht er seine bisherige Wertung durch und fängt wieder bei null an.

ENDE DES SPIELS

Gewinner ist, wer als Erster 100 Punkte oder mehr erreicht.

NL



NL

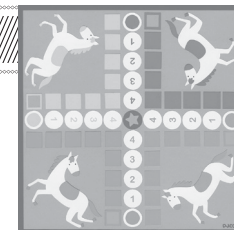
Paardjesspel

Vanaf 4 jaar | 2 tot 4 spelers | 10 tot 20 min.



MATERIALEN: Paardjessel-spelbord, 2 pionnen per speler (elk zijn eigen kleur), 1 dobbelsteen.

DOEL VAN HET SPEL: als eerste de ster in het midden bereiken met beide pionnen.



VERLOOP VAN HET SPEL

Elke speler zet zijn twee pionnen op het beginvakje (de 'stal') van zijn keuze. Er wordt met de klok mee gespeeld. De jongste speler begint en gooit de dobbelsteen.

VERPLAATSEN VAN DE PIONNEN

Elke speler moet een 6 gooien om een pion uit de stal te halen en op het eerste vakje van het parcours te zetten. Nadat hij een 6 heeft gegooid, gooit de speler opnieuw met de dobbelsteen en verplaatst de pion net zo veel vakjes vooruit als het aantal ogen op de dobbelsteen. Als beide pionnen op het parcours zijn gezet, mag de speler kiezen welke pion hij verplaatst. Wanneer de speler een 6 gooit, mag hij opnieuw gooien.

Wanneer er meerdere pionnen in het spel zijn gebracht en het parcours volgen, kunnen ze bij elkaar in de buurt komen. Pionnen kunnen elkaar niet inhalen. Een pion waarvan de weg wordt versperd door een andere pion, moet op het vakje achter deze pion blijven staan.

Als een speler de dobbelsteen echter zo gooit dat hij precies op een vakje terecht komt waar al een andere pion

staat, dan slaat hij deze: hij neemt zijn plaats in en de geslagen pion gaat terug naar de 'stal'.

NAAR DE HEMEL

Na een hele ronde komen de pionnen op het laatste vakje van het parcours te staan, aan de voet van de trap die naar de 'hemel' leidt.

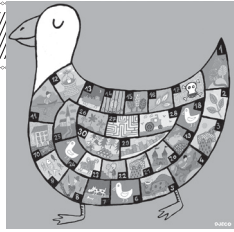
Opmerking: de pion moet precies op dit vakje komen. Als het aantal gegooiden ogen hoger is dan het aantal vakjes tot de voet van de trap, mag de speler zijn pion niet verplaatsen.

De vakjes zijn genummerd van 1 tot en met 4. Om zijn pion op het 1^e vakje te mogen zetten, moet de speler 1 gooien, om vervolgens naar het 2^e vakje te gaan, moet hij 2 gooien en zo voort tot vakje nummer 4.

Om een pion na het vierde vakje van het bord te mogen halen, moet de speler tenslotte opnieuw een 6 gooien.

EINDE VAN HET SPEL

De eerste speler die zijn twee pionnen van het bord haalt, is de winnaar.



Ganzenbord

NL

NL

Tic Tac Toe

Vanaf 4 jaar | 2 tot 4 spelers | 10 tot 15 min.



MATERIALEN: Ganzenbord-spelbord, 1 pion per speler (elk zijn eigen kleur), 1 dobbelsteen.

DOEL VAN HET SPEL: als eerste vakje 30 bereiken.

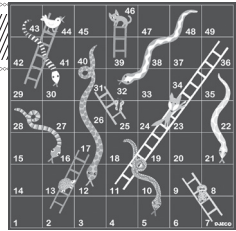
VERLOOP VAN HET SPEL

De jongste speler begint. Er wordt met de klok mee gespeeld. De speler die aan de beurt is, gooit de dobbelsteen en zet de pion net zo veel vakjes vooruit als het aantal ogen op de dobbelsteen. Als de speler op een vakje terecht komt waar al een andere pion staat, moet de pion die als eerste op dat vakje stond terug naar zijn vorige plek.

Opmerking: als een speler aan het begin van het spel een 6 gooit, mag hij doorlopen naar vakje nummer 15.

SPECIALE VAKJES

- Als een speler op een van de 'ganzenvakjes' (6, 18 of 24) terecht komt, mag hij nogmaals het gegooid aantal punten verder.
- Als een speler op de brug (vakje 3) komt, mag hij door naar de volgende brug (vakje 21).



Slangen en ladders

NL

Vanaf 5 jaar | 2 tot 4 spelers | 10 tot 15 min.



MATERIALEN: Slangen en ladders-spelbord, 1 pion per speler (elk zijn eigen kleur), 1 dobbelsteen.

DOEL VAN HET SPEL: als eerste vakje 49 bereiken.

VERLOOP VAN HET SPEL

Elke speler zet zijn pion naast het spelbord, bij vakje 1. De jongste speler begint. Vervolgens wordt met de klok mee gespeeld. De speler gooit de dobbelsteen en zet zijn pion net zo veel vakjes vooruit als het aantal ogen op de dobbelsteen.

Laddervakjes: als een speler op een laddervakje terecht komt, beklimt hij de ladder en zet zijn pion op het vakje waar de ladder eindigt.

Slangenvakjes: als een speler op een vakje met een slangenstaart terecht komt, daalt hij af langs het lichaam van de slang en zet zijn pion op het vakje met de kop van de slang.

EINDE VAN HET SPEL

De eerste speler die vakje 49 bereikt, is de winnaar.

Opmerking: de pion moet precies op vakje 49 terechtkomen. Als het aantal gegooiden ogen hoger is dan het aantal resterende vakjes, moet de speler zijn pion net zo veel vakjes terugzetten als het te veel gegooid aantal punten.

Vanaf 5 jaar | 2 spelers | 10 tot 15 min.



MATERIALEN: Tic Tac Toe-spelbord, 24 cilindervormige pionnen per speler (elk zijn eigen kleur).

DOEL VAN HET SPEL: zoveel mogelijk rijen van 4 pionnen maken.

VERLOOP VAN HET SPEL

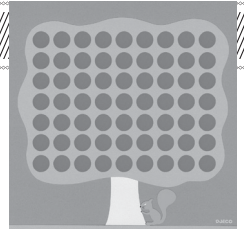
De spelers pakken de 24 pionnen van hun eigen kleur en zetten deze voor zich neer. De jongste speler begint. Vervolgens wordt met de klok mee gespeeld.

De speler die aan de beurt is, zet een pion op een leeg vakje van het bord. De spelers moeten proberen een rij van 4 pionnen in hun kleur te maken (horizontaal of verticaal).

Opmerking: wanneer er eenmaal 4 pionnen op een rij staan, kunnen ze geen deel meer uitmaken van een andere rij.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen wanneer de spelers geen pionnen meer over hebben. De speler die de meeste rijen van 4 pionnen heeft gemaakt, is de winnaar.



NL

Lotto

Vanaf 3 jaar | 2 tot 4 spelers | 10 tot 15 min.



MATERIALEN: 4 lottoborden, 12 lottokaarten (12 verschillende dieren), 1 zak, 6 cilindervormige pionnen per speler.

DOEL VAN HET SPEL: als eerste het lottobord vullen.

VERLOOP VAN HET SPEL

Elke speler pakt een bord en 6 pionnen en legt deze voor zich neer. De 12 dierenkaarten worden in de zak gedaan. De jongste speler begint. Vervolgens wordt met de klok mee gespeeld. De speler die aan de beurt is, pakt zonder te kijken een kaart uit de zak en zegt welk dier hij heeft getrokken.

Alle spelers kijken of ze het dier op hun lottobord hebben.

- Als een speler het dier op zijn lottobord heeft, zet hij een pion op het vakje met dit dier.
- Zo niet, dan gebeurt er niets.

De kaart wordt dan weggelegd en de volgende speler haalt een kaart uit de zak.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen zodra een speler een pion op elk van zijn vakjes met dieren heeft gezet. Deze speler is de winnaar.



Memory

NL

Vanaf 3 jaar | 2 tot 4 spelers | 10 tot 15 min.



MATERIALEN: 24 memorykaarten.

DOEL VAN HET SPEL: zo veel mogelijk paren winnen.

VERLOOP VAN HET SPEL

Alle kaarten worden op tafel gelegd met de afbeeldingen naar beneden.

De speler die aan de beurt is, draait twee kaarten om.

• **Als de twee kaarten identiek zijn**, wint de speler het paar en legt deze kaarten voor zich neer. Hij mag dan opnieuw spelen en nog twee kaarten omdraaien.

• **Als de twee kaarten verschillend zijn**, laat de speler iedereen naar de omgedraaide kaarten kijken en draait ze dan weer om (ze blijven op dezelfde plek liggen). Daarna is de volgende speler aan de beurt.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen wanneer alle paren zijn gewonnen en er geen kaarten meer op tafel liggen. De speler met de meeste paren is de winnaar.



DOBBELSPELLEN

Yam junior

NL

Vanaf 4 jaar | 2 tot 4 spelers | 10 tot 15 min.



MATERIALEN: 4 Yam-borden, 8 cilindervormige pionnen per speler, 5 dobbelstenen.

DOEL VAN HET SPEL: als eerste een rij van 3 pionnen op de kaart maken of een Yam scoren.

VERLOOP VAN HET SPEL

Elke speler pakt een bord en 8 pionnen en legt deze voor zich neer. De 5 dobbelstenen worden midden op tafel gelegd. De jongste speler begint. Vervolgens wordt met de klok mee gespeeld.

De speler die aan de beurt is, probeert een bepaalde combinatie van dobbelstenen te maken om een pion op zijn bord te mogen zetten.

Om deze combinatie te maken, mag hij tot 3 keer met de dobbelstenen gooien. Bij elke worp mag hij besluiten om alle stenen opnieuw te gooien of stenen opzij te leggen die hij nodig heeft om een bepaalde combinatie te maken (en alleen de andere dobbelstenen opnieuw te gooien).

Wanneer een speler een combinatie heeft gemaakt, zet hij een pion op het bijbehorende vakje.



Minimaal 3 dobbelstenen met een 1



Minimaal 3 dobbelstenen met een 2



Minimaal 3 dobbelstenen met een 3



Minimaal 3 dobbelstenen met een 4



Minimaal 3 dobbelstenen met een 5



Minimaal 3 dobbelstenen met een 6



5 dobbelstenen waarvan de cijfers elkaar opvolgen: 1, 2, 3, 4, 5 of 2, 3, 4, 5, 6



4 dobbelstenen met dezelfde waarde



Yam: 5 dobbelstenen met dezelfde waarde

EINDE VAN HET SPEL

De speler die als eerste een rij van 3 pionnen heeft, is de winnaar. Als een speler tijdens zijn beurt een Yam gooit (5 dobbelstenen met dezelfde waarde), is hij meteen de winnaar.

Het huis

NL

Vanaf 4 jaar | 2 tot 4 spelers | 10 min.



MATERIALEN: 1 dobbelsteen, 1 vel papier per speler.

DOEL VAN HET SPEL: als eerste het huis afmaken.

VERLOOP VAN HET SPEL

Dit is het huis dat de spelers moeten maken:



van de worp. Het huis moet precies in de onderstaande volgorde worden getekend:

- **6**, het vierkant van het huis
- **5**, het dak
- **4**, de deur
- **3 of 2**, één raam (let op, er zijn 2 ramen nodig)
- **1**, de schoorsteen

Als de speler heeft gegooid en een deel van zijn huis mag tekenen, mag hij opnieuw spelen. Zo niet, dan is de volgende speler aan de beurt.

EINDE VAN HET SPEL

De eerste speler van wie het huis klaar is, heeft gewonnen.

Vlooienspel

NL

NL

Azen

Vanaf 5 jaar, met een volwassene | 2 tot 4 spelers | 10 min.



MATERIALEN: 1 dobbelsteen, een vel papier om de scores te noteren.

DOEL VAN HET SPEL: 20 punten behalen in zo min mogelijk beurten.

VERLOOP VAN HET SPEL

De jongste speler begint. Vervolgens wordt met de klok mee gespeeld.

De speler die aan de beurt is, laat de dobbelsteen 'springen' als een vlo door met de wijsvinger op een hoek van de dobbelsteen te duwen. Vervolgens noteert hij het aantal gegooide ogen. Daarna is de volgende speler aan

de beurt. Na elke beurt berekenen de spelers het totaal van hun worpen. Ze stoppen zodra ze 20 punten of meer hebben behaald.

EINDE VAN HET SPEL

De speler die de minste beurten nodig had om 20 punten te behalen, is de winnaar.

Het hart

NL

Vanaf 4 jaar | 2 tot 4 spelers | 10 min.



MATERIALEN: 1 dobbelsteen, 1 vel papier per speler.

DOEL VAN HET SPEL: als eerste de 6 delen van het hart afstrepen.

VERLOOP VAN HET SPEL

Elke speler tekent een hart op zijn vel volgens het onderstaande model, verdeeld in 6 delen met elk een getal. De jongste speler begint. Vervolgens wordt met de klok mee gespeeld.



De speler die aan de beurt is, gooit de dobbelsteen en streept het cijfer op zijn hart door dat overeenkomt met het aantal gegooide ogen. Als het cijfer al is doorgestreept, moet hij de worp aanbieden aan zijn linkerbuurman, of aan de speler links daarvan als zijn linkerbuurman het cijfer ook al heeft doorgestreept. Daarna is de volgende speler aan de beurt.

EINDE VAN HET SPEL

De eerste speler die alle cijfers van zijn hart heeft doorgestreept, is de winnaar.

Vanaf 6 jaar, met een volwassene | 3 tot 4 spelers | 10 min.



MATERIALEN: 5 dobbelstenen.

