

little COOPERATION

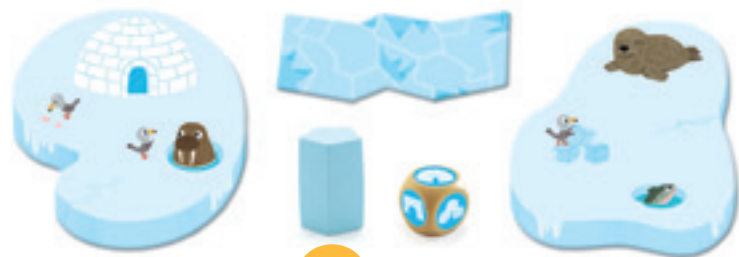


2½-5
ages years
3 bis Jahre



little COOPERATION

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido
Contenuto • Inhoud • Innehåll • Indhold
Conteúdo • Игровой комплект



X6



F Règle du jeu

COOPERATION

 2 1/2 à 5 ans  2 à 4 joueurs  10 min.

Sur la banquise, 4 petits animaux tentent de regagner leur igloo. Attention car le pont de glace menace de s'écrouler.

Un jeu qui se joue en coopération pour apprendre à jouer et à gagner tous ensemble.

Contenu :

4 animaux, 3 plateaux de jeu (1 plateau de départ « pêche », 1 pont de glace, 1 plateau d'arrivée « igloo »), 6 piliers en bois (piliers du pont), 1 dé

Préparation :

Les 3 plateaux sont placés au centre de la table : le pont entre les deux plateaux banquise est posé sur les 6 piliers en bois.

Les 4 animaux sont placés sur le plateau de départ à côté du trou de pêche.




Déroulement du jeu :

À chaque tour de jeu, les joueurs peuvent avancer l'animal de leur choix.

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.



Le plus jeune joueur lance le dé.

-  • **face pont** : le joueur peut avancer l'animal de son choix de la banquise pêche vers le pont
-  • **face igloo** : le joueur peut avancer l'animal de son choix du pont vers la banquise igloo
-  • **face glaçon** : la banquise fond ... il faut ôter un des piliers du pont

Qui gagne ?

Les joueurs gagnent ou perdent ensemble.

Les joueurs gagnent s'ils ont amené tous les animaux sur la banquise igloo avant que le pont ne s'écroule.

En revanche, si le pont s'écroule avant que tous les animaux soient sur la banquise igloo, tous les joueurs ont perdu la partie.



GB Game rules

Little COOPERATION

 2½ to 5 years  2 to 4 players  10 min

4 little animals are trying to get to their igloo on the ice field. But they need to be careful because the ice bridge could collapse at any time!

This game requires cooperation, and teaches children to play and win together.

Contents:

4 animals, 3 game boards (1 "fishing hole" starting board, 1 ice bridge, 1 "igloo" destination board), 6 wooden bridge pillars, 1 die

Before starting:

Place the 3 game boards in the middle of the table, with the bridge on all 6 pillars between the two ice floe boards.

Place the 4 animals around the fishing hole on the starting board.




Rules:

The players take it in turns to roll the die and can move any one of the animals during their go.

The youngest player rolls the die first, and play continues clockwise.



If the die shows:

-  • **Bridge:** the player can move any animal from the "fishing hole" board onto the bridge
-  • **Igloo:** the player can move any animal from the bridge onto the igloo board
-  • **Ice cubes:** the ice floe is melting... the player has to remove one of the pillars from under the bridge

The winner

All the players win or lose together.

The players win if they get all the animals on the igloo board before the bridge collapses.

But if the bridge collapses before all the animals have crossed over to the igloo board, the players lose.



D Spielregel

COOPERATION

 2 ½ bis 5 Jahre  2 bis 4 Spieler  10 Min.

Die kleinen Tiere auf der Eisscholle versuchen, zu ihrem Iglu zu gelangen. Vorsicht, denn die Eisbrücke droht einzustürzen. Ein Spiel, bei dem es auf die Zusammenarbeit ankommt, um zu lernen, gemeinsam zu spielen und zu gewinnen.

Inhalt:

4 Tiere, 3 Spielflächen (1 Starttafel „Angelloch“, 1 Eisbrücke, 1 Zieltafel: „Iglu“), 6 Stützen aus Holz (Brückenpfeiler), 1 Würfel

Vorbereitung:

Die drei Tafeln werden in die Tischmitte gelegt: Die Brücke wird zwischen den beiden Eisschollen-Tafeln auf die 6 Stützen aus Holz gelegt.

