

**Meine
ersten
Spiele**

4 erste Spiele

3+

DE

Vier unterschiedliche Spiele für bis zu 6 Kinder ab 3 Jahren

Ob die Kinder als Vögel in ihr Nest flattern, im Garten ihr Blumenbeet bepflanzen, einen geheimen Weg ins Schloss suchen oder als flauschige Hunde tolle Dinge im Garten finden: Diese Spielesammlung für Kinder im Vorschulalter sorgt seit Generationen für Spaß und Spannung bei Groß und Klein. Auch in dieser sorgsam modernisierten und erweiterten Ausgabe wird in jedem Spiel munter gewürfelt und spielerisch das Farbenlernen trainiert.

Inhalt: 2 beidseitig bedruckte Spielpläne
1 beidseitig bedruckte Zusatzleiste
6 Spielfiguren aus Holz
1 Farbwürfel

20 farbige Blüten
12 Bildkärtchen fürs Schlossspiel
24 Bildkärtchen fürs Hundespiel



Ravensburger

Vogelspiel Ein Farbwürfelspiel für 2–6 Kinder ab 3 Jahren

Spielmaterial: 1 Spielplan, 6 Spielfiguren, 1 Farbwürfel

Vorbereitung

Jedes Kind sucht sich eine Spielfigur aus und setzt sie auf das erste weiße Feld eines Weges.

Spielverlauf

Das jüngste Kind beginnt. Danach wird im Uhrzeigersinn gespielt. Wer an der Reihe ist, würfelt mit dem Farbwürfel. Entspricht die gewürfelte Farbe dem nächsten Farbpunkt des Weges, darf die Spielfigur auf dieses Feld vorgerückt werden. Ansonsten ist sofort das nächste Kind an der Reihe. Weiß ist ein Joker. Damit darf die Spielfigur immer auf den nächsten Farbpunkt vorrücken. Wer am letzten Farbpunkt angekommen ist, muss zum Schluss noch Weiß würfeln, um ins Nest hüpfen zu dürfen.

Ende des Spiels

Es gewinnt, wer zuerst das Nest erreicht.

Neue kooperative Spielmöglichkeit

Der Fuchs versucht, die Eier aus dem Nest zu stibitzen! Versucht gemeinsam, vor dem Fuchs beim Nest zu sein, um die Eier vor ihm zu beschützen.

Vorbereitung

Legt den Spielplan in die Tischmitte. Platziert die Zusatzleiste mit den Eiern so auf dem Spielplan, dass sie einen der Wege überdeckt. Stellt alle 6 Figuren jeweils auf das erste weiße Feld eines Weges. Die orange Figur ist der Fuchs: Sie wird an den Start der Zusatzleiste gestellt. Die anderen 5 Figuren werden von allen Kindern gemeinsam gespielt.



Spielverlauf

Das jüngste Kind beginnt und würfelt. Nun schauen alle gemeinsam, ob sich vor einer der 5 Kinder-Figuren ein Farbpunkt in der gewürfelten Farbe befindet. Ist das der Fall, darf die Figur auf diesen Farbpunkt vorrücken. Dabei dürfen keine Farbpunkte übersprungen werden. Ihr könnt keine Kinder-Figur bewegen? Dann rückt der Fuchs um ein Feld nach vorne. Das gleiche passiert, wenn ihr Weiß würfelt und keine Kinder-Figur ins Nest hüpfen kann.

Ende des Spiels

Die Kinder gewinnen gemeinsam, wenn drei ihrer Figuren vor dem Fuchs das Nest erreicht haben, um dort jeweils ein Ei zu beschützen. Andernfalls gewinnt der Fuchs, sobald er im Nest angekommen ist.

Blumenwürfeln Ein Farbwürfelspiel für 2–4 Kinder ab 4 Jahren

Spielmaterial: 1 Spielplan, 20 Blütenformen, 1 Farbwürfel

Vorbereitung

Jedes Kind sucht sich ein Blumenbeet aus und setzt sich an die entsprechende Tischseite. Alle 20 Blüten werden auf dem Tisch verteilt.

