

Spielanleitung

Instruction* Règle du jeu* Spelregels* Regla del juego

Manuale* 说明书

D EN F NL ES I CHN

Nr.: 22419



belsduc



Doggie Bones

Alle Hunde haben ihre Knochen im Garten vergraben, nur kann sich keiner daran erinnern wo genau. Die Kinder brauchen ein gutes Gedächtnis und Konzentration, um ihren Hunden auf der Suche nach den Knochen zu helfen.

| | |
|--------------------|--|
| Inhalt: | 1 Matte, 9 Näpfe, 16 Knochen (4 blau, 4 gelb, 4 rot, 4 grün) 4 Hundefiguren, 4 Depotkarten |
| Alter: | 3+ |
| Mitspieler: | 2-4 |
| Spieldauer: | 5-15 Minuten |
| Autor: | Jim Harmon |

Kurzanleitung

Zu Beginn des Spiels werden alle farbigen Knochen in den Näpfen auf dem Spielfeld versteckt. Die Spieler schauen abwechselnd mit ihrem Hund unter die Näpfe und versuchen als Erster alle 4 Knochen ihrer Farbe zu finden.

Spielvorbereitung

Die Matte wird so in der Tischmitte platziert, dass alle Spieler sie gut erreichen können. Alle 9 Näpfe werden auf die Matte gelegt. In jedem Quadrat befindet sich jeweils ein Napf mit der Öffnung nach oben zeigend. Jeder Spieler wählt nun eine Farbe und nimmt sich den entsprechenden Hund sowie Knochen und Depotkarte. Nun gibt jeder Spieler seine 4 Knochen an den rechten Nachbarn weiter. Der Jüngste beginnt mit dem Verstecken der 4 Knochen wie folgt:

1. Er bittet die anderen Mitspieler ihre Augen zu schließen
2. Jetzt werden alle Knochen in jeweils einen der verschiedenen Näpfe durch die Öffnung in der Oberseite gesteckt. Der Napf darf dabei nicht angehoben werden.
3. Dann können die Augen wieder geöffnet werden.
4. Reihum werden so alle Knochen versteckt.

Im Anschluss platziert jeder Spieler seinen Hund auf einem Quadrat seiner Wahl. Auf einem Feld können auch mehrere Hunde stehen. Alle startklar? Dann kann die Suche losgehen.

Spielablauf (Variante ab 3 Jahre)

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der jüngste Spieler beginnt und muss seinen Hund zu einem beliebigen Napf bewegen, um seine Knochen zu finden. Danach wird

der Napf angehoben und allen Spielern gezeigt, welche Knochen darunter liegen. Sind Knochen in der eigenen Farbe dabei, so darf sich der Spieler diese auf seine Depotkarte legen. Liegen unter dem Napf nur Knochen in der eigenen Farbe, kann dieser nach dem Zug von der Matte entfernt werden, da sich keine weiteren Knochen darunter befinden. Sind unter dem Napf noch andersfarbige Knochen zu finden, so bleiben diese liegen. Wenn der Spieler in seinem Napf von Beginn an keine Knochen findet, kann er diesen entfernen.

Beispiel:

Spieler 1 hat die Farbe blau und wählt einen Napf aus. Darunter findet er zwei blaue Knochen, einen gelben und einen grünen Knochen. Er nimmt sich die zwei blauen Knochen und darf sie auf seiner Depotkarte ablegen. Der gelbe und der grüne Knochen bleiben unter diesem Napf liegen und werden wieder verdeckt. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Spielablauf (Variante ab 4 Jahre)

Wie bei der Hauptvariante wird ein Napf ausgewählt und angehoben. Hierbei darf die Spielfigur höchstens um zwei Felder versetzt werden, um den ausgewählten Napf zu erreichen. Der Vierbeiner darf sich horizontal oder vertikal bewegen, aber niemals diagonal oder um die Kurve laufen. Der Spieler kann auch in der Ausgangsposition stehen bleiben und diesen Napf wählen.

Wenn der Spieler in seinem Napf von Beginn an keine Knochen findet, kann er diesen entfernen. Wenn sich unter dem Napf Knochen der eigenen Farbe befinden, so darf der Spieler diese auf seine Depotkarte legen. Ist der Napf danach leer, wird er von der Matte entfernt.

