

4 YEARS  
4-99

# Règles des jeux

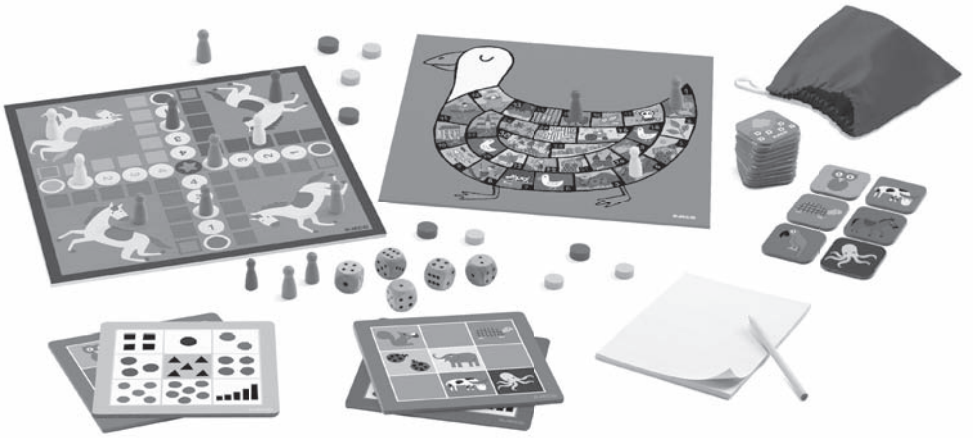
Game rules / Spielregeln / Spelregels  
Reglas del juego / Regolamento del gioco  
Regras do jogo / Spilleregler  
Spelregler / правила игры

CLASSIC BY DJECO

FR EN D NL ES

IT P DK S RU

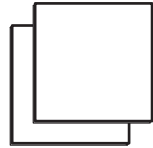




x 5



x 4



x 2



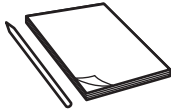
x 48



x 24



x 8



x 1



x 1

**FR**

## Les petits chevaux

**FR**

Dès 4 ans | 2 à 4 joueurs | 10 à 20 min



**MATÉRIEL :** le plateau des petits chevaux,  
2 pions par joueur (chacun sa couleur), 1 dé.

**BUT DU JEU :** être le premier à atteindre l'étoile du centre avec ses 2 pions.



### DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Chaque joueur place ses deux pions sur l'écurie de sa couleur. Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune commence et lance le dé.

### DÉPLACEMENT DES PIONS

Pour sortir un pion de son écurie et le placer sur la première case de son parcours, le joueur doit faire un 6. Il relance alors le dé et avance du nombre de cases égal aux points du dé. S'il a deux pions sortis, le joueur décide, au choix, de bouger tel ou tel pion. Dès qu'il fait un 6, le joueur rejoue et relance le dé.

Dès lors que plusieurs pions sont sortis et avancent sur le parcours, il se peut qu'ils se talonnent. Les pions ne peuvent pas se dépasser. Un pion dont la route est barrée par un autre pion ne peut le dépasser et viendra se placer sur la case précédente.

En revanche, si le tirage permet à un joueur de déplacer son pion exactement sur une case déjà occupée par un

autre pion, il le fait « sauter » : il prend sa place et le pion est renvoyé à son écurie.

### LA MONTÉE AU CIEL

Après un tour complet, les pions se placent sur la dernière case de leur parcours, au pied de l'escalier qui les conduit au ciel.

**N.B. :** Il faut arriver pile sur cette case. Si le score au dé est supérieur au nombre de cases restantes jusqu'au pied de l'escalier, le joueur ne peut pas se déplacer.

Les cases sont numérotées de 1 à 4. Pour avancer sur la case n° 1 il faut faire un 1 au dé, pour avancer sur la case n° 2 il faut faire un 2 et ainsi de suite jusqu'à la case n° 4. Enfin, pour faire sortir un pion du plateau, après la case n° 4, le joueur doit faire un 6.

### FIN DE LA PARTIE

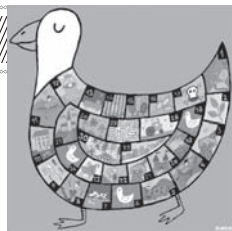
Le premier joueur à avoir sorti ses deux pions du plateau gagne la partie.

## Le jeu de l'oie

Dès 4 ans | 2 à 4 joueurs | 10 à 15 min



**MATÉRIEL :** le plateau du jeu de l'oie,  
1 pion par joueur (chacun sa couleur), 1 dé.  
**BUT DU JEU :** arriver le premier sur la case n°30.



### DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le plus jeune commence. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. À son tour de jeu, le joueur lance le dé et avance son pion du nombre de cases égal au résultat du dé.

Si un joueur arrive sur une case déjà occupée par un autre pion, il l'envoie à la case où il se trouvait.

**N.B. :** Au commencement de la partie, si un joueur obtient un 6 il avance jusqu'à la case n°15.

### LES CASES SPÉCIALES

• **Les cases « oie »** 6, 18 et 24 permettent au joueur d'avancer une deuxième fois du même nombre de points obtenus.

- **Le pont** (case 3) fait avancer jusqu'au deuxième pont (case 21).
- **L'hôtel** (case 10) fait passer un tour.
- **La prison** (case 14) retient le joueur jusqu'à ce qu'il fasse un 6 au dé.
- **La tête de mort** (case 17) renvoie à la case 1.
- **Le labyrinthe** (case 27) fait passer deux tours

### FIN DE LA PARTIE

Le premier joueur à arriver sur la case 30 gagne la partie.

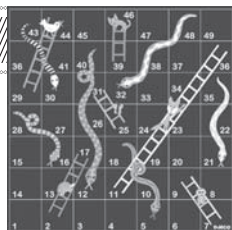
**N.B. :** Il faut arriver pile sur la case 30. Si le score au dé est supérieur au nombre de cases restantes, le joueur doit reculer du nombre de cases en trop.

## Le jeu des échelles & des serpents

Dès 5 ans | 2 à 4 joueurs | 10 à 15 min



**MATÉRIEL :** 1 plateau, 1 pion par joueur (chacun sa couleur), 1 dé.  
**BUT DU JEU :** être le premier à atteindre la case 49.



### DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Chaque joueur place son pion à côté du plateau, devant la case 1. Le plus jeune joueur commence, puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Il lance le dé et avance son pion du nombre de points indiqués.

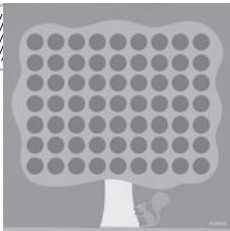
**Cases « échelle » :** Dès qu'un joueur arrive sur une case où se trouve les pieds d'une échelle, il monte jusqu'en haut de celle-ci et se place sur la case où elle se termine.

**Cases « serpent » :** Dès qu'un joueur arrive sur une case où se trouve la queue d'un serpent, il descend en suivant le corps de celui-ci et se place sur la case de sa tête.

### FIN DE LA PARTIE

Le 1<sup>er</sup> joueur à arriver sur la case 49 gagne la partie.

**N.B. :** Il faut arriver pile sur la case 49. Si le score au dé est supérieur au nombre de cases restantes, le joueur doit reculer du nombre de cases en trop.



## Le jeu du Morpion

FR

Dès 5 ans | 2 joueurs | 10 à 15 min



**MATÉRIEL : 1 plateau, 24 pions « cylindres »  
par joueur (chacun sa couleur).**

**BUT DU JEU :** aligner un maximum de fois 4 pions de sa couleur.

### DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Les joueurs prennent les 24 pions de leur couleur et les pose devant eux. Le plus jeune joueur commence, puis les joueurs jouent à tour de rôle.

Chacun leur tour, les joueurs posent un pion sur une case libre du plateau et tentent d'aligner 4 pions de leur couleur (horizontalement ou verticalement).

**N.B. :** Lorsque 4 pions sont alignés ils ne peuvent plus servir pour d'autres alignements.

### FIN DE LA PARTIE

La partie s'arrête lorsque les joueurs n'ont plus de pions à placer. Le vainqueur est celui qui a le plus de fois 4 pions alignés.



## Le jeu de loto

FR

Dès 3 ans | 2 à 4 joueurs | 10 à 15 min



**MATÉRIEL : 4 planches de loto, 12 cartes loto (12 animaux différents),  
1 sac, 6 pions cylindres par joueur.**

**BUT DU JEU :** être le premier à compléter sa planche.

### DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Chaque joueur choisit une planche et 6 pions et les pose devant lui. Les 12 cartes « animaux » sont mises dans le sac.

Le plus jeune joueur commence, puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Il prend une carte, à l'aveugle, dans le sac et annonce l'animal pioché.

Tous les joueurs regardent alors sur leur planche s'ils ont cet animal.

- Si un joueur repère cet animal sur sa planche, il pose un pion à l'emplacement de la case de l'animal pioché,
- Sinon rien ne se passe.

Puis la carte est écartée de jeu et le joueur suivant pioche une nouvelle carte dans le sac...

### FIN DE LA PARTIE

La partie s'arrête dès qu'un joueur a complété sa carte et a posé un pion sur chacune de ses cases « animaux ». Il est déclaré vainqueur.



Dès 3 ans | 2 à 4 joueurs | 10 à 15 min

**MATÉRIEL : 24 cartes mémo.****BUT DU JEU :** gagner le maximum de paires.**DÉROULEMENT DE LA PARTIE**

Toutes les cartes sont posées faces cachées au centre de la table.

Chacun leur tour les joueurs retournent une carte puis une deuxième.

- **Si les deux cartes sont identiques**, le joueur gagne la paire et prend les cartes devant lui. Il peut rejouer et retourner 2 nouvelles cartes.

- **Si les deux cartes sont différentes**, le joueur laisse à tout le monde le temps de les regarder puis les retourne faces cachées en les laissant au même endroit. Puis la main passe au joueur suivant.

