



Inhalt

- 70 Karten
- 1 Würfel

Ziel des Spiels

Als erster Spieler die Gegenstände auf den Karten finden.

Vorbereitung

- Mische die Karten und lege sie mit der Abbildung nach unten in der Mitte des Tisches.
- Nimm Stift und Papier, um die Punkte zu notieren. (nicht im Lieferumfang)

Das Spiel

- Der jüngste Spieler würfelt auf dem Tisch.
- Der Reihe nach nehmen alle Spieler die Anzahl Karten, die der Würfel angibt: 1, 2 oder 3 Karten.
- Alle Spieler suchen möglichst schnell den Gegenstand, der auf ihrer/ ihren Karte(n) abgebildet ist.
- Der Spieler, der gewürfelt hat, ruft START.
- Jeder sucht nun gleichzeitig so schnell wie möglich den Gegenstand auf seiner/ seinen Karte(n).
- Wenn ein Spieler alle Gegenstände gefunden hat, ruft er STOPP.
- Jeder hört sofort auf zu suchen und nimmt seine(n) gefundenen Gegenstand/ Gegenstände mit.
- Alle Spieler zeigen sich gegenseitig die gefundenen Gegenstände.
- Danach geht das Spiel weiter in Uhrzeigerichtung.

Punkteverteilung

Jeder Spieler erhält pro gefundenen Gegenstand einen Punkt.

Gewinner

Der Spieler, der als erster 10 Punkte hat, ist Gewinner des Spiels. Vergiss nicht aufzuräumen! Immer wenn jemand gewonnen hat.

Anmerkungen

- Die Eltern kontrollieren die Karten, bevor die Kinder mit dem Spiel anfangen. Wenn bestimmte Gegenstände nicht im Hause vorhanden sind, nehmen sie diese Karten aus dem Spiel.
- Hat ein Spieler eine Karte mit einem Kleidungsstück, zählt die Kleidung, die er gerade trägt, nicht als gefundener Gegenstand mit.
- Bei Bedarf können die Kinder die Eltern um Hilfe bitten, um einen Gegenstand zu nehmen, z. B. wenn dieser an einer für ein Kind schwer zugänglichen Stelle liegt, wie etwa in einem hohen Schrank.
- Auf bestimmten Karten stehen zwei Abbildungen. Dies dient der Verdeutlichung des Gegenstands, den die Kinder suchen müssen. Sie müssen aber nur einen Gegenstand finden.
- Unter Umständen ist während des Spiels elterliche Aufsicht erforderlich.



Spelregels - Règle du jeu - Spielanleitung

Meld je ook aan voor onze nieuwsbrief en blij op de hoogte van alle nieuwe producten en activiteiten van University Games!
Stuur een mail naar newsletter@ug.nl om je aan te melden
of kijk op www.universitygames.nl.

Inscrivez-vous à notre bulletin d'information et restez informé de tous les nouveaux produits et de toutes les activités d'University Games ! Envoyez un mail avec votre inscription à newsletter@ug.nl
ou consultez www.universitygames.fr.

Melde dich auch für unseren Newsletter an und halte dich über alle neuen Produkte und Aktivitäten von University Games auf dem Laufenden! Schicke zur Anmeldung eine E-Mail an newsletter@ug.nl oder gehe auf die Website www.universitygames.de.

NL

Inhoud

- 70 kaarten
- 1 dobbelsteen

Doel van het spel

Als eerste speler de voorwerpen vinden op de kaarten.

Vorbereiding

- Schud de kaarten en plaats ze in het midden van de tafel, met de afbeelding naar beneden.
- Neem pen en papier om de punten te noteren. (niet inbegrepen)

Het spel

- De jongste speler rolt de dobbelsteen over de tafel.
- Om de beurt nemen alle spelers het aantal kaarten dat op de dobbelsteen staat: 1, 2 of 3 kaarten.
- Alle spelers zoeken om ter snelst het voorwerp dat afgebeeld staat op hun kaart(en).
- De speler die de dobbelsteen heeft gerold, roept START.
- Iedereen zoekt nu tegelijkertijd om ter snelst het voorwerp op zijn kaart(en).
- Als een speler alle voorwerpen heeft gevonden, roept hij STOP.
- Iedereen stopt meteen met zoeken en neemt zijn gevonden voorwerp(en) mee.
- Alle spelers tonen de voorwerpen die zij gevonden hebben aan elkaar.
- Vervolgens gaat het spel verder in de richting van de klok.

Puntenverdeling

Elke speler krijgt een punt per gevonden voorwerp.

Winnaar

De speler die als eerste 10 punten heeft, is de winnaar van het spel.
Vergeet niet om op te ruimen! Dit doe je wanneer iemand gewonnen heeft.

Opmerkingen

- Ouders controleren de kaarten voordat de kinderen het spel spelen. Indien er bepaalde voorwerpen thuis niet te vinden zijn, nemen zij deze kaarten uit het spel.
- Als een speler een kaart heeft met een kledingstuk, telt de kleding die hij draagt niet mee als gevonden voorwerp.
- Indien nodig, kunnen kinderen de ouders om hulp vragen om een voorwerp te nemen. Dit kan als het op een plaats ligt waar een kind moeilijk bij kan, zoals in een hoge kast.
- Op bepaalde kaarten staan twee afbeeldingen. Dit is ter verduidelijking van het voorwerp dat de kinderen moeten zoeken. Zij moeten slechts één voorwerp hiervan vinden.
- Ouderlijk toezicht kan nodig zijn om een oogje in het zeil te houden tijdens het spel.

FR

Contenu

- 70 cartes
- 1 dé

Objectif du jeu.

Trouver en premier les objets sur les cartes.

Préparation

- Mélangez les cartes et placez-les au milieu de la table, avec l'image vers le bas.
- Prenez un stylo et du papier pour noter les points. (non compris)

Le jeu

- Le plus jeune joueur jette le dé sur la table.
- Chacun leur tour, les joueurs prennent le nombre de cartes sur le dé : 1, 2 ou 3 cartes.
- Tous les joueurs cherchent au plus vite l'objet présenté sur leur(s) carte(s).
- Le joueur ayant jeté le dé dit START.
- Tout le monde cherche en même temps au plus vite l'objet présenté sur leur(s) carte(s).
- Lorsqu'un joueur trouve tous les objets, il crie STOP.
- Tout le monde arrête de suite de chercher et prend son/ses objet(s) trouvé(s).
- Tous les joueurs se montrent les objets trouvés.
- Ensuite, le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Répartition des points

Chaque joueur obtient un point par objet trouvé.

Le gagnant

Le joueur collectant en premier 10 points gagne le jeu.
N'oubliez pas de ranger ! Il faut le faire lorsque quelqu'un a gagné.

Remarques

- Les parents contrôlent les cartes avant que les enfants jouent le jeu. Si certains objets ne se trouvent pas à la maison, ils enlèvent ces cartes du jeu.
- Si un joueur a une carte avec un vêtement, les vêtements qu'il porte ne comptent pas comme objet trouvé.
- Si nécessaire, les enfants peuvent demander de l'aide aux parents pour prendre un objet. Il peut s'agir d'un endroit difficilement accessible pour un enfant, comme une armoire élevée.
- Certaines cartes ont deux images. C'est pour clarifier l'objet à chercher par les enfants. Ils ne doivent qu'en trouver un.
- La surveillance parentale peut être nécessaire afin de contrôler les enfants durant le jeu.