DOEL VAN HET SPEL: als laatste een 1 midden op tafel leggen.

VERLOOP VAN HET SPEL

De jongste speler begint. Vervolgens wordt met de klok mee gespeeld. De speler die aan de beurt is, gooit de 5 dobbelstenen. Vervolgens:

- legt hij de **enen midden op tafel**,
- geeft hij de **tweeën** aan zijn **linkerbuurman**
- geeft hij de **vijven** aan zijn **rechterbuurman**
- en **goot de overgebleven dobbelstenen opnieuw** (dus de dobbelstenen met 4, 3 of 6 ogen).

Hij blijft gooien tot hij geen dobbelstenen meer over heeft. Daarna mag de volgende speler met de gekregen dobbelstenen gooien. Als hij er geen heeft, is de volgende aan de beurt. Enzovoort.

EINDE VAN HET SPEL

De speler die de laatste 1 midden op tafel legt, heeft gewonnen.

NL

Reeksen

Vanaf 5 jaar, met een volwassene | 2 tot 4 spelers | 10 min.



MATERIALEN: 5 dobbelstenen, een vel papier om de scores te noteren.

DOEL VAN HET SPEL: als eerste 100 punten of meer behalen.

VERLOOP VAN HET SPEL

De jongste speler begint. Vervolgens wordt met de klok mee gespeeld.

De speler die aan de beurt is, gooit één keer met de 5 dobbelstenen en noteert zijn punten op basis van het resultaat. Aantal punten:

- **1 2 3 4 5**, 20 punten
- **1 2 3 4** en **één andere dobbelsteen**, 15 punten
- **1 2 3** en **twee andere dobbelstenen**, 10 punten
- **1 2** en **drie andere dobbelstenen**, 5 punten

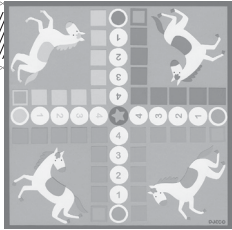
Daarna mag de volgende speler een reeks proberen te maken en zijn punten noteren.

Na elke worp tellen de spelers hun score op bij de punten die ze eerder hebben behaald.

Let op: als een speler drie enen gooit, moet hij zijn score uitgummen en weer bij nul beginnen.

EINDE VAN HET SPEL

De speler die als eerste 100 punten of meer behaalt, is de winnaar.

ES

El parchís

ES

A partir de 4 años | De 2 a 4 jugadores | De 10 a 20 minutos

MATERIAL: el tablero del parchís, 2 fichas por jugador (cada uno las de su color), 1 dado.

OBJETIVO DEL JUEGO: ser el primero en llegar a la estrella del centro con sus dos fichas.

DESARROLLO DE LA PARTIDA

Cada jugador coloca sus dos fichas en la casa de su color. Se juega en el sentido de las agujas del reloj. El más joven comienza y tira el dado.

DESPLAZAMIENTO DE LAS FICHAS

Para sacar una ficha de su casa y situarla en la primera casilla de su recorrido, el jugador debe sacar un 6. A continuación, vuelve a tirar el dado y avanza tantas casillas como puntos indique el dado. Si ya ha sacado las dos fichas, el jugador decide cuál de ellas prefiere mover. Cada vez que saque un 6, el jugador continúa jugando y vuelve a lanzar el dado.

A medida que salen varias fichas y avanzan por el recorrido, puede ocurrir que se pisen los talones. Las fichas no se pueden rebasar. Por ello, si una ficha se encuentra el camino bloqueado por otra, no puede continuar y deberá situarse en la casilla precedente. Por el contrario, si la tirada permite que un jugador mueva su ficha exactamente a una casilla ya ocupada por otra ficha, debe «comerla»: ocupa su lugar y esa ficha vuelve a su casa.

LA ESCALERA AL CIELO

Después de dar una vuelta completa, las fichas se colocan en la última casilla de su recorrido, al pie de la escalera que les llevará al cielo.

Nota: Hay que sacar el número exacto para caer en esta casilla. Si la puntuación del dado es superior al número de casillas restantes hasta el pie de la escalera, el jugador no puede moverse.

Las casillas están numeradas del 1 al 4. Para avanzar a la casilla n.º 1 hay que sacar un 1, para avanzar a la casilla n.º 2 hay que sacar un 2 y así sucesivamente, hasta la casilla n.º 4.

Por último, para que una ficha salga del tablero, después de la casilla n.º 4, el jugador debe sacar un 6.

FIN DE LA PARTIDA

Gana la partida el primer jugador que saque a sus dos fichas del tablero.

ES

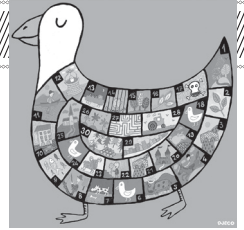
El juego de la oca

A partir de 4 años | De 2 a 4 jugadores | De 10 a 15 minutos



MATERIAL: el tablero del juego de la oca, 1 ficha por jugador (cada uno la de su color), 1 dado.

OBJETIVO DEL JUEGO: llegar el primero a la casilla n.º 30.



DESARROLLO DE LA PARTIDA

El más joven comienza. Se juega en el sentido de las agujas del reloj. En su turno, el jugador lanza el dado y avanza su ficha tantas casillas como puntos indique el dado. Si un jugador llega a una casilla ya ocupada por otra ficha, le envía a la casilla en la que él se encontraba.

Nota: Al inicio de la partida, si un jugador obtiene un 6, avanza hasta la casilla n.º 15.

LAS CASILLAS ESPECIALES

• **Las casillas «oca»** (6, 18 y 24) permiten que el jugador avance de nuevo el mismo número de puntos obtenidos.

- **El puente** (casilla 3) hace avanzar hasta el segundo puente (casilla 21).
- **El hotel** (casilla 10) hace perder un turno.
- **La cárcel** (casilla 14) retiene al jugador hasta que este saque un 6 con el dado.
- **La calavera** (casilla 17) le reenvía a la casilla 1.
- **El laberinto** (casilla 27) hace perder dos turnos.

FIN DE LA PARTIDA

Gana la partida el primer jugador que llega a la casilla 30.

Nota: Hay que sacar el número exacto para caer en la casilla 30. Si la puntuación del dado es superior al número de casillas restantes, el jugador debe recular el número de casillas sobrantes.

ES

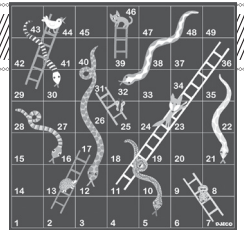
El juego de las escaleras y las serpientes

A partir de 5 años | De 2 a 4 jugadores | De 10 a 15 minutos



MATERIAL: 1 tablero, 1 ficha por jugador (cada uno la de su color), 1 dado.

OBJETIVO DEL JUEGO: ser el primero en llegar a la casilla 49.



DESARROLLO DE LA PARTIDA

Cada jugador coloca su ficha al lado del tablero, junto a la casilla 1. Empieza el jugador más joven y luego se continúa en el sentido de las agujas del reloj. El jugador lanza el dado y avanza su ficha tantas casillas como puntos indique.

Casillas «escalera»: cuando un jugador llega a una casilla donde se encuentra el pie de una escalera, sube por ella hasta situarse en la casilla en la que termina.

Casillas «serpiente»: cuando un jugador llega a una casilla donde se encuentra la cola de una serpiente, desciende por su cuerpo hasta situarse en la casilla de su cabeza.

FIN DE LA PARTIDA

Gana la partida el primer jugador que llega a la casilla 49.

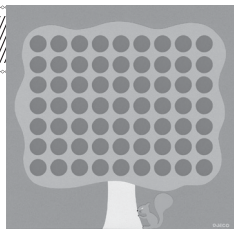
Nota: hay que sacar el número exacto para caer en la casilla 49. Si la puntuación del dado es superior al número de casillas restantes, el jugador debe recular el número de casillas sobrantes.

El cuatro en raya

ES

ES

El juego de memoria



A partir de 5 años | 2 jugadores | De 10 a 15 minutos

MATERIAL: 1 tablero, 24 fichas «cilindro» por jugador (cada uno las de su color).

OBJETIVO DEL JUEGO: Alinear el máximo de veces posibles 4 fichas de su color.

DESARROLLO DE LA PARTIDA

Los jugadores cogen las 24 fichas de su color y las colocan frente a ellos. Empieza el jugador más joven y después se van alternando.

En su turno, los jugadores ponen una ficha sobre una casilla libre del tablero e intentan alinear cuatro fichas de su color (en horizontal o vertical).

Nota: Cuando cuatro fichas están alineadas, ya no se pueden usar para otras alineaciones.

FIN DE LA PARTIDA

La partida se detiene cuando los jugadores ya no tienen fichas con las que jugar. El ganador es aquel que más veces ha alineado cuatro fichas.

A partir de 3 años | De 2 a 4 jugadores | De 10 a 15 minutos

MATERIAL: 24 cartas de memoria.

OBJETIVO DEL JUEGO: ganar el máximo de parejas.

DESARROLLO DE LA PARTIDA

Se colocan todas las cartas boca abajo en el centro de la mesa.

En su turno, los jugadores dan la vuelta primero a una carta y después a otra.

• **Si las dos cartas son idénticas**, el jugador gana la pareja y se queda con las dos cartas. Puede volver a jugar y darle la vuelta a otras dos cartas.

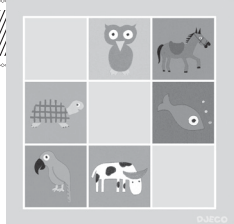
• **Si las dos cartas son diferentes**, el jugador deja que todo el mundo tenga tiempo de observarlas y después las vuelve a poner boca abajo en el mismo lugar. A continuación, es el turno del jugador siguiente.

FIN DE LA PARTIDA

La partida termina cuando ya se han ganado todas las parejas y no quedan cartas sobre la mesa. El ganador es aquel que ha ganado más parejas.

El bingo

ES



A partir de 3 años | De 2 a 4 jugadores | De 10 a 15 minutos

MATERIAL: 4 cartones de bingo, 12 cartas de bingo (12 animales diferentes), 1 bolsa, seis fichas «cilindro» por jugador.
OBJETIVO DEL JUEGO: ser el primero en completar su cartón.

DESARROLLO DE LA PARTIDA

Cada jugador elige un cartón y seis fichas, y los coloca frente a él. Las 12 cartas «animales» se meten en la bolsa. Empieza el jugador más joven y luego se continúa en el sentido de las agujas del reloj. Sin mirar, coge una carta de la bolsa y anuncia el animal elegido.

Todos los jugadores comprueban en su cartón si tienen este animal.

• Si un jugador lo ve en su cartón, coloca una ficha sobre

la casilla del animal cogido.

• En caso contrario, no sucede nada.

A continuación, se descarta esa carta y el jugador siguiente coge una nueva de la bolsa...

FIN DE LA PARTIDA

La partida finaliza cuando un jugador ha completado su cartón poniendo una ficha sobre cada una de sus casillas «animales». Es el ganador.



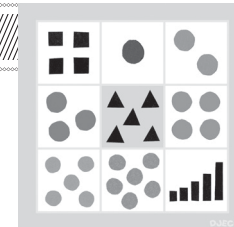
JUEGOS DE DADOS

ES

El juego del Yam junior

A partir de 4 años | De 2 a 4 jugadores | De 10 a 15 minutos

MATERIAL: 4 cartones de Yam, 8 fichas «cilindros» por jugador, 5 dados.
OBJETIVO DEL JUEGO: ser el primero en alinear tres fichas sobre el cartón o en hacer un Yam.

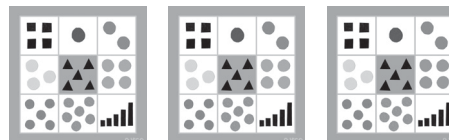


DESARROLLO DE LA PARTIDA

Cada jugador elige un cartón y coge ocho fichas que coloca delante de él. Los cinco dados se colocan en el centro de la mesa. Empieza el jugador más joven y luego se continúa en el sentido de las agujas del reloj.

En su turno, el jugador intentará hacer una combinación de dados que le permita colocar una ficha sobre su cartón. Para ello, puede lanzar hasta tres veces seguidas los dados. En cada tirada, puede optar por volver a lanzarlos todos o por dejar a un lado los dados que considera necesarios para lograr una combinación (en este caso, únicamente vuelve a lanzar los otros dados).

Cuando un jugador ha conseguido una combinación coloca una ficha sobre la casilla correspondiente.





Obtener al menos 3 dados de valor 1



Obtener al menos 3 dados de valor 6



Obtener al menos 3 dados de valor 2



Obtener 5 dados con valores consecutivos: 1, 2, 3, 4, 5 o 2, 3, 4, 5, 6



Obtener al menos 3 dados de valor 3



Obtener 4 dados idénticos



Obtener al menos 3 dados de valor 4



Yam : Obtener 5 dados idénticos



Obtener al menos 3 dados de valor 5



FIN DE LA PARTIDA

Cuando un jugador ha alineado tres fichas, gana la partida. Si, durante un turno, un jugador obtiene un Yam (5 dados idénticos), gana inmediatamente la partida.

La casa

ES

A partir de 4 años | De 2 a 4 jugadores | 10 minutos



MATERIAL: 1 dado, una hoja de papel por jugador.

OBJETIVO DEL JUEGO: ser el primer jugador en terminar su casa.

DESARROLLO DE LA PARTIDA

Este es el modelo de la casa que hay que realizar:



Empieza el jugador más joven y luego se continúa en el sentido de las agujas del reloj.

En su turno, el jugador intentará dibujar una parte de su casa. Para ello, lanza el dado y, en función del resultado, podrá avanzar con su dibujo.