Befinden sich darunter auch noch Knochen in anderen Farben, werden diese herausgenommen und wieder neu versteckt. Dazu halten die anderen Mitspieler ihre Augen geschlossen. Die Knochen können in beliebigen Schüsseln und sogar im selben Napf versteckt werden. Sollten die verbleibenden Knochen in anderen Näpfen versteckt werden, sodass der ursprüngliche Napf leer ist, darf dieser nicht von der Matte entfernt werden.

Beispiel:

Spieler 1 mit der Farbe blau ist an der Reihe und wählt sich einen Napf aus. Darunter findet er zwei blaue Knochen, einen gelben und einen grünen Knochen. Er nimmt sich die zwei blauen Knochen und legt diese auf seiner Depotkarte ab. Danach schließen alle Mitspieler die Augen. Der Spieler versteckt nun den gelben und den grünen Knochen in beliebigen Näpfen. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Spielende:

Wer zuerst alle vier Knochen der eigenen Farbe gefunden hat, ist Gewinner des Spiels.

Fördert:

Gedächtnis, Konzentration, Farberkennung, Feinmotorik



Doggie Bones

All of the dogs have buried their bones in the garden and now none of them can remember exactly where. The children need a good memory and concentration to help the dogs look for their bones.

| | |
|---------------------------|---|
| Contents: | 1 mat, 9 bowls, 16 bones (4 blue, 4 yellow, 4 red, 4 green), 4 dog figures, 4 stash cards |
| Age: | 3+ |
| Number of players: | 2-4 |
| Game length: | 5-15 minutes |
| Author: | Jim Harmon |

Quick guide

To start the game, hide all of the coloured bones in the bowls on the playing mat. The players take turns to look under the bowls with their dog and try to be the first to find all 4 of the bones in their colour.

Setting up the game

Place the mat in the middle of the table in such a way that all the players are able to reach it easily. Put all 9 bowls on the mat. In each square there should be a bowl with an opening on the top. Each player now chooses a colour and takes the dog, bones and stash card in that colour. Each player now gives his 4 bones to the player on his right. The youngest is the first to hide the 4 bones and does so as follows:

1. He/she asks the other players to shut their eyes.
2. He/she then puts all the bones in a different bowl through the opening in the top - without lifting the bowl.
3. The other players can now open their eyes.
4. The next player does the same, and so on, until all of the bones are hidden.

Each player then places his/her dog on a square of their choosing. There can be more than one dog in each square. Everyone ready to go? Then let the search begin.

How to play (version for players aged 3+)

Play goes in a clockwise direction. When setting up the game, the dog is placed on a square of the player's choosing. The youngest player goes first and must move his/her dog to any bowl to find the bones. The bowl is then lifted and all players can see which bones are underneath. If bones in the players' colour are under the bowl then the player can take these and put them on the stash card. If it is only bones in the player's colour that are under the bowl, then the bowl can be removed from the mat as there are no other bones underneath. If bones in other colours are under the bowl then these are to be left where they are. If there are no bones under a player's choice of bowl from the start then this bowl can be removed.

Example:

Player 1 is blue and chooses a bowl. Two blue bones, one yellow bone and one green bone are under the bowl. The player takes the two blue bones and puts them on his/her stash card. The yellow and green bones stay under this bowl and are covered again. Then the next player takes their turn.

How to play (version for players aged 4+)

In the same way as in the version above, a bowl is chosen and lifted. The playing figure can only be moved by two squares at most to get to the selected bowl. The dog can be moved horizontally or vertically, but never diagonally or round a corner. The player can remain in his/her starting position and choose this bowl.

If the player does not find any bones in the chosen bowl then the bowl is removed from the mat. If there are bones in the player's colour that are under the bowl then the player takes these and put them on his/her stash card. If the bowl is then empty, it is removed from the mat.

If bones in other colours are under the bowl then these are taken out to be hidden again. The bowl is placed back on the mat. The other players keep their eyes shut while the bones are being hidden again.

The bones can be hidden in other bowls or even in the same bowl.

