

Spielanleitung

Instruction * Règle du jeu * Regla del juego * Spelregels
Manuale *

D E N F E S N L I C H N

Nr. 22396



belsduc

Tastaro

Das edukative Zuordnungsspiel zur Förderung der visuellen und taktilen Formerkennung, sowie des Erinnerungsvermögens. Unterschiedliche Spielmöglichkeiten und Schwierigkeitsgrade sprechen verschiedene Altersklassen an und ermöglichen eine spielerische Lernsteigerung.

Alter: ab 4 Jahre
Mitspieler: 1 - 5
Inhalt: 8 Holzmotive
32 Karten aus Holz
3 Baumwollbeutel

Spielidee /
Illustration : Christiane Hüpper

Vorbereitung
des Spiels: Die Stoffbeutel, die Holzkarten und die Holzmotive werden bereitgelegt. Es gibt insgesamt 8 verschiedene Motive, in unterschiedlichen Ausführungen:

- Motiv farbig, auf Holzkarte gedruckt
- Motiv naturfarben auf Holzkarte mit farbigem Hintergrund
- Motiv ausgestanzt
- Naturfarbene Holzkarte, bei der das Motiv ausgestanzt wurde
- Naturfarbene Holzkarte, bei der das Motiv aufgeklebt wurde (erhabene Struktur)

Zunächst sollten alle 8 ausgestanzten Motive untereinander gelegt werden. Bereits die Jüngsten können nun die unterschiedlichen Ausführungen dem jeweiligen Motiv zuordnen.

Sobald die Spieler mit den verschiedenen Motiven und Ausführungen vertraut sind, können die folgenden Varianten gespielt werden:

1. Die Holzkarten mit dem farbigem Motiv und dem farbigem Hintergrund werden gemischt und verdeckt auf den Tisch gelegt, alles andere wird nicht benötigt. Die Mitspieler dürfen nacheinander je ein Pärchen aufdecken. Wenn die Motive passen, darf das Pärchen behalten werden, stimmen die beiden Motive nicht überein werden die Karten wieder verdeckt und der Nächste ist an der Reihe. Wer die meisten Pärchen findet, hat gewonnen.

2. Je nach gewünschtem Schwierigkeitsgrad können auch andere

Kombinationen verwandt werden: a) Motiv bunt/Hintergrund bunt, b) Motiv bunt/Karte mit erhabenem Motiv, d) Karte mit buntem Hintergrund/Karte mit erhabenem Motiv.

Bei allen genannten Spielmöglichkeiten werden das ausgestanzte Motiv sowie die Karte mit dem ausgestanzten Motiv nicht benötigt. Diese beiden, sowie die drei Stoffbeutel kommen bei den folgenden Spielmöglichkeiten zum Einsatz.

Die ausgestanzten Motive, die Karten mit dem ausgestanzten Motiv und die Karten mit dem erhabenen Motiv werden in die dafür vorgesehenen Stoffbeutel gegeben.

Die Karten mit dem farbigen Motiv und dem farbigen Hintergrund werden gemischt und verdeckt in die Tischmitte gelegt. Die Spieler beginnen, zunächst immer abwechselnd ein passendes Pärchen bei den verdeckt liegenden Motivkarten zu finden.

Sobald ein Spieler ein passendes Pärchen gefunden hat, darf er es vor sich ablegen. In der nächsten Runde darf er einen der Beutel nehmen und versuchen, das von ihm erspielte Motiv darin zu ertasten, ohne hineinzusehen. Erfühlt er das richtige Motiv, darf er es behalten und der Nächste ist an der Reihe. Stimmt das Motiv nicht, legt er es wieder zurück in den Beutel.

Sobald ein Spieler alle 5 Ausführungen eines Motivs vor sich liegen hat, hat er das Spiel gewonnen. Bei dieser Spielvariante kann, je nach Alter der Mitspieler, auch nur mit einem oder zwei Stoffbeuteln, gespielt werden.

Tastaro

The educational matching game that helps promote visual and tactile shape recognition, while boosting memory skills at the same time. Different options of play and levels of difficulty mean that Tastaro is suitable for various different age groups and accelerates the learning curve in a fun way.

Age: 4+
Players: 1 - 5
Contents: 8 wooden shapes
32 wooden cards
3 cotton pouches

Game idea /
Illustration: Christiane Hüpper

Preparation
of the game: The fabric pouches, wooden cards and wooden shapes are set out. The game contains a total of 8 different shapes in a number of different formats:

- Coloured shapes printed on wooden cards
- Ecru shapes on wooden cards with a coloured background
- Punched out shapes
- Ecru wooden cards on which the shape has been punched out
- Ecru wooden cards to which the shape has been affixed (raised structure)

Firstly, all of the 8 punched out shapes should be spread out. Even the youngest players can now allocate the various different formats to the respective shapes.