Las etapas del diseño deben respetar estrictamente el siguiente orden:

- **6**, el cuadrado de la casa
- **5**, el techo
- **4**, la puerta
- **3 o 2**, una sola ventana (atención: hacen falta dos ventanas)
- **1**, la chimenea

Si el jugador obtiene un resultado con el dado que le permite realizar una parte de su casa, puede volver a jugar; en caso contrario, le toca al siguiente jugador.

FIN DE LA PARTIDA

Gana la partida el primer jugador que completa su casa.

ES

El salto de la pulga

5 años con un adulto | De 2 a 4 jugadores | 10 minutos



MATERIAL: 1 dado, una hoja de papel para anotar las puntuaciones.

OBJETIVO DEL JUEGO: conseguir 20 puntos en el menor número de turnos posible.

DESARROLLO DE LA PARTIDA

Empieza el jugador más joven y luego se continúa en el sentido de las agujas del reloj.

En su turno, el jugador hace saltar el dado como una pulga, apoyando su dedo índice sobre la arista superior del dado, y anota los puntos obtenidos con el dado. A continuación, le toca al jugador siguiente.

Turno tras turno, los jugadores suman los resultados obtenidos con el dado. Se detienen cuando alcancen o superen los 20 puntos.

FIN DE LA PARTIDA

Gana la partida el jugador que haya necesitado menos turnos para alcanzar los 20 puntos.

ES

El corazón

A partir de 4 años | De 2 a 4 jugadores | 10 minutos



MATERIAL: 1 dado, una hoja de papel por jugador.

OBJETIVO DEL JUEGO: ser el primer jugador en tachar las seis partes de su corazón.

DESARROLLO DE LA PARTIDA

Cada jugador dibuja un corazón en su hoja, siguiendo el modelo que se muestra a continuación dividido en seis partes con sus respectivos números.



Empieza el jugador más joven y luego se continúa en el sentido de las agujas del reloj.

En su turno, el jugador lanza el dado y tacha en su corazón el número obtenido.

Si esta cifra ya está tachada, debe ofrecérsela a su vecino de la izquierda o al siguiente si este ya la tiene.

A continuación, le toca al jugador siguiente.

FIN DE LA PARTIDA

Gana la partida el primer jugador que haya tachado todas las partes de su corazón.

Los ases

ES

6 años con un adulto | De 3 a 4 jugadores | 10 minutos



MATERIAL: 5 dados.

OBJETIVO DEL JUEGO: ser el último en colocar un 1 en el medio.

DESARROLLO DE LA PARTIDA

Empieza el jugador más joven y luego se continúa en el sentido de las agujas del reloj. En su turno, el jugador lanza los cinco dados. A continuación:

- coloca el o los **1** en el **centro** de la mesa,
- da el o los **2** a su **vecino de la izquierda**,
- da el o los **5** a su **vecino de la derecha**
- y **vuelve a jugar los dados restantes** (es decir, los que indiquen 4, 3 o 6).

Continúa así tirando los dados hasta que ya no quede ninguno. Después le corresponde al siguiente jugador tirar los dados que haya recibido. Si no tiene, se pasa al jugador siguiente, etc.

FIN DE LA PARTIDA

Gana el que coloca el último **1** en el centro

Las escaleras

ES

5 años con un adulto | De 2 a 4 jugadores | 10 minutos



MATERIAL: 5 dados, una hoja de papel para anotar las puntuaciones.

OBJETIVO DEL JUEGO: ser el primer jugador en superar los 100 puntos.

DESARROLLO DE LA PARTIDA

Empieza el jugador más joven y luego se continúa en el sentido de las agujas del reloj.

Lanza una sola vez los cinco dados y marca puntos en función del resultado de los dados.

Si consigue:

- **1 2 3 4 5**, marca **20 puntos**
- **1 2 3 4 + otro dado**, marca **15 puntos**
- **1 2 3 + otros dos dados**, marca **10 puntos**
- **1 2 + otros tres dados**, marca **5 puntos**

A continuación, le corresponde al siguiente jugador intentar hacer una escalera y marcar sus puntos.

Después de cada tirada, los jugadores suman su puntuación a la conseguida anteriormente.

Atención: si en una tirada, un jugador consigue tres 1, borra su puntuación y vuelve a empezar desde cero.

FIN DE LA PARTIDA

Gana el jugador que primero consigue o supera 100 puntos.

IT

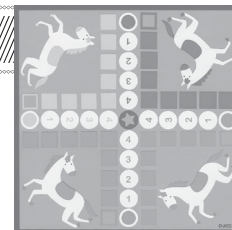
Gioco di piccoli cavalli

Da 4 anni | Da 2 a 4 giocatori | Da 10 a 20 min.



MATERIALE: il piano di gioco di piccoli cavalli, 2 pedine per giocatore (ciascuno il suo colore), 1 dado.

SCOPO DEL GIOCO: essere il primo a raggiungere la stella al centro con le proprie 2 pedine.



SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

Ogni giocatore colloca le sue due pedine sulla scuderia del suo colore. Il gioco si svolge in senso orario. Comincia il giocatore più giovane a lanciare il dado.

SPOSTAMENTO DELLE PEDINE

Per far uscire una pedina dalla sua scuderia e collocarla sulla prima casella del percorso, il giocatore deve realizzare un 6. Rilancia quindi il dado e avanza del numero di caselle pari al punteggio del dado. Se ha fatto uscire due pedine, il giocatore decide di muovere, a sua scelta, una pedina o l'altra. Quando realizza un 6, il giocatore rigioca e rilancia il dado.

Quando più pedine sono uscite e avanzano sul percorso, può accadere che si tallonino. Le pedine non possono superarsi. Una pedina che si trova la strada sbarrata da un'altra pedina non può superarla e dovrà spostarsi sulla casella precedente.

Tuttavia, se il lancio del dado consente a un giocatore di spostare la sua pedina esattamente su una casella già occupata da un'altra pedina, la fa "saltare", cioè

prende il suo posto e la pedina viene rimandata nella sua scuderia.

SALITA IN CIELO

Dopo un giro completo, le pedine si posizionano sull'ultima casella del loro percorso, ai piedi della scala che le conduce in cielo.

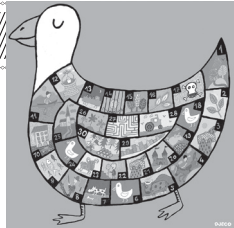
N.B.: è necessario arrivare esattamente su questa casella. Se il punteggio del dado è superiore al numero di caselle restanti fino ai piedi della scala, il giocatore non può muoversi.

Le caselle sono numerate dall'1 al 4. Per avanzare alla casella n° 1 si deve realizzare 1 con il dado, per avanzare alla casella n° 2 si deve realizzare 2 e così via fino alla casella n° 4.

Infine, per far uscire una pedina dal piano di gioco, dopo la casella n° 4, il giocatore deve realizzare un 6.

FINE DELLA PARTITA

Il primo giocatore che riesce a far uscire le sue due pedine dal piano di gioco vince la partita.



Gioco dell'oca

IT

IT

Quadris

Da 4 anni | Da 2 a 4 giocatori | Da 10 a 15 min.



MATERIALE: il piano del gioco dell'oca, 1 pedina per giocatore (ciascuno il suo colore), 1 dado.

SCOPO DEL GIOCO: arrivare per primo sulla casella n° 30.

SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

Comincia il giocatore più giovane. Il gioco si svolge in senso orario. Al suo turno, il giocatore lancia il dado e fa avanzare la sua pedina del numero di caselle pari al risultato del dado.

Se un giocatore arriva su una casella già occupata da un'altra pedina, invia quest'ultima alla casella in cui si trovava.

N.B.: all'inizio della partita, se un giocatore ottiene un 6 avanza fino alla casella n° 15.

CASELLE SPECIALI

• Le caselle "oca" 6, 18 e 24 consentono al giocatore di avanzare una seconda volta dello stesso numero di punti ottenuti.

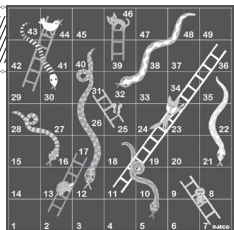
- **Il ponte** (casella 3) fa avanzare fino al secondo ponte (casella 21).
- **L'hotel** (casella 10) fa saltare un turno.
- **La prigione** (casella 14) trattiene il giocatore fino a quando realizza un 6 con il dado.
- **Il teschio** (casella 17) rimanda alla casella 1.
- **Il labirinto** (casella 27) fa saltare due turni.

FINE DELLA PARTITA

Vince la partita il primo giocatore che arriva sulla casella 30.

N.B.: si deve arrivare esattamente sulla casella 30.

Se il punteggio del dado è superiore al numero di caselle restanti, il giocatore deve indietreggiare del numero di caselle in eccesso.



Scale e serpenti

IT

Da 5 anni | Da 2 a 4 giocatori | Da 10 a 15 min.



MATERIALE: 1 piano di gioco, 1 pedina per giocatore (ciascuno il suo colore), 1 dado.

SCOPO DEL GIOCO: arrivare per primo sulla casella 49.

SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

Ogni giocatore colloca la sua pedina a lato del piano di gioco, davanti alla casella 1. Il giocatore più giovane inizia a giocare. Poi, il gioco procede in senso orario. Lancia il dado e fa avanzare la sua pedina del numero di punti indicati.

Caselle "scala": quando un giocatore arriva su una casella in cui si trovano i piedi di una scala, sale fino in cima a essa e si posiziona sulla casella in cui termina la scala.

Caselle "serpente": quando un giocatore arriva su una casella in cui si trova la coda di un serpente, scende seguendo il corpo di quest'ultimo e si posiziona sulla casella della sua testa.

FINE DELLA PARTITA

Vince la partita il 1° giocatore che arriva sulla casella 49.

N.B.: si deve arrivare esattamente sulla casella 49.

Se il punteggio del dado è superiore al numero di caselle restanti, il giocatore deve indietreggiare del numero di caselle in eccesso.

Da 5 anni | 2 giocatori | Da 10 a 15 min.



MATERIALE: 1 piano di gioco, 24 pedine cilindriche per giocatore (ciascuno il suo colore).

SCOPO DEL GIOCO: allineare un massimo di volte 4 pedine del proprio colore.

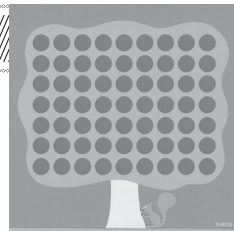
SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

I giocatori prendono le 24 pedine del proprio colore e le collocano davanti a loro. Il giocatore più giovane inizia a giocare. Poi, i giocatori giocano a turno. Al proprio turno, ogni giocatore colloca una pedina su una casella libera del piano di gioco e tenta di allineare 4 pedine del proprio colore (in senso orizzontale o verticale).

N.B.: quando 4 caselle vengono allineate non possono più essere utilizzate per altri allineamenti.

FINE DELLA PARTITA

La partita finisce quando i giocatori non hanno più pedine da collocare. Il vincitore è il giocatore che ha allineato 4 pedine il maggior numero di volte.



IT

Tombola

Da 3 anni | Da 2 a 4 giocatori | Da 10 a 15 min.



MATERIALE: 4 cartelle della tombola, 12 carte tombola (12 animali diversi), 1 sacchetto, 6 pedine cilindriche per giocatore.

SCOPO DEL GIOCO: riuscire per primo a completare la propria cartella.

SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

Ogni giocatore sceglie una cartella e 6 pedine e le dispone davanti a sé. Le 12 carte "animali" vengono collocate nel sacchetto.

Il giocatore più giovane inizia a giocare. Poi, il gioco procede in senso orario. Senza guardare, pesca una carta nel sacchetto e annuncia l'animale pescato.

Tutti i giocatori guardando se sulla loro cartella è presente questo animale.

• Se un giocatore individua questo animale sulla sua cartella, colloca una pedina al posto della casella dell'animale pescato.

• In caso contrario, non accade nulla.

Quindi la carta viene scartata dal gioco e il giocatore successivo pesca una nuova carta nel sacchetto...

FINE DELLA PARTITA

La partita termina quando un giocatore ha completato la sua cartella e ha collocato una pedina su ognuna delle sue caselle "animali". Il giocatore viene dichiarato vincitore.



Memo

IT

Da 3 anni | Da 2 a 4 giocatori | Da 10 a 15 min.

MATERIALE: 24 carte memo.

SCOPO DEL GIOCO: conquistare il maggior numero di coppie.

SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

Tutte le carte vengono collocate a faccia nascosta al centro del tavolo.

Ogni giocatore al proprio turno gira una prima carta e una seconda carta.

• **Se le due carte sono identiche**, il giocatore conquista la coppia e colloca le carte davanti a sé. Può quindi rigiocare e girare 2 nuove carte.

• **Se le due carte sono diverse**, il giocatore concede a tutti il tempo di guardarle, poi le gira con la faccia nascosta lasciandole nello stesso posto.

Quindi la mano passa al giocatore successivo.

FINE DELLA PARTITA

La partita termina quando tutte le coppie sono state conquistate e non ci sono più carte sul tavolo. Il vincitore è il giocatore che ha conquistato il maggior numero di coppie.



ottenere almeno 3 dadi di valore 1



ottenere almeno 3 dadi di valore 2



ottenere almeno 3 dadi di valore 3



ottenere almeno 3 dadi di valore 4



ottenere almeno 3 dadi di valore 5



ottenere almeno 3 dadi di valore 6



ottenere 5 dadi con valori successivi:
1, 2, 3, 4, 5 o 2, 3, 4, 5, 6



ottenere 4 dadi identici



Yam: ottenere 5 dadi identici

FINE DELLA PARTITA

Quando un giocatore ha allineato 3 pedine, vince la partita. Se durante un turno di gioco un giocatore ottiene uno Yam (5 dadi identici), vince immediatamente la partita.