Example:

Player 1 is blue and chooses a bowl. Two blue bones, one yellow bone and one green bone are under the bowl. The player takes the two blue bones and puts them on his/her stash card. Then all other players shut their eyes. The player now hides the yellow and green bones in bowls of his/her choosing. Then the next player takes their turn.

End of the game:

The first player to find all four bones in their own colour wins the game.

Teaches:

Memory, Concentration, Colour recognition, Motor skills

Doggie Bones

Les chiens ont tous enterré leurs os dans le jardin, mais aucun ne peut se rappeler où il les a enterrés. Les enfants ont besoin d'une bonne mémoire et de la concentration pour aider leur chien à retrouver leurs os.

| | |
|----------------------------|---|
| Contenu : | 1 tapis, 9 gamelles, 16 os (4 bleus, 4 jaunes, 4 rouges et 4 verts), 4 pièces représentant un chien, 4 cartes dépôt |
| Age : | 3 ans et plus |
| Nombre de joueurs : | 2-4 |
| Durée du jeu : | 5-15 minutes |
| Auteur : | Jim Harmon |

Brève description

Au début du jeu, tous les os sont cachés dans les gamelles se trouvant sur le tapis de jeu. Chaque joueur regarde à tour de rôle avec son chien sous les gamelles et essaie d'être le premier à trouver les 4 os de sa couleur respective.

Préparation du jeu

Placer le tapis au milieu de la table pour qu'il soit bien accessible à tous les joueurs. Placer les 9 gamelles sur le tapis. Dans chaque carré, il y a une gamelle avec l'ouverture dirigée vers le haut. Chaque joueur choisit maintenant une couleur et prend le chien correspondant ainsi que les os et la carte dépôt. Chaque joueur donne ses 4 os à son voisin de droite. Le plus jeune commence à cacher les 4 os et procède de la façon suivante :

1. Il demande aux autres joueurs de fermer les yeux.
2. Maintenant, les os sont tous placés dans l'une des différentes gamelles par l'ouverture en haut sans soulever la gamelle.
3. Ensuite, tout le monde peut rouvrir les yeux.
4. Et ainsi de suite, pour cacher tous les autres os.

Ensuite, chaque joueur place son chien sur un carré de son choix. Il peut y avoir plusieurs chiens sur un carré. Prêt ? Alors la recherche peut commencer.

Déroulement du jeu (variante à partir de 3 ans)

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Dès la préparation du

jeu, le chien est placé sur un carré choisi au hasard. Maintenant, le plus jeune joueur commence et doit déplacer son chien près d'une gamelle de son choix pour trouver son os. Ensuite, la gamelle est soulevée et tous les joueurs voient les os qui s'y trouvent. Le joueur peut prendre les os de sa couleur qui s'y trouvent et les déposer sur sa carte dépôt. Si, sous la gamelle, il n'y avait que des os de sa propre couleur, cette gamelle peut être enlevée du tapis car il n'y a plus d'autres os en dessous. S'il existe des os d'autres couleurs sous la gamelle, ils restent. Si, dès le début, un joueur ne trouve aucun os dans sa gamelle, il peut l'enlever.

Exemple :

Le joueur 1 a la couleur bleue et choisit une gamelle. Sous la gamelle se trouvent deux os bleus, un jaune et un vert. Il prend les deux os bleus et les dépose sur sa carte dépôt. Les os jaune et vert restent sous la gamelle et sont de nouveau recouverts. Ensuite, c'est le tour du joueur suivant.

Déroulement du jeu (variante à partir de 4 ans)

Comme pour la variante principale, on choisit et on soulève une gamelle. Ici, la pièce ne peut être déplacée que deux cases au maximum pour atteindre la gamelle souhaitée. Le quadrupède peut bouger à l'horizontale ou à la verticale mais jamais en diagonale ou dans un tournant. Le joueur peut également rester en position initiale et choisir cette gamelle.