As soon as the players are well acquainted with the different shapes and formats, the game can be played in accordance with one of the following variations:

1. The wooden cards with the coloured shapes and the coloured background are shuffled and placed face down on the table. The remaining components of the game are not required. The players can then take turns of flipping over one pair of cards each. If the shapes match, the player can keep the pair. If the two shapes do not match, the cards are turned back over and the next player can take his/her turn. The player with the most pairs wins.
2. Other combinations can also be used depending on the degree of

difficulty: a) coloured shape/coloured background, b) coloured shape/ card with raised shape, c) card with coloured background/card with raised shape.

In all of the options set out above, neither the punched out shape nor the card on which the shape has been punched out is required. These components, as well as the three fabric pouches, can be used in the following options of play.

The punched out shapes, the cards on which the shape has been punched out and the cards with the raised shape are put into the correct fabric pouch.

The cards that feature a coloured shape and a coloured background are shuffled and placed face down in the middle of the table. The players start by each taking turns of trying to find a matching pair among the face-down shape cards.

As soon as a player has found a matching pair, he/she can keep it in front of him/her. In the next round, he/she can take one of the pouches and try to find the shape that matches his/her pair using his/her fingers, i.e. without looking into the pouch. If he/she finds the right shape, he/she can keep it and is next to take his/her turn. If he/she fails to find the right shape, he/she puts it back into the pouch.

The first player to have all 5 versions of a shape in front of him/her has won the game. Depending on the age of the players, this option can also be played using only one or two fabric pouches.

Tastaro

Le jeu éducatif pour développer le sens de la reconnaissance des formes au niveau visuel et tactile ainsi que pour développer la mémoire. Les différentes possibilités de jeu et degrés de difficultés s'adressent à plusieurs tranches d'âge et permettent d'augmenter la difficulté du jeu de manière ludique.

Age : à partir de 4 ans
Joueurs : 1 - 5
Contenu : 8 motifs en bois
32 cartes en bois
3 poches en coton

Idée du jeu /
Illustration : Christiane Hüpper

Préparation
du jeu : Les poches en tissu, les cartes en bois et les motifs en bois sont préparés. Il existe en tout 8 motifs différents dans différents modèles :

- Motif coloré, imprimé sur la carte en bois
- Motif teinte naturelle sur la carte en bois sur fond coloré
- Motif poinçonné
- Carte en bois teinte naturelle sur laquelle le motif a été poinçonné
- Carte en bois teinte naturelle sur laquelle le motif a été collé (structure convexe)

Dans un premier temps, tous les motifs poinçonnés doivent être posés les uns sur les autres. Même les plus jeunes sont maintenant aptes à attribuer les différents modèles au motif correspondant.

Dès que les joueurs se sont familiarisés avec les différents motifs et les différents modèles, les variantes de jeu suivantes peuvent être jouées :

1. Les cartes en bois avec le motif coloré et le fond coloré sont mélangées et posées à l'envers sur la table ; tous les autres éléments ne sont pas requis. Les joueurs ont le droit de découvrir les cartes les unes après les autres, respectivement une paire. Lorsque les motifs sont assortis, le joueur peut garder la paire, et si les deux motifs ne sont pas assortis, les cartes doivent être replacées à l'envers dans le tas et c'est au tour du joueur suivant. Celui qui

trouve le maximum de paires a gagné.

2. En fonction du degré de difficulté souhaité, d'autres combinaisons peuvent également être utilisées : a) Motif coloré/Fond coloré, b) Motif coloré/carte avec un motif convexe, d) carte avec fond coloré/carte avec motif convexe.

Pour toutes les possibilités de jeu, les motifs poinçonnés ainsi que les cartes avec les motifs poinçonnés ne sont pas nécessitées. Ces deux modèles ainsi que les trois poches en tissu sont utilisés dans la variante de jeu suivante :

Les motifs poinçonnés, les cartes avec les motifs poinçonnés et les cartes avec les motifs convexes doivent être placés dans les poches en tissu prévues à cet effet.

Les cartes avec le motif coloré et le fond coloré sont mélangées et placées à l'envers au milieu de la table. Les joueurs commencent, dans un premier temps toujours à tour de rôle, à trouver une paire assortie parmi les cartes à motifs posées à l'envers.