GIOCHI CON I DADI

Yam junior

IT

Da 4 anni | Da 2 a 4 giocatori | Da 10 a 15 min.

MATERIALE: 4 cartelle di Yam, 8 pedine cilindriche per giocatore, 5 dadi.

SCOPO DEL GIOCO: essere il primo ad allineare
3 pedine o a realizzare uno Yam.

SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

Ogni giocatore sceglie una cartella e prende 8 pedine che colloca davanti a sé. I 5 dadi vengono collocati al centro del tavolo. Il giocatore più giovane inizia a giocare. Poi, il gioco procede in senso orario.

Al suo turno di gioco, il giocatore prova a realizzare una combinazione di dadi che gli permetterà di spostare una pedina sulla sua cartella.

Per farlo, può lanciare fino a 3 volte di seguito i dadi. A ogni lancio, decide di rilanciare tutto o di mettere da parte i dadi che ritiene necessario per realizzare una combinazione (e in questo caso, rilanciare solo gli altri dadi).

Quando un giocatore ha realizzato una combinazione, colloca la sua pedina sulla casella corrispondente.



IT

Casa

Da 4 anni | Da 2 a 4 giocatori | Da 10 a 15 min.

MATERIALE: 1 dado, un foglio di carta per giocatore.

SCOPO DEL GIOCO: riuscire per primo a completare la propria casa.

SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

Ecco il modello della casa da realizzare:



Il giocatore più giovane inizia a giocare. Poi, il gioco procede in senso orario.

Al suo turno di gioco, il giocatore prova a disegnare una parte della sua casa. Per farlo, lancia il dado e, in funzione del risultato ottenuto, potrà proseguire il suo disegno.

Le tappe del disegno devono rispettare strettamente l'ordine seguente:

- **6**, il quadrato della casa
- **5**, il tetto
- **4**, la porta
- **3 o 2**, una sola finestra (N.B.: ci vogliono 2 finestre)
- **1**, il camino

Se il giocatore ottiene un risultato al dado che gli permette di realizzare una parte della sua casa, può rigiocare, altrimenti la mano passa al giocatore successivo.

FINE DELLA PARTITA

Vince la partita il primo giocatore che completa la sua casa.

Salto della pulce

IT

IT

Da 5 anni con un adulto | Da 2 a 4 giocatori | 10 min.



MATERIALE: 1 dado, un foglio di carta per segnare i punti.

SCOPO DEL GIOCO: raggiungere 20 punti in un numero minimo di turni.

SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

Il giocatore più giovane inizia a giocare. Poi, il gioco procede in senso orario.

Al suo turno di gioco, il giocatore fa saltare il dado come una pulce appoggiando l'indice sullo spigolo superiore del dado e segna i punti ottenuti con il dado. Quindi la mano passa al giocatore successivo.

Un turno dopo l'altro, i giocatori sommano i loro risultati ottenuti con il dado. Si fermano nel momento in cui ottengono o superano 20 punti.

FINE DELLA PARTITA

Il giocatore che ha impiegato il minor numero di turni per raggiungere 20 punti vince la partita.

Cuore

IT

Da 4 anni | Da 2 a 4 giocatori | 10 min.



MATERIALE: 1 dado, un foglio di carta per giocatore.

SCOPO DEL GIOCO: essere il primo giocatore a cancellare le 6 parti del proprio cuore.

SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

Ogni giocatore disegna un cuore sul suo foglio seguendo il modello fornito di seguito diviso in 6 parti numerate.

Il giocatore più giovane inizia a giocare. Poi, il gioco procede in senso orario.



Al suo turno di gioco, il giocatore lancia il dado e cancella con una riga il numero ottenuto con il dado sul suo cuore. Se la cifra è già stata cancellata, deve offrirla al suo vicino di sinistra o a quello successivo se quest'ultimo ce l'ha già.

Quindi la mano passa al giocatore successivo.

FINE DELLA PARTITA

Il primo giocatore che ha cancellato tutte le parti del suo cuore vince la partita.

Assi

Da 6 anni con un adulto | Da 3 a 4 giocatori | 10 min.



MATERIALE: 5 dadi.

SCOPO DEL GIOCO: essere l'ultimo a collocare un 1 al centro.

SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

Il giocatore più giovane inizia a giocare. Poi, il gioco si svolge in senso orario. Al suo turno di gioco, il giocatore lancia i 5 dadi. Quindi procede nel modo seguente:

- colloca uno o più **1** al **centro** del tavolo;
- dà il o i **2** al suo **vicino di sinistra**;
- dà il o i **5** al suo **vicino di destra**;
- **rigioca i dadi restanti** (vale a dire quelli che indicano 4, 3 o 6).

Continua quindi a lanciare i dadi fino a quando non ne ha più. Poi, tocca al giocatore successivo lanciare i dadi che ha ricevuto. Se non ne ha, il gioco passa al giocatore seguente, ecc.

FINE DELLA PARTITA

Il vincitore è il giocatore che colloca l'ultimo **1** al centro.

IT

Serie

Da 5 anni con un adulto | Da 2 a 4 giocatori | 10 min.



MATERIALE: 5 dadi, un foglio di carta per segnare i punti.

SCOPO DEL GIOCO: essere il primo giocatore a raggiungere o superare i 100 punti.

SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

Il giocatore più giovane inizia a giocare. Poi, il gioco procede in senso orario.

Lancia una sola volta i 5 dadi e segna i punti in funzione del risultato dei dadi.

Se fa:

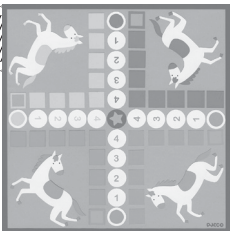
- **1 2 3 4 5**, segna **20 punti**
- **1 2 3 4 + un altro dado**, segna **15 punti**
- **1 2 3 + altri due dadi**, segna **10 punti**
- **1 2 + altri tre dadi**, segna **5 punti**

Quindi tocca al giocatore successivo provare a realizzare una serie e segnare i suoi punti.

Dopo ogni lancio, i giocatori sommano il loro punteggio a quello realizzato precedentemente.

Attenzione: se durante un lancio, un giocatore ottiene tre 1, annulla il suo punteggio e riparte da zero.

FINE DELLA PARTITA



Ludo



A partir dos 4 anos | 2 a 4 jogadores | 10 a 20 min

MATERIAL: Tabuleiro do Ludo, 2 peões por jogador (um de cada cor) e 1 dado.

OBJETIVO DO JOGO: Ser o primeiro a alcançar a estrela do centro com os seus 2 peões.

DESENROLAR DA PARTIDA:

Cada jogador coloca os seus dois peões na cavalaria da sua cor. O jogo realiza-se no sentido dos ponteiros do relógio. Começa a jogar o jogador mais novo, lançando o dado.

DESLOCAÇÃO DOS PEÕES

Para tirar um peão da sua cavalaria e colocá-lo na primeira casa do seu percurso, o jogador deve obter um 6. Volta a lançar então o dado e um número de casas igual aos pontos obtidos no lançamento do dado. Se tiver os dois peões fora, o jogador decide qual dos peões deseja mover. Assim que obtiver um 6, o jogador volta a jogar voltando a lançar o dado.

Quando vários peões estiverem fora e avançarem no percurso, é possível que haja perseguição entre eles. Os peões não se podem ultrapassar uns aos outros. Um peão cujo caminho esteja obstruído por outro peão não pode ultrapassá-lo, devendo posicionar-se na casa anterior.

Em contrapartida, se o lançamento do dado permitir ao jogador mover o seu peão precisamente para uma

casa já ocupada por outro peão, fá-lo "saltar": toma o seu lugar e o peão é enviado para a sua cavalaria.

SUBIDA AO CÉU

Após uma volta completa, os peões colocam-se na última casa do seu percurso, junto às escadas que os conduzirão ao céu.

N.B.: É necessário chegar exatamente a essa casa.

Se o resultado obtido no lançamento dos dados for superior ao número de casas restantes até ao início das escadas, o jogador não se pode mover.

As casas estão numeradas de 1 a 4. Para avançar para a casa n.º 1, é preciso obter um 1 no lançamento do dado, para avançar para a casa n.º 2, é preciso obter um 2, e assim sucessivamente até à casa n.º 4.

Por fim, para retirar o peão do tabuleiro, após a casa 4, o jogador deve obter um 6.

FIM DA PARTIDA

Ganha a partida o primeiro jogador que conseguir retirar do tabuleiro os dois peões.

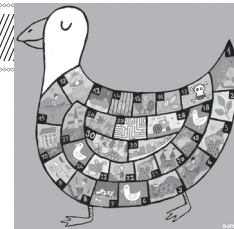


Jogo do Ganso

A partir dos 4 anos | 2 a 4 jogadores | 10 a 15 min



MATERIAL: Tabuleiro do Jogo do Ganso, 1 peão por jogador (um de cada cor) e 1 dado.
OBJETIVO DO JOGO: ser o primeiro a chegar à casa n.º 30.



DESENROLAR DA PARTIDA:

Começa a jogar o jogador mais novo. Joga-se no sentido dos ponteiros do relógio. Na sua vez, o jogador lança o dado e avança o seu peão um número de casas igual ao resultado do dado. Se um jogador chegar a uma casa já ocupada por outro peão, manda este último para a casa em que se encontrava.

N.B.: No início da partida, se um jogador obtiver um 6, avança até à casa n.º 15.

CASAS ESPECIAIS

• **As casas "ganso"** 6, 18 e 24 permitem ao jogador avançar uma segunda vez o mesmo número de pontos obtidos.

- **A ponte** (casa 3) permite avançar até à segunda ponte (casa 21).
- **O hotel** (casa 10) faz passar uma vez.
- **A prisão** (casa 14) retém o jogador até que obtenha um 6 no lançamento do dado.
- **A caveira** (casa 17) reenvia para a casa 1.
- **O labirinto** (casa 27) faz passar a vez duas vezes.

FIM DA PARTIDA

Ganha a partida o primeiro jogador a chegar à casa 30.

N.B.: É necessário chegar exatamente à casa 30.

Se o resultado do lançamento do dado for superior ao número de casas restantes, o jogador deve recuar o número de casas em excesso.

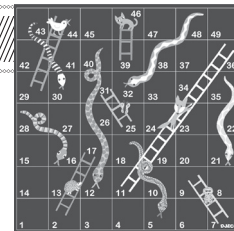


Jogo das Escadas e das Serpentes

A partir dos 5 anos | 2 a 4 jogadores | 10 a 15 min



MATERIAL: 1 tabuleiro, 1 peão por jogador (um de cada cor) e 1 dado.
OBJETIVO DO JOGO: ser o primeiro a alcançar a casa 49.



DESENROLAR DA PARTIDA:

Cada jogador coloca o seu peão ao lado do tabuleiro, em frente da casa 1. O jogador mais novo começa, então, jogando-se no sentido dos ponteiros do relógio. Lança o dado e avança o seu peão o número de pontos indicado.

Casas "escadas": quando um jogador chegar a uma casa onde se encontram os pés de uma escada, sobe até ao seu cimo e coloca-se na casa em que ela termina.

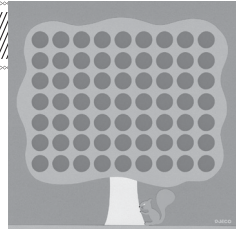
Casas "serpente": quando um jogador chegar a uma casa em que se encontra a cauda de uma serpente, desce seguindo o seu corpo e coloca-se na casa da cabeça.

FIM DA PARTIDA

Ganha a partida o primeiro jogador a chegar à casa 49.

N.B.: É necessário chegar exatamente à casa 49.

Se o resultado do lançamento do dado for superior ao número de casas restantes, o jogador deve recuar o número de casas em excesso.



Jogo do Galo

P

P

A partir dos 5 anos | 2 jogadores | 10 a 15 min



MATERIAL: 1 tabuleiro, 24 peões "cilindros" por jogador (cada um de sua cor).

OBJETIVO DO JOGO: alinhar um máximo de vezes 4 peões da sua cor.

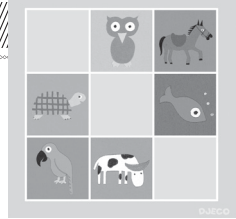
DESENROLAR DA PARTIDA

Os jogadores pegam em 24 peões da sua cor e põem-nos na frente deles. Começa a jogar o jogador mais jovem, jogando-se, depois, alternadamente. Cada um na sua vez, os jogadores colocam um peão numa casa livre do tabuleiro, tentando alinhar 4 peões da sua cor (horizontalmente ou verticalmente).

N.B.: Quando 4 peões estiverem alinhados já não podem servir para outros alinhamentos.

FIM DA PARTIDA

A partida termina quando os jogadores não tiverem mais peões para colocar. O vencedor é o que tiver alinhado mais vezes 4 peões.



Jogo do Loto

P

A partir dos 3 anos | 2 a 4 jogadores | 10 a 15 min



MATERIAL: 4 cartões de loto, 12 cartas de loto (12 animais diferentes), 1 saco e 6 peões cilíndricos por jogador.
OBJETIVO DO JOGO: ser o primeiro a completar o seu cartão.

DESENROLAR DA PARTIDA

Cada jogador escolhe um cartão e 6 peões, colocando-os na sua frente. As 12 cartas "animal" são colocadas dentro do saco. Começa a jogar o jogador mais novo, jogando-se, depois, no sentido dos ponteiros do relógio. Este tira uma carta, à sorte, do saco e anuncia o animal retirado. Todos os jogadores verificam então se têm esse animal na sua prancha.

- Se um jogador identificar esse animal no seu cartão, coloca um peão na casa do animal retirado;
 - Caso contrário, nada acontece.
- Depois, a carta é retirada do jogo e o jogador seguinte retira uma nova carta do saco...