Si, dès le début, un joueur ne trouve aucun os dans la gamelle choisie, il peut l'enlever. Les joueurs peuvent prendre les os de leur propre couleur qui se trouvent sous la gamelle et les déposer sur leur carte dépôt. Si la gamelle est ensuite vide, elle est retirée du tapis. S'il existe également des os d'autres couleurs en dessous, il faut les retirer puis les cacher une nouvelle fois. Les autres joueurs doivent donc fermer les yeux. Les os peuvent être cachés dans n'importe quelle gamelle et aussi dans la même gamelle. Si les os restants doivent être cachés dans d'autres gamelles et que la gamelle d'origine est ainsi vide, celle-ci ne peut pas être retirée du tapis.

Exemple :

C'est au tour du joueur 1 qui a la couleur bleue et qui choisit une gamelle. Sous la gamelle se trouvent deux os bleus, un jaune et un vert. Il prend les deux os bleus et les dépose sur sa carte dépôt. Ensuite, tous les autres joueurs ferment les yeux. Le joueur cache les os jaune et vert sous une gamelle quelconque. Ensuite, c'est le tour du joueur suivant.

Fin du jeu :

Le premier qui a trouvé les quatre os de sa couleur a gagné.

Ce jeu favorise les capacités suivantes :

Mémoire, Concentration, Reconnaissance des couleurs, Motricité fine



Doggie Bones

Todos los perros han enterrado sus huesos en el jardín, pero ninguno se acuerda de dónde exactamente está su hueso. Los niños necesitan buena memoria y concentración para ayudar a sus perros a buscar los huesos.

| | |
|-----------------------------|--|
| Contenido: | 1 alfombra, 9 comederos, 16 huesos (4 azules, 4 amarillos, 4 rojos y 4 verdes), 4 figuritas de perro, 4 fichas de depósito |
| Edad: | 3+ |
| Jugadores: | 2-4 |
| Duración de partida: | 5-15 minutos |
| Autor: | Jim Harmon |

Instrucciones breves

Al principio de la partida, todos los huesos de colores deben esconderse en los comederos situados sobre el tablero de juego (alfombra). Los jugadores, junto con sus perros, deben mirar por turnos bajo los comederos, intentando cada uno ser el primero en encontrar los 4 huesos de su propio color.

Preparación del juego

La alfombra se coloca en el centro de la mesa, de manera que sea fácilmente accesible para todos los jugadores. Los 9 comederos se disponen en la alfombra. En cada cuadrado se encuentra un comedero con el orificio señalando hacia arriba. Cada jugador elige un color y coge el perro del mismo color, así como los huesos y la ficha de depósito. Ahora, cada jugador pasa sus 4 huesos al jugador a su derecha. El más joven empieza escondiendo los 4 huesos y lo hará de la siguiente manera:

1. Pide a los demás jugadores que cierren los ojos.
2. Seguidamente, debe introducir los 4 huesos en los comederos a través del orificio en la parte superior, pero sin levantar los comederos.
3. Después, los demás jugadores pueden volver a abrir los ojos.
4. Así, todos los jugadores deben esconder los huesos por turnos.

A continuación, cada jugador coloca su perro sobre un cuadrado de su elección. En una misma casilla también pueden estar varios perros juntos. ¿Todos listos? Entonces, ya puede comenzar la búsqueda.

Cómo se juega (variante a partir de 3 años)

Se juega en el sentido de las agujas del reloj. Los perros se encuentran en los cuadrados, que durante los preparativos se hayan elegido libremente. El jugador

más joven empieza moviendo su perro hacia un comedero de su elección, para encontrar sus huesos. Levanta el comedero y enseña a todos los jugadores los huesos que se encuentran dentro. Si hay algún hueso de su propio color, el jugador puede y colocarlo(s) encima de su ficha de depósito. Si sólo hay huesos del color de este jugador en el comedero, éste puede retirarse de la alfombra, ya que habrá quedado vacío. Si todavía hay huesos de otro color, estos deben permanecer donde están. Si desde un principio el jugador no encuentra ningún hueso en su comedero, también puede retirarlo de la alfombra.

Ejemplo:

El jugador 1 ha elegido el color azul y escoge un comedero. En éste encuentra dos huesos azules, un hueso amarillo y un hueso verde. Coge los dos huesos azules y los coloca encima de su ficha de depósito. Los huesos amarillo y verde quedan donde están y vuelven a taparse con este comedero. Después, el turno pasa al siguiente jugador.

