

# rapido météo



3-6 ans  
years  
años  
Jahre

FR



Dès 3 ans



De 2 à 3 joueurs



Contenu : 4 ours, 36 vêtements, 24 cartes.



But du jeu : habiller correctement son ours d'après la tenue décrite.



Règle du jeu :

Tous les vêtements sont disposés au centre. Chaque joueur prend un ours à habiller. On dispose les cartes en piles, face cachée.

### Pour une partie à 3 joueurs :

A tour de rôle, l'un des joueurs est le meneur.

Les 2 ou 3 autres joueurs se retournent ou ferment les yeux. Le meneur tire une carte et la décrit à haute voix.

Exemple :



« Il fait froid, Théo porte une cagoule violette à étoiles, un pull orange avec une étoile blanche, et des collants verts. »

*Les visuels en haut de la carte permettent de donner le temps qu'il fait, et réduire ainsi les possibilités dans le choix des vêtements à mémoriser.*

Lorsque la description est terminée, les autres joueurs ouvrent les yeux. Ils doivent s'emparer des vêtements qui correspondent à la tenue qui vient d'être décrite le plus rapidement possible, et habiller leur ours.

Le plus rapide crie «habillé!». On vérifie avec la carte si la tenue est correcte. Si oui, il gagne la carte. Si non, il perd une carte précédemment gagnée.

Puis on remet les vêtements au centre, le joueur suivant prend le rôle de meneur et tire une autre carte, etc.

### Pour une partie à 2 joueurs :

Chacun à leur tour, les joueurs tirent une carte et décrivent la tenue de l'ours pendant que l'autre ferme les yeux. A la fin de la description, il ouvre les yeux et tente de recomposer de mémoire la tenue correcte sur son ours. S'il l'a bien mémorisée, il gagne la carte, et ainsi de suite.

La partie se termine lorsque l'un des joueurs a gagné 10 cartes.

N.B. Pour rendre le jeu plus difficile, on peut :

- décrire 2 tenues différentes à mémoriser
- ne pas indiquer le temps qu'il fait (le choix est donc plus large).

GB



For ages 3 and over



2 or 3 players



Contents: 4 bears, 36 items of clothing, 24 cards.



Aim: dress your bear in all the clothes that have just been described.



Rules:

Put all the clothes in the middle of the table. Each player takes a bear. Place the cards face down in piles.

### Game with three players:

Each player takes it in turn to be the «quizmaster».

The other 2 or 3 players turn round or close their eyes. The quizmaster picks a card and describes the picture.

Example:



«It's cold, Teddy is wearing a purple balaclava with stars, an orange jumper with a white star, and green tights.»

*The weather symbols at the top of the cards show what the weather is like, which narrows down the type of clothes Teddy is wearing.*

When the quizmaster has finished, the other players open their eyes and have to dress their bear as quickly as possible in the same clothes. The first player to finish shouts «dressed!». The players check if the bear is wearing all the same clothes as the bear on the card. If it is, the player wins the card, but if not, the player loses a card. The clothes are then put back in the middle, the next player becomes the quizmaster and picks another card, etc.

### Game with two players:

The players take it in turns to pick a card and describe what the bear is wearing while the other player closes his or her eyes. When the quizmaster has finished saying what the bear is wearing, the other player opens his or her eyes and tries to dress the bear in all the exact same clothes. The player wins the card if the bear is dressed in all the right clothes.

The first player to win 10 cards wins the game.

N.B. You can also make the game more difficult by:

- Describing 2 different outfits that have to be put on the bear
- Not describing the weather (so the players cannot just pick clothes that suit the weather).

**DJECO**

# D



Ab 3 Jahre



2 bis 3 Spieler



Inhalt: 4 Bären, 36 Kleidungsstücke, 24 Karten.



Ziel des Spiels: Den Bären nach der Beschreibung richtig anziehen



Spielregel:

Alle Kleidungsstücke werden in die Mitte gelegt. Jeder Spieler nimmt sich einen Bären zum Anziehen. Die Karten werden zu Stapeln zusammengelegt, mit dem Bild nach unten.

### Bei 3 Spielern:

Abwechselnd ist immer einer der Spieler der Spielführer. Die 2 oder 3 anderen Spieler drehen sich um oder schließen die Augen. Der Spielführer zieht eine Karte und beschreibt sie den anderen.

