

4 YEARS
4-99

Règles des jeux

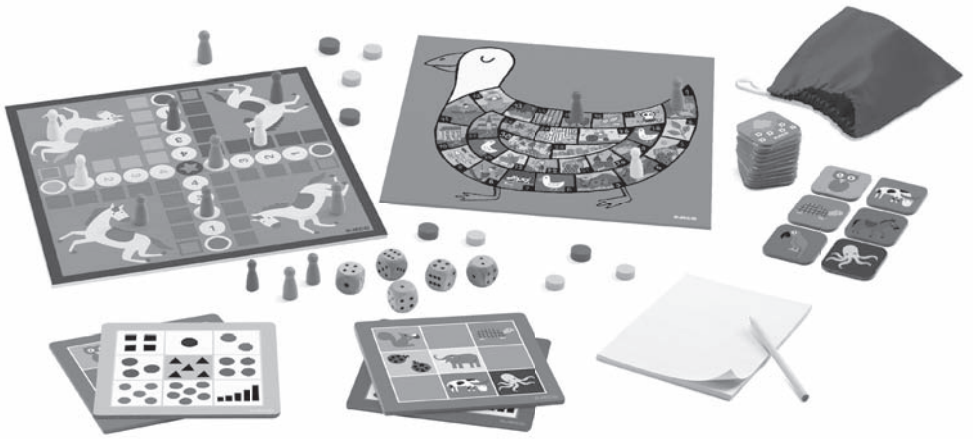
Game rules / Spielregeln / Spelregels
Reglas del juego / Regolamento del gioco
Regras do jogo / Spilleregler
Spelregler / правила игры

CLASSIC BY DJECO

FR EN D NL ES

IT P DK S RU

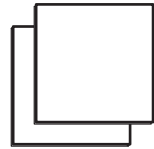




x 5



x 4



x 2



x 48



x 24



x 8



x 1



x 1



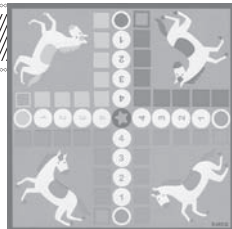
Non t'arrabbiare

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



MATERIALE: il piano di gioco di *Non t'arrabbiare*,
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.

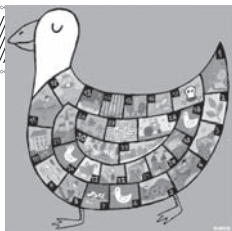
N.B.: è necessario arrivare esattamente su questa casella. Se il punteggio del dado è superiore al numero di caselle restanti fino ai piedi della scala, il giocatore non può muoversi.

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

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.

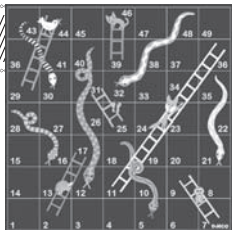
- **Il ponte** (casella 3) fa avanzare fino al secondo ponte (casella 21).
- **L'hotel** (casella 10) fa saltare un turno.
- **La prigione** (casella 14) trattiene il giocatore fino a quando realizza un 6 con il dado.
- **Il teschio** (casella 17) rimanda alla casella 1.
- **Il labirinto** (casella 27)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

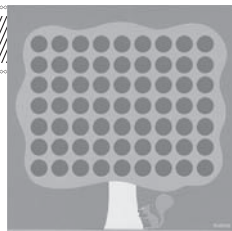
Se il punteggio del dado è superiore al numero di caselle restanti, il giocatore deve indietreggiare del numero di caselle in eccesso.

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.

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.



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.



GIOCHI CON I DADI

Yam junior

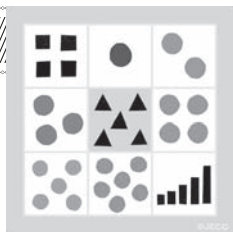
Da 4 anni | Da 2 a 4 giocatori | Da 10 a 15 min.



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**.



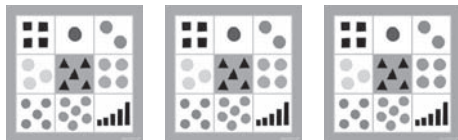
SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

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.





ottenere almeno 3 dadi di valore 1



ottenere almeno 3 dadi di valore 6



ottenere almeno 3 dadi di valore 2



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



ottenere almeno 3 dadi di valore 3



ottenere 4 dadi identici



ottenere almeno 3 dadi di valore 4



Yam: ottenere 5 dadi identici



ottenere almeno 3 dadi di valore 5

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.

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

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.

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.

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

Vince la partita chi raggiunge o supera per primo 100 punti.