FIM DA PARTIDA

A partida termina quando um jogador tiver completado o seu cartão e tiver colocado um peão em cada uma das suas casas "animal". Ele é declarado o vencedor.



Jogo de Memorização

A partir dos 3 anos | 2 a 4 jogadores | 10 a 15 min



MATERIAL: 24 cartas de memorização
OBJETIVO DO JOGO: ganhar o máximo de pares.

DESENROLAR DA PARTIDA

Todas as cartas são colocadas com as faces escondidas no centro da mesa.

Na sua vez de jogar, os jogadores viram primeiro uma carta e depois outra.

- Se as duas cartas forem iguais, o jogador ganha o par e coloca as cartas à sua frente. Pode voltar a jogar e virar 2 novas cartas.

- Se as duas cartas forem diferentes, o jogador dá a todos tempo para as observarem e, em seguida, volta a colocá-las com as faces voltadas para baixo, deixando-as no mesmo lugar.

Depois, passa a vez ao jogador seguinte.

FIM DA PARTIDA

A partida termina quando todos os pares tiverem sido ganhos, não existindo mais cartas na mesa. O vencedor é o jogador que tiver ganho o maior número de pares.

JOGOS DE DADOS

P

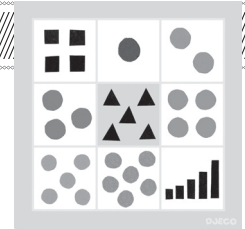
Jogo do Yam Júnior

A partir dos 4 anos | 2 a 4 jogadores | 10 a 15 min



MATERIAL: 4 cartões de Yam, 8 peões cilíndricos por jogador e 5 dados.

OBJETIVO DO JOGO: Ser o primeiro a alinhar 3 peões no seu cartão ou fazer um Yam.



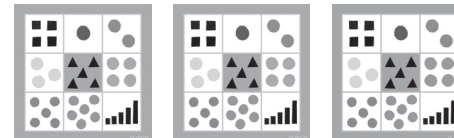
DESENROLAR DA PARTIDA

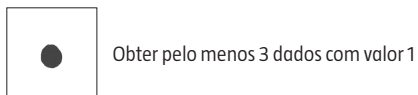
Cada jogador escolhe um cartão e tira 8 peões, colocando-os na sua frente. Os 5 dados são colocados no centro da mesa.

Começa a jogar o jogador mais novo, jogando-se, depois, no sentido dos ponteiros do relógio.

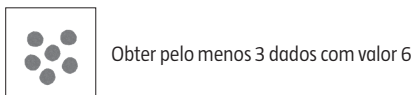
Na sua vez, o jogador vai tentar fazer uma combinação de dados que lhe permitirá colocar um peão no seu cartão. Para tal, ele pode lançar os dados até 3 vezes seguidas. Em cada lançamento, pode optar por voltar a lançar tudo ou pôr de lado os dados que julgar necessários para conseguir uma combinação (e neste caso, só voltar a lançar os outros dados).

Quando um jogador conseguir uma combinação, coloca um peão na casa correspondente.

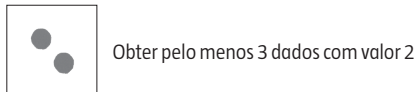




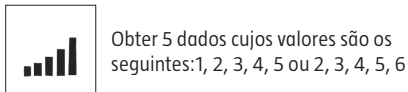
Obter pelo menos 3 dados com valor 1



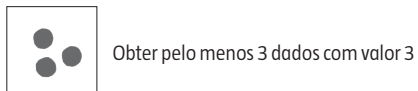
Obter pelo menos 3 dados com valor 6



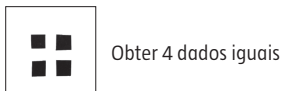
Obter pelo menos 3 dados com valor 2



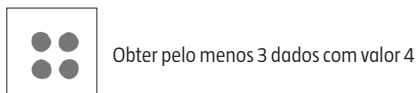
Obter 5 dados cujos valores são os seguintes: 1, 2, 3, 4, 5 ou 2, 3, 4, 5, 6



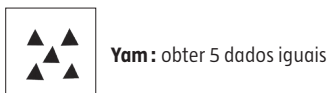
Obter pelo menos 3 dados com valor 3



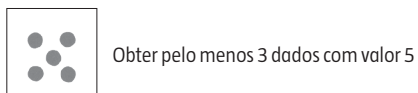
Obter 4 dados iguais



Obter pelo menos 3 dados com valor 4



Yam: obter 5 dados iguais



Obter pelo menos 3 dados com valor 5

FIM DA PARTIDA
Assim que um jogador alinhar 3 peões, ganha a partida. Se durante a sua vez, um jogador obtiver um Yam (5 dados iguais), ganha imediatamente a partida.

A casa

P

A partir dos 4 anos | 2 a 4 jogadores | 10 min



MATERIAL: 1 dado e uma folha de papel por jogador.
OBJETIVO DO JOGO: ser o primeiro jogador a terminar a sua casa.

DESENHAR DA PARTIDA

Eis o modelo de casa a realizar:



Começa a jogar o jogador mais novo, jogando-se, depois, no sentido dos ponteiros do relógio. Na sua vez, o jogador vai tentar desenhar uma parte da sua casa. Para tal, lança o dado e, em função do resultado, poderá avançar na execução do seu desenho.

As etapas do desenho devem respeitar rigorosamente a ordem que se segue:

- 6.º, quadrado da casa
- 5.º, telhado
- 4.º, porta
- 3.º ou 2.º, uma única janela (atenção: são precisas 2 janelas)
- 1.º, chaminé

Se o jogador obtiver um resultado no lançamento do dado que lhe permita realizar uma parte da sua casa, pode voltar a jogar; caso contrário, a vez é passada ao jogador seguinte.

FIM DA PARTIDA

Ganha a partida o primeiro jogador a terminar a sua casa.

P

Salto da Pulga

A partir dos 5 anos com um adulto | 2 a 4 jogadores | 10 min



MATERIAL: 1 dado e uma folha de papel para anotar a pontuação.
OBJETIVO DO JOGO: Atingir 20 pontos realizando o mínimo de lançamentos.

DESENHAR DA PARTIDA

Começa a jogar o jogador mais novo, jogando-se, depois, no sentido dos ponteiros do relógio.

Na sua vez, o jogador faz saltar o dado como uma pulga, apoiando o dedo indicador na aresta superior do dado, e anota os pontos obtidos. Depois, a vez é passada ao jogador seguinte.

Volta após volta, os jogadores adicionam os resultados obtidos no lançamento do dado. Terminam o jogo logo que atinjam ou excedam os 20 pontos.

FIM DA PARTIDA

O jogador que tiver realizado menos lançamentos para atingir 20 pontos ganha a partida.

P

O coração

A partir dos 4 anos | 2 a 4 jogadores | 10 min



MATERIAL: 1 dado e uma folha de papel por jogador.
OBJETIVO DO JOGO: ser o primeiro jogador a riscar as 6 partes do seu coração.

DESENHAR DA PARTIDA

Cada jogador desenha um coração na sua folha, como no modelo abaixo, dividindo-o em 6 partes numeradas de 1 a 6.



Começa a jogar o jogador mais novo, jogando-se, depois, no sentido dos ponteiros do relógio.

Na sua vez, o jogador lança o dado e riscar no seu coração o número obtido com o dado. Se este número já estiver riscado, deve oferecê-lo ao seu vizinho da esquerda ou ao seguinte, se aquele já o tiver riscado.

Depois, a vez é passada ao jogador seguinte.

FIM DA PARTIDA

O primeiro jogador a riscar todas as partes do seu coração ganha a partida.

Ases

P

A partir dos 6 anos com um adulto | 3 a 4 jogadores | 10 min



MATERIAL: 5 dados.

OBJETIVO DO JOGO: ser o último a colocar um 1 no meio.

DESENROLAR DA PARTIDA

Começa a jogar o jogador mais novo, jogando-se, depois, no sentido dos ponteiros do relógio. Na sua vez de jogar, o jogador lança os 5 dados. Seguidamente:

- coloca o(s) 1 no meio da mesa;
- dá o(s) 2 ao seu vizinho de esquerda;
- dá o(s) 5 ao seu vizinho da direita;
- e volta a jogar os dados restantes (ou seja, os que indicavam 4, 3 ou 6).

Continua assim a lançar os dados até que já não tenha mais. Em seguida, é a vez do jogador seguinte lançar os dados que recebeu. Se ele não tiver, passa-se ao jogador seguinte, etc.

FIM DA PARTIDA:

O vencedor é aquele que colocar o último 1 no meio.

Sequências

P

A partir dos 5 anos com um adulto | 2 a 4 jogadores | 10 min



MATERIAL: 5 dados e uma folha de papel para anotar a pontuação.

OBJETIVO DO JOGO: ser o primeiro jogador a atingir ou ultrapassar os 100 pontos.

DESENROLAR DA PARTIDA

Começa a jogar o jogador mais novo, jogando-se, depois, no sentido dos ponteiros do relógio.

Ele lança apenas uma vez os 5 dados e marca pontos em função do resultado obtidos:

Se obtiver:

- **1 2 3 4 5**, marca **20 pontos**;
- **1 2 3 4 + outro dado**: marca **15 pontos**;
- **1 2 3 + dois outros dados**: marca **10 pontos**;
- **1 2 + três outros dados**: marca **5 pontos**.

Seguidamente, é a vez do jogador seguinte fazer uma sequência e marcar os seus pontos.

Após cada lançamento, cada jogador soma a pontuação realizada anteriormente.

Atenção: Se durante um lançamento, um jogador obtiver três 1, este apaga sua pontuação e começa de novo.

FIM DA PARTIDA

O vencedor é o primeiro que atingir ou ultrapassar os 100 pontos.

DK



DK

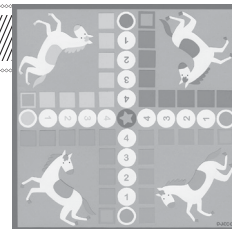
Ludo

Fra 4 år | Fra 2 til 4 spillere | Fra 10-20 minutter.



INDHOLD: 1 spilleplade, 2 spillebrikker per spiller (hver spiller har sin egen farve), 1 terning.

SPILLETS FORMÅL: At være den første til at få sine 2 brikker frem til stjernen i midten.



SPILLETS FORLØB

Spillerne sætter deres 2 brikker på stalden i den respektive farve. Der spilles i urets retning. Den yngste spiller begynder og kaster terningen.

SÅDAN FLYTTES BRIKKERNE

For at få en brik ud fra sin 'stald' og placere den på det første felt skal spilleren slå en 6'er. Derefter kastes terningen igen, og brikken rykkes det antal felter frem, terningen viser. Hvis der er 2 brikker ude, kan man selv bestemme hvilken brik, man ønsker at flytte. Når man slår en 6'er, spiller man igen og kaster terningen en gang til. Når flere brikker er ude, sker det, at de er lige i hælene på hinanden. Ingen af brikkerne kan overhale hinanden. En brik, som er blokeret af en anden brik foran, kan således ikke overhale denne og må placere sig på feltet bagved. Hvis terningen til gengæld viser præcist det antal øjne, der skal til, for at en brik lander på det felt, hvor der allerede står en anden brik, slås denne hjem og returnerer til sin stald.

MÅLOMRÅDET

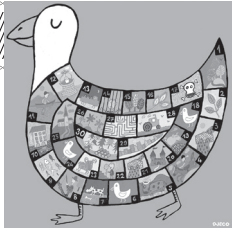
Når en brik har været hele spillepladen rundt, ender den på det sidste felt før målområdet, der fører frem til stjernen i midten.

NB: Man skal lande præcist på dette felt. Hvis antallet af øjne på terningen er større end antallet af resterende felter frem til trappen, kan brikken ikke flyttes, men bliver stående.

Felterne er nummereret fra 1 til 4. For at flytte sin brik hen på felt nr. 1, skal man slå en 1'er, for at flytte den hen på felt nr. 2, skal man slå en 2'er osv. helt frem til felt nr. 4. For at få en brik helt ud af spillet efter felt nr. 4 skal man slå en 6'er.

SPILLETS AFSLUTNING

Den spiller, der først får sine 2 brikker væk fra spillepladen, vinder spillet.



Gåsespil

DK

DK

Fire på stribe

Fra 4 år | Fra 2 til 4 spillere | Fra 10-15 minutter.



INDHOLD: 1 spilleplade, 1 spillebrik per spiller (hver spiller har sin egen farve), 1 terning.

SPILLETS FORMÅL: At være den først til at nå frem til felt nr. 30.

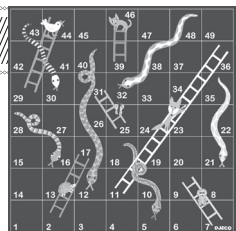
SPILLETS FORLØB

Den yngste begynder. Der spilles i urets retning. Når det er en spillers tur til at spille, kaster han/hun terningen, og rykker brikken det antal felter frem, terningen viser. Hvis man lander på et felt, hvor der allerede står en anden brik, sendes denne tilbage til feltet, hvor man selv stod før.

NB: Hvis man ved spillets begyndelse slår en 6'er, rykker man direkte frem til felt nr. 15.

SPECIALFELTERNE

- Hvis man lander på et af gåsefelterne nr. 6, 18 og 24, må man rykke sin brik det angivne antal felter frem en gang mere.
- Hvis man lander på broen (felt nr. 3), må man flytte sin brik frem til den næste bro (felt nr. 21).



Slanger og stiger

DK

Fra 5 år | Fra 2 til 4 spillere | Fra 10-15 minutter.



INDHOLD: 1 spilleplade, 1 brik per spiller (hver spiller har sin egen farve), 1 terning.

SPILLETS FORMÅL: At være den første til at nå frem til felt nr. 49.