Spielverlauf

Das kleinste Kind beginnt und würfelt mit dem Farbwürfel. Anschließend wird reihum gespielt. Entsprechend der gewürfelten Farbe darf das Kind eine Blüte vom Tisch in sein Beet pflanzen, indem die Blüte auf eine passende Blume gelegt wird. Anschließend ist das nächste Kind am Zug. Ist die Blume der gewürfelten Farbe schon belegt, so kann nicht gepflanzt werden und das Kind muss aussetzen. Dasselbe passiert, wenn Grün gewürfelt wird, da es keine passende Blume gibt.



Ende des Spiels

Wer zuerst alle fünf Blumen belegt und sie damit zum Blühen gebracht hat, hat gewonnen.

Variante: Wenn eine Farbe gewürfelt wird, die im Beet bereits belegt ist, muss das Kind nicht aussetzen, sondern darf die entsprechende Blüte verschenken.

Neue kooperative Spielmöglichkeit

Versucht gemeinsam, alle Beete zu bepflanzen, bevor der grüne Vogel kommt und eure Blumen stibitzt.

Vorbereitung

Legt den Spielplan und die Blüten in der Tischmitte aus. Die Zusatzleiste kommt mit den grünen Feldern nach oben neben den Spielplan. Stellt die grüne Figur als „Vogel“ auf das erste Feld der Laufleiste.



Spielverlauf

Wer an der Reihe ist, würfelt mit dem Farbwürfel und legt eine Blüte der entsprechenden Farbe auf ein beliebiges passendes Feld im gesamten Blumenbeet. Wird Grün gewürfelt, kann keine Blume gepflanzt werden. Stattdessen läuft der grüne Vogel ein Feld nach vorne. Er läuft außerdem, wenn eine Farbe gewürfelt wird, von der kein freies Blumenfeld im Garten mehr vorhanden ist.

Ende des Spiels

Die Kinder gewinnen, wenn alle Blumenfelder belegt sind, bevor der grüne Vogel den Garten erreicht. Andernfalls gewinnt der Vogel.

Schlossspiel Ein Suchspiel für 2–6 Kinder ab 4 Jahren

Spielmaterial: 1 Spielplan, 6 Spielfiguren, 12 Bildkärtchen mit blauer Rückseite, 1 Farbwürfel

Vorbereitung

Jedes Kind sucht sich eine Spielfigur aus und stellt sie auf das Startfeld. Die Bildkarten mit der blauen Rückseite werden gemischt und verdeckt auf einen Stapel gelegt.



Spielverlauf

Das Kind, das zuletzt eine Krone aufhatte, beginnt und würfelt. Anschließend wird reihum gespielt. Die Würfelfarbe entscheidet, bis zu welchem Feld die Figur vorgezogen werden darf. Steht auf diesem Feld bereits eine andere Figur, so wird diese hinausgeworfen und muss auf das Startfeld zurück. Hat die Figur das Schloss fast erreicht und in der gewürfelten Farbe gibt es kein passendes Feld mehr, dann muss die Figur zum nächsten Feld in dieser Farbe zurück ziehen.

Wird Weiß gewürfelt, darf ein Bildkärtchen gezogen werden. Nun wird gesucht, wo auf dem Spielplan das entsprechende Motiv zu finden ist. Die eigene Spielfigur springt dann auf das mit dem Pfeil markierte Feld auf dem Spielplan. Je nach Motiv kann man so schneller vorwärtskommen, aber auch zurückfallen. Das gezogene Bildkärtchen darf das Kind behalten.

Ende des Spiels

König oder Königin des Schlosses wird das Kind, das als erstes die eigene Figur auf das grüne Zielfeld vor dem Schloss ziehen darf.