Ludo

P

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

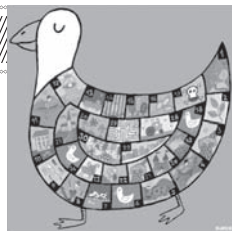
Ganha a partida o primeiro jogador que conseguir retirar do tabuleiro os dois peões.

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.*



DESENVOLVER 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.

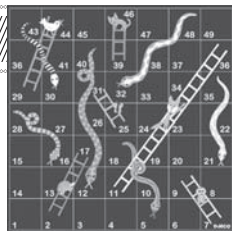
N.B.: *É necessário chegar exatamente à casa 30. Se o resultado do lançamento do dado for superior ao número de casas restantes, o jogador deve recuar o número de casas em excesso.*

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.*



DESENVOLVER 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

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.

DESENVOLVER 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

Jogo do Yam Júnior

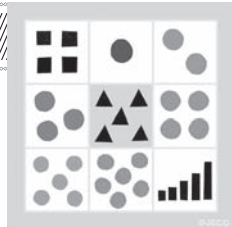
A partir dos 4 anos | 2 a 4 jogadores | 10 a 15 min



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**.



DESENVOLVER DA PARTIDA

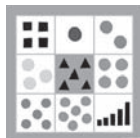
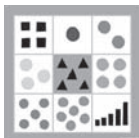
Cada jogador escolhe um cartão e tira 8 peões, colocando-os na sua frente. Os 5 dados são colocados no centro da mesa.

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 2



Obter pelo menos 3 dados com valor 3



Obter pelo menos 3 dados com valor 4



Obter pelo menos 3 dados com valor 5



Obter pelo menos 3 dados com valor 6



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



Obter 4 dados iguais



Yam : obter 5 dados iguais

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.

DESENROLAR 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.

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.

DESENVOLVER 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.

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.

DESENVOLVER 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.

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.

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.

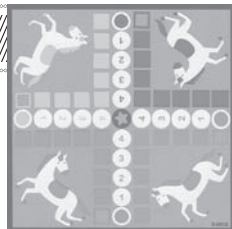


Fra 4 år | Fra 2 til 4 spillere | Fra 10-20 minutter.



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

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

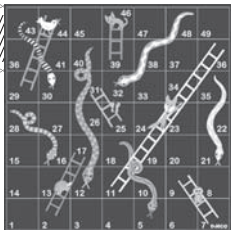
- Hvis man lander på et af gåsefelterne nr. 6, 18 og 24, må man rykke sin brik det angivne antal felter frem en gang mere.
- Hvis man lander på broen (felt nr. 3), må man flytte sin brik frem til den næste bro (felt nr. 21).

- Hvis man lander på hotellet (felt nr. 10), skal man sidde en tur over.
- Hvis man lander på fængslet (felt nr. 14), skal man blive stående, indtil man har slået en 6'er.
- Hvis man lander på dødningshovedet (felt nr. 17), skal man flytte sin brik tilbage til felt nr. 1.
- Hvis man lander på labyrinten (felt nr. 27), skal man sidde to ture over.

SPILLETS AFSLUTNING

Spilleren, der først når frem til felt nr. 30, vinder spillet.

NB: Man skal lande præcist på felt nr. 30. Hvis antallet af øjne på terningen er større end antallet af resterende felter, skal man rykke det overskydende antal felter tilbage.



Slang 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.

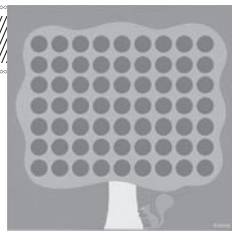
Fire på stribe

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.

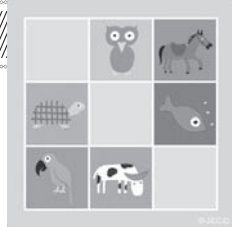
Billedlotteri

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.

SPILETS FORMÅL: At vinde flest mulige par.

SPILETS 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.

SPILETS 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.



TERNINGSPIL

Yatzy for de små

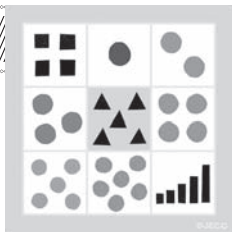
DK

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



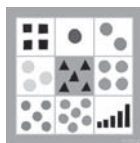
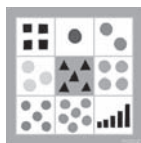
INDHOLD: 4 spilleplader, 8 brikker per spiller, 5 terninger.

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



SPILETS 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.



Slå mindst 3 1'ere



Slå mindst 3 6'ere



Slå mindst 3 2'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.