Dès qu'un joueur a trouvé une paire assortie, il peut la poser devant lui. Au cours du prochain tour, il a le droit de prendre l'une des poches et d'essayer de retrouver le motif qu'il cherche en palpant la poche mais sans toutefois regarder dedans. S'il palpe le bon motif, il a le droit de le garder et c'est au tour du joueur suivant. S'il a palpé le mauvais motif, il le remet dans la poche.

Dès qu'un joueur a devant lui les 5 modèles d'un motif, il a gagné le jeu. Pour cette variante de jeu, on peut également, en fonction de l'âge des joueurs, jouer avec une seule ou avec deux poches en tissu.

Tastaro

Un juego educativo de asociación para estimular el reconocimiento visual y táctil de formas y para desarrollar la memoria. Las diversas posibilidades de juego y distintos grados de dificultad responden a diferentes edades y permiten un aprendizaje gradual jugando.

Edad: a partir de 4 años
Jugadores: 1 - 5
Contenido: 8 figuras de madera
32 fichas de madera
3 bolsas de tela de algodón

Ideado por /
Ilustrado por: Christiane Hüpper

Preparación
del juego: Se preparan las bolsas de tela, las fichas de madera, así como las figuras de madera. Hay un total de 8 figuras diferentes en distintas versiones:

- Figura en color impresa sobre una ficha de madera de color natural.
- Figura en color natural sobre un ficha de madera con fondo en color.
- Figura troquelada.
- Ficha de madera en color natural con un hueco que corresponde a la figura troquelada.
- Ficha de madera en color natural con la figura pegada encima (estructura en relieve).

Para empezar, conviene colocar las 8 figuras troqueladas una debajo de la otra. Incluso los más pequeños ya serán capaces de asociar las diferentes versiones de la figura con la pieza troquelada.

Una vez los jugadores se hayan familiarizado con las diferentes figuras, podrán jugar a las siguientes variantes:

1. Las fichas de madera con figura en color y las fichas con fondo en color se mezclan y se reparten boca abajo sobre la mesa. El resto del material no se necesita para esta variante de juego. Ahora, los jugadores pueden ir destapando, por turnos, cada uno dos fichas. Si las figuras coinciden, el jugador puede quedarse la pareja; en caso contrario, debe volver a dejar las dos fichas boca abajo, y el turno pasa al

siguiente jugador. Gana el jugador que más parejas encuentre.

2. Dependiendo del grado de dificultad deseado, también pueden utilizarse otras combinaciones: a) figura en color/fondo en color, b) figura en color/ficha con relieve, c) ficha con fondo en color/ficha con relieve.

Para las variantes de juego arriba descritas, no se necesitan las figuras troqueladas ni las fichas con hueco. Éstas, juntamente con las tres bolsas de tela, se utilizan para las formas de jugar que se explicarán a continuación.

Las figuras troqueladas, las fichas con hueco y las fichas con relieve se introducen en las bolsas de tela previstas a este fin.

Las fichas con figura en color y las fichas con fondo en color se mezclan y se reparten boca abajo en el centro de la mesa. Primero, los jugadores deben intentar encontrar, por turnos, una pareja correcta entre las fichas colocadas boca abajo.

Una vez un jugador ha encontrado una pareja, la deja delante de sí.

Cuando le vuelve a tocar el turno, puede escoger una de las bolsas e intentar reconocer la figura antes conseguida, pero sólo tocando y sin mirar dentro de la bolsa. Si encuentra la figura correcta, se la queda, y el turno pasa al siguiente jugador. Si la figura no coincide, la vuelve a dejar en la bolsa.

Gana la partida el jugador que primero consigue las 5 versiones de una misma figura.

En esta variante de juego, también puede jugarse con una o dos bolsas de tela, dependiendo de la edad de los jugadores.

Tastaro

Het educatieve toewijzingsspel ter bevordering van de visuele en tactiele vormenherkenning en van het herinneringsvermogen. Verschillende speelmogelijkheden en moeilijkheidsgraden spreken veel verschillende leeftijden aan en maken het mogelijk om spelenderwijs te leren.