Hundespiel Ein Merkspiel für 2–4 Kinder ab 4 Jahren

Ihr seid flauschige Hunde und findet tolle Dinge, die im Garten versteckt sind. Wer findet die meisten und kann sich am besten erinnern? Diese 4. Spielform wurde für diese Ausgabe von Grund auf neu entwickelt.

Spielmaterial: 1 Spielplan, 24 Bildkärtchen mit brauner Rückseite, 1 Farbwürfel

Vorbereitung

Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt. Die 24 Bildkärtchen mit der braunen Rückseite werden gemischt und als verdeckter Stapel neben den Plan gelegt. Verteilt nun je ein Kärtchen vom Stapel auf die 9 Felder und deckt alle Kärtchen auf. Im Spielverlauf werden sie abwechselnd zu- und wieder aufgedeckt.



Spielverlauf

Wer zuletzt einen Hund gestreichelt hat, beginnt das Spiel und würfelt mit dem Farbwürfel. Anschließend wird reihum gespielt. Wer würfelt, dreht ein Kärtchen um, das auf einem Feld mit der gewürfelten Farbe liegt. Bei Blau, Grün, Gelb und Rot kann zwischen zwei Feldern gewählt werden. Bei Orange muss das mittlere Feld gewählt werden, und bei Weiß darf ein beliebiges ausgesucht werden.



Das Kärtchen auf dem gewählten Feld liegt offen? Dann sage vor dem Umdrehen laut, was darauf zu sehen ist. **Merkt euch gut, was hier liegt.**



Das Kärtchen ist verdeckt? Sage zuerst laut, was sich deiner Meinung nach darunter versteckt. Drehe es dann um. Hast du richtig vermutet?



Du hattest Recht? Super! Nimm das Kärtchen und lege es offen auf eines deiner 4 Lagerplätze. Lege dann ein neues Kärtchen vom Stapel offen auf das nun leere Feld.



Du hast dich geirrt? Zeige allen, was richtig gewesen wäre, und lege das Kärtchen wieder verdeckt auf das Feld zurück.

Nun ist das nächste Kind an der Reihe.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn ein Kind alle vier Lagerplätze mit Kärtchen gefüllt hat. Dieses Kind gewinnt das Spiel.



Quatre jeux différents, jusqu'à 6 joueurs, à partir de 3 ans

Que vous soyez des oiseaux tentant de regagner votre nid, dans votre jardin à fleurir votre parterre, à la recherche d'un chemin secret vers le château ou encore des chiens tout doux déterrants de super objets, cette collection de jeux destinée aux enfants de maternelle enthousiasme petits et grands depuis des générations. Dans cette édition soigneusement remise au goût du jour et enrichie, les enfants continuent de lancer le dé avec entrain et d'apprendre les couleurs tout en jouant.

Contenu : 2 plateaux de jeu double-face
 20 fleurs colorées
 1 piste supplémentaire double-face
 12 tuiles pour le Jeu du Château
 6 pions en bois
 24 tuiles pour le Jeu du Chien
 1 dé Couleurs



Jeu des Oiseaux

Un jeu de dé pour 2 à 6 joueurs à partir de 3 ans

Matériel nécessaire : 1 plateau de jeu, 6 pions, 1 dé Couleurs

Mise en place

Chaque joueur choisit un pion et le place sur une case blanche libre, au départ de l'un des chemins.

Déroulement de la partie

Le plus jeune joueur commence. La partie se poursuit en sens horaire. À son tour de jeu, le joueur lance le dé Couleurs. Si la couleur obtenue correspond à la couleur de la case juste devant lui, il peut avancer dessus. Sinon, c'est à son voisin de gauche de jouer. La face blanche du dé est un joker : le joueur peut donc toujours avancer sur la case suivante. Celui qui arrive sur la dernière case de son chemin doit encore obtenir Blanc au dé pour atteindre le nid.