Beispiel:



„Es ist kalt. Theo trägt eine violette Kapuze mit Sternen, einen orangenen Pulli mit einem weißen Stern und weiße Strumpfhosen.“

*Die Zeichen im oberen Teil der Karte geben das Wetter an. Damit kann die Auswahl der zu merkenden Bekleidungsstücke begrenzt werden.*

Ist der Spielführer mit der Beschreibung fertig, öffnen die anderen Spieler die Augen. Sie müssen nun so schnell wie möglich nach den Kleidungsstücken greifen, die gerade beschrieben wurden, und ihren Bär anziehen.

Wer zuerst fertig ist, ruft „angezogen“!. Nun wird anhand der Karte geprüft, ob der Bär richtig angekleidet ist. Wenn ja, gewinnt der Spieler die Karte. Falls nicht, muss er eine vorher gewonnene Karte abgeben. Dann werden die Kleidungsstücke wieder in die Mitte gelegt und der nächste Spieler ist der Spielführer und zieht eine andere Karte usw.

### Bei 2 Spielern:

Abwechselnd ziehen die Spieler eine Karte und beschreiben die Kleidung des Bären, während der andere die Augen geschlossen hat. Nach der Beschreibung öffnet der Mitspieler die Augen und versucht, die richtige Bekleidung des Bären aus dem Gedächtnis zu wiederholen. Hat er sich die Bekleidungsstücke richtig gemerkt, gewinnt er eine Karte usw. Das Spiel ist zu Ende, sobald einer der Spieler 10 Karten gewonnen hat.

ANM.: Um den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen, kann man:

- zwei verschiedene Bekleidungen zum Einprägen beschreiben.
- das Wetter nicht angeben (die Auswahl ist dann größer).

# E



Desde los 3 años



De 2 a 3 jugadores



Contenido: 4 osos, 36 prendas de ropa, 24 cartas.



Objetivo del juego: vestir correctamente a su oso según la indumentaria descrita.



Regla del juego:

Todas las prendas de ropa se dejan en el centro. Cada jugador coger un oso para vestir. Se disponen las cartas en pilas, boca abajo.

### Para una partida de 3 jugadores:

Por turnos, uno de los jugadores es el mentiroso.

Los otros 2 ó 3 jugadores se giran o cierran los ojos. El mentiroso coge una carta y la describe en voz alta.

Ejemplo:



«Hace frío, Théo lleva un pasamontañas violeta con estrellas, un jersey naranja con una estrella blanca y leotardos verdes.»

*Las imágenes superiores de la carta permiten indicar el tiempo que hace, y reducir así las posibilidades en la elección de prendas de ropa a memorizar.*

Cuando la descripción ha terminado, los restantes jugadores abren los ojos. Deben apoderarse de la ropa que corresponde a la indumentaria que acaba de ser descrita lo más rápidamente posible, y vestir a su oso.

El más rápido grita «¡vestido!». Se comprueba con la carta si la vestimenta es correcta. En caso afirmativo, gana la carta. En caso negativo, pierde una carta ganada anteriormente.

Luego se deja de nuevo la ropa en el centro, el jugador siguiente toma el turno de mentiroso y coge otra carta, etc.

### Para una partida de 2 jugadores:

Por turnos, los jugadores cogen una carta y describen la indumentaria del oso mientras el otro cierra los ojos. Al final de la descripción, abre los ojos e intenta recomponer de memoria la indumentaria correcta en su oso. Si lo ha memorizado bien, gana la carta y así sucesivamente.

La partida se termina cuando uno de los jugadores ha ganado 10 cartas.

Nota: Para que el juego resulte todavía más difícil, podemos:

- Describir 2 indumentarias diferentes para memorizar
- No indicar el tiempo que hace (entonces la elección es más amplia).

# I



Dai 3 anni



2-3 giocatori



Contenuto: 4 orsi, 36 indumenti, 24 carte.



Obiettivo: vestire adeguatamente il proprio orso in base alla tenuta descritta.



Regola del gioco:

Tutti gli indumenti sono collocati al centro. Ogni giocatore prende un orso da vestire. Le carte vengono disposte a pile, a faccia in giù.

### Per una partita a 3 giocatori:

Ciascuno al proprio turno, ogni giocatore è il leader.

2 o 3 altri giocatori si girano o chiudono gli occhi. Il leader pesca una carta e descrive ad alta voce.