Leeftijd: vanaf 4 jaar
Aantal spelers: 1 - 5
Inhoud: 8 houten motieven
32 houten kaarten
3 katoenen zakjes

Spelidee /
Illustratie: Christiane Hüpper

Vorbereiding van het spel: De stofzakjes, de houten kaarten en de houten motieven worden klaargelegd. Er zijn in totaal 8 verschillende motieven in verschillende uitvoeringen:

- Motief gekleurd, op houten kaart gedrukt
- Motief natuurkleuren op houten kaart met kleurige achtergrond
- Motief uitgestanst
- Natuurkleurige houten kaart waar het motief uitgestanst is
- Natuurkleurige houten kaart waar het motief opgeplakt is (iets verhoogde structuur)

Eerst moeten alle 8 uitgestanste motieven onder elkaar worden gelegd. Al de jongste spelers kunnen nu de verschillende uitvoeringen aan het betreffende motief toewijzen.

Zodra de spelers met de verschillende motieven en uitvoeringen vertrouwd zijn kunnen de volgende varianten worden gespeeld:

1. De houten kaarten met het kleurige motief en de kleurige achtergrond worden geschud en met de afbeelding naar beneden op tafel neergelegd, al het andere is niet nodig. De spelers mogen om beurten elk een paar omdraaien. Wanneer de motieven passen mag het paar gepakt worden. Wanneer de motieven niet bij elkaar passen, worden de kaarten weer omgedraaid en de volgende is aan de beurt. Wie de meeste paren vindt, heeft gewonnen.

2. Afhankelijk van de gewenste moeilijkheidsgraad kunnen ook andere

combinaties toegepast worden: a) Motief bont/achtergrond, b) motief bont/kaart met iets verhoogd motief, c) kaart met kleurige achtergrond/kaart met iets verhoogd motief.

Bij alle genoemde spelvarianten worden het uitgestanste motief en de kaart met het uitgestanste motief niet benodigd. Deze twee komen samen met de drie stofzakjes bij de volgende speelmogelijkheid aan de beurt.

De uitgestanste motieven, de kaarten met het uitgestanste motief en de kaarten met het iets verhoogde motief worden in de hiervoor bedoelde stofzakjes gedaan.

De kaarten met het kleurige motief en de kleurige achtergrond worden geschud en met de afbeelding naar beneden op tafel gelegd. De spelers beginnen eerst steeds om beurten met het zoeken naar een passend paartje bij de omgekeerd op tafel liggende motiefkaarten. Zodra een speler een passend paartje heeft gevonden, mag hij het voor zich neerleggen. In de volgende ronde mag hij een stofzakje pakken en proberen om het door hem gevonden motief daarin te tasten zonder er in te kijken. Wanneer hij op de tast het juiste motief vindt, mag hij het houden en de volgende is aan de beurt. Klopt het motief niet, dan doet hij het terug in het zakje.

Zodra een speler alle 5 uitvoeringen van een motief voor zich op tafel heeft liggen, heeft hij het spel gewonnen. Bij deze variant kan afhankelijk van de leeftijd van de spelers ook alleen maar met een of twee stofzakjes worden gespeeld.

Tastaro

Il gioco educativo di associazione per stimolare il riconoscimento visivo e tattile delle forme e la memoria. Diverse possibilità di gioco e gradi di difficoltà inducono al gioco diverse classi d'età e consentono di aumentare il grado di apprendimento.

Età: 4+
Giocatori: 1-5
Contenuto: 8 soggetti di legno
32 carte di legno
3 sacchetti di stoffa

Illustrazione: Christiane Hüpper

Preparazione del gioco:

vengono preparati i sacchetti di stoffa, le carte di legno e i soggetti di legno. Ci sono complessivamente 8 soggetti diversi di tipi differenti:

- Soggetto colorato stampato su carta di legno
- Soggetto di colore naturale su carta di legno con sfondo colorato
- Soggetto ritagliato
- Carta di legno di colore naturale con il soggetto ritagliato
- Carta di legno di colore naturale con il soggetto incollato (struttura elevata)

Inizialmente, tutti e 8 i soggetti ritagliati andrebbero posti uno sotto l'altro. Già i più piccoli riescono ad associare i diversi tipi al rispettivo soggetto. Non appena i giocatori fanno conoscenza con i diversi soggetti e i diversi tipi, possono giocare le seguenti varianti:

1. A seconda del grado di difficoltà desiderato, possono essere utilizzate anche altre combinazioni: a) soggetto colorato/sfondo colorato, b) soggetto colorato/carta con il soggetto elevato, d) carta con sfondo colorato/carta con soggetto elevato.