Cómo se juega (variante a partir de 4 años)

Igual que en la variante principal, se eligen y se levantan los comederos. Pero en este caso, la figura sólo puede avanzar, como máximo, dos casillas, para alcanzar el comedero elegido. El perro puede moverse horizontal o verticalmente en línea recta, pero nunca en diagonal ni en curva. En su primera jugada, el jugador también puede optar por quedarse en la posición de salida y elegir el comedero de esta casilla. Si desde un principio el jugador no encuentra ningún hueso en su comedero, puede retirarlo de la alfombra. Si en el comedero hay huesos de su propio color, puede ponerlos encima de su ficha de depósito. Si después de coger estos huesos el comedero queda vacío, puede retirarse de la alfombra. Si todavía contiene huesos de otro color, estos deben sacarse y volver a esconderse en otro(s) comedero(s). Para ello, los demás jugadores deben cerrar los ojos. Los huesos pueden esconderse en un mismo comedero o repartidos en varios comederos. Si los huesos restantes se esconden en otros comederos, de manera que el comedero original quede vacío, éste no debe retirarse de la alfombra.

Ejemplo:

El turno le toca al jugador 1 con el perro de color azul. Elige un comedero en el que encuentra dos huesos azules, un hueso amarillo y un hueso verde. Coge los dos huesos azules y los coloca encima de su ficha de depósito. A continuación, los demás jugadores cierran los ojos, y el jugador del color azul esconde los huesos amarillo y verde en otros comederos de su elección. Después, el turno pasa al siguiente jugador.

Fin de la partida:

Gana la partida el primero en encontrar los 4 huesos de su propio color.

Estimula:

La memoria, La concentración, La discriminación de colores, La motricidad fina.



Doggie Bones

Alle honden hebben hun beenderen begraven in de tuin, maar geen enkele kan zich nu herinneren aan de juiste plek. De kinderen hebben een goed geheugen en een goede concentratie nodig om hun honden te helpen op de zoektocht naar de beenderen.

| | |
|---------------------------|--|
| Inhoud: | 1 mat, 9 voederbakjes, 16 beenderen (4 blauwe, 4 gele, 4 rode, 4 groene), 4 honden, 4 depotkaarten |
| Leeftijd: | 3+ |
| Aantal spelers: | 2-4 |
| Duur van het spel: | 5-15 minuten |
| Auteur: | Jim Harmon |

Korte richtsnoer:

In het begin van het spel worden alle kleurige beenderen verstopt in de voederbakjes op het speelveld. De spelers kijken afwisselend met hun hond onder de voederbakjes en proberen om het eerst alle 4 beenderen van hun kleur te vinden.

Vorbereiding van het spel:

De mat wordt zo in het midden van de tafel geplaatst dat alle spelers ze goed kunnen bereiken. Alle 9 voederbakjes worden op de mat gelegd. In ieder vierkant bevindt zich telkens een bakje met de opening naar boven. Iedere speler kiest nu een kleur en neemt de overeenkomstige hond evenals de beenderen en de depotkaart. Nu geeft iedere speler zijn 4 beenderen door aan de rechterbuur. De jongste begint met het verstoppen van de 4 beenderen en verstoppt deze als volgt:

1. Hij vraagt de andere spelers om hun ogen te sluiten.
2. Nu worden alle beenderen telkens in een van de verschillende voederbakjes door de opening aan de bovenkant gestoken, zonder daarbij het bakje op te heffen.
3. Daarna mogen de ogen weer geopend worden.
4. Op die manier worden om de beurt alle beenderen verstopt.

Daarna plaatst iedere speler zijn hond op een vierkant van zijn keuze. Op één veld kunnen ook meerdere honden staan. Alle startklaar? Dan kan de speurtocht beginnen.