Esempio:



«Fa freddo, Teo indossa un passamontagna viola a stelle, un maglione arancione con una stella bianca e una calzamaglia verde».

*La parte superiore visiva della carta permette di concedere il tempo necessario, riducendo così le possibilità di scelta di indumenti da memorizzare.*

Quando la descrizione è completa, gli altri giocatori aprono gli occhi e devono prendere gli indumenti che corrispondono alla tenuta descritta il più rapidamente possibile e vestire i loro orsi.

Il più veloce grida «Vestito!». Con la carta si controlla se la tenuta è giusta. Se lo è, il giocatore vince la carta. In caso contrario, perde una carta vinta in precedenza.

Poi si rimettono gli indumenti a centro tavolo e il giocatore successivo assume il ruolo di leader e pesca un'altra carta, ecc.

### Per una partita a 2 giocatori:

ciascuno al proprio turno, i giocatori pescano una carta e descrivono il comportamento dell'orso, mentre l'altro chiude gli occhi. Al termine della descrizione, apre gli occhi e cerca di ricostruire a memoria la tenuta giusta per il suo orso. Se l'ha ben memorizzata, vince la carta, e così via. La partita termina quando un giocatore avrà vinto 10 carte.

N. B.: per rendere il gioco più difficile, è possibile:

- descrivere 2 diverse tenute da memorizzare
- non indicare il tempo necessario (la scelta è quindi più ampia).

P



A partir dos 3 anos



De 2 a 3 jogadores



Conteúdo: 4 ursos, 36 roupas, 24 cartas.



Objectivo do jogo: vestir correctamente o seu urso a partir da descrição.



Regras do jogo:

Todas as roupas são colocadas no centro. Cada jogador pega num urso para o vestir. Dispõem-se as cartas em pilhas, com as faces escondidas.

#### Para uma partida com 3 jogadores:

Jogando cada um na sua vez, um dos jogadores é à vez o líder do jogo. Os outros 2 ou 3 jogadores viram-se de costas ou fecham bem os olhos. O líder retira uma carta e descreve-a em voz alta.

Exemplo :



«Está frio, Theo veste um capuz roxo com estrelas, uma camisola laranja com uma estrela branca e umas meias verdes.»

*A parte superior da cartas permite mostrar o tempo que faz, reduzindo as possibilidades na escolha de roupas a memorizar.*

Assim que a descrição termina, os outros jogadores abrem os olhos. Os jogadores devem pegar nas roupas que correspondem à indumentária que acabou de ser descrita e, tão rapidamente quanto possível, vestir os seus ursos.

O mais rápido grita «vestido»! Verifica-se então se a indumentária é a correcta. Se sim, o jogador ganha a carta. Caso contrário, o jogador perde a carta anteriormente ganha.

Depois volta-se a por as roupas no centro, o jogador seguinte torna-se o líder e retira uma outra carta etc etc

#### Para uma partida com 2 jogadores:

Cada um na sua vez, os jogadores retiram um carta descrevendo a indumentária dos ursos enquanto que os restantes fecham os olhos. No final da descrição, o jogador abre os olhos e tenta compor de cabeça a indumentária correcta do seu urso. Se o jogador memorizou correctamente, este ganha uma carta e assim sucessivamente. A partida termina assim que um dos jogadores tiver ganho 10 cartas.

N.B.: Para tornar o jogo mais difícil, pode-se:

- descrever 2 indumentárias diferentes para memorizar.
- não indicar o tempo que está (a escolha torna-se assim mais alargada).

NL



Vanaf 3 jaar



2 tot 3 spelers



Inhoud: 4 beren, 36 kledingstukken, 24 kaarten.



Doel van het spel: de beer precies volgens de beschrijving aankleden.



Spelregels:

Alle kledingstukken worden in het midden gelegd. Elke speler pakt een aankleedbeer. De kaarten worden in stapeltjes neergelegd, met de plaatjes naar onderen.

#### Voor een spelletje met drie spelers:

Om de beurt is een van de spelers de leider.

De twee of drie andere spelers draaien zich om of sluiten hun ogen. De leider pakt een kaart en beschrijft hardop wat hij ziet.

Bijvoorbeeld:



“Het is koud, Theo draagt een paarse bivakmuts met sterretjes, een oranje trui met een witte ster erop en een groene legging.”