SPILLETS FORLØB

Spillerne placerer brikkerne ved siden af spillepladen, foran felt nr. 1. Den yngste spiller begynder, og der spilles i urets retning. Han/hun kaster terningen og flytter sin brik det angivne antal øjne.

Stigefelterne: Hvis man lander på et felt med benene fra en stige, kravler man op ad stigen og placerer sin brik på feltet, hvor den slutter.

Slangefelterne: Når man lander på et felt med en slangehale, kravler man hele vejen ned til feltet med slangens hoved og placerer sin brik her.

SPILLETS AFSLUTNING

Spilleren, der først når frem til felt nr. 49, vinder spillet.

NB: Man skal lande præcist på felt nr. 49. Hvis antallet af øjne på terningen er større end antallet af resterende felter, skal man rykke det overskydende antal felter tilbage.

Fra 5 år | Fra 2 til 4 spillere | Fra 10-15 minutter.



INDHOLD: 1 spilleplade, 24 brikker per spiller (hver spiller har sin egen farve).

SPILLETS FORMÅL: At få 4 brikker på stribe (i samme farve) så mange gange som muligt.

SPILLETS FORLØB

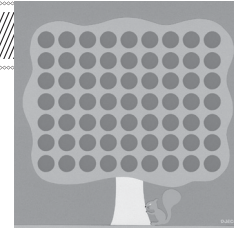
Spillerne tager de 24 brikker og lægger dem foran sig. Den yngste spiller begynder, og spillerne skiftes herefter til at spille.

Efter tur sætter spillerne en brik på et ledigt felt på spillepladen, med det formål at få 4 på stribe i egen farve, enten horisontalt eller vertikalt.

NB: Når fire brikker står på stribe, kan de ikke længere anvendes til at lave en ny stribe.

SPILLETS AFSLUTNING

Spillet er slut, når spillerne ikke har flere brikker til rådighed. Vinderen er ham eller hende, der opnået flest 4-på-stribe.



DK

Billedlotteri

Fra 3 år | Fra 2 til 4 spillere | Fra 10-15 minutter.



INDHOLD: 4 spilleplader, 12 kort (12 forskellige dyr), 1 pose og 6 brikker per spiller.

SPILLETS FORMÅL: At være den første til at få sin plade fuld.

SPILLETS FORLØB

Hver spiller vælger en spilleplade og 6 brikker og lægger dem foran sig. De 12 dyrekort lægges ned i posen.

Den yngste spiller begynder, og der spilles i urets retning. Han/hun trækker et kort i posen uden at kigge og siger højt hvilket dyr, det er.

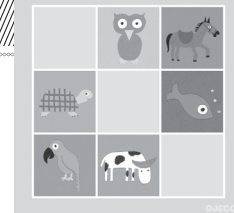
Samtlige spiller tjekker herefter, om de har dette dyr på deres spilleplade.

• Hvis en spiller har det udtrukne dyr på sin spilleplade, sættes der en brik på dette felt.

• Hvis ingen har det udtrukne dyr, sker der ikke noget. Kortet lægges til side og næste spiller trækker et nyt kort i posen...

SPILLETS AFSLUTNING

Spillet er slut, når en spiller har fået sin plade fuld, og der står en brik på hvert dyrefelt. Han/hun udråbes til vinder.



Memory

DK

Fra 3 år | Fra 2 til 4 spillere | Fra 10-15 minutter.

◇◇◇
INDHOLD: 24 kort.

SPILLETS FORMÅL: At vinde flest mulige par.

SPILLETS FORLØB

Alle kortene lægges med billedsiden nedad midt på bordet. Efter tur vender spillerne først et kort og derefter et andet kort.

• Hvis de to kort er ens, vinder spilleren parret og lægger kortene foran sig. Han/hun spiller herefter igen og vender på ny 2 kort.

• Hvis de to kort er forskellige, skal man give alle spillere tid til at se kortene, inden man vender dem om med bagsiden opad igen på samme plads. Herefter er det næste spillers tur.

SPILLETS AFSLUTNING

Spillet slutter, når alle par er fundet, og der ikke er flere kort tilbage på bordet. Vinderen er ham eller hende, der har fundet flest par.



Slå mindst 3 1'ere



Slå mindst 3 2'ere



Slå mindst 3 3'ere



Slå mindst 3 4'ere



Slå mindst 3 5'ere



Slå mindst 3 6'ere



Slå en kombination af 5 terninger hvor antallet af øjne følger efter hinanden: 1, 2, 3, 4, 5 eller 2, 3, 4, 5, 6.



Opnå 4 ens terninger



Yatzy: Opnå 5 ens terninger

SPILLETS AFSLUTNING

Den spiller, som først får 3 brikker på række vinder spillet. Hvis en spiller slår yatzy (5 ens terninger), vinder han/hun omgående spillet.

TERNINGSPIL

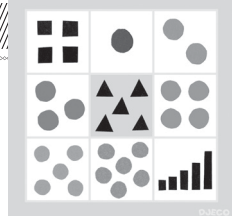
Yatzy for de små

DK

Fra 4 år | Fra 2 til 4 spillere | Fra 10-15 minutter.

◇◇◇
INDHOLD: 4 spilleplader, 8 brikker per spiller, 5 terninger.

SPILLETS FORMÅL: At være den første til at få 3 brikker på stribe eller slå Yatzy



SPILLETS FORLØB

Hver spiller vælger en spilleplade og 8 brikker og lægger dem foran sig. De 5 terninger lægges på midten af bordet.

Den yngste spiller begynder, og der spilles i urets retning. Efter tur skal man prøve på at opnå en kombination med terningerne, der giver mulighed for at sætte en brik på spillepladen.

Man har lov til at kaste terningerne 3 gange i træk. Ved hvert kast beslutter man, om man vil kaste alle terningerne igen, eller om man vil lægge nogle af dem til side for at kunne lave en kombination (i så tilfælde kaster man kun de resterende terninger igen).

Når det lykkes en spiller at opnå en kombination, sætter han/hun en brik på det tilhørende felt.



DK

Huset

Fra 4 år | Fra 2 til 4 spillere | 10 minutter.

◇◇◇
INDHOLD: 1 terning, 1 stykke papir per spiller.

SPILLETS FORMÅL: At være den første der får tegnet sit hus færdigt.

SPILLETS FORLØB

Dette er den model, der skal tegnes:



Den yngste spiller begynder, og der spilles i urets retning. Efter tur skal hver spiller prøve på at tegne en del af sit hus. Det gøres ved at kaste terningen, hvorefter man i henhold til resultatet kan tegne næste etape på sit hus eller ej.

De enkelte etaper skal præcist følge nedenstående rækkefølge:

- **6**, selve huset (firkanten)
- **5**, taget
- **4**, døren
- **3 eller 2**, et vindue (obs., der skal tegnes 2 vinduer)
- **1**, skorstenen

Hvis en spiller opnår et resultat, der giver mulighed for at tegne næste etape på huset, må han/hun spille igen. Hvis ikke, går turen videre til næste spiller.

SPILLETS AFSLUTNING:

Den spiller, der først får tegnet sit hus færdigt, vinder spillet.

Loppespillet

DK

DK

Esserne

Fra 5 år, sammen med 1 voksen | Fra 2 til 4 spillere | 10 minutter.



INDHOLD: 1 terning, 1 stykke papir til at skrive point på.

SPILLETS FORMÅL: At opnå 20 point via mindst mulige omgange.

SPILLETS FORLØB

Den yngste spiller begynder, og der spilles i urets retning. Efter tur prøver hver enkelt spiller på at få terningen til at hoppe som en loppe, ved at trykker ned på terningens øverste kant med pegefingern. Det opnåede antal point (øjne) noteres på papiret. Herefter er det næste spillers tur.

Tur efter tur lægges de opnåede point sammen. Spillet stopper, så snart en af spillerne har opnået 20 point eller mere.

SPILLETS AFSLUTNING

Den spiller, som opnår 20 point via færrest omgange, vinder spillet.

Hjertet

DK

Fra 4 år | Fra 2 til 4 spillere | 10 minutter.



INDHOLD: 1 terning, 1 stykke papir per spiller.

SPILLETS FORMÅL: At være den første til få streget alle 6 felter ud på sit hjerte.

SPILLETS FORLØB

Hver spiller tegner et hjerte på sit stykke papir, som vist på modellen her nedenfor, inddelt i 6 nummererede felter fra 1 til 6.

Den yngste spiller begynder, og der spilles i urets retning.



Efter tur kaster spillerne terningen og streger det felt ud på hjertet, der svarer til antallet af øjne på terningen. Hvis tallet allerede er streget ud, skal man give det til sin højre eller venstre sidemand, alt efter hvem der allerede har det. Herefter er det næste spillers tur.

SPILLETS AFSLUTNING:

Den spiller, der først får streget alle sine felter ud i hjertet, vinder spillet.

Fra 6 år, sammen med 1 voksen | Fra 3 til 4 spillere | 10 minutter.



INDHOLD: 5 terninger.

SPILLETS FORMÅL: At være den sidste til at lægge en 1'er i midten.

SPILLETS FORLØB

Den yngste spiller begynder, og der spilles i urets retning. Hver spiller kaster efter tur de 5 terninger. Derefter

- lægger han/hun den eller de opnåede **1'ere** på **midten** af bordet,
- giver han/hun den eller de opnåede **2'ere** til **sin venstre sidemand**,
- giver han/hun den eller de opnåede **5'ere** til **sin højre sidemand**,
- **kastes de resterende terninger igen.** (Det vil sige dem, der viser 4, 3 eller 6).

Man fortsætter dermed med at kaste terningerne, til man ikke har flere. Herefter er det næste spillers tur til at kaste de terninger, han/hun har modtaget. Hvis man ikke har nogen terninger, går turen videre til næste spiller osv.

SPILLETS AFSLUTNING

Vinderen af spillet er ham eller hende, der lægger den sidste **1'er** på midten af bordet.

Rækkefølge

DK

Fra 5 år, sammen med 1 voksen | Fra 2 til 4 spillere | 10 minutter.



INDHOLD: 5 terninger, 1 stykke papir til at skrive point på.

SPILLETS FORMÅL: At være den første til at få 100 point eller derover.

SPILLETS FORLØB

Den yngste spiller begynder, og der spilles i urets retning. Han/hun kaster de 5 terninger en gang og noterer point i henhold til følgende: Hvis man har slået:

- **1 2 3 4 5**, opnår man **20 points**
- **1 2 3 4** og en anden terning, opnår man **15 points**
- **1 2 3** og to andre terninger, opnår man **10 points**
- **1 2** og tre andre terninger, opnår man **5 points**

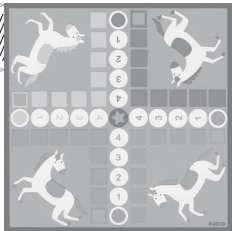
Derefter er det næste spillers tur til at prøve på at opnå en rækkefølge, der giver flest mulige point. Hver spil-

ler lægger de opnåede point sammen, omgang efter omgang.

Bemærk: Hvis en spiller slår tre 1'ere på én gang, slettes alle hans/hendes point og man starter forfra.

SPILLETS AFSLUTNING

Vinderen af spillet er ham eller hende, der først opnår 100 point eller mere.



De små hästarna



Från 4 år | 2 till 4 spelare | 10 till 20 min



MATERIAL: spelplanen med de små hästarna, 2 spelpjäser per spelare (varje spelare väljer en färg), 1 tärning.
SPELETS MÅL: att bli först med att nå stjärnan i spelplanens mitt med de 2 spelpjäserna.

SÅ HÄR SPELAS SPELET

Varje spelare placerar sina två spelpjäser på stallen i sin färg. Man spelar medurs. Den yngsta deltagaren börjar och kastar tärningen först.

HUR SPELPJÄSERNA FLYTTAS

Spelaren måste först slå en 6:a med tärningen för att ta ut en spelpjäs från stallen och placera den på banans första ruta. Hen kastar sedan tärningen på nytt och flyttar framåt så många steg som antalet prickar som tärningen visar. Om spelaren har två spelpjäser ute på plattan kan hen välja valfri pjäs att flytta. Om hen får en 6:a får hen kasta tärningen på nytt.

När flera spelpjäser är ute och flyttas framåt på spelplanen kan det hända att de följer varandra nära. Spelpjäserna får dock aldrig gå om varandra. Om vägen för en spelpjäs är blockerad av en annan spelpjäs får den inte gå förbi den och måste istället stanna på rutan bakom.

Men om spelpjäsen däremot hamnar på en ruta där det

redan finns en spelpjäs slår spelaren ut den andra pjäsen, tar dess plats och skickar tillbaka den till sitt stall.

HUR MAN TAR SIG TILL HIMLEN

Efter ett helt varv hamnar spelpjäserna på banans sista ruta vid foten av trappan som leder upp till himlen.

OBS: Man måste hamna med exakt antal steg på denna ruta. Om tärningen visar mer än antalet steg fram till trappans fot kan spelaren inte flytta.

Rutorna är numrerade från 1 till 4. För att flytta till ruta nr. 1 måste spelaren slå en 1:a med tärningen, för att gå vidare till ruta nr. 2 måste spelaren slå en 2:a och så vidare fram till ruta nr. 4.

Slutligen, för att ta bort en spelpjäs från spelplanen efter ruta nr. 4, måste spelaren slå en 6:a med tärningen.

SPELETS SLUT

Den spelare som först har spelat ut sina två spelpjäser från spelplanen vinner spelet.

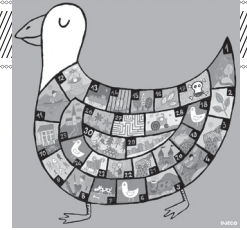


Gässpelet

Från 4 år | 2 till 4 spelare | 10 till 15 min



MATERIAL: gässpelets spelplan, 1 spelpjäs per spelare (varje spelare väljer en egen färg), 1 tärning.
SPELETS MÅL: att komma först till ruta nr. 30.



