

Spielanleitung

Instruction * Règle du jeu * Regla del juego * Spelregels * Istruzione

D EN F ES NL I

Nr. 22308

COMBINO



belsduc

COMBINO

Um dieses Spiel zu gewinnen muss etwas Fehlendes erkannt werden. Nicht so einfach, denn etwas was fehlt kann man ja nicht sehen aber wer genau hinschaut, erkennt bestimmt, was passen könnte.

Combino fördert die detaillierte visuelle Wahrnehmung, das logische Schlussfolgern und das Erkennen von Zusammenhängen. Durch eine Spielvariante mit Pantomime lernen die Kinder Bewegungen und Haltungen nachzuahmen und zu benennen. Das Spiel schult die Grob- und Feinmotorik.

Inhalt: 18 Bildkarten, beidseitig bedruckt, 21 Gewinnchips
3 Motivwürfel, 1 Farbwürfel

Alter: 3+
Mitspieler: ab 2

Autoren: Angelika und Jürgen Lange

Kurzanleitung: Es wird mit allen Würfeln gespielt. Der Farbwürfel gibt an, welcher der drei Motivwürfel gilt. Das Motiv des jeweiligen Würfels fehlt auf einer der Bildkarten. Wer die entsprechende Karte findet tippt darauf. Die Karte wird gedreht, denn die Gegenseite zeigt das komplette Bild. Ist es richtig, erhält der Spieler einen Gewinnchip. Wer sechs Chips hat, ist Gewinner des Spieles.

Spielvorbereitung: Alle 18 Bildkarten werden auf dem Tisch verteilt. Die Bildseite mit dem Punkt sollte nach oben liegen. Alle vier Würfel sowie die Gewinnchips werden bereitgelegt.

- Spielverlauf:** Der jüngste Spieler nimmt alle vier Würfel in beide Hände und würfelt. Der Farbwürfel zeigt nun, welcher Motivwürfel gilt. Zeigt der Farbwürfel z. B. blau, gilt das Motiv des blauen Würfels. Alle Spieler schauen sich das Motiv auf dem Würfel an und versuchen eine Karte zu finden, auf der genau dieses Motiv zu fehlen scheint. Z. B. der Würfel zeigt das Springseil. Alle suchen die Karte bei der eine Person scheinbar mit einem Springseil springt.
- Glaubt ein Spieler die richtige Karte entdeckt zu haben, tippt er schnell darauf. Nun wird die Karte umgedreht und das vollständige Bild wird sichtbar. Entsprechend dem obigen Beispiel ist das ein Kind, das mit dem Springseil hüpfte. Hat der Spieler recht gehabt, bekommt er dafür einen Chip und die Karte wird wieder gedreht, so dass die Seite mit dem Punkt zu sehen ist. Hat der Spieler auf die falsche Karte getippt, wird die Karte ebenfalls gedreht aber der Spieler erhält nichts.
- Spielende:** Hat ein Spieler sechs Chips vor sich liegen, ist er Gewinner des Spieles. Je nach Alter und Anzahl der Mitspieler kann die Menge der Chips auch verringert werden.
- Variante 1:** Spielverlauf wie oben, nur dass der Spieler, nachdem er einen Chip für die richtige Karte erhalten hat, die gezeigte Tätigkeit auf dem Bild pantomimisch nachmachen sollte. Z. B. er tut so, als hätte er ein Springseil mit dem er springt.
- Variante 2:** Spielverlauf wie oben, nur dass die Karten nicht mehr zurückgedreht werden. Sie bleiben liegen, wenn sie umgedreht wurden. Das bedeutet, es liegen Karten mit vollständigen Motiven, aber auch mit unvollständigen Motiven auf dem Tisch. Die Suche nach der richtigen Karte wird erschwert, denn das Spielfeld ändert sich ständig.
- Für die Kleinsten:** Die Karten liegen mit dem vollständigen Motiv nach oben. Ein Spieler würfelt und auch hier zeigt der Farbwürfel, welcher Würfel gilt. Wer als Erster auf die richtige Motivkarte deutet, darf diese behalten. Wer drei Karten hat gewinnt das Spiel.

COMBINO

To win this game, you have to find the missing object. That is not easy because of course you cannot see something if it is missing. However, if you look carefully, it will be clear to you what could fit well into the picture.

Combino develops visual perception of details, the ability to form logical conclusions and the recognition of contexts. In the variant of the game with pantomime the children learn how to copy movements and postures and it trains gross and fine motor skills.