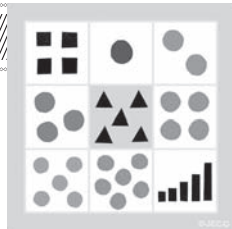
**FIN DE LA PARTIE**

La partie prend fin lorsque toutes les paires ont été gagnées et qu'il n'y a plus de carte sur la table. Le vainqueur est celui qui a gagné le plus de paires.



# LES JEUX DE DÉS

Dès 4 ans | 2 à 4 joueurs | 10 à 15 min

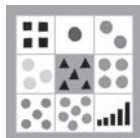
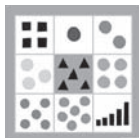
**MATÉRIEL : 4 planches de Yam, 8 pions cylindres par joueur, 5 dés.****BUT DU JEU :** être le premier à aligner 3 pions sur sa carte ou à faire un Yam.**DÉROULEMENT DE LA PARTIE**

Chaque joueur choisit une planche et prend 8 pions qu'il pose devant lui. Les 5 dés sont placés au centre de la table. Le plus jeune joueur commence puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

À son tour de jeu, le joueur va tenter de faire une combinaison de dés qui lui permettra de placer un pion sur sa planche.

Pour cela, il peut lancer jusqu'à 3 fois de suite les dés. À chaque lancer, il décide de tout relancer ou de mettre de côté les dés qu'il juge nécessaire pour réussir une combinaison (et dans ce cas, ne relancer que les autres dés).

Lorsqu'un joueur a réussi une combinaison il place un pion sur la case correspondante.





Obtenir au moins 3 dés de valeur 1



Obtenir au moins 3 dés de valeur 6



Obtenir au moins 3 dés de valeur 2



Obtenir 5 dés dont les valeurs se suivent : 1, 2, 3, 4, 5 ou 2, 3, 4, 5, 6



Obtenir au moins 3 dés de valeur 3



Obtenir 4 dés identiques



Obtenir au moins 3 dés de valeur 4



**Yam** : Obtenir 5 dés identiques



Obtenir au moins 3 dés de valeur 5

### FIN DE LA PARTIE

Dès qu'un joueur a aligné 3 pions il gagne la partie. Si lors d'un tour de jeu un joueur obtient un Yam (5 dés identiques), il gagne immédiatement la partie. Un jeu de Renaud Drieux.

## La maison

FR

Dès 4 ans | 2 à 4 joueurs | 10 min



**MATÉRIEL : 1 dé, une feuille de papier par joueur.**

**BUT DU JEU : être le premier joueur à terminer sa maison.**

### DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Voici le modèle de la maison à réaliser :



Le plus jeune joueur commence puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

À son tour de jeu, le joueur va tenter de dessiner une partie de sa maison. Pour cela, il lance le dé et en fonction du résultat pourra avancer son dessin.

Les étapes du dessin doivent strictement respecter l'ordre ci-dessous :

- **6**, le carré de la maison
- **5**, le toit
- **4**, la porte
- **3 ou 2**, une seule fenêtre (attention il faut 2 fenêtres)
- **1**, la cheminé

Si le joueur obtient un résultat au dé qui lui permet de réaliser une partie de sa maison, il peut rejouer, sinon la main passe au joueur suivant.

### FIN DE LA PARTIE

Le premier joueur à avoir terminé sa maison gagne la partie.

Dès 5 ans avec un adulte | 2 à 4 joueurs | 10 min



**MATÉRIEL :** 1 dé, une feuille de papier pour noter les scores.

**BUT DU JEU :** atteindre 20 points en un minimum de tour.

#### DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le plus jeune joueur commence puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

À son tour de jeu, le joueur fait sauter le dé comme une puce en appuyant avec l'index sur l'arête supérieure du dé, il note alors les points obtenus avec le dé. Puis la main passe au joueur suivant.

Tour après tour, les joueurs additionnent leurs résultats obtenus avec le dé. Ils s'arrêtent dès qu'ils ont atteint ou dépassé 20 points.

#### FIN DE LA PARTIE

Le joueur ayant mis le moins de tour pour atteindre 20 points remporte la partie.

Dès 4 ans | 2 à 4 joueurs | 10 min



**MATÉRIEL :** 1 dé, une feuille de papier par joueur.

**BUT DU JEU :** être le premier joueur à rayer les 6 parties de son cœur.

#### DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Chaque joueur dessine un cœur sur sa feuille comme sur le modèle ci-dessous décomposé en 6 parties avec les numéros.



Le plus jeune joueur commence puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

À son tour de jeu, le joueur lance le dé et raje sur son cœur le numéro obtenu sur le dé.

Si ce chiffre est déjà rayé, il doit l'offrir à son voisin de gauche ou au suivant si ce dernier l'a déjà.

Puis la main passe au joueur suivant.

#### FIN DE LA PARTIE

Le premier joueur à avoir rayé toutes les parties de son cœur gagne la partie.



Dès 6 ans avec un adulte | 3 à 4 joueurs | 10 min



**MATÉRIEL : 5 dés.**

**BUT DU JEU :** être le dernier à placer un 1 au milieu.

#### DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le plus jeune joueur commence puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

À son tour de jeu, le joueur lance les 5 dés. Puis :

- il place le ou les 1 au milieu de la table
- il donne le ou les 2 à son voisin de gauche
- il donne le ou les 5 à son voisin de droite
- et rejoue les dés restants (c'est-à-dire ceux qui indiquaient 4, 3 ou 6)

Il continue ainsi à jeter les dés jusqu'à ce qu'il n'en ait plus. Puis c'est au joueur suivant de lancer les dés qu'il a reçu. S'il n'en a pas, on passe au joueur suivant, etc.

#### FIN DE LA PARTIE

Le gagnant est celui qui place le dernier 1 au milieu.

Dès 5 ans avec un adulte | 2 à 4 joueurs | 10 min



**MATÉRIEL : 5 dés, une feuille de papier pour noter les scores.**

**BUT DU JEU :** être le 1<sup>er</sup> joueur à dépasser 100 points.

#### DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le plus jeune joueur commence puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Il lance une seule fois les 5 dés et marque des points en fonction du résultat des dés.

S'il fait :

- **1 2 3 4 5**, il marque **20 points**
- **1 2 3 4 + un autre dé**, il marque **15 points**
- **1 2 3 + deux autres dés**, il marque **10 points**
- **1 2 + trois autres dés**, il marque **5 points**

Puis c'est au joueur suivant de tenter de faire une suite et de marquer ses points.

Après chaque lancer les joueurs additionnent leur score à celui fait précédemment.

**Attention :** Si lors d'un lancer, un joueur obtient trois 1, il efface son score et repart à zéro.

#### FIN DE LA PARTIE

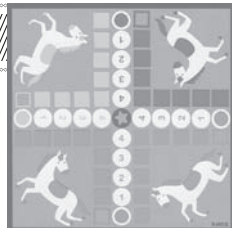
Le gagnant est celui qui atteint ou dépasse 100 points en premier.

4 years and up | 2 - 4 players | 10 - 20 mins



**EQUIPMENT:** *the Ludo board, 2 pawns per player  
(each player chooses a colour), 1 dice.*

**OBJECT:** *to be the first to reach the centre star with your two pawns.*



## HOW TO PLAY

The players each place their two pawns in the stable of their colour. Players take it in turns to play in a clockwise direction. The youngest player starts and rolls the dice.

## MOVING THE PAWNS

In order to bring a pawn out of your stable and place it on the first square of its track, you need to roll a 6. You then roll again and move forward the corresponding number of squares. If you have two pawns in play, you can choose which pawn you want to move. Whenever you throw a 6, you play and roll again.

Once several pawns are out of their stables and moving around the track, they will soon start chasing one another around the board. The pawns cannot overtake one another. A pawn whose path is blocked by another pawn cannot overtake it and will have to stop on the previous square.

However, if a pawn's move leads it to land exactly on a square already occupied by another pawn, it "bumps" it:

the second pawn takes the first pawn's place, and sends it back to its stable.

## ASCENDING TO HEAVEN

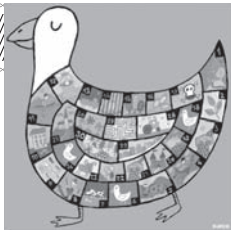
After proceeding all of the way around the track, the pawns stop on the last square of their track, at the foot of the staircase which will lead them to heaven.

**NB:** *The pawns must arrive exactly on this square. If the dice shows a number greater than the number of squares remaining to the foot of the staircase, the pawn cannot move.*

The spaces are numbered from 1 to 4. To move to space number 1, you have to roll a 1, to move to space number 2, you have to roll a 2, and so on, up to space number 4. Finally, to remove a pawn from the board, after space number 4, you have to roll a 6.

## WINNING

You win by being the first player to remove your two pawns from the board.



## The Goose Game

EN

4 years and up | 2 - 4 players | 10 - 15 mins



**EQUIPMENT:** the *Goose Game board*, 1 pawn per player (each player chooses a different colour), 1 dice.

**OBJECT:** to be the first to reach space number 30.

### HOW TO PLAY

The youngest player starts. Players then take it in turns to play in a clockwise direction. On your turn, roll the dice and move your pawn the number of spaces shown on the dice.

If you land on a space already occupied by another pawn, send that first pawn back to the space your pawn has just left.

**NB:** At the start of the game, if you roll a 6 you advance straight to space number 15.

### SPECIAL SPACES

• The "goose" spaces (numbers 6, 18 and 24) allow you to move forward the same number of spaces as you moved to land there for a second time.

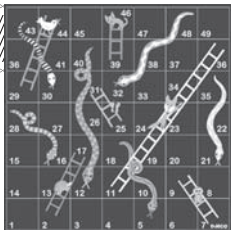
- **The bridge** (space number 3) allows you to move straight to the second bridge (space number 21).
- **The hotel** (space number 10) forces you to miss a turn.
- **The prison** (space number 14) detains you until you roll a 6.
- **The skull and crossbones** (space no 17) sends you back to space number 1.
- **The labyrinth** (space number 27) forces you to miss two turns.