Verloop van het spel (variatie vanaf 3 jaar):

Er wordt gespeeld in de richting van het uurwerk. Tijdens de voorbereiding van het

spel werd de hond reeds op een willekeurig gekozen vierkant geplaatst. Nu begint de jongste speler en hij moet zijn hond naar een willekeurige voederbak bewegen om zijn beenderen te vinden. Daarna wordt het voederbakje opgetild en aan alle spelers getoond welke beenderen eronder liggen. Als er beenderen van de eigen kleur bij zijn, dan mag de speler deze op zijn depotkaart leggen. Als er onder het voederbakje alleen maar beenderen van de eigen kleur lagen, dan kan dit bakje na deze speelbeurt van de mat verwijderd worden, vermits er geen andere beenderen meer onder liggen. Als er onder het bakje nog beenderen in andere kleuren liggen, dan blijven deze liggen. Wanneer de speler van in het begin geen beenderen in zijn bakje vindt, dan kan hij dit verwijderen.

Voorbeeld:

Speler 1 heeft de kleur blauw en kiest een voederbakje uit. Daaronder bevinden zich twee blauwe beenderen, een geel en een groen been. Hij neemt de twee blauwe beenderen eruit en mag die op zijn depotkaart plaatsen. Het gele en het groene been blijven onder dit voederbakje liggen en worden opnieuw afgedekt. Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Verloop van het spel (variatie vanaf 4 jaar)

Zoals bij de hoofdvariantie wordt een voederbakje uitgekozen en opgetild. Hierbij mag de spelfiguur hoogstens met twee velden tegelijk verplaatst worden om de uitgekozen voederbak te bereiken. De hond mag zich horizontaal of verticaal bewegen, maar nooit diagonaal of in een boog lopen. De speler mag ook in de uitgangspositie blijven staan en dit voederbakje kiezen.

Wanneer de speler van in het begin geen beenderen in zijn voederbakje vindt, dan kan hij dit bakje verwijderen. Wanneer er zich onder het voederbakje beenderen bevinden in de eigen kleur, dan mag de speler deze beenderen op zijn depotkaart leggen. Als het voederbakje daarna leeg is, dan wordt het van de mat verwijderd. Wanneer zich daaronder ook nog beenderen bevinden in andere kleuren, dan worden deze er uitgenomen en weer opnieuw verstopt. Hiertoe houden de andere spelers de ogen gesloten. De beenderen mogen verstopt worden in willekeurige voederbakjes en zelfs in hetzelfde bakje. Mochten de overblijvende beenderen in andere voederbakjes verstopt worden, zodat het oorspronkelijke voederbakje leeg is, mag dit bakje niet van de mat verwijderd worden.

Voorbeeld:

Speler 1 met de kleur blauw is aan de beurt en kiest een voederbakje uit. Daaronder vindt hij twee blauwe beenderen, een geel en een groen been. Hij neemt de twee blauwe beenderen en legt deze op zijn depotkaart. Daarna sluiten alle andere spelers de ogen. De speler verstopt nu het gele en het groene been in willekeurige voederbakjes. Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Einde van het spel:

Wie het eerst alle vier beenderen van zijn eigen kleur gevonden heeft is de winnaar van het spel.

Stimuleert:

het geheugen, de concentratie, het herkennen van kleuren, de fijne motoriek



Doggie Bones

Tutti i cani hanno seppellito i loro ossi in giardino, adesso però nessuno di loro si ricorda bene dove. I bambini devono riflettere e concentrarsi per aiutare i loro cani a ritrovare gli ossi.

| | |
|--------------------------|--|
| Contenuto: | 1 tappetino, 9 ciotole, 16 ossi (4 blu, 4 gialli, 4 rossi, 4 verdi) 4 pedine a forma di cane, 4 carte-deposito |
| Età: | 3+ |
| Giocatori: | 2-4 |
| Durata del gioco: | 5-15 minuti |
| Autore: | Jim Harmon |

Breve spiegazione del gioco

All'inizio del gioco, tutti gli ossi colorati devono essere nascosti nelle ciotole sul tappetino. I giocatori guardano a turno con il loro cane sotto le ciotole e tentano di trovare per primi tutti i 4 ossi del proprio colore.