Fin de la partie

Le vainqueur est le premier joueur qui atteint le nid.

Nouvelle variante coopérative

Le renard essaie de voler les œufs du nid ! Essayez ensemble de tous atteindre le nid avant le renard pour l'empêcher de voler les œufs.

Mise en place

Installez le plateau de jeu au milieu de la table. Recouvrez un des chemins avec la piste supplémentaire montrant les œufs. Placez les 6 pions sur chaque case blanche au départ des chemins. Le pion orange est le renard : placez-le au départ de la piste supplémentaire. Les 5 autres pions peuvent être déplacés par tous les joueurs.



Déroulement de la partie

Le plus jeune joueur commence et lance le dé. Regardez alors tous ensemble si une case de cette couleur se trouve juste devant l'un de vos 5 pions. Si c'est le cas, avancez ce pion sur cette case. Il est interdit de sauter une case. Vous ne pouvez avancer aucun pion ? Alors avancez le renard d'une case. La règle est identique si le dé indique Blanc et qu'aucun pion ne peut sauter dans le nid.

Fin de la partie

Vous gagnez tous ensemble si 3 de vos pions atteignent le nid avant le renard pour l'empêcher de voler les œufs. Sinon, c'est le renard qui l'emporte dès qu'il atteint le nid.

Jeu des Fleurs

Un jeu de dé pour 2 à 4 joueurs à partir de 4 ans

Matériel nécessaire : 1 plateau de jeu, 20 fleurs, 1 dé Couleurs

Mise en place

Chaque joueur choisit un parterre de fleurs et s'assied en face. Étaler les 20 fleurs sur la table.

Déroulement de la partie

Le plus petit joueur commence et lance le dé. La partie se poursuit en sens horaire. Le joueur prend une fleur sur la table de la couleur obtenue au dé et la plante dans son parterre, sur la fleur correspondante. C'est ensuite à son voisin de gauche de jouer. Si la fleur de la couleur indiquée par le dé est déjà dans son parterre, le joueur ne peut rien planter et il passe son tour. C'est également le cas si le dé indique Vert car aucune fleur ne correspond.



Fin de la partie

Le premier à avoir fait fleurir ses 5 fleurs dans son parterre remporte la partie.

Variante : Si le dé indique une couleur de fleur déjà plantée dans le parterre, le joueur n'est pas obligé de passer, mais peut l'offrir à un autre joueur.

Nouvelle variante coopérative

Essayez tous ensemble de fleurir tous vos parterres avant que l'oiseau vert n'arrive et ne vous les vole.

Mise en place

Installez le plateau et les fleurs au milieu de la table. Placez la piste supplémentaire à côté du plateau, retournée du côté des cases vertes. Placez le pion vert au départ de la piste : c'est l'oiseau.



Déroulement de la partie

À son tour de jeu, le joueur lance le dé Couleurs et plante une fleur de la couleur obtenue dans l'un des parterres au choix. Si le dé indique Vert, vous ne pouvez planter aucune fleur. À la place, l'oiseau vert avance d'une case. Il avance également s'il ne reste aucune fleur libre dans le jardin de la couleur obtenue au dé.

Fin de la partie

Vous gagnez tous ensemble si vous avez planté toutes les fleurs avant que l'oiseau vert n'ait atteint le jardin. Sinon, c'est l'oiseau qui gagne.

Jeu du Château

Un jeu de parcours pour 2 à 6 joueurs à partir de 4 ans

Matériel nécessaire : 1 plateau de jeu, 6 pions, 12 tuiles à dos bleu, 1 dé Couleurs

Mise en place

Chaque joueur choisit un pion et le place sur la case de départ. Mélanger les tuiles à dos bleu, face cachée, et former une pioche.