### WINNING

The first player to reach space number 30 wins the game.

**NB:** You have to land exactly on space number 30.

If the number showing on the dice is greater than the number of spaces remaining, you have to go back the number of extra spaces.



## Snakes and Ladders

EN

5 years and up | 2 - 4 players | 10 - 15 mins



**EQUIPMENT:** the *Snakes and Ladders board*, 1 pawn per player (each player chooses a different colour), 1 dice.

**OBJECT:** to be the first to reach square number 49.

### HOW TO PLAY

The players all place their pawns to one side of the board, next to square number 1. The youngest player starts. Players then take it in turns to play in a clockwise direction. On your turn, roll the dice and move your pawn forward the equivalent number of squares.

**"Ladder" squares:** When you land on a square at the foot of a ladder, you climb up to the top of the ladder and stop on that square.

**"Snake" squares:** When you land on a square containing the tail of a snake, you descend down the snake's body and stop in the square containing the snake's head.

### WINNING

The first player to reach square number 49 wins the game.

**NB:** You have to land exactly on square number 49.

If the number showing on the dice is greater than the number of spaces remaining, you have to go back the number of extra spaces.

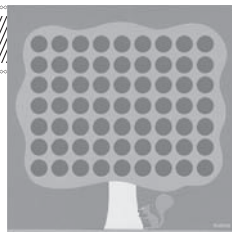
## Tic Tac Toe

5 years and up | 2 players | 10 - 15 mins



**EQUIPMENT:** the Tic Tac Toe board, 24 "cylinder" pieces per player (each player chooses a different colour).

**OBJECT:** to create as many rows as possible of four pieces of your colour.



### HOW TO PLAY

Players take the 24 pieces of their colour and place them in front of them. The youngest player starts. Players then take it in turns playing.

In turn, the players place a piece on a free space on the board and try to line up four pieces of their colour (horizontally or vertically).

**NB:** When four pieces are lined up in a row they cannot be used for other rows.

### WINNING

The game ends when the players run out of pieces. The winner is the player who has created the most rows of four pieces.

## Bingo

3 years and up | 2 - 4 players | 10 - 15 mins



**EQUIPMENT:** 4 bingo boards, 12 bingo cards (12 different animals), 1 bag, 6 "cylinder" pieces per player.

**OBJECT:** to be the first to fill your board.



### HOW TO PLAY

The players each choose a board and 6 pieces and place them in front of them. Place the 12 "animal" cards in the bag.

The youngest player starts. Players then take it in turns to play in a clockwise direction. On your turn, take a card from the bag without looking, and then tell the others which animal it is.

All of the players look on their board to see if they have that animal.

- If you find the animal on your board, place a cylinder on the square of the animal which was drawn out of the bag,
  - Otherwise, nothing happens.
- Place the card to one side, and then the next player takes a card from the bag, and so on.

### WINNING

The game ends as soon as one player has filled his card by placing a cylinder on each of his "animal" squares. That player is declared the winner.



## Concentration

EN

3 years and up | 2 - 4 players | 10 - 15 mins



**EQUIPMENT:** 24 Concentration cards.  
**OBJECT:** to find as many pairs as possible.

### HOW TO PLAY

Spread all of the cards out face down in the middle of the table.

Players take it in turns to turn over one card, then a second card.

- **If you turn over two identical cards**, you win the pair and keep the cards next to you. You can then play again by turning over two more cards.

- **If the two cards are different**, give everybody enough time to look at them, then turn them back over, leaving them in the same place.

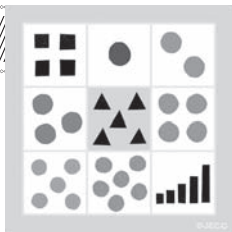
Then it is the next player's turn.

### WINNING

The game ends when all the pairs have been won and there are no more cards on the table. The winner is the player who has won the most pairs.



## DICE GAMES



## Junior Yahtzee

EN

4 years and up | 2 - 4 players | 10 - 15 mins



**EQUIPMENT:** 4 Yahtzee boards, 8 "cylinder" pieces per player, 5 dice.  
**OBJECT:** to be the first to complete a row of three pieces on your board, or roll a **Yahtzee**.

### HOW TO PLAY

The players each take a board and eight pieces which they place in front of them.

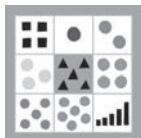
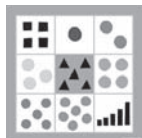
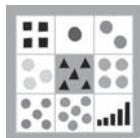
Place the five dice in the middle of the table. The youngest player starts.

Players then take it in turns to play in a clockwise direction.

On your turn, attempt to roll a combination of dice that will allow you to place a cylinder on your board.

In order to do so, you can roll the dice up to three times. On every throw, you can roll all of the dice or set aside any dice that you think will be necessary to complete a combination (and in this case, only roll the other dice again).

If you manage to roll a combination, place a cylinder on the corresponding square.





Roll at least three 1s



Roll at least three 6s



Roll at least three 2s



Roll five dice of successive values:  
1, 2, 3, 4, 5 or 2, 3, 4, 5, 6



Roll at least three 3s



Roll four dice of the same value



Roll at least three 4s



**Yahtzee:** Roll five dice of the same value



Roll at least three 5s

### WINNING

As soon as you manage to complete a row of three cylinders, you win the game. If on one of your turns you roll a Yahtzee (5 dice of the same value), you immediately win the game.

EN

## The House

4 years and up | 2 - 4 players | 10 mins



**EQUIPMENT:** 1 dice, one sheet of paper per player.

**OBJECT:** to be the first player to finish your house.

### HOW TO PLAY

Here is an example of the house you need to draw:



The youngest player starts. Players then take it in turns to play in a clockwise direction.

On your turn, the aim is to draw part of your house. In order to do so, roll the dice, and depending on which number you roll, you may be able to add to your drawing.

The different parts of the house must be drawn strictly in the following order:

- **6**, the square of the house
- **5**, the roof
- **4**, the door
- **3 or 2**, a single window (NB. there must be 2 windows)
- **1**, the chimney

If you roll a number which allows you to draw part of your house, you can roll again, otherwise the turn passes to the next player.

### WINNING

You win by being the first player to complete your house.

## Flea Jump

EN

5 years and up with an adult | 2 - 4 players | 10 mins



**EQUIPMENT:** 1 dice, a sheet of paper to note the scores.  
**OBJECT:** to accumulate 20 points in as few turns as possible.

### HOW TO PLAY

The youngest player starts. Players then take it in turns to play in a clockwise direction.

On your turn, make the dice jump like a flea by pressing down with your index finger on one of the upper edges of the dice, then note the number of points showing on the dice. Then it is the next player's turn.

On consecutive turns, add up the number of points showing on the dice. Stop as soon as you reach or exceed 20 points.

### WINNING

The player who reached 20 points in the fewest turns wins the game.

## The Heart

EN

4 years and up | 2 - 4 players | 10 mins



**EQUIPMENT:** 1 dice, one sheet of paper per player.  
**OBJECT:** to be the first player to cross out the six parts of your heart.

### HOW TO PLAY

The players each draw a heart on their sheet, copying the example below, split into six numbered parts.

The youngest player starts. Players then take it in turns to play in a clockwise direction.



On your turn, roll the dice then cross out the corresponding number on your heart.

If you have already crossed out that number, you have to offer it to the player on your left, or to the following player if the player to your left has already crossed it out as well.

Then it is the next player's turn.

### WINNING

You win by being the first player to cross out every part of your heart.

6 years and up with an adult | 3 - 4 players | 10 mins



**EQUIPMENT: 5 dice .**

**OBJECT:** *to be the last to place a 1 in the middle.*

### HOW TO PLAY

The youngest player starts. Players then take it in turns to play in a clockwise direction.

On your turn, roll the 5 dice. Then:

- place the **1(s)** in the **middle** of the table,
- pass the **2(s)** to the player **to your left**
- pass the **5(s)** to the player **to your right**
- and **roll the remaining dice again.** (That is to say, those which were showing 3, 4 or 6)

Continue rolling the dice until you have none left. Then it is the next player's turn to roll the dice which he received. If he does not have any, the turn passes to the next player, etc.

### WINNING

You win by being the last player to place a **1** in the middle.

5 years and up with an adult | 2 - 4 players | 10 mins



**EQUIPMENT: 5 dice, a sheet of paper to note the scores.**

**OBJECT:** *to be the first player to exceed 100 points.*

### HOW TO PLAY

The youngest player starts. Players then take it in turns to play in a clockwise direction.

On your turn, roll the five dice once and note down your score depending on the combination you threw.

If you roll:

- **1 2 3 4 5**, you score **20 points**
- **1 2 3 4 + any other number**, you score **15 points**
- **1 2 3 + any two other numbers**, you score **10 points**
- **1 2 + any three other numbers**, you score **5 points**

Then it is the next player's turn to try to roll a straight and score points.

After each throw, add your score to your previous points.

**Be careful:** *If you roll three 1s in a single throw, you lose all your points and have to start afresh.*

### WINNING

You win by being the first player to reach or exceed 100 points.



# D



## Pferchenspiel

**D**

Ab 4 Jahren | 2 - 4 Spieler | 10 bis 20 Min.



**MATERIAL: Spielbrett für das Pferdchenspiel,  
2 Figuren pro Spieler (jeder Spieler wählt seine Farbe), 1 Würfel.**

**ZIEL DES SPIELS:** Als Erster den Stern in der Mitte  
mit beiden Figuren erreichen.

### SPIELABLAUF:

Jeder Spieler setzt seine zwei Figuren auf den „Rennstall“ seiner Farbe. Das Spiel verläuft im Uhrzeigersinn. Der Jüngste beginnt und würfelt.