Preparazione del gioco

Posizionare il tappetino al centro del tavolo, in modo che tutti i partecipanti siano comodi a giocare. Disporre tutte le 9 ciotole sul tappetino. In ogni quadrato, si trova una ciotola con l'apertura rivolta verso l'alto. Ogni giocatore sceglie un colore e prende il cane, gli ossi e la carta-deposito di quello stesso colore. Ora ogni giocatore deve passare i suoi 4 ossi al vicino che si trova alla sua destra. Il più giovane inizia a nascondere i 4 ossi che ha in mano procedendo così:

1. chiede agli altri giocatori di chiudere gli occhi;
2. ora può nascondere gli ossi, inserendoli dall'apertura superiore e senza sollevare la ciotola;
3. adesso tutti possono riaprire gli occhi;
4. a turno, tutti i giocatori nascondono gli altri ossi allo stesso modo.

A questo punto, ogni giocatore colloca il proprio cane su un quadrato a scelta. Si possono mettere anche più cani nella stessa area. Pronti per iniziare? Che inizi la ricerca.

Come si gioca (variante da 3 anni)

Si gioca a turno, in senso orario. Preparando il gioco, il cane era già stato collocato in un quadrato scelto a piacere. Inizia il giocatore più giovane, che sposta il proprio

cane vicino a una ciotola a piacere, alla ricerca dei suoi ossi. A questo punto, il giocatore solleva la ciotola e mostra a tutti i giocatori gli ossi che contiene. Se sono presenti ossi del proprio colore, il giocatore può prenderli e li mette sulla sua carta-deposito. Se sotto la ciotola c'è solo un osso del proprio colore, dopo aver prelevato l'osso si può togliere la ciotola dal tappetino, perché non contiene altri ossi. Se invece sotto la ciotola sono presenti anche ossi di altri colori, la ciotola deve restare dov'è. Se il giocatore alza una ciotola e sotto non c'è nessun osso, la ciotola si può togliere dal tappetino.

Esempio

Il giocatore 1 ha il colore blu e sceglie una ciotola. Sotto quella ciotola, sono presenti due ossi blu, uno giallo e uno verde. Il giocatore può prendere i due ossi blu e metterli sulla sua carta-deposito. L'osso giallo e quello verde restano sotto la ciotola, che deve essere rimessa al suo posto, sopra gli ossi. Tocca ora al giocatore successivo.

Come si gioca (variante da 4 anni)

Come nella variante principale, si sceglie e si solleva una ciotola. In questo caso però il cane si può spostare al massimo di due riquadri per raggiungere la ciotola scelta. Il quadrupede può muoversi in orizzontale o in verticale, ma mai in diagonale o in curva. Il giocatore può anche restare nella posizione di partenza e scegliere la ciotola del riquadro in cui si trova.

Se il giocatore alza una ciotola e sotto non c'è nessun osso, la ciotola si può togliere dal tappetino. Se la ciotola nasconde ossi del proprio colore, il giocatore può prenderli e metterli sulla sua carta-deposito. Se dopo la ciotola è vuota, è possibile toglierla dal tappetino. Se invece contiene altri ossi di altri colori, il giocatore deve prendere questi ossi e nasconderli nuovamente. Gli altri giocatori nel frattempo devono tenere gli occhi chiusi. Il giocatore può nasconderli in una ciotola a piacere, se vuole può anche lasciarli nella stessa ciotola di prima. Se gli ossi rimanenti vengono nascosti in ciotole diverse, la ciotola in cui si trovavano prima non si può togliere dal tappetino, nemmeno se è rimasta vuota.

Esempio

Tocca al primo giocatore, che ha il colore blu e sceglie una ciotola. Sotto quella ciotola, sono presenti due ossi blu, uno giallo e uno verde. Il giocatore può prendere i due ossi blu e metterli sulla sua carta-deposito. A questo punto, gli altri giocatori devono chiudere gli occhi. Il primo giocatore deve nascondere l'osso giallo e quello verde in ciotole a piacere. Tocca ora al giocatore successivo.

Fine del gioco

Vince il gioco chi per primo riesce a trovare tutti i quattro ossi del proprio colore.