*Met behulp van de symbooltjes bovenaan de kaart wordt gezegd wat voor weer het is, zodat er al vanzelf minder kledingstukken overblijven die de spelers moeten onthouden.*

Wanneer de leider klaar is met zijn omschrijving doen de andere spelers hun ogen open. Zij moeten zo snel mogelijk de kledingstukken bemachtigen die zojuist beschreven zijn en hun beer daarmee aankleden. De snelste speler roept: “Aangekleed!”. Met de kaart erbij wordt nagegaan of de beer de juiste kleding draagt. In dat geval wint de speler de kaart. Zo niet, dan verliest hij een eerder gewonnen kaart. Vervolgens worden de kledingstukken weer in het midden gelegd, wordt de volgende speler leider, die een andere kaart pakt, enz.

#### Voor een spelletje met twee spelers:

Om de beurt pakken de spelers een kaart en omschrijven het tenue van de beer terwijl de ander zijn ogen sluit. Na de beschrijving doet de speler zijn ogen open en probeert hij uit zijn hoofd zijn beer op de juiste manier aan te kleden. Als hij het goed onthouden heeft, wint hij de kaart, enz.

Het spelletje is afgelopen als een van de spelers tien kaarten gewonnen heeft.

N.B. : Om het spelletje moeilijker te maken, kan de leider:

- twee verschillende tenues beschrijven die onthouden moeten worden
- niet aan geven wat voor weer het is (er is dan meer keuze).

**DJECO**



# S



Från 3 år



2 till 3 spelare



Innehåll: 4 björnar, 36 klädesplagg, 24 kort.



Det här går spelet ut på: klä björnen på rätt sätt enligt klädesbeskrivningen.



Spelregler:

Alla kläderna läggs i mitten. Alla spelarna tar var sin björn att klä på. Kortet läggs i en hög med framsidan ner.

### För en runda med 3 spelare:

en av spelarna är i tur och ordning ledaren.

De 2 eller 3 andra spelarna vänder sig om eller blundar. Ledaren tar ett kort och beskriver klädseln högt.

Exempel:



« Det är kallt och Teo har på sig en lila kapuschongtröja med stjärnor, en orange tröja med en vit stjärna och gröna strumpbyxor.»

*Teckningarna längst upp på kortet gör det möjligt att se vilket väder det är och minskar på så sätt möjligheterna för klädalternativen att komma ihåg.*

När beskrivningen har avslutats öppnar de andra spelarna ögonen. De måste lägga beslag på kläderna som motsvarar klädseln som precis beskrivits så snabbt som möjligt, och sedan klä på sin björn. Den snabbaste skriker «påklädd!». Sedan kontrollerar man att klädseln stämmer överens med kortet. Om det stämmer, vinner spelaren kortet. Om inte, förlorar spelaren ett kort som hon/han har vunnit tidigare. Sedan läggs klädesplaggen tillbaka i mitten, nästa spelare blir ledare och drar ett kort och så vidare.

### För en runda med 2 spelare:

I tur och ordning drar spelarna ett kort och beskriver björnens klädsel medan den andra blundar. När beskrivningen är färdig öppnar den andra spelaren ögonen och försöker med hjälp av sitt minne klä sin björn på rätt sätt. Om spelaren kommer ihåg rätt, vinner hon/han kortet och så vidare.

Spelet slutar när en av spelarna har vunnit 10 kort.

OBS: för att göra spelet svårare kan man:

- beskriva 2 olika klädselar att komma ihåg
- inte berätta vad det är för väder (då blir urvalet större).

DK



Fra 3 år



Fra 2 til 3 deltagere



Indhold: 4 bjørne, 36 stykker tøj, 24 kort.



Spillets mål: at klæde sin bjørn på efter beskrivelsen.



Spilleregler:

Alt tøjet lægges midt på bordet. Hver deltager tager sin bjørn, som skal klædes på. Kortene lægges i en bunke med billedsiden nedad.

### Spil med 3 deltagere:

Spillerne skiftes til at være Beskriver.

De 2 eller 3 andre spillere vender sig om eller lukker øjnene. Beskriveren trækker et kort og beskriver det højt for de andre.

Eksempel:



”Det er koldt, Bjørn har en violet elefanthue med stjerner på, en orange sweaters med en hvid stjerne og grønne strømper.”