### ZIEHEN DER FIGUREN

Um seine Figur aus dem Rennstall und auf das Startfeld seiner Rennstrecke zu stellen, muss der Spieler eine 6 würfeln. Dann würfelt er noch einmal und rückt seine Figur so viele Felder vor, wie die Augenzahl angibt. Hat der Spieler beide Figuren im Spiel, kann er wählen, mit welcher Figur er zieht. Hat er eine 6, spielt der Spieler noch einmal und würfelt erneut.

Bei mehreren Figuren auf der Rennstrecke kann es zu einem Gedränge kommen. Figuren dürfen nicht überholen. Eine Figur, die durch eine andere blockiert ist, kann an dieser nicht vorbeiziehen, sondern muss auf dem unmittelbar davor befindlichen Feld stehen bleiben. Wenn beim Ziehen die Figur eines Spielers genau auf dem Feld zum Stehen kommt, auf dem schon eine andere Figur steht, „schlägt“ er diese: er stellt seine Figur

auf dieses Feld und die gegnerische Figur kehrt wieder in ihren Rennstall zurück.

### AUFSTIEG ZUM HIMMEL

Am Ende der Strecke werden die Figuren auf das letzte Feld am Fuße der Leiter gestellt, die zum Himmel führt.

**Anmerkung:** Man muss genau auf diesem Feld landen. Ist die Augenzahl des Würfels höher als die Anzahl der verbleibenden Felder bis zum Fuß der Leiter, darf der Spieler nicht ziehen.

Die Felder sind von 1 bis 4 nummeriert. Um auf das Feld Nr. 1 zu kommen, muss man eine 1 würfeln, für das Feld Nr. 2 muss man eine 2 würfeln und so weiter, bis zum Feld Nr. 4.

Um die Figur schließlich aus dem Spielfeld herauszuwürfeln, benötigt der Spieler eine 6.

### ENDE DES SPIELS:

Der Spieler, der als Erster beide Figuren vom Spielfeld entfernt hat, gewinnt die Partie.

## D

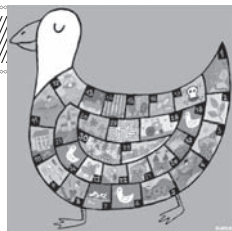
## Gänsepiel

Ab 4 Jahren | 2 - 4 Spieler | 10 bis 15 Min.



**MATERIAL:** Spielbrett für das Gänsepiel,  
1 Figur pro Spieler (jeder Spieler wählt seine Farbe), 1 Würfel.

**ZIEL DES SPIELS:** Als Erster auf dem Feld Nr. 30 ankommen.



## SPIELABLAUF

Der jüngste Spieler beginnt. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der Spieler, der an der Reihe ist, würfelt und zieht mit seiner Figur so viele Felder voran, wie die Augenzahl angibt.

Kommt ein Spieler auf ein Feld, auf dem schon eine andere Figur steht, schickt er diese auf das Feld zurück, auf dem er zuvor stand.

**Anmerkung:** Wenn ein Spieler zu Spielbeginn eine 6 bekommt, rückt er bis zum Feld Nr. 15 vor.

## SPEZIALFELDER

• Die „Gänsefelder“ 6, 18 und 24: Der Spieler darf mit der gleichen Augenzahl zweimal ziehen.

- Die Brücke (Feld 3): Hier kann man bis zur zweiten Brücke weiterziehen (Feld 21).
- Das Hotel (Feld 10): Einmal aussetzen.
- Das Gefängnis (Feld 14): Der Spieler setzt aus, bis er eine 6 würfelt.
- Der Totenkopf (Feld 17): Zurück zu Feld 1.
- Das Labyrinth (Feld 27): Zweimal aussetzen.

## ENDE DES SPIELS

Der erste Spieler, der das Feld 30 erreicht, hat gewonnen.

**Anmerkung:** Man muss genau auf Feld 30 landen. Wenn die Augenzahl höher ist als die Anzahl der verbleibenden Felder, zieht der Spieler wieder um die restliche Augenzahl zurück.

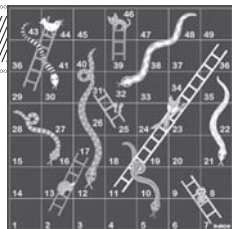
## D

## Leiterspiel

Ab 5 Jahren | 2 - 4 Spieler | 10 bis 15 Min.



**MATERIAL:** 1 Spielbrett, 1 Figur pro Spieler  
(jeder Spieler wählt seine Farbe), 1 Würfel.  
**ZIEL DES SPIELS:** Als Erster das Feld 49 erreichen.



## SPIELABLAUF

Jeder Spieler stellt seine Figur auf die Seite des Spielbretts, vor das Feld 1. Der jüngste Spieler beginnt und dann wird im Uhrzeigersinn gespielt. Er würfelt und rückt um genauso viele Felder vor, wie der Würfel anzeigt.

**Leiterfelder:** Wenn der Spieler auf ein Feld am Fuß einer Leiter kommt, klettert er bis zum Feld am Ende der Leiter hoch.

**Schlangenfelder:** Landet der Spieler auf einem Feld mit dem Schwanzende, folgt er dem Schlangenkörper und stellt seine Figur auf das Feld mit dem Schlangenkopf.

## ENDE DES SPIELS:

Der erste Spieler, der das Feld 49 erreicht, hat gewonnen.

**Anmerkung:** Man muss genau auf Feld 49 landen. Ist die Augenzahl höher als die Anzahl der verbleibenden Felder, zieht der Spieler wieder um die restliche Augenzahl zurück.

## Vier gewinnt

**D**

Ab 5 Jahren | 2 Spieler | 10 bis 15 Min.



**MATERIAL: 1 Spielbrett, 24 Zylinderfiguren pro Spieler  
(jeder Spieler wählt seine Farbe).**

**ZIEL DES SPIELS:** So oft wie möglich 4 Figuren seiner Farbe aneinanderreihen.

### SPIELABLAUF

Die Spieler nehmen 24 Figuren ihrer Farbe und stellen sie vor sich hin. Der jüngste Spieler beginnt und dann wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Abwechselnd stellen die Spieler eine Figur auf ein freies Feld des Spielfelds und versuchen mit ihren Spielfiguren eine Viererreihe zu bilden (waagrecht oder senkrecht).

**Anmerkung:** Wenn 4 Figuren eine Reihe bilden, können sie nicht mehr für eine andere Reihe verwendet werden.

### ENDE DES SPIELS

Die Partie ist zu Ende, wenn die Spieler keine Figuren mehr haben. Gewinner ist der Spieler, der die meisten Viererreihen gebildet hat.

## Lottospiel

**D**

Ab 3 Jahren | 2 - 4 Spieler | 10 bis 15 Min.



**MATERIAL: 4 Lottobretter, 12 Lottokarten  
(12 verschiedene Tiere), 1 Beutel, 6 Zylinderfiguren pro Spieler.**

**ZIEL DES SPIELS:** Als Erster sein Lottobrett vollständig ausfüllen.

### SPIELABLAUF:

Jeder Spieler wählt ein Lottobrett und 6 Figuren und legt es / stellt sie vor sich hin. Die 12 Tierkarten werden in den Beutel gesteckt.

Der jüngste Spieler beginnt und dann wird im Uhrzeigersinn gespielt. Er zieht blind eine Karte im Beutel und verkündet das Tier, das er gezogen hat.

Alle Spieler sehen nun nach, ob dieses Tier auf ihrem Lottobrett ist.

- Wenn ein Spieler das gezogene Tier auf seinem Feld findet, stellt er auf dieses Feld eine Figur,
- wenn nicht, geschieht nichts.

Dann wird die Karte abgelegt, und der nächste Spieler zieht wieder eine Karte im Beutel usw.

### ENDE DES SPIELS

Die Partie ist zu Ende, sobald einer der Spieler sein Lottobrett ausgefüllt hat und alle seine Tierfelder mit einer Spielfigur besetzt sind. Er ist der Gewinner.



Ab 3 Jahren | 2 - 4 Spieler | 10 bis 15 Min.



**MATERIAL: 24 Memo-Karten.**

**ZIEL DES SPIELS:** Möglichst viele Paare gewinnen.

### SPIELABLAUF

Die Karten werden verdeckt in der Tischmitte ausgelegt. Nacheinander drehen die Spieler zuerst eine und dann eine zweite Karte um.

- **Wenn beide Karten gleich sind**, gewinnt der Spieler das Paar und legt die Karten vor sich hin. Er kann noch einmal spielen und zwei neue Karten umdrehen.

- **Wenn die beiden Karten nicht gleich sind**, lässt der Spieler alle lang genug die Karten ansehen und legt sie dann verdeckt an die gleiche Stelle zurück. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

### ENDE DES SPIELS

Die Partie ist zu Ende, wenn alle Paare gewonnen wurden und sich auf dem Tisch keine Karten mehr befinden. Gewinner ist der Spieler, der die meisten Paare hat.



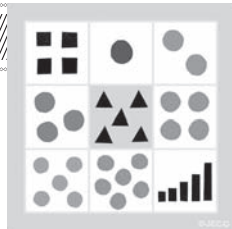
# WÜRFELSPIELE

Ab 4 Jahren | 2 - 4 Spieler | 10 bis 15 Min.



**MATERIAL: 4 Kniffelbretter, 8 Zylinderfiguren pro Spieler, 5 Würfel.**

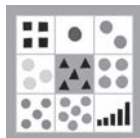
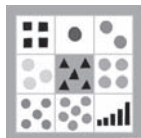
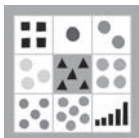
**ZIEL DES SPIELS:** Als Erster 3 Spielfiguren auf seiner Karte aufreihen oder einen **Kniffel** erzielen.