Déroulement de la partie

Le dernier joueur à avoir porté une couronne entame la partie et lance le dé. La partie se poursuit en sens horaire. La couleur du dé indique jusqu'à quelle prochaine case le joueur peut déplacer son pion. Si celle-ci est déjà occupée, le pion qui s'y trouvait est renvoyé au départ. Si un pion a presque atteint le château mais qu'il ne reste aucune case de la couleur indiquée par le dé, il est obligé de reculer jusqu'à la case précédente de cette couleur.

Si le dé indique Blanc, le joueur peut piocher une tuile. Il cherche alors où se trouve le dessin correspondant sur le plateau. Le pion saute jusqu'à la case marquée d'une flèche. Selon le dessin, il est donc possible de progresser plus vite... mais aussi de reculer plus loin. Le joueur peut garder la tuile piochée.

Fin de la partie

Le premier joueur à atteindre la case d'arrivée verte devant le château devient le roi ou la reine du château.



Jeu du Chien

Un jeu de mémoire pour 2 à 4 joueurs à partir de 4 ans

Vous êtes des chiens tout doux qui déterrez de super objets cachés dans le jardin. Qui en trouvera le plus et se souviendra où ils sont ? La règle de ce 4e jeu a été entièrement remaniée pour cette édition.

Matériel nécessaire : 1 plateau de jeu, 24 tuiles à dos marron, 1 dé Couleurs

Mise en place

Installer le plateau de jeu au milieu de la table. Mélanger les tuiles à dos marron, face cachée, et former une pioche à côté du plateau. Placer ensuite une tuile de la pioche, face visible, sur chacune des 9 cases du plateau. Au cours du jeu, ces tuiles seront tantôt visibles, tantôt cachées.



Déroulement de la partie

Le dernier à avoir caressé un chien entame la partie et lance le dé. La partie se poursuit en sens horaire. Le joueur retourne une tuile qui se trouve sur une case de la couleur indiquée par le dé. S'il indique Bleu, Vert, Jaune ou Rouge, il a le choix entre deux cases. S'il indique Orange, il doit retourner la tuile centrale, tandis que Blanc permet de retourner n'importe quelle tuile.



La tuile sur la case choisie est déjà visible ? Avant de la retourner, le joueur annonce à voix haute le dessin représenté. **Mémo**risez bien ce qui se cache à cet endroit.



La tuile est cachée ? Le joueur annonce d'abord ce qui se cache en dessous d'après lui. Puis il retourne la tuile. Il a bien deviné ?



Il a raison ? Super ! Il prend la tuile et la pose sur l'un des 4 emplacements sur le bord devant lui. Il pioche ensuite une nouvelle tuile de la pile et la pose, face visible, sur la case libérée.



Il s'est trompé ? Il montre à tout le monde le bon dessin et remet la tuile, face cachée, sur la case.

C'est à son voisin de gauche de jouer.

Fin de la partie

La partie s'arrête dès qu'un joueur a complété ses 4 emplacements avec des tuiles. Il remporte la partie.



Quattro giochi diversi per un massimo di 6 bambini dai 3 anni in su

Che i bambini svolazzino come uccellini nel loro nido, piantino fiori nel giardino, cerchino un passaggio segreto per entrare nel castello o vestano i panni di morbidi cagnolini alla ricerca di oggetti fantastici nel giardino: questa collezione di giochi per bambini in età prescolare garantisce generazioni di divertimento ed emozioni a grandi e piccini. Anche in questa edizione accuratamente modernizzata e ampliata, in ogni gioco si tirano allegramente i dadi e si impara a riconoscere i colori in modo divertente.

- Contenuto:
- 2 tabelloni stampati su entrambi i lati
 - 20 fiori colorati
 - 1 tessera aggiuntiva stampata su entrambi i lati
 - 12 tesserine illustrate per il gioco del castello
 - 6 pedine in legno
 - 24 tesserine illustrate per il gioco dei cani
 - 1 dado colorato



Gioco degli uccelli Un gioco con il dado colorato per 2-6 bambini dai 3 anni in su

Materiale di gioco: 1 tabellone, 6 pedine, 1 dado colorato

Preparazione

Ogni bambino sceglie una pedina e la posiziona sulla prima casella bianca di un percorso.