2. le carte di legno con il soggetto colorato e lo sfondo colorato vengono mescolate e poste coperte sul tavolo, tutto il resto non è necessario. I giocatori possono scoprire a turno una coppia. Se i soggetti sono uguali, il giocatore può impossessarsi della coppia, in caso contrario le carte vengono ricoperte e tocca al giocatore successivo. Vince il gioco chi accumulare il maggior numero di coppie.

In tutte queste varianti di gioco non si necessita del soggetto ritagliato e della carta con il soggetto ritagliato. Questi, insieme ai tre sacchetti di stoffa, vengono utilizzati nelle seguenti varianti di gioco.

Preparazione del gioco:

i soggetti ritagliati, le carte con il soggetto ritagliato e le carte con il soggetto elevato vengono messi nei sacchetti di stoffa.

Le carte con il soggetto colorato e lo sfondo colorato vengono mescolate e poste coperte al centro del tavolo. I giocatori iniziano a trovare a turno una coppia tra le carte coperte.

Non appena trovata una coppia giusta, il giocatore può collocarla davanti a sé. Nel turno successivo, può prendere un sacchetto e cercare di trovare con la mano senza guardarvi dentro il soggetto della coppia. Una volta trovato il soggetto giusto, se ne può impossessare e tocca al giocatore successivo. In caso contrario, lo rimette nel sacchetto.

Vince il gioco il giocatore che ha per primo davanti a sé tutte e 5 i tipi diversi di un soggetto. In questa variante di gioco, a seconda dell'età dei giocatori, si può giocare anche solo con uno o due sacchetti di stoffa.

货号 22396

搭配游戏

这款游戏能够提高孩子们在视觉和触觉上对不同形状的辨析能力，也能培养良好的记忆技巧。游戏的不同玩法和不同的难易程度，使游戏能够满足各个年龄组的孩子玩，在有趣的过程中增加相关经验。

适合年龄： 4岁以上

游戏人数： 1-5人

游戏配件： 8块形状木片

32块木卡片（镂空木片8块，带印刷图案木片16块，凸起形状木片8块）

3个棉布袋

游戏作者： 克利斯汀·和帕

游戏准备： 这个游戏包括8种不同的事物（花朵、城墙、星星、汽车、小鱼、冰淇淋、月亮、轮船）这8种不同的事物用5种不同的形式表现出来，主要如下：

- 背景为原木色的彩色印刷木片；
- 原木色的形状放在彩色图案上的木片；
- 形状木片；
- 方形木片中有镂空形状的木片；
- 方形木片上粘贴有凸起形状的木片；

首先，要把8种不同的事物按照5种表现形式分开，让参加者熟悉这些木片。等大家对木片都有一定的了解后，就可以按照下列方式开始玩游戏：

玩法1：暂时不需要其它三种木片，只需要第一种和第二种木片。把这16张木片正面朝下放在桌子上，参加者随意翻开两张木片，如果刚好能配对，参加者就可以保留这对木片，如果不能配对，就把木片正面朝下放回去，让下一个参加者玩。得到木片最多的获胜。

根据难易程度，也可以根据以下几种玩法结合玩游戏：第一种和第二种木片；第一种和第五种木片；第二种和第五种木片；

玩法2：把第三种，第四种，第五种木片分别放入对应的棉布袋。把第一种和第二种木片正面朝下放在桌子上，同玩法1一样，参加者轮流找能配对的木片。一旦找到，参加者就把木片放在自己面前的桌子上，下一轮的时候，他就打开其中一个棉布袋，试着在棉布袋中找到能配对的木片，要求是不能用眼睛看，只能用手指感觉。找到后，参加者就保留这个木片然后轮到下一个人。谁最先收集到5种表达方式的木片，谁就获胜。当然，根据年龄大小，可以只选择一个或者两个棉布袋参加游戏。

贝乐多祝愿小朋友玩得开心，并有所收获。

beleduc

beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich-Heine-Weg 2
09526 Olbernhau, Germany
www.beleduc.de

Tel. + 49 37360 162 0
Fax + 49 37360 162 29
info@beleduc.de

© beleduc 2007



Achtung! Für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr.

Warning! Not suitable for children under 3 years. Small parts. Choking hazard.

Avertissement! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Risque d'ingestion de petits éléments.

¡Atención! No apto para menores de 3 años. Peligro de atragantarse. Contiene pequeñas piezas.

Waarschuwing! Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Verstikkingsgevaar. Bevat kleine onderdelen.

Attenzione! Non adatto ai bambini di età inferiore a 3 anni. Rischio di ingestione. Piccole parti.

注意! 不适合3岁以下儿童，产品包含小配件，小孩可能吞咽。请您保留地址！