Contents:	18 picture tiles, printed on both sides, 21 winning chips 3 dice with pictures, 1 die with colours
Age:	3+
Number of players:	2 or more
Authors:	Angelika and Jürgen Lange

Brief instructions: All dice are used in the game. The die with colours indicates which of the three dice with pictures is to be referred to. The picture on the respective die is missing in one of the picture tiles. The player who spots the right tile taps on it. The tile is turned around because the other side shows the complete picture. If the player is correct, (s)he is given a winning chip. The first player to collect six chips wins the game.

Game preparation: All 18 picture tiles are spread out on the table. The picture side with the dot should face upwards. All four dice as well as the winning chips are laid out in readiness.

Rules of the game: The youngest player takes all four dice in both hands and rolls the dice. The die with colours now shows which picture die is to be referred to. If for example the colour blue comes up on the die, the picture that is rolled on the blue die is the one that counts. All players look at the picture on the die and try to find a tile on which this exact picture seems to be missing. For example if the dice shows a skipping rope, all the players look for the tile showing a person who seems to be skipping.

If a player thinks (s)he has found the correct tile, he taps on it quickly. The tile is turned around and the complete picture becomes visible. In the above example that is the picture of a child skipping with a skipping rope. If the player is right, (s)he is given a chip and the tile is turned around again so that the side with the dot can be seen.

If the player taps on the wrong tile, the tile is turned around too but the player is not given any chip.

End of the Game: The first player to have six chips wins the game. The quantity of chips can also be reduced to suit the number of players and the age of the players.

Variant 1: The game is played as described in the above with the exception that once the player has received the right tile, (s)he has to mime the activity shown in the picture. For example, (s)he pretends to skip with a skipping rope.

Variant 2: The game is played as described in the above with the difference that when a tile is turned around, it is left like that. This means that some of the tiles on the table show complete pictures and others incomplete pictures. The constant changing of the appearance of the tiles on the table increases the difficulty of finding the correct tile.

Variant for very small children: The cards are placed with the complete picture facing upwards. One player throws the dice and here too the die with colours decides which die is to be referred to. The first to point to the correct picture tile may keep it. The first player to collect three tiles wins the game.

COMBINO

Le but du jeu est de trouver un objet manquant le plus rapidement possible. Ce ne sera pas aisé, il vous faudra être attentif afin de trouver l'illustration qu'il manque sur une tuile de jeu posée sur la table.

Combino développe la perception visuelle, le raisonnement logique ainsi que la capacité à prendre en compte le contexte d'une situation. Dans les variantes du jeu, les enfants à reproduire des mouvements en mimant.

Contenu :	18 tuiles illustrées de chaque côté (1 côté avec marqué d'un point "face jeu", l'autre pour donner la réponse "face réponse"), 21 jetons représentant les points de victoire, 3 dés avec des illustrations sur chacune de ces faces (1 bleu, 1 rouge et 1 jaune), 1 dé avec différentes couleurs sur chacune de ces faces reprenant les couleurs des dés avec les illustrations
Age :	3 ans et +
Nombre de joueurs:	2 et +
Auteurs:	Angelika and Jürgen Lange

Aperçu du jeu : Un joueur lance les 4 dés. Chaque joueur devra alors retrouver le plus rapidement possible parmi les tuiles posées sur la table, celle qui correspond à l'objet manquant indiqué par les dés et poser sa main dessus avant les autres. Dès qu'un joueur a posé sa main sur une tuile, on la retourne pour vérifier la réponse. Si la réponse est juste, il gagne un jeton point de victoire. Le premier joueur à gagner 6 jetons point de victoire est déclaré vainqueur.

Préparation du jeu : Les 18 tuiles sont posées "face jeu" sur la table. Les dés et les jetons point de victoire sont posés à côté.