### SPIELABLAUF

Jeder Spieler wählt ein Spielbrett und nimmt 8 Figuren und legt es / stellt sie vor sich hin. Die 5 Würfel kommen in die Tischmitte. Der jüngste Spieler beginnt und dann wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Der Spieler, der an der Reihe ist, versucht, eine Würfelskombination zu erreichen, für die er eine Spielfigur auf sein Brett stellen kann. Dazu kann er bis zu dreimal hintereinander würfeln. Bei jedem Würfeln kann er entweder mit allen Würfeln weiterwürfeln, oder die Würfel zur Seite legen, von denen er glaubt, dass er mit ihnen eine Kombination erreichen kann (und in diesem Fall würfelt er nur mit den anderen Würfeln weiter). Wenn ein Spieler eine Kombination erzielt hat, stellt er in das entsprechende Feld eine Spielfigur.





Mindestens 3 Würfel mit einem Einser



Mindestens 3 Würfel mit einem Sechser



Mindestens 3 Würfel mit einem Zweier



5 Würfel mit aufeinanderfolgenden Augenzahlen: 1, 2, 3, 4, 5 oder 2, 3, 4, 5, 6



Mindestens 3 Würfel mit einem Dreier



4 Würfel mit der gleichen Augenzahl



Mindestens 3 Würfel mit einem Vierer



**Kniffel:** 5 Würfel mit der gleichen Augenzahl



Mindestens 3 Würfel mit einem Fünfer

### ENDE DES SPIELS

Sobald ein Spieler drei Spielfiguren aufgereiht hat, hat er die Partie gewonnen. Wenn bei einer Spielrunde ein Spieler einen Kniffel (5 gleiche Würfel) würfelt, hat er die Partie sofort gewonnen.

## Das Haus

D

Ab 4 Jahren | 2 - 4 Spieler | 10 Min.



**MATERIAL: 1 Würfel und pro Spieler ein Blatt Papier.**

**ZIEL DES SPIELS:** Als Erster sein Haus fertigstellen.

### SPIELBLAUF

Hier ist ein Modell des Hauses, das gezeichnet werden soll:



Der jüngste Spieler beginnt und dann wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Der Spieler, der an der Reihe ist, versucht, einen Teil seines Hauses zu zeichnen. Er würfelt und kann je nach Augenzahl weiterzeichnen.

Beim Zeichnen muss unbedingt die folgende Reihenfolge eingehalten werden:

- **6:** das Viereck des Hauses
- **5:** das Dach
- **4:** die Tür
- **3 oder 2:** ein Fenster (Achtung, man benötigt 2 Fenster)
- **1:** der Kamin

Wenn ein Spieler eine Augenzahl erhält, mit der er einen Teil seines Hauses zeichnen darf, darf er noch einmal spielen, andernfalls ist der nächste Spieler an der Reihe.

### ENDE DES SPIELS

Der erste Spieler, der sein Haus fertiggestellt hat, gewinnt die Partie.

**D****Floh hüpfen**

Ab 5 Jahren mit einem Erwachsenen | 2 - 4 Spieler | 10 Min.



**MATERIAL: 1 Würfel, ein Blatt Papier zum Notieren der Wertung.**

**ZIEL DES SPIELS:** In möglichst wenigen Runden 20 Punkte erreichen.

**SPIELABLAUF**

Der jüngste Spieler beginnt und dann wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Der Spieler, der an der Reihe ist, lässt den Würfel wie einen Floh hüpfen, indem er mit dem Zeigefinger auf eine obere Würfelkante drückt und danach die Augenzahl notiert. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Bei jeder Spielrunde addieren die Spieler ihre Augenzahlen. Die Spieler würfeln, bis sie 20 Punkte erreicht haben.

**ENDE DES SPIELS**

Der Spieler, der am wenigsten Runden benötigt hat, um 20 Punkte zu erreichen, hat gewonnen.

**D****Das Herz**

Ab 4 Jahren | 2 - 4 Spieler | 10 Min.



**MATERIAL: 1 Würfel und pro Spieler ein Blatt Papier.**

**ZIEL DES SPIELS:** Als erster Spieler die 6 Teile seines Herzens durchstreichen.

**SPIELABLAUF**

Jeder Spieler zeichnet auf sein Blatt Papier ein Herz wie auf dem Beispiel unten, das in 6 Teile mit Zahlen aufgeteilt ist.



Der jüngste Spieler beginnt und dann wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Der Spieler, der an der Reihe ist, würfelt und streicht auf seinem Herzen die Zahl durch, die er gewürfelt hat.

Hat er die Zahl schon gestrichen, bietet er sie seinem linken oder dem übernächsten Nachbarn an, wenn deren Zahl noch nicht gesperrt ist.

Nun ist der nächste Spieler an der Reihe.

**ENDE DES SPIELS**

Der erste Spieler, der alle Teile seines Herzens durchgestrichen hat, gewinnt die Partie.

## Asse

**D**

Ab 6 Jahren mit einem Erwachsenen | 3 - 4 Spieler | 10 Min.



**MATERIAL: 5 Würfel.**

**ZIEL DES SPIELS:** Als Letzter eine 1 in die Mitte legen.

### SPIELABLAUF

Der jüngste Spieler beginnt und dann wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Der Spieler, der an der Reihe ist, würfelt die 5 Würfel.

Dann:

- legt er alle Einser in die Tischmitte
- gibt er alle Zweier seinem linken Nachbarn
- gibt er alle Fünfer seinem rechten Nachbarn
- und würfelt erneut mit den verbleibenden Würfeln.  
(Das heißt, mit Würfeln mit den Augenzahlen 4, 3 oder 6.)

Er würfelt weiter, bis er keine Würfel mehr hat. Dann

spielt der nächste Spieler mit den Würfeln, die er erhalten hat, weiter. Hat er keine Würfel, ist der Spieler nach ihm an der Reihe.

### ENDE DES SPIELS

Der Gewinner ist der Spieler, der als Letzter eine Eins in die Mitte legt.

## Straßen

**D**

Ab 5 Jahren mit einem Erwachsenen | 2 - 4 Spieler | 10 Min.



**MATERIAL: 1 Würfel, ein Blatt Papier zum Notieren der Wertung.**

**ZIEL DES SPIELS:** Als Erster über 100 Punkte erzielen.

### SPIELABLAUF

Der jüngste Spieler beginnt und dann wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Er würfelt die 5 Würfel ein einziges Mal und notiert die Punkte je nach Augenzahl der Würfel.

Er würfelt:

- **1 2 3 4 5**, dann notiert er **20 Punkte**
- **1 2 3 4 + eine andere Augenzahl**, dann notiert er **15 Punkte**
- **1 2 3 + zwei andere Augenzahlen**, dann notiert er **10 Punkte**
- **1 2 + drei andere Augenzahlen**, dann notiert er **5 Punkte**

Dann versucht der nächste Spieler, eine Straße zu erzielen und notiert seine Punkte.

Nacheinander würfeln die Spieler und addieren ihre Ergebnisse mit dem vorigen Resultat.

**Achtung:** Erhält ein Spieler beim Würfeln drei Einser, streicht er seine bisherige Wertung durch und fängt wieder bei null an.

### ENDE DES SPIELS

Gewinner ist, wer als Erster 100 Punkte oder mehr erreicht.



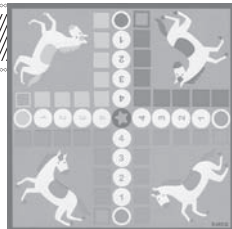
## Mens erger je niet!

Vanaf 4 jaar | 2 tot 4 spelers | 10 tot 20 min.



**MATERIALEN:** *Mens erger je niet!-spelbord, 2 pionnen per speler (elk zijn eigen kleur), 1 dobbelsteen.*

**DOEL VAN HET SPEL:** *als eerste de ster in het midden bereiken met beide pionnen.*



### VERLOOP VAN HET SPEL

Elke speler zet zijn twee pionnen op het beginvakje (de 'stal') van zijn keuze. Er wordt met de klok mee gespeeld. De jongste speler begint en gooit de dobbelsteen.

### VERPLAATSEN VAN DE PIONNEN

Elke speler moet een 6 gooien om een pion uit de stal te halen en op het eerste vakje van het parcours te zetten. Nadat hij een 6 heeft gegooid, gooit de speler opnieuw met de dobbelsteen en verplaatst de pion net zo veel vakjes vooruit als het aantal ogen op de dobbelsteen. Als beide pionnen op het parcours zijn gezet, mag de speler kiezen welke pion hij verplaatst. Wanneer de speler een 6 gooit, mag hij opnieuw gooien.

Wanneer er meerdere pionnen in het spel zijn gebracht en het parcours volgen, kunnen ze bij elkaar in de buurt komen. Pionnen kunnen elkaar niet inhalen. Een pion waarvan de weg wordt versperd door een andere pion, moet op het vakje achter deze pion blijven staan.

Als een speler de dobbelsteen echter zo gooit dat hij precies op een vakje terecht komt waar al een andere pion

staat, dan slaat hij deze: hij neemt zijn plaats in en de geslagen pion gaat terug naar de 'stal'.

### NAAR DE HEMEL

Na een hele ronde komen de pionnen op het laatste vakje van het parcours te staan, aan de voet van de trap die naar de 'hemel' leidt.

**Opmerking:** *de pion moet precies op dit vakje komen. Als het aantal gegooiden ogen hoger is dan het aantal vakjes tot de voet van de trap, mag de speler zijn pion niet verplaatsen.*

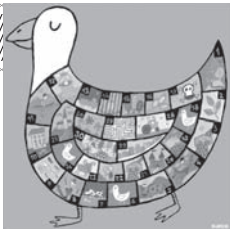
De vakjes zijn genummerd van 1 tot en met 4. Om zijn pion op het 1<sup>e</sup> vakje te mogen zetten, moet de speler 1 gooien, om vervolgens naar het 2<sup>e</sup> vakje te gaan, moet hij 2 gooien en zo voort tot vakje nummer 4.

Om een pion na het vierde vakje van het bord te mogen halen, moet de speler tenslotte opnieuw een 6 gooien.

### EINDE VAN HET SPEL

De eerste speler die zijn twee pionnen van het bord haalt, is de winnaar.





## Ganzenbord

NL

Vanaf 4 jaar | 2 tot 4 spelers | 10 tot 15 min.