Die vier Tiere werden auf die Starttafel neben das Angelloch gesetzt.




Spielablauf:

Bei jedem Zug können die Spieler mit einem Tier ihrer Wahl ziehen.

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der jüngste Spieler beginnt mit dem Würfeln.



Der Spieler würfelt:

-  • **Eine Brücke:** Der Spieler kann ein Tier seiner Wahl von der Eisscholle mit dem Angelloch auf die Brücke setzen.
-  • **Einen Iglu:** Der Spieler kann ein Tier seiner Wahl von der Brücke auf die Eisscholle mit dem Iglu setzen.
-  • **Einen Eisberg:** Die Scholle geht unter ... es muss eine Stütze von der Brücke weggenommen werden.

Wer hat gewonnen?

Die Spieler gewinnen oder verlieren gemeinsam.

Die Spieler haben gewonnen, wenn sie alle Tiere auf die Iglu-Scholle gebracht haben, bevor die Brücke einstürzt.

Wenn die Brücke aber einstürzt, bevor alle Tiere auf der Iglu-Scholle sind, haben alle Spieler die Partie verloren.



 2 ½ tot 5 jaar  2 tot 4 spelers  10 min.

Op het pakijns proberen vier kleine dieren hun iglo terug te winnen. Opgelet, want de ijsbrug dreigt in te storten.

Een spel dat in samenwerking wordt gespeeld, om allemaal samen te leren spelen en winnen.

Inhoud:

4 dieren, 3 spelborden (1 vertrekbord met visput, 1 ijsbrug, 1 aankomstbord met iglo), 6 houten pijlers (pijlers van de brug), 1 dobbelsteen

Vorbereiding:

De drie borden worden in het midden van de tafel geplaatst.

De brug tussen de twee pakijnsborden wordt op de 6 houten pijlers gelegd. De 4 dieren worden op het vertrekbord gezet naast de visput.




Verloop van het spel:

Bij elke speelbeurt kunnen de spelers met een dier naar keuze vooruitgaan.

We spelen met de wijzers van de klok mee.



De jongste speler werpt als eerste de dobbelsteen.

-  • **Brugzijde:** de speler kan met een dier naar keuze vooruitgaan, van het pakijns met de visput naar de brug.
-  • **Iglozijde:** de speler kan met een dier naar keuze vooruitgaan, van de brug naar het pakijns met de iglo.
-  • **Ijsblokjeszijde:** het pakijns smelt...één van de houten pijlers van de brug moet worden weggenomen.

Wie wint?

De spelers winnen of verliezen samen.

De spelers winnen wanneer ze alle dieren naar het pakijns met de iglo hebben gebracht voor de brug instort.

Maar, indien de brug instort voor alle dieren aangekomen zijn op het pakijns met de iglo, verliezen alle spelers het spel.



E Reglas del juego

COOPERATION



De 2 y medio a 5 años



De 2 a 4 jugadores



10 min

En el banco de hielo, 4 animalitos tratan de llegar a su iglú. Tendrán que hacerlo con precaución ya que el puente de hielo amenaza con hundirse.

Un juego que requiere cooperación para aprender a jugar y ganar todos juntos.

Contenido:

4 animales, 3 tableros de juego (1 tablero de salida de "pesca", 1 puente de hielo, 1 tablero de llegada: "iglú"), 6 pilares de madera (pilares del puente), 1 dado

Preparación:

Los 3 tableros están situados en el centro de la mesa: Primero, se coloca el puente entre las dos placas de hielo sobre los 6 pilares de madera.

Se colocan los 4 animales en el tablero de salida al lado del agujero de pesca.

En qué consiste el juego:

Por turnos, los jugadores pueden avanzar con el animal que deseen.

Se juega en el sentido de las agujas del reloj.



El jugador más pequeño lanza el dado.



• **cara con el puente:** el jugador puede avanzar con el animal que desee, desde la placa de hielo hacia el puente



• **cara con el iglú:** el jugador puede avanzar con el animal que desee, desde el puente hacia la placa del iglú



• **cara con los cubitos de hielo:** la placa se derrite y hay que quitar uno de los pilares del puente

¿Quién gana?

Los jugadores ganan o pierden juntos.