Svolgimento del gioco

Inizia il bambino più piccolo. Successivamente il gioco prosegue in senso orario. Il giocatore di turno tira il dado colorato. Se il colore ottenuto con il dado corrisponde al colore della casella successiva del percorso, la pedina può essere spostata su quella casella. Altrimenti, il turno passa subito al bambino successivo. Il bianco è un jolly: con esso, la pedina può sempre avanzare alla casella successiva. Chi arriva all'ultima casella del percorso, deve ottenere il bianco sul dado per poter saltare nel nido.

Fine del gioco

Vince il giocatore che raggiunge per primo il nido.

Nuova modalità di gioco cooperativa

La volpe sta cercando di rubare le uova dal nido! Cercate insieme di arrivare al nido prima della volpe per proteggere le uova.

Preparazione

Posizionate il tabellone al centro del tavolo. Posizionate la tessera aggiuntiva con le uova sul tabellone in modo che copra uno dei percorsi. Posizionate tutte e 6 le pedine sulla prima casella bianca di un percorso diverso. La pedina arancione è la volpe: viene posizionata all'inizio della tessera aggiuntiva. Le altre 5 pedine vengono usate da tutti i bambini insieme.



Svolgimento del gioco

Inizia il bambino più piccolo, che tira il dado. Ora tutti controllano insieme se davanti a una delle 5 pedine dei bambini si trova una casella colorata del colore ottenuto con il dado. Se è questo il caso, la pedina può muoversi su quella casella colorata. Non è possibile saltare caselle per raggiungerne altre più avanti. Non potete muovere nessuna pedina? Allora la volpe avanza di una casella. Lo stesso accade se il dado mostra il bianco e nessuna pedina può saltare nel nido.

Fine del gioco

I bambini vincono insieme se tre delle loro pedine raggiungono il nido prima della volpe, riuscendo a proteggere un uovo ciascuna. Altrimenti, la volpe vince non appena raggiunge il nido.

Dadi fioriti Un gioco con il dado colorato per 2-6 bambini dai 3 anni in su

Materiale di gioco: 1 tabellone, 20 fiori colorati, 1 dado colorato

Preparazione

Ogni bambino sceglie un'aiuola e si siede sul lato corrispondente del tavolo. Tutti i 20 fiori vengono distribuiti sul tavolo.

Svolgimento del gioco

Inizia il bambino più piccolo, che tira il dado colorato. Poi si prosegue a turno. A seconda del colore ottenuto con il dado, il bambino può piantare un fiore, prendendolo dal tavolo e posizionandolo su un fiore corrispondente della sua aiuola. Poi tocca al bambino successivo. Se il fiore del colore ottenuto con il dado è già occupato, non è possibile piantarlo e il bambino deve passare il turno. Lo stesso accade quando il dado fa verde, poiché non esiste un fiore di quel colore.



Fine del gioco

Vince il primo bambino che riesce a coprire tutti i suoi cinque fiori, facendoli sbocciare.

Variante: Se esce un colore già presente nell'aiuola, il bambino non deve saltare il turno, ma può regalare il fiore a un altro bambino.

Nuova modalità di gioco cooperativa

Collaborate per piantare tutte le aiuole prima che arrivi l'uccellino verde e rubi i vostri fiori.

Preparazione

Posizionate il tabellone e i fiori al centro del tavolo. La tessera aggiuntiva va posizionata accanto al tabellone con il lato con le caselle verdi visibile. Posizionate la pedina verde sulla prima casella del percorso. È l'uccellino.



Svolgimento del gioco

Il bambino di turno tira il dado colorato e posiziona un fiore del colore corrispondente sopra a una casella a scelta di quel colore ancora libera sull'aiuola. Se esce il verde, non è possibile piantare alcun fiore. Invece, l'uccellino verde si sposta in avanti di una casella. L'uccellino si muove in avanti anche se esce un colore che è già stato completamente riempito nell'aiuola.