**MATERIALEN:** Ganzenbord-spelbord, 1 pion per speler  
(elk zijn eigen kleur), 1 dobbelsteen.

**DOEL VAN HET SPEL:** als eerste vakje 30 bereiken.

### VERLOOP VAN HET SPEL

De jongste speler begint. Er wordt met de klok mee gespeeld. De speler die aan de beurt is, gooit de dobbelsteen en zet de pion net zo veel vakjes vooruit als het aantal ogen op de dobbelsteen. Als de speler op een vakje terecht komt waar al een andere pion staat, moet de pion die als eerste op dat vakje stond terug naar zijn vorige plek.

**Opmerking:** als een speler aan het begin van het spel een 6 gooit, mag hij doorlopen naar vakje nummer 15.

### SPECIALE VAKJES

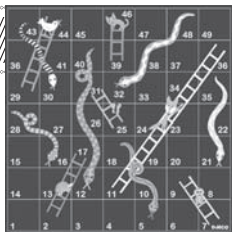
- **Als een speler op een van de 'ganzenvakjes'** (6, 18 of 24) terecht komt, mag hij nogmaals het gegooide aantal punten verder.
- **Als een speler op de brug** (vakje 3) komt, mag hij door naar de volgende brug (vakje 21).

- **Als een speler op het vakje van de herberg** (vakje 10) komt, slaat hij een beurt over.
- **De gevangenis** (vakje 14) houdt de speler gevangen tot hij een 6 gooit.
- **Als een speler op het doodshoofd** (vakje 17) komt, moet hij weer opnieuw beginnen, vanaf vakje 1.
- **Als een speler op het doolhof** (vakje 27) komt, slaat hij twee beurten over.

### EINDE VAN HET SPEL

De speler die als eerste vakje 30 bereikt, is de winnaar.

**Opmerking:** de pion moet precies op vakje 30 terechtkomen. Als het aantal gegooide ogen hoger is dan het aantal resterende vakjes, moet de speler zijn pion net zo veel vakjes terugzetten als het te veel gegooide aantal punten.



## Slangen en ladders

NL

Vanaf 5 jaar | 2 tot 4 spelers | 10 tot 15 min.



**MATERIALEN:** Slangen en ladders-spelbord,  
1 pion per speler (elk zijn eigen kleur), 1 dobbelsteen.

**DOEL VAN HET SPEL:** als eerste vakje 49 bereiken.

### VERLOOP VAN HET SPEL

Elke speler zet zijn pion naast het spelbord, bij vakje 1. De jongste speler begint. Vervolgens wordt met de klok mee gespeeld. De speler gooit de dobbelsteen en zet zijn pion net zo veel vakjes vooruit als het aantal ogen op de dobbelsteen.

**Laddervakjes:** als een speler op een laddervakje terecht komt, beklimt hij de ladder en zet zijn pion op het vakje waar de ladder eindigt.

**Slangenvakjes:** als een speler op een vakje met een slangentaart terecht komt, daalt hij af langs het lichaam van de slang en zet zijn pion op het vakje met de kop van de slang.

### EINDE VAN HET SPEL

De eerste speler die vakje 49 bereikt, is de winnaar.

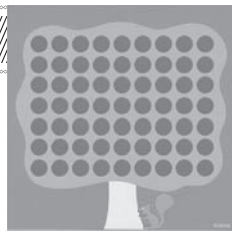
**Opmerking:** de pion moet precies op vakje 49 terechtkomen. Als het aantal gegooide ogen hoger is dan het aantal resterende vakjes, moet de speler zijn pion net zo veel vakjes terugzetten als het te veel gegooide aantal punten.

Vanaf 5 jaar | 2 spelers | 10 tot 15 min.



**MATERIALEN:** Tic Tac Toe-spelbord, 24 cilindervormige pionnen per speler (elk zijn eigen kleur).

**DOEL VAN HET SPEL:** zoveel mogelijk rijen van 4 pionnen maken.



#### VERLOOP VAN HET SPEL

De spelers pakken de 24 pionnen van hun eigen kleur en zetten deze voor zich neer. De jongste speler begint. Vervolgens wordt met de klok mee gespeeld.

De speler die aan de beurt is, zet een pion op een leeg vakje van het bord. De spelers moeten proberen een rij van 4 pionnen in hun kleur te maken (horizontaal of verticaal).

**Opmerking:** wanneer er eenmaal 4 pionnen op een rij staan, kunnen ze geen deel meer uitmaken van een andere rij.

#### EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen wanneer de spelers geen pionnen meer over hebben. De speler die de meeste rijen van 4 pionnen heeft gemaakt, is de winnaar.

Vanaf 3 jaar | 2 tot 4 spelers | 10 tot 15 min.



**MATERIALEN:** 4 lottoborden, 12 lottokaarten

(12 verschillende dieren), 1 zak, 6 cilindervormige pionnen per speler.

**DOEL VAN HET SPEL:** als eerste het lottobord vullen.



#### VERLOOP VAN HET SPEL

Elke speler pakt een bord en 6 pionnen en legt deze voor zich neer. De 12 dierenkaarten worden in de zak gedaan. De jongste speler begint. Vervolgens wordt met de klok mee gespeeld. De speler die aan de beurt is, pakt zonder te kijken een kaart uit de zak en zegt welk dier hij heeft getrokken.

Alle spelers kijken of ze het dier op hun lottobord hebben.

- Als een speler het dier op zijn lottobord heeft, zet hij een pion op het vakje met dit dier.
- Zo niet, dan gebeurt er niets. De kaart wordt dan weggelegd en de volgende speler haalt een kaart uit de zak.

#### EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen zodra een speler een pion op elk van zijn vakjes met dieren heeft gezet. Deze speler is de winnaar.



Vanaf 3 jaar | 2 tot 4 spelers | 10 tot 15 min.



**MATERIALEN: 24 memorykaarten.**

**DOEL VAN HET SPEL:** zo veel mogelijk paren winnen.

#### VERLOOP VAN HET SPEL

Alle kaarten worden op tafel gelegd met de afbeeldingen naar beneden.

De speler die aan de beurt is, draait twee kaarten om.

- **Als de twee kaarten identiek zijn**, wint de speler het paar en legt deze kaarten voor zich neer. Hij mag dan opnieuw spelen en nog twee kaarten omdraaien.

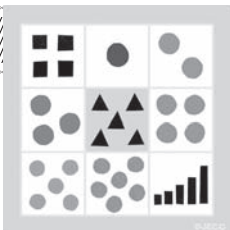
- **Als de twee kaarten verschillend zijn**, laat de speler iedereen naar de omgedraaide kaarten kijken en draait ze dan weer om (ze blijven op dezelfde plek liggen). Daarna is de volgende speler aan de beurt.

#### EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen wanneer alle paren zijn gewonnen en er geen kaarten meer op tafel liggen. De speler met de meeste paren is de winnaar.



## DOBBELSPELLEN



### Yam junior

Vanaf 4 jaar | 2 tot 4 spelers | 10 tot 15 min.



**MATERIALEN: 4 Yam-borden, 8 cilindervormige pionnen per speler, 5 dobbelstenen.**

**DOEL VAN HET SPEL:** als eerste een rij van 3 pionnen op de kaart maken of een Yam scoren.

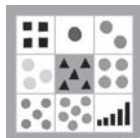
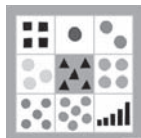
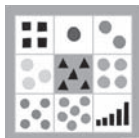
#### VERLOOP VAN HET SPEL

Elke speler pakt een bord en 8 pionnen en legt deze voor zich neer. De 5 dobbelstenen worden midden op tafel gelegd. De jongste speler begint. Vervolgens wordt met de klok mee gespeeld.

De speler die aan de beurt is, probeert een bepaalde combinatie van dobbelstenen te maken om een pion op zijn bord te mogen zetten.

Om deze combinatie te maken, mag hij tot 3 keer met de dobbelstenen gooien. Bij elke worp mag hij besluiten om alle stenen opnieuw te gooien of stenen opzij te leggen die hij nodig heeft om een bepaalde combinatie te maken (en alleen de andere dobbelstenen opnieuw te gooien).

Wanneer een speler een combinatie heeft gemaakt, zet hij een pion op het bijbehorende vakje.





Minimaal 3 dobbelstenen met een 1



Minimaal 3 dobbelstenen met een 6



Minimaal 3 dobbelstenen met een 2



5 dobbelstenen waarvan de cijfers elkaar opvolgen: 1, 2, 3, 4, 5 of 2, 3, 4, 5, 6



Minimaal 3 dobbelstenen met een 3



4 dobbelstenen met dezelfde waarde



Minimaal 3 dobbelstenen met een 4



**Yam:** 5 dobbelstenen met dezelfde waarde



Minimaal 3 dobbelstenen met een 5

### EINDE VAN HET SPEL

De speler die als eerste een rij van 3 pionnen heeft, is de winnaar. Als een speler tijdens zijn beurt een Yam gooit (5 dobbelstenen met dezelfde waarde), is hij meteen de winnaar.

NL

## Het huis

Vanaf 4 jaar | 2 tot 4 spelers | 10 min.



**MATERIALEN: 1 dobbelsteen, 1 vel papier per speler.**

**DOEL VAN HET SPEL:** als eerste het huis afmaken.

### VERLOOP VAN HET SPEL

Dit is het huis dat de spelers moeten maken:



De jongste speler begint. Vervolgens wordt met de klok mee gespeeld.

De speler die aan de beurt is, moet proberen een deel van zijn huis te tekenen. Om dit te doen, gooit hij de dobbelsteen. Of de speler mag tekenen, is afhankelijk van

het resultaat van de worp. Het huis moet precies in de onderstaande volgorde worden getekend:

- **6**, het vierkant van het huis
- **5**, het dak
- **4**, de deur
- **3 of 2**, één raam (let op, er zijn 2 ramen nodig)
- **1**, de schoorsteen

Als de speler heeft gegooid en een deel van zijn huis mag tekenen, mag hij opnieuw spelen. Zo niet, dan is de volgende speler aan de beurt.