Los jugadores ganan si consiguen llevar todos los animales a la placa del iglú antes de que se derrumbe el puente.

Pero si el puente se derrumba antes de que todos los animales estén en la placa del iglú, todos los jugadores habrán perdido la partida.



I Regolamento del gioco

 **COOPERATION**

 2 ½ a 5 anni  2 a 4 giocatori  10 minuti

Sulla banchisa, 4 animaletti stanno tentando di tornare al loro igloo.
Attenzione, perché il ponte di ghiaccio è a rischio di crollo!
Una partita giocata in “cooperativa” per imparare a giocare e a vincere tutti insieme.

Contenuto:

4 animali, 3 piatti da gioco (1 scheda di partenza “pesca”, 1 ponte di ghiaccio, 1 scheda di arrivo: “igloo”), 6 pilastri di legno (pilastri del ponte), 1 dado

Preparazione:

I 3 piatti sono collocati a centro tavolo: il ponte tra i due piatti banchisa viene posato su 6 pilastri di legno.

I 4 animali vengono messi sul piatto di partenza, accanto al foro di pesca.




Svolgimento del gioco:

A ogni turno, i giocatori possono spostare l'animale scelto.

Si gioca in senso orario.



Il giocatore più giovane tira i dadi.

-  • **Faccia ponte:** il giocatore può far avanzare l'animale scelto, dalla banchisa pesca verso il ponte
-  • **Faccia igloo:** il giocatore può far avanzare l'animale scelto, dal ponte verso la banchisa igloo
-  • **Faccia ghiacciolo:** la banchisa si scioglie ... bisogna togliere uno dei pilastri del ponte

Chi vince?

I giocatori vincono o perdono insieme.

I giocatori vincono se hanno portato tutti gli animali sulla banchisa igloo prima che il ponte crolli.

Tuttavia, se il ponte crolla prima che tutti gli animali siano sulla banchisa igloo, tutti i giocatori hanno perso la partita.



Regras do jogo

COOPERATION



2 ½ a 5 anos



2 a 4 jogadores



10 min

Na banquisa, 4 pequenos animais tentam voltar para o seu iglu. Cuidado porque a ponte de gelo ameaça ruir.

Um jogo para ser jogado em cooperação para se aprender a jogar e a ganhar todos juntos.

Conteúdo :

4 animais, 3 tabuleiros de jogo (1 tabuleiro de partida «pesca», 1 ponte de gelo, 1 tabuleiro de chegada: «iglu»), 6 pilares de madeira (pilares da ponte), 1 dado

Preparação :

Os 3 tabuleiros são colocados no centro da mesa: a ponte entre os dois tabuleiros crosta de gelo é pousada sobre os 6 pilares de madeira.

Os 4 animais são colocados sobre o tabuleiro de partida ao lado do burado de pesca.

Desenrolar do jogo :

A cada lance do jogo, os jogadores podem fazer avançar o animal que escolherem.

Joga-se no sentido dos ponteiros do relógio.



O dado é lançado pelo jogador mais novo.



• **face ponte** : o jogador pode fazer avançar o animal que escolher, da crosta de gelo da pesca até à ponte



• **face iglu** : o jogador pode avançar o animal que escolher, da ponte até à crosta de gelo iglu



• **face cubo de gelo** : a crosta de gelo está a derreter ... tem de se remover um dos pilares da ponte

Quem ganha ?

Os jogadores ganham ou perdem todos juntos

Os jogadores ganham se conduzirem todos os animais até à crosta de gelo iglu antes que a ponte vá abaixo

Em contrapartida, se a ponte for abaixo antes de todos os animais terem atingido a crosta de gelo iglu, todos os jogadores perderam a partida.





På isen forsøger 4 små dyr at komme hjem til deres iglo.
Pas på, for isbroen truer med at styrte sammen.

Et spil, der handler om samarbejde for at lære at spille og vinde,
når man står sammen.

Indhold:

4 dyr, 3 spilleplader (1 startplade for fiskeri, 1 isbro, 1 hjem-plade med en "iglo"), 6 træpæle (bropæle), 1 terning

Forberedelse:

De 3 plader lægges midt på bordet: Broen mellem de to isflager lægges på de 6 træpæle.

De 4 dyr skal placeres på startpladen ved siden af fiskehullet.




Spilleets gang:

Efter tur kan spillerne gå frem med et dyr efter eget valg. Man spiller i retningen med uret.