- Règle du Jeu:** Le plus jeune joueur commence et lance 4 dés.
Le dés de couleur indique quelle est l'illustration à prendre en compte sur les autres dés pour la partie en cours. Par exemple si le dé de couleur indique bleu, l'illustration sur le dé bleu est celle avec laquelle on joue pour cette partie.
- Tous les joueurs regardent alors l'illustration et essayent de retrouver sur la table quelle est la tuile où cette illustration est manquante. Par exemple, si le dés montre une guitare, tous les joueurs doivent retrouver la tuile montrant une personne qui semble jouer de la guitare.
- Dès qu'un joueur pense qu'il a trouvé la bonne tuile, il pose sa main dessus rapidement. La tuile est alors retournée et la réponse apparaît. Si le joueur a désigné la bonne tuile, elle est retournée "face jeu" pour la prochaine partie et il gagne un jeton point de victoire.
Si le joueur a désigné une mauvaise tuile, elle est également retournée "face jeu" pour la prochaine partie mais il ne gagne pas de jeton point de victoire.
- Le joueur ayant lancé les dés lors de cette partie passe alors les 4 dés au joueur à sa gauche et ainsi de suite.
- Fin du jeu :** Le premier joueur à gagner 6 jetons point de victoire gagne le jeu. Vous pouvez faire varier ce nombre en fonction du nombre de joueurs ou de leur âge.
- Variante 1 :** Le jeu se déroule comme décrit précédemment et si le joueur désigne la bonne tuile, il doit mimer l'action qu'elle montre.
- Variante 2 :** Le jeu se déroule comme décrit précédemment et lorsqu'une tuile est retournée "face réponse", elle reste de ce côté pour les parties suivantes.
Les tuiles sur la table montrent alors des tuiles "face jeu" et "face réponse", cela augmente alors la difficulté pour retrouver la bonne tuile.
- Variante pour les plus petits :** Les tuiles sont placées "face réponse" visible. Le jeu se déroule comme décrit précédemment et dès qu'un joueur désigne la bonne tuile, il la garde. Le premier joueur à gagner 3 tuiles est déclaré vainqueur.

COMBINO

Om dit spel te winnen moet er gevonden worden wat ontbreekt. Niet zo eenvoudig, want iets dat ontbreekt kan je natuurlijk niet zien, maar wie goed kijkt vindt zeker wat zou kunnen passen.

Combino bevordert de gedetailleerde visuele waarneming, het trekken van logische conclusies en het herkennen van een samenhang. Door een spelvariatie met pantomime leren de kinderen bewegingen en houdingen na te doen en te benoemen. Het spel schoolt de grove en de fijne motoriek.

Inhoud:	18 beeldkaarten, tweezijdig bedrukt, 21 jetons 3 dobbelstenen met motief, 1 gekleurde dobbelsteen
Leeftijd:	3+
Aantal spelers:	vanaf 2
Auteurs:	Angelika en Jürgen Lange

Korte beschrijving: Er wordt gespeeld met alle dobbelstenen. De gekleurde dobbelsteen geeft aan welke van de drie dobbelstenen met motief geldig is. Het motief van die dobbelsteen ontbreekt op een van de beeldkaarten. Wie de passende kaart vindt, tikt erop. De kaart wordt omgedraaid want de achterkant toont het volledige beeld. Is het juist, dan ontvangt de speler een jeton. Wie zes jetons heeft is de winnaar van het spel.

Vorbereitung van het spel: Alle 18 beeldkaarten worden verdeeld op tafel gelegd. De beeldzijde met het punt moet naar boven liggen. Alle vier dobbelstenen en ook de jetons worden klaargelegd.

- Spelverloop:** De jongste speler neemt alle vier dobbelstenen in beide handen en gooit de dobbelstenen. De gekleurde dobbelsteen toont aan welke dobbelsteen met motief nu geldig is. Toont de gekleurde dobbelsteen bijvoorbeeld blauw aan, dan geldt het motief van de blauwe dobbelsteen. Alle spelers bekijken het motief op de dobbelsteen en trachten een kaart te vinden waarop precies dit motief schijnt te ontbreken. Voorbeeld: de dobbelsteen toont het springtouw. Alle spelers zoeken de kaart waarop een persoon schijnbaar met een springtouw springt.
- Als een speler denkt dat hij de juiste kaart ontdekt heeft, tikt hij snel op die kaart. Nu wordt de kaart omgedraaid en de volledige afbeelding wordt zichtbaar. In bovenstaand voorbeeld is dat een kind dat met een springtouw springt. Wanneer de speler gelijk had ontvangt hij daarvoor een jeton en de kaart wordt opnieuw gedraaid, zodat de zijde met het punt te zien is. Wanneer de speler op de verkeerde kaart getikt heeft, dan wordt die kaart eveneens omgedraaid, maar de speler krijgt niets.
- Einde van het spel:** Wanneer een speler zes jetons voor zich heeft liggen is hij de winnaar van het spel. Naargelang van de leeftijd en het aantal spelers kan de hoeveelheid jetons ook verminderd worden.
- Variatie 1:** Spelverloop zoals hierboven, enkel dat de speler, nadat hij een jeton gekregen heeft voor de juiste kaart, de aangetoonde activiteit op de afbeelding pantomimisch moet nadoen. Hij doet dan bijvoorbeeld net alsof hij een springtouw heeft waarmee hij springt.
- Variatie 2:** Spelverloop zoals hierboven, enkel dat de kaarten niet meer teruggedraaid worden. Ze blijven liggen wanneer ze omgedraaid werden. Dat betekent dat er kaartjes met volledige motieven maar ook met onvolledige motieven op tafel liggen. Het zoeken naar de juiste kaart wordt moeilijker gemaakt, want het speelveld verandert zich voortdurend.
- Voor de kleinsten:** De kaartjes liggen met het compleet motief naar boven. Een speler gooit de dobbelstenen en ook hier toont de gekleurde dobbelsteen aan welke dobbelsteen telt. Wie als eerste op de juiste motiefkaart wijst mag deze houden. Wie drie kaarten heeft wint het spel.