### EINDE VAN HET SPEL

De eerste speler van wie het huis klaar is, heeft gewonnen.

## Vlooienspel

NL

Vanaf 5 jaar, met een volwassene | 2 tot 4 spelers | 10 min.



**MATERIALEN:** 1 dobbelsteen, een vel papier om de scores te noteren.

**DOEL VAN HET SPEL:** 20 punten behalen in zo min mogelijk beurten.

### VERLOOP VAN HET SPEL

De jongste speler begint. Vervolgens wordt met de klok mee gespeeld.

De speler die aan de beurt is, laat de dobbelsteen 'springen' als een vlo door met de wijsvinger op een hoek van de dobbelsteen te duwen. Vervolgens noteert hij het aantal gegooide ogen. Daarna is de volgende speler aan

de beurt. Na elke beurt berekenen de spelers het totaal van hun worpen. Ze stoppen zodra ze 20 punten of meer hebben behaald.

### EINDE VAN HET SPEL

De speler die de minste beurten nodig had om 20 punten te behalen, is de winnaar.

## Het hart

NL

Vanaf 4 jaar | 2 tot 4 spelers | 10 min.



**MATERIALEN:** 1 dobbelsteen, 1 vel papier per speler.

**DOEL VAN HET SPEL:** als eerste de 6 delen van het hart afstrepen.

### VERLOOP VAN HET SPEL

Elke speler tekent een hart op zijn vel volgens het onderstaande model, verdeeld in 6 delen met elk een getal. De jongste speler begint. Vervolgens wordt met de klok mee gespeeld.



De speler die aan de beurt is, gooit de dobbelsteen en streept het cijfer op zijn hart door dat overeenkomt met het aantal gegooide ogen. Als het cijfer al is doorgestreept, moet hij de worp aanbieden aan zijn linkerbuurman, of aan de speler links daarvan als zijn linkerbuurman het cijfer ook al heeft doorgestreept. Daarna is de volgende speler aan de beurt.

### EINDE VAN HET SPEL

De eerste speler die alle cijfers van zijn hart heeft doorgestreept, is de winnaar.

Vanaf 6 jaar, met een volwassene | 3 tot 4 spelers | 10 min.



**MATERIALEN: 5 dobbelstenen .**

**DOEL VAN HET SPEL:** *als laatste een 1 midden op tafel leggen.*

**VERLOOP VAN HET SPEL**

De jongste speler begint. Vervolgens wordt met de klok mee gespeeld. De speler die aan de beurt is, gooit de 5 dobbelstenen. Vervolgens:

- legt hij de **enen midden op tafel**,
- geeft hij de  **tweeën** aan zijn **linkerbuurman**
- geeft hij de **vijven** aan zijn **rechterbuurman**
- en **goot de overgebleven dobbelstenen opnieuw** (dus de dobbelstenen met 4, 3 of 6 ogen).

Hij blijft gooien tot hij geen dobbelstenen meer over heeft. Daarna mag de volgende speler met de gekregen dobbelstenen gooien. Als hij er geen heeft, is de volgende aan de beurt. Enzovoort.

**EINDE VAN HET SPEL**

De speler die de laatste 1 midden op tafel legt, heeft gewonnen.

Vanaf 5 jaar, met een volwassene | 2 tot 4 spelers | 10 min.



**MATERIALEN: 5 dobbelstenen, een vel papier om de scores te noteren.**

**DOEL VAN HET SPEL:** *als eerste 100 punten of meer behalen.*

**VERLOOP VAN HET SPEL**

De jongste speler begint. Vervolgens wordt met de klok mee gespeeld.

De speler die aan de beurt is, gooit één keer met de 5 dobbelstenen en noteert zijn punten op basis van het resultaat. Aantal punten:

- **1 2 3 4 5**, 20 punten
- **1 2 3 4** en  **één andere dobbelsteen**, 15 punten
- **1 2 3** en  **twee andere dobbelstenen**, 10 punten
- **1 2** en  **drie andere dobbelstenen**, 5 punten

Daarna mag de volgende speler een reeks proberen te maken en zijn punten noteren. Na elke worp tellen de spelers hun score op bij de punten die ze eerder hebben behaald.

**Let op:** *als een speler drie enen gooit, moet hij zijn score uitgummen en weer bij nul beginnen.*

**EINDE VAN HET SPEL**

De speler die als eerste 100 punten of meer behaalt, is de winnaar.



## El parchís

ES



A partir de 4 años | De 2 a 4 jugadores | De 10 a 20 minutos



**MATERIAL:** el tablero del parchís, 2 fichas por jugador (cada uno las de su color), 1 dado.

**OBJETIVO DEL JUEGO:** ser el primero en llegar a la estrella del centro con sus dos fichas.

### DESARROLLO DE LA PARTIDA

Cada jugador coloca sus dos fichas en la casa de su color. Se juega en el sentido de las agujas del reloj. El más joven comienza y tira el dado.

### DESPLAZAMIENTO DE LAS FICHAS

Para sacar una ficha de su casa y situarla en la primera casilla de su recorrido, el jugador debe sacar un 6. A continuación, vuelve a tirar el dado y avanza tantas casillas como puntos indique el dado. Si ya ha sacado las dos fichas, el jugador decide cuál de ellas prefiere mover. Cada vez que saque un 6, el jugador continúa jugando y vuelve a lanzar el dado.

A medida que salen varias fichas y avanzan por el recorrido, puede ocurrir que se pisen los talones. Las fichas no se pueden rebasar. Por ello, si una ficha se encuentra el camino bloqueado por otra, no puede continuar y deberá situarse en la casilla precedente. Por el contrario, si la tirada permite que un jugador mueva su ficha exactamente a una casilla ya ocupada por otra ficha, debe «comerla»: ocupa su lugar y esa ficha vuelve a su casa.

### LA ESCALERA AL CIELO

Después de dar una vuelta completa, las fichas se colocan en la última casilla de su recorrido, al pie de la escalera que les llevará al cielo.

**Nota:** Hay que sacar el número exacto para caer en esta casilla. Si la puntuación del dado es superior al número de casillas restantes hasta el pie de la escalera, el jugador no puede moverse.

Las casillas están numeradas del 1 al 4. Para avanzar a la casilla n.º 1 hay que sacar un 1, para avanzar a la casilla n.º 2 hay que sacar un 2 y así sucesivamente, hasta la casilla n.º 4.

Por último, para que una ficha salga del tablero, después de la casilla n.º 4, el jugador debe sacar un 6.

### FIN DE LA PARTIDA

Gana la partida el primer jugador que saque a sus dos fichas del tablero.

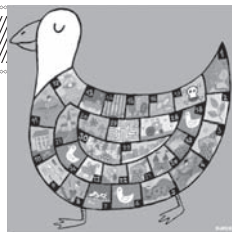
## El juego de la oca

A partir de 4 años | De 2 a 4 jugadores | De 10 a 15 minutos



**MATERIAL:** el tablero del juego de la oca, 1 ficha por jugador (cada uno la de su color), 1 dado.

**OBJETIVO DEL JUEGO:** llegar el primero a la casilla n.º 30.



### DESARROLLO DE LA PARTIDA

El más joven comienza. Se juega en el sentido de las agujas del reloj. En su turno, el jugador lanza el dado y avanza su ficha tantas casillas como puntos indique el dado. Si un jugador llega a una casilla ya ocupada por otra ficha, le envía a la casilla en la que él se encontraba.

**Nota:** Al inicio de la partida, si un jugador obtiene un 6, avanza hasta la casilla n.º 15.

### LAS CASILLAS ESPECIALES

• **Las casillas «oca»** (6, 18 y 24) permiten que el jugador avance de nuevo el mismo número de puntos obtenidos.

- **El puente** (casilla 3) hace avanzar hasta el segundo puente (casilla 21).
- **El hotel** (casilla 10) hace perder un turno.
- **La cárcel** (casilla 14) retiene al jugador hasta que este saque un 6 con el dado.
- **La calavera** (casilla 17) le reenvía a la casilla 1.
- **El laberinto** (casilla 27) hace perder dos turnos.

### FIN DE LA PARTIDA

Gana la partida el primer jugador que llega a la casilla 30.

**Nota:** Hay que sacar el número exacto para caer en la casilla 30. Si la puntuación del dado es superior al número de casillas restantes, el jugador debe recular el número de casillas sobrantes.

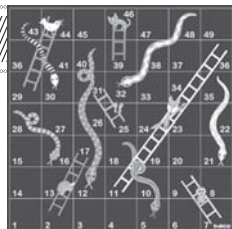
## El juego de las escaleras y las serpientes

A partir de 5 años | De 2 a 4 jugadores | De 10 a 15 minutos



**MATERIAL:** 1 tablero, 1 ficha por jugador (cada uno la de su color), 1 dado.

**OBJETIVO DEL JUEGO:** ser el primero en llegar a la casilla 49.



### DESARROLLO DE LA PARTIDA

Cada jugador coloca su ficha al lado del tablero, junto a la casilla 1. Empieza el jugador más joven y luego se continúa en el sentido de las agujas del reloj. El jugador lanza el dado y avanza su ficha tantas casillas como puntos indique.

**Casillas «escalera»:** cuando un jugador llega a una casilla donde se encuentra el pie de una escalera, sube por ella hasta situarse en la casilla en la que termina.

**Casillas «serpiente»:** cuando un jugador llega a una casilla donde se encuentra la cola de una serpiente, desciende por su cuerpo hasta situarse en la casilla de su cabeza.

### FIN DE LA PARTIDA

Gana la partida el primer jugador que llega a la casilla 49.

**Nota:** hay que sacar el número exacto para caer en la casilla 49. Si la puntuación del dado es superior al número de casillas restantes, el jugador debe recular el número de casillas sobrantes.