Den yngste spiller kaster terningen.



Den yngste spiller kaster terningen:

-  • **Terningen viser Bro:** Spilleren flytter et dyr efter eget valg fra fiskeisflagen mod broen
-  • **Terningen viser Iglo:** Spilleren flytter et dyr efter eget valg fra broen mod isflagen med igloen
-  • **Terningen viser Isterninger:** Isflagen smelter ... man skal fjerne en af pælene under broen

Hvem vinder?

Alle spillerne vinder eller taber sammen.

Spillerne vinder, hvis de har fået alle dyrene over på isflagen med igloen, før broen er helt smeltet (styrtet sammen).

Men hvis broen styrter sammen, før alle dyrene er kommet over på isflagen med igloen, så har alle spillerne tabt spillet.



S Spelregler

COOPERATION

 2 ½ till 5 år  2 till 4 spelare  10 min

På den tjocka isen försöker 4 små djur att komma tillbaka hem till sin igloo. Men se upp! Bron av is hotar att kollapsa. Ett spel där man samarbetar för att lära sig att spela och vinna alla tillsammans.

Innehåll:

4 djur, 3 spelbrickor (1 startbricka "fiskeplats", 1 isbro, 1 målbricka: "igloo"), 6 pelare i trä (bropelare), 1 tärning

Förberedelser:

De tre brickorna läggs mitt på bordet: bron mellan de två isflaksbrickorna placeras på de 6 träpelarna.




De 4 djuren placeras på startbrickan bredvid fiskehålet.

Spelets gång:

Vid varje spelomgång får spelarna flytta valfritt djur. Man spelar medurs.



Den yngste spelaren kastar tärningen.

-  • **bro:** spelaren får flytta valfritt djur från isflaket med fiskeplatsen till bron
-  • **igloo:** spelaren får flytta valfritt djur från bron till isflaket med iglon
-  • **iskuber:** isflaket smälter ... en av bropelarna måste tas bort




Vem vinner?

Spelarna vinner eller förlorar tillsammans.

Spelarna vinner om de har fått med sig alla djuren till isflaket med iglon innan bron har rasat samman.

Däremot om bron rasar samman innan alla djuren har kommit till isflaket med iglon förlorar alla spelare spelomgången.



 2 ½ – 5 лет  2 – 4 игрока  10 минут

На льдине находятся четыре зверька. Они хотят добраться до ледяного домика. Нужно соблюдать осторожность: ледяной мост может обрушиться.

В этой игре необходима взаимопомощь, чтобы научиться играть и выигрывать вместе.

Игровой комплект:

4 животных, 3 игровых поля (1 исходное поле «рыбалка», 1 ледяной мост, 1 конечное поле «хижина»), 6 деревянных столбов (опор моста), 1 игровой кубик

Подготовка:

Три игровых поля размещаются в центре стола: мост между двумя частями льдины опирается на шесть деревянных столбов.

Четыре животных размещаются на исходном игровом поле около проруби для рыбной ловли.




Процесс игры:

Каждый игрок, когда наступает его очередь ходить, может продвинуть вперед одно животное, по своему выбору.

Ход передается от игрока к игроку по часовой стрелке.



Самый младший игрок бросает игровой кубик.

-  • Если выпадает сторона «мост»: игрок может продвинуть одно животное, по своему выбору, с поля «рыбалка» на поле «мост».
-  • Если выпадает сторона «хижина»: игрок может продвинуть одно животное, по своему выбору, с поля «мост» на поле «хижина».
-  • Если выпадает сторона «лед»: льдина тает – значит, нужно убрать одну из опор моста.

Кто выигрывает?

Игроки выигрывают или проигрывают все вместе.

Все игроки выигрывают, если они смогли привести всех животных на поле «хижина» прежде, чем мост обвалится.

А если мост обвалится раньше, чем все животные окажутся на поле «хижина», то это означает, что все игроки проиграли.



little COOPERATION



DJ08555

Conserver l'emballage. Référence fabricant. Retain address. Anschrift aufbewahren.
Guarda la dirección. Adres bewaren. Spara adressen. Conservare l'indirizzo. Guardar o endereço.
Gem adressen. Φυλάξτε τη διεύθυνση. Сохраните адрес.



3, rue des Grands Augustins – 75006 Paris – France
www.djeco.com
Made in China – Designed in France