SÅ HÄR SPELAS SPELET

Den yngsta spelaren börjar. Man spelar medurs. Spelaren kastar tärningen och flyttar fram sin spelpjäs det antal steg som tärningen visar.

Om en spelare hamnar på en ruta där det redan finns en spelpjäs, slår spelaren ut den och skickar tillbaka den till rutan där den befann sig tidigare.

OBS: Om en spelare slår en 6:a på första tärningskastet går hen direkt till ruta nr. 15.

SPECIALRUTOR

- **På gåsrutorna** 6, 18 och 24 får man gå samma antal steg en gång till.
- **På bron** (ruta 3) får man gå vidare till den andra bron (ruta 21).

- **På hotellet** (ruta 10) får man stå över en runda.
- **Fängelset** (ruta 14) håller kvar spelaren tills hen slår en 6:a med tärningen.
- **Dödsskallen** (ruta 17) skickar tillbaka spelaren till ruta 1.
- **Labyrinten** (ruta 27) håller kvar spelaren två rundor.

SPELETS SLUT

Den spelare som först kommer till ruta 30 vinner omgången.

OBS: Man måste hamna på ruta 30 med exakt antal steg. Om tärningen visar mer än antalet steg fram till rutan, måste spelaren flytta tillbaka med det överflödiga antalet steg.

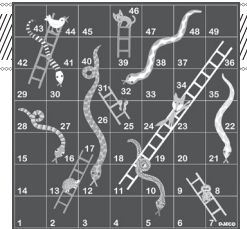


Ormar och stegar

Från 5 år | 2 till 4 spelare | 10 till 15 min



MATERIAL: 1 spelplatta, 1 spelpjäs per spelare (varje spelare väljer en egen färg), 1 tärning.
SPELETS MÅL: att bli den första som hamnar på ruta 49.



SÅ HÄR SPELAS SPELET

Varje spelare placerar sin pjäs bredvid spelplattan, framför ruta 1. Den yngsta spelaren börjar och sedan fortsätter man medurs. Den första spelaren slår med tärningen och flyttar sin spelpjäs det antal steg som tärningen visar.

Rutor med stegar: Om man hamnar på en ruta med en stega klättrar man upp för den till den ruta där den slutar.

Ormrutor: Om man hamnar på en ruta med en ormsvans glider man nerför den till den ruta där huvudet finns.

SPELETS SLUT

Den spelare som först kommer till ruta 49 vinner omgången.

OBS: Man måste hamna med exakt antal steg på ruta 49. Om tärningen visar mer än antalet steg fram till rutan, måste spelaren flytta tillbaka med det överflödiga antalet steg.

Luffarschack

S

S

Memory-spel

Från 5 år | 2 spelare | 10 till 15 min



MATERIAL: 1 spelplan, 24 cylinderformade spelpjäser per spelare (varje spelare väljer en egen färg).

SPELETS MÅL: att lägga 4 spelpjäser i sin egen färg i rad så många gånger som möjligt.

SÅ HÄR SPELAS SPELET:

Spelarna tar de 24 spelpjäserna i sin färg och lägger dem framför sig. Den yngsta spelaren börjar och sedan turas man om.

I tur och ordning placerar spelarna en spelpjäs på en ledig plats på spelplanen och försöker få 4 spelpjäser i sin färg i rad (vågrätt eller lodrätt).

OBS: När man lagt 4 spelpjäser i rad kan de inte användas till några andra rader.

SPELETS SLUT

Spelet avslutas när spelarna inte längre har några spelpjäser att placera. Den som flest gånger har lyckats få 4 spelpjäser i rad vinner.

Från 3 år | 2 till 4 spelare | 10 till 15 min



MATERIAL: 24 Memorykort.

SPELETS MÅL: att vinna så många par som möjligt.

SÅ HÄR SPELAS SPELET

Alla korten placeras mitt på bordet med framsidan nedåt. Spelarna vänder i tur och ordning upp ett kort och därefter ett andra kort.

- Om de två korten är identiska vinner spelaren paret och lägger korten framför sig. Hen kan spela en gång till och får vända 2 nya kort.

- Om de två korten är olika låter spelaren alla deltagarna titta på dem och vänder dem sedan med framsidan nedåt på samma plats som tidigare. Därefter är det nästa spelares tur.

SPELETS SLUT

Omgången slutar när alla par har hittats och det inte finns några fler kort på bordet. Vinnaren är den som har flest par.

Lotto

S

Från 3 år | 2 till 4 spelare | 10 till 15 min



MATERIAL: 4 lottobrickor, 12 lottokort (12 olika djur), 1 påse, 6 cylinderformade spelpjäser per spelare.

SPELETS MÅL: att bli den första som fyller sin spelbricka.

SÅ HÄR SPELAS SPELET:

Varje spelare väljer en spelbricka och 6 spelpjäser och lägger dem framför sig. De 12 djurkortet läggs i påsen. Den yngsta spelaren börjar och sedan fortsätter man medurs. Hen tar ett kort i påsen utan att titta och säger vilket djur hen tagit.

Alla spelarna tittar då på sin spelbricka för att se om de har detta djur.

- Om en spelare hittar djuret på sin spelbricka lägger hen en spelpjäs på den platsen.
- Annars händer ingenting. Kortet tas sedan ur spelet och nästa spelare tar ett nytt kort i påsen...

SPELETS SLUT

Spelomgången avslutas när en spelare har fyllt sin bricka och har satt en spelpjäs på alla sina djurrutor. Hen utses då till vinnare.



TÄRNINGSSPEL

S

Yatzy junior

Från 4 år | 2 till 4 spelare | 10 till 15 min



MATERIAL: 4 Yatzybrickor, 8 cylinderformade spelpjäser per spelare, 5 tärningar.

SPELETS MÅL: att bli den första som radat upp 3 spelpjäser på sin bricka eller som får Yatzy.

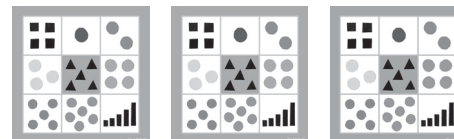
SÅ HÄR SPELAS SPELET

Varje spelare väljer en spelbricka och tar 8 spelpjäser och lägger dem framför sig. De 5 tärningarna placeras mitt på bordet. Den yngsta spelaren börjar och sedan fortsätter man medurs.

Spelarna ska i tur och ordning försöka slå en tärningskombination som gör att de kan placera en spelpjäs på plattan.

För att lyckas med detta får man kasta tärningarna upp till 3 gånger. Efter varje tärningskast bestämmer spelaren om hen vill kasta om alla tärningarna eller spara några av dem som kan vara bra för att lyckas med en kombination (och då bara kasta om de övriga tärningarna).

När en spelare har lyckats få en kombination placeras en spelpjäs på motsvarande ruta.





Få minst 3 tärningar med valör 1



Få minst 3 tärningar med valör 6



Få minst 3 tärningar med valör 2



Få 5 tärningar vars valörer följer efter varandra: 1, 2, 3, 4, 5 eller 2, 3, 4, 5, 6.



Få minst 3 tärningar med valör 3



Få 4 identiska tärningar



Få minst 3 tärningar med valör 4



Yatzy: Få 5 identiska tärningar



Få minst 3 tärningar med valör 5

SPELETS SLUT

Den spelare som lyckas få en rad med 3 spelpjäser vinner omgången. Den spelare som lyckas få **Yatzy** (5 identiska tärningar) vinner omedelbart spelomgången.

Huset

S

Från 4 år | 2 till 4 spelare | 10 till 15 min



MATERIAL: 1 tärning, 1 pappersark per spelare.

SPELETS MÅL: att bli den första spelaren som ritat klart sitt hus.

SÅ HÄR SPELAS SPELET

Här är en modell på huset som ska ritas:



Den yngsta spelaren börjar och sedan fortsätter man medurs.

Spelarna ska i tur och ordning försöka att rita en del av sitt hus. Spelaren kastar tärningen och beroende på resultatet kan hen fortsätta på sin teckning.

Teckningens etapper måste strikt följa ordningen nedan:

- **6**, husets fyrkant
- **5**, taket
- **4**, dörren
- **3 eller 2**, ett fönster (Observera att det behövs två fönster)
- **1**, skorstenen

Om tärningen gör att spelaren kan rita en del av sitt hus får hen spela en gång till, annars går turen vidare till nästa spelare.

SPELETS SLUT

Den spelare som först har ritat klart sitt hus vinner spelet.

S

Hoppa loppa

Från 5 år tillsammans med en vuxen | 2 till 4 spelare | 10 min



MATERIAL: 1 tärning, 1 pappersark för att skriva ner resultatet.

SPELETS MÅL: att få 20 poäng på så få spelrundor som möjligt.

SÅ HÄR SPELAS SPELET:

Den yngsta spelaren börjar och sedan fortsätter man medurs.

I tur och ordning ska spelarna försöka att få tärningen att hoppa som en loppa genom att trycka på tärningens ovansida med pekfinger och sedan antecknas det poäng som tärningen visar. Därefter är det nästa spelares tur.

Spelarna lägger samman tärningsresultatet efter varje omgång. De slutar så snart en spelare får eller går över 20 poäng.

SPELETS SLUT:

Den spelare som har gjort minst antal rundor för att få 20 poäng vinner spelet.

S

Hjärtat

Från 4 år | 2 till 4 spelare | 10 min



MATERIAL: 1 tärning, 1 pappersark per spelare.

SPELETS MÅL: att bli den första spelaren som strukit över alla 6 delarna på sitt hjärta.

SÅ HÄR SPELAS SPELET

Varje spelare ritat ett hjärta på sitt papper enligt modellen nedan, bestående av 6 delar med siffror i.



Den yngsta spelaren börjar och därefter fortsätter man medurs.

Spelaren kastar tärningen och stryker över den siffran på sitt hjärta som tärningen visar. Om siffran redan har strukits ges den till grannen till höger eller grannen därefter om den första redan har den. Därefter är det nästa spelares tur.

SPELETS SLUT

Den spelare som först har strukit över alla delarna på sitt hjärta vinner spelet.

Från 6 år tillsammans med en vuxen | 3 till 4 spelare | 10 min



MATERIAL: 5 tärningar.

SPELETS MÅL: att bli den sista spelaren som placerar en 1:a i mitten.

SÅ HÄR SPELAS SPELET:

Den yngsta spelaren börjar och därefter fortsätter man medurs.

Spelaren kastar de 5 tärningarna. Därefter

- placeras **ettan** eller **ettorna** mitt på bordet,
- ges **tvåan** eller **tvåorna** till **grannen till vänster**,
- ges **femman** eller **femmorna** till **grannen till höger**,
- **spelas de återstående tärningarna en gång till.**

(Det vill säga de som visar 4, 3 eller 6).

Spelaren fortsätter på detta sätt att slå tärningarna tills det inte finns några kvar. Därefter slår nästa spelare de tärningarna som tagits emot. Om man inte har några går turen vidare till nästa spelares osv.

SPELETS SLUT:

Vinnare blir den spelare som placerar den sista **1:an** i mitten.

Från 5 år tillsammans med en vuxen | 2 till 4 spelare | 10 min



MATERIAL: 5 tärningar, 1 pappersark för att skriva ner resultat.

SPELETS MÅL: att bli den första spelaren som får minst 100 poäng.

SÅ HÄR SPELAS SPELET

Den yngsta spelaren börjar och sedan fortsätter man medurs.

Spelaren kastar alla 5 tärningarna en enda gång och skriver ner resultatet beroende på vad tärningarna visar: Om hen får:

- **1, 2, 3, 4, 5** så vinner hen **20 poäng**
- **1, 2, 3, 4 + en annan tärning** så vinner hen **15 poäng**
- **1, 2, 3 + två andra tärningar** så vinner hen **10 poäng**
- **1, 2 + tre andra tärningar** så vinner hen **5 poäng**

Därefter är det nästa spelares tur att försöka få en svit och samla poäng.

Spelarna räknar samman poängen med tidigare poäng efter varje runda.

Observera: Om en spelare får tre 1:or vid samma kast raderas alla poäng och man börjar om på nytt igen.

SPELETS SLUT

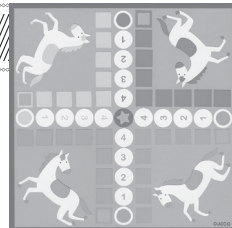
Vinnaren är den som först får minst 100 poäng.

С 4 лет | 2–4 игрока | 10–20 минут



В КОМПЛЕКТЕ: игровое поле для лудо, по 2 фишки на игрока (у каждого свой цвет), 1 кубик.

ЦЕЛЬ ИГРЫ: первым привести две свои фишки на клетку «звезда» в центре поля.



ХОД ПАРТИИ

Каждый игрок ставит две свои фишки в «конюшню» своего цвета. Ход переходит по часовой стрелке. Начинает самый младший игрок — он первым бросает кубик.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ФИШЕК

Чтобы вывести фишку из «конюшни» и поставить ее на клетку «старт», игрок должен выбросить шестерку. В этом случае он бросает кубик еще раз и перемещает фишку на количество клеток, равное выпавшему числу. Если игрок уже вывел обе фишки, он может сделать ход любой из них. Выбросив шестерку, игрок получает право на повторный ход.

Если на игровой дорожке находится несколько фишек, одна фишка может догнать другую. Фишки не могут обгонять друг друга (запрет касается и фишек одного цвета). Если на пути одной фишки стоит другая фишка, она не может ее обогнать и должна встать на клетку позади нее.

Но если ход игрока заканчивается на клетке, уже занятой другой фишкой, он «выбивает» ее с дорожки: его фишка встает на эту клетку, а выбитая фишка возвращается в свою «конюшню».