COMBINO

Para ganar en este juego, hay que detectar lo que falta. Una tarea nada fácil, sobre todo porque una cosa que falta, normalmente no se puede ver. Pero si uno se fija bien, seguro que encuentra lo que cuadra.

Combino desarrolla la percepción visual detallada, el pensamiento lógico y el reconocimiento de contextos. A través de una variante de juego con pantomima, los niños aprenden a imitar y a identificar los movimientos y las posturas. El juego ejercita la motricidad gruesa y fina.

Contenido:	18 tarjetas ilustradas por ambas caras, 21 fichas de premio, 3 dados de dibujos, 1 dado de colores
Edad:	3+
Jugadores:	a partir de 2
Autores:	Angelika y Jürgen Lange

Instrucciones breves: Se juega con todos los dados. El dado de colores indica cuál de los tres dados de dibujos cuenta. El objeto que muestra el respectivo dado falta en una de las tarjetas. El que encuentra la tarjeta correspondiente, la señala tocándola con el dedo. Después, se da la vuelta a la tarjeta, porque la otra cara de ésta muestra la imagen completa. Si el jugador acierta, recibe una ficha de premio. Gana el primero en reunir seis fichas.

Preparación del juego: Las 18 tarjetas ilustradas se distribuyen sobre la mesa. La cara marcada con un punto debe señalar hacia arriba. Se preparan los cuatro dados y las fichas de premio.

Cómo se juega: El jugador más joven coge todos los dados con las dos manos y tira. El dado de colores indica cuál de los dados de dibujos determina cada turno. Si el dado indica, por ejemplo, el color azul, entonces cuenta el dibujo que aparece en el dado azul. Ahora, todos los jugadores deben fijarse en el dibujo que indica el dado, intentando encontrar una tarjeta en la que falte precisamente este dibujo. Si, por ejemplo, el dado indica la comba, todos deben buscar una tarjeta que indique un personaje que parece que esté saltando a la comba.

Si un jugador cree haber encontrado la tarjeta correcta, la señala rápidamente tocándola con el dedo. Ahora se da la vuelta a la tarjeta para ver la imagen completa.

De acuerdo al ejemplo anterior, en este caso debería ser la niña que salta a la comba. Si el jugador acierta, recibe una ficha de premio. La tarjeta vuelve a dejarse boca abajo, de manera que otra vez se vea el lado con el punto. Si el jugador señala una tarjeta equivocada, también se da la vuelta a la tarjeta para verificar, pero el jugador no recibe ninguna ficha.

Fin de la partida: Gana el jugador que consigue reunir seis fichas de premio. Según el número de jugadores y la edad de los mismos, también puede reducirse el número de fichas necesarias para ganar.

Variante 1: La misma forma de jugar que la descrita anteriormente, pero con la diferencia de que, una vez recibido una ficha de premio, el jugador debe imitar mediante pantomima la actividad que indica la imagen. Por ejemplo, debe hacer como si estuviera saltando a la comba.

Variante 2: La misma forma de jugar que la descrita anteriormente, pero con la diferencia de que, una vez giradas las tarjetas, no se les da la vuelta nuevamente. Se quedan tal cual, sin volver a girarlas. Esto significa que hay sobre la mesa tarjetas con imágenes completas y otras con imágenes incompletas, lo que dificulta la búsqueda de las tarjetas correctas, porque el terreno de juego va cambiando constantemente.

Para los más pequeños: Las tarjetas se encuentran con la imagen completa boca arriba. Un jugador tira los dados. También en esta variante, el dado de colores indica cuál de los otros dados cuenta. El primero en señalar la tarjeta correcta, se la puede quedar. Gana el que primero en reunir tres tarjetas.