Slå mindst 3 3'ere



Opnå 4 ens terninger



Slå mindst 3 4'ere



Yatzy: Opnå 5 ens terninger



Slå mindst 3 5'ere

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.

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

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 pegefingeren. 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.

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.

S



De små hästarna

S

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 stallet i sin färg. Man spelar medurs. Den yngsta deltagaren börjar och kastar tärningen först.

HUR SPELJÄSERNA FLYTTAS

Spelaren måste först slå en 6:a med tärningen för att ta ut en spelpjäs från stallet 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.

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.
- Labrynten (ruta 27) håller kvar spelaren två rundor.

SPELETS SLUT

Den spelare som först kommer till ruta 30 vinner omgången.

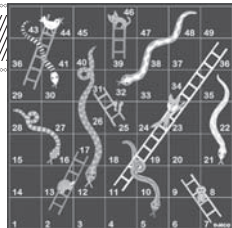
OBS: Man måste hamna på ruta 30 med exakt antal steg. Om tärningen visar mer än antalet steg fram till rutan, måste spelaren flytta tillbaka med det överflödiga antalet steg.

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 stege 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

Från 5 år | 2 spelare | 10 till 15 min



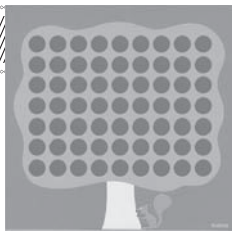
MATERIAL: 1 spelplan, 24 cylinderformade spelpjäser per spelare (varje spelare väljer en egen färg).

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

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.



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).

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.



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.



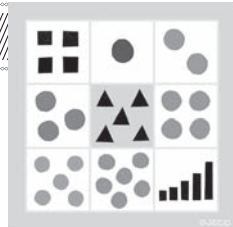
TÄRNINGSSPEL

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



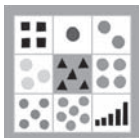
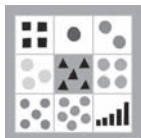
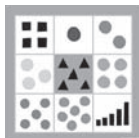
MATERIAL: 4 Yatzybrickor, 8 cylinderformade spelpjäser per spelare, 5 tärningar.

SPELETS MÅL: att bli den första som radar 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 ritar 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 pekfingret 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 förste 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 förste 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 **etorna** 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

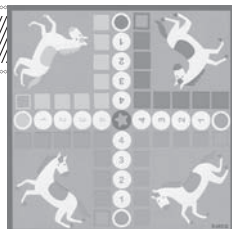
Vinnaren är den som först får minst 100 poäng.

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 1, нужно выбросить единицу. 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

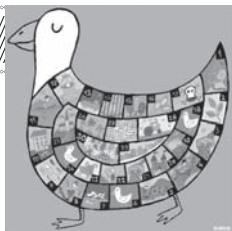
В партии побеждает игрок, который первым вывел с поля обе свои фишки.

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.

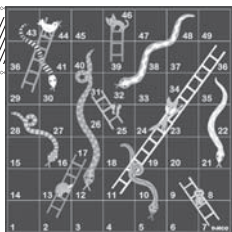
Змеи и лестницы

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.

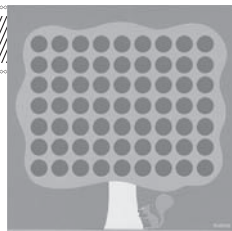
Примечание. Ход должен закончиться точно на клетке 49. Если выпавшее число превышает количество оставшихся клеток, игрок отступает назад на количество лишних клеток.

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 выставляют все свои фишки. Побеждает игрок с наибольшим количеством рядов из 4 фишек своего цвета.

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.



ИГРЫ В КОСТИ

Яхта для малышей

RUS

С 4 лет | 2–4 игрока | 10–15 минут

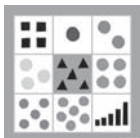
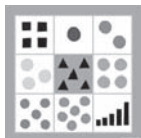
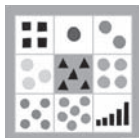


В КОМПЛЕКТЕ: 4 карточки, по 8 фишек «бочонок» на игрока, 5 кубиков.

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.



Выбросить число 1 как минимум на 3 кубиках



Выбросить число 6 как минимум на 3 кубиках



Выбросить число 2 как минимум на 3 кубиках



Выбросить серию из 5 чисел: 1, 2, 3, 4, 5 или 2, 3, 4, 5, 6.



Выбросить число 3 как минимум на 3 кубиках



Выбросить одинаковое число на 4 кубиках



Выбросить число 4 как минимум на 3 кубиках



Яхта: выбросить одинаковое число на 5 кубиках



Выбросить число 5 как минимум на 3 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.

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

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.

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.