*Symbolerne øverst på kortet angiver, hvilket vejr det er, og indskrænker dermed valgmulighederne for det tøj, der skal huskes.*

Når beskrivelsen er færdig, åbner de andre spillere øjnene. De skal hurtigt muligt tage de stykker tøj, som svarer til beskrivelsen, og klæde deres bjørn på.

Den hurtigste råber ”klædt på!”. Man kontrollerer med kortet, om beklædningen er rigtig. Hvis ja, vinder spilleren kortet. Hvis nej, taber han et kort, som han tidligere har vundet.

Så lægges tøjet i midten igen, og den næste spiller får rollen som Beskriver og trækker et andet kort, osv.

### Spil med 2 deltagere:

Hver spiller trækker efter tur et kort og beskriver bjørnens påklædning, mens den anden lukker øjnene. Når beskrivelsen er slut, åbner han øjnene og forsøger at genskabe påklædningen på sin bjørn. Hvis han har husket rigtigt, vinder han kortet, osv.

Spillet er slut, når en af spillerne har vundet 10 kort.

NB: Hvis man vil gøre spillet sværere, kan man:

- beskrive 2 forskellige påklædninger der skal huskes
- ikke sige hvordan vejret er (valget af tøj er så større).

RUS



От 3 лет



От 2 до 3 игроков



Игровой комплект: 4 медвежонка, 36 предметов одежды, 24 карты.



Цель игры: правильно одеть своего медвежонка, согласно описанию.



Правила игры:

Все предметы одежды лежат в центре стола. Каждый игрок берет себе медвежонка, которого он будет одевать. Карты разложены стопками, лицевой стороной вниз.

#### Если играют 3 игрока:

Игроки по очереди становятся ведущими.

Остальные игроки (их двое или трое) отворачиваются и закрывают глаза. Ведущий тянет одну карту из колоды, открывает ее и громко описывает.

Например:



«Холодно, Мишка одет в фиолетовый капюшон со звездочками, оранжевый свитер с белой звездочкой и зеленые штанишки»

В верхней части каждой карты имеется визуальное обозначение погодных условий. Это указание сужает выбор запоминаемых предметов одежды.

После того как прочитано описание, игроки, у которых были закрыты глаза, открывают их. Каждый из них должен как можно быстрее схватить предметы одежды, соответствующие только что прочитанному описанию, и надеть их на своего медвежонка.

Тот, кто сделает это быстрее всех, кричит: «Готово!». После этого проверяется соответствие между одеждой этого медвежонка и изображением на карте. Если соответствие подтверждается, то игрок выигрывает эту карту. Если нет, то у него отнимается одна из карт, которые были выиграны ранее.

Потом он снимает одежду с медвежонка и снова помещает ее в центр. После этого наступает очередь следующего игрока стать ведущим. Он тоже тянет карту из колоды, и так далее.

#### Если играют 2 игрока:

Игроки поочередно тянут по одной карте и описывают одежду медвежонка. Когда один из игроков – ведущий, то второй на это время закрывает глаза. После того как описание прочитано, он открывает глаза и по памяти старается правильно скомпоновать одежду своего медвежонка. Если оказывается, что он все запомнил правильно, то он выигрывает эту карту, и так далее.

Игра заканчивается, когда один из игроков оказывается обладателем 10 карт.

Примечание. Чтобы сделать игру более трудной, можно:

- одновременно описывать две разные одежды и запоминать их.
- не указывать погодные условия (тогда выбор становится более широким).

# rapido météo

DJ08494

Attention! Warning! Achtung! ¡Atención! Attenzione! Opgepast! Cuidado! Advarsel! Varning! Осторожно! Προσοχή! Danger d'étouffement. Choking hazard. Erstickungsgefahr. Peligro de asfixia. Verslikingsgevaar. Pericolo di soffocamento. Perigo de asfixia. Risk för kvävning. Fare for kvælning. Внимание: риск попадания в дыхательные пути. Κίνδυνος ασφυξίας. Conserver l'emballage. Référence fabricant. Retain address. Anschrift aufbewahren. Guardar la dirección. Adres bewaren. Spara adressen. Conservare l'indirizzo. Guarde o endereço. Gem adressen. Παρακαλούμε κρατήστε αυτή τη διεύθυνση. Сохраните адрес. Made in China. Designed in France.



Djeco

3 rue des Grands Augustins

75006 Paris - France

[www.djeco.com](http://www.djeco.com)