COMBINO

Per vincere questo gioco si deve riconoscere un elemento che manca. E ciò non è facile, appunto perché non si può vedere quello che non c'è. Ma chi guarda attentamente riconoscerà senz'altro le possibilità esistenti.

„Combino“ è un gioco che richiede e allena la percezione visiva dettagliata, le conclusioni logiche e il riconoscimento di connessioni. In una variazione pantomimica del gioco, i bambini imparano a imitare movimenti e attitudini e a identificarli con i nomi giusti. Combino è un gioco che addestra i piccoli motoricamente, anche alla motorica fine.

Contenuto: 18 carte a immagini, stampate sui due lati, 21 gettoni di vincita
3 dadi a motivi, 1 dado a colori
Età: 3+
Giocatori: almeno 2

Inventori: Angelika e Jürgen Lange

Sintesi del gioco: Si gioca con tutti i dadi. Il dado a colori indica il dado a motivi da prendere. Il motivo del rispettivo dado manca su una delle carte a immagini. Chi vede quella carta, vi mette su il dito. Si gira la carta, e il retro mostra l'immagine completa. Se la carta è quella giusta, il giocatore riceve un gettone. Vince il gioco chi per primo raccoglie sei gettoni.

Preparazione del gioco: Si distribuiscono sul tavolo tutte le 18 carte a immagini, con il lato con il punto verso l'alto. Si preparano tutti i quattro dadi nonché i gettoni di vincita.

- Regole del gioco:** Il giocatore più giovane prende in mano tutti i quattro dadi e li tira. Il dado a colori ora indica il dado a motivi che vale. Se per esempio il dado a colori mostra il colore blu, vale il motivo indicato dal dado a motivi blu. Tutti i giocatori guardano bene il motivo sul dado e tentano di trovare una carta dove sembra mancare proprio questo motivo. Un esempio: il dado mostra la corda per saltare. Tutti cercano la carta in cui una persona sembra saltare con la corda. Se un giocatore crede di aver scoperto la carta giusta, ci mette velocemente la punta del dito. Ora la carta si gira, e si vede l'immagine completa. Nell'esempio di cui sopra, si tratta del bambino che salta con la corda. Se il giocatore ha avuto ragione, riceve un gettone. La carta viene girata di nuovo, così che si vede di nuovo il lato con il punto. Se il giocatore ha puntato sulla carta sbagliata, la carta viene girata lo stesso, ma questo giocatore non riceve niente.
- Vincita:** Vince il gioco chi ha davanti a sé sei gettoni. A seconda dell'età e del numero dei giocatori, la quantità dei gettoni vincenti può anche essere ridotta.
- 1a variazione:** Il gioco si svolge come sopra, solo che il giocatore dopo avere ricevuto un gettone per avere riconosciuto la carta giusta, dovrebbe imitare in modo pantomimico l'attività mostrata nell'immagine.
Per esempio pretende di avere una corda con cui salta.
- 2a variazione:** Il gioco si svolge come sopra, con l'unica differenza che le carte non si girano più indietro, cioè: una volta scoperte, le carte restano così. Ciò significa che in tavola si trovano carte con motivi completi, ma anche con motivi incompleti. Trovare la carta giusta diventa più difficile, perché la situazione delle carte in tavola cambia continuamente.
- Per i più piccoli:** Le carte si distribuiscono in tavola con il motivo completo verso l'alto. Un giocatore tira i dadi. Anche qui il dado a colori serve a indicare quale dado a motivi si deve prendere.
Chi come primo punta sulla giusta carta a motivi, la può tenere.
Vince il gioco chi per primo raccoglie tre carte.

22304 Flower Power



22305 Flip Flop



beleduc

beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich-Heine-Weg 2
D- 09526 Olbernhau
www.beleduc.de

Tel. + 49 37360 162 0
Fax + 49 37360 162 29
beleduc@t-online.de

© 2009



Für Kinder unter drei Jahren nicht geeignet. Enthält verschluckbare Kleinteile. Diese Angaben bitte aufbewahren.

Attention! Not suitable for children under 3 years. Contains little pieces which can be swallowed by a small child. Please retain address.

Attention! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Contient de petites pièces pouvant présenter un risque d'étouffement. Conservez les informations, s'il vous plaît.

¡Atención! No apto para menores de 3 años. Contiene piezas pequeñas que podrían ser tragados o inhalados por niños pequeños. Rogamos guarden esta advertencia.

Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar i.v.m. kleine onderdelen. Deze informatie goed bewaren.

Non adatto ai bambini di età inferiore ai tre anni. Contiene elementi di piccole dimensioni che possono staccarsi. Conservare il presente documento.