Fine del gioco

I bambini vincono se tutti i fiori sono occupati prima che l'uccellino verde raggiunga il giardino. Altrimenti vince l'uccellino.

Gioco del castello

Un gioco di ricerca per 2–6 bambini dai 4 anni in su

Materiale di gioco: 1 tabellone, 6 pedine,
12 tessere illustrate con il retro blu, 1 dado colorato

Preparazione

Ogni bambino sceglie una pedina e la posiziona sulla casella di partenza. Le tessere illustrate con il retro blu vengono mescolate e messe a faccia in giù a formare una pila.



Svolgimento del gioco

Il bambino che per ultimo ha indossato una corona inizia e lancia il dado. Poi si prosegue a turno. Il colore del dado determina fino a quale casella può essere spostata la pedina. Se su questa casella è già presente un'altra pedina, questa viene mangiata e deve tornare alla casella di partenza. Se la pedina ha quasi raggiunto il castello e non ci sono più caselle disponibili del colore ottenuto con il dado, la pedina deve tornare indietro alla prima casella di quel colore.

Se esce il bianco, si può pescare una tessera illustrata. Dopo aver pescato la tessera, bisogna cercare l'immagine corrispondente sul tabellone. La pedina salta direttamente sulla casella contrassegnata dalla freccia sul tabellone accanto all'immagine. A seconda dell'illustrazione, è possibile avanzare più rapidamente, ma anche tornare indietro. Il bambino può tenere la tessera estratta.

Fine del gioco

Il bambino che per primo riuscirà a spostare la propria pedina sulla casella verde davanti al castello diventerà il re o la regina del castello.



Gioco con i cani

Un gioco di memoria per 2-4 bambini dai 4 anni in su

Siete dei morbidi cani e state cercando oggetti di ogni tipo nascosti nel giardino. Chi troverà più oggetti e avrà la memoria migliore? Questi 4. La forma del gioco è stata completamente rinnovata per questa edizione.

Materiale di gioco: 1 tabellone, 24 tesserine illustrate con il retro marrone, 1 dado colorato

Preparazione

Posizionate il tabellone al centro del tavolo. Le 24 tesserine illustrate con il retro marrone vengono mescolate e messe in una pila accanto al tabellone. Distribuite ora una tesserina alla volta dalla pila sulle 9 caselle e scopritele tutte. Durante lo svolgimento del gioco, verranno coperte e scoperte più volte.



Svolgimento del gioco

Chi ha accarezzato per ultimo un cane inizia il gioco e tira il dado colorato. Poi si prosegue a turno. Chi ha tirato il dado rivela una tesserina che si trova su una casella del colore ottenuto con il dado. Per il blu, il verde, il giallo e il rosso è possibile scegliere tra due caselle. Per l'arancione bisogna scegliere la casella centrale, mentre per il bianco è possibile selezionarne una a scelta.



La tesserina sul campo selezionato è scoperta? Allora, prima di capovolgerla dite ad alta voce cosa è rappresentato su di essa. **Ricordatevi bene l'immagine.**



La tesserina è coperta? Per prima cosa, il giocatore deve dire ad alta voce cosa pensa sia nascosto sotto. Poi gira la tesserina. Ha indovinato?



Aveva ragione? Ottimo! Prende la tesserina e la mette scoperta su uno dei suoi 4 spazi. Quindi posiziona una nuova carta dal mazzo, a faccia in su, nello spazio ora vuoto.



Non ha indovinato? Allora mostra a tutti l'immagine corretta e rimette la tessera coperta sulla casella.

Poi tocca al bambino successivo.

Fine del gioco

Il gioco termina quando un bambino ha riempito tutti e quattro i suoi spazi con le carte. Questo bambino vince la partita.