ВОСХОЖДЕНИЕ НА НЕБЕСА

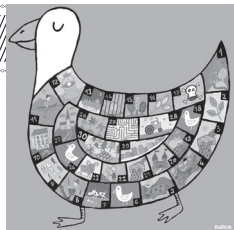
Пройдя полный круг, фишки встают на последнюю клетку дорожки — у подножия лестницы, ведущей в небо.

Примечание. Ход должен закончиться точно на этой клетке. Если выпавшее число превышает количество клеток, оставшихся до лестницы, игрок не перемещает фишку.

Клетки лестницы пронумерованы от 1 до 4. Чтобы перейти на клетку 2, нужно выбросить двойку и т. д. до клетки 4. На лестнице фишки одного цвета могут стоять на одной клетке и обгонять друг друга. Наконец, чтобы фишка перешла с клетки 4 на клетку «звезда» в центре и ушла с поля, нужно выбросить шестерку.

КОНЕЦ ПАРТИИ

В партии побеждает игрок, который первым вывел с поля обе свои фишки.



Гусёк

RUS

RUS

Крестики-нолики

С 4 лет | 2–4 игрока | 10–15 минут



В КОМПЛЕКТЕ: игровое поле «гусёк»,
по 1 фишке на игрока (у каждого свой цвет), 1 кубик.
ЦЕЛЬ ИГРЫ: первым дойти до клетки 30.

ХОД ПАРТИИ

Начинает самый младший игрок. Ход переходит по часовой стрелке. Получив право хода, игрок бросает кубик и перемещает свою фишку на количество клеток, равное выпавшему числу.

Если ход игрока заканчивается на клетке, уже занятой другой фишкой, он отправляет ее на клетку, с которой пришел.

Примечание. Если игрок выбросил шестерку в начале партии, его фишка сразу перемещается на клетку 15.

ОСОБЫЕ КЛЕТКИ

• **Клетки «гусёк»** 6, 18 и 24: фишка повторно перемещается на количество клеток, равное выпавшему числу.

- **«Мост»** (клетка 3): фишка перемещается до второго моста (до клетки 21).
- **«Отель»** (клетка 10): игрок пропускает ход.
- **«Тюрьма»** (клетка 14): чтобы уйти с этой клетки, нужно выбросить шестерку.
- **«Череп»** (клетка 17): возврат на клетку 1.
- **«Лабиринт»** (клетка 27): игрок пропускает два хода.

КОНЕЦ ПАРТИИ

В партии побеждает тот, кто первым дошел до клетки 30.

Примечание. Ход должен закончиться точно на клетке 30. Если выпавшее число превышает количество оставшихся клеток, игрок отступает назад на количество лишних клеток.

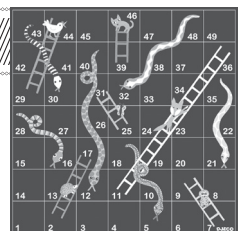
Змеи и лестницы

RUS

С 5 лет | 2–4 игрока | 10–15 минут



В КОМПЛЕКТЕ: 1 игровое поле,
по 1 фишке на игрока (у каждого свой цвет), 1 кубик.
ЦЕЛЬ ИГРЫ: первым дойти до клетки 49.



ХОД ПАРТИИ

Каждый игрок ставит свою фишку рядом с игровым полем у клетки 1. Начинает самый младший игрок, а затем ход переходит по часовой стрелке. Игрок бросает кубик и перемещает свою фишку на количество клеток, равное выпавшему числу.

Клетки «лестница»: если игрок остановился на клетке, где находится низ лестницы, он поднимается по ее ступеням на клетку, где находится верх лестницы.

Клетки «змея»: если игрок остановился на клетке с хвостом змеи, он спускается по телу змеи на клетку, где находится ее голова.

КОНЕЦ ПАРТИИ

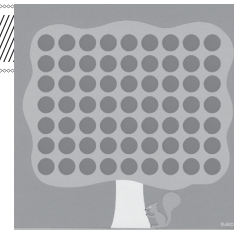
В партии побеждает тот, кто первым дошел до клетки 49.

Примечание. Ход должен закончиться точно на клетке 49. Если выпавшее число превышает количество оставшихся клеток, игрок отступает назад на количество лишних клеток.

С 5 лет | 2 игрока | 10–15 минут



В КОМПЛЕКТЕ: 1 игровое поле, по 24 фишки
«бочонок» на игрока (у каждого свой цвет).
ЦЕЛЬ ИГРЫ: выстроить в ряд 4 фишки своего цвета
максимальное количество раз



ХОД ПАРТИИ

Игроки берут по 24 фишки своего цвета и ставят их перед собой. Игру начинает самый младший игрок, а затем игроки ходят по очереди.

Игроки по очереди ставят по одной фишке на свободную клетку поля, стараясь выстроить в ряд 4 фишки своего цвета (по горизонтали или вертикали).

Примечание. Четыре фишки, стоящие в ряд, нельзя использовать для построения других рядов.

КОНЕЦ ПАРТИИ

Партия заканчивается, когда игроки выставят все свои фишки. Побеждает игрок с наибольшим количеством рядов из 4 фишек своего цвета.

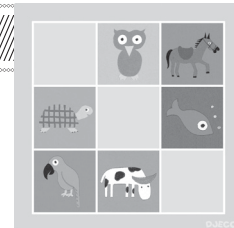
RUS

Лото

С 3 лет | 2–4 игрока | 10–15 минут



В КОМПЛЕКТЕ: 4 карточки для лото, 12 жетонов (12 разных
животных), 1 мешок, по 6 фишек «бочонок» на игрока.
ЦЕЛЬ ИГРЫ: первым закрыть все клетки на своей карточке.



ХОД ПАРТИИ

Каждый игрок выбирает себе карточку и 6 фишек и кладет их перед собой. 12 жетонов «животное» положите в мешок.

Игру начинает самый младший игрок, а затем ход переходит по часовой стрелке. Игрок берет жетон из мешка наугад и говорит, какое животное он взял.

Все игроки смотрят, есть ли это животное на их карточках.

- Если игрок нашел это животное на своей карточке, он ставит фишку на клетку с этим животным.
- В противном случае ничего не происходит. Затем карточка выходит из игры, и следующий игрок берет следующую карточку из мешка...

КОНЕЦ ПАРТИИ

Партия заканчивается, когда один из игроков закрыл фишками все клетки «животное» на своей карточке. Он объявляется победителем.



Игра на развитие памяти

RUS

С 3 лет | 2–4 игрока | 10–15 минут



В КОМПЛЕКТЕ: 24 карточки.

ЦЕЛЬ ИГРЫ: найти как можно больше пар.

ХОД ПАРТИИ

Выложите все карточки лицевой стороной вниз в центре стола. Получив право хода, игрок открывает друг за другом две карточки.

• Если игрок открыл две одинаковые карточки, он забирает эту пару себе. В этом случае он может сходить еще раз и открыть еще две карточки.

• Если игрок открыл две разные карточки, он дает всем время посмотреть на них, а затем закрывает их и оставляет на том же месте. Затем ход переходит к следующему игроку.

КОНЕЦ ПАРТИИ

Партия заканчивается, когда все пары найдены и карточек на столе не осталось. Побеждает тот, кто набрал больше всех пар.



Выбросить число 1 как минимум на 3 кубиках



Выбросить число 2 как минимум на 3 кубиках



Выбросить число 3 как минимум на 3 кубиках



Выбросить число 4 как минимум на 3 кубиках



Выбросить число 5 как минимум на 3 кубиках



Выбросить число 6 как минимум на 3 кубиках



Выбросить серию из 5 чисел: 1, 2, 3, 4, 5 или 2, 3, 4, 5, 6.



Выбросить одинаковое число на 4 кубиках



Яхта: выбросить одинаковое число на 5 кубиках

КОНЕЦ ПАРТИИ

Игрок, выстроивший в ряд 3 фишки, побеждает в партии. Игрок, выбросивший комбинацию «Яхта» (одинаковое число на 5 кубиках за один ход), сразу побеждает в партии.

ИГРЫ В КОСТИ

Яхта для малышей

RUS

С 4 лет | 2–4 игрока | 10–15 минут



В КОМПЛЕКТЕ: 4 карточки, по 8 фишек

«бочонок» на игрока, 5 кубиков.

ЦЕЛЬ ИГРЫ: первым выстроить в ряд 3 фишки на своей карточке или выбросить комбинацию «Яхта».

ХОД ПАРТИИ

Каждый игрок выбирает себе карточку и 8 фишек и кладет их перед собой. 5 кубиков положите в центр стола.

Игру начинает самый младший игрок, а затем ход переходит по часовой стрелке.

Получив право хода, игрок старается выбросить комбинацию, которая позволит ему поставить фишку на свою карточку. Он может бросать кубики до трех раз за ход. После каждого броска он решает, какие кубики нужно бросить еще раз, а какие оставить, чтобы получить комбинацию (то есть во втором случае он бросает повторно не все кубики).

Выбросив одну из комбинаций, игрок ставит фишку на соответствующую клетку.



RUS

Домик

С 4 лет | 2–4 игрока | 10 минут



В КОМПЛЕКТЕ: 1 кубик, по листку бумаги на игрока.
ЦЕЛЬ ИГРЫ: первым нарисовать свой домик полностью.

ХОД ПАРТИИ

Модель домика представлена ниже:



Игру начинает самый младший игрок, а затем ход переходит по часовой стрелке.

Получив право хода, игрок пробует нарисовать часть своего домика. Для этого он бросает кубик, чтобы получить нужное число.

Этапы рисования следуют в строгом порядке:

6 — квадрат домика.

5 — крыша.

4 — дверь.

3 или 2 — одно окно (Внимание! В домике два окна!).

1 — труба.

Если игрок выбросил число, позволяющее нарисовать деталь его домика, он может сходить еще раз. В противном случае ход переходит к следующему игроку.

КОНЕЦ ПАРТИИ

Партию выигрывает тот, кто первым нарисовал свой домик полностью.

Прыгающий кубик

RUS

RUS

Единицы

С 5 лет со взрослым | 2–4 игрока | 10 минут



В КОМПЛЕКТЕ: 1 кубик, лист бумаги для записи счета.

ЦЕЛЬ ИГРЫ: набрать 20 очков за минимальное количество ходов.

ХОД ПАРТИИ

Игру начинает самый младший игрок, а затем ход переходит по часовой стрелке. Получив право хода, игрок нажимает указательным пальцем на верхнее ребро кубика, чтобы тот подпрыгнул, и записывает выпавшее число. Затем ход переходит к следующему игроку.

Ход за ходом игроки складывают свои числа, выпавшие на кубике. Они должны набрать в сумме 20 или более очков.

КОНЕЦ ПАРТИИ

В партии побеждает игрок, набравший 20 очков за наименьшее количество ходов.

Сердце

RUS

С 4 лет | 2–4 игрока | 10 минут



В КОМПЛЕКТЕ: 1 кубик, по листку бумаги на игрока.

ЦЕЛЬ ИГРЫ: первым зачеркнуть все 6 частей своего сердца.

ХОД ПАРТИИ

Каждый игрок рисует сердце на листке и делит его на 6 частей с номерами, как показано ниже. Игру начинает самый младший игрок, а затем ход переходит по часовой стрелке.



Получив право хода, игрок бросает кубик и зачеркивает выпавшее число на своем сердце.

Если это число у него уже зачеркнуто, он должен подарить его соседу слева или следующему за ним игроку, если у соседа оно уже есть. Затем ход переходит к следующему игроку.

КОНЕЦ ПАРТИИ

В партии побеждает игрок, который первым зачеркнул все части своего сердца.

С 6 лет со взрослым | 3–4 игрока | 10 минут



В КОМПЛЕКТЕ: 5 кубиков.

ЦЕЛЬ ИГРЫ: выложить последнюю единицу в центр стола.

ХОД ПАРТИИ

Игру начинает самый младший игрок, а затем ход переходит по часовой стрелке. Получив право хода, игрок бросает 5 кубиков. Затем:

- Он кладет кубики с выпавшими числами **1 в центр** стола.
- Он дает кубики с выпавшими числами **2 соседу слева**.
- Он дает кубики с выпавшими числами **5 соседу справа**.

• **Остальные кубики он бросает еще раз** (то есть кубики с выпавшими числами 3, 4 или 6).

Игрок продолжает ход, пока у него остаются кубики для броска. Затем ходит следующий игрок: он бросает полученные кубики. Если кубиков у него нет, ход переходит к следующему игроку и т. д.

КОНЕЦ ПАРТИИ

Побеждает тот, кто выложил последнюю единицу в центр стола.

RUS

Серии

С 5 лет со взрослым | 2–4 игрока | 10 минут



В КОМПЛЕКТЕ: 5 кубиков, лист бумаги для записи счета.

ЦЕЛЬ ИГРЫ: первым набрать 100 или более очков.

ХОД ПАРТИИ

Игру начинает самый младший игрок, а затем ход переходит по часовой стрелке.

Игрок бросает все 5 кубиков один раз и получает очки в зависимости от выпавших чисел.

Если он выбросил серии:

- **1, 2, 3, 4, 5** — он получает **20 очков**;
- **1, 2, 3, 4 + другое число** — он получает **15 очков**;
- **1, 2, 3 + два других числа** — он получает **10 очков**;
- **1, 2 + три других числа** — он получает **5 очков**.

Затем следующий игрок бросает кубики и получает очки за выпавшую серию. После каждого броска игроки прибавляют заработанные очки к своему прежнему результату.

Внимание! Если игрок выбросил три единицы за один бросок, его результат обнуляется и он начинает всё с начала.

КОНЕЦ ПАРТИИ

Побеждает тот, кто первым набрал 100 или более очков.