## El cuatro en raya

ES

A partir de 5 años | 2 jugadores | De 10 a 15 minutos



**MATERIAL: 1 tablero, 24 fichas «cilindro» por jugador (cada uno las de su color).**

**OBJETIVO DEL JUEGO:** Alinear el máximo de veces posibles 4 fichas de su color.

### DESARROLLO DE LA PARTIDA

Los jugadores cogen las 24 fichas de su color y las colocan frente a ellos. Empieza el jugador más joven y después se van alternando.

En su turno, los jugadores ponen una ficha sobre una casilla libre del tablero e intentan alinear cuatro fichas de su color (en horizontal o vertical).

**Nota:** Cuando cuatro fichas están alineadas, ya no se pueden usar para otras alineaciones.

### FIN DE LA PARTIDA

La partida se detiene cuando los jugadores ya no tienen fichas con las que jugar. El ganador es aquel que más veces ha alineado cuatro fichas.



## El bingo

ES

A partir de 3 años | De 2 a 4 jugadores | De 10 a 15 minutos



**MATERIAL: 4 cartones de bingo, 12 cartas de bingo (12 animales diferentes), 1 bolsa, seis fichas «cilindro» por jugador.**

**OBJETIVO DEL JUEGO:** ser el primero en completar su cartón.

### DESARROLLO DE LA PARTIDA

Cada jugador elige un cartón y seis fichas, y los coloca frente a él. Las 12 cartas «animales» se meten en la bolsa.

Empieza el jugador más joven y luego se continúa en el sentido de las agujas del reloj. Sin mirar, coge una carta de la bolsa y anuncia el animal elegido.

Todos los jugadores comprueban en su cartón si tienen este animal.

- Si un jugador lo ve en su cartón, coloca una ficha sobre la casilla del animal cogido.
- En caso contrario, no sucede nada. A continuación, se descarta esa carta y el jugador siguiente coge una nueva de la bolsa...

### FIN DE LA PARTIDA

La partida finaliza cuando un jugador ha completado su cartón poniendo una ficha sobre cada una de sus casillas «animales». Es el ganador.



A partir de 3 años | De 2 a 4 jugadores | De 10 a 15 minutos



**MATERIAL:** 24 cartas de memoria.

**OBJETIVO DEL JUEGO:** ganar el máximo de parejas.

#### DESARROLLO DE LA PARTIDA

Se colocan todas las cartas boca abajo en el centro de la mesa.

En su turno, los jugadores dan la vuelta primero a una carta y después a otra.

- **Si las dos cartas son idénticas**, el jugador gana la pareja y se queda con las dos cartas. Puede volver a jugar y darle la vuelta a otras dos cartas.

- **Si las dos cartas son diferentes**, el jugador deja que todo el mundo tenga tiempo de observarlas y después las vuelve a poner boca abajo en el mismo lugar.

A continuación, es el turno del jugador siguiente.

#### FIN DE LA PARTIDA

La partida termina cuando ya se han ganado todas las parejas y no quedan cartas sobre la mesa. El ganador es aquel que ha ganado más parejas.



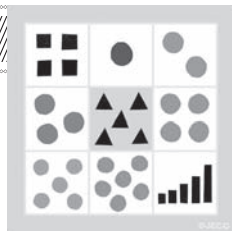
## JUEGOS DE DADOS

A partir de 4 años | De 2 a 4 jugadores | De 10 a 15 minutos



**MATERIAL:** 4 cartones de Yam, 8 fichas «cilindros» por jugador, 5 dados.

**OBJETIVO DEL JUEGO:** ser el primero en alinear tres fichas sobre el cartón o en hacer un Yam.



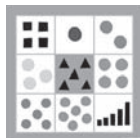
#### DESARROLLO DE LA PARTIDA

Cada jugador elige un cartón y coge ocho fichas que coloca delante de él. Los cinco dados se colocan en el centro de la mesa. Empieza el jugador más joven y luego se continúa en el sentido de las agujas del reloj.

En su turno, el jugador intentará hacer una combinación de dados que le permita colocar una ficha sobre su cartón.

Para ello, puede lanzar hasta tres veces seguidas los dados. En cada tirada, puede optar por volver a lanzarlos todos o por dejar a un lado los dados que considera necesarios para lograr una combinación (en este caso, únicamente vuelve a lanzar los otros dados).

Cuando un jugador ha conseguido una combinación coloca una ficha sobre la casilla correspondiente.





Obtener al menos 3 dados de valor 1



Obtener al menos 3 dados de valor 6



Obtener al menos 3 dados de valor 2



Obtener 5 dados con valores consecutivos: 1, 2, 3, 4, 5 o 2, 3, 4, 5, 6



Obtener al menos 3 dados de valor 3



Obtener 4 dados idénticos



Obtener al menos 3 dados de valor 4



**Yam** : Obtener 5 dados idénticos



Obtener al menos 3 dados de valor 5

### FIN DE LA PARTIDA

Cuando un jugador ha alineado tres fichas, gana la partida. Si, durante un turno, un jugador obtiene un Yam (5 dados idénticos), gana inmediatamente la partida.

## La casa

ES

A partir de 4 años | De 2 a 4 jugadores | 10 minutos



**MATERIAL: 1 dado, una hoja de papel por jugador.**

**OBJETIVO DEL JUEGO:** ser el primer jugador en terminar su casa.

### DESARROLLO DE LA PARTIDA

Este es el modelo de la casa que hay que realizar:



Empieza el jugador más joven y luego se continúa en el sentido de las agujas del reloj.

En su turno, el jugador intentará dibujar una parte de su casa. Para ello, lanza el dado y, en función del resultado, podrá avanzar con su dibujo.

Las etapas del diseño deben respetar estrictamente el siguiente orden:

- **6**, el cuadrado de la casa
- **5**, el techo
- **4**, la puerta
- **3 o 2**, una sola ventana (atención: hacen falta dos ventanas)
- **1**, la chimenea

Si el jugador obtiene un resultado con el dado que le permite realizar una parte de su casa, puede volver a jugar; en caso contrario, le toca al siguiente jugador.

### FIN DE LA PARTIDA

Gana la partida el primer jugador que completa su casa.

5 años con un adulto | De 2 a 4 jugadores | 10 minutos



**MATERIAL:** 1 dado, una hoja de papel para anotar las puntuaciones.

**OBJETIVO DEL JUEGO:** conseguir 20 puntos en el menor número de turnos posible.

#### DESARROLLO DE LA PARTIDA

Empieza el jugador más joven y luego se continúa en el sentido de las agujas del reloj.

En su turno, el jugador hace saltar el dado como una pulga, apoyando su dedo índice sobre la arista superior del dado, y anota los puntos obtenidos con el dado. A continuación, le toca al jugador siguiente.

Turno tras turno, los jugadores suman los resultados obtenidos con el dado. Se detienen cuando alcancen o superen los 20 puntos.

#### FIN DE LA PARTIDA

Gana la partida el jugador que haya necesitado menos turnos para alcanzar los 20 puntos.

A partir de 4 años | De 2 a 4 jugadores | 10 minutos



**MATERIAL:** 1 dado, una hoja de papel por jugador.

**OBJETIVO DEL JUEGO:** ser el primer jugador en tachar las seis partes de su corazón.

#### DESARROLLO DE LA PARTIDA

Cada jugador dibuja un corazón en su hoja, siguiendo el modelo que se muestra a continuación dividido en seis partes con sus respectivos números.



Empieza el jugador más joven y luego se continúa en el sentido de las agujas del reloj.

En su turno, el jugador lanza el dado y tacha en su corazón el número obtenido.

Si esta cifra ya está tachada, debe ofrecérsela a su vecino de la izquierda o al siguiente si este ya la tiene.

A continuación, le toca al jugador siguiente.

#### FIN DE LA PARTIDA

Gana la partida el primer jugador que haya tachado todas las partes de su corazón.

## Los ases

**ES**

6 años con un adulto | De 3 a 4 jugadores | 10 minutos



**MATERIAL: 5 dados.**

**OBJETIVO DEL JUEGO:** ser el último en colocar un 1 en el medio.

### DESARROLLO DE LA PARTIDA

Empieza el jugador más joven y luego se continúa en el sentido de las agujas del reloj. En su turno, el jugador lanza los cinco dados. A continuación:

- coloca el o los **1** en el **centro** de la mesa,
- da el o los **2** a su **vecino de la izquierda**,
- da el o los **5** a su **vecino de la derecha**
- y **vuelve a jugar los dados restantes** (es decir, los que indiquen 4, 3 o 6).

Continúa así tirando los dados hasta que ya no quede ninguno. Después le corresponde al siguiente jugador tirar los dados que haya recibido. Si no tiene, se pasa al jugador siguiente, etc.

### FIN DE LA PARTIDA

Gana el que coloca el último **1** en el centro

## Las escaleras

**ES**

5 años con un adulto | De 2 a 4 jugadores | 10 minutos



**MATERIAL: 5 dados, una hoja de papel para anotar las puntuaciones.**

**OBJETIVO DEL JUEGO:** ser el primer jugador en superar los 100 puntos.

### DESARROLLO DE LA PARTIDA

Empieza el jugador más joven y luego se continúa en el sentido de las agujas del reloj.

Lanza una sola vez los cinco dados y marca puntos en función del resultado de los dados.

Si consigue:

- **1 2 3 4 5**, marca **20 puntos**
- **1 2 3 4 + otro dado**, marca **15 puntos**
- **1 2 3 + otros dos dados**, marca **10 puntos**
- **1 2 + otros tres dados**, marca **5 puntos**

A continuación, le corresponde al siguiente jugador intentar hacer una escalera y marcar sus puntos. Después de cada tirada, los jugadores suman su puntuación a la conseguida anteriormente.

**Atención:** si en una tirada, un jugador consigue tres 1, borra su puntuación y vuelve a empezar desde cero.

### FIN DE LA PARTIDA

Gana el jugador que primero consigue o supera 100 puntos.