Stimola:

memoria, concentrazione, riconoscimento dei colori, abilità motoria

货号： 22419



小狗的骨头

小狗们今天的晚餐太丰盛了，还有好多美味的肉骨头没吃完呢。小狗们商量着把剩下的肉骨头埋在了花园里，等第二天再吃。小狗们一早起来，去花园里找骨头，却不记得昨天把骨头到底埋在哪儿了。请小朋友们发挥自己的记忆力和注意力快去帮助小狗们找到它们最喜欢吃的骨头吧。记得注意分辨颜色，还要有耐心哦！

| | |
|-------|---|
| 游戏配件： | 1张垫子 9个碗 16根骨头 (4根蓝色, 4根黄色, 4根红色, 4根绿色) 4只小狗 4张存放卡片 |
| 适合年龄： | 3+ |
| 游戏人数： | 2-4人 |
| 游戏时间： | 5-15分钟 |
| 游戏作者： | 吉姆 哈蒙 |

游戏简介：

把不同颜色的骨头藏在游戏垫上的碗里，然后开始游戏。游戏者带着小狗轮流观察碗里的骨头，谁最先找到和小狗一样颜色的4根骨头谁就胜利了。

游戏准备：

把垫子放在桌子的中间，让每个孩子都可以轻易够到。把9个碗放到垫子上，每个方格里放一个碗，碗底有一个开口。每个游戏者分别选择一种自己喜欢的颜色小狗，骨头和存放卡片并将他的4根骨头交给他右手边的游戏者。年龄最小的游戏者开始把骨头藏起来，然后请按下面的步骤游戏：

1. 他 (或她) 要求其他游戏者闭上他们的眼睛。
2. 他 (或她) 打开沿着碗里的开口，把所有的骨头放入不同的碗里，不要将碗翻开。
3. 现在其他游戏者睁开眼睛。
4. 下一个的游戏者按同样的步骤重复，直到所有的骨头都藏好了。

每个游戏者把他 (或她) 选的狗放在一个方格里，一个格子里可以放多只小狗。

每个人都准备好了, 那么搜寻就开始了。

游戏介绍 (适合3岁以上的孩子)

按顺时针进行游戏。当游戏准备好了, 小狗放在游戏者选好的方格里。年龄最小的游戏者开始, 必须移动他(或她)的狗到任意一个碗去找骨头。碗被翻过来, 所有的游戏者都能看到碗里的骨头。假如碗下面的骨头同游戏者选的颜色一样那么游戏者就可以拿走骨头放到存放卡片里。如果碗里所有的骨头都和游戏者选定的颜色一致, 那么这只碗就可以从垫子上移走, 因为下面已经没有骨头了。如果碗下面的骨头颜色不同于游戏者选定的颜色, 骨头就留在原处。如果碗里根本没骨头, 那么这只碗又可以被拿掉了。

举例:

游戏者1选了蓝色, 翻开一个碗, 碗里是2根蓝骨头, 1根黄骨头和1根绿骨头。游戏者把蓝骨头拿出来, 放到他(或她)存放卡片里。黄色和绿色的骨头再被盖上, 然后轮到下一个游戏者。

游戏介绍 (适合4岁以上的孩子)

同上面的玩法一样, 选一个碗然后翻开。游戏者最多只能移动2个方格去选择碗。小狗可以平行或垂直地移动, 但是不能走对角线或绕弯。游戏者可以不动选择相应的碗。

如果碗里骨头的颜色与游戏者选定的颜色不一致, 那么游戏者可以拿掉这个碗。如果碗里骨头的颜色和游戏者的颜色一样, 那么就可以拿走这些骨头, 放到存放卡片里。如果碗是空的, 这个碗就从垫子上移走。如果碗下面的骨头颜色是其他游戏者的颜色, 那么这些骨头将被拿出再次藏起来, 这时其他游戏者要闭上眼睛。这些骨头可以藏到别的碗里也可以放在同一个碗里。虽然剩下的骨头藏在别的碗里, 并且原先的碗已经空了, 但是这个碗不能从垫子上移除。

举例:

游戏者1选了蓝色, 翻开一个碗, 碗下面是2根蓝骨头, 1根黄骨头和1根绿骨头。游戏者把蓝骨头拿出来, 放到他(或她)存放卡片里。然后其他游戏者闭上眼睛。这个游戏者把黄色和绿色的骨头藏到碗里去, 然后轮到下一个游戏者。

游戏结束:

第一个找到同他们颜色一样的4根骨头者获胜。

培养:

记忆, 注意力, 颜色分辨, 精细动作。

